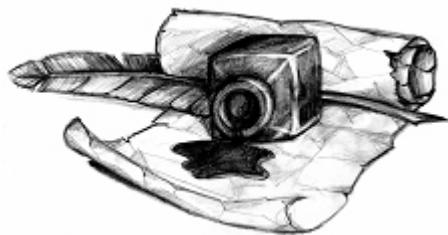


GÄNSEKIEL TASTEN SCHLAG

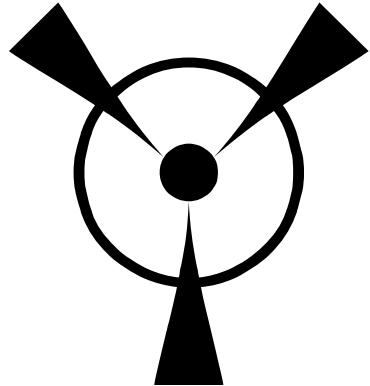
DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Am Ende des Jahres
Autor: Jörg Hagenberg, meister-samweiss@gmx.de
Dieses Abenteuer erreichte Platz 12

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2007 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolken-turm.de.

Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.



AM ENDE DES JAHRES

VON JÖRG HAGENBERG

Der Plan der Burg Morwacht entstammt im unbearbeiteten Original aus dem Buch Amorium Adariticum.

Der Plan der Silbermine wurde aus dem Abenteuer Rückkehr des Kaisers entnommen.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Das Abenteuer	2
Akt I	
Die Anwerbung	4
Albumin	5
Morwacht	6
Akt II	
Der erste Namenlose Tag – Isyahadin	8
Der zweite Namenlose Tag – Aphestadil	10
Der dritte Namenlose Tag – Rahastes	15
Akt III	
Die Fänge des Namenlosen	23
Zur Mine	25
Das Finale	30
Epilog	33
Anhänge	
Horror: Stimmungselemente	35
Alpträume	37
Der Käfig	40
Quellen	42
Der Glaube der Morwachter	44
Personen	47
Die Burg Morwacht	54

Zeit des Bösen, Zeit der Sünden

- Werden Sphären sich entzünden
 - Wenn die Kämpfe sich verkünden.

Namenloses Rufes, Singen

- Durch der Erde Gräber dringen
 - Alle hin zum Throne zwingen.

Wird ein Drache sich erheben

- Will im Schlafe nicht mehr leben
 - Wird dem Purpur Kräfte geben.

Und ein Tor wird aufgeschlagen

- Füllt die Welt mit Weh und Klagen
 - Seine Macht zur Erd getragen.

Lied gesungen von Mjesko (Zeit der Gräber)

Das Abenteuer

Das Abenteuer im Überblick

Spieler: 1 Spielleiter und 2-5 Helden

Komplexität: Spieler: mittel/Meister: hoch

Erfahrung (Helden): Erfahren

Anforderungen (Helden): Interaktion, Kampffertigkeiten, Zauberei

Ort und Zeit: Andergast'scher Finsterkamm, Ende Rahja nach 1022 BF

Chronologie der vorangehenden Ereignisse:

27. Praios: Islailla erreicht Burg Morwacht und wird dort als neue Haushofmeisterin eingesetzt.
23. Rondra: Islailla vergiftet Firnja mittels Rattenpilze
2. Efferd: Goldfund bei der Silbermine
6. Efferd: Ausbruch der Zorgan-Pocken bei Firnja
Im Efferd: Islailla beeinflusst Oldrich und verstärkt seine Dunkelangst
25. Firun: 139 Tage nach dem Ausbruch der Pocken stirbt Firnja
2. Phex: Andraus wird wegen Ketzerei angeklagt
25. Phex: Andraus wird in den Käfig gesperrt
15. Ingrimm: Aufstand in der Silbermine
27. Ingrimm: Verfolgloser Angriff der Morwachter um die Silbermine zu befreien.
24. Rahja: Anwerbung der Helden
30. Rahja: Ankunft der Helden in Morwacht

Handlungsüberblick

Die Helden weilen während der fünf namenlosen Tage auf Burg Morwacht, um dort die Hintergründe für den Überfall auf eine Silbermine aufzudecken. Doch wären diese Tage so schon ein Schrecken, werden sie hier noch verstärkt, denn schon längst hat der Dreizehnte seine Intrigen auf der Burg gesponnen. Der Edle von Morwacht ist ihm schon verfallen und auch weitere Personen verhalten sich seltsam.

Doch die eigentliche Bedrohung schlafst unter dem Berg. Wurde dort doch vor Jahrtausenden hier eines der Augen des Namenlosen von den Hochelfen in ewigem Schlaf gebunden. Doch jetzt nähert sich die Zeit, an dem eine Agentin des Purpurnen es wieder erwecken will.

Die Helden

Bis auf die üblichen Exoten sind eigentlich alle Helden geeignet, jedoch sollten sich die Gefährten schon um das Königreich Andergast verdient gemacht haben oder anderweitig zu

Berühmtheit erlangt sein (ansonsten sollte sie den Einstieg ändern). Ein weiteres Problem stellen Helden mit besonderen Reisemöglichkeiten dar (Hexen, Elementarmagier), da sie im letzten Akt verhindern könnten, dass die Geweihte des Namenlosen die Mine erreicht.

Für die ersten beiden Akte des Abenteuers sind keine besonderen Fähigkeiten nötig, ein Held der sich in der Heilkunde von Seelen auskennt wäre allerdings hilfreich und auch sonst werden gesellschaftlich orientierte Helden hier eher ihre Fähigkeiten ausspielen können.

Im dritten Akt werden dann vor allem ein fähiger Schwertarm und gediegene Zauberkräfte nötig sein, vor allem um den Endkampf lebend zu überstehen.

Zwar werden sie an einigen Stellen zu Problemen führen, doch können Geweihte, und hier vor allem die Diener des Praios, einen besonderen Reiz darstellen. So werden sie während des Abenteuers doch mit Unglauben konfrontiert, der sich langsam als Anbetung des Dreizehnten entpuppt. Dieser Konflikt zwischen Obrigkeit (wird der neue Glaube doch durch den Baron von Albumin verkörpert) und Glauben kann hier zu rollenpielerisch interessanten Szenen führen.

Aufbau des Abenteuers

Zuerst finden sie im Folgenden die Handlung des Abenteuers, welche hauptsächlich auch Abenteuerrelevant ist, jedoch auch ein paar Stimmungsszenen enthält. Danach stehen am Anfang des Anhangs Anregungen für weitere Stimmungsszenen, einige ausgearbeitete Alpträume und vor allem allgemeines über die spezielle Situation an den Tagen des Namenlosen. Aus diesem Anhang können sie sich als Spielleiter bedienen und vor allem dient er dazu, dass sie weitere Szenen, auf ihre Gruppe zugeschnitten, entwerfen um die Tage des Purpurnen darzustellen.

Abkürzungen

AB xxx	Aventurischer Bote Nummer xxx
AH	Aventurische Helden (aus der Box Schwerter & Helden)
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box Götter & Dämonen)
MFF	Mit flinken Fingern (aus der Box Schwerter & Helden)
MGS	Mit Geistermacht & Sphärenkraft (aus der Box Götter & Dämonen)
MWW	Mit Wissen und Willen (aus der Box Zauberei & Hexenwerk)
ZBA	Zoo-Botanica-Aventurica (Regelergänzungsband 3)

Akt I

Anwerbung

Die Anwerbung ist an Helden gerichtet, die schon mal im Dienste des Königreichs Andergast standen und sich verdient gemacht haben. Auch andere Drachentöter und Dämonenbezwinger mögen um den Steineichenwald besungen werden, für gänzlich unbekannte Helden sollte der Einstige jedoch umgebaut werden, so dass sie nicht direkt angesprochen werden, sondern sich auf einen Anschlag an der Herberge ihrer Wahl melden.

Die Helden halten sich schon eine kleine Weile in Andergast auf, so dass sich ihre Anwesenheit schon in der Stadt herumgesprochen hat. Abends kommen Fremde in die Herberge der Recken, um sich im Schankraum ihre Geschichten anzuhören und tagsüber werden sie auf den Straßen von neugierigen Blicken und frechen Kindern begleitet. Als sie dann am Abend des 23ten Rahjas wieder in ihrer Herberge einkehren überreicht ihnen der Herr des Hauses ein Brief, welches ein Bote im Laufe des Tages vorbeigebracht hatte.

Das Schreiben ist mit dem andergaster Wappen gesiegelt und enthält die Bitte, dass sich die Helden am folgenden Tag zur zehnten Stunde im Ratskeller einzufinden – unterzeichnet mit Prinz Wenceslaus von Andergast (siehe **Unter dem Westwind** Seite 176), Recke Rondras, was in Andergast dem Heermeister entspricht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon eine ganze Weile wartet ihr im Ratskeller auf eure Verabredung und betrachtet derweil das zu dieser Zeit schon bunte Treiben im Ratskeller. Tagsüber ist er scheinbar weniger Schänke denn Handelsplatz, treffen sich dort doch gut betuchte Bürger und Handwerker bei importierten Weinen und treiben phexgefällige Geschäfte.

Endlich geht die Tür auf, die zwei Männer die eintreten schauen kurz durch den Raum und treten dann an euren Tisch heran. „Wenceslaus von Andergast heiß ich, Reck‘ Rondras.“ Stellt sich der Ältere der beiden, grauhaarig und von massiger Gestalt. Er setzt sich auf einen der freien Stühle und deutet seinem Schreiber, der anderen Person, ein schmächtiger Junge mit recht grober Kleidung und einer großen Holzkiste, die er an Gurten vor sich trägt, den übrig gebliebenen Platz einzunehmen.

„Ich hab euch wegen ner heiklen Aufgabe hierher bestellt“

Der Prinz wird den Helden erklären, dass es in der Baronie Albumin zu einem Aufstand in einer Silbermine gekommen ist. Da der dortige Baron nicht über die Truppen verfügt bat er Andergast um Hilfe. Die Helden sollen nun die Lage in der Baronie und der Mine klären und feststellen, ob sich die Rückeroberung der Mine lohnt und wie viele Soldaten für eine solche nötig wären.

Zudem soll wenn möglich die geförderte Menge Gold festgestellt werden, vermutet man doch, dass vielleicht gefälschte Angaben über die Fördermenge gemacht und Steuergelder einbehalten.

Sollten die Helden den Auftrag annehmen werden sie angemessen, jedoch nicht übermäßig bezahlt. In der Schatzkammer Efferdans sind keine großen Schätze zu finden. Im Laufe des Tages werden die Helden noch einem weiteren Recken begegnen. Der Recke Firuns, Gosthelin Meeltheuer, hat von dem Auftrag der Helden gehört und kommt mit der Bitte zu den Gefährten den Verbleib der Firun Geweihten Firnja zu klären. Sei lebte auf der Burg Morwacht, dem Sitz des Barons von Albumin, jedoch ist seit langer Zeit keine Kunde mehr von ihr gekommen.

Die Reise nach Morwacht dauert 5 Tage mit dem Pferde (welche den Helden gestellt werden können). Am Abend des dritten Tages erreichen die Helden das Städtchen Albumin. Von dort aus können sie am nächsten morgen auf den schlechten Weg nach Norden folgen, um dann nach zwei Tagen Reise am Rand des Gebirges die Burg Morwacht zu erreichen, genau am Abend des 30. Rahja. Einzelne Ereignisse während der Reise auszugestalten sei dem Spielleiter überlassen, das Abenteuer setzt wieder ein, wenn die Helden Albumin erreichten.

Eine Karte der Gegend zwischen Andergast und Morwacht finden sie im **Anhang** bei der Beschreibung der Burg.

Albumin

Der offizielle Herr des Örtchens Albumin ist der Edle von Morwacht, er jedoch, weit weg von dem Ort, besitzt praktisch keine Macht hier, denn diese liegt in den Händen der Finsterzwerge. Sie bewahren den Ort vor Übergriffen der Orks oder Mittelreicher und verlangen von den Bewohnern hohe Abgaben dafür. Daraus resultiert auch die relative Armut der Stadt, denn obwohl an der günstigen Grenze zwischen Andergast und Greifenfurt gelegen und daher berechtigt von jedem Reisenden und Händler Zölle zu fordern, müssen die Albuminer sowohl ihrem Lehnsherr, dem Edlen von Morwacht wie auch den Zwergen aus dem Finsterkamm Abgaben entrichten. So ist es kaum wunderlich, dass die Kasse des Bürgermeisters leer ist und die Anwohner selbst wenige Reichtümer anhäufen können. Weitere Informationen zu Albumin finden sie in **Angrosch Kinder** 110 oder **Unter dem Westwind** Seite 155, näheres zu den Finsterkamm-Zwergen in **Angrosch Kinder** 89).

Szenen in Albumin:

Die Herren von Albumin

Sie sollten den Helden auf jeden Fall zeigen, wer die wahren Herren von Albumin sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schlendert gerade auf dem Platz in der albuminer Stadtmitte, als euch eine Gruppe aus fünf schwer gerüsteten Zwergenkriegern. Jeder mit einer breiten Axt im Gehänge und es scheint so, als ob sie damit mit Leichtigkeit einen Schädel spalten könnten und von Kopf bis Fuß mit Ketten gerüstet. „Platz gemacht für die Herren, elende Gigrim“ Schon bleiben sie vor euch stehen und schauen euch mit der Grimmigkeit einer Steinlawine an. Die Hände liegen an den Stielen ihrer Äxte und ihr bemerkt, wie die übrigen Bewohner der Stadt hastig versuchen, Raum zwischen sich und euch zu bringen, um dann stehen zu bleiben und zu beobachten, was passieren mag.

Auf einen Kampf sollten die Helden sich nicht einlassen, haben sie doch im Nu die ganze Zergensippe gegen sich aufgebracht – und die besteht aus 60 kämpferische Angroschim. Aber auch die Zwergen sind eher auf Droggebärden bedacht, sind sie doch eigentlich gewöhnt, dass sich die Menschen ducken und nicht Widerstand leisten. Sind offensichtliche Respektpersonen bei der Heldengruppe (schwer bewaffnete Krieger, Geweihte) werden sie zurückhaltender handeln, auf Zauberer oder gar Elfen reagieren sie doch aggressiver und schlagen auch mal gerne zu, bevor sie verzaubert werden.

Nachschub für die Mine

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht die Stadtgrenze und seht aufgereiht, unter Aufsicht von einem halben Dutzend bewaffneter Finsterkamm-Zwergen, eine Gruppe von acht abgerissenen Gestalten. Die meisten davon in ärmliche Kleidung gehüllt, einige so in einen Mantel von Dreck gehüllt, als ob sie seit Wochen nicht mehr Efferds Element gesehen hätten.

„Auf geht's und keinen Ärger. Die Arbeit in den Minen wird euch wie ein Abend in der Taverne vorkommen, falls ich euch zwischen die Fittiche kriege.“

Die Helden werden Zeuge, wie eine Gruppe von Straftätern (dreckige Gesellen, die schon Tage in dem städtischen Kerker weilten) und verarmte Menschen zur Zwangsarbeit in den Minen gebracht werden. In Albumin selber ist es den Zwergen möglich Sträflinge aus der Haft freizukaufen, das Geld, was sie hierfür bezahlen, können sie von dem Delinquenten zurückfordern, was sie durch die Arbeit in den Minen auch machen, vollständig abbezahlt und aus den Bergwerken zurückgekehrt ist noch keiner, der auf diesem Weg dorthin gelangt.

Ebenso ergeht es Menschen, die bei den Zwergen Schulden machen (Geldverleih ist in Albumin zum Beispiel fest in der Hand der Finsterkamm)

Morwacht

Ankunft in Morwacht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid dem Weg nun fast bis zum Fuße des Finsterkamms gefolgt und die letzte Rahjassonne dieses Jahres ist schon hinter den hohen Gipfeln verschwunden als ihr den ersten Blick auf Morwacht werfen könnt.

An dem Eingang zu einem Tal, das von euch aus eher wie ein Schnitt in den fast wie Wände aufragenden Felsen wirkt, steht die Burg auf dem erhöhtem Plateau eines Tafelberges. Das Bauwerk macht fast den Eindruck, als wolle es sich in den Schattenwurf der steilen Felswände verbergen. Ihr seid froh, dass ihr das Ende eurer Reise fast erreicht habt, türmen sich doch schon dunkle Wolkenteppiche im Nordwesten die sich langsam auf euch zu schieben um letztendlich wohl in einem verzweifelten Ansturm am Finsterkamm zu zerschellen. Jedoch nicht ohne dort ihre weit mitgebrachte Ladung niederzuwerfen.

Ihr biegt von eurem Pfad ab, der weiter in das Tal hineinführt und begebt euch zu dem befestigten Dammweg, der in angenehmer Steigung die sonst steilen Hänge des Tafelberges empor führt.

Durch das offen stehende, doppelflügige Tor gelangt ihr in den Burginnenhof, ungefragt könnt ihr die Wachen passieren, jedoch erschallt der Klang eines Hornes um euer Kommen anzukündigen.

Wulfen (siehe **Anhang**) wird sofort herbeieilen um die Pferde zu übernehmen. Sie werden während des Aufenthalts der Helden auf der Burg im Stall untergebracht und von Wulfens kundigen Händen versorgt. Im Hof werden die Helden dann von Islailla (siehe **Anhang**) in Empfang genommen (die alle mit abschätzigen Blicken mustert) und als erstes zu ihren Gemächern geführt, wo eine Magd schon dabei ist die Betten herzurichten. Den Baron werden die Helden wohl erst beim Fest kennen lernen und auch sonst sollte den Helden nur wenig Zeit bleiben die Burg zu erkunden.

Das Fest

Am Vorabend der Tage des Namenlosen gibt der Edle ein kleines Fest, die letzte Feierlichkeit des Jahres. Alle Würdenträger der Burg, sowie die beiden Schreiber und natürlich die Helden werden eingeladen das Jahresende gemeinsam zu erleben. Dazu wird eine lange Tafel in der großen Halle aufgestellt, der Koch scheint die Vorratskammer bis auf den letzten Rest zu leeren und bereitet ein üppiges Mahl vor (von dessen Reste erst die Soldaten der Burg, dann die Bediensten das was die Wache übrig lässt verspeisen).

Das Fest soll ihnen als Spielleiter dazu dienen, die Bewohner der Burg und damit die Gegner und Verbündete der Helden einzuführen. Einige Begebenheiten des Festes sind hier angerissen:

- Die Tischordnung: Am Kopfende der Tafel sitzt der Baron auf seinem breitem Stuhl, rechts von ihm sein Sohn Lares, links seine Gemahlin. Neben Lares hat Islailla ihren Platz, der neben ihr ist frei. Gegenüber von ihr sitzen Jindrich und Oldrich. Als nächstes folgen die Plätze der Helden, dann, am Ende des Tisches Andela und Detter, dessen Frau es erlaubt wird, nachdem sie ihre Arbeit getan hat mit an den Tisch zu kommen.

- Andela wird im Laufe des Abends noch nach der Aufforderung des Barons ihre Harfe aus dem Gemach holen und ein paar Lieder vortragen. Hierbei können die Helden die Reaktionen von Rusena und Lares beobachten. Während die Baronin Andelas Spiel versucht zu ignorieren, sollte ihr ein Kommentar entweichen so wird er nicht positiv ausfallen. Am Ende eines jeden Liedes, wenn der Applaus der Anwesenden die Halle erfüllt, wird sie mit

zusammengepressten Lippen starr auf ihrem Stuhl sitzen und scheint kurz davor zu sein das Fest zu verlassen.

Lares im Gegensatz zu seiner Mutter hängt förmlich an den Lippen Andelas. Lauscht begeistert und zollt dem Spiel am Ende der Lieder lauten Beifall.

- Lares wird im Laufe des Abends immer wieder die Nähe der Helden suchen, um von ihnen Geschichten aus fernen Ländern zu erfahren. Sollten die Helden ihm einige Geschichten erzählen, so werden bald auch die anderen Anwesenden lauschen, hat man an diesem abgelegenen Ort doch selten weit gereiste Gäste.

- Oldrich wird sich schnell auf sein Zimmer zurückziehen, ist ihm die Gesellschaft von Menschen doch unangenehm.

- Islaillas sollten sie an dem Tisch noch dezent einsetzen und eher versuchen, dass die Spieler ihre Aufmerksamkeit den anderen Bewohnern widmen, um so einen zu frühen Verdacht zu vermeiden.

- Vor allem Trogar können sie hier gut einführen. Entweder indem die Helden sich direkt mit ihm unterhalten, zum anderen indem die Helden immer wieder Gesprächsfetzen aus seinen Unterhaltungen aufschnappen können, die sich immer wieder um seinen Glauben drehen. So können sie schon den Verdacht bei den Helden erwecken, dass mit ihm etwas nicht stimmt und ihn so schnell als Hauptverdächtigen aufbauen.

So können sie vor dem Essen dieses Gebet Trogar aufsagen lassen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dir danken wir Gavwrock, unser Herrscher und Lehnsherr. Die Gaben die du uns gegeben nehmen wir in Demut an und wollen Pflicht dir gegenüber dafür erfüllen. Wir dienen dir, folgen dir und gehorchen dir, so dass du das was du uns zum Lehen gegeben behütest und zu neuem Glanz führst. Auf dass du uns herrschen lässt über die Nichtgläubigen, dass du Strafe denjenigen angedeihen lässt, die sich gegen deiner – der einzigen Ordnung auflehnt! Nun lasst uns essen.

Das Ende des Jahres

Bevor die letzte Stunde des Tages vergangen ist wird das Fest beendet und die Bewohner Morwachts gehen in ihre Gemächer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Mauern als Bollwerk gegen das was draußen wartet, so jedenfalls kommt euch euer Gemach nun vor. Der Wind ist in den Stunden des Festes angeschwollen und reißt jetzt an den schmalen Fensterläden.

Plötzlich zerreißt das Gleissen eines Blitzes, welches durch die Ritzen des Fensters strömt das schummrige Licht eures Zimmers. Sein Donnergroll dominiert den Sturm. Euch ist bewusst, dass die Tage des Namenlosen begonnen haben.

Akt II

Der erste Namenlose Tag - Isyahadin

Isyahadin

Der Tag und vor allem diese Nacht gehört Isyahadin, dem Schenker des Irrsinns. Bedingt durch die Kraftlinien, die Wesenheiten aus anderen Sphären einen leichteren Weg nach Dere ermöglicht, das Fehlen der Verehrung der Zwölfgötter, erreicht durch die Intrigen des Namenlosgeweihten und die Anbetung des Dreizehnten und somit Stärkung seiner Macht kommt es hier zu schwachen Manifestationen der Tagesherrscher, so auch in dieser Nacht.

Lichtsuche:

Das Zusammenspiel des erwachenden Geistes des Purpurwurms und der machtvollen Kraftlinie hat ein erstes Opfer gefunden. Ähnlich dem Zauber ... empfindet der Lehnsvogt Teile der Gefühle des Drachen, in diesem Fall das Empfinden der langen Dunkelheit, da dieses bei dem an Dunkelangst leidenden Lehnsvogt am leichtesten Zugang zum Bewusstsein finden konnte.

Während der Aktivitäten am Morgen des ersten der namenlosen Tage können sie Helden in verschiedenen Räumen immer wieder auf den Lehnsvogt der Baronie Albumin stoßen. Er streift durch die Burg und sammelt alle möglichen Lichtquellen, von Kerzen bis zu Laternen oder Fackeln.

Sollten die Helden ihn auf sein Handeln hin ansprechen so wirkt er abwesend, versucht Fragen auszuweichen, sie abzuwimmeln um bei längerem Gespräch in leichter Panik die Flucht zu ergreifen, da die Furcht vor der Finsternis mit dem Laufe der Zeit zunimmt.

Erlöschende Kerzen:

Ab dem Mittag können die Helden, wenn sie in die Nähe des Gemachs des Lehnsvogts kommen (im Notfall müssen sie sie dorthin locken) einen Schrei aus seinem Zimmer hören. Nach einiger Zeit wieder einen, immer in unregelmäßigen Abständen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon an der Tür zum Gemach stockt ihr, scheint doch ungewöhnlich helles Licht unter der Tür hervor. Als ihr sie dann öffnet werdet ihr kurz geblendet vom Licht unzähliger Kerzen und Laternen. Der gesamte Boden ist mit Lichtquellen verdeckt, zusätzlich wurden Fackeln an die Möbel gebunden, der Kamin brennt lohend. Schreie kommen aus der einzigen freien Ecke, in welcher der Lehnsvogt sitzt. Mit aufgerissenen Augen starrt er euch an „Meine Lichter, sie dürfen nicht ausgehen, ihr habt sie gelöscht. Stellt sie auf, entzündet sie, ich kann nicht im Dunkeln sein“.

Der Lehnsvogt versucht die Dunkelheit von sich fern zu halten, vergeblich ist sie doch in ihm. Mit jeder erloschenen Kerze sieht er das Licht weichen und die Angst und Panik steigt in ihm auf. Die Helden können nun versuchen seine Angst zu bekämpfen* oder ihn weiter dort sitzen lassen (bei einem überlassenen Licht, eventuell sogar magischem wird seine Furcht ein wenig gelindert, sollte sogar das LICHT DES HERRN gewirkt werden, so verliert er seine Dunkelangst für einen Tag). Überlassen sie den Lehnsvogt jedoch sich selbst wird seine Furcht ihn besiegen und er wird in den nächsten Tagen den Helden keine Hilfe mehr sein. Zudem könnten sie, wenn die Helden etwas mehr Aktivität brauchen, daran denken einen Brandunfall zu inszenieren.

* Durch längere hilfreiche Gespräche und eine *Heilkunde Seele*-Probe zum Senken seiner Dunkelangst (siehe MFF Seite 36) oder REVERSALIS EIGENE ÄNGSTE. Ebenso erreichen die Liturgien ASCANDEARS HINGABE, RAHJAS FREIHEIT, HARMONIESEGEN und der SEGEN DES HEILIGEN VELVENYA eine kurzfristige Heilung

Schreie in der Nacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du reißt deine Augen auf, bist schweißgebadet. Mit schwerem Atem starrst du in die Dunkelheit eures Zimmers, die Schreckensbilder deines Traumes noch vor dir. Neben dir hörst du keuchen, das Winden deiner Freunde.

Dann dringen Schreie von draußen herein, Schreie voller Panik und Verzweiflung.

Ein Blick aus dem Fenster offenbart eine Wolke aus dunklem Flirren, die sich in die Schatten der ... Häuserecke drückt und scheinbar dort verschwindet. Dies ist der Abglanz Isyahadins, der Wulfen, der sich nachts aus dem Haus gewagt hat (um seine Geliebte zu besuchen und eventuell zu trösten), anfiel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zusammengekauert am Brunnen, die Arme um die Holzpfeiler des Zugmechanismus geklammert, seht ihr Wulfen, den Stallknecht. Seine Schrei erfüllen den Innenhof der Burg, wieder und wieder zurückgeworfen von den Mauern.

Wulfen wurde ein Opfer der Macht von Isyahadin, des heutigen Tagesherrschers, der ihn angegriffen hat, als er des Nachts in die Kammer von Andela schleichen wollte. In einer dämonischen Wolke voller Ungeziefer wurde er Gebissen und dadurch in den Wahnsinn getrieben. Durch die Beeinflussung durch den Drachen stammen diese Wahn aus dem Vorstellungsbereich von diesem, so dass Wulfen nun in scheinbar ewiger Finsternis lebt.

