

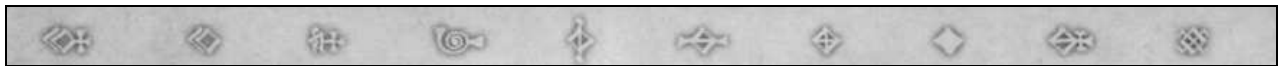
GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Al'Gorton
Autor: Mirko Krech, schwarztag@web.de
Ort/Zeit: Koschgebirge, 30 Hal
Anknüpfung: Über den Greifenpass
Eingereicht für: Windfeders Wolkenturm
Dieses Abenteuer erreichte Platz 2

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2004 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.



Das Schwarze Auge

Al Gorton



Ein Gruppenabenteuer für
3-5 fortgeschrittene Helden

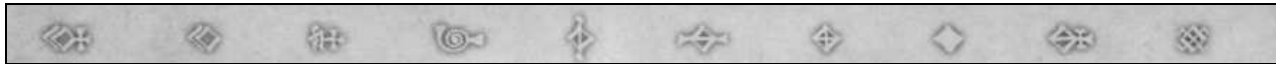
von
Mirko Krech

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma FANPRO Copyright (c)1997. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Alle Rechte der Bilder dieses Abenteuers liegen bei Fanpro. Bei Fragen zu diesem Abenteuer wendet Euch bitte

an:

Mirko Krech
Fahrenbacher Strasse 12A
64658 Fürth i. Odenwald

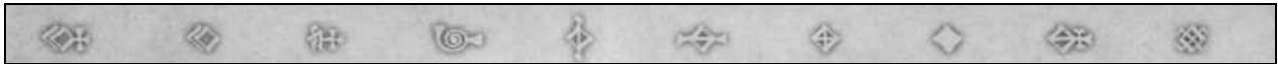
Al'Gorton



Inhalt

Vorwort	3
Was damals geschah	4
Die jüngsten Ereignisse	5
Das Abenteuer	6
Ein rauschendes Fest	7
Gratenfels	8
Die Ankunft der Helden	10
Ein Bund auf ewig	10
Der Diebstahl	12
Die Schlange beißt zu	13
Alrijin	14
Dem Feind auf der Spur	14
Nicht schon wieder	15
Untersuchungen	15
Über den Greifenpass	16
Alrijin's Entdeckung	17
Wirtshaus zum Schwarzen Keiler	17
Der Turm der Domaris.....	18
Dunkelhain	18
Über Stock und Stein	19
Ein uralter Zwerg	21
Ein Garten der Feen.....	23
Verhandlungen.....	24
Der Abschluß.....	24
Der Weg zum Brunnen.....	25
Tiefe Geheimnisse.....	25
Der erste Angriff.....	25
Algortons Versteck.....	26-29
Das Finale.....	29
Das Gute hat gesiegt.....	30
Der Lohn all der Mühen.....	31
Anhänge.....	31
Dramatis Personae.....	32-34
Handouts.....	35
Karten.....	38





Vorwort

Algorton, einst Magiermogul und finsterer Chimärenmagier. Viele Legenden ranken sich um diesen Mann und immer wieder taucht sein Name in der aventurischen Geschichte auf. Das letzte Mal geschah dies, als vor einigen Jahren eine tapfere Heldengruppe sich *Über den Greifenpass* wagte, um den Diebstahl einer Kristallkugel aufzuklären, die eben diesem Schwarzmagier gehört haben soll. Viel Zeit ist seitdem vergangen, doch wurde bis heute nicht das Geheimnis um Algorton's verschwinden aufgeklärt.

In diesem Abenteuer soll nun dieses Geheimnis gelüftet werden. Was geschah damals wirklich vor über 400 Jahren, als der Chimärenmeister verschwand? Und was hat es mit seiner mysteriösen Kristallkugel auf sich, die immer noch in der Asservatenkammer der Garnison zu Gratenfels liegt?

Dieses Abenteuer wurde im Rahmen des *Gänsekiel und Tastenschlag* Wettbewerbes 2004 geschrieben und für die Seite *Windfeders Wolkenturm* eingereicht.

Ort, Zeit und die Helden

Das Abenteuer spielt in Gratenfels und im Koschgebirge im Jahre 30 n.Hal. Sie können es natürlich auch in die Gegenwart verlegen, doch dann sollte darauf geachtet werden, daß man eine plausible Erklärung findet, warum die Hochzeit am Beginn des Abenteuer erst nach so vielen Jahren gehalten wird. Allerdings gab es in den Schwarzen Landen in den letzten Jahren genug Bedrohung, so daß Hauptmann Arto von der Marsch auch für eine solch lange Zeit von der Heimat fern bleiben konnte.

Es wäre natürlich von Vorteil, wenn einige der Helden dieses Abenteuer bestreiten würden, welche auch damals *Über den Greifenpass* gespielt haben. Es ist aber nicht zwingend notwendig, doch dann verlieren einige Szenen an Stimmung wenn man auf alte Freunde und Weggefährten trifft. Die Abenteurer sollten von fortgeschrittener Stufe sein, wobei man das Abenteuer nach oben hin anpassen kann.

Es gibt eigentlich kaum Einschränkungen, was den Heldentyp anbelangt, außer es handelt sich dabei um solche Exoten wie Orks, Goblins oder Achaz, welche in Gratenfels höchstwahrscheinlich nicht zu einer Hochzeit eingeladen werden.

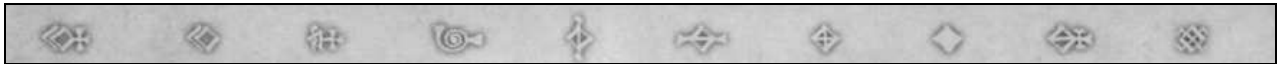
Ansonsten können die Helden spielen, was ihr Herz begehrt und selbst ein Schelm dürfte auf seine Kosten kommen.

Im folgenden Text wird das Abenteuer *Über den Greifenpass* mit ÜdG abgekürzt.

Ich muß hier an der Stelle ganz herzlich meiner Frau Birgit danken, da ich etwa bei der Hälfte des Abenteuers mit einer Hirnhautentzündung ans Krankenhausbett gefesselt war, und die es ermöglichte, doch noch rechtzeitig fertig zu werden. Sie hat all meine handgeschriebenen Seiten, die ich im Bett verfasst habe, auf den Computer gebracht und geordnet. Ohne sie hätte ich es nicht bis zum Termin geschafft. Danke mein Schatz!

Wenn ihr Fragen zum Abenteuer habt, so schreibt mir doch:

Mirko Krech
schwarztag @web.de
www.odenwald-helden.de



Was damals geschah...

(Meisterinformationen)

Al'Gorton, schon oft ist dieser Name in der Geschichte Aventuriens aufgetaucht und wieder vergangen, sei es nun Algor Tonn, Alg'Orton oder einfach Algorton, es war immer ein und dieselbe Person. Einst war er ein Magiermogul und diente dem Dämonenmeister Assarbad, als er noch ‚Meister der Jahre‘ genannt wurde. Schließlich geriet er auf der Suche nach Unsterblichkeit an die Ssrkhrsechu (Skrechu), die große Schlange von Maraskan, und sie wirkte das Ritual des ewigen Lebens auf ihn und machte ihn so zu ihrem Diener.

Nachdem Algorton von den Diamantenen Sultanen erschlagen wurde, erschien er immer wieder neugeboren auf der Dere, nichts erinnerte ihn an sein früheres Leben, nur der Drang sich seiner Herrin zu unterwerfen war geblieben. Seither versucht er die Brut der Skrechu auf Aventurien zu mehren, baut gewaltige Anlagen aus Koschbasalt, um die Schlangenbrut darin zu verbergen.

So geschah es auch vor etwa 400 Jahren, als sich der Puniner Magier Algorton im Kosch niederließ und dort seine Schreckensherrschaft während der Magierkriege aufbaute. Zuvor hatte er wieder seine Herrin aufgesucht, nachdem er seine Bestimmung erkannt hatte. Von ihr hatte er ein echsisches Ei erhalten, das Ei eines Leviatamin, mit dem er ein gewagtes Experiment wagen wollte.

So baute er im Kosch einige Anlagen, wobei die zwei größten eine Mine mit Bergfeste in einem abgelegenen Tal und sein geheimerer Stützpunkt in der Ruine Koschwacht waren.

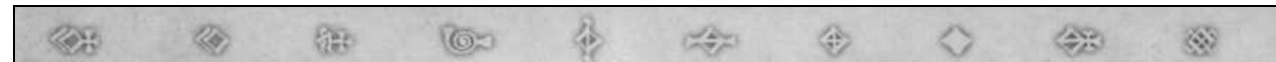
In der Mine baute er das wertvolle Koschbasalt an, das während der Magierkriege Höchstpreise erzielte. Mit diesem Gold finanzierte er seine Unternehmungen, bis er dort schlussendlich aufgespürt wurde.

Algorton's wichtigeres Versteck lag allerdings in der Ruine Koschwacht, welche im Jahre 321 v.BF von den Landesherren zur Verteidigung des Greifenpasses erbaut, kurz nach Bosparans

Fall aber von der Garethern erstürmt und geschleift wurde. Dort errichtete er seinen schwarzen Turm, welcher heute noch von der unheimlichen Magierin Domaris bewohnt wird. Große Teile der Anlage erstreckten sich unterirdisch, wo Algorton sein dunkles Experiment vorantrieb. Wieder versuchte er eine schreckliche Kreatur zu erschaffen, nicht umsonst wurde er in den früheren Zeiten auch Chimärenmeister genannt.