Um mit Wulfen zu reden, muss er erst beruhigt werden (Heilkunde Seele, Überreden, Liturgien wie in **Erlöschende Kerzen** erwähnt) und selbst dann bringt er nur Gestammel hervor und kann nicht auf gezielt auf Fragen der Helden antworten. Eine Untersuchung von Wulfens Körper zeigt, dass er nicht verletzt ist, jedoch sind an seinem Körper viele gerötete Stellen wie von unzähligen Insektenbissen zu finden (eine Auswirkung des Angriffs von Isyahadin) und die Fingerkuppen sind blutig, die Nägel aufgerissen (Auswirkung des „Haltfindens“ in der Dunkelheit). Die Helden sollten nun dafür sorgen, dass Wulfen in eine eigene Kammer kommt und die Nacht nicht unbeaufsichtigt verbringt, ist die Gefahr, dass er sich in seinem Wahn selber etwas zuleide tut, recht hoch.

Was Wulfen draußen wollte können die Helden von den meisten Bediensteten erfahren, denn das Gerücht über die Liebschaft zwischen Wulfen und Andela ist dort wohlbekannt. Sollte Andela noch an diesem Abend über den Vorfall unterrichtet werden wird sie bestürzt sein und Wulfen aufsuchen wollen, um ihn von nun an zu pflegen. In ihrer Gegenwart wird er sich auch ein wenig beruhigen, wieder aufkommende Angst und Panikanfälle fallen in ihrer Anwesenheit nicht so stark aus. Spätestens am nächsten Tag wird Andela von dem Zustand Wulfens erfahren und sollte dann die Pflege und Aufsicht übernehmen.

Darstellung von Wulfen:

Durch die Macht Isyahadins und den Einfluss Zerza'anurtas liegt für Wulfen die ganze Welt in Dunkelheit die keine Lichtquelle durchdringen kann. Er hält sich an seinem Gegenüber fest, zieht sie nah an sich, um so zu spüren, dass jemand da ist, mit der freien Hand umklammert er den Brunnenrand oder hält sich woanders fest. Sein Kopf ist in ständiger, ruckartiger Bewegung, sein Blick unstet, es ist ihm nicht möglich etwas mit den Augen zu fixieren (schließlich sieht er nichts). Wenn er spricht presst er die Sätze heraus während er in den Pausen schnell atmet. Beim reden versucht er jedoch seinen Gegenüber anzusprechen, schaut dabei aber knapp nebenher.

Nachforschungen

Die Helden werden wahrscheinlich schon am ersten Tag daran gehen Nachforschungen zu eventuell sonderbaren Ereignissen (siehe **Horror: Stimmungselemente**) oder gemäß ihres Auftrags zu machen. Informationen zur Mine finden sie bei der Beschreibung dieser, zu den

Bewohnern der Burg bei deren jeweiligen Beschreibungen. Textdokumente sind im Anhang enthalten und bei der Beschreibung der Burg und seiner Geschichte finden sich die möglichen Auskünfte zu dieser. Am besten sie stellen sich eine Liste mit den Informationen, die sie ihren Spielern weitergeben wollen zusammen und verteilen sie auf passende Personen, mit denen gesprochen wird.

Der zweite Namenlose Tag - Aphestadil

Wulfen

Sollten die Helden Wulfen an diesem Tag in seiner Kammer besuchen wollen werden sie ihn immer noch apathisch vorfinden, unterbrochen von plötzlichen Angst- und Panikattacken. Sollte ein Held sich Wulfen an diesem Tag annehmen und Versuchen ihn zu kurieren. So mag es ihm mittels einer gelungenen *Heilkunde-Seele*-Probe +8 ihn zeitweise zu heilen, so dass er Momente von Klarheit erlebt, in denen er dem Helden schildern kann, was passiert ist und auch sonst normal ansprechbar ist und zudem seltener bis gar keine Angstattacken mehr durchleidet.

Das Eindringen in Wulfens Träume (mittels entsprechenden Zaubern wie TRAUMGESTALT oder Liturgien wie BISHDARIELS AUGE oder RAHJAS KUSS) mag einen tieferen Blick in die Natur des Wahnsinns geben, woraufhin bei einer Behandlung nur noch eine einfache Probe auf *Heilkunde-Seele* erforderlich ist. Jedoch ist die Alpträumwelt von den dämonischen Einflüssen Isyahadins geprägt und stellt somit eine Gefahr für Körper, Geist und sogar Seele des Traumreisenden dar.

Erleichterung an seinem Leiden bringt ein traumloser Schlaf, so dass der dämonische Wahn dort nicht wieder die Macht übernehmen kann (SCHLAF DES GESEGNETEN, RUF IN BORONS ARME) oder Magie aufhebende Zauber und Liturgien (BEEINFLUSSUNG BEENDEN, ARGELIONS BANNENDE HAND, VERTREIBUNG DES DUNKELSIINNS).

Drachenschatten

Die Astralenenergie, die der Drache unbewusst bei seinem Erwachen freisetzt, überschreitet ab und an die kritische Essenz (**MWW** 98) und kann Nebenwirkungen hervorrufen. So hat sich der Schatten des Drachen gelöst und geht nun in der Umgebung umher.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich verdunkelt sich deine Umgebung, du stehst im Schatten, als ob sich das Praiosmal hinter Wolken geschoben hat. Doch als du nach oben schaust siehst du es am Himmel scheinen. Schon im nächsten Augenblick ist der Schatten weiter gezogen, verschwindet Richtung Mauer und schiebt sich dort über die Steine, um dann dahinter zu verschwinden.

Die Form des Schattens, ein Drache mit aufgespannten Flügeln, kann innerhalb der Burg nur schwer erkannt werden (nötige Tierkunde und gute Klugheit (eventuell Probe modifiziert und Klugheit substituiert ein anderes Talent)), steigt man aber auf die Mauer so kann man auf dem ebenen Boden die Gestalt des Drachenschattens gut erkennen. Die Herkunft des Schattens suchen die Helden natürlich vergeblich.

Der letzte Wächter

Aufgrund der Ereignisse auf Burg Morwacht und vor allem in Anbetracht dessen, was noch geschehen wird regt sich der Geist eines verstorbenen Elfen in den dem Dorf am nächsten gelegenen Wald.

Die Geschichte Elarions

Elarion war einer der Elfen, die Zerza'anurta gestellt und gebunden haben. Fortan lebte er mit seiner Sippe hier in der Nähe des Drachenhortes um Wacht zu halten, falls der eine Tag kommt, an dem der Dreizehnte einen Weg findet, seinen Diener aus dem Gefängnis zu befreien. Was ihn jedoch von den anderen der wachenden Elfen unterschied war sein Misstrauen gegenüber den Menschen. Er hat gesehen, dass die Menschen unter dem

Purpurnen in der Schlacht um Tie'Shianna gekämpft haben, sie haben sich verführen lassen von ihm und Elerion sah die Schwäche dieser Menschen in allen ihrer Art. Während die anderen die Wacht an die Kurzlebigen weitergaben versuchte Elarion seine Gefährten zu überzeugen, dass dieses Unterfangen zum Scheitern verurteilt ist. Somit blieb er, abgeschieden von den Menschen, und wachte weiter über diesen Ort während alle seiner Sippe nach und nach in das Licht gingen.

Doch auch Elarion musste sterben. Nach langer Zeit der Wacht spürte er einen Diener des Namenlosen auf, der im Gebirge um die Natur des Ortes forschte. Er bekämpfte ihn, siegte, doch ging er derart geschwächt aus dem Kampf hervor, dass er die folgende Woche nicht überlebte. Doch seine Seele empfand seine Aufgabe als nicht erfüllt. Statt in das Licht zu gehen verweilte sie auf Dere. Sie trieb sich orientierungslos in den Wäldern und dem Gebirge, ohne Ruhe zu finden oder Erlösung. Doch nun, wo sich die Macht des Dreizehnten verstärkt spürt die Seele Elariens, dass seine Aufgabe nun erfüllt werden muss. Doch dazu muss er sich mit denen verbünden, die er Jahrhunderte verachtet und gemieden hat. Denn Elariens Geist kann die Auferweckung des Purpurwurms nicht aufhalten, deswegen sucht er nach Menschen, denen er diese Aufgabe übertragen kann.

Geschehnisse

Eine schreckliche Tragödie spielte sich gestern Abend im Dorf Morwacht ab, denn auch dort hielt der Wahnsinn Isyahadins Einzug. Im Haus der Bodiaks befand sich Varena, die älteste Tochter Freilindes und Seffel Bodiaks. Sie sah plötzlich in ihren Eltern Angreifer, schaurige Gestalten, vor denen sie fliehen wollte. Sie schaffte es an ihrem Vater, der sie zu beruhigen versuchte, vorbei und lief zur Tür hinaus in den Nahe gelegenen Wald. Seffel war verzweifelt, er wollte seiner Tochter folgen, doch die Angst vor dem Schrecken dieser Tage lies ihn verharren. Erst das flehende Bitten seiner Frau konnte ihn dazu bringen das Heim zu verlassen und sich auf die Suche nach seiner Tochter zu begeben. Doch als er sie fand war sie vollends dem Wahn verfallen. Nackt war sie, mit Schlamm verdreckt und verhielt sich wie ein niederes Tier. Als sie ihren Vater erblickte nahm Raserei in ihr die Oberhand. Sie sprang ihn an, versucht ihn zu beißen und seine Kehle zu zerreißen und im Gerangel mit ihrem Vater vollführte dieser einen unglücklichen Stoß, der seine Tochter von ihm wegstieß und sie in einen Spitzten Ast einer Eiche fallen ließ. Sie war nicht gleich tot, jedoch gelähmt und zu schwach zu einer Regung. So verblutete sie langsam in den Armen ihres Vaters, der die ganze Zeit in die vor Panik und Angst aufgerissenen Augen seiner Tochter schaute.

Dieses war zu viel für den Geist von Seffel, er zerbrach an der Trauer und Schuld. Sein Geist war leer und er legte sich nun zu Boden, unfähig nach Hause zu gehen und wartete dort, erhoffte nur noch seinen Tod. Doch dieser kam nicht. Stattdessen brach ein neuer Morgen an, Aphestadil erstarkte nun und fand in Seffel ein Opfer.

Am nächsten Morgen hat Freilinde Bodiakin die Hoffnung aufgegeben, dass ihr Mann von alleine zurückkehrt. Sie geht zur Burg um dort beim Baron zu bitten, dass er Soldaten ausschickt um ihren Mann und ihre Tochter zu suchen. Wo und wann sie die Helden auf Freilinde treffen lassen sei ihnen überlassen. Sollten sie erst nachdem Freilinde ihr Vorhaben bei dem Hauptmann der Wache vorgetragen hat, zum Baron ist sie nicht vorgelassen worden, antreffen so ist diese vollkommen verbittert und hoffnungslos, denn ihr Anliegen wurde abgelehnt.

Sollten die Helden sie vorher Antreffen und sich ihrer Annehmen, so sollten diese die Bitte von Freilinde vor dem Baron vortragen oder sich entschließen alleine auf die Suche nach den Vermissten zu gehen. Der Baron selber wird zunächst keine Hilfe zugestehen. Die Situation in der Mine und die Gefahr, die von diesen Tagen ausgeht ist für ihn Grund genug seine wenigen Soldaten nicht einer Gefahr auszusetzen (mit der gleichen Begründung wird Freilinde auch beim Hauptmann abgewiesen). Um doch noch Soldaten als Unterstützung zu gewinnen

müssen die Helden schon Überzeugungsarbeit leisten, dass sie selber nicht auf die Suche gehen sondern nur Soldaten vorschicken ist natürlich undenkbar.

Die Suche selber sollte am Waldrand nahe des Hauses der Bodiaks anfangen. Von hier aus können die Helden mittels Fährtensuche den Spuren der beiden folgen (hierfür sollten sie mehrere Proben verlangen, Erschwernisse können hier von +3 bis +7 auftreten).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Schon einige Zeit folgt ihr den Spuren durch den dichten Eichenwald. Um euch herum ist vollkommene Stille. Kein Tier, ob in der Luft, in den Bäumen oder dem Waldboden ist zu sehen. Nur eure eigenen Schritte geben Laute von sich, der Rest des Waldes liegt in einem unheimlichen Schlaf.

Begegnung mit Aphestadil

Während des Aufenthaltes im Wald können einzelne Helden Opfer der Tagesherrschiner werden. Jedoch ist ihre Kraft nicht stark genug und sie greift nur Helden an, die sich alleine oder zu zweit von der Gruppe entfernen. Sie versucht durch ihr Auftreten einige von der Gruppe zu trennen, gelingt dieses nicht so verschwindet sie ohne sich ein Opfer zu nehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

(Für denjenigen mit der höchsten Intuition)

Du bemerkst knapp über dem Boden einen fließenden Schatten, der etwas entfernt von euch hinter einer schweren Eiche verschwindet. Es schien, als wäre gerade ein Stoff aus Dunkelheit hinter dem Baum gezogen worden, bedrohlich kommt es dir vor und trotz der Wärme des Tages läuft dir ein kalter Schauer über den Rücken.

Wenn sich nun ein oder zwei Menschen von der Gruppe lösen um dem Phänomen auf dem Grund zu gehen, so versucht Aphestadil diese weiter von der restlichen Gruppe wegzulocken. Einmal werden die Helden wohl die nähere Umgebung absuchen, sollten sich diese dabei nicht zu weit von den Anderen zu entfernen so wird die Dämonin immer wieder den schattigen Saum ihrer Kleidung zeigen um die Helden so zum Folgen zu bewegen. Sind diese dann außerhalb der Rufweite ihrer Gefährten und Begleiter so erfolgt der Angriff von Aphestadil.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Hier auf einer kleinen Lichtung siehst du sie. Eine zierliche Gestalt, klein, wie das eines weiblichen Kindes. Doch als sie sich zu dir herumdreht, dich mit ihren dämonischen Augen anstarrt erkennst du das Gesicht einer alten Frau, die von ihrem Aussehen schon längst Golgaris ansichtig werden müsste. Doch selbst der Name dieses Alveraniaren ist hier unpassend, im Angesicht mit dieser Dämonin scheint es kein Hoffen auf göttliche Hilfe zu geben. Unfähig dich zu rühren musst du mit Ansehen wie sich diese Unkreatur nähert, dein Wille schwindet, sämtliches Leben scheint in dir in Starre zu fallen und das Einzige, was seinen Weg in deinen Verstand findet ist die tiefe Furcht, die du empfindest als die Dämonin dich in ihre Umarmung nimmt.

Folgen des Angriffs

Als direkte Folge des Angriffes fallen die körperlichen Eigenschaften (Fingerfertigkeit, Gewandtheit und Körperkraft) auf eins. Danach ist jede Stunde eine gelungene Konstitutionsprobe nötig um diese Eigenschaften um einen Punkt anzuheben. Ein eventueller BEHERRSCHUNG BRECHEN muss gegen 12 ZfP* gewirkt werden, ebenso gilt es für Liturgien.

Letztendlich sollten sie es jedoch schaffen Seffel und die Leiche seiner Tochter im Wald zu finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Zwischen den Bäumen entdeckt ihr die Gesuchten endlich. Doch erschreckend ist das Bild was sich euch bietet. Der schlanke Frauenkörper Varenas liegt nackt auf dem Boden, von der

Totenbleiche entstellt und um sie herum eine riesige Lache angetrockneten Blutes. Daneben, als ob er seine Tochter solange es ihm möglich war im Arm gehalten hat Seffel. Auch er scheinbar tot, wäre da nicht ein schwaches Anheben und Absenken der Brust, welches kaum eines Lebenden entsprechend wäre.

Seffel ist im Gegensatz zu seiner Tochter nicht tot, sondern nur von der dämonischen Trägheit Aphestadils befallen, was ihn zunächst zu keiner Regung fähig. Langsam wird er sich regenerieren, doch den Weg zurück ins Dorf wird er nicht vollbringen können. Auch wird er keine Frage der Helden beantworten, denn wenn ein Laut aus ihm herausgedrängt wird ist es meist zusammenhanglos oder kündet von seiner Tat und Trauer um Varenas.

Erst wenn die Helden aus dem Wald heraus und fast das Haus der Bodiaks erreicht haben schafft es Seffel sich zu einem klaren Gedanken und Aussage aufzuraffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

(Zu denjenigen Helden, der Seffel am nächsten ist)

Ihr seid schon fast an den Häusern Morwacht angekommen, da spürst du eine Hand, die sich in deiner Kleidung festklammert. Seffel hält sich an dir fest, schaut dir mit einem klaren Blich in die Augen. (*herauspressend*) „Er hat zu mir gesprochen, ein Elf – im Wald. Er hat mit mir gesprochen in seiner Sprache. Doch ich spürte es, er wollte mich vor etwas warnen!“

Danach verfällt Seffel wieder in träge Lethargie und ist nicht ansprechbar. Nur eine Behandlung der Seele ermöglicht es, weitere Informationen von Seffel zu bekommen.

Seffel wurde während er dort neben seiner getöteten Tochter lag Zeuge der Erscheinung von Elarions Geist. Beim Anbruch des Tages kam dieser aus dem dunkel der Bäume und setzte sich zu ihm. Der Elf sprach auf [alte Elfensprache] warnende Worte zu Seffel, die dieser natürlich nicht verstand und verschwand dann wieder in den Wald.

So auf die Erscheinung aufmerksam gemacht sollten die Helden nun auch versuchen Elarion zu begegnen. Wie schon bei der Begegnung mit Seffel wird er bei Tagesanbruch auftauchen, jedoch muss der Ort nicht der selbe wie bei der Begegnung mit Seffel sein, der Elfengeist wird die Helden im Wald auf jeden Fall finden, in den Wald müssen die Helden aber schon. Hier können sie auch wieder der Präsenz Aphestadils begegnen, die, falls sie noch kein Opfer unter den Helden gefunden hat nun versucht eine Einzelperson anzugreifen.

Elarions Warnung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr schaut euch um, doch Nichts ist im leichten Dunst der Morgendämmerung zu sehen. Einige Zeit sucht ihr eure Umgebung mit den Augen ab und dann erscheint aus dem Grau des Nebels ein Schimmern. Die Form könnt ihr kaum erkennen, wandert es doch hinter einer Baumreihe entlang. Doch als es am letzten Stamm vorbei ist hält das Schimmern auf euch zu, nimmt klarere Konturen an, bis ihr eine elfische Gestalt erkennen könnt. Jedoch ist die Gestalt durchscheinend, fast unwirklich. Sie kommt direkt auf euch zu, scheint euch nach und nach zu mustern und erhebt dann die Stimme: „Hört und schweigt ihr Kurzlebigen! Die Wacht, dass spüre ich geht nun dem Ende entgegen. Das Grauen unterm Berg röhrt sich. Das Rattenkind, Feind meines Volkes sowie des Euren hat seine Diener geschickt um seinen Diener zu befreien. Und ich habe versagt! Kann das, was kommt, nicht verhindern. Darum liegt es an euch zu verhindern, dass die Ketten des lang Verborgenen gelöst und der die Schöpfung zerstörende zurückkehrt. Bald wird ein Kurzlebiger, der seine Seele gegeben hat hinunter steigen, dies ist zu verhindern. Ihr müsst es verhindern!“

Als Elarion aufhört zu reden seht ihr, wie die Sonne mit ihren Strahlen durch das Blätterdach dringt und auch Elarion erhellt, so dass seine Gestalt bei der zunehmenden Helligkeit zu verblassen scheint. Wenige Augenblicke dauert es, dann könnt ihr die Erscheinung des Elfen nicht mehr wahrnehmen.

Und dann erwacht der Wald mit einem von Schmerz verzehrten Brüllen. Vögel erfüllen die Luft mit panischem Gezwitscher, andere Waldtiere scheinen wie im Todeskampf zu schreien. Doch all das wird übertönt von dem Summen gleich unendlich vieler Insekten, welches aus

einer schwarzen Wolke zu kommen scheint, die sich nun langsam aus dem Gebirge auf den Wald zu schiebt.

Noch starrt ihr erschreckt in den Himmel als hinter euch ein Eber durch das Unterholz bricht und direkten Anlauf auf euch zunimmt. Um euch herum erscheinen Vögel aus dem Wald und stürzen sich im Sturzflug auf euch, während die Wolke fast die äußere Waldgrenze erreicht hat.

Gleich zu Tagesbeginn erscheint Rahastes Einfluss und er macht diesen in dem Wald gelten. Die Insektenwolke ist nur äußerer Erscheinungsbild, denn sein Wirken macht sich vor allem durch Raserei der Tierwelt und Verderben des Erdreiches bemerkbar.

So werden die Helden auch Mühe haben wieder zum Dorf zurückzukehren, denn fast jedes Tier in dem Wald ist in dämonischer Raserei getrieben worden und geht sobald es die Helden sieht auf diese los. So können die Helden von den hier lebenden wilden Wühlschweinen und Vögeln, aber auch von eigentlich harmlosen Tieren wie Rehe und Eichhörnchen angegriffen werden.

Sollte die Gruppe bei der Begegnung mit Elarion niemanden haben, der die alte Elfensprache kann, so wird Elarion in einem gebrochenen Garethi sprechen, welches sein Geist während des langen Aufenthalts auf Dere von denjenigen aufnehmen konnte, die in seinen Wald kamen.

Aphestadil

In dieser Nacht findet Aphestadil ein weiteres Opfer. Andela wird von der dämonischen Trägheit befallen, vernachlässigt langsam die Pflege von Wulfen und fällt letztendlich in einen tiefen Schlaf. Am Besten wäre es natürlich, würde ein Held sie so schlafend finden und dann auch noch in ihr Gemach bringen (eventuell auf Anraten von Lares, der unter dem Vorwand nach Wulfen zu schauen in dessen Zimmer weilt), ansonsten wird Lares sie bei einem Besuch in der Kammer schlafend vorfinden und sie auf ihr Zimmer bringen.

Sollten die Helden eine Möglichkeit finden Andela kurzzeitig aufzuwecken, so kann sie von dem Angriff Aphestadils berichten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich wühlte mich auf einmal wie im Traum versetzt. Um mich herum war nur die Nacht, voller Sterne um mich herum und in der Nacht stand sie. Ihr Körper schien das eines Mädchens zu sein, doch als sie auf mich zu kam sah ich in ihr Gesicht. Eine Greisin gleich war ihr Antlitz, wie aus Wachs ihre Haut (*tiefes Durchatmen*). Ihre Gewänder und ihre Haare schienen die Nacht zu sein. Dann war sie vor mir, ich ließ sie mich umarmen, spürte eine Kälte, die von ihr ausging. Dann war ich wieder bei meinem Wulfen, in seiner Kammer und fühlte mich so müde.“

Darstellung Andelas:

In der Folge des Tages wird die Lethargie Andelas immer schwächer. Sie erwacht, erst nur kurzzeitig, gegen Abend auch für längere Zeit, ist jedoch von alleine zu keiner Handlung fähig. So wird sie an diesem Tage auch nichts zu Essen und Trinken einnehmen, wenn sie nicht von Bediensteten gefüttert wird. Wenn die Helden sich mit ihr befassen, so sind hier ein paar Tipps zur Darstellung angeführt.

Reden sie langsam und emotionslos während sie den Angesprochenen kurz anschauen um dann ihren Kopf locker lassen und nur noch nach unten schauen. Machen sie dabei schwerfällige Bewegungen mit Hand und Arm, wie die Hand langsam erheben um sie dann einfach wieder auf ihren Schoß fallen zu lassen. Bei längeren Gesprächen schließen sie irgendwann die Augen und reden nur noch recht einsilbig.

Mord

Kurz vor dem Anbruch des dritten Tages des Dreizehnten erfährt Lares die Beeinflussung durch den Drachen. Schon lange war er in Andela verliebt, die jedoch hatte ihr Herz an Wulfen verloren. Nun jedoch beherrscht der Charakter des Drachen diesen Teil der Empfindungen von Lares – und dieser befiehlt in seinen Konkurrenten zu töten, wie es bei Drachen üblich ist, Lares als Sohn eines Edlen, zum herrschen geboren, steht es zu, sich von seinen Untertanen das zu nehmen, was der Herrscher verlangt. Wer sich diesem widersetzt muss bestraft werden und so beschließt er den Konkurrenten um Andelas Liebe aus dem Weg zu räumen.

Lares begibt sich zu Wulfens Zimmer und ermordet ihn, schlitzt ihn förmlich auf und verlässt dann das Zimmer wieder. Dies wird er natürlich nicht vor den Augen anderer tun, sorgen sie also für eine längerfristige Ablenkung, falls ein Held in dieser Nacht noch die Aufsicht über Wulfen übernimmt. Eventuell kann der Held auch dermaßen tief in einem Alptraum gefangen sein, dass er von dem Mord nichts mitbekommt. Beim Erwachen wird er dann in ein über und über mit Blut beschmiertes Zimmer schauen. Sollte kein Held etwas von dem Mord mitbekommen werden sie am nächsten Morgen davon erfahren. Eine Magd wollte Wulfen Frühstück bringen und hat seine Leiche gefunden.

Der dritte Namenlose Tag - Rahastes

Nachforschungen

Spätestens am Morgen des dritten Tages des Purpurnen werden die Helden von dem Mord an Wulfen erfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du schaust in den Raum. Blut, das Bett ist von rotem Blut getränkt. Auf dem Bett liegt Wulfen, grausam aufgeschnitten, die Kehle aufgetrennt, der Korpus bis auf die Rippen aufgeschlitzt.

Das ist was die Helden auf den ersten Blick sehen können. Um sich weiter in den Raum zu trauen sollten die Helden nicht an *Totenangst* leiden (Probe).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du beschaust die Leiche Wulfens genauer, schaust über den Oberkörper, der zu den Schnitten an Kehle und der linken Brust noch zahlreiche Einstichwunden. Dein Blick bleibt bei den vor Schrecken geweiteten Augen hängen, deren letzter Ausdruck scheint, als hätte er direkt in die Niederhölle geblickt.

Lares hat Wulfen durch einen Schnitt durch die Kehle ermordet und ihm im Todeskampf noch das Messer über die Brust gezogen. Die kleineren Einstiche hat er ihm in Raserei zugefügt, in der er wahllos das Messer in den Körper seines Konkurrenten trieb.

Spuren am Tatort: Da Wulfen durch den immer noch bestehenden dämonischen Einfluss dem Mörder vollkommen hilflos ausgeliefert ist hinterlässt Lares keine unbedachten Spuren im Zimmer. Einzig auf dem Fußboden aus Stein sind kaum zu entdeckenden Spuren im Staub. Diese vermischen sich mit denen von Wulfen, so dass nur eine *Fährtensuchen*-Probe, bei der 12 Talentpunkte übrig bleiben erkennen lässt, dass zu vielen gleichartigen Spuren sich die Spuren von schlankeren Füßen mischen (die von Andela) und ein paar von leichten Stiefeln (Lares Spuren)

An der Leiche kann nach einer gelungenen *Anatomie*-Probe folgendes festgestellt werden.

TaW* 0: Die Wunden wurden mit einer kurzen Stichwaffe wie einem Kurzschwert, ein Messer oder Dolch durchgeführt

TaW* 4: Die Klinge muss recht lang gewesen sein, sie wurde zum Teil bis zu 15 Finger tief in den Körper gerammt.

TaW* 5: Da die Stiche tief in den Körper gehen, fast bis sie am andren Ende wieder heraustreten muss es ein einigermaßen kräftiger Täter gewesen sein

TaW* 7: An der Schnittform am Hals bei der speziellen Lage des Opfers kann auf einen Rechtshänder geschlossen werden, da der Schnitt auf der rechten Halsseite weiter Richtung Nacken geht und ein wenig tiefer ist.

TaW* 9: Die Klinge ist außerordentlich schmal (ein waffenkundiger Held kann aus diesen Informationen auf einen Langdolch schließen).

Beobachtungen: Wir wollen ihnen als Spielleiter hier nicht vorschreiben, wer etwas (und ob überhaupt etwas) von dem Mord mitbekommen hat. Sie sollten sich selbst überlegen wie viele Informationen sie ihren Spielern geben, um sie auf die richtige Fährte oder davon weg zu führen.

Mögliche Informationen sind hierbei, dass die Bewohner der direkt anliegenden Räume Geräusche gehört haben, die sie dann einem möglichen Mörder zuordnen werden. Ebenso könnten Verdächtige in dem Flur beobachtet worden sein oder an anderen Orten der Burg herumschleichen.

Indizien: Auf Lares selber kann der Langdolch deuten, wenn ein fähiger Anatom die Wunde untersuchen und auf diese Art Waffe schließen konnte. Nur Lares ist in Besitz eines solchen Dolches, er selber wird aber, wird er darauf angesprochen angeben, dass dieser ihm entwendet wurde. Können die Helden sein Zimmer durchsuchen so werden sie diesen dort jedoch finden können.

Bei der Tat ist, vor allem wegen seines brutalen Ausführens, Lares Kleidung mit Blut des Opfers besudelt worden. Er muss also einmal in der Mordnacht in blutbeschmutzter Kleidung durch die Burg laufen und kann da eventuell bei beobachtet worden sein, sowie er nun die Kleidung loswerden muss. Zunächst wird er sie in seinem Zimmer verbergen, sobald er die Gelegenheit sieht wird er versuchen seine Kleidung im Kamin des Speisezimmers zu verbrennen. Den Helden kann also bei der Durchsuchung von Lares Gemach und nach einer gelungenen *Klugheits*-Probe +5 auffallen, dass die Kleidung, die er an dem Tattag getragen hat nicht auffindbar ist (wenn sie sie nicht sowieso blutgetränk im Versteck finden). Ebenso mag es den Helden seltsam vorkommen, dass, selbst an solch einem, Sommertag ein Kamin angezündet wird. Sie sollten also am Tag der Madaraestra beiläufig die möglicherweise noch heiße Asche in dem Kamin des Speisezimmers in die Beschreibung mit einfließen lassen (und natürlich sonst betonen, dass die Kamine der anderen Zimmer nicht entzündet sind).

Gerüchte: Bei den Personenbeschreibungen selbst sind schon Verdachtsmomente beschrieben, die eventuell eine Tat wie den Mord an Wulfen ein Motiv zu geben. Falls sie weitere Bewohner der Burg (oder auch des Dorfes) einführen, so können sie diese ebenfalls mit einem möglichen Hintergrund ausstatten.

Überführung: Ob die Helden Lares als Täter überführen können und so die schändliche Tat des Folgetages verhindern liegt natürlich an den Bemühungen der Helden und an ihrem guten Willen. Vor allem sollten die Nachforschungen die ‚Wartezeit‘ auf den nächsten Tag somit dem Finale des Abenteuers ausfüllen. Außerdem können die Helden hier, im Gegensatz zu dem Handlungsteil, der um die Befreiung des Purpurwurms geht, präventiv eingreifen und ihren Spielern vielleicht etwas das Gefühl nehmen, dass sie beim Spiel auf der Burg wenig erreichen konnten.

Die kleine Opferung

Immer stärker wird der Glaube des Barons, Gavwrock nannte er ihn die ganze Zeit, doch an diesem Tage erkennt er, wem er in Wirklichkeit dient. Der Dreizehnte offenbart sich ihm und fordert seine Treue und diese schwört ihm der Edle von Morwacht auch. Als Beweis des Schwures trennt sich der Edle den kleinen Finger seiner rechten Hand ab, im Gegensatz zu vielen anderen Geweihten wird er dies aber offen tragen. Er ist der Herr auf der Burg, der oberste Gläubige von Gavwrock und somit sieht er Heimlichkeit als nicht erforderlich an, sollen seine Pläne doch auch nicht im Geheimen stattfinden.

Wenn die Helden ihn also an diesem Tage antreffen, so werden sie aufmerksam auf den frischen Verband um seine rechte Hand. Offen spricht er darüber, dass er den Finger seinem Herrn geopfert hat, nur die wahre Identität von ihm behält er für sich.

Raserei

Die Burg Morwacht liegt auf einem Sockel, darunter gelegen ist direkt ein kleines Dorf, welches für die Versorgung der Burg sorgt. Vor allem ist in diesem auch die Wühlschweinzucht des Edlen von Morwacht.

Die Wühlschweinzucht des Edlen von Morwacht sowie die Schweine im Besitz der jeweiligen Familien wurden über die fünf Namenlosen Tage in Ställe und Häuser geführt. Herausstechend hierbei der große Verschlag, der für die vielen Schweine des Edlen angefertigt wurde. Am dritten Tag kurz nach Einbruch der Dunkelheit findet Rahastes hier Opfer indem er die Schweine in Raserei verfallen lässt. Als Nebenwirkung seines Auftauchens verdirbt er noch Stellen des Erdbodens, vor allem um den Stall herum ist jegliche Pflanze tot, der Boden unfruchtbar (jedoch nicht langfristig).

Die Schweine rennen zuerst gegen die Wände, bis unter ihrer Raserei das Tor und einige Wandbretter brechen und sie über das Dorf herfallen. Sie streifen zwischen den Häusern her, fallen in Ställen ein und töten andere Tiere, sobald ein Mensch sich draußen sehen lässt fallen sie im Rudel über ihn her. Zum Teil schaffen sie es sogar in Häuser einzudringen und die Bewohner dort zu bedrohen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seltsame Geräusche dringen von draußen heran, wie Grunzen, nur wilder. Ein Blick aus dem Fenster lässt euch das Dorf im fahlen Licht der Nacht sehen, nur der große Stall liegt in unnatürlicher Dunkelheit, die sich in sich zu bewegen scheint. Es kommt dir vor, als ob ein Summen und Brummen herausklingt.

Plötzlich sieht ihr etwas aus dem Stall laufen, kurz danach wieder, gefolgt von einer ganzen Meute, die Schweine des Edlen von Morwacht sind aus dem Stall entkommen und laufen in scheinbarer Raserei durch das Dorf.

Wenn die Helden weiter aus dem Fenster blicken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Schweine jagen durch die Gassen und Wege des Dorfes, fallen in ihrem Wahn in die Ställe der anderen Tiere ein, ihr hört den panischen Aufschrei sterbender Tiere. Ein Rufen nach Hilfe durchhallt die Nacht, ein Rudel von Wühlschweinen haben die Jagt nach einem Menschen, der sich draußen hat blicken lassen aufgenommen.

Wenn das die Helden immer noch nicht zum Eingreifen bewegen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kindergeschrei bricht in einem Haus aus, das hysterische Rufen einer Frau. Schnell schließt ihr, dass die Tiere sich anscheinend einen Weg in die Behausung der Menschen gebahnt haben. Aus einem anderen Haus sieht ihr plötzlich Flammen hervorkommen und sich schnell ausbreiten.

Die Helden können in dem Dorf selber verschiedene Sachen versuchen:

Menschen retten: Einige Wühlschweine schaffen es in die Häuser der Menschen einzudringen und dort die Familien anzugreifen.

Tiere verscheuchen: Durch Zauberei (hier vor allem einige Beherrschungssprüche oder Illusionen sowie Schadenszauber), durch einen Gegenangriff oder den Versuch die Tiere wegzulocken ist es möglich sie aus dem Dorf heraus zu treiben.

Brände: Beim Kampf in den Häusern kann es schnell zu Bränden kommen, die gelöscht werden müssen. Hilfe muss dabei erst herbegeholt werden, denn die meisten Bewohner verkriechen sich in ihren Häusern und hüten sich abergläubisch davor einen Fuß über die Schwelle zu tun.

Heilung: Einige verletzte Menschen und zum Teil schwer versetzte Tiere (für die meisten könnte die Helden nichts mehr tun) müssen versorgt oder beruhigt werden.

Wühlschwein (in Raserei)

Größe: um 20 Finger **Gewicht:** 60 Stein

LeP 15 GS 7 AuP 30 MR 5 KK 8

INI 6+1W6 PA 4 RS 1

Stoß / Biss DK H AT 10 TP 1W6+1

Beute: 20 Rationen Fleisch, Fett, Leder

Besondere Kampfregeln: Überrennen (2), Verbeißen, Niederwerfen (1, Stoß), wegen der Raserei verspüren die Schweine keine Schmerzen, werden also auch nicht durch Wunden und Schwere Treffer beeinflusst

Besonderheiten: Wühlschweine verfügen über das Talent Fährtensuche, können dies aber wegen ihrer Raserei nur bedingt einsetzen (Fährtensuchwert von 4)

Einbruch

Allmählich sollte Islailla aufgefallen sein, dass von den Helden eine Bedrohung ausgeht. Um sie zu schwächen – und wenn alles gut geht sogar zu töten – versucht sie die Alpträume der Helden zu verschlimmern und zu einer größeren Gefahr zu machen. Deswegen dringt die Geweihte in die Kammer der Helden ein und positioniert einen verfluchten Karneol in dem Zimmer. Um den Einbruch zu tarnen verwüstet sie noch das Zimmer und entwendet dabei eventuell Gegenstände, die ihr vielleicht gefährlich werden könnten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euer Zimmer betreten wollt stockt ihr. Einen Spalt weit steht sie offen, obwohl ihr euch sicher seid, dass die Tür heute Morgen verschlossen wurde. (*Heldenaktion*)

Das Zimmer ist durchwühlt, die Rucksäcke entleer und euer Hab und Gut auf dem Boden verstreut.

Sollte Islailla von den Helden erfahren haben wen sie verdächtigen, dann kann sie hier noch Indizien auf diese Person hinterlassen, wie etwa abgerissen Stoffstücke oder ähnliches. Ansonsten wird sie ein paar Gegenstände, die er von den Helden einsteckt bei einer beliebigen Person des Schlosses deponieren, um die Helden gegebenenfalls auf eine falsche Fährte locken.

Da der Karneol recht klein ist kann er nur nach intensiver Suche gefunden werden (*Sinnenschärfe*). Wo er genau versteckt ist sollen sie entscheiden.

Spurensuche

Die Helden werden wahrscheinlich versuchen dem Einbrecher auf die Schliche zu kommen. Den Erfolg dieser Spurensuche sollten sie davon abhängig machen, wie stark sie Islailla nun in Verdacht bringen wollen. So könnte sie beobachtet worden sein, wie sie in das Zimmer eingestiegen oder mit einigen Sachen beladen wieder herausgekommen ist. Ebenso auffällig hierbei wird sein, dass sie schwere Gegenstände mit beiden Armen gehoben hat, was bei ihrer Lähmung eigentlich nur schwer möglich ist. Etwas weniger augenscheinlich und mit weiteren Nachforschungen verbunden ist es, wenn Islailla ein Stück Stoff abgerissen hat, vielleicht beim Knacken eines Schlosses einen Dietrich aus einem ganzen Satz vergessen. Bei all diesem sollten nun die passenden Gegenstücke gefunden werden.

Von Islailla ablenken können sie, wenn sie, wie oben schon erwähnt, falsche Spuren verstreuen.

Des Drachens Namen

Durch den Einfluss des Karneols wird dieser Traum intensiver erlebt. Die Helden sind hier nicht alleine sondern sind alle im selben Traum gefangen. Die Realitätsdichte ist höher (sie beträgt 25, siehe dazu **MWW Seite 176**) und auch der Urheber der Träume ist diesmal mehr vom drachischen Geist bestimmt als von dämonischen Einflüssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr öffnet eure Augen. Dunkelheit, überall um euch herum ist undurchdringliche Dunkelheit. Ihr spürt eure gegenseitige Anwesenheit, einen sandigen und unebenen Boden unter euch und eine leichte Brise in eurem Rücken, die Düfte von Qualm, Asche und Schwefel mit sich trägt. Unheimlicher Schauer durchläuft euch, als ihr den Ausgangspunkt des Windes gewahr werdet. Hinter euch scheint die dunkle Welt zu Ende, eingebrochen in schieres zerstörerisches Nichts. Die Welt wird hinter euch zermalmt bis nur noch die wenigen Boten der Zerstörung, der abstoßende Geruch und die Stille übrig sind.

Die Helden befinden sich nun im Traum des Drachen, der seine Vergangenheit widerspiegelt. Die Landschaft ist eine weite sandige Steppenlandschaft, die (wenn die Helden sie sehen könnten) Ähnlichkeiten mit dem Orkland aufweist. Es gibt hier keine wirklichen Richtungen, ob der rechte Weg oder geradeaus, es führt immer zum gleichen Ereignis, nur eine Richtung ist den Helden verwehrt – zurück. Denn niemand kehrt von dem Weg, den er für den Namenlosen eingeschlagen hat um, ohne die Strafe des Dreizehnten zu spüren. Sobald die Helden voran gehen wird hinter ihnen die Welt ein Stück weiter zusammen brechen, sollte ein Held sich in das Nichts stürzen wird er zerrissen. Er hat ein Gefühl, als ob ihm die Seele aus dem Körper gerissen wird und er spürt Qualen, die nicht beschreibbar sind. Er wacht dann aus dem Traum auf, allein wegen der Erinnerung der Schmerzen schreit er solange, bis seine Stimme endlich versagt und er irgendwann Hilfe bekommt. Sein Körper weiß äußerlich zwar keinen Schaden auf, ist aber innerlich so zerrissen, dass sich die aktuelle Lebensenergie halbiert und wenn sie als Spielleiter wollen können sie ihn noch mit Nachteilen versehen (die vielleicht ja „nur“ temporär sind). Schreiten die Helden nun weiter voran werden sie auf die Erinnerungen an die Schlacht um Tie’Shianna stoßen.

Tie’Shianna

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Seltsames könnt ihr ausmachen, denn in der euch umfassenden Dunkelheit scheint vor euch ein weißes Gleißend. Schon aus der Ferne schmerzt es in euren Augen und je näher ihr kommt umso eindringlicher wird der Schmerz, dem ihr nur durch Abwenden entgehen könnt. Doch immer wieder zieht das Licht eure Blicke auf sich, als ob es ein Ziel ist, welches ihr erreichen müsst. Um das Licht herum, stehend in der Dunkelheit, dort wo sich der Boden befinden müsste seht ihr Schatten, Lebewesen die ihr nur ausmachen könnt, weil sie sich vor dem Licht abzeichnen. Jetzt sind auch Worte zu verstehen, eine seltsame, melodiöse Sprache von Wesen im Licht, krächzende, kehlige und raue von den dunklen davor. Dann beginnt der Sturm. Angeführt von einem riesigen Wesen, deren Schritte wie donnernde Hufen im Dunkel erklingen schiebt sich die Masse auf das Licht zu. Das Gleißend wird schwächer, bis es ganz erstickt.

Handeln können die Helden hier nicht. Gehen sei zu Fuß ist das Licht schon erstorben wenn sie ankommen. Geflogen kommen sie zwar noch, um die Schlacht der Schatten gegen das Licht mitzuerleben, sie können sich jedoch den Scharen der Schatten nicht entgegen stellen. Eine Berührung mit dem Licht ist schmerhaft für die Helden (1W6 SP pro KR), eine Attacke auf das Licht wird dieses ein wenig verringern. Die Sprache, die die Helden hören ist übrigens Ashdira, die alte Elfensprache, das andere keine bestimmte Sprache, sondern nur rohe Töne, die die Horden des Namenlosen symbolisieren. Eine weitere Besonderheit hier ist der riesige Schatten, Khazak, der Heerführer des Namenlosen. Kommt ein Held ihm Nahe so verspürt er eine Aura von zerstörerischer Macht und Herrschaft, die selbst ihn in den Bann zieht und ihn versucht bei dem Sturm auf das Licht mitzukämpfen.

Pakt mit dem Namenlosen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr spürt die Präsenz von etwas Großem, Mächtigen, Bösem. Furcht kommt in euch hoch. Die Präsenz hat ein Auge auf euch geworfen, will euch besitzen. Plötzlich fühlt ihr euch von ihr durchdrungen, tief in eure Seele und eure Körper dringt sie für einen kurzen Moment ein. Dann spürt ihr den Schmerz, als ob ein Teil eures Körpers abgerissen wird.

Diese Passage ist eine Metapher für den Pakt des Wurms mit dem Namenlosen. Dieser verlangte für seinen Pakt ein Stück des Drachen, doch vor allem musste sich der Drache jemanden beugen. Er sah sich also einer Macht gegenüber, deren Stärke er erkannte und die Größer war als alles Andere die er sich entweder unterwarf oder, so die Verführung des Namenlosen, von ihr vernichtet wird. Die Helden erleben Ähnliches. Der Schmerz der in einem Körperteil anfängt (hierbei dienen vor allem die typischen Opfer für den Namenlosen: Zehen, Finger und ein Auge) und breitet sich von dort aus. Die Helden erleiden am Anfang 1W2 Punkte Ausdauerschaden, welches langsam erhöht wird. Immer stärker werden die Schmerzen, die Helden winden sich am Boden, der Schmerz wächst und breitet sich im Körper aus. Erreicht er das Herz und die Helden sind noch nicht bewusstlos so krampft dieses zusammen und bleibt so stehen, was dem Helden 1W20 echte Schadenspunkte erleidet. Aufhalten kann man den Schmerz, indem man das zuerst befallene Körperteil abschneidet. Verliert man vom Schmerz das Bewusstsein oder stirbt beim Herzstillstand so erwachen die Helden und der Traum endet für sie.

Die Gefangennahme

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Plötzlich Stimmen! Scheinbar von überall her, die gleicht Sprache, wie ihr sie bei dem seltsamen Gleissen gehört habt, wieder das Melodiöse. Ihr könnt Wut aus der Sprache verspüren, Wut die euch gilt. Auf einmal windet sich um [Name eines Helden] Bein. Wie ein Ast oder eine Pflanzenschlinge fühlt es sich an, was an deinem Bein hochrankt und dir dabei mit scharfen Dornen dein Fleisch aufschneidet. [Ein Held mit Gefahreninstinkt/Blindkampf/Kampfgespür/Kampfreflex/Aufmerksamkeit (mit absteigender Relevanz)] spürt hinter sich etwas auf ihn zustürmen. Instinktiv geht er in Kampfstellung, um sich dem Gegner zu stellen, doch was können seine Instinkte bei der Dunkelheit ausrichten?

Diese Szene symbolisiert die Ergreifung Zerza'anurtas und seine Bindung an die Höhle. Die Helden müssen sich kämpfenden Elfen und aus dem Boden kommenden Dornenranken erwehren. Die Anzahl von Gegnern können sie anpassen, so können auch mehrere Elfen auf einen Kämpfer kommen, zahllose Ranken einen Helden angreifen. Eine Besonderheit dabei ist, dass die Treffer der Elfen keinen Schaden machen, sondern einen Gegner nach und nach einschläfern, die Ranken weniger auf Verletzungen aus sind, sondern die Bewegungsfreiheit nehmen und Helden somit zu leichten Opfern der Elfen werden lassen. Sollte ein Held versuchen zu fliegen, so können zwar die Elfen nicht attackieren, die Ranken allerdings können auch in die Höhe wuchern und Flieger umschlingen. Sollte ein Held sterben oder einschlafen, so ist der Traum für ihn zu Ende.

Bedenken sie beim Kampf, dass die Helden in diesem Kampf, im Gegensatz zu den Elfen, Erschwernisse wegen ihrer Blindheit hinnehmen müssen.

Elfe

LeP 27 GS 8 AuP 33 MR 8 KO 12

INI 15+1W6 PA 13 RS 1

Schwert / Speer DK N AT 15 SP 1W3*

Besondere Kampfregeln: In der gleichen Höhe der Schadenspunkte verliert ein Held auch an Körperkraft. Ein getroffener Held fühlt sich schlaftrig. Sinkt der Wert auf Null oder darunter fällt der Held in einen tiefen Schlaf.

Ranke

LeP 10 INI 6+1W6 PA 0 RS 2

Umschlingen DK beliebig AT 8 TP 0

Besondere Kampfregeln: Bei einem Treffer der Ranke würfeln sie auf einem W6, die gewürfelte Zahl entspricht den Einbußen auf GE und KK des Helden (Attacke und Paradewerte müssen eventuell neu berechnet werden). Mit einer gelungenen KK-Probe kann sich ein Held aus der Umschlingung der Ranken befreien (beachten sie jedoch auch hierbei den Aufschlag).

Das Zentrum des Traumes

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Zeit ist für euch nicht mehr fassbar. Scheinbar endlos und eintönig zieht sich eure Wanderung. Gleichförmiges auf und ab während das einzige was ihr spürt der aufgewirbelte Sand ist.

Lange Pause

Ihr spürt es, die Mitte, das Ende eures Weges ist gekommen. Ihr bemerkt wie der Wind stärker wird, den Boden durchwühlt und den feinen Sand mit sich trägt. Je näher ihr kommt umso stärker wird der Sog. Euch wird bewusst, dass sich vor euch ein Mahlstrom befindet, unerbittlich alles in sich hineinsaugend – und am Ende wartet er, dessen Namen zerschlagen wurde, dessen Name Unheil bedeutet. Doch aus der Mitte des Mahlstroms ragt etwas heraus, ein Fanal der Macht, Angst, Trauer, Magie, Geheimnis und Freiheit.

Die Helden haben das Ende des Traumes erreicht, das Auge des Namenlosen und den Karfunkel, oder besser deren träumerische Metaphern. Das Auge des Namenlosen entspricht hier einem Krater von 139 Schritt Durchmesser in dem ein Mahlstrom wirbelt und alles was er erfasst ins bodenlose zu ziehen. In der Mitte ragt eine schmale Felsnadel heraus, auf dem ein fast zwei Menschen großes kristallenes Ei. Dieses Ei sollte Ziel der Helden sein, denn in ihm verbirgt sich der Name des Purpurwurms und damit ein großer Vorteil für die anstehende Auseinandersetzung. Um jedoch dorthin zu gelangen und nicht von Strom erfasst zu werden führt der einzige Weg über einen schmalen Steg. Diesen Steg müssen die Helden somit erst finden, was sie eine Spielrunde Zeit kostet, während der drei Körperkraft-Proben anfallen, misslingen davon zwei wird der Held in den Mahlstrom gezogen. Fliegen ist hier vollkommen unmöglich, ist der Sog in der Nähe des Bodens doch schwächer. Hebt ein Held ab so wird er fast augenblicklich von dem Wind mitgenommen und nur durch eine Fliegen-Probe +3 kann er noch landen, befindet sich dann fast unmittelbar am Abgrund und sollte von dort erstmal von dem Krater weg kriechen. Mit einer Fliegen-Probe +8 und einer Körperkraft-Probe +10 kann man sich auch drei Kampfrunden in der Luft wie gewünscht bewegen, dann wird die nächste Probe fällig.

Auch auf dem Steg müssen Körperkraft-Proben abgelegt werden, alle drei Kampfrunden eine, wobei die Zuschläge variabel sind, +5 sollte ein Held den Steg entlang rennen (wobei da zusätzlich noch eine Probe auf Körperbeherrschung anfällt, die um 7 Punkte erschwert ist um auf dem Steg zu bleiben), -2 wenn man sich am Steg klammert um auf dem Bauch vorwärts robbt.

Der Name

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

In dem Moment als deine Finger das Gebilde in der Mitte berührt bilden sich dünne Streifen aus Licht, die sich um deinen Arm schlingen und von dort aus wachsen, nach deinem Gesicht und Körper tasten bis plötzlich eine Kaskade der Helligkeit vor dir ausbricht, dich einhüllt und umfängt. Und dann spürst du es, ein Name, der sich aus uralten Lauten und Gedanken, einer Sprache die zu denken, selbst zu merken dir fast unmöglich ist und die auszusprechen dir unmöglich scheint.

Das Licht breitet sich aus, erreicht nun auch deine Gefährten, dringt selbst durch eure geschlossenen Lider und verebbt erst, als ihr die Augen wieder aufreißt. Doch was ihr seht ist nur die Decke eures Gemaches.

In dem Gedächtnis eines Helden hat sich nun der Wahre Name von Zerza'anurta festgesetzt. Er kann ihn nun im Finale versuchen auszusprechen und kann dann dort zum Teil Macht über den Purpurwurm erlangen. Der Traum endet hier, die Helden können sich an alles Geschehene erinnern, sind jedoch wahrscheinlich verletzt und erschöpft.

Eigenschaften im Traum:

Den ganzen Traum werden die Helden in völliger Blindheit erleben, nur wenige Besonderheiten erlauben ihnen einen wagen optischen Eindruck (Tie'Shianna, der Name). Ein Zauber jedoch, der magische Linien offenbart wird auch hier solche Strukturen zeigen. Mit einer Heilkunde Seele-Probe +10 (für Drachenkundige +5) ist es möglich sich im Traum

drachische Fähigkeiten zu erwerben. Mögliche Eigenschaften sind Flammenstrahl, Telekinese, Beherrschung und Flugfähigkeit. Natürlich wissen die Helden nichts von dieser Möglichkeit, erst der Ausgesprochene Wunsch dazu und das Gelingen der Probe ermöglicht es ihnen.

Flammenstrahl: Reichweite 7 Schritt, Attacke 12, Trefferpunkte 2W6+4, elementarer Sekundärschaden

Telekinese: Wirkung wie Motoricus mit 10 ZfP*, dabei aber kostenlos

Flugfähigkeit: ermöglicht es dem Helden mit einer Geschwindigkeit von IN zu fliegen, bei besonderen Manövern sind Fliegen-Proben notwendig

Beherrschung: Befehle, die konkret ausgesprochen oder gedacht werden, wirken bei dem Angesprochenen, wenn eine Mut-Probe erschwert um die Magieresistenz des Opfers gelingt. Zudem kommt noch ein Aufschlag abhängig von der Art des Wunsches dazu (von -5 bei Befehlen, die dem Opfer nur leicht entgegenstehen wie zum Beispiel dem Führer der Gruppe zu folgen bis zu +15 beim Befehl des Selbstmordes)

Vorläufige Auswirkungen des Namenspaketes

Sollte der Held den Namen des Purpurwurms aussprechen, so sieht er für einen kurzen Moment in die Dunkelheit des Drachenhortes. Dann öffnen sich für einen Lidschlag die Augen des Purpurwurms, der Held blickt in die golden aufblitzenden Reptilienaugen. Nur kurz, denn dann schließt sich das Lid wieder, es herrscht noch eine Sekunde Dunkelheit bis der Held wieder normal sehen kann.

Sonstige Auswirkungen hat der Namenspakt nur, wenn der Held versucht den Drachen zu verzaubern, dieser besitzt gegenüber dem Namensherrscher nur noch eine Magieresistenz von 0. Dafür sind aber einige Modifikationen notwendig, so kennt und sieht der Held das Opfer ja nicht einmal (zaubert also erstmal ins blaue hinein) und wird die Reichweite auf *Horizont* erweitern müssen.

Erkenntnisse am Ende des dritten Tages

Hier wollen wir Ihnen die Informationen, die die Helden im Verlauf ihres Aufenthalts auf der Burg Morwacht erfahren konnten zusammengefasst. Dabei ist zuerst aufgeführt, was die Helden am Besten wissen sollten, danach weitere mögliche Informationen.