Algorton war ein Spezialist auf dem Gebiet der Kristallomantie und er besaß weit reichende Kenntnisse in uralten, seit langer Zeit vergessenen Ritualen. Sein Ziel war es, das Ei des Leviatamin mit dem Ei eines Horndrachen zu kreuzen, und so entstand eine schreckliche Kreatur, mit der Kampfkraft einer der schrecklichsten Echsen die je gelebt hatten, und den Flugfähigkeiten eines Horndrachen. Doch wie all seine früheren Kreaturen fehlte dieser der Geist der sie kontrollierte. Die Chimäre war eine aggressive, unkontrollierbare Brut und selbst Algorton musste sie mit magischen Fesseln binden, um nicht selbst ihr Opfer zu werden. Doch diesmal sollte es anders werden. Der Schwarzmagier hatte einen endgültigen Plan gefasst, er wollte seine Seele in dieses Wesen einfließen lassen, um nun völlig der Skrechu dienen zu können und Angst und Schrecken in den Landen zu verbreiten.

Doch es kam alles anders. Die Magierkriege nahmen ihr Ende und in allerorts wurden die finsternen Schwarzmagier aufgespürt und ausgemerzt. So entdeckte man auch schließlich Algorton's Mine und eine magische Schlacht entbrannte, in dessen Folge der Berg zu beben begann. Die Mine wurde verschüttet und viele Sklaven fanden dabei den Tod. Algorton aber konnte fliehen. Er hatte eine Pforte errichtet, eine direkte Verbindung zu seinen unterirdischen Höhlen in der Burg Koschwacht, und so konnte er schwerverletzt fliehen und die Pforte schließen. Die



angreifenden Gildenmagier fanden keine Spur von ihm und so galt er als verschollen. So wurde noch ein kleinerer Trupp Gildenmagier zur Burgruine Koschwacht entsandt, nicht wissend, daß der Schwarzmagier bereits dort weilte um sein Experiment zu beenden.

Algorton war sehr geschwächt, er hatte viel Lebenskraft und astrale Macht verloren. Doch es musste schnell gehen. Er ahnte, daß seine Verfolgung noch nicht vorbei war. Eigentlich wollte er noch einige Tage warten, bis die Sternkonstellation ideal war, doch dazu blieb keine Zeit. Er begann mit dem Ritual.

Mit letzter Lebenskraft vollzog er die alten echsischen Bräuche, das Wesen tobte, als dessen Seele ins Nichts geschleudert wurde und inmitten auf einem Schlangenaltep leuchtete Algorton's inzwischen berühmte Kristallkugel, die ihm als Fokus für die Seelenwanderung diente. Durch sie wollte er in den Geist der schrecklichen Chimäre übertreten.

Fast zeitgleich drangen die Gildenmagier in die Höhlen der Ruine ein, und in dem Moment, als sich Algortons Geist in der Kugel befand, erstürmten sie die große Ritualhalle und schlugen los. Algortons Körper, der zusammengebeugt und apathisch dastand wurde in Asche verwandelt und sofort griff man die echsische Chimäre an. Das geist- und seelenlose Wesen drehte durch, riss die magischen Fesseln entzwei und kam mit vernichtender Wut über die Magier. Ohne Sinn und Verstand schlug es auf alles was sich bewegte und fast alle der Magier verloren dabei ihr Leben. Die Erde bebte und die meisten Gänge stürzten ein. Die Magier, die zum Schutze außerhalb der Burg geblieben waren, glaubten an einen Angriff und setzten nun ihre letzte und fürchterlichste Waffe ein. Einige beschworene Dämonen setzten dem Bauwerk zu und die Reste der Burg Koschwacht wurden Stein für Stein abgetragen, nur der dunkle Turm des Schwarzmagier wurde dabei nicht vernichtet.

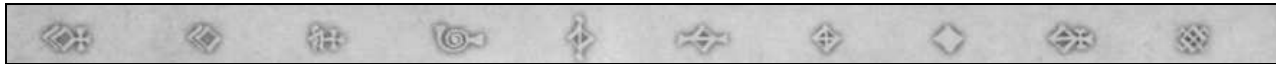
Unter der Erde überlebte nur ein Gildenmagier, namens Cynwal von Wasserau. Er versuchte zu entkommen und stürzte durch die Halle, riss die Kristallkugel an sich und floh tiefer in die Gänge hinein. Hinter ihm herrschte das Chaos. Die Kreatur tobte weiter, schwer verwundet durch die Magier, bis sie

endlich von einem eindringenden Dämon erschlagen wurde und tot liegen blieb. Cynwal rannte um sein Leben, um ihn herum Schwärze und Staub. Eine Stimme jagte durch seinen Kopf. Es war die Stimme Algorton's, dessen Geist nun gefangen in der Kugel lag und versuchte sich in Cynwal's Hirn zu bohren. Doch der Magus wehrte sich, und fand schließlich einen Ausgang.

Durch einen alten Brunnenschacht gelangte er wieder an die Oberfläche, von tödlichen Wunden verletzt. Einige Schritte vom Brunnen entfernt sank er nieder und so lag er da für einige Stunden, bis ihn jemand fand. Dieser jemand war ein Zwerg, mit Namen Mutargosch, Sohn des Murnax. Mutargosch war ein Zwerg aus dem Volke der Amboßzwerge, und auch seine Sippe hatte viel Leid während der Magierkriege erfahren müssen. Hier nun einen Magier liegen zu sehen, so nah an den Höhlen seiner Sippe schockierte ihn, den er hasste die Fingerfuchtlar abgründig. Cynwal von Wasserau nahm nochmals seine letzte Kraft zusammen und erzählte dem Zwerg was geschehen war, der ihm nur widerwillig zuhörte. Er bat Mutargosch seine Geschichte der Gilde weiterzugeben, mitsamt dieser Kristallkugel. Dann erlag der Magus seinen Wunden. Mutargosch wollte aber von all dem nichts hören. Für ihn waren die Magier alle gleich und so nahm er den toten Körper von Cynwal und trug ihn mitsamt der Kristallkugel einige Meilen fort, wo er den Körper des Magus in einem Tal begrub. Die funkelnde Kristallkugel wollte er allerdings behalten, und nahm sie mit sich. Doch noch auf dem Weg nach Hause, hörte er ganz leise die Einflüsterungen Algorton's, dessen Geist immer noch da war, wenn er auch zu entschlafen drohte.

Von Angst und Panik gepackt, überlegte der Amboßzwerg, was er tun sollte. Er wollte dieses Ding loswerden, doch konnte er es nicht einfach hier wegwerfen, zu groß war die Angst, es könne nun ein Geist in seiner Heimat umgehen.

So brachte er die Kugel nach Dunkelhain, die nächst größere Ansiedlung, wo die Menschen die Kugel nur widerwillig annahmen. Inzwischen war Algortons Stimme ganz



verstummt, der Geist des ‚Meister der Jahre‘ schlief.

So kam die Kugel schließlich über einige Umwege nach Gratenfels, wo sie noch heute in der Asservatenkammer der Garnison liegt. Die Untersuchungen der Gildenmagier wurden schließlich eingestellt, denn in diesen

unruhigen Zeiten gab es noch viel Unheil zu besiegen. Niemand ahnte, daß der Geist des Chimärenmagiers Algorton gefangen in einer Kugel mitten in Gratenfels lag. Bis heute ...

Die jüngsten Ereignisse

(Meisterinformationen)

Seit jener Zeit liegt nun Algorton's Geist in der Kristallkugel gefangen und schläft den Schlaf der Unendlichkeit. Selbst die Ereignisse, welche sich in dem Abenteuer ÜdG abspielten, konnten den Schwarzmagier nicht befreien. Zwar stand er kurz davor wieder erweckt zu werden, als die Hexe Yala Sintelfink ihr eigenes Ritual vollzog (*Siehe AB NR. 80 ÜdG*), doch wurde dieses durch die Helden gestört und mehr als nur ein kurzes Aufflammen von Algorton's Bewusstsein wurde nicht erreicht, was zudem großes Glück für Yala Sintelfink und die Helden bedeutete.

Kurz nach diesen Ereignissen brach der große Krieg in Tobrien endgültig aus, und die Welt rüstete sich für die finale Schlacht gegen den Dämonenmeister Borbarad. Auch Hauptmann Arto von der Marsch, der seine Verlobte Lena Balthusius heiraten wollte, ging nun in den Krieg, und seine Braut musste einige Jahre auf ihn warten. Arto blieb einige Zeit an der Front, auch wenn die große Endschlacht geschlagen war und er hätte nach Hause gehen können, doch es gab viel zu tun an den Grenzen zu den Schwarzen Landen, welche immer noch die freie Welt bedrohten.

Oft erzählte er von den damaligen Ereignissen, als einige wackere Streiter die Kristallkugel und seinen zukünftigen Schwiegervater aus den Klauen einer bösen Hexe retteten, und so kam es, daß auch die Skrechu von dieser Geschichte hörte. Über Algorton's Verschwinden wusste auch sie nichts, doch ihr war bewusst, daß seine Kristallkugel sehr mächtig war, und sie wollte sie in ihren Besitz bringen. Also entsandte sie einige Diener, darunter ein mächtiger Schlangenkultist namens Alrijin, ein Asfalth-Paktierer im

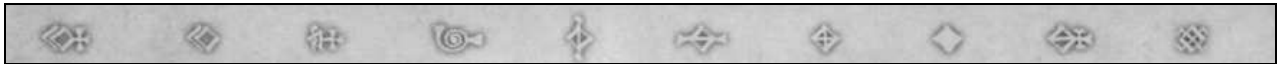
Al'Gorton

ersten Kreis der Verdammnis. Alrijin ging nun mit seinen Gefolgsleuten nach Gratenfels, um dort an die Kugel zu gelangen. Der ehemalige Magus aus der nicht mehr existierenden Schule des Wandelbaren zu Tuzak war inzwischen ein flammender Verehrer der Skrechu geworden und hatte Wissen erlangt, das den meisten Männern seines Standes ewig verwehrt bleiben wird. Uralte echsische Rituale hatte er gelernt und war ein mächtiger Paktierer seines dämonischen Herren geworden.