- Sowohl die Existenz einer Goldmine als auch der Aufstand der Arbeiter werden die Helden auf jeden Fall bei der Anwerbung erfahren.
- Die Anwesenheit von Dienern des Namenlosen sollten die Helden spätestens von Elarion erfahren. Ebenso verweist der Brief des Heilers darauf.
- Die Existenz von Rattenpilzen und deren Auswirkungen können die Helden aus der Chronologica von Morwacht entnehmen und damit erfahren, dass der Namelose auch in der Mine beziehungsweise darunter wirkt. Dazu die Warnung Elarions sollte bei den Helden zu dem Schluss führen, dass sich in der Mine der gefangene Diener des Namenlosen befindet.
- Erkennen die Helden den Schatten des Drachen, so können sie auf die Natur des Dieners des Dreizehnten schließen
- Das Trogar dem Güldenen dient sollten die Helden längst vermuten. Islaillas Weihe sollt zwar nicht so leicht aufzuklären sein, kann aber von den Helden in Erfahrung gebracht werden.
- Auch der Mord von Lares kann schon aufgeklärt sein.
- Konnten die Helden in dem letzten Traum den Wahren Namen des Purpurwurms erfahren so können sie das Wissen um diesen im Endkampf als wirksame Waffe einsetzen.

Akt III

Die Fänge des Purpurnen

Eine schändliche Tat

Schon kurze Zeit nach dem der Morgen der Madaraestra angebrochen ist lässt sie ihre Verführungen auf Lares wirken. Dieser sieht Bilder vor sich, in denen Andela ihm gehört. Sieht sie als seinen Besitz, als sein Geschenk der Dämonin und er verfällt diesen Verführungen und nimmt sich, was in dem Lügengebilde der dämonischen Versucherin ihm gehört.

Lares wird ungesehen in Andelas Gemach schleichen und sie dort gegen ihren Willen nehmen. Danach lässt er sie achtlos liegen und geht wieder dem normalen Tageswerk nach. Doch langsam kommt in ihm Reue hoch, die Dämonin lässt ab von ihm, da ihr Werk vollbracht ist und Lares wird gewahr, was er getan hat.

Die Vergewaltigung selber sollten die Helden nicht mitbekommen, jedoch können sie später auf Andela und Lares treffen, die jeweils an den Auswirkungen dieser Tat leiden.

Andela: Andela wird nach der Tat eine ganze Zeit lang wie ohnmächtig in ihrem Zimmer liegen, weinend, bis ihre Tränen versiegt sind und kaum ansprechbar. Andela leidet nämlich nicht nur durch die schreckliche Tat selber, ihr würde von Madaraestra Visionen geschickt, in denen ihr gezeigt wurde, dass bei dieser Schandtat ein Kind gezeugt wurde. Nachdem die Ohnmacht von ihr abgefallen ist begibt sich Andela in die Küche. Sie entwendet dort ein Messer und begibt sich dann in den Burghof zum Brunnen. Dort ersucht sie sich rein zu waschen, immer und immer wieder taucht sie ihre Hände in den Eimer, den sie mit Wasser gefüllt hat und säubert damit ihre Scham, jedoch empfindet sie dabei keine Säuberung. Hoffnungslosigkeit steigt in ihr auf, sie kann nicht mehr weiter leben mit dem Erzeugnis der frevelschen Tat in ihr und schwankt zwischen einer Entleibung und der Abtreibung des Kindes. Letztendlich wird sie mit dem Messer in ihren Leib hineinstoßen um so das Kind zu töten. Nach der Tat bleibt sie blutend, der Bewusstlosigkeit nahe am Brunnen liegen. Wenn sich keiner ihr Annimmt, was von den Verschüchterten Burgbewohnern, die sich nach den Geschehnissen der letzten Tage erst recht in ihren Zimmern verkriechen, nicht zu erwarten ist, wird sie hier verbluten.

Opfer für den Gott der Götter

Die Träume Madaraestras versuchen den Edlen von Morwacht schon, zeigen ihm seine innersten Wünsche und die Möglichkeit sie wahr werden zu lassen, die Barrieren zu brechen und sich zu nehmen was man wünscht. Diese innersten Wünsche sind so von den Mächten des Dreizehnten beeinflusst, die Einflüsterungen Islaillas und die Herrschaftssucht des Purpurwurms, die sich in dem Edlen festgesetzt hat und stete Nahrung findet, dass sie dem Willen des Namenlosen entsprechen. So wird der Edle heute versuchen ein Reich seines Gottes auf Dere zu erschaffen, wobei er schon erkannt hat, wer denn sein wahrer Gott ist. Immer noch unter dem Namen Gavwrock will er die Gläubigen der Burg sammeln und sich mit ihr vom Zwölfsgötterglauben endgültig lossagen. Eine Domäne des Dreizehnten soll Morwacht werden, und dafür müssen alle Ungläubigen sterben, auf dem Altar Gavwrocks geopfert. Angestachelt bei seinem wird Trogar von Islailla, die diesen Aufstand in der Burg nutzen will, um heimlich aus Morwacht zu verschwinden und Richtung Silbermine zu gelangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gongschläge dringen durch die Burg. Jemand schlägt auf dem Bergfried Alarm. Diener, Soldaten und die übrigen Bewohner der Burg strömen nach draußen und mit ihnen auch ihr. Doch statt einen Angreifer oder Gefahr sehen zu können erkennt ihr nur den Edlen von Morwacht. Er steht an einem geöffneten Fenster des Palas, schaut auf die Bewohner Morwachts, die sich nun im Burghof eingefunden haben und erhebt seine Stimme:

„ER hat sich mir eröffnet, hat mich schauen lassen in das was kommt und es war glorreich. SEIN Sieg steht kurz bevor, ER wird sich von den Fesseln der falschen Herren befreien und nun unangefochten herrschen. Und WIR sind seine Diener, seine Auserwählten und dazu berufen sein Reich auf Dere zu führen. So werden auch wir den falschen Glauben ablegen, unserem Herrn Gavrock beistehen und auf seinen Wunsch den Unglauben ausmerzen. So bekennt euch nun zum einzigen Herrn oder spürt die Klinge der Gerechtigkeit!“ Schwerter werden gezogen, die Wachen und einige weitere Bewohner stehen bewaffnet in der Menge. Jindrich tritt zu Trogar ans Fenster, spannt seinen Bogen und schaut in den Hof. Einige Bewohner fallen auf die Knie, beten lauthals zu Gavrock. Dann Schreie, als eine zögerliche Magd von einem Schwertstreich niedergestreckt wird.

Was folgt ist niederhöllisches Chaos auf dem Hof. Menschen, die eben noch gekniet haben, versuchen nun zu fliehen und werden, ob gläubig oder nicht, niedergemacht. Jindrich streckt einige mit seinem Bogen nieder, nur wenige, die standhaft weiter den Götzen anbeten werden verschont. Die Helden werden hier wahrscheinlich das bevorzugte Ziel der Wachen werden, sollten diese sich ihnen doch in den Weg stellen um die Unschuldigen zu schützen. Wer den Helden entgegentritt sei hier nicht festgelegt und sollte von ihnen entschieden werden. So können sie hier den Helden verhasste Personen entgegenstellen, aber auch Bewohner der Burg, denen die Helden sympathisch gegenüberstehen, plötzlich zu Gegnern werden lassen. Hier sollten auch die Handlungen der Helden Wirkung zeigen. Haben sie Lares schon überführt oder wird er nun an der Seite seines Vaters kämpfen? Wie stehen die Helden zu Rusena oder Oldrich? Wären diese sogar bereit mit den Helden zu fechten?

Am Ende werden die (hoffentlich siegreichen) Helden in das Zimmer, in dem sich der Baron und Jindrich aufhalten, eindringen und diese zum Kampf stellen.

Werte einer unerfahrenen Wache/ eines Burgbewohners

Schwert: INI 9+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+4 DK N

Hellebarde: INI 9+W6 AT 14 PA 9 TP 1W+5 DK S

LeP 29 AuP 29 KO 12 MR 3 GS 7 RS 2 (wattierter Waffenrock, schwere Kleidung)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Werte einer erfahrenen Wache

Schwert: INI 9+W6 AT 15 PA 12 TP 1W+4 DK N

Hellebarde: INI 9+W6 AT 15 PA 11 TP 1W+5 DK S

LeP 32 AuP 30 KO 13 MR 4 GS 7 RS 2 (wattierter Waffenrock, schwere Kleidung)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Wuchtschlag

Im Kampf, spätestens aber danach sollte den Helden das Verschwinden von Islaila auffallen, vor allem wenn sie sie schon als Verdächtige sehen. Ansonsten könnten Beobachtungen von fliehenden Bewohnern oder Andraus in einem klaren Moment die Helden darauf aufmerksam machen. Den Vorsprung den Islaila hat ist aber schon zu groß, als dass er vor dem Erreichen der Mine noch abgefangen werden kann.

Zur Mine

Reise durch den Finsterkamm

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr folgt weiter dem schmalen Passweg in die Berge hinauf. Ab und an sind die steilen Bergwände, die euch rechts und links umgeben, durchbrochen und ihr könnt einen weiten Blick auf die Landschaft des Finsterkamms werfen. Soweit eure Augen reichen liegt das Gebirge in unheimlich dämmrigem Licht, der die wenigen Pflanzen hinter grauem Schatten verbirgt. Der Wind bringt Geruch von Verwesung mit sich, während er heulend zwischen

Klippen und durch Täler weht. Doch kein anderes Geräusch trägt er mit sich. Fast scheint es, als ob alles Leben an diesem Tag aus dem Gebirge gewichen ist.

Begegnung mit Harpyien

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Geheule, Geschrei erfüllt mit einem Mal die Luft. Frauenstimmen schallen von den Bergwänden wieder und wieder, bis sie dutzendfach gebrochen und reflektiert unerträglich laut in euer Ohr dringen. Dann seht ihr sie – ein ganzer Schwarm von großen Vögeln taucht am Himmel auf und fliegt direkt auf euch zu. Doch was ihr zuerst für Vögel gehalten habt weisen Teile von Frauenkörpern auf. Es sind Harpyien, die irrsinnige Plage des Finsterkamms.

„Frischfleisch, Männer, Brutopfer!“ schreien sie mit kreischender Stimme. „Raubt die Männer, tötet die Frauen. Wir brauchen Paarungspfer für eine neue Brut!“

Die Anzahl der Harpyien sollten sie an die Stärke der Gruppe anpassen, es sollte den Helden eigentlich ein Leichtes sein die Harpyien in die Flucht zu schlagen.

Diese sehen in den männlichen Helden durch den Einfluss Madaraestras höchst begehrenswerte Paarungspfer, die sie rauben und in ihren Horst an den Steilhängen des Finsterkamms bringen wollen. Hierzu führt eine Harpyie einen Sturzflug auf einen Helden aus um ihn dann in die Luft zu heben und wegzutransportieren (bei einer glücklichen Attacke).

Werte einer Harpyie

INI 9+1W6 PA 7 LeP 35 RS 1 K0 14

Klauen: DK N AT 14 TP 1W6+5

GS 15/2 AuP 50 MR 12/5

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff*

** Bei einem *Gezielten Angriff* führt die Harpyie einen Sturzflugangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu nehmen. Oft werden die Opfer ins Nest gebracht (Kampf auf Bäumen), doch manchmal lassen die Harpyien es auch im Fluge einfach los (Sturzschaden), insbesondere dann, wenn sie weiterhin angegriffen werden.

Die Mine

Geschichte der Mine

Die alte Silbermine war die letzte, welche noch im Besitz der Edlen von Morwacht war, der Rest wurde schon vorher geschlossen oder an die Finsterzwerge abgetreten. Der Abbau von der alten Mine wurde abgebrochen, nachdem es einen Aufstand der Arbeiter gegeben hat. Grund dafür war der Fund und Verzehr von Rattenpilzen, die bei den Arbeitern, die sie zu sich genommen hatten, Namenlose Zweifel hervorriefen. So standen nun die Zweifler, zum Teil schon dem Glauben an den Dreizehnten verfallen, gegen die Gläubigen, es kam zum Streit, der in Waffengewalt ausartete. Kaum einer der Arbeiter überlebte dieses Abschlachten und fortan wurde die Mine geschlossen (wohl auch, da sie kaum noch Erträge abwarf).

Neuere Geschehnisse

Schon kurz nach ihrer Ankunft wirkte Islaila in der Nähe des Gebirgsflusses, der aus der Mine hervorspringt (vgl. **Silberstollen** in der **Beschreibung der Mine**), ihr dunkles Wunder und verwandelte einige Stein Geröll in Gold. Sie sorgte dann heimlich dafür, dass Seffel Bodiak dieses Gold fand und die Kunde zum Baron gelangte.

So erreichte sie ihr Ziel, die Mine wurde wieder eröffnet, Grabungen angestellt, immer tiefer in den Berg und so immer näher an den Ruheort von dem Auge ihres Herrn. Durch weitere Wunder gaukelte sie wahre Funde vor, die wohlverstaubt in den Schatzkammern Morwachts wieder ihren normalen Zustand annahmen. Doch davon bemerkte niemand etwas, verfiel Trogar von Morwacht doch immer weiter dem Glauben, den ihn Islaila lehrte und scherte sich um wenig anderes und Olderich, der als zweites einen Schlüssel besaß wurde von der Angst vor der Dunkelheit, durch Islaila geschürt, von dem Betreten der Schatzkammer gehindert.

Während ihrer Besuche in der Mine verfolgte Islailla aber noch ein weiteres Ziel, bekehrte sie doch nach und nach willensschwache Arbeiter für den Purpurnen, stärkte ihre Stellung innerhalb der Mine und schuf so die Grundlage für den Aufstand der Anhänger des Dreizehnten. Dieser folgte dann auch, nach langer Zeit des Wartens erhoben sich einige im Namen dessen ohne Namen gegen die Baronstreuen, erschlugen diese in blutigen Kämpfen und nahmen jene, die nicht kämpfen wollten gefangen. Seitdem herrschen sie über die Mine und graben nur noch um – unwissend – den Hort des Drachens freizulegen.

Den Versuch zur Befreiung der Mine, welcher bald erfolgen sollte, konnten sie durch Islaillas Warnung und ihren Bericht über die Pläne zur Rückeroberung leicht abschlagen. Nun warten sie auf das Anbrechen des Jahresende, denn dann soll ihnen die Möglichkeit zur Herrschaft über die Burg und ihre Lande in die Hände gelegt werden, so jedenfalls versprach es ihnen Islailla.

Beschreibung der Mine

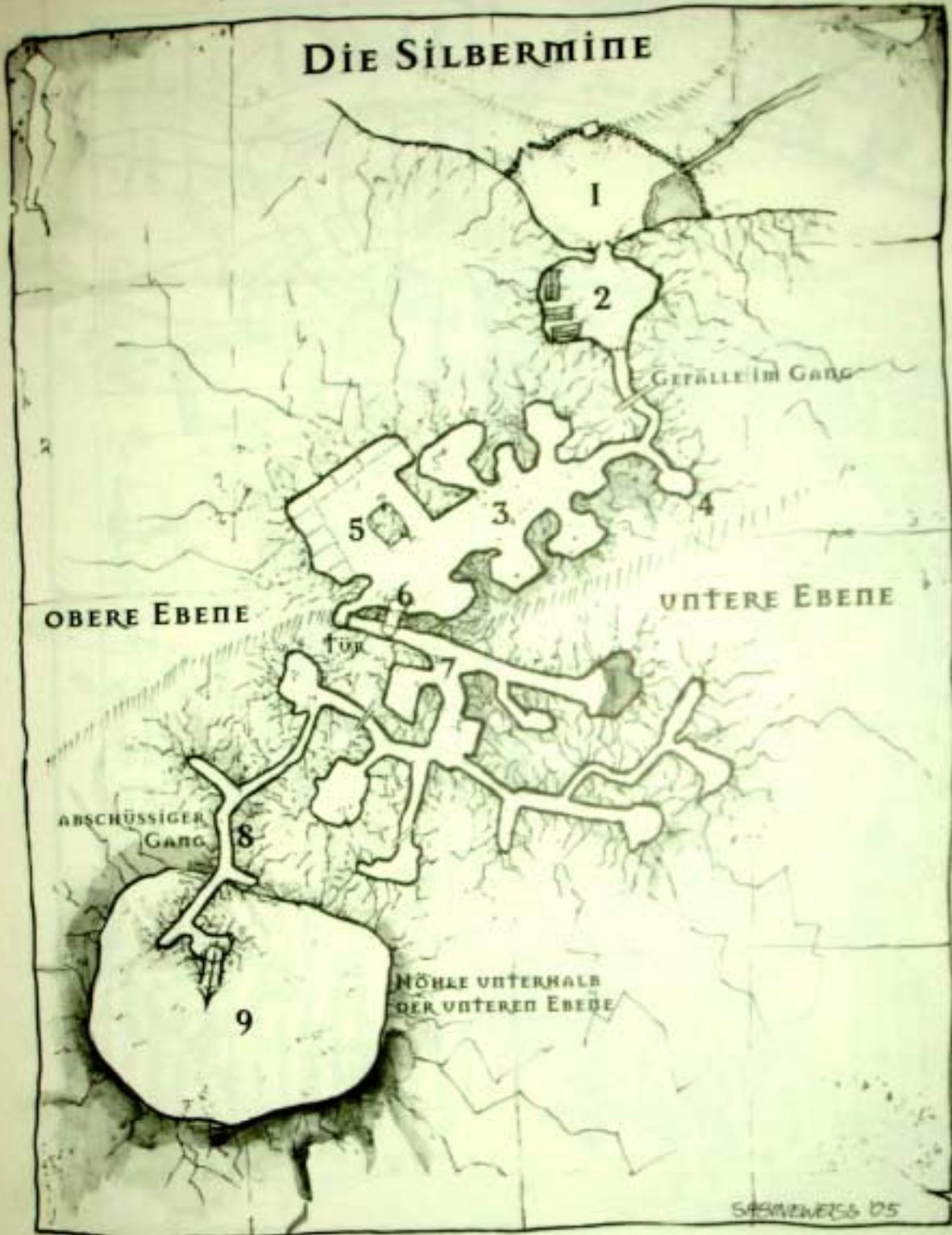
Vor der Mine ist eine **Palisade mit einem Aussichtsturm (1)** erbaut worden, hauptsächlich um die drohenden Gefahren des Gebirges abzuwehren sowie einen befürchteten Überfall von Finsterzwergen, denn obwohl die Mine rechtlich noch im Besitz der Edlen von Morwacht ist befürchtete dieser doch, dass die Zwerge irgendwann den gesamten Teil des Gebirges für sich beanspruchen würden und diese Forderung mit Waffengewalt unterstützen. Hinter der Palisade wird Wasser aus einem Weiher über ein Rad in eine Holzrinne befördert und in die Mine geleitet.

In der **Eingangshöhle (2)** sind normalerweise die Soldaten, welche mit dem Schutz der Mine beauftragt wurden, einquartiert. Nach dem Aufstand halten hier drei Anhänger des Namenlosenkultes Wache und bewohnen eine der Hütten, wobei einer meist vor der Tür sitzt um den Eingang im Auge zu behalten. In den anderen beiden Hütten sind diejenigen untergebracht, die sich dem Aufstand nicht anschließen wollten (diejenigen, die Widerstand geleistet haben wurden ausnahmslos niedergemacht), insgesamt 17 Menschen. Von dieser Höhle aus führt ein Stollen in abschüssigen Zickzack in den Berg. An manchen Stellen wurden zwischen den Stollen kurze Verbindungsschächte angelegt, um wieder in verschütteten Bereichen vorzudringen. Durch solche Schächte wird Gestein hinaufbefördert oder Vorräte hinab gelassen. Durch die Eingangshöhle läuft Wasser in einer Holzrinne in den Minenbereich.

Im **Aufbereitungsstollen (3)** zerkleinert man das Erz, klassiert es nach Größe und sortiert es nach Erzsorte. Seit dem Aufstand wurde die Arbeit hier niedergelegt, es finden sich noch große Erzhaufen (in denen jedoch kein Gold zu finden ist), in einige Seitenhöhlen wurde der Schutt der unteren Ebene gelagert. Ebenso kann man eine alte **Ingrimm-Kapelle (4)** finden, die jedoch entweiht ist. Die Wandreliefs sind zerschlagen und liegen verstreut am Boden, die etwas kindgroße Ingrimm-Statue wurde in Fesseln zu Füßen einer eher grob gearbeiteten Darstellung des Dreizehnten gestellt. Falls die Helden vor dem vierten Tag des Namenlosen schon in die Mine eindringen sollten können sie hier eventuell ein bis zwei betende Anhänger des Gottes ohne Namen vorfinden. Im seitlichen Bereich des Stollens finden sich die Lager der Minenarbeiter – auf dem kahlen Felsen gelegte Strohsäcke, dicke Leinendecken und oftmals kleine Taschen oder sogar Truhen für das bescheidene Hab und Gut der Arbeiter. Hier werden sich die meisten in der Mine lebenden Menschen aufhalten. Am vierten der Namenlosen Tage wird hier eine Anbetung des Dreizehnten vollführt, bei dem auch die Gefangenen des Aufstandes geopfert werden.

Vom Aufbereitungsstollen führt ein insgesamt 12 Schritt tiefer **Verbindungsschacht (6)** in den 7 Schritt tiefer und schräg darunter liegenden Silberstollen.

Die Silbermine



Im tiefer liegenden **Silberstollen** (7) förderte man das erzhaltige Gestein mit Körben und Kiepen, jedoch sind seit dem Aufstand die Arbeiten so gut wie eingestellt, nur im Tiefen

Stollen wird noch gearbeitet um den am Morgen des vierten namenlosen Tag erfolgreichen Durchbruch zur Höhle und Hort Zerza'anurtas zu erreichen.

Der Silberstollen wird durch eine Holzwand mit Tür vom Aufbereitungsstollen abgetrennt, durch welche noch die Wasserrinne führt. Jedoch ist durch die Jahrzehnte das Holz durch die Feuchtigkeit morsch geworden.

Wasser aus der Holzrinne fließt in eine Höhle mit einem Teich, aus dem es sowohl einen unterirdischen Zu- wie Abfluss gibt. Durch letzteren ist für wirklich geübte (und nicht klaustrophobische) Schwimmer ein Entkommen möglich (drei *Schwimmen*-Proben +7, jede kostet den Schwimmer 1W6+2 LeP(A)). Um unteren Bereich des Silberstollens können auch schon vereinzelt Rattenpilze (**ZBA 260**) gefunden werden, die im Tiefen Stollen schon fast in jedem Gang zu finden sind.

In neuerer Zeit wurde der Teil erschlossen, der als **Tiefer Stollen (8)** bezeichnet wird. Hier soll das angebliche Gold gefunden worden sein und hier trieben die Arbeiter Stollen in den Berg, zuerst unbewusst und dann geplant immer näher an den Hort des Purpurwurms um dann endlich den Durchbruch zu schaffen (dementsprechend sind hier vor dem vierten Tag noch Arbeiter in dem Stollen zu finden und der Weg in die Höhle ist versperrt). Durch ein Loch gelangt man in eine etwas vier Schritt tiefer gelegene Höhle, eine Strickleiter wurde oben befestigt an der die Helden hinunter steigen können.

Die **Höhle (9)** ist gut acht Schritt hoch und umfasst etwas 50 Schritt im Durchmesser. Die Ränder der Höhle scheinen wie zugeschüttet, keine glatten Felswände sondern Haufen vom Geröll, die an der massiven Felswand lehnen. Dieses ist durch die Versiegelung der Elfen entstanden, die den gesamten Hort ihres Feindes bis auf die Schlafstätte einstürzen ließen. Der Boden der Höhle ist über und über von Rattenpilzen bedeckt, die beim Betreten der Höhle ihre übernatürliche Anziehungskraft auf die Helden wirken lassen (**ZBA 260**) Am südlichen Rand der Höhle liegt der Purpurwurm, jedes der sechs kräftigen Beine in Fesseln gelegt, die in den Fels hinein laufen.

Besonderheiten in der Mine:

Hier sind ein paar Besonderheiten, mit denen sie die Wanderung durch die Mine anreichern können. Es wurde auf eine Beschreibung einzelner Gänge verzichtet, sodass sie die Beschreibungen die folgen an beliebiger Stelle einsetzen können.

Phosphorpilz

In einem gewundenen Stollen der Mine haben sich Phosphorpilze (**ZBA 258**) ausgebreitet, die jetzt den Gang grünlich schimmern lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid in einen gewundenen Stollen eingebogen. Langsam schleicht ihr voran, Schritt um Schritt durch die nur spärlich erleuchtete Dunkelheit, doch stockt ihr, als ihr aus dem scharf geknickten Gang vor euch ein milchig grünes Leuchten.

Rattenpilze im Bereich des Tiefen Stollen

In den Bereichen des Tiefen Stollens, zunehmend je näher man an die Höhle des Purpurwurms kommt, haben sich aufgrund der namenlosen Präsenz, die durch den Drachen hier anwesend ist, Rattenpilze (**ZBA 260**) ausgebreitet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schwenkt die Fackel, um den Stollen, der vor euch liegt mit Licht zu erfüllen und entdeckt dabei kleine, kaum zwei Finger hohe dunkelgraue Hutpilze, die in kleinen Familien verteilt auf dem Stollenboden gedeihen.

Rattenpilze verströmen eine Anziehungskraft, die einen unbedarften Menschen dazu bringt, den Pilz zu ernten und als Mahlzeit zu verspeisen und so der Macht des Dreizehnten verfallen. Mit einer Probe auf 20 minus Magieresistenz ob der Held dem Pilz widerstehen kann. Ansonsten spürt er das Verlangen den Pilz zu ernten. Von diesem Verlangen kann er mit einer

Überzeugen-Probe erschwert um die Anzahl der Punkte, mit der die Probe gerade misslang, erschwert ist.

Glutling

In einem kurzen Stollenstück hat sich ein Schwarm Glutlinge (**ZBA 70**) zusammengerottet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr bewegt euch in einem feuchten Gangstück, kleine Wasserpützen haben sich in Vertiefungen im Stein gebildet, die Wände und die Decke des Stollens sind mit einem feuchten Film bedeckt, aus dem sich in unregelmäßigen Abständen ein Tropfen löst, um mit einem schwach widerhallenden Plopp eine der Pfützen zu treffen.

Noch ein paar Schritte weiter, als euch ein weiteres Geräusch aufhorchen lässt, ein Klacken, wie von Knochen auf Knochen, wie ein Schnabel oder eine Zange, ihr vermögt es nicht zu sagen und dieses unterlegt mit dem Ton, welcher von der Bewegung schleimiger Leiber auf hartem, feuchten Boden hervorgerufen wird. Anscheinend kommt dies aus einer Abbiegung, die ein paar Schritt vor euch in euren Gang mündet.

Diese Abbiegung ist nur ein paar Schritt in den Berg hineingetrieben, bevor die Grabung abgebrochen wurde. Hier haben sich bis zu 20 Glutling versammelt (deren Anzahl sie an das Verhalten und der momentanen Stärke der Gruppe anpassen sollten) die auf Störungen der Helden, wie ein direkter Angriff, helles Licht oder Wärme, aggressiv reagieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Blitzschnell ändert sich das Bewegungsverhalten der Asseln, eben noch chaotisch kriechen sie nun auf euch zu, bis zu vier Spann hohe rot Körper schieben sich auch euch zu, schleimige Tropfen sind an ihren Zangen, die angriffslustig auf und zu schnappen, zu erkennen. Dann sind sie bei euch.

Mindergeister

Da das Erwachen von Zerza'anurta eine große Menge an Astralenenergie freisetzt kommt es in seiner Höhle zu einer großen Anzahl von Manifestationen von Mindergeistern. Diese strömen von hier in den ganzen Stollen und Treiben dort ihr Unwesen. So können sie überall die durch Mindergeister hervorgerufenen Phänomene auftreten lassen. Spannungsfördernd können sie eingesetzt werden, wenn die Helden versuchen heimlich durch die Stollen zu gelangen und während sie sich vor den verfallenen Minenarbeitern verbergen plötzlich ein Mindergeist hinter ihnen ein Geräusch erzeugt. Ebenso können diese Geister auch die Heldengruppe ablenken, wenn diese kurz vor der Entdeckung durch die Gläubigen des Dreizehnten stehen.

Durch die Mine

Hier sind einige Szenen angerissen, mit denen sie den Abstieg in der Mine gestalten können. Einige davon sind speziell für den vierten Tag und der hier stattfindenden Anbetung des Purpurnen verfasst.

- Durchsuchen die Helden die Hütten in der Eingangshöhle, so sind diese am vierten Tage leer, nur Essens- und Fäkalienreste zeugen davon, dass hier einst Menschen eingepfercht waren.

- Schon bevor man die Haupthöhle bei den Aufbereitungstollen erreicht kann man die Stimme von Depold hören, wie er die Anbetung des Güldenen intoniert. Im Wechselgesang dazu erklingt der unheimliche Singsang der ‚Gemeinde‘, der sich an den Stollenwänden bricht und so wie ein Kanon durch die Mine dröhnt.

- Der Weg der Helden führt vorbei an der betenden Gemeinde. Hier sollten sie so leise wie möglich an ihnen vorbei schleichen, eine fast unmögliche Tat ohne Phexens Beistand oder Magieeinsatz.

- Sind die Helden am Ende der Aufbereitungstollen angelangt so kann die Opferung der Gefangenen beginnen. Wehklagen, Angst- und Sterbeschreie begleiten nun den Weg der Helden und sollten einige von ihnen in Gewissensnöte bringen.

- Einige der aufständischen Arbeiter können sich noch in den Stollen bewegen und auf die Helden stoßen. Diese müssen dann, am besten ohne einen Laut, ausgeschaltet werden.
- Frigund, eine Minenarbeiterin konnte sich vor den Aufständischen verstecken und hat sich nun mit einigen schon vergammelten Vorräten in einen stillgelegten Schacht zurückgezogen. Die Helden können sie, falls sie eine solche Sackgasse betreten entdecken, dreckig, heruntergekommen und ängstlich wie sie ist.

Bewohner der Mine

Hier sind ein paar Beispiele für die Bewohner der Mine gegeben.

Depold (38) ist der Anführer der Aufständischen. Ein rücksichtsloser, brutaler Mann, dessen Gesicht aus unzähligen Schlägereien Verletzungen davontrug.

Tsabine (25) ist im frühen Stadium der Schwangerschaft und fürchtet als eine der Gefangenen nun nicht nur um ihr Leben und ihre Seele, sondern auch um das ihres ungeborenen Kindes.

Wenzeslaus (42) hat sich nicht aus Überzeugung, sondern um zu überleben auf die Seite der Aufständischen geschlagen. Falls die Helden auf ihn treffen kann er wieder zum Seitenwechsel überredet werden und die Helden mit allerlei Informationen versorgen.

Das Finale

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Atmen fällt euch hier schwer, denn gleich einer Schmiede ist die Luft hier fast unerträglich erhitzt. Ihr schaut vorsichtig durch das Loch im Boden aus dem der heiße Wind weht in eine hell erleuchtete Höhle. Diese ist hell erleuchtet, durch Fackeln sowie Mengen an Gold, welches Große Teile des Bodens bedeckt und die Flammen zurückwerfen. Zwischen dem leuchtenden Gold sowie auf dem freien Felsboden könnt ihr Gruppen von dunkelgrauen Hutpilzen entdecken.

Euer Atem stockt aber, als ihr am Rand der Höhle einen majestätischen Drachen seht, königlichstes Purpur ist die Farbe seiner Schuppen, halb gespannt die Flügel, die Lider geschlossen, ruhig atmend und dabei den Brustkorb gleichmäßig anschwellend und heißer Luft wieder heraus fließend. Seine sechs Beine scheinen jedoch gefesselt zu sein, denn ähnlich einer Kette winden sich eine Art Holzast um je ein Gliedmaß um dann im Boden zu verschwinden.

An einer dieser Ketten entdeckt ihr auch Islailla. Ihre Augen sind geschlossen und zur Decke gerichtet, dann geht ein Ruck durch ihren Körper. Sie öffnet die Augen, fixiert die Kette vor ihr. „Gott der Götter, dein Diener wird wieder frei sein. Maruk-Methai!“ Eine Veränderung geht mit ihrer Faust vor, die die Sinne nicht erfassen, Worte nicht beschreiben können. Sie schnellt herunter auf die Kette und zerschmettert sie, ein Zittern geht durch die Höhle, als ob der Schlag eines Riesen den Boden erschüttert hat.

Die erste Kette ist gelöst, das erste Bein frei und der Drache öffnet seine Augen und ihr blickt in einen schwarzen Mahlstrom. Das rechte Auge des Drachen fehlt, die Augenhöhle scheint in unendliche Tiefen zu münden.

Dunkle Wunder

Sowohl Islailla als auch Zerza'anurta können während des Kampfes die Macht ihres Dunklen Gottes Anrufen. Dabei können sie sich an den Wundern in Aventurische Götterdiener (Seite 116) orientieren, jedoch sind aufgrund der Tatsache, dass die Macht des Dreizehnnten an seinen Tagen besonders stark ist, Islailla sich vorher mit Rattenpilzen ‚gestärkt‘ hat und der Purpurwurm als Auge des Namenlosen erheblich mehr Macht als ‚normale‘ Geweihte hat, können sie als Spielleiter die Wunder auch wenn nötig verstärken, so kann ein PECH UND SCHWEFEL eine höhere Schadenswirkung haben, wenn sie sehen, dass ihre Helden zu schnell die Oberhand gewinnen. Zudem können sie die Eigenschaften *Maruk-Methais* (vgl. **MGS** Seite 69), welchen Islailla schon vor dem Eintreffen der Helden gerufen hat, verstärken.

Denkbar sind hier eine Heraufstufung von Resistenz gegen profane Waffen auf Immunität und eine Steigerung des Rüstungsschutzes, welches dann die Wirkung eines IGNIFAXIUS, FULMINICTUS und ähnlichem abschwächt. Weitere Möglichkeiten wären ein höhere Erschwernis der Liturgie SCHWINDEnde ZAUBERKRAFT oder zusätzliche Fähigkeiten bei eventuell beschworenen Dämonen.

Um zu verhindern, dass Islailla direkt durch einen Schadenszauber getötet wird können sie die gesamte Höhle die Liturgie SCHWINDEnde ZAUBERKRAFT legen, die einen solchen Zauber sehr teuer werden lässt und wahrscheinlich dann nicht dazu ausreicht, Islailla zu töten, vor allem da sie ja noch die Macht *Maruk-Methais* in sich hat.

Um weitere Kämpfer zu binden kann auch ein Dämon aus dem Gefolge des Namenlosen gerufen werden (vgl. **MGS** Seite 64 & 66)

Ziel der Helden bei diesem Kampf sollte es sein, die Befreiung des Drachen zu verhindern und dies wird am ehesten mit dem Tod von Islailla erreicht. Die Antagonisten werden dies jedoch zu verhindern versuchen. Dabei können sie folgendermaßen vorgehen:

Der Drache: Wird Alles zum Schutz der Geweihten aufwenden, Zauber und Flammenstrahl sowie seinen Schwanzschlag nutzt er dazu die Helden von Islailla fern zu halten und diese im Kampf zu unterstützen. Sollten die Helden sich dem Nahkampf mit dem Drachen stellen werden sein Biss und der Feuerodem den Helden schon arg zusetzen.

Wenn es Islailla gelingt noch weitere Ketten zu lösen, so sollten sie die Helden auch spüren lassen, dass seine Macht ansteigt. Er erlangt dadurch höhere Zauberwerte und natürlich auch eine größere Bewegungsfreiheit.

Die Namenlosgeweihte: Sie versucht es zu vermeiden direkt zu kämpfen, sondern lockt die Helden lieber in die Reichweite des Drachen oder schickt einen der dämonischen Diener des Namenlosen gegen die Helden. Ist Islailla nicht bedrängt so bewegt er sich zur einer der verbliebenen Ketten, wenn möglich weit außerhalb der Reichweite seiner Gegner und zerschlägt diese mit der Macht *Maruk-Methais*. Sieht sie zu einem Zeitpunkt seine Niederlage nahen so greift Islailla zu ihrem letzten Mittel. Mit NAMENLOSEM ZWEIFEL bringt sie ihren Gegner dazu vom Kampf abzulassen, räumt mit PECH UND SCHWEFEL einen eventuell im Wege stehenden Helden aus dem Weg und nähert sich dem Auge des Drachen. Dann ruft Islailla noch einmal die Macht seines Herrn an und schlägt im Auftrag des Dreizehnten das Auge aus dem Drachenleib heraus und flieht dann aus der Höhle.

Der Tod eines Drachen

Wollen die Helden Islailla folgen so wird der Purpurwurm einen letzten Dienst für seinen Herrn vollbringen und die Helden daran hindern Islailla zu folgen. Er wendet seine gesamte Macht an und sollte es auch schaffen Islailla die Flucht zu ermöglichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der massive Leib des Drachen sinkt auf den Boden. Schwere Atemzüge lassen den Leib anschwillen um mit einem Beben wieder heißen Odem zu entlassen. Ihr zieht euch zurück, beobachtet aufmerksam jeder Regung des sterbenden Drachen. Plötzlich reißt dieser seine Augen weit auf, das ein funkelt mit rasendem Hass, aus der anderen Augenhöhle schwillt Drachenblut um schwarze, kohleartige Fleischstücke. Dann erbebt um euch der Erdboden. Felsauswüchse lösen sich von der Decke und zerschellen am Boden.

Der Drache hat sich seine Ruhestätte gewählt und will sich unter dem Berg begraben – und damit euch noch seiner Rache unterwerfen.

Die Helden sollten sich nun auch schnellstens aufmachen und den Hort des Purpurwurms verlassen. Lassen sie die Helden noch mal alles aufbieten, nachdem sie schon gedacht hatten alles wäre überstanden. Die Minenarbeiter fliehen ebenfalls, so dass die Helden von ihnen wenig sehen werden. Falls doch so haben diese besseres zu tun und streben eher danach ihr eigenes Leben zu retten. Letztendlich sollten die Helden kriechend und am Ende ihrer Kräfte

den oberen Bereich der Mine erreichen um dort zu spüren, dass die Beben hier deutlich schwächer sind. Dann gibt es noch ein heftiges Beben, ohrenbetäubender Lärm als der untere Teil der Mine einstürzt und den Drachen unter sich verschüttet. Dort können sie dann erstmal rasten, die Wunden verbinden und sich dann langsam auf dem Weg nach Albumin machen.

Zerza'anurta, der Purpurwurm

Geschichte des Purpurwurms

Seit seiner Hilfe bei der Eroberung und Zerstörung Tie'Shiannas (vgl. **Die Phileasson-Saga** Seite 175) ist der Purpurwurm bei den Elfen unter dem Namen Zerza'anurta bekannt – der Schöpfung Zerstörende, war er es doch der den Angriff auf den Nurti-Tempel leitetet und von welchem nur noch die zerschmetterte Statue der Göttin über blieb (vgl. **Die Phileasson-Saga** Seite 127). Von da an wurde sein Leben von dem Einen Gott bestimmt, in dessen Weihen er immer weiter aufstieg bis er nach Jahren zu einem der dreizehn Augen des Namenlosen wurde. Sein Auftrag führte ihn nach Norden, wo der ohne Namen schon seine Fühler nach einer Rasse ausstreckte, die einst eine bedeutende Rolle spielen sollte, ein rohes, kurzlebiges Volk, Fialgra in der Sprache der Elfen – Orks wie wir sie heute nennen.

Wenig hatten die Orks dem Gesandten des Einen entgegenzusetzen, war Zerza'anurta doch der Machtbeweis wie es ihre Rasse beeindruckte. So lässt sich vermuten, dass sich der Aufstand der Orksklaven in der Zwergenbinge Umrazim auf das Wirken Zerza'anurtas zurückzuführen lässt.

Es ist Glück, dass das Wirken des Purpurwurms in dieser Zeit auch sein Ende hatte, wäre die orkische Geschichte doch anders verlaufen, wenn sie unter dem Zeichen des Rattenkindes gestanden hätte. Doch seit dem Fall der Hochfenstadt Tie'Shianna wurde Zerza'anurta gejagt. Überlebende Jäger und Zauberweber aus Tie'Shianna machten es sich zur Aufgabe Heerführer aus dem Namenlosen Heerwurm zu jagen, zu stellen und zu töten – und nun hatten sie die Fährte des Purpurwurms aufgenommen. Sie spürten ihn in seinem Hort in den Ausläufern des Finsterkamms auf und bekämpften ihn. Jahrelang versuchten sie ihn zu töten und immer wieder scheiterten sie an der Macht des Drachen und seines Gottes. Doch dann schufen die Überlebenden Ketten, die den Wurm fesseln sollten, so dass er an den Berg gebunden würde. Sie drangen in den Hort ein und schafften es den Drachen zu fesseln. Um dem Namenlosen nicht sein Artefakt – sein Auge – wiederzugeben, ließen sie Zerza'anurta am leben, webten aber einen Zauberspruch, der den Drachen in ewigem Schlaf halten sollte, sie versiegelten den Hort, indem sie Teile des Berges einstürzen ließen, so dass der Diener vor dem Blick seines Herren verborgen war. Die Elfen jedoch hielten Wacht an diesem Ort.

Seitdem schläft Zerza'anurta und hofft auf den Tag seines Erwachens.

Zerza'anurta

Alter: ca. 3700 Jahre (davon fast 3200 Jahre schlafend) Größe 14 Schritt Spannweite Länge: 20 Schritt
MU 25 KL* 18 (12) IN* 14 (10) CH* 18 (13) FF 9 GE 12 KO 30 KK 33

Vor- und Nachteile: Immunität gegen Feuer, Empfindlichkeit gegen Wasser

INI* 10+1W6 (6+1W6) LeP 120 RS 8**

Biss	AT* 13 (9)	PA* 10 (8)	TP 4W	DK HNS
-------------	-------------------	-------------------	--------------	---------------

Halsschwenker	AT* 9 (6)	PA* -	TP 1W6+1	DK NS
----------------------	------------------	--------------	-----------------	--------------

Schwanzschlag	AT* 10 (7)	PA* 3 (2)	TP 2W6	DK HNSP
----------------------	-------------------	------------------	---------------	----------------

Prankenhib	AT* 6 (4)	PA*4 (2)	TP 2W6+3	DK HN
-------------------	------------------	-----------------	-----------------	--------------

Trampeln	AT* 5 (0)	PA* -	TP 3W6	DK H
-----------------	------------------	--------------	---------------	-------------

Flammenstrahl**	AT* 15 (12)	PA* -	TP 3W6+5	DK 49 Schritt
------------------------	--------------------	--------------	-----------------	----------------------

GS 3 / 12 AuP 100 AsP 100 MR* 17 (15)				
--	--	--	--	--

* Diese Werte in den Klammern gelten für den Drachen, der mit den Ranken gefesselt ist. Sollte es gelingen weitere Fesseln zu lösen so erhöhen sie die Werte, so dass der vollkommen befreite Drache seine ursprünglichen Werte annimmt.

Besondere Kampfregeln: Feuerodem (2 SP pro KR auf 10 Schritt, 1 SP pro KR auf 15 Schritt), gezielter Flammenstrahl (s.o.), sehr großer Gegner, Flugangriff (Prankenhib), Flugangriff/ Umklammern (1 / 3 / 5), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (8 / 10 / 13) / Umklammern (8 / 10 / 11, der Drache drückt einen

niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenrieb) / Niederwerfen (7 / 8 / 9) / Umklammern (8 / 10 / 11, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Prankenrieb aus dem Flug)

Magie: meisterlich in *Herrschaft* und *Einfluss*, durchschnittlich in *Hellsicht*, *Illusion*, *Verständigung* und *Kraft*, erfahren in *Form* und *Schaden*, Umwelt und *Objekt*. *Flugfähigkeit*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feuerodem* (s.o.) ** Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Wurms, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel -4, Bauch -2, unterer Halsansatz -5, Hals - 4

Auswirkungen des Namenspaktes im Finale

Einem Namensgebieter des Drachen kann bei dem Endkampf eine besondere Rolle zufallen, kann dieser doch mit der Kenntnis des wahren Namens des Purpurwurms zum Teil über diesen Gebieten. Eine weitere Eigenschaft bringt dieser Pakt ebenfalls mit sich, denn jeden Schaden, den der Namensgebieter erleidet, erleidet auch der Drache. Stirbt der Namensgebieter sogar so ist auch das Leben des Drachen verwirkt.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Namensgebieter, will er dem Drachen gebieten, den Befehl wenigstens gedanklich formulieren muss und dann seine Willensstärke mit der des Drachen vergleichen muss. Der Held würfelt eine Mut-Probe, die wie bei der Beherrschungseigenschaft im Traum modifiziert ist (siehe **Des Drachens Name**). Daraufhin kontert der Drache mit einer Mut-Probe, um die übrig behaltenen Punkte der geschafften Probe des Helden erschwert. Je nachdem, wie knapp dieser Probenvergleich ausfällt, ist auch die Zeitdauer des Befehls unterschiedlich. Bei einem deutlichen Ergebnis, zum Beispiel bei einer nicht geschafften Probe oder einem klaren Gelingen reicht eine Aktion Aufwand aus (diese Situation wird meist auftreten, wenn der Befehl vom Drachen abgeschmettert wird, denn der Mut-Wert des Drachen wird wahrscheinlich deutlich über dem des Helden liegen). Bei einem knapperen Ergebnis kann dieses Willensduell schon mal zehn Aktionen verbrauchen, in denen der Held nichts weiter unternehmen kann, der Drache keine Zauber sprechen kann (wohl aber Attackieren und Parieren). Bekommt der Held Schaden während so eines Duells so wird dies regeltechnisch behandelt wie ein Zaubernder, der Schaden bekommt. Er muss also eine Selbstbeherrschungs-Probe um die Schadenspunkte erschwert schaffen, ansonsten gilt das Duell als verloren. Sollte es den Helden gelingen während einer ihrer Gefährten dem Drachen befehlen will ihm deutlichen Schaden zuzufügen (in der Größenordnung von 30 SP) so kann der Namensgebieter spüren, wie die Konzentration des Drachen in sich zusammen fällt und der Befehl durchdringt und erfüllt wird.

Erhält der Held Schaden, so wird dieser direkt an den Drachen weitergegeben, und zwar im selben Verhältnis zu seinen Lebenspunkten. Jeder Schaden wird also multipliziert mit LeP des Drachen geteilt durch die LeP des Helden (was bewirkt, dass beim Tod des Helden auch der Drache stirbt).

Opferbereitschaft: Ein möglicher Namensgebieter ist die Waffe der Helden gegen einen eigentlich übermächtigen Gegner, denn dieser kann in vielen Situationen seine Gefährten vor dem sicheren Tod bewahren. Ein Zauber des Drachen, ein tödlicher Angriff kann durch einen tiefen Schnitt in den eigenen Körper abgewehrt werden, denn der Drache spürt die Wunde dann auch und kann aus der Konzentration gebracht werden. Einen wahren Heldentod kann der Namensgebieter sterben, wenn er sich bei einem aussichtslos gewordenen Kampf selber opfert und sich das Leben nimmt, denn dann muss auch der Drache sterben.

Epilog

Der Wurm ist (hoffentlich) erledigt und die Helden haben sich eine Belohnung verdient. Doch auf Baronsmord steht keine Belohnung und die Helden werden es schwer haben, den Geweihten und Herrschern Andergasts die Geschehnisse zu erläutern und sich von der Schuld der Ermordung freizusprechen.

Als Entgelt erhalten die Helden letzten Endes die Bezahlung, die sie mit dem Recken Rondras vereinbart haben, vielleicht kommen noch weitere Schätz, die sie bei der Flucht noch aus dem Hort des Drachen entwenden konnten. Reichtümer jedoch haben sie nicht verdient.

Dafür aber an Erfahrung und so können sie sich **600 Abenteuerpunkt** gutschreiben. Dazu kommen noch spezielle Erfahrungen in *Götter & Kulte* sowie *Überreden*. Möglich wären hier natürlich auch *Heilkunde Seele* für behandelnde Helden, Senkung eines Nachteils, falls diese in den Tagen stark hervorgetreten ist oder *Menschenkenntnis*.

Anhänge

Horror: Stimmungselemente

Während ihres Aufenthalts erleben die Helden mehrere seltsame Phänomene, die direkt mit der Abenteuerhandlung wenig zu tun haben, sondern als Stimmungsszenen dienen. Sie sind „Nebenprodukte“ der Ereignisse, einmal wegen dem Erwachen des Purpurwurms, zum anderen wegen der Namenlosen Tage. Sei als Spielleiter können die Szenen beliebig entwickeln und einsetzen, die hier angeführten Punkte sollen nur Anregungen darstellen.

Blindheit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stockst, als sich die Welt um dich verdunkelt, langsam, wie alles verschlingender Schatten breitet sich die Dunkelheit aus, nimmt dir die Sicht und lässt dich allein in der Schwärze stehen.

Der Held sieht nun kurzfristig aus den Augen des Drachen, bei dem Dunkelheit herrscht. Während dieser Zeit erhält er den Nachteil Blind. Wie lange dieser Zustand anhält sollten sie als Meister entscheiden.

Herrschsucht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du fragst dich, was du hier machst. Warum erfüllst du Aufgaben für niedere Geschöpfe. DU bist doch zum Herrschen bestimmt, nicht als Untertan geboren. Du bist Größeres, nur Götter mögen dir befehlen, nur Alveran ist unerreichbar.

Was machst du hier, wer mag dir befehlen?

Herrschsucht und die Überlegenheit des Drachen fließt in den Charakter des Helden mit ein, dieser steht unter der Beeinflussung des Purpurwurms und spürt nun Teile von ihm in sich. Herrschsucht und Größenwahn steigen in ihm auf (und der Held erhält eben diese Nachteile).

Herzschlag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Alle Geräusche um dich herum scheinen zu verstummen. Laut erreicht mehr deinen Verstand, nur noch etwas, was tief in deinem Innern hervorbricht. Poch-Poch. Langsam wird es lauter und intensiver. Poch-Poch. Beherrscht dein Fühlen und Denken, lässt dein Herz im Gleichklang schlagen. Scheint dich zu überrennen. Dann schwinden dir die Sinne.

Der Held hat gerade das Erwachende Herz des Drachen gespürt und wurde fast von diesem Gefühl hinweggespült. Er verliert 1W20+10 Ausdauerpunkte und ist für kurze Zeit Bewusstlos. Danach ist das Gefühl weg und scheinbar alles wieder normal. Nur wenn es still ist oder der Held sich auf sich selber konzentriert hört er noch einen schwachen Herzschlag, der nicht von ihm stammt.

Mindergeister

Durch freigesetzte Astralenenergie können Mindergeister entstehen und durch die Nähe zu den Kraftlinien haben sie die Möglichkeit lange zu bestehen. Da der Drache Jahrhunderte lang geschlafen hat und die Edlen auf Burg Morwacht wenig Magiekundige im Dienst stehen hatten ist diese Besonderheit des Standortes kaum aufgefallen, doch nun hat sich die Zahl der Geister enorm erhöht. Der aufwachende Drache wendet nun wieder (wenn auch meist unabsichtlich und unbewusst) Magie an, welche zur Entstehung von Mindergeistern führt und durch ihre Langlebigkeit unter dem Einfluss der Kraftlinien erreichen diese auch die Burg und Treiben dort ihr Unwesen.

Im Folgenden sind Beispiele gegeben, wie sie einige der Mindergeister einsetzen können. Sie sollten darauf bedacht sein, dass die Helden dieses Spannungselement nicht sofort durchschauen und sie es so länger einsetzen können.

Der Klopfgeist (Humus/Erz) kann hölzerne Türen öffnen und schließen, sie dabei auch versperrt halten. Außerdem mag er schwerere Gegenstände umschmeißen (vor allem die aus „seinen“ Elementen bestehen, also vor allem Möbel).

Ein Klappergeist (Humus/Luft) zerbricht gerne kleinere Gegenstände wie Glas- oder Tonbehälter, lässt diese auf den Boden fallen oder wirft sie gegen eine Wand. Seine Bewegungen werden durch das Pfeifen des Windes begleitet, wobei er gerne in Bäume, Büsche und andere Pflanzen tanzt, die sich dann wie im starken Wind bewegen, dabei vielleicht im steten Takt an Fenster klopfen und das Pfeifen des Windes als schaurige Töne wiedergeben.

Der Feuerwusel (Luft/Feuer) lässt Kerzen plötzlich hell aufleuchten, Kaminfeuer lange Flammen schlagen, die auch in den Raum hineingreifen. Seine Lieblingsbeschäftigung ist es jedoch, das Feuer zu Element-affinen Gegenständen zu tragen. So mögen der starke Schnaps, das Brandöl oder sonstige stark brennende Sachen plötzlich in Flammen aufgehen.

Mehr zu Mindergeistern in **MWW, AZ** (Nachteil Lästige Mindergeister) und im Hexalogicon (www.hexalogicon.de).

Isyahadins Wahnsinn

Nicht nur in den Träumen kommt der Wahnsinn des Isyahadins, auch wenn die Helden wach sind, sind sie nicht vor dem Einfluss des Dämons gefeit. So sehen einzelne Helden Trugbilder, hören Worte, auch von ihren Gefährten, die diese nie gesprochen haben oder erleben unnormale Veränderungen, die nicht auf Dere herrschen und auch nur ihrem in dem Wahn gefangenen Verstand entspringen. Um sich ein Bild von der Größenordnung eines Isyahadins'schen Wahnsinns zu machen, der hier natürlich nur abgeschwächt auftritt, können sie sich vor Augen führen, das der von Borbarad beschworene Isyahadin die Amazonenfeste Löwenstein mit samt ihrer Bewohner in den Wahn getrieben hat, so dass keine von ihnen überlebte (**Unter der Dämonenkrone** 29, 100 & **AB 64** Seite 7 und 9). Eine Beschreibung Isyahadins findet sich im **MGS 66**.

Trugbilder, -stimmen, -düfte: Alle Arten von Trugerscheinungen können die Helden erleben und viele davon sind für die Umgebung nicht gefahrlos. Wobei einfache Bilder, Menschen, die nur ein einzelner Held sehen kann, Geräusche oder Düfte, die nur er erfährt den Helden vielleicht an seinem Verstand zweifeln lässt so können einige Erscheinungen den Helden zu aggressivem Verhalten bewegen. So kann der Held von Verrätereien seiner Gefährten hören, in Helden einen seiner ärgsten Feinde und Widersacher erkennen. Auch die Bewohner der Burg können statt als arglose Person als Bedrohung aufgefasst werden, so zum Beispiel, wenn der Held plötzlich eine vermeintliche Waffe in der Hand eines unbewaffneten sieht. All diese Situationen können (und sollen) zu einer falschen Erkenntnis für den von Isyahadin versuchten Helden und zu dessen Fehlverhalten führen.