Alrijin kam also in Gratenfels an, wo er sich bei Magister Balthasar Balthusius frech mit seinem wahren Namen und Gildenzugehörigkeit vorstellte und den fahrenden, heimatlosen Magier gab. Er gab vor, Studien über die Kristallomantie begonnen zu haben und man habe ihm Balthusius als Experten empfohlen. Magister Balthusius merkte schnell, daß er hier einen äußerst kompetenten *Kollegen* hatte, und so wohnte Alrijin schließlich seit einigen Tagen bei dem Magister im Hause.

Nun war endlich die Hochzeit geplant, den Arto von der Marsch war aus den besetzten Gebieten zurückgekehrt um seine Verlobte Lena Balthusius zu ehelichen. Zahlreiche Einladungen wurden ausgesandt, so auch an die damaligen Helden (*Siehe Handout im Anhang*), und das große Fest im Hause Balthusius konnte beginnen.

Die war der rechte Zeitpunkt für den Diebstahl der Kugel, dachte sich Alrijin, und er aktivierte seine Gefolgsleute. In der Nacht der Hochzeit sollte es geschehen...



Das Abenteuer

(Meisterinformationen)

Hier nun eine kurze Zusammenfassung der kommenden Ereignisse, die natürlich im Abenteuer näher beleuchtet werden.

Die Helden wird also ein rauschendes Fest erwarten, auf dem sie hoffentlich sehr viel Spaß haben werden, wäre da nicht dieser seltsame Gast des Magisters, der den Helden wenig Vertrauen einflößen wird, aber ein guter Freund und Gast von Balthusius zu sein scheint.

schließlich brechen in der Nacht die Ereignisse los. In der Asservatenkammer der Garnison wird auf brutalste Weise eingebrochen und gerade als der Graf von Gratenfels zu Besuch auf der Hochzeit weilt, um dem Brautpaar seine Ehre zu erweisen, wird ihm dort der Einbruch gemeldet, und schnell kommt Unruhe in den Abend. Während die Helden und die Gardisten auf dem Weg zur Asservatenkammer sind, trifft sie gleich die nächste Botschaft, daß die Diebe durch das Südtor geflohen seien. In der Zwischenzeit nutzt Alrijin die allgemeine Verwirrung und entwendet sämtliche Aufzeichnungen aus Balthusius Haus, und verschwindet dann ebenfalls.

Die Helden werden die Spur der Kultisten nicht aufnehmen können, und man bittet sie, sich um diesen Fall zu kümmern. Nachdem sie einige Informationen gefunden haben, stoßen sie auf alte Manuskripte aus der Zeit der Magierkriege, und die einzige Spur scheint zu einem Zwerg zu führen, der damals die Kugel gefunden hat.

Die Helden machen sich also auf den Weg nach Dunkelhain, doch unterwegs erwartet sich die nächste Überraschung. Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler ist es zu einer Entführung gekommen. Der Barde Woltan von der Finkenweide ist entführt worden und die Wirtin bittet die Helden ihn zu suchen. Doch wieder sind keine Spuren zu entdecken, und so

ziehen die Helden weiter um schließlich in Dunkelhain anzukommen.

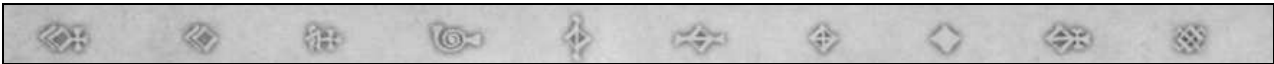
Hier können sie erfahren, daß der Zwerg von damals noch lebt und als Einsiedler in den Bergen wohnt. Es wird nicht ganz leicht ihn zu finden, doch schließlich erreichen sie seine Wohnhöhle und sehen sich einem ziemlich sturen Artgenossen seiner Art gegenüber, der überhaupt nicht gewillt ist, den Helden irgendetwas zu erzählen. Es wird die Helden einige Nerven kosten, bis sie den Zwerg so weit haben, auf ein Geschäft einzugehen.

Mutargosch, Sohn des Murnax hat nämlich ein Problem. Seine sehr beachtliche Pilzkultur innerhalb des Berges wird seit einiger Zeit von lästigen Feenwesen heimgesucht und er kann seitdem nicht mehr in die Gewächs-Höhlen, die ihm mehr als alles Andere bedeuten. Er bittet die Helden dieses Problem zu lösen, und dann wird er ihnen mehr erzählen.

Auch hier ist sehr viel Fingerspitzengefühl der Helden gefragt um dieses Problem zu lösen, und sie werden ganz neue Wege bestreiten müssen.

Hat der Zwerg den Helden sein Wissen dann weitergegeben, kommen die Helden zu dem Brunnen, durch den sie in die unterirdischen Höhlensysteme des damaligen Magiers Algorton gelangen. Der Weg durch die Gänge ist lang und voller Gefahren, doch auch altes Wissen ruht hier, Wissen welches die Helden über einiges Aufklären wird.

schließlich wird es zu dem finalen Treffen mit dem Paktierer kommen, welcher den Geist Algortons befreien und in den unschuldigen Woltan transferieren will. Eine gefährliche Endschlacht steht den Helden bevor, in dessen Verlauf es zu einigen Überraschungen kommen wird. Wir wollen hoffen, daß sie siegen werden...



Ein rauschendes Fest

(Das Abenteuer beginnt)

Das Abenteuer beginnt in der Stadt Gratenfels, die an den Westausläufern des Kosch am Oberlauf des Tommel gelegen ist. Sie ist die Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft Gratenfels innerhalb des Herzogtums Nordmarken. Sollten die Helden das Abenteuer ÜdG gespielt haben, so wird sie im Firun 30 n.Hal eine Einladung von Balthusius Balthasar (*siehe Anhang*) erreichen, in der sie zu der Hochzeit seiner Tochter Lena und dem Hauptmann Arto von der Marsch eingeladen werden. So dürfte ihre Motivation klar sein, weswegen sie zu der Stadt am Greifenpass gereist sind.

Sollte keiner, oder nur einige ihrer Helden an dem oben genannten Abenteuer beteiligt gewesen sein, so muss man für diese Abenteurer einen alternativen Einstieg bringen. Es wäre z.B. möglich, daß Arto von der Marsch in eine brenzlige Lage gerät, als ein durchgehendes Pferd mitsamt Kutsche ihn zu überrollen droht, als er gerade seine Kleider für die Hochzeit abholen will, und nur durch das beherzte Eingreifen der Helden kein Unglück geschieht. Dies wäre Grund genug, die Helden auf das Fest einzuladen. Es steht Ihnen als Meister natürlich frei, wie sie die Helden auf das Fest bringen, in Gratenfels bieten sich da sehr viele Möglichkeiten, wichtig ist nur, daß die Helden bei der Hochzeit zugegen sind und den Brautvater, den Bräutigam oder die Braut kennen gelernt haben.

Gratenfels

Hier finden sie eine kurze Beschreibung der Stadt Gratenfels, in der ich allerdings nur grob die Örtlichkeiten wiedergeben werde, damit auch Spieler, welche nicht das Abenteuer ÜdG besitzen, eine Vorstellung von der Stadt bekommen. Eine nähere Beschreibung sowie eine Karte finden sie im oben genannten Abenteuer.

In der Stadt Gratenfels leben ca. 1.350 Einwohner, welche vom Landgrafen Alrik Custodias regiert werden. Der Landgraf hat vor mehreren Jahren ein schweres Erbe angetreten, denn vor vielen Jahren regierte die Stadt ein Wahnsinniger, Graf Greifax von Gratenfels über Stadt und Land, welcher einigen Helden aus dem ersten DSA-Abenteuer *„Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“* bekannt sein dürfte. Der damalige Graf war von Verfolgungs –und Größenwahn geprägt und so baute er ein überdimensioniertes Söldnerheer auf. Auch die Stadtbefestigungen und die heute weitgehend leerstehende Garnisonsanlage wirken auf die Menschen, welche die Stadt besuchen, viel zu gewaltig (*Seit dem großen Krieg gegen den Dämonenmeister, halten allerdings einige Bürger den Verfolgungswahn von Greifax von Gratenfels berechtigt und sagen ihm seherische Fähigkeiten zu*).. Dies alles blutete die Stadt finanziell aus und so ist Gratenfels heute noch hochverschuldet. So ist es nicht verwunderlich, dass die Zölle hier höher sind als anderswo und die Helden sollten vorsichtig sein, da hier selbst kleinste Vergehen mit rigiden Geldstrafen geahndet werden.

Die folgende Nummerierung der Örtlichkeiten stimmt mit dem Abenteuer ÜdG überein.

1 u. 2) Havener und Koscher Tor

Das doppelflügige Tor mit den beiden Wachtürmen wirkt ebenso überdimensioniert, wie der ganze Rest der Befestigungsanlagen. Beide Tore führen in ihre namensgebende Richtung und sind fast identisch.

Hier haben vier strenge, in blaue Überwürfe gehüllte Gardisten Wache, welche sehr genau auf Fuhrwerke und Händler achten und die Zölle ohne große Diskussionen eintreiben.



Alle Tore der Stadt werden eine Stunde nach Sonnenuntergang geschlossen und erst wieder mit dem Hahnenschrei geöffnet.

3) Albenhuser Tor

Dieses Stadttor wirkt etwas kleiner, als die zwei Haupttore an der Reichsstrasse. Hier haben zwei weitere Gardisten ihren Dienst, den sie mit der gleichen Gründlichkeit ihrer Kollegen versehen.

4) Gräfliche Residenz

Hier lebt, hinter dicken Mauern, der Landgraf Alrik Custodias von Gratenfels. Auch diese Anlage ist gewaltig und viel zu groß erbaut worden.

5) Garnison der Ehrengarde

Direkt neben der gräflichen Residenz liegt die älteste Garnison der Stadt. Hier ist das Stadtgefängnis und auch die alte Asservatenkammer untergebracht.