Regeltechnisch Ausgedrückt erhalten Betroffene Helden für eine kurze Zeit den Nachteil Wahnvorstellungen (**AH 118**) (oder abgeschwächt Einbildungen (**AH 112**))

Aphestadils Trägheit

Aphestadil bringt Trägheit, Schwäche, einen wachen Schlaf. Alles Sachen, die man nur dezent auf Helden anwenden sollte, denn diese sind in den Situationen zur Teilnahmslosigkeit verdammt. Besser wirkt dieses bei den Bewohnern der Burg und des Dorfes. Diese werden keine Aktionen mehr durchführen, sondern nur an ihrem gewählten Rastplatz verharren, so dass die Helden zum Beispiel ohne Essen dar stehen, Aufgaben die die Helden verlangen werden nicht ausgeführt, Gespräche sind einseitig, da die Person sich kaum beteiligt (was soweit geht, dass sie zum Beispiel Anschuldigungen der Helden hinnimmt, sogar bestätigt nur um Ruhe zu haben). Diese Schwäche kann soweit gehen, dass eine Person sich komatos Verhält und keinerlei Reaktionen zeigt (siehe auch **MGS 60**).

Entsprechend zu diesen Beschreibungen hat eine betroffene Person während dieser Zeit eine starke Ausprägung des Nachteils Trägheit (**AG 159**)

Rahastes Verwüstung

Rahastes Einfluss kann zwar auch in der Burg selber auftreten und dort Pflanzen und auch Essen verderben lassen, eindrucksvoller wirkt er jedoch, wenn man seine dämonischen Kräfte in der Landschaft beobachtet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Du schaust über die Zinnen bewehrte Mauer der Burg, hinaus auf die Felder und Wiesen des Dorfes Morwacht. Dämmriges Licht dringt durch die Wolkendecke, die seit dem Anbruch des Jahresende das Praiosmal verdeckt, ein sanfter Wind weht dir ins Gesicht, ein Spur des Duftes von Fäulnis und Verwesung dringt in deine Nase. Plötzlich erkennst du dunkle Wolken, die sich zu einem schwarzen Ballen zusammenfinden. Von diesen scheint eine Art Schatten auszugehen, er nimmt dem Boden unter sich jegliche Farbe und verdunkelt in bis dort tiefes Schwarz herrscht. Nur langsam uns zäh kriecht dieser Schatten über die Erde, mag sogar seltsamerweise hinter der Wolke zum Teil etwas zurückzubleiben. Doch ein Schauer kriecht dir über den Rücken, als du siehst was der Schatten zurücklässt - verdorrte, tote Erde. Kein Leben scheint mehr übrig zu bleiben, wo die Schwärze Dere berührt.

Die Helden können Rahastes Erscheinung noch eine Weile verfolgen, bis sie irgendwann einfach verschwindet. Sollten sie versuchen etwas gegen diese schwache Präsenz des Dämons zu unternehmen so reicht schon ein schwacher Exorzismus oder Schadenszauber um ihn ein Ende zu bereiten. Jedoch kann er immer wieder auftauchen, so dass die Bemühungen eher wie ein Tropfen auf dem heißen Stein bedeuten. Die Erde ist übrigens nicht, im Gegensatz zu der vollen Entfaltung der Macht Rahastes, nicht auf längere Zeit verdorben, sondern kann bald wieder Leben hervorbringen.

Eine weitere Auswirkung der Präsenz Rahastes ist im Kapitel **Raserei** beschrieben.

Einen weiteren Auftritt von Rahastes finden sie im Abenteuer **Schlacht in den Wolken**.

Madaraestras Versuchung

Madaraestras Domäne ist die Verführung und Versuchung. In ihrem Bann sehen die Menschen das, was sie am meisten begehrn und hierbei vor allem den, den sie am meisten begehrn. Andere Personen erwecken in den Besessenen ein derart starkes Gefühl der sexuellen Anziehungskraft, dass sie jegliche Moral, fast schon jegliche Menschlichkeit abfallen lassen und sich nehmen was sie begehrn.

Helden können an diesem Tag geliebte Personen sehen, die nicht anwesend sind. Verstorbene scheinen für einen Helden zurückgekehrt um nun wieder bei diesem zu sein. Zudem empfinden von Madaraestra befallene eventuell Begierde nach einer anderen Person, umso stärker, wenn vorher schon Interesse geweckt wurde, doch nun ist der Held bereit, sich einfach zu nehmen was er begehrt. Umgekehrt kann aber auch ein Held das Objekt des Verlangens werden, so dass einer oder auch mehrere Bewohner der Burg sich nun in dessen Nähe aufhalten, ihn versuchen zu betören oder auch ihn mit Gewalt gefügig zu machen.

Als Beispiel sei hier genannt, dass ein Held mit niedrigem Sozialstatus, der bislang von der Baronin missachtet wurde, nun ihre Begierde erweckt. Gibt der Held dem folgendem Werben und Drängen nach kommt es dann zum Rahjaspiel, bei welchem die beiden leider von einem Diener beobachtet werden...

Brünstigkeit (**AG 157**) ist die Ausprägung der Besessenheit von Madaraestra, der dem gleichnamigen Nachteil entspricht.

Eine weitere Ausprägung der Macht Madaraestras sind aus dem Nichts auftauchende Schlangenangriffe. Wenn sie wollen (vor allem auf dem Weg durch den Finsterkamm) können Schlangen im Verborgenen, wie unter Decken, Betten, in Schatten oder leeren Räumen, erscheinen und die Bewohner auf der Burg Morwacht angreifen. Einige Schlangenarten finden sich in **ZBA Seite 163**.

Alpträume

Die Alpträume, die die Morwachter in den Tagen des Dreizehnten plagen, unterscheiden sich von den „üblichen“ Alpträumen der Namenlosen Tage. Denn wo diese reine

Schreckensgebilde sind, kriecht bei den Bewohnern Morwacht der Geist des Purpurwurms in die Geister der Menschen, statt einfachen Schrecken werden die Träume hier von dem Bewusstsein des Dieners des Dreizehnten beeinflusst und so erleben sie zum Teil die Ängste des Drachen. So erleben sie ab der zweiten Nacht die sowohl von den Tagesherrschern als auch vom Drachen beeinflussten Träume.

Während der ersten beiden Tage beträgt die Realitätsdichte der Alpträume 18. Beachten sie hierbei, dass die Helden $\frac{1}{4}$ des Schadens auch nach dem Traum erleiden.

Während der ganzen Namenlosen Tage haben die Helden den Nachteil Alpträume (**AH** 115) mit all seinen Auswirkungen.

Erste Nacht

In dieser Nacht ist Isyahadin der umstrittene Herrscher der Traumwelt. Seinem Einfluss sind die Welten unterlegen, die die Helden im Schlaf betreten werden und für seine Herrschaft stehen Ihr- und Wahnsinn.

Für den Kämpfer: Beschreiben sie zuerst eine Szene, einen Kampf aus einem früheren Abenteuer um dann den besieгten Endfeind der Gestalt einer vertrauten, geliebten Person des Helden zu geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Blut fließt an deinem Körper herunter, deine Wunden schmerzen, doch dein Gegner ist geschlagen und liegt nun vor dir im Dreck. Unter einem roten Mantel Blut begraben liegt er starr, doch du stockst, die Haut, Hände – der ganze Körper kommt dir bekannt vor. Du beugst dich über den Leichnam um das Antlitz zu sehen und erkennst [Person]. Mit schmerzverzerrtem Gesicht liegt die geliebte Person vor dir, Angst und Trauer spiegeln sich auf ihrem Gesicht wieder welches der Tod sonderbar verändert hat. Du hast ihm das Leben genommen, der Person, die dir so viel bedeutet hat. Deine Verzweiflung schreist du in den Himmel, krümmst dich über den Leichnam, deine Tränen vermischen sich mit dem langsam versiegenden Blut. Dann fällt dein Blick auf deine Waffe, ein so grausames Werkzeug sie doch ist. Doch der Mörder bist du und dir fällt kein anderer Weg ein deine Tat zu richten. Langsam schiebst du dir die Klinge in den Leib, spürst den kalten Stahl in deinem Körper, das Blut aus deiner Wunde quellen. Dann wird es dunkel um dich. Dein Leben ist beendet, dein Leib das Einzige was übrig bleibt. Deine Seele aber heimatlos, denn solch eine schändliche Tat verbietet dir den Weg ins Paradies.

Der folgende Traum lässt den Träumer den Fall Löwensteins sehen. Nicht nur für diese, aber besonders für eine Amazone, sollte diese Erfahrung so einschneidend sein, dass er von diesen Bildern noch Tage verfolgt wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Dichter, wabernder Nebel umfängt die Feste. Verhüllt die Mauern in ihrem dämonischen Innern, dämpft die Schreie, verhüllt die Schatten. So musst du den letzten Angstscrei deiner Heimat mit anschauen, während die zuckende Schlange dich mit ihren Fledermausflügeln in eiserner Umklammerung hält.

Schrecken und Leid musst du mit anschauen, während der Urheber des ganzen, der Beschwörer und Gebieter der dämonischen Unkreaturen neben dir steht. Du spürst seine göttliche Macht, siehst die Vollkommenheit seiner menschlichen Gestalt. „Wappnet euch, der Herr Aventuriens steht vor den Toren, und er wird Euch alle vernichten!“

Du siehst deine stolzen Schwestern in Irrsinn und Wahn sich von den Mauern stürzen, von dunklen Schatten bedrängt. Schreie, voller Angst und Verzweiflung, Furcht, die die ganze Burg erfüllten. Tränen füllen deine Augen vor Machtlosigkeit, mit der du dieses Grauen ansehen musst. Immer wieder fallen sie, Schreien ihren letzten Laut heraus, sterben ohne dass du helfen kannst. Dann schaut er dich an: „Isyahadin!“

Zweite Nacht

In dieser Nacht plagen einigen Helden und die meisten Bewohner Morwachts Alpträume, die die jahrelange Machtlosigkeit des Purpurwurms widerspiegelt und die dämonische Trägheit Aphestadils widerspiegelt. In den Träumen werden die Helden langsam ihrer Stärken betraut. Hier werden ein paar Beispielträume vorgestellt, jedoch sollten sie diese an ihre Gruppe anpassen. Vor allem persönlicher machen indem sie die Helden Situationen noch einmal erleben lassen in denen sie entweder Schwäche gezeigt haben und diese noch mal – drastischer und schmerzhafter – erleben lassen oder in denen sie diesmal versagen.

Für den Kämpfer:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du reißt die Augen auf als du den Kriegsschrei hörst. Der Wind fegt dir ins Gesicht und du findest dich auf einer weiten, kargen Ebene wieder. „Ai Kattach*!“ Der massive Körper des Orks stürmt auf dich zu. Überall unter dem dichten braunen Fell bilden sich stählerne Muskeln ab, Geifer rinnt über die riesigen, spitzen Hauer, die aus dem Mund herausragen. Scheinbar aus Menschenblut ist der Stierschädel gemalt, der den breiten Brustschild ziert, fast doppelt so breit wie menschliche Rüstungen.

(Heldenreaktion)

Mühsam kannst du den ersten Schwinger des schweren Streithammers ausweichen, Sand und Staub wirbelt hoch, als sich die spitzen Dornen in den Boden rammen. Doch mit einer Schnelligkeit, die du dem schweren Orkkörper nicht zugetraut hättest steht dein Gegner schon wieder in Kampfstellung. Wartet auf deine Attacke, entblößt mit einem hässlichen Grinsen sein dreckiges Gebiss.

* „Keine Gefangenen“, orkischer Schlachtruf

Werte für den Ork angeben ist hier nicht nötig, er wird gewinnen. Überhaupt sollten sie sich überlegen, ob sie den Kampf überhaupt auswürfeln wollen, auf jeden Fall sollten sie die Aktionen erzählerisch darstellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein mächtiger Schwinger, nur mühsam kannst du die Bahn der Waffe ablenken. Die Wucht des Schlages jedoch zwingt dich auf die Knie, in deinem Arm breitet sich ein Taubheitsgefühl aus. (*Falls sie den Kampf doch auswürfeln können sie hier einen KK-Malus verteilen*)

- Einen verzweifelten Schlag führst du aus. Der Ork stürzt sich fast in deine Waffe um diese zu binden. Es scheint, als ob ein wohlinger Grunzer aus der Kehle des Orks entsteigt. Er schlägt mit dem Stiel seines Hammers zu, der dich, bar jeder Verteidigung ins Gesicht trifft. Blut spritzt aus der Wunde, gelangt in den Mund und Auge, was dir fast die Sicht raubt. Es folgt ein Schwinger, der Kopf des Hammers trifft auf dein Bein. Ein Knacken unterlegt deinen Schmerzensschrei, Fleisch reißt auf und der gebrochene Knochen ragt aus dem Bein heraus. (*Der Ork verzichtet auf seine Parade zugunsten einer Attacke*)

- Du keuchst schwer, hast kaum mehr die Kraft deine Waffe zu halten. Dein Körper ist mit zahlreichen Wunden übersät, Brüche und Prellungen schmerzen so, dass dir fast die Sinne schwinden. Blitzschnell stößt der Ork vor, täuscht einen Schlag an und lässt deine Parade ins Leere laufen. Du siehst den Streithammer auf deinen Schädel zu fliegen. Das letzte was du siehst ist das rot deines eigenen Blutes. Das Letzte was du hörst der Siegesschrei des Orks.

Für den Magier:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alles ist vorbereitet. Die Schutzkreise gezogen, die Beschwörungskerzen brennen, du bist richtig gewandet. Mit Bedacht sprichst du die richtigen Worte, rufst die Entität herbei, den Dämon, der dir zu Diensten sein soll. Nebel und Rauch bildet sich in dem Pentagramm, schwarz und grau, wabernd und nach dem Rand des Schutzzeichens greifend.

Dann plötzlich, wirft sich der Rauch gegen die unsichtbare Barriere, du spürst etwas, wie eine Erschütterung, die Linien brechen und der Dämon tritt langsam aus dem ihm zugeteilten

Gefängnis. Ein Zögern, er bemerkt dich, fokussiert dich. Du spürst Hass, unmenschlich und darauf aus dich zu vernichten.

Der Magier wird nun versuchen, die dämonische Entität zurück zu halten. Lassen sie ihn ein paar Versuche machen, schüren sie die Hoffnung entkommen zu können um dann die nächste Attacke zu vollführen, die nächste Schutzlinie, den nächsten Verteidigungszauber zu durchbrechen, so dass der Magier seine Kräfte langsam schwinden sieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Machtlos stehst du vor der Kreatur die du gerufen hast. Deine Energien sind verbraucht, du spürst, dass dein Stab dich nicht schützen wird. Die Verzweiflung lässt deine Beine einbrechen und dich auf die Knie fallen als der Rauch über dich kommt. Dein eigenes Schreien zerreißt dir fast das Trommelfell, deine Haut wird vom Körper geschält während der Dämon auf der Suche nach etwas in dir ist. Als es dir dann bewusst wird – als er deine Seele aus dem Körper reißt vernimmst du nur noch das malen einer Mühle und das Lachen von etwas tief Bösen.

Weitere Möglichkeiten sind einem Götterdiener die Abwesenheit seines Herrn zu verdeutlichen. Einer Heiler mag bei einer ihm wichtigen Person die Heilung nicht gelingen, eine Krankheit ihn selber befallen, Handwerker verschulden bei sich selbst Verstümmelungen, so dass ihr Broterwerb nicht mehr ausgeführt werden kann und betteln der einzige Weg zum überleben ist. Auch das Ansprechen von den jeweiligen Ängsten der Helden oder Verlust herausragender Eigenschaften kann Thema des Traums sein.

Dritte Nacht

In dieser Nacht sollten die Helden alle gemeinsam einen Traum erleben. Dieser ist unter dem Kapitel **Des Drachens Namen** beschrieben.

Der Käfig

Damit Islailla die Pläne ihres dunklen Gottes in die Tat umsetzen konnte musste sie schon kurz nach ihrer Ankunft dafür sorgen, dass ihre stärkste Konkurrentin, die Firun-Geweihte Firnya, aus dem Weg geräumt wird, bevor sie von dem wahren Charakter Islaillas Wind kriegt.

Der Purpurne zeigte Islaillas einen Ort in dem Finsterkamm, in dem seine Geweihte Rattenpilze finden konnte. Diese mischte sie dann später unter das Essen Firnjas, die als Folge dessen an den Zorgan-Pocken erkrankte. Mittels weitere Rattenpilze und dunkler Wunder zog sie die Krankheit noch in die Länge, verhinderte, trotz der aufopferungsvollen Arbeit des Heilers Andraus, eine Heilung. Firnya verstarb nach Monaten, lag die meiste Zeit mit starkem Fieber im Bett während ihre Sinne vom Fieberwahn verschwammen und ihren Geist verwirrten.

So war Trogar von Morwacht den Einflüsterungen Islaillas ohne Beistand ausgesetzt und nur so konnte sie den Samen in ihn setzen, der ihn letztendlich von den Zwölfgöttern abkehren lies.

Doch ganz unbemerkt war das Beseitigen der Firun-Geweihten nicht geglückt. Denn Andraus suchte in der langen Zeit von Firnjas Erkrankung nach einem Heilmittel und bei dieser Suche konsultierte er auch einige der bekannten schriftlichen Werke über Heilkunde und Kräuterkunde. In einem davon stieß er auf die mögliche Ursache der Krankheit, eine Vergiftung durch Rattenpilze. Sie ahnte also, dass das Namelose Einzug in Morwacht erhalten hatte und fortan suchte sie nach seinem Vertreter in der Burg. Doch über Verdächtigungen kamen ihre Nachforschungen nicht heraus, denn wieder war Islailla schneller und beseitigte die Gefahr der Entdeckung.

Während Andraus mittels einem Brief Hilfe bei den Geweihten in Andergast suchen wollte und mit diesem Brief auch den Edlen von Morwacht schwer belasten würde, lies Islailla sie

durch ihren Einfluss bei Trogar festsetzen. Sie benutzte den Brief, den Andraus geschrieben hatte, nun gegen sie und veranlasste den Baron eine Anklage auszusprechen. Ketzerei wider den nun die Oberhand habenden Glauben an Gavrock und Aufruhr gegen den Baron waren die Punkte, in denen sie auch von Trogar selbst verurteilt wurde. Als besondere Strafe wurde sie, als Mahnmal für alle, die sich gegen den neuen Glauben stellen wollten, wurde Andraus in einen Käfig gesperrt, der außen an den Bergfried angebracht wurde. Dort sollte Andraus vor den Augen der Bewohner sterben und verrotten. Damit er aber seine Anschuldigungen nicht mehr verbreiten konnte wurde er schon vorher in den Kerkern der Burg von Islaillas mit Rattenpilzen und Blauem Eisenhut vergiftet, die seinen Geist schnell zerrütteten.

Der Kampf der Götter

Drogen, Rattenpilze und Götterglauben haben jeweils tiefe Spuren in der Seele von Andraus hinterlassen und seine unnatürlich lange Lebenszeit ist hat ihren Ursprung in dem Kampf um die Seele des Geplagten. Er wird solange leben, bis seine Seele dem Dreizehnten anheim fällt oder die Zwölfe sie für sich retten können.

In diesem Zustand wechselt ständig der Herr in Andraus, meistens herrscht Wahn und Irrsinn, bis dann das Gute und damit der eigentliche Andraus die Oberhand gewinnt. Doch auch Trugschluss und Irreführungen stößt dieser aus, immer dann wenn der Namelose Besitz von ihm ergreift.

Funktion

Eine Funktion Andraus in seinem Käfig ist der als Stimmungselement. Er ruft wirre Verwünschungen über den Burgplatz, bespuckt und beschimpft die Helden. Redet wirr, kreischt voller Pein und Schmerzen, bittet die Helden um essen an. Hier können sie alles an Mitteln, die ein irrer Geist ihnen ermöglicht, einsetzen um den Burghof zu einem schaurigen Platz zu machen.

Ebenso können sie Andraus in den „wachen“ Phasen als Informationsquelle nutzen. Sei es einmal, dass er ihnen unter dem Einfluss des Namenlosen auf falsche Spuren lenkt oder ihnen wichtige Hinweise liefern kann, wenn er gerade wieder bei Sinnen ist. Ebenso könne sie durch ihn auch Hinweise auf den Drachen liefern und auf das Bevorstehende, dann jedoch in eher kryptischen Aussagen und prophetischen Sprüchen.

Quellen

Die Chronologica von Morwacht:

Zeit

Der Darmfraisch ist bei den Arbeitern zurückgegangen. Nur noch zwei Arbeiter sind an die Lagerstatt gebunden, drei weitere erledigen leichte Arbeit. Es gibt auch, seitdem wir das Wasser frisch aus dem Bergteich schöpfen, keine Neuerkrankungen. Neue Vorräte sind angekommen.

Brot	129
Fleisch	89
Gemüse	196
Bier	300
Schnaps	50
Silber abgebaut	13

Zeit

Die Grabungen gehen gut voran und wir haben heute eine weitere natürliche Höhle gefunden, obwohl das Silbervorkommen immer weniger wird. Wir haben auf Anraten von Euer Gnaden Rondarian nach dem Ingrimm-Priester geschickt.

Brot	98
Fleisch	56
Gemüse	205
Bier	250
Schnaps	40

Zeit

Tiefere Grabungen, jedoch immer noch keine neuen Silberfunde. Die Arbeiter sind ungehorsam. Sie erzählen von Geräuschen in den tieferen Stollen um sich vor der Arbeit zu drücken. Zwei Minenarbeiter wurden an den Pfahl gestellt, da sie sich wider den Zwölfen geäußert haben.

Brot	66
Fleisch	35
Gemüse	153
Bier	220
Schnaps	40

Zeit

Ein wahrlich tragisches Ereignis, welches die Säulen, auf denen die Göttergewollte Herrschaft unseres Barons Eichward, zutiefst erschüttert. Aufständische Minenarbeiter und ebenso bezahlte Wachen haben sich Verschworen und die Mine erobert. Alle Rechtgläubigen und Treuen wurden erschlagen. Der Baron sammelt seine Truppen.

Vorräte unbekannt

Zeit

Praios Recht ist wieder eingekehrt. Kein Widerständler hat überlebt. Sechs albuminer Soldaten gingen zu Boron, vier müssen zur Aufsicht bei der Burgheilerin Ifrigund verweilen, für drei wird zur Göttin Peraine gebetet.

Vorräte nicht mehr vorhanden

Zeit

Der Edle von Morwacht hat beschlossen die Mine zu schließen. Ein Fluch liegt auf ihr, so Euer Gnaden Rondarian, auch wenn die Seelen der Aufständischen von ihm über Nirgendmeer geleitet wurde. Somit sei dies der letzte Eintrag.

Foliant der Kreuterkunde

Ein kleiner Pilz von zwei Fingern Größe muss wohl dem Namenlosen der Götter zugeschrieben werden. Ist sein Aussehen eher befremdlich mit seinem dunkelgrauen Hut, den

weißen Lamellen mit ihren purpurnen Sprenkeln und dem dunkelgöttischen blauen Leuchten so ist seine Anziehungskraft ähnlich verführerisch wie die Lügen des Dreizehnten. Doch sei der gewarnt, der ihn pflückt, denn die Macht des dunklen Gottes wirkt in ihm und seine Rache verbreitet er unter den Geweihten der Zwölfe, denn die Pocken des Purpurnen befallen ihn, wenn er in seine Nähe kommt.

Brief des Heilers (als Beweis seiner Ketzerei verwendet)

Lest ihr Geweihten des Götterfürsten und erfahrt, was Frevlerisches auf Burg Morwacht zugeht. Denn hier wird wider der Ordnung der Zwölfe ein Götze angebetet, den die verfallenen Gläubigen Gavwrock betiteln. Lehnsherr des Finsterkamms soll er sein, von Praios, und seinen Brüdern und Schwestern eingesetzt soll er nun an ihrer Statt verehrt werden.

Doch mag sich noch eine andere Wahrheit hinter der Vergöttlichung verbergen. Denn die Lossagung von den Zwölfen, von Praios dem Gleißenden und Firun, dem Weißen Jäger, wiegt schwerer als der allgegenwärtige Aberglaube der Andergaster Bevölkerung. Dem Dreizehnten, Purpurnen, dem Namenlosen spielt der Glaube in die Hände, von seinen Ränken beeinflusst wurde der Glaube erschaffen um Rechtgläubige vom Wege abzubringen.

Der Oberste aber dieser Gläubigen ist der Edle von Morwacht, Baron von Albumin, Trogar selbst, der diesen Abgott und seine Lobpreisung bei den Menschen niederen Standes durchsetzt. Und dabei war er bereit den letzten Schritt in die Frevlerei zu setzen, denn Tod hat er gebracht

[Der Rest fehlt und wurde von Islailla abgerissen, stand dort drin doch wie die Geweihte zu Tode kam.]

Der Glaube der Morwachter

Durch die Einflüsterung Islaillas, der Namenlosgeweihten, ist es ihr gelungen die Bewohner von Morwacht von dem Glauben an die Zwölfe abzubringen. Doch bevor sei ihrer Gemeinde den wahren Gott offenbaren kann beten sie einen obskuren, lokalen Halbgott an, Gavwrock, den Sohn von Chrrkrook, der grimmigen Hüterin der Berge und Firun, dem Weißen Jäger (Mehr zu Chrrkrook finden sie in Land der Stolzen Schlösser, Seite 117)

Die Morwachter sehen Gavwrock als Herrscher des Finsterkamms an, sowie die anderen Götter andere Länder beherrschen (Efferd die See, Firun die Eisreiche, Boron den Süden, das Mittelreich ist je nach Region einem Gott zugeteilt). So ist es auch Aufgabe dieses Herrschers seine Untertanen mit Macht zu belohnen wenn sie sich seinem Willen fügen, sowie bestrafen bei Widerstand. Sein Wille wird hierbei von seinem obersten Diener, dem Edlen von Morwacht verkündet, der jedoch meist unter der direkten Einflüsterung des Namenlosgeweihten steht.

Aspekte: Herrscher über den Finsterkamm, Belohnen und Strafen

Weltliche Aufgaben: Als vergöttlichter Herrscher ist er Richter der Menschen, er erhebt die Menschen, belohnt sie mit Macht und bringt sie wieder zu Fall. Als Instrument dazu dient ihm sein höchster Untertan, der Edle von Morwacht, der seinen Willen befolgt und weiter gibt.

Beinamen: König des Finsterkamms, göttlicher Lehnsherr

Heilige Orte: Keine (der Baron von Morwacht kann aber die Tiefen unter der Silbermine als Heiligen Ort erklären, um damit den Helden einen weiteren Hinweis auf das Geheimnis dort zu geben).

Heiliges Tier: keine Bestimmtes, alle Tiere des Finsterkamms gehören ihm und der Edle darf als sein Stellvertreter über sie gebieten.

Feindbilder: Diejenigen, die sich gegen die Herrschaft auflehnen

Lehre der Kirche: Gavwrock ist der oberste Herrscher im Finsterkamm und seinen Befehlen muss gefolgt werden. Unheil ist Strafe seines Zorns, Glück die Belohnung des Glaubens.

Ziele der Kirche: Den Willen Gavwrock zu erfüllen

Weltbild: Der Finsterkamm als „Lehen“ von Gavwrock, welches er an die Menschen weitergegeben hat.

Menschenbild: Der Mensch ist da, um den Befehlen von Gavwrock zu folgen. Wer ihm treu ist wird Macht erhalten, wer sich ihm widersetzt muss bestraft werden.

Stärkstes Argument: Hierarchie und Ordnung, Belohnung und Strafe hält die Welt zusammen.

Der Zwölfgötterglaube in Morwacht

Die Gläubigen: Zur Vereinfachung der Darstellungsweise des speziellen Morwachter Glaubens werden hier drei Einteilungen unter den Gläubigen getroffen, die sich vor allem in der ‚Mischung‘ des Zwölfgötterglaubens mit der Verehrung von Gavwrock unterscheiden. Wer genau zu welcher Gruppe gehört schreiben wir hier nicht vor sondern nennen nur Beispiele. Sie können diese Art von Glauben auch als Verdachtsmoment benutzen, werden Helden doch die Anhänger der Zwölfe weniger verdächtigen.

Die Stärksten Anhänger von Gavwrock verehren ihn als einzigen Gott. Sie erkennen zwar die Existenz der zwölf Götter an, sehen aber in ihnen keine Bedeutung für ihr Leben mehr, da ihr direkter Herrscher Gavwrock ist. Sie haben sich ebenso angewöhnt nicht die Namen anderer Götter auszusprechen, sondern werden ihre umschreibenden Beinamen benutzen. Sie sind es auch die bei dem Kampf am vierten Tag des Namenlosen sich direkt dem Baron anschließen und am verbittertsten mit ihm Fechten.

Anhänger dieser Gruppe ist vor allem (und als Anführer selbiger) Trogar, der Edle von Morwacht.

Die zweite Gruppe hat beide Glaubensrichtungen verinnerlicht und betet sowohl die Zwölfe als auch Gavwrock als ihren Stellvertreter im Finsterkamm an. Sie vermischen dabei viele Aufgabengebiete, die sie mal Gavwrock, mal dem Vertreter aus dem zwölfsgöttlichen Pantheon zuschreiben. Die Furcht vor den Tagen am Ende des Jahres haben diese Menschen aber trotzdem noch nicht abgelegt und so werden sich diese, im Gegensatz zu den starken Anhängern, auch in ihren Hütten verkriechen und beten.

Vertreter dieser Gruppe ist (zum Schein) Islaila, sowie Olderich

Diejenigen, die am stärksten dem ‚alten‘ Glauben an die Zwölfe anhängen, bilden die letzte Gruppe. Sie akzeptieren den Glauben an Gavwrock eigentlich nur, da ihr Lehnsherr diesem angehört, beten aber selber nicht zu ihm, sondern sehen ihn eher mit Skepsis an und vollführen noch die alten Bräuche.

Die Tage des Namenlosen im Glaubensbild der Morwachter

Den fünf Tagen des Dreizehnten gilt auch eine besondere Bedeutung. In diesen letzten Tagen des Jahres, so nach dem Glauben der Anhänger Gavwocks, gerät die Ordnung ins Wanken, in denen die göttlichen Herrscher ihre Stellung und ihr Lehen verteidigen müssen. So muss auch Gavwrock seine Stellung als Lehnsherr über den Finsterkamm bewahren, nach dem Glauben der Morwachter gelten als Widersacher sowohl regional verehrte Halbgötter wie Swafnir, der als Lehnsherr der Thorwaler gilt, als auch die Götter der Orks, die ihren Einfluss auf den Finsterkamm und seinen Bewohnern ausdehnen wollen.

Die Riten der Zwölfe im Gavwrock-Glauben

In den Gegenden, in denen die Menschen an Praios mit seinen Brüdern und Schwestern glauben werden im Hinblick auf die fünf Tage des goldenen Gottes Rituale gepflegt, die den Einfluss des Dreizehnten sowie der Tagesherrscher abwehren sollen. Diese Gepflogenheiten werden von den Gavwrock verehrenden Bewohnern Morwachts weniger bis gar nicht ausgeführt und sollen hier kurz aufgezählt werden.

Am 30. Rahja wird das Reinigungsfest vollzogen, ein der Hesinde gewidmeter Festtag. Es wird ein rituelles Bad genommen, bei dem Körper und Geist gereinigt werden. Danach wird das Haus gesäubert. In manchen Gegenden werden zudem mit viel Geschrei und Lärm, Hämmern und Musizieren die bösen Geister vertrieben. Diese Rituale werden in Morwacht nur von einigen wenigen begangen, die den neuen Glauben noch nicht aufgenommen haben. Sie werden dies auch eher im Verborgenen vollbringen um die Aufmerksamkeit des Barons nicht auf sich zu ziehen. Die Helden können also an diesem Tag beobachten, wie mehrere der Bewohner Morwachts größere Mengen Wasser in den Waschraum bringen um sich dort zu baden.

Während der fünf verfluchten Tage verbringen Rechtgläubige die Tage im Haus und beten zu den Göttern. Dieses wird ähnlich auf der Burg sein, zwar verlassen einige auch ihre Zimmer, jedoch werden sich die Bewohner soweit es ihnen aufgrund ihrer Tätigkeiten möglich ist in den Gebäuden bleiben. Auch Gebete werden den ganzen Tages- und Nachtlauf gesprochen, doch während die Einen den Schutz der Zwölfe erflehen versuchen die Anderen ihren göttlichen Lehnsherren im Kampf um sein Herrschaftsgebiet Zuspruch zu geben

Auch auf Morwacht ruhen die nicht notwendigen Arbeiten, vermuten die Rechtgläubigen doch, dass der Namelose seinen Einfluss auch auf ihre Arbeit ausüben und sie somit verderben kann. Die Anhänger des neuen Glaubens jedoch warten während dieser Zeit auf das Ende der Tage und den Ausgang des Streitens ihres Gottes – und wer weiß schon was danach ist und ob die Arbeiten noch einen Wert haben mögen.

Die Seele eines an den Tagen des Namenlosen Getöteten fährt direkt in seine Domäne, so heißt es jedenfalls in dem (Aber-)Glauben der Zwölfsgötteranbeter und so werden diese keinerlei Waffen tragen. So werden es auch die Anhänger der Guten Götter auf der Burg machen, der Rest aber trägt die übliche Bewaffnung, denn was soll schon falsch an einer Waffe in den Zeiten des Kampfes sein.

Falls sich ihre Helden nicht an den Riten des Zwölfgötterglaubens halten können sie als Meister dieses Verhalten derart bestrafe, dass für diese Helden die Träume heftiger ausfallen, also eine höhere Realitätsdicht haben. Phänomene der Tagesherrschers können vornehmlich diese Treffen und stärkere Auswirkungen haben. Sollten die Helden während dieser fünf Tage einen Menschen töten, so können sie ihn (vor allem bei Geweihten) spüren lassen, dass seine Seele dem Dreizehntem zum Opfer fällt oder sie in die Waffe des Helden fahren lassen und sie fortan mit bösen Absichten in dieser gebunden halten.

Personen

Trogar, Edler von Morwacht, Baron von Albumin

Als Erbe der Baronie band ihn das an die Burg und so hat Trogar fast sein ganzes Leben im Schatten des Finsterkamms verbracht.

Aussehen: Eine drahtige Gestalt, kurze graue Haare, so macht Trogar ein wehrhaftes Bild auf seine Gegenüber und wer in seine stahlblauen Augen blickt bemerkt schnell, dass auch Hesinde ihren Teil an dem Edlen beigebracht hat.

Charakter: Bei seinen Untergebenen ist Trogar als gerechter Herrscher bekannt, stolz und für seine Untertanen aufopferungsvoll. Doch schon seit längerem widmet sich Trogar nur noch seinem neuen Glauben, zu dem ihn Islaila verführt hat und bei dem er langsam erkennt, wem er wirklich dient. Doch statt den Dreizehnten abzulehnen sieht er in der Macht, die er ihm Anbietet einen Reiz und seinen Vorteil. So sieht Trogar langsam die Zeit gekommen, dass sein stiller Traum von einer unabhängigen Baronie wahr werden soll.

Bei der Darstellung von Trogar können sie benutztten, dass sein ganzes Streben nun der Religion gewidmet ist. So sollten sie Gespräche immer wieder auf den Gavwrock-Glauben lenken, sowie ihn auch als eigentlich Unbeteiligter in Unterredungen einmischen lassen um hier seine Glaubenssätze zu verbreiten.

Im Laufe der Namenlosen Tage wird Trogar immer offener mit dem Herrschaftsanspruch über eine freie Baronie auftreten, immer näher rückt er sein Glaubensbild in die Nähe des Namenlosen (siehe **GKM** Seite 101), jedoch ohne seinen Namen auszusprechen.

Verdachtsmomente: Die Verdachtsmomente bestehen vor allem aus dem Glauben, dessen Vorsteher er ist und natürlich aus der Anklage, die Andraus gegen ihn aufgeschrieben hat. Sie sollten diese Verdächtigungen auch verstärken, lenke diese doch von der wahren Geweihten des Namenlosen ab.

Auch der Mord an Wulfen kann von einigen Bewohnern Trogars angehängt werden, munkelt man doch, dass Wulfen sein unehelicher Sohn ist. Zwar sind einige Ähnlichkeiten festzustellen (vor allem die stahlblauen Augen gleichen einander), jedoch war Trogar bei der Zeugung von Wulfen unbeteiligt.

Informationen: Trogar selbst kann alle möglichen Auskünfte, vor allem über die Burg und den Glauben an Gavwrock, geben. Wie viel er (und sie als Spielleiter) den Helden jedoch anvertraut liegt vor allem an der Frageweise der Gefährten. Sprechen sie zum Beispiel offen einen Verdacht gegen den Baron aus, so wird dieser weitaus zugeknöpft sein.

Geboren: 979 BF GröÙe: 1,83 Schritt

Größe: 1,83 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: blau

Herausragende Eigenschaften: Mut, Charisma, Herrschaftsucht

Herausragende Talente: Schwerter, Staatskunde, Überzeugen,

MU 16 KL 14 IN 12 CH 15 FF 9 GE 13 KO 13 KK 13

Schwert: 15+1W6 AT 17 PA 14 TP 1W+4 DK N

LE 36 AU 40 RS 6 GS 5 MR 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamke

Sonderfähigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Flinte, Kampfreize, Meisterparade, Sturmangriff, Wuchtschlag

Rusena von Morwacht, Baronin von Albusm

Seit der Vermauerung mit dem Baron von Alubrin auf Morwacht wohnhaft unterstützt und beeinflusst sie ihren Mann bei der Herrschaft über die Baronie. Von dem Volk, vor allem im Dorf Morwacht wurde sie dabei stets misstrauisch beäugt, gilt sie doch unter den traditionellen Morwachtern als Fremde, was in diesem Fall bedeutet, dass sie von weiter als der Nachbarbaronie herkommt.

Aussehen: Blondes, gewelltes Haar welches meist von einem der momentan modernen Barette geschmückt ist. Dazu ihre zierliche und wohlgerundete Gestalt in teure Kleider gehüllt erkennt man das wahre Alter Rusenas höchstens in der Strenge und Abgebrühtheit, mit der sie

dem Leben begegnet, vom Körper her ist sie jedenfalls noch keine dreißig. Ihre Haut ziert keine einzige Altersfalte, ihre Haare haben schon makellose Farbe – alles in Allem eine schöne Frau, wenn auch wenig interessant.

Charakter: Eitelkeit und Arroganz gegenüber denen, die unter ihr stehen, Höflichkeit und Strenge bei gleichgestellten, Aufdringlichkeit und Anbiederung bei den Interessanten, das sind die Charakterzüge Rusenas. So wird sie ‚Einfache‘ unter den Helden am ehesten ignorieren und bei Gleichgestellten die Etikette waren, sich jedoch sehr verschlossen geben. Sollte jedoch ein gutaussehender Held oder etwas Exotisches (ein Moha oder gar ein Elf) unter den Helden sein so wird sie versuchen ihn zu verführen, denn seit ihr Mann seine Liebe zu seiner erwählten Gottheit gefunden hat sucht Rusena ihr Glück in anderen Betten. Andela jedoch wird von der Baronin, wenn sie ihr gerade nicht aus dem Weg gehen kann, schikaniert, ist sie doch eifersüchtig auf ihr Aussehen und ihre Jungend.

Verdachtsmomente: Das unnatürlich jugendliche Aussehen Rusenas gibt im Dorf und in der Burg Anreiz für Gerüchte. So vermuten einige, dass Rusena eine heimliche Dienerin der Göttin Rahja ist, die für ihre lang anhaltende Jugend bekannt sind, andere (die Mehrzahl sogar) vermutet in ihr eine Hexe, die sich schwarzer Magie bemächtigt. Einige wenige bezeichnen sie aber auch, hinter vorgehaltener Hand natürlich, als Dämonenbündlerin.

Von ihrem Hass gegenüber Andela wissen fast alle Bewohner der Burg, ob dies jedoch ein Grund für den Mord an Wulfen ist vermag niemand mit Sicherheit zu sagen, allerdings ergehen sich die typischen Andergaster leicht in wilde Spekulationen.

Informationen: Rusena kann vor allem mit Informationen über Andela aufbieten, jedoch gepaart mit allerlei schlechten Gerüchten und Abwertungen. Des weiteren kann sie einem ihr vertrauten Helden Auskünfte über ihren Mann und hier auch heimliche Vermutungen über den Glauben am Rande der Ketzerei, den vielen Treffen mit Islaila die ihr als einzige nicht entgangen sind und seinen Ideen von einem alleinigen Herrschaftsanspruch seiner Baronie losgelöst von Andergast und dem Einfluss der Zwerge erzählen.

Geboren: 984 BF

Größe: 1,72 Schritt

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: blau

Herausragende Eigenschaften: Gutaussehend, Altersresistent, Arroganz, Eitelkeit

Herausragende Talente: Betören, Staatskunde, Etikette

MU 12 KL 12 IN 14 CH 14 FF 11 GE 14 KO 11 KK 11

Dolch: 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W+1 **DK H**

LE 29 **AU** 32 **RS** 1 **GS** 7 **MR** 4

Sonderfertigkeiten: -

Islailla, Haus- und Hofmeisterin

Werdegang Islailas: Islailas wurde als Tochter der Kaufmannsfamilie ter Greven aus Grangor geboren, wo sie auch unter dem Deckmantel ihrer Handelsgeschäfte eigentlich dem Namenlosen diente. Als sie im Jahr 1010 BF jedoch im Auftrag ihres Herrn nach Ysilien musste sie sich im Kampf um eine verfluchte Statue einer reisenden Heldengruppe geschlagen geben. Durch die Befragung dieser wurde ihr Geist in den Wahnsinn getrieben. Sie wurde darauf hin einem Boronpriester – Bruder Fulger – zur Aufsicht übergeben, der sich ihrer annahm und versuchte Islaila zu heilen. (siehe das Abenteuer **Tage des Namenlosen**). Es dauerte Jahre, bis er es schaffte, dass Islaila einen Weg aus dem Gefängnis ihrer Furcht fand und die Belohnung sollte sein Tod sein. Denn sobald Islaila wieder klare Gedanken fassen konnte war ihr Bestreben auf das Ziel gerichtet, das zu vermeiden, was ihr soviel Angst gemacht hatte. Doch statt zu versuchen sich einen Platz in den Paradiesen der Zwölfe zu sichern betrat sie wieder die Wege des Namenlosen und strebte durch seinen Dienst nach ewigen Leben. Nun hat er sie wieder mit einer wichtigen Aufgabe betraut – und diesmal setzt sie alles daran um nicht zu scheitern.

Aussehen: Eine 83 Finger große schlanke Frau. Lange lockige schwarze Haare fließen ihren Rücken herunter und fallen ihr ständig in das harte Gesicht, so dass die typische Geste Islailas das Wegstreichen einer Haarsträhne mit der gesunden linken Hand. Der rechte Arm hängt stets reglos herab, nur selten einmal benutzt Islaila ihn und dann mit steifen Bewegungen.

Das der Arm gelähmt ist, ist nur eine Täuschung um den abgetrennten Mittelfinger der Hand zu verbergen. Eine schmale Holzstange unter dem Ärmel hilft ihr dabei kleinere Bewegungen zu unterdrücken und lässt ihre Bewegungen mit dem Arm steif aussehen.

Die Geschichte Islailas (wie sie die Burgbewohner kennen): Islaila wurde in Teshkal geboren, wo sie als siebtes Kind reicher Eltern von dem Traviageweihen in der Lese- und Schreibkunst, so wie der Hausverwaltung ausgebildet wurde. Anstellung fand Islaila dann bei einem der großen Gestüte, welches sie in den folgenden Jahren verwaltete. Jedoch wusste sie, dass sie diese Anstellung nur dem Einfluss ihrer Familie zu verdanken hatte, denn seit Kindestagen war ihr rechter Arm gelähmt und obwohl sie die Arbeit am Gestüt tadellos ausführte, wurde sie immer als minderwertig abgestempelt. So kam es auch, dass als ihre Familie nach dem Tod ihres Vaters an Einfluss verlor, sie unter einem nichtigen Vorwand entlassen wurde. Geknickt wollte sie ihr Glück in Andergast versuchen und lernte dort den Edlen von Morwacht kennen, der sie als Ersatz für seine verstorbene Haus- und Hofmeisterin anstellte.

Charakter: Islaila spielt perfekt die Rolle der Hofmeisterin. Sieh verhält sich fast mütterlich gegenüber ihren Untergebenen und vermag es Zutrauen und Strenge so einzusetzen, dass sie als Obere akzeptiert aber auch gemocht wird. Gegenüber Fremden benimmt sich Islaila fast wie eine Travia-Geweihete, gastfreudlich, höflich und aufmerksam. Eine gespielte Neugier lässt sie von den Helden vielleicht Einiges erfahren, so dass sie diese besser einschätzen kann.

Verdachtmomente: Vor allem ihr enger Kontakt zu dem Baron, den sie jedoch gut zu verheimlichen weiß, so dass nut wenige davon Bescheid wissen und die Lüge über ihren gelähmten Arm können als Verdachtmomente dienen. Sie sollten sie jedoch so herausgeben, dass Islaila nicht direkt in starken Verdacht gerät, eine Geweihte des Namenlosen zu sein.

Informationen: Fast alle! Allerdings wird Islaila wenig davon bereitwillig herausgeben und eher versuchen, die Helden auf falsche Fährten zu locken.

Die Taten der Namenlosgeweihten:

- Bekehrung des Barons mit Hilfe von Rattenpilzen. Dieser wurde langsam von dem Glauben an die Zwölfe abgebracht und hin zu dem Gavwrockglauben. Im Zuge dieser Bekehrung verfiel er der Geweihten immer mehr, so dass er ihr nun blind vertraut.
- Einschüchterung des Lehnsvogtes und Bestärkung seiner Dunkelangst, so dass es diesem nicht mehr möglich ist die Schatzkammer zu betreten.
- Vortäuschung eines Goldfundes in der alten Mine und dadurch erreichte sie die Wiederaufnahme der Grabungen, so dass langsam ein Weg hinunter zum Hort des Purpurwurms gegraben wird.
- Aufbau eines Gläubigenzirkels unter den Minenarbeitern.

Geboren: 984 BF

Größe: 1,66 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Herausragende Eigenschaften: Charisma, Geweiht

Herausragende Talente: Überreden, Überzeugen, Menschenkenntnis, Heilkunde Seele, Hauswirtschaft, Götter & Kulte

MU 13 KL 14 IN 12 CH 16 FF 9 GE 12 KO 13 KK 11

Rapier: 14+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W+3 DK N

LE 30 AU 34 RS 1 GS 7 MR 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, , Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe

Bedenken sie im Finale die Steigerung der Werte durch *Maruk-Methai* (**MGS** Seite 69).

Oldrich Meeltheuer

Als einziger Sohn der mittlerweile verstorbenen Eheleute Meeltheuer, eng verbunden mit den Edlen von Morwacht, wurde es Oldrich mittels Gelder des Barons ermöglicht in Andergast das Handwerk des Schreiberlings und Lehnverwalter zu lernen. Von dort aus kehrte er nach Jahren seiner Ausbildung wieder nach Morwacht zurück um dort in den Dienst seines heutigen Herrn zu treten und erst unter der alten Lehnsvogtin Farnhild Straub zu arbeiten, nach ihrem Tod diese Stelle selber ausfüllend.

Aussehen: Eine wenig attraktive Gestalt. Schon von Geburt an schlaksig und schwächlich gebaut ähnelt sein Aussehen jetzt eher dem eines Geistes, denn seit er den Einflüsterungen und Einschüchterungen von Islailas zum Opfer gefallen ist leidet seine Ernährung unter der Angst die sie schürt. Er ist nun hager, fast schon abgemagert, bleiche Haut und nur sehr dünnes braunes Haar vervollständigt die Geisterhaftigkeit. Dazu noch ein einzelnes extrem abstehendes Ohr auf der rechten Seite, welches schon in seinen Kindheitstagen Ziel des Gespötts der Mitbewohner war.

Charakter: Die auffälligste Eigenart Oldrichs ist es, von sich in der dritten Person zu reden, eine Art die er sich während seiner Ausbildung angewöhnt hat um eine Mauer zwischen sich und seinen Mitlehrlingen aufzubauen, die ihn immer verachtet haben. Auch hierher röhrt seine Gefühlskälte, die er mit einem starren graden Mund und konzentrierten Blick auf seine Arbeit (und niemals auf Menschen) ausdrückt. Nur selten zeigt er mal, dass auch er ein Mensch ist – und dann meistens in einem Angst- oder Wutausbruch. Er erfüllt seine Arbeit immer tadellos und verbringt damit seine Tage, ist aber bei den Bewohnern der Burg und sogar bei dem Baron nicht allzu beliebt, denn selten zeigt Oldrich mal Anteilnahme an Dingen, die nicht seine Arbeit berühren. Zu diesem leidet Oldrich an einer übersteigerten Dunkelangst, er kann nicht im Dunkel schlafen und seit er der Einflüsterung Islailas verfallen ist betritt er nicht mehr die Kellergewölbe der Burg, da er dort ein Ursprung bösester Schwärze vermutet.

Verdachtmomente: Sein seltsames Gebaren kann Grund zur Verdächtigung sein und wird von einigen der Bewohner Morwachts auch als solches präsentiert („Dem ist alles zuzutrauen!“). Jedoch wirken seine Macken eigentlich eher harmlos.

Informationen: Alles Wissenswerte über die Verwaltung der Baronie ist bei Oldrich zu erfahren. Von den Bewohnern der Burg, Gerüchten und dem Glauben weiß Oldrich jedoch nicht viel und es interessiert ihn auch nicht. Vor allem kann Oldrich, der alles sorgsam aufbewahrt, den Helden den Brief von Andraus vorlegen, der bei der Verurteilung des Heilers gegen ihn verwendet wurde (siehe Quellen).

Geboren: 995 BF	Größe: 1,82 Schritt
Haarfarbe: braun	Augenfarbe: grau
Herausragende Eigenschaften: Klugheit, Dunkelangst	
Herausragende Talente: Staatskunde, Schreiben, Rechnen	

Lares, Sohn des Barons

Aussehen: Etwas schlaksig geraten scheint Lares mit seinen fast zwei Schritt Größe und den blonden Haaren nur wenig von seinem Vater mitbekommen zu haben. Seit einem Reitunfall in seiner Jugend zieht sich eine gebogene Narbe von einem Huftritt über sein rechtes Auge.

Charakter: Lares strebt danach seinem König Efferdan nachzueifern und bemüht sich, in andergastscher Oberflächlichkeit, wie ein liebfeldischer Stutzer aufzutreten, das Degenfechten und die bei ihnen geläufige Arroganz inbegriffen. Dazu kommt seine Neugier, die ihn wissbegierig nach allem fragen lässt, was außerhalb der Lande, die er nie verlassen durfte, stattfindet.

Auch in seiner Liebe nach Andela verhält er sich ritterlich, so schreibt er Gedichte, versucht sie durch Taten zu beeindrucken und verhält sich ihr gegenüber nach der höfischen Etikette. Jedenfalls wenn man davon absieht, dass er des Nachts ab und an an ihrer Tür lauscht.

Geboren: 1009 BF Größe: 1,97 Schritt
Haarfarbe: blond Augenfarbe: grün
Herausragende Eigenschaften: Mut, Arroganz
Herausragende Talente: Etikette, Stichwaffen
MU 14 KL 12 IN 12 CH 12 FF 12 GE 13 KO 13 KK 12
Florett: 10+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W+3 DK N
LE 28 AU 30 RS 2 GS 6 MR 4
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gezielter Stich

Andela

Ihre Eltern hat Andela niemals kennen gelernt, da diese bei dem Überfall einiger Räuber, die ihnen nahe der Grenze zum Mittelreich aufgelauert haben. Dort wurde Andela als Säugling von einem Händler, der eigentlich zwischen Albumin und Morwacht hin und her reist gefunden und mit in das Dorf genommen. Dort jedoch verstarb dieser Händler nach kurzem Aufenthalt. Andela war also wieder alleine und erregte so die Aufmerksamkeit der Baronin, die ihren Mann bat ihr einen Platz in der Burg zu geben. So wurde Andela zu einer Magd gegeben, die sie aufzog. Unterwiesen wurde Andela von Oldrich, dessen Schreiberin sie wurde. Die Baronin ihrerseits verlor bald das Interesse an Andela, war sie doch auch ein wenig eifersüchtig, erkannte sie doch die Schönheit, die dort heranwuchs.

Aussehen: Schlank, hüftlange dunkle Haare, ihre großen grünen Augen und den kleinen, zierlichen Mund, den eigentlich immer ein Lächeln umspielt, alles das machen Andela zu einer attraktiven Person. Dazu noch etwas geheimnisvoll, ist ihr Haar doch durchzogen von einer einzelnen weißen Strähne

Charakter: Ihre Aufgabe als Schreiberin erfüllt Andela eher nachlässig, lässt sie sich doch leicht ablenken. Vor allem in letzter Zeit, als ihre Liebschaft mit Wulfen begann waren ihre Gedanken mehr bei dem Stallburschen als bei der Schreibarbeit. Auch von dem Eintreffen der Helden ist Andela sehr begeistert, ist sie selber doch nie aus der Baronie herausgekommen und interessiert sich für die Geschichten aus den fernen Ländern, träumt sie doch davon auch eines Tages die Wunder der Welt zu sehen.

Geheimnis: Andela ist eine Magiedilettante, die ihre Zauberkraft von ihrer Mutter, einer Hexe, geerbt hat. Doch ihre Zauberkraft ist nie entdeckt noch ausgebildet worden, so dass sie „nur“ von einen persönlichen Schutzgeist begleitet wird.

Verdachtsmomente: Erzählungen über seltsame Begebenheiten in der Nähe von Andela können auf ihr Geheimnis hindeuten (so kann sie auf wunderbare Weise aus einer drohenden Gefahr wie ein austretendes wildes Pferd gerettet worden sein). Andela wird natürlich aus Unwissenheit alles leugnen und sich somit vielleicht noch verdächtiger machen.

Einige der Burgbewohner erzählen auch, dass Lares Gefühle für Andela gar nicht unerwidert seien und sie eigentlich Wulfen loswerden will um irgendwann mal die neue Baronin zu werden.

Informationen: Allerlei Geschwätz ist von Andela zu erfahren. Natürlich auch über die Leibe von Lares zu ihr.