In diesen Gebäuden sind die 50 stolzen Männer des Banner *Gräflisch Gratenfelser Ehrengardisten* stationiert. Nur 20 von ihnen sind hauptberuflich besoldet, der Rest rekrutiert sich aus Veteranen, welche aber in den Jahren des Krieges vermehrt eingesetzt wurden, da die jungen Ehrengardisten allesamt an der Front dienen mussten. Die Ehrengardisten sind dem Grafen treu ergeben und Alrik Custodias von Gratenfels kann sich blind auf sie verlassen.

Der Eingang zu der Garnison wird immer von zwei Wachhabenden bewacht, welche alle vier Stunden abgelöst werden.

6) Kaiserliche Garnison

Seit dem Krieg hat diese Garnison nicht wieder ihre volle Mannstärke erreicht. Die Kompanie Kaiserlich Nordmärkischer Armbruster ist nur zur Hälfte besetzt.

7) Leerstehende Garnisonen

Es gibt noch zwei weitere Garnisonen, die allerdings seit der Zeit von Greifax von Gratenfels nicht mehr besetzt sind.

8) Marktplatz

Der sehr große Marktplatz, mit dem schwarzen Hungerturm in dessen Mitte, ist gesäumt von Fachwerkäusern, wo sich der hauptsächliche

Handel der Stadt abspielt. Auch kann man hier einige kleiner Kneipen finden, welche aber keinerlei Übernachtungsmöglichkeiten bieten.

9) Ingerimmtempel

Der Tempel liegt am südöstlichen Zipfel der Stadt im Gratenfelser Zwergenviertel. Aus ihm ist jederzeit ein gedämpftes Hämmern und Sägen zu hören.

10) Praiostempel

Der Praiostempel liegt am südlichen Ende des Marktplatzes und man kann in der lichtdurchfluteten Halle ständig einige Gläubige im tiefen Gebet vorfinden. Tempelvorsteherin ist die strenge Ilena Lichterfeld. Sie ist stets anwesend.

11) Perainetempel

Der lindgrün bemalte Tempel wird von Vorsteher Rudon Hainert geführt, ein freundlicher Mann mit dickem Bauch, der alle Bauern hier zu kennen scheint.

12) Borontempel

Der einem gebrochenen Rad nachgeformte Tempel wird von Bruder Gelon Prahle geführt, ein schweigsamer Borongeweiheter. Er ist ein greiser Mann mit schlohweißem Haar, der sich mit viel Hingabe um die am Tempel gelegenen Gräber kümmert.

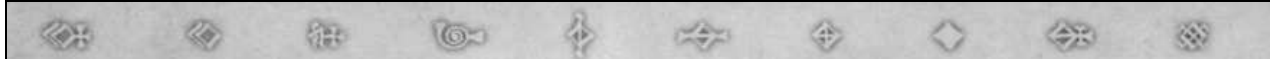
13) Rondratempel

In dieser Tempelanlage kann man fast immer einige Söldner oder Krieger beim Gebet antreffen. Tempelvorsteherin ist die Endvierziegerin Bodia von Leuenfels. Sie hat ein steifes Bein und ist ein sehr gern gesehener Stammgast beim Stammtisch der Ehrengardisten.

14) Haus des Magister Balthusius

Das zweigeschossige, weißgekalkte Fachwerkhaus ist in diesen Tagen bunt geschmückt. Am hinteren Bereich des Hauses wurde ein großes Festzelt aufgebaut, um den Gästen des Traviabundes genug Platz zu bieten. Hier ist ständig geschäftiges Treiben, Dienstboten die aufgescheucht umherlaufen, Mägde die das Fest vorbereiten und ein sichtlich nervöser Magister, dem das alles zu viel zu sein scheint.

Al'Gorton



15) Gasthaus zum Wilden Einhorn

Dies ist die *einzig*e Herberge in der Stadt im nicht ganz ungefährlichen Gängeviertel. Es wird schwer für die Helden werden, hier ein Zimmer zu bekommen, denn es haben sich schon einige Gäste des Magisters hier einquartiert. Allerdings sollten die Helden nach gutem Zureden doch noch einige Strohsäcke im Schlafsaal bekommen. Das Wirtshaus wird von dem fetten Paar Lutger und Bedda geführt.

Preise im Wilden Einhorn

Bett im Schlafsaal (eine Nacht): 6 Heller
Hafergrütze oder Brotsuppe: 2 Heller
Bohneneintopf mit etwas Fleischeinlage: 4 Heller
Gebratenes Huhn mit Kartoffeln: 8 Heller
Krug Bier (Maß): 8 Kreuzer
Krüglein Schnaps : 12 Kreuzer

16) Schwefelquelle

Die weitläufige Quelle ist eine Ansammlung dampfender, giftig gelb leuchtender Felsen, zwischen denen blubbernd das begehrte Naß hervorsprudelt. Es riecht ständig nach faulen Eiern und der Gestank kann sich je nach Windrichtung über die ganze Stadt ausbreiten. Man kann hier direkt an der Quelle das schwefelige Wasser kaufen (1 Maß für 4 Silbertaler). Auch bekommt man den Schwefel in Pulverform, welche in Glas –oder Tongefäßen mit Gratenföser Qualitätssiegel verkauft werden. Der Preis hierfür kann je nach Menge und Gefäß zwischen einem Silbertaler und zwei Dukaten liegen.

Die Ankunft der Helden

Die Helden werden also im Peraine 30 n. Hal ankommen. Der Termin für die Hochzeit ist auf den 12. Peraine festgelegt worden. Ob sie ihre Helden an diesem Tag ankommen lassen, oder sie einige Tage früher in der Stadt eintreffen, bleibt ihnen überlassen. Magister Balthusius wird die Helden, sofern sie ihn kennen sollten, freudig begrüßen und nach einem kurzen Gespräch wieder seine Arbeit für das Fest aufnehmen. Leider kann er die Helden beim besten Willen nicht unterbringen, denn sein einziges Gästezimmer ist bereits seit

einiger Zeit belegt (*Alrijin siehe Anhang*) und er selbst teilt sein Zimmer im Moment mit der Magistra Domaris von A'Tall, welche den Helden aus ÜdG bekannt sein dürfte.

Die Helden werden allerdings eine Übernachtungsmöglichkeit im *Wilden Einhorn* finden.

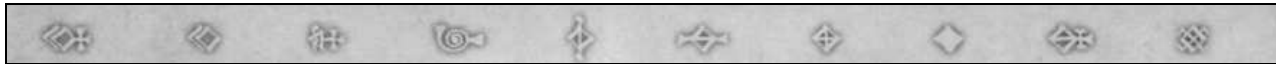
Das Fest wird in den frühen Nachmittagsstunden beginnen und die Helden sollten sich etwas fein dafür machen. Auf und um den Marktplatz herum dürften sich genug Gelegenheiten ergeben, seine von Abenteuern zerschlissene Garderobe aufzubessern, schließlich soll selbst der Graf später am Abend zu Gast sein. So werden die Helden schließlich am Nachmittag des 12. Peraine in Balthusius Haus ankommen und das Fest kann beginnen.

Ein Bund auf ewig

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr euch dem Anwesen des Magister nähert, dringt bereits schon lautes Gelächter und Stimmengewirr an euer Ohr. Das Fest scheint begonnen zu haben und das ganze Haus ist mit Lichterketten und Blüten in den verschiedensten Farben geschmückt. Zahlreiche Gäste haben sich eingefunden, allesamt wohl gekleidet und in freudiger Stimmung. Überall könnt ihr hören, wie sich die ganze Stadt über den Traviabund zu freuen scheint und selbst die Praiosscheibe scheint sich heute gnädig und erwärmt das große Festzelt nicht zu sehr. Lange, schwere hölzerne Tische sind aufgebaut worden, an denen rustikale Bänke stehen.

Auch die Tische wurden mit buntem Blumenschmuck versehen und erfüllen das Zelt mit ihrem Duft. An einer Seite des Zeltes haben extra für dieses Fest angereiste Zwerge ihren Bierwagen aufgebaut und Schenken fröhlich das kühle Naß in großen Krügen aus, während einige Musikanten auf einer hölzernen Bühne fröhliche Lieder aufspielen. Das ganze Zelt scheint von Lachen erfüllt zu sein.



Die Helden sollten sich nun unter Volk mischen und es sich gut gehen lassen. An alles wurde gedacht, erlesene Speisen aus dem ganzen Mittelreich, Bier in Strömen und fröhliche Gäste machen dieses Fest zu einem Erlebnis. Arto von der Marsch und Lena Balthusius sind nirgends zu entdecken und den Helden wird gesagt, daß sie sich wahrscheinlich auf den Traviabund vorbereiten. Magister Balthusius ist dauernd im Gespräch mit seinen Gästen, sagt einige freundliche Worte hier und da und scheint den ganzen Stress gelassen zu nehmen. Seine ständige Begleiterin ist eine den Helden wohlbekannte Magiern, Domaris von A'Tall. Auch eine in eine Festtagsmagierrobe gekleidete Gestalt ist öfter bei dem Magister zu beobachten. Bei ihm handelt es sich um den vor kurzem eingetroffenen Alrijin, welcher der ausgelassenen Stimmung scheinbar nicht ganz so viel abgewinnen kann, aber man kennt sie ja, die gelehrten Stubenhocker. Mehr zu den Personen finden sie in der Dramatis Personae im Anhang.

Hier haben die Helden nun Gelegenheit, die damaligen Ereignisse nochmals Revue passieren zu lassen. Im Gespräch mit Balthusius erzählt man sich nochmals gerne die damaligen Ereignisse, wobei diese Unterhaltung mehr und mehr Zuhörer findet. Auch der weitgereiste Magus Alrijin scheint diese Unterhaltung brennend zu interessieren und er stellt das eine und andere mal einige Zwischenfragen, welche hauptsächlich die Kugel Algorton's betreffen.

Den Helden sollte der Magus ruhig etwas suspekt vorkommen, umso mehr werden sie sich später in ihren Annahmen bestätigt sehen. Einige seiner Bemerkungen sollten ruhig das Misstrauen der Helden fördern, den Alrijin sieht es nicht gerne, solch wackere Streiter in der Stadt zu sehen, zu sehr sieht er seine Pläne gefährdet.