Geboren: 1012 BF Größe: 1,69 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun Augenfarbe: grün
Herausragende Eigenschaften: Gutaussehend, Viertelzaubererin, Neugier
Herausragende Talente: Lesen/Schreiben

Wulfen

Wulfen, dessen Elternteile beide den Soldatendienst auf Morwacht verrichteten, lebte schon seit seiner Geburt auf der Burg. Hier lernte er schon recht früh sich nützlich zu machen, nur auf den Tag wartend, an dem er selbst in der Wache eintreten darf. Doch bislang hatte sein Vater ihm dies immer verboten und ihm ist die Arbeit in dem Stall der Burg anvertraut worden. Grund dafür ist der Tod von Wulfens Mutter, die im Dienst bei der Jagd auf eine Ork-Räuberbande ihr Leben verlor. Dieses Schicksal wollte er seinem Sohn ersparen, doch seit einigen Tagen ist Wulfens Wunsch dem Baron mit dem Schwert zu dienen noch stärker geworden, denn bei der misslungenen Befreiung der Mine ist auch Wulfens Vater zu Boron gegangen und nun sinnt sein Sohn auf Rache.

Aussehen: Wulfen ist ein stämmiger Bursche im Alter von 16 Götterläufen. Braunes, buschiges Haar, dazu bestechend klare stahlblaue Augen und auffällig viele Sommersprossen zieren sein Gesicht.

Charakter: Ein freundliche und neuerdings immer fröhliche Person, was wohl an der noch recht frischen Liaison mit Andela liegt. Verbittert wird er nur, wenn er auf den Tod seines Vaters angesprochen wird, denn dann beherrschen die Rachegefühle seinen Charakter und er wird alles daran setzen, diese zu erfüllen. So kann er versuchen die Helden zu Übungsstunden zu überreden, oder sie als Verstärkung für die Soldaten des Barons anheuern.

Verdachtsmomente: Keine.

Informationen: Sollte sich ein Heilkundiger um ihn kümmern, so kann Wulfen in seinen klaren Momenten Andeutungen über den Drachen machen. So vermag er Bilder aus dessen Vergangenheit oder Gefühle zu beschreiben, die auf eine mächtige Person hindeuten.

Geboren: 1013 BF Größe: 1,78 Schritte

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: blau

Herausragende Eigenschaften: Mut, Körperkraft, Rachsucht

Herausragende Talente: Tierkunde, Reiten

Burgoffizier Jindrich Krück

Ein alternder Veteran der letzten beiden andergastschen Kriege (vgl. **Unter dem Westwind** Seite 137) hat hier seit dem Ende des 1010ten Jahres nach dem Fall Bosparans die Stellung als Burgoffizier inne. Damit kehrte er letztendlich in seine alte Heimat zurück, die er als Junge verlassen hatte um den Andergastschen Bognern in Joborn beizutreten. Seine Untergebenen behandelt er eher freundschaftlich, nur selten verweist er auf seine Stellung um sie anzutreiben und Strafen wurden schon lange nicht mehr verhängt. Als aber der Angriff auf die Mine misslang, schwanden auch Vertrauen und Akzeptanz bei seinen Soldaten. Trogar aber hält zu seinem Offizier und auch Jindrich ist im treu ergeben und folgt ihn, wohin sein Herr ihn auch führt.

Aussehen: Auf seinen 90 Fingern GröÙe hat Jindrich es geschafft ein ordentliches MaÙ an Fett und Muskeln anzusammeln, so dass er schon fast die Masse von zwei Menschen auf die Waage bringt. Schuld daran ist die mangelnde Bewegung, denn seit er sich in seinem letzten Gefecht eine schwere Verletzung am Bein zugezogen hat kann sich Jindrich nur noch humpelnd fortbewegen.

Charakter: Aufgeschlossen und freundlich wird er die Helden wahrscheinlich sofort zum hiesigen Schnaps und Bier (wovon er fast täglich nicht unbedeutliche Mengen zu sich nimmt) ein um ihnen ein paar Kriegsgeschichten zu erzählen. Nur wenn man seine Führungsweise oder seinen Herrn kritisiert kann es schnell passieren, dass ihn der Jähzorn überkommt.

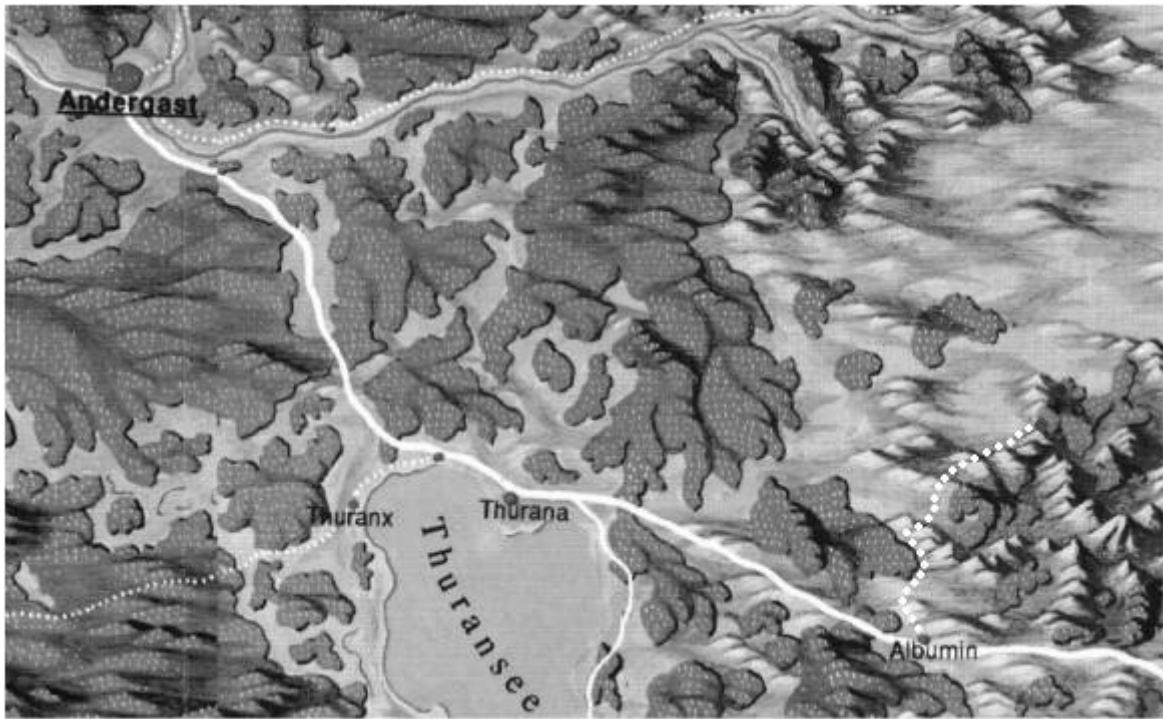
Verdachtsmomente: Die Kriegsverletzung könnte auf eine mögliche Opferung von Körperteilen zurückgeführt werden.

Informationen: Jindirch ist der erste Anlaufpunkt, wenn es um Informationen zur aktuellen Lage in der Mine geht. Er kann in ungefähre Angaben zur Zahl und Bewaffnung der

Aufständischen machen. Viele Informationen sie den Spielern geben wollen ist ihre Sache, so könnte ein Plan der Mine die Erkundung dieser sehr verkürzen, eventuelle Missinformationen (so vielleicht Beschreibungen von vermeintlichen Aufständischen, die eigentlich Gefangene sind) zu prekären Situationen führen.

Geboren: 971 BF Größe: 1,80 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun Augenfarbe: graugrün
Herausragende Eigenschaften: Mut, Körperkraft, Jähzorn
Herausragende Talente: Bogen, Schwerter, Kriegskunst
MU 16 KL 11 IN 12 CH 12 FF 9 GE 13 KO 14 KK 16
Zweihänder: 6+1W6 AT 15 PA 12 TP 2W+5 DK NS
LE 36 AU 40 RS 6 GS 4 MR 5
Langbogen :INI 9+W6 FK 26 TP 1W+6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Sturmangriff, Wuchtschlag, Scharfschütze, Schnellladen

Die Burg Morwacht



Lage der Burg Morwacht

Am Rande der Finsterberge liegt die Burg Morwacht in einer tiefen Schneise im Gebirge. Sie wird von klippenartigen Bergen an dem schmalen Eingang begrenzt und verbreitert sich dann zu einem weiten Tal in den Bergen. Wenige hundert Schritt von dem Eingang zu diesem Tal ist die Burg auf einem fast fünfzig Schritt hohen Tafelberg errichtet, der an einer steil abfallenden Felswand endet. Eine schmale, befestigte Rampe führt diesen Tafelberg hinauf und ermöglicht die Versorgung der Burg.

Geht man zum Ende des Tafelberges erreicht man eine recht schmale Höhle, die fast gangartig in den Felsen hineinführt und dort zu einem künstlichen, senkrechten Stollen führt. Von fleißigen Händen ist hier in den Berg mit einer Wendeltreppe eine Möglichkeit des Aufstiegs ermöglicht worden an deren Ende ein schon lange nicht mehr besetzter Turm zu finden ist. Einst konnte man von dessen Spitzte Meilen in das Land und Gebirge schauen, heute jedoch ist die Leiter des Turmes zerstört und der Aufstieg hier nicht mehr möglich.

Östlich des Tafelberges ist direkt an seinem Hang gelegen das Dorf Morwacht. Eine kleine Ansammlung von soliden Hütten und Häusern, deren Hauptaufgabe die Versorgung der Burg und seiner Bewohner gilt. Außerdem findet sich hier in einer großen Scheune die Wühlschweinzucht derer von Morwacht, die sowohl starke als auch fleischbringende Schweine hervorbringt.

Die Geschichte von Morwacht:

Die Geschichte Morwachts begann schon in der Zeit des Zweiten Drachenkrieges, als der Purpurwurm Zerza'anurta, ein hoher Legat und Auge des Gottes ohne Namen, sich den Ort in den Ausläufern des Finsterkamms als seinen Hort aussuchte. Grund für diese Wahl war die Nähe zu seinem Wirkungsort, dem Orkland wo er die unterdrückten Orksklaven für den Namenlosen gewinnen sollte und die Besonderheit, dass sich dort zwei größere Kraftlinien schnitten, wobei eine hiervon heute als das Hexenband bezeichnet wird.

Dieser Ort wurde auch sein Gefängnis für Jahrtausende, denn Elfenjäger stellten ihn in seinem Hort, ketteten ihn an den Felsen und legten einen ewig dauernden Schlafzauber über den Drachen. Um zu verhindern, dass er jemals wieder geweckt wird begannen sie die Wacht im Gebirge, doch spürten sie, dass ihre Aufgabe erfüllt war und ihr Ende nahe. Die Wacht über

diesen Ort musste weitergegeben werden – so kam es, dass nicht viele Jahre nach dem ersten Auseinandertreffen von Elfen und Menschen die ersten aus dem kurzlebigen Volk erwählt wurden um das Grab Zerza'anurta mit den Elfen vor Störung zu bewahren und zu lernen, diese Aufgabe in späterer Zeit alleine zu übernehmen.

Um diese Wacht ausführen zu können, begünstigt durch eine ausreichende Fruchtbarkeit der nahen Täler, ließen sich die Menschen nieder, errichteten Häuser und bebauten Felder. In dieser Zeit wurde auch der Grundstein der Burg Morwacht (Mor von elfisch Mor'i, was Wurm bedeutet) gelegt, denn die Befürchtung, der große Wurm möge irgendwann wieder aus seinem Schlaf aufwachen ließ sie eine Verteidigung ersinnen.

In den folgenden Jahrhunderten wuchs die Burg zu einer beachtlichen Festungsanlage an, wegen der abgeschiedenen Lage von den vielen Wirren der Geschichte relativ unberührt und auch kaum beachtet, denn die in Morwacht lebenden Menschen hatten eine größere Aufgabe als sich in den Streit zwischen Menschen einzumischen. Die Zeit ließ die Menschen aber ihre Verantwortung vergessen, das Namenlose regte sich nicht und das Treiben außerhalb der Berge lockte. Um sich eine weitere Verteidigung zu sichern wurde der Führer der Morwachter zu einem andergaster Edlen gekrönt und ihm ein Lehen gegeben.

Während des zwölften Krieges zwischen Andergast und Nostria verfiel Havel, der Erbe des damaligen Edlen von Morwacht, den Einflüsterungen des Dreizehnten, nachdem er einen gefundenen Rattenpilz zu sich genommen hat. Er intrigierte gegen seinen Vater Borkfried und vertrieb ihn schließlich. Einige Getreue, darunter sein jüngere Sohn Eichward folgten ihm. Während seines Exils sammelte eine kleine Schar Kämpfer um sich, Gefolgsleute die mit ihm geflohen sind und Söldner, und begann den Sturm auf die Burg. Es gelang ihm die unterbesetzte Burg zu nehmen, Borfried verlor jedoch beim Kampf sein Leben. Er hauchte seinen letzten Atem in den Armen seines jüngeren Sohn aus, als letzter der um die wahre Natur der Wacht wusste, die anderen fielen im Kampf um die Burg. Eichward versuchte zu Ehren seines Vaters die Schäden, die die Belagerung und der Sturm auf die Burg hinterlassen hatten zu beseitigen, doch die Schatzkammern waren leer, die Söldner mussten ausgezahlt werden und die Abgaben an das Königshaus waren in der Zeit hoch. So verkaufte er die Rechte am Abbau in den Bergen des Lehens um wieder Gold in die Schatzkammer zu bekommen.

In den letzten Jahren:

Manches Übel ist ungewollt, manches Übel geht erst spät auf, in diesem Fall ist beides eingetreten. Durch die Machenschaften des Dämonenmeisters Borbarad verschoben sich vor Jahren sogar die Sterne und auch das derische Netz der Kraftlinien hat Veränderungen erfahren. So auch in der Nähe der Burg Morwacht, wo die Bahn einer kleineren Linie verändert wurde und nun durch das Gebirge führt, tief hinein und dort auf zwei weitere Linien trifft, genau dort wo der schlafende Zerza'anurta liegt, Diener und Auge des Namenlosen, in Schlaf gefangen. Durch den verstärkten astralen Fluss wurde auch der Geist des Drachen stärker und nach Jahren des Kräftesammelns war er stark genug um einen Ruf zu seinem Herrn zu senden. Der Ruf wurde erhört und so schickte der Dreizehnte einen seiner Diener um die Befreiung des Drachen zu vollbringen.

Die Besonderheit des Ortes

Vor Ewigkeiten hat sich Zerza'anurta diesen besonderen Ort in dem Finsterkamm als seinen Hort ausgesucht. Er bahnte sich durch Zaubermacht den Weg zu der Kaverne, die einzigartig in dieser Gegend war, denn tief unter dem Berg schneiden sich zwei der größeren Kraftlinien, das so genannte Hexenband kreuzt eine Kontinent-Umspannende Linie die unter anderem die Runajasko von Olport durchläuft und sich bis nach Maraskan zieht. Doch nach dem Fall des Purpurwurms wurde der Berg durch die Elfen Teils zum Einsturz gebracht und die Höhle des Drachen versiegelt. Unter dem Berg begraben konnten die Elfen ihren Feind nicht, zu groß

war doch die Gefahr, dass durch den Tod des Drachen das Auge seines Herrn einen anderen Träger findet.

Morwacht steht etwas abseits des Nodix und somit des Hortes, jedoch läuft auch durch die Burg das Hexenband. Dadurch erklärt sich auch das häufige Auftreten von sonderbaren Effekten und Begebenheiten, zum Glück jedoch schließt der Drache und der Geist von diesem, denn man mag sich nicht ausdenken, was die Zauberkünste eines großen Drachen bei dieser direkten Verbindung zwischen Hort und Burg ausrichten kann.

Beschreibung der Burg

Schmiede: Etwas abgesetzt von den anderen Gebäuden der Burg steht im Südosten die Schmiede Morwachts und herrscht Borkfried über Feuer und Stahl. Jedoch hilf ihm beim Behußen der Pferde und Instandhalten der Waffe für Burg und Dorf meist der junge Ludewich. Mit seinen vierzehn Jahren schon stämmiger als die meisten Männer wird er bald Borkfried in Erscheinung nacheifern. Die verbrannte Haut und angesengten Haar stehen ihm jedoch besser als dem hakennasigen Meister des Schmiedehammers.

Während die der Schmiederaum selber eine hohe Decke hat, ist über dem Nebenzimmern, in welchem Borkfried zu schlafen pflegt noch ein Geschoss gebaut worden, wo der Schmied Arbeitsmaterial aufbewahrt.

Schlafraum der Diener: Der der südlichste Raum des östlichen Gebäudeteils. Hier nächtigen die einfachen männlichen Diener der Burg unter anderem Wulfen der Stallknecht, Ludewich der Schmiedehilfe. Oftmals finden sich des Nachts aber auch leere Schlafplätze, Besuchen doch manche Diener heimlich das Gemach der weiblichen Bediensteten um dann vor dem Morgengrauen heimlich wieder zu ihrem Schlafplatz zurückzukehren. Ihre Habseligkeiten bewahren

Islaillas Gemach: Recht einfach eingerichtet zeugt das Zimmer schon davon, dass Islailla noch nicht lange auf der Burg Morwacht weilt. Hier können sie, je nachdem ob der Verdacht an Islailla verstärkt oder geschwächt werden soll, Dinge verstauen, die auf ihre wahre Natur hinweisen.

Firnjas Gemach: Schon längst verwaist hat sich auf dem Boden des karg eingerichteten Zimmers eine dicke Staubschicht gebildet. Der Tisch ist leer, Hocker und Bett unbequem. In der Truhe sind nur noch ein dicker Fellmantel und ein Langdolch (BF 0, eine mögliche Tatwaffe bei Wulfens Ermordung?).

Olderichs Zimmer: Penibel gesäubert wird Olderich jedes Eindringen in seinen Raum bemerken, sofern ein Held sich nicht vorher gründlich von Schmutz und Staub reinigt. Was die Helden erblicken ist ein massiver Schreibtisch, auf dem auf drei Haufen (wichtig bis nahezu unwichtig) Dokumente stapeln, Schreibzeug ist in der einzigen Schublade untergebracht. In einer Truhe befinden sich sorgsam aufgefaltete Kleidungstücke, die andere ist voller Bücher und Pergamente, einmal Olderichs persönliche Aufzeichnungen zu dem Lehen (trocken und uninteressant), das andere Aufzeichnungen seiner Ausbildung, darunter sogar Nemrods ‚Vom Wesen des Staates‘ (GA Seite 218). Wenn Olderich mal nicht von seinen Pflichten eingebunden wird, so sitzt er meist auf seinem Sessel und starrt in das die meiste Zeit des Tages brennenden Feuers.

Waschraum und **Latrine** bieten genau das, was man sich darunter vorstellt. In einer Ritze zwischen Latrine und Wand versteckt findet sich aber eine abgegriffene Abzeichnung von Leonardo Della Rahjadas Gemälde einer nackten Amazone, wie sie auch im Aventurischen Boten abgedruckt wurde (vgl. AB 87, Seite 6). Wer diese Zeichnung dort deponiert hat ist jedoch unbekannt.

Der **Schlafraum der Helden** enthält vier recht bequeme Betten sowie einen Tisch und eine Truhe (wobei auf Wunsch noch weitere herangetragen werden können). Von hier aus kann man auch auf einen der Erker der Burg gelangen.

Andraus Zimmer ist ebenso wie das der Geweihten nicht mehr bewohnt, jedoch sind seine Sachen unberührt gelassen. In den Truhen findet sich neben der Kleidung noch Heilsalben und Kräuter (wie getrocknete Hollbeere (**ZBA** Seite 240) oder Heilsalbe (**ZBA** Seite 274), so können die Helden Lebensenergie ohne Regeneration dazu gewinnen). Zudem sind noch Bücher und Schriftrollen über die Heilkunde, vor allem von Krankheiten, Pflanzen und den Göttern, vor allem von Krankheiten, zu finden, darunter Folianth der Kreutherkunde (GA Seite 217 und Quellen), Almanach des Volksglaubens (GA Seite 216), Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung (GA Seite 217) und Schriften des Doktor Bombastus Barraculus (vgl. **Die Phileasson-Saga** Seite 49), die vor allem über die Zorgan-Pocken und mögliche Heilung dieser geht (sollte ein Held diese Lesen, so können sie ihm alle Informationen der Krankheit aushändigen (GA Seite 209).

Der erste Raum des Palas ist der **Speiseraum**, wo die Baronsfamilie und die meisten der Höheren der Burg ihre Mahlzeiten einzunehmen pflegen (nur Jindrich speist mit seinen Untergebenen).

Im **Zimmer der Leibdiener**, rechts vom Speiseraum gelegen, verbringen diese ihre Zeit, bis der nächste Auftrag der Herren erteilt wird. So kümmert sich Dorota, eine ältere und redselige Zofe um Rusenas Belange, was meistens mit der Pflege von Rusenas Körper einhergeht. Wendeline ist Lares treu ergeben (und in ihn unsterblich verliebt) und will ihn am liebsten auf Schritt und Tritt folgen. Dieser legt jedoch kaum Wert auf Hilfe und schiebt sie meistens in die Küche ab. Der letzte der Diener ist Eulrich, ergeben dient der stumme Junge Trogar, arbeitet aber die meiste Zeit in der Schmiede mit, wo er Borkfried als seinen Ersatzvater erwählt hat.

Das **Gemach von Trogar und Rusena** ist schon fast luxuriös ausgestattet (was auf Rusena wirkende Hand zurückzuführen ist). Ein großes Gemälde, was kitschig die Burg vor dem Finsterkamm darstellt, schwere Stoffvorhänge (hinter einem findet man mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +3 eine leicht eindrückbare Wand, die den Weg zum Bergfried freigibt) und Schmuckstücke sowie teure Kleider (beides in verschlossenen Truhen (*Schlösser knacken* +5) findet man hier. Ebenso ist Trogars Rüstung (komplette Kettenrüstung) sowie sein verziertes Schwert (Wert: 35 Dukaten) hier aufbewahrt.

Lares Zimmer wir dominiert von dem großen Flügel, auf dem dieser jedoch nur leidlich spielen kann, übt er sich doch eher in den Tugenden des Ritters als in denen eines Künstlers. In einer kleinen Eisentruhe verschlossen (*Schlösser knacken* +4) ist Lares Langdolch, die Mordwaffe bei der Tötung von Wulfen.

Die **Bibliothek** ist wenig bestückt, seit bei dem Aufstand von ... dieser Teil der Burg Feuer gefangen hatte. Eine kurze Chronologica der Burg (siehe **Quellen**), Auflistungen der Einnahmen und Ausgaben, der Vertrag über die Abbaurechte, der mit den Finsterkammzwergen geschlossen wurde stehen hier neben den wenigen echten Büchern mit Titeln wie ...

Von hier aus geht auch die einzige Treppe tief hinunter in den Berg, wohl sicher und wohlverschlossen hinter einer massiven Eisentür (*Schlösser knacken* +10) die **Schatzkammer** liegt. Geht man hier herunter kann man leicht die Angst von Oldrich nachempfinden, führt die Wendeltreppe, so hat es jedenfalls den Anschein, wahrlich gewunden in die Dunkelheit.

Im Erdgeschoss des **Bergfrieds** ist der Kerker Morwachts untergebracht. Jedoch sitzt hier keiner in, deswegen ist dieser Teil der Burg meist verlassen und wird nur aufgesucht, wenn sich ein paar Soldaten relativ ungestört betrinken wollen. Auch als abgeschiedener Ort für die Stunden der Rahja wird es genutzt und so ist es kaum verwunderlich, dass sich immer jemand findet, der in mindestens einer Zelle viel frisches Stroh verstreut. Sollte es nötig sein, so sind die Schlösser der Gittertüren mit einer *Schlösser knacken* Probe +6, bewacht werden Gefangene von zwei der Wachen.

Im **Zimmer der Meeltheuer** ist fast nicht an Schlaf zu denken, denn wenn gerade nicht der kleine Arnbold in seiner Wiege schreit ist das laute Schnarchen Freilindes zu hören. Deswegen sieht man ihren Mann Detter, den Vorsteher der Küche auch meist übermüdet und unzufrieden. Seine ältere Tochter Hirld, das Waschmädchen in Morwacht, jedoch ist sein ein und alles, er sieht sie noch als unschuldiges Mädchen welches er in der Welt beschützen will. Tatsächlich lag ihr wohlgerundeter Körper schon bei mindestens der Hälfte der männlichen Bewohner Morwachts und wenige würden ein Nein herausbekommen, wenn sie mit ihren zarten rosa Lippen die Bitte um ein nächtliches Treffen haucht während ihre goldroten Locken das tiefe Dekolleté umrahmen. Doch sollte Detter jemals davon erfahren muss man ihn wohl einsperren um ihm vom Erwürgen des Schändlichen abzuhalten.

Die **Schlafräume der Wachen** sind wenig interessant. Hier bewahren sie nur ihre eigenen Habseligkeiten auf, die Waffen und Rüstungen sind im Bergfried verstaut. Jedoch sind seit dem vergeblichen Angriff auf die Mine einige Betten nun leer und die Verletzten wurden in einem Raum zusammengelegt.

Andelas Zimmer ist aufgrund ihres recht kargen Auskommens wenig eingerichtet. Die Wände sind kahl, die Truhe nur mit einfachen Kleidungsstücken gefüllt und ihr größter Schatz sind handgeschnitzte Tierfiguren, die sei von Wulfen geschenkt bekommen hat. Auf dem Schreibtisch liegen meistens die Rollen ihrer unvollendeten Arbeiten.

Speiseraum der Wachen: Hier halten sich die meisten Wachen neben den Mahlzeiten auch in ihrer freien Zeit auf, berauchen sich mit Selbstgebranntem aus dem Dorf und verspielen Teile ihres Soldes beim Boltan.

In diesem Gebäudeteil findet sich auch das **Gemach der weiblichen Diener**, welches sehr dem entsprechenden im Ostteil der Burg gleicht.

Jindrichs Zimmer ist voll gestopft von seinen Andenken aus dem Kriege, das Wappen seines Banners, abgebrochene Waffen und Wappen seiner Feinde und natürlich sein treuer Langbogen, der die Wand über seinem Zimmer zierte. Zudem findet hier einmal in der Woche zwischen Jindrich, Detter Meeltheuer und dem Soldaten Firunz Haubeiler ein Spiel Schlacht um Jergan statt, bei dem auch professionelle Spieler noch einiges lernen können.

Von hier führt auch ein geheimer Gang in das erste Geschoss des Turmes, der wieder mit einer um drei erschwerten *Sinnenschärfe*-Probe erkannt wird.

Die **Küche** letztendlich ist das Reich von Detter Meeltheuer, der hier seinem unzureichenden Schlaf lauthals Ausdruck verleiht. Nur wenn er die vom Baron geliebten Wühlschweine am Spies über dem offenen Feuer brät ist er in stiller Konzentration versunken. Im oberen Geschoss sind allerlei Vorräte aufbewahrt. Des Nachts passt Mirnhild Straub, eine dickliche und etwas dümmliche Frau auf das Herdfeuer auf, jedoch stellt sie ihren Platz gerne Liebespärchen zur Verfügung, wenn diese einen warmen Ort für gewisse Stunden brauchen. Sie selbst ist dafür recht beliebt in der Burg und man verzeiht es ihr gerne, dass sie die Geschehnisse dann meist von der obersten Treppenstufe aus beobachtet und sich selber Rahja hingibt.

Das jeweilige obere Stockwerk der Gebäude ist weniger interessant und deshalb auch nicht näher beschrieben. Bei den Zimmern handelt es sich doch vor allem um (kaum genutzte) Gästezimmer für hohen Besuch. Andere Räume werden meist als Abstellkammer missbraucht und selten genutzt und so spielt sich fast das gesamte Leben auf Morwacht in der unteren Etage ab.