Einige Kommentare Alrijins

- „Ich will ja nichts sagen, aber seit ihr sicher das ihr für dieses Fest eine ansprechende Kleidung gefunden habt mein Kind ?!“

- „Ach, was ihr nicht sagt, und ihr habt diese Hexe wirklich ganz alleine zu Strecke gebracht. Kann man gar nicht glauben !“

Al'Gorton

schließlich, so nach etwa einer Stunde wird nun der Traviabund geschlossen werden. Die Zeremonie wird von der angereisten Traviageweihten Gernegunde Trivialieb abgehalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Am Ende des Festzeltes haben nun die Musikanten die Bühne geräumt und hunderte von Blumengestecke werden dort von jungen Mädchen aufgebaut. Inmitten hängt ein kunstvoller Ring aus Gold, welcher die Symbole aller Zwölfgötter enthält und in der Mitte des Kreises prangt das Zeichen der Göttin Travia, der Göttin der Treue, des Heimes und des Herdes.

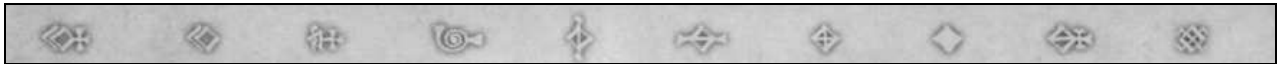
Die recht junge Traviageweihte, welche in ein prachtvolles oranges Ornat gekleidet ist, betritt die Bühne und wartet feierlich auf den Bräutigam und die Braut.

Zuerst erscheint Arto von der Marsch, prachtvoll in seine Ehrenuniform gekleidet, mit seinem Schwert an der Seite und einer feierlichen Miene auf dem Gesicht. Ihr könnt allerdings erkennen, daß sein Gesicht den unbeschwerten, jugendlichen Hauch im Krieg verloren hat. Als er an der Bühne angekommen ist, erschallen die Flöten der Musiker und spielen eine liebliche Melodie, als die Braut an der Hand ihres Vaters in das Zelt geführt wird. Sie trägt ein wunderschönes Kleid, aus feinsten Brabaker Seide, welches ebenfalls mit kunstvollen Ornamenten bestickt wurde. Ihr Gesicht ist unter einem seidenen Schleier verborgen, doch ihr könnt erkennen, dass sie in den letzten Jahre noch schöner geworden ist.

Langsam schreiten die beiden durch das Spalier von Menschen und einige Kinder lassen Blumen auf den Weg vor ihnen fallen.

Dann übergibt der sichtlich nervöse Brautvater Arto von der Marsch die Braut, schaut ihm freudig tief in die Augen und zieht sich ein wenig zurück. Bedächtig steigt nun das schöne Brautpaar die Stufen zur Bühne empor, wo die Traviageweihte sie freudig empfängt. Bedächtig fängt sie an zu sprechen:

„Herrin Travia, liebes Brautpaar, werte Gäste, ich freue mich euch alle hier begrüßen zu können, bei einem Ereignis, welches hat lange auf sich warten lassen. Krieg und dunkle Zeiten verhinderten das, was schon lange hätte geschehen sollen, nämlich den Bund dieser beiden Liebenden zu besiegeln, welche sich in diesen schweren Zeiten nie haben beirren lassen und stets treu zueinander standen obgleich viele Meilen zwischen ihnen lagen. Euer Herz hat euch nicht betrogen und ihr habt wahrlich die Gebote Travias in euch getragen. Du, Arto von der Marsch, weit ab der Heimat im Kriege hast du niemals die Hoffnung verloren und bist zurückgekehrt um die Liebe deines Lebens zu ehelichen. Und auch du, Lena Balthusius, hast nicht verzagt in deinen einsamen Stunden und hast stets zu deinem Geliebten gehalten. So lasst uns also nun euer Gelöbnis sprechen, auf das ihr auf ewig verbunden seit in Treue und Liebe !“ Die Geweihte holt eine kunstvoll verzierte Schale hervor und mit einem kurzen Schnitt ihres kleinen Dolches vermengen die beiden Liebenden ihr Blut in der Schale. „So wie euer Blut sich hier vermischt hat, so sollen sich auch eure Seelen miteinander vermischen und den ewigen Bund eingehen, auf dass ihr niemals mehr getrennt seit. Bitte sprecht mir nach !“ Und gemeinsam sprechen sie die Worte der Geweihten: „Heilige Herrin Travia und Heiliger Herr Praios, segnet den Schwur mit eurem Geiste. Die Worte die nun gesprochen werden, sollen heilig sein, wie auch ihr Sinn und ihre Bedeutung. Sie werden aus freien Stücken geschworen, ohne Dunkelsinn und Tücke im Geiste,	und euch Hütern anempfohlen. Wer jedoch diesen Schwur tut, um seine Bedeutung zu verzerren, wer den anderen gegen seinen Willen zwingt oder wer den heiligen Eid schließlich bricht, der sei eurer Strafe anempfohlen. Schwört, auf ewig zueinander zu halten, euch zu Ehren und füreinander zu Sorgen, euren Kindern niemals Schaden zuzufügen und euch auf ewig zu lieben, bis das der Tod euch scheidet.“ Die Traviageweihte spricht wieder allein: „Und wenn ihr euer Leben in traviageffälliger Art beendet habt, so sollt ihr im Paradies wieder zueinander finden, und auf ewig beieinander sein. So sei es !“ Als die Geweihte ihre Worte beendet, bricht tosender Beifall los und Hochrufe werden laut. Unter einem Meer von Blumen verlassen die beiden die Bühne und laufen unter einem Spalier der Ehrengardisten aus dem Zelt hinaus. Der Traviabund ist vollzogen ! Der Segen, den die Geweihte sprach, waren nicht einfach nur Worte. Die Geweihte wirkte soeben den großen Eidsegen (Siehe <i>Aventurische Götterdiener Seite 98 GüD</i>) eine Liturgie, welche die beiden Eheleute bis an ihr Lebensende verbinden wird. Das Fest wird nun weitergehen und nach einiger Zeit wird auch die Braut und der Bräutigam wieder auf dem Fest erscheinen und etliche Glückwünsche und Geschenke annehmen. Auch eine gute Gelegenheit für die Helden, sollten sie die Brautleute beschenken wollen. Dann wird das Brautpaar den ersten Tanz aufführen, womit das Tanzparkett eröffnet ist und das Fest nun richtig in Schwung kommt. Langsam bricht die Nacht herein ...
--	--



Der Diebstahl

Es ist so um die zehnte Stunde, als ein neuer Gast auf dem Fest eintrifft. Es ist Landgraf Alrik Custodias von Gratenfels, der mit seinem Besuch dem Brautpaar eine große Ehre erweist und ihnen herzlich gratuliert. Sollten unter den Helden einige sein, welche das AB ÜdG gespielt haben, so wird er diese freudig begrüßen und sich nach ihrem Wohlbefinden erkundigen.

In der Zwischenzeit:

Als der Landgraf das Fest betritt, setzt sich Alrijin in der allgemeinen Aufregung vom Fest ab und verschwindet in den dunklen Gassen von Gratenfels. Sollten die Helden ihm folgen, so erweist sich das nicht als ganz so einfach. Alrijin achtet sehr genau, ob ihm gefolgt wird oder nicht und er bewegt sich sehr leise, fast schon schlangengleich. Immer wieder verschmilzt er scheinbar mit der Dunkelheit. Sie sollten den Helden einige saftige Sinnensschärfe-Proben abverlangen, wenn sie ihm folgen wollen.

Schaffen sie es ihm zu folgen, so können sie beobachten wie der Kultist in das Gasthaus ‚Zum Wilden Einhorn‘ geht und sich dort an die Theke stellt und sich ein Bier bestellt. Zur Verwunderung der Helden trinkt er es recht zügig aus, und verlässt dann wieder, ohne irgendetwas Besonderes getan zu haben, das Gasthaus.

Dieser Besuch war allerdings das Zeichen, auf das seine Gefolgsleute bereits gewartet haben. In einer dunklen Nische der Schenke, sitzen vier weitere Schlangenkultisten (*Siehe Anhang*), welche aber bei dem zwielichten Publikum des *Wilden Einhorns* nicht weiter auffallen.

Alrijin wird sich nun wieder zu dem Fest begeben und warten.

Die vier Kultisten warten ebenfalls noch eine weitere Stunde und verlassen dann das Gasthaus.

Ihre Helden dürften bis dahin längst wieder auf dem Fest sein, sollten sie Alrijin überhaupt verfolgt haben.

Die Schlange beißt zu

Alrijin's Plan ist einfach, aber effektiv. Seine Gefolgsleute begeben sich zur Garnison der Ehrengardisten, in welcher auch die alte Asservatenkammer mit der Kugel Algorton's liegt. Dort schlagen sie hart und bedingungslos zu. Die zwei Wachen werden von ihnen brutal niedergemacht, wobei ihre Waffen mit dem Waffengift Sansura versehen ist, welches ihre Opfer erst in Raserei und dann in den Tod quält. Dann werden sie so schnell wie möglich die Kugel erbeuten und durch das südliche Tor aus der Stadt fliehen, um ihre Verfolger zu täuschen, denn die Kultisten wollen in Richtung Osten über den Greifenpass.

Sansura ein Waffengift

Typus: *Seltenes Waffen-/Einnahmegift*
Rohstoff: *Maraske (Maraskan-Tarantel)*
Wirkung: *Delirium; Raserei; Todeskampf*
Beginn: 1 SR
Dauer: *Bis zu einer Stunde*

Alrijin wird dann die entstehende Verwirrung ausnutzen und noch einige Aufzeichnungen aus Balthusius Bibliothek mitnehmen wollen und dann auch so schnell wie möglich aus der Stadt verschwinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Es ist nun bereits um die elfte Abendstunde, das Fest wird immer ausgelassener und feuchtfröhlicher. Einige Gardisten sind auf einen der Tische gesprungen und führen einen Freudentanz auf und selbst der Graf von Gratenfels kann sich ein Schmunzeln nicht verkneifen, als einer der Männer mit lautem Krach vom Tisch stürzt und sich lachend, aber mit Bier besudelt wieder erhebt.

In diesem Augenblick kommt plötzlich Unruhe in die Festgemeinde. Zwei Gardisten in voller Wachuniform und mit gezogenen Schwertern bewaffnet betreten das Zelt und ebnen sich den Weg zu ihrem Grafen.

Schnell hat sich ein Korridor gebildet. Einer der zwei Männer flüstert dem Grafen etwas ins Ohr und der Gesichtsausdruck von Alrik Custodias verhärtet sich. Dann verkündet er mit lauter und fester Stimme:

„Gardisten, zu den Waffen unsere Garnison der Ehrengarde ist angegriffen worden. Es hat Tote gegeben und zwei unserer Männer scheinen vom Wahn befallen!“

Mit diesen Worten hetzt der Landgraf durch die Menge, gefolgt von den sich schnell bereit machenden Ehrengardisten. Auch Arto von der Marsch verabschiedet sich schnell von seiner Braut und schließt sich den Männern an.

Auch ihre Helden werden sich höchstwahrscheinlich dem Trupp anschließen. An der Garnison angekommen erwartet sie ein schreckliches Bild.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die zwei Wachhabenden am Tor scheint der Wahnsinn begegnet zu sein. Wild, sich wie Tiere gebärdend schlagen sie mit ihren gezogenen Schwertern auf alles ein, was sich bewegt. Einer der herbeieilenden Ehrengardisten versucht sie zu entwaffnen, wird aber von einem fürchterlichen Hieb niedergestreckt. Ihr könnt erkennen, daß die beiden Schaum vorm Mund haben, der in Fäden an ihrem Kinn herunterhängt. Ihre Blicke sind wirr und ihre Augen blutunterlaufen. Immer wieder versuchen Gardisten die zwei Wahnsinnigen zu entwaffnen, ohne sie weiter zu verletzen, denn schon einige unmenschliche Wunden sind auf ihrem Leib zu erkennen.

Gardisten

Schwert: **INI** 9+W6 **AT** 14 **PA** 12

TP 1W+4 **DK** N

LeP 15 (verletzt) **AuP** (unendlich da Raserei)

KO 12

MR 3 **GS** 7 **RS** 2 (Wattierte Waffenröcke mit blauem Umhang)

Die Helden können hier natürlich eingreifen, obwohl sie erkennen werden, daß den zwei Gardisten nicht mehr zu helfen ist. Zu weit ist die Wirkung des Giftes bereits fortgeschritten.

Al'Gorton

Die Kultisten sind längst wieder aus der Garnison heraus und haben die Kristallkugel in ihren Besitz gebracht. Dabei haben sie eine Spur des Blutes und der Verwüstung in der Garnison hinterlassen, da die meisten Gardisten auf dem Fest weilten und die hier Schlafenden keine Chance hatten.

Haben es die Helden oder die anwesenden Gardisten geschafft die zwei Wahnsinnigen aufzuhalten, trifft auch schon die nächste Hiobsbotschaft ein. Am südlichen Albenhuser Tor ist es ebenfalls zu einem Angriff gekommen. Unbekannte haben mit einem großen Fuhrwerk das Tor von innen gerammt und es aus den Angeln gebrochen. Die zwei Wachhabenden wurden ebenfalls von einigen verummten Gestalten angegriffen und auch diese Männer haben die gleichen Symptome wie die Wachen an der Garnison (*Werte siehe oben*).

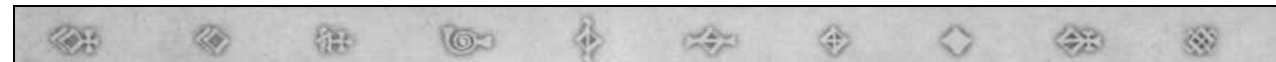
Ob sich die Helden dieser Aufgabe auch annehmen, oder ob sie zuallererst die Garnison untersuchen, bleibt ihnen selbst überlassen. Allerdings sollten die zwei nächsten in Raserei verfallene Gardisten aufgehalten werden, ehe sie noch mehr Schaden anrichten.

Alrijin

Es ist zu vermuten, daß die Helden den Magus auch nach der ausbrechenden Hektik verfolgen werden. Alrijin begibt sich in das Haus des Magisters Balthusius um dort einige wichtige Aufzeichnungen über seine Forschungsarbeiten zu stehen.

Es ist durchaus möglich, daß ein Held dem Kultisten folgt und ihn stellt. Es ist für die Handlung nicht relevant, ob Alrijin die Aufzeichnungen bekommt oder nicht, da er später mit Algorton selbst kommunizieren wird und so die beste Informationsquelle überhaupt besitzt.

Es könnte hier schon zu einem kleinen Schlagabtausch mit dem Paktierer kommen, bei dem Alrijin allerdings fliehen sollte und auf keinen Fall getötet werden darf. Alrijin wird durch die Gassen der Stadt flüchten, zu einer südlich gelegenen verlassenen Garnison. Die Tore und Türen dieser Garnison sind keineswegs in gutem Zustand, so daß Alrijin



ohne weiteres einen alten Turm erklimmt, auf dessen Spitze bereits ein Karakil wartet, der den Magus hinforttragen wird.

Gelingt einem der Helden, der den Flug des dämonischen Wesens beobachten kann eine *KL-Probe*, so erkennt er, daß Alrijin sich in Richtung Osten bewegt, und keineswegs in Richtung Süden, wie seine Gefolgsleute. Sollte sich ein flugfähiger Held unter den Spielern befinden, so sorgen sie dafür, das Alrijin den Helden abschütteln kann. Alleine hätte der Held auch kaum eine Chance gegen einen Paktierer und seinem Karakil.

Die Werte Arijin's für einen Kampf oder eine Verfolgungsjagd finden sie in der Dramatis Personae im Anhang.

Dem Feind auf der Spur

Was nun weiter geschehen wird, liegt ganz an den Helden. Höchstwahrscheinlich werden sie sich sogleich daran machen, die Übeltäter, welche durch das südliche Tor geflohen sind sofort zu folgen.

Die Kultisten haben das Fuhrwerk am Stadttor stehengelassen und sind scheinbar auf ihre bereitstehende Pferde gesprungen und in Richtung Süden geritten. In Wirklichkeit ist dies nur eine Täuschung, denn sie haben die Pferde alleine davongejagt.

Eine normale *Fährtsuche-Probe* reicht, um zu erkennen, daß vier Pferde in Richtung Süden davongeprescht sind, schafft ein Helden allerdings eine *Fährtsuche-Probe* +5 erkennt er an der Tiefe der Abdrücke, daß die Pferde ohne Reiter waren.

Weitere Spuren lassen sich nicht finden, den einer der Kultisten trägt ein magisches Amulett bei sich, welches eine echsische Abart des Zauber *Spurlos Trittlos* enthält und die Verfolgung unmöglich macht. Die Kultisten haben sich südlich der Stadtmauer entlang in Richtung Greifenpass auf den Weg gemacht, um ihren Meister zu treffen.

Die Helden werden unverrichteter Dinge nach Gratenfels zurückkehren müssen, wo immer noch große Unruhe herrscht. Zahlreiche Wachen laufen umher, die Tore sind doppelt besetzt worden und der Landgraf ist außer

sich. Magister Balthusius kann es nicht fassen, daß solche Ereignisse gerade jetzt auf der Hochzeit seiner Tochter stattfinden müssen und Lena weint sich die Augen aus.

Sollten Helden aus ÜdG anwesend sein, so wird man schnell die Bitte an sie herantragen zu helfen, aber auch andere Helden werden früher oder später entweder selbst die Initiative ergreifen, oder auch angesprochen werden.

Nicht schon wieder...

Der Landgraf lässt Magister Balthasar Balthusius, Domaris von A'Tall, Arto von der Marsch und selbstverständlich die Helden noch in der Nacht auf seine gräfliche Burg bitten, wo man in seinem Audienzzimmer Kriegsrat hält.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Wieder sitzt ihr im gräflichen Audienzzimmer, wie schon vor einigen Jahren und wieder sind die Ereignisse für diese Audienz weniger erfreulich. Die Stimmung ist ernst und gedrückt, jegliche feierliche Stimmung ist aus den Mienen der Anwesenden gewichen. Der Graf steht mit verschränkten Armen und dem Rücken zu euch da und schüttelt den Kopf:

„Es tut mir ja leid das zu sagen, aber euer Eintreffen in der Stadt scheint immer das Böse heraufzubeschwören. Naja, vielleicht ist es das Schicksal der Götter, daß sie euch immer zu solch einem Zeitpunkt hier in Gratenfels weilen lassen.

Ich muss euch leider sagen, daß es schon wieder geschehen ist. Die uralte Kristallkugel des Schwarzmagiers Algorton ist nun zum zweiten Mal aus der Asservatenkammer gestohlen worden. Wissen die Götter wer diese Tat begangen hat und warum, aber diesmal ist es anders. Solch eine Skrupellosigkeit ist mir noch nie hier in der Stadt untergekommen. Die Diebe sind mit äußerst brutalen Mitteln vorgegangen, meine abgestellten Wachen schweben allesamt in Lebensgefahr

und werden die Nacht wohl nicht überleben. Außerdem wurde versucht, Magister Balthusius Aufzeichnungen zu stehlen und wir können von Glück reden, daß auch er nicht wieder entführt wurde.

Ehrlich gesagt ich bin ratlos, aber wie ich bereits sagte, euch haben die Götter geschickt. Schon einmal habt ihr unserer Stadt große Dienste erwiesen, seit ihr bereit uns nochmals zu helfen ?“

Mit diesen Worten setzt sich der Graf auf seinen großen, reich verzierten Stuhl und blickt euch erwartungsvoll an.

Hoffentlich werden die Helden dieses Angebot nicht abschlagen, denn sonst würde das Abenteuer hier enden und der Graf würde sich maßlos enttäuscht abwenden. Aber was ein wahrer Held ist, der überlegt in solch einer Situation nicht lange und macht sich an die Arbeit.

Nehmen die Helden an, so winkt ihnen nicht gerade eine üppige Belohnung. Die Stadtkasse von Gratenfels ist wie immer recht leer und mehr als 50 Dukaten kann der Landgraf den Helden beim besten Willen nicht bieten. Proviant und etwas Ausrüstung sind ebenfalls machbar. Die Helden bekommen freie Hand bei ihren Nachforschungen, denn die Spuren sind rar gesät. Man wird ihnen jegliche erdenkliche Hilfe zukommen lassen, sofern das die Stadtkasse der Stadt verträgt.

Untersuchungen

Die Helden werden zwar in der Stadt nicht sehr viel herausfinden können, doch eine sehr wichtige und einige kleinere Informationen liegen hier verborgen, die sie finden sollten.

Wollen die Helden gleich aufbrechen, weil sie die Diebe in Richtung Osten vermuten, so sollte ihnen Balthusius und auch Magistra Domaris klar machen, daß das Koschgebirge sehr groß ist und der Feind bestimmt nicht auf den üblichen Wegen wandelt.

Wann ihre Spieler mit den Untersuchungen beginnen ist ihre Sache, doch bringt es keinem was, dann irgendwann im Morgengrauen völlig ermattet aufzubrechen. Die Helden sollten sich auch etwas Schlaf gönnen.

Folgendes können die Helden in der Stadt herausbekommen

- Die wichtigste Information finden sie in der alten Bibliothek des Grafen, wo uralte Berichte über längst vergangene Zeiten gelagert sind. Eine sehr Interessante Pergamentrolle enthält eine Kopie des Abschlussberichtes von den Ereignissen um Alorton's Verschwinden. Hier ist auch der Name des Zwerges vermerkt, welcher damals die Kugel in Dunkelhain abgegeben hatte. Auch Magister Balthusius besitzt in seinen Unterlagen, sofern sie nicht gestohlen wurden, eine Kopie dieses Schreibens. (Abschlussbericht siehe Handout im Anhang)

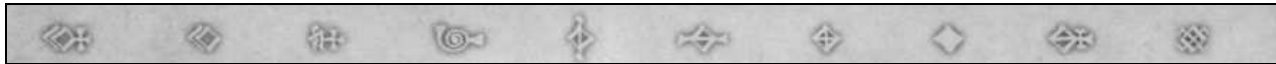
- Der Peraine-Geweihte Rudon Hainert kann den Helden Näheres zu dem Waffengift erzählen, wenn die Helden ihm genau beschreiben was sie gesehen haben und ihm noch besser eine Probe des Giftes, welches z.B. an einem Kleidungsstück der betroffenen Gardisten zu finden ist, bringen. Zu der obigen Beschreibung des Giftes kann er ihnen erzählen, daß es äußerst selten ist und meist auf Maraskan hergestellt wird, denn nur dort leben die gefürchteten Marasken. Das Maraskan unter dem Bann der Schwarzen Lande steht, sollte den Helden zu denken geben.

- Weilen keine Helden aus ÜdG in diesem Abenteuer, so wird Balthusius und Domaris A'Tall die Helden über die Ereignisse der letzten Jahre aufklären.

- Einer der angegriffenen Gardisten sollte den Giftanschlag überleben und den Helden folgendes berichten können:

„Sie kamen aus dem nichts, schneller und gewandter als ich es jemals sah. Wir waren völlig überrascht und hatten ihnen nichts entgegenzusetzen. Und dann diese schmerzhaft Wunde, die mich in den Wahnsinn trieb. Und gezischt haben die, fast wie Schlangen ...“

Die Untersuchungen dürften mehr Fragen aufwerfen, als Antworten und die einzige Spur die sie haben, scheint dieser Zwerg Mutargosch, Sohn des Murnax zu sein,



welcher vor über 400 Jahren die Kugel in das Dörfchen Dunkelhain gebracht haben soll. Dieses Dörfchen dürfte den Helden aus ÜdG wohlbekannt sein und vielleicht haben sie ja dort einige Dinge getrieben, die sie davor grauen lassen, in dieses Dörfchen zurückzukehren (*Siehe Ein Königreich für einen Brautkranz ÜdG Seite 39*).

Den Helden sollte klar sein, daß Zwerge sehr langlebig sind und mindestens die direkten

Kinder des Zwerges noch leben könnte, wenn nicht Mutargosch selbst.

Diese Spur ist wahrlich nicht viel, aber besser als keine und so werden sich die Helden schließlich auf den Weg machen nach Dunkelhain, wieder über den Greifenpass.

Die Magistra Domaris von A'Tall wird die Helden bis zu ihrem Turm begleiten. Dort könne sie den Helden noch mit einigen Dingen aushelfen.

Über den Greifenpass

Da ich davon ausgehe, daß sie das AB ÜdG besitzen, sollten sie genügend Informationen besitzen, um Land und Leute im Koschgebirge richtig darzustellen. Sie finden außerdem Informationen im *Lexikon des Schwarzen Auges* und in der Box *Land der stolzen Schlösser*.

Hier sei nur kurz gesagt, daß ein Viertel der Bevölkerung aus Zwergen besteht, welche mit den Menschen gut auskommen. Der Koscher gilt als wortkarg aber gastfreundlich. Ein besonderes Merkmal des Koschers ist sein blühender Aberglaube, hier kann man fast alle Arten von Sagen und Geschichten finden. Magie und Zauberern ist man grundsätzlich misstrauisch eingestellt, was auch Personen einschließt, welche mit solchen zu tun haben. Dies rührt wahrscheinlich noch von den Magierkriegen her, welche in diesem Land Schreckliches angerichtet haben. Mit noch mehr Misstrauen werden Elfen und Hexen angesehen und man muss sich nicht wundern, wenn man die Tür vor der Nase zugeschlagen bekommt.

Im Frühling sind die Ausläufer des Kosch auf dem Greifenpass gut zu bewandern, sieht man einmal von teils heftigen Regenschauern ab, welche vom Meer der Sieben Winde herübergetragen werden und die Strasse in eine Schlammpest verwandeln. Weiter oben im Gebirge kann es allerdings seltener nochmals Schnee geben und man sollte auf

alles vorbereitet sein, denn das Wetter schlägt hier schnell und erbarmungslos um.

Bedenken sie, dass der Greifenpaß eine Hauptverbindungsstrasse zwischen Angbar und Gratenfels ist. Der Paß ist keineswegs leer und nur wenig befahren, vielmehr können die Helden hier auf eine Vielzahl der unterschiedlichsten fahrenden Händler und interessante Reisende treffen. Um was für Begegnungen es sich hierbei genau handelt, überlasse ich ihrer meisterlichen Fantasie. Sie können sich natürlich auch aus den Beispielen in dem AB ÜdG bedienen, wenn sie möchten.

Alrijins Entdeckung

(Was in der Zwischenzeit geschah...)

Kurz nachdem Alrijin weit östlich der Stadt auf seine Gefolgsleute getroffen ist und die Kristallkugel Algorton's übernommen hat, schlägt er ein Lager abseits des Weges auf. Sofort beginnt er die Kugel zu untersuchen und kommt hinter ein Geheimnis, welches allen bisher verborgen blieb. Der Paktierer und erfahrene Kristallomant entdeckt etwas Seltsames in dem Kristall. Erst glaubt er nur die Restspuren Algorton's Magie zu erahnen, doch dann öffnen sich seine Augen vor Überraschung und er erkennt den wahren Inhalt der Kugel. Al'Gorton selbst ist in der Kugel gefangen.

Alrijin überrascht diese Entdeckung dermaßen, daß er im ersten Moment nicht weiß, was er tun soll. Er beschließt Algorton's Geist zu wecken und nach einiger Zeit gelingt ihm dies, allerdings nur mit Hilfe der anderen Schlangenkultisten.

Alrijin kann kurze Zeit mit dem Geist des Schwarzmagiers kommunizieren, und weiß nun, was damals geschah.

Er beschließt den Geist dieses mächtigen Mannes und Dieners der Skrechu zu befreien. Von Algorton weiß er um den geheimen Eingang bei dem Brunnen (siehe oben) und um das Ritual, welches er vollziehen muss. Nun braucht er nur einen Körper, aber war da nicht ein Gasthaus auf dem Wege ...?

Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler

Wenn die Helden Gratenfels verlassen, beginnt sich der Himmel bereits zuzuziehen und es tröpfelt leicht. Schnell wird aus dem Tröpfeln ein wahrer Sturzbach aus Regen und schwere, fette, schwarze Wolken hängen an den Gipfeln des Koschgebirges fest. Die Straße verwandelt sich binnen Minuten in eine schlammige Pfütze und die Kleidung der Helden ist völlig durchnässt.

Verlangen sie ruhig von den Helden eine *Körperbeherrschungs-Probe*, ob sie auf der schlammigen Straße nicht ausrutschen. Sollten sie Pferde haben, so ist es wohl besser abzustiegen und diese zu führen oder eine erschwerte *Reiten-Probe*+3 über sich ergehen zu lassen. Bei Misslingen rutscht der Gaul aus und der Held stürzt schmerzhaft zu Boden (1W6 SP)

Nach etwa einer Stunde erreichen die Helden einen Gasthof, der einigen von ihnen sogar bekannt sein könnte. Das *Wirtshaus zum Schwarzen Keiler*, in welchem vor etlichen Jahren so manche Heldenkarriere begann, könnte den Helden hier für einige Stunden Schutz bieten, bis der Regenguss nachgelassen hat.

Es ist für das Abenteuer nicht zwingend notwendig, hier einzukehren, vielleicht haben

manche Helden auch böse Erinnerungen an das Wirtshaus, wenn sie *„Das Geheimnis des Schwarzen Keilers“* miterlebt haben, doch werden sie dann nicht von der Entführung Woltan's von der Finkenweide (*siehe Dramatis Personae*) erfahren. Der Barde wurde von den Schlangenkultisten entführt, als er gerade im hinteren Teil des Hofes Feuerholz für den Herd schlug. Dies geschah etwa in den frühen Morgenstunden. Sollten die Helden schon sehr früh aus Gratenfels abgereist sein, so verlegen sie diesen Zeitpunkt etwas zurück, so daß die Helden auf jeden Fall nach der Entführung eintreffen.

Seit den Ereignissen von *„Das Geheimnis des Schwarzen Keilers“* (DGdSK) ist einiges geschehen. Der Barde warb einige Jahre vergebens um die Hand der Wirtin Alrike Faßweiser, in der er unsterblich verliebt war. Vor einem halben Jahr etwa, er hörte sie sein Flehen endlich, von seiner Hartnäckigkeit beeindruckt und es wurde Hochzeit gefeiert. Dementsprechend ist seine Entführung ein großer Schock für die Wirtin Alrike.

Gehen die Helden in das Wirtshaus, so erwartet sie eine recht seltsame Stimmung. Das Haus ist recht gut gefüllt, denn die Helden sind nicht die Einzigen, welche hier vor dem Unwetter Schutz gesucht haben. Viele Händler haben ihre Fahrt unterbrochen und warten nun ebenfalls auf das Ende des Regens. Ein sehr alter Mann, Zach Gimbel (*siehe DGdSK*), bedient mehr schlecht als recht die Leute. Die Wirtin Alrike ist nirgends zu sehen, denn sie sitzt in ihrem Zimmer und weint bitterlich. Vor kurzem hat sie einen Boten nach Gratenfels geschickt, welcher von dort Hilfe holen soll. Er dürfte den Helden unterwegs begegnet sein, allerdings hat er eine Nachricht für die Garnison in Gratenfels und hat die Helden weder angesprochen oder auch nur bei ihnen gehalten.

In der Schenke macht schnell die Runde, dass wehrfähige Männer angekommen sind. Zach Gimbel wird dies Alrike erzählen. Es könnte natürlich sein, daß einige Helden die Wirtin aus früheren Abenteuern kennt und so wird der Kontakt schneller zustande kommen.

Völlig aufgelöst wird die Wirtin die Helden aufsuchen und ihnen erzählen was geschehen ist.

„Endlich ist Hilfe eingetroffen (schluchz). Könnt ihr mir helfen ? Mein geliebter Mann, Woltan von der Finkenweide ist entführt worden. Heute Morgen ist er aus dem Haus gegangen um hinten im Hof Holz zu machen. Ich wollte ihm gerade einen Krug Wasser bringen, da hab ich gerade noch gesehen, wie ihn zwei in grünliche Kutten gekleidete Männer weggezogen haben. Ich wollte sofort zu ihm und hab die beiden angeschrieen, doch oh weh, welch dunkle Gestalten müssen das gewesen sein. Der eine hat mich so komisch angezischt, ich solle verschwinden. Dann hat er was zu seinem Freund gesagt, in einer Sprache, welche ich noch nie zuvor vernommen habe. Es klang wie das zischeln einer Schlange. Der hat dann etwas nach mir geworfen und mir wurde schwarz vor Augen. Als ich aufgewacht bin, war Woltan weg, und in meiner Schulter steckte diese kleine Ding. Oh weh, bitte helft mir meinen Woltan zurückzubringen, bitte ...!“

Nachdem Alrike den Helden einen kleinen gezackten Gegenstand gegeben hat, bricht sie wieder in einem Weinkrampf zusammen.

Bei dem Gegenstand handelt es sich um einen sehr kleinen, maraskanischen Wurfstern. Er ist mit Schlafgift (Siehe *Mit Wissen und Willen* Seite 162) präpariert worden, welches eine einfache *Alchemie-Probe* zu Tage fördert. Spuren sind nach dem Wolkenbruch keine mehr auszumachen und denn Helden wird nur bleiben, Alrike zu versichern sich darum zu kümmern und weiter ihrer Spur zu folgen.

Der Turm der Domaris

Am Abend dieses Tages erreichen die Helden die Grenze der Grafschaft Gratenfels und der Baronie Twergentrutz. Hier befindet sich eine Zollstation, mit ihrem rotweiß gestrichenen Schlagbaum und zwei Gardisten. Linkerhand der Reichsstraße liegt ein künstlich aufgestauter See, in dessen Mitte sich ein großer Hügel erhebt. Dort ist eine kleine Wegstation und die alte Ruine Koschwacht zu erkennen. In der Mitte erhebt sich ein unheimlicher schwarzer Turm, welcher heute

noch von Magistra Domaris bewohnt wird und einst dem Schwarzmagier Algorton gehörte. Näheres über die Örtlichkeiten und eine genaue Beschreibung des Turms finden Sie in dem AB ÜdG auf Seite 26-32. Ich will hier nicht näher darauf eingehen, da es für den Handlungsverlauf kaum von Bedeutung ist. Domaris wird die Überfahrt über den See bezahlen (3 Kreuzer pro Person und 2 Kreuzer pro Tier) und die Helden dann zum Turm geleiten. Dort wird sie die Helden im Gästezimmer unterbringen und dann mit ihnen zu Abend essen. Während des Mahls ergibt sich natürlich die Gelegenheit über Algorton zu diskutieren. Domaris kann den Helden nochmals von seiner Schreckensherrschaft und seinen unglaublichen Fähigkeiten auf dem Gebiet des Kristallomantie berichten. Wirklich Neues werden sie aber nicht erfahren. Domaris wird früh zu Bett gehen und die Helden sollten dies lieber auch tun.

Am nächsten Morgen, nach dem Frühstück, verabschiedet die Magierin die Helden und gibt ihnen noch zwei Dinge mit auf den Weg. Eine Heiltrank der Qualität C und ein Tiegelchen Waffenbalsam Qualität B (siehe mit Wissen und Willen S. 162-164). Außerdem gibt sie ihnen einen Ring, schlicht aus Gold geformt.

Mit den Worten, „Nehmt auch diesen Ring, er wird euch Licht in der Dunkelheit geben und eure Gegner verwirren, denn den Träger werden Funken umtanzen, wenn er ihn dreht.“, gibt sie den Helden den Ring, auf dem eine Ladung des Zaubers *Favilludo Funkentanz* (siehe Liber Cantiones S. 56) liegt.

Der Zauber bewirkt, daß der Held, welcher den Ring einmal dreht, von einem leuchtenden, ständig Farbe und Form veränderten Panzer umgeben ist und zwar für 1 SR.

Dann wird Domaris die Helden endgültig verabschieden. Keiner von ihnen ahnt auch nur, daß sich das Unglück direkt unter ihren Füßen abspielt.

Dunkelhain

Das kleine Bergdorf, welches die Helden so um die Mittagszeit erreichen werden, liegt zur Hälfte an einen Hang und beherbergt etwa 100 Einwohner.



Es gibt hier eine Schmucke **Herberge**, welche vom Ehepaar Gusto und Jolinde Wagenbrech geführt wird. Das Haus ist sehr sauber und man kann hier feinstes Ferdoker Bier bekommen.

Ansonsten gibt es noch den **Krämerladen** von Frania Phecerdin, eine **Schmiede**, welche vom mürrischen Zwerg Roglom, Sohn des Mokel geführt wird und einen **Traviatempel**, in dem der Geweihte Torben Fürchtegott seinen Dienst tut (*Nähere Beschreibungen siehe ÜdG Seite 36*)

Sollten ihre Helden das AB ÜdG miterlebt haben, so kommt es darauf an, wie sie sich in diesem Abenteuer verhielten, als sie den Brautkranz an sich brachten. Haben sie ihn gestohlen und wissen die Dorfbewohner (*eine reine Vermutung reicht auch schon aus*) das, so wird es den Helden schwer fallen, hier an Informationen zu kommen. Man wird ihnen die Tür vor der Nase zuschlagen, und Gusto der Wirt wird sie freundlich, aber bestimmt aus der Schenke geleiten. Haben die Helden hier keinerlei Schwierigkeiten gemacht, so gestaltet sich das ganze natürlich etwas einfacher.

Die Information, welche die Helden benötigen, können die Helden am besten von dem Schmied Roglom bekommen, den sie notfalls mit einer nicht geringen Summe bestechen können. Aber auch Frania die Krämerin kennt den Aufenthaltsort des Zwerges, wobei sie nicht ganz genau den Weg kennt und auf den Zwerg in der Schmiede verweist.

Die Helden können erfahren, daß ein Zwerg mit Namen Mutargosch, Sohn des Murnax tatsächlich noch lebt. Folgende Informationen können die Helden hier erhalten.

- Der Zwerg Mutargosch lebt als Einsiedler in den Bergen, was sehr ungewöhnlich für einen Zwerg ist. Normalerweise leben sie in großen Sippenverbänden. Er spricht nie darüber und ist ansonsten auch nicht gerade gesprächig.

- Mutargosch muss sehr alt sein, sein Bart reicht ihm bis an die Knie und er scheint sogar noch Erinnerungen aus den Zeiten der Magierkriege zu haben. Zumindest wettet er ständig gegen die Fingerfuchtlere und verweist dabei auf diese dunkle Zeit.

- Einmal alle zwei Monate taucht er hier auf, und bringt der Krämerin sehr seltene und schmackhafte Pilze. Im Tausch dafür erhält er Waren, die er für sein Leben so braucht. Vor allem Bier und Pfeifentabak tauscht er sehr gerne. Die Pilze, die er bringt sind bereits legendär unter den Dorfbewohnern und es kommen sogar schon einige Händler aus Angbar um sie hier anzukaufen. Vor allem seine Shamahampion (*Siehe Herbarium Aventuricum Seite 172*) sind von ungewöhnlicher Größe und äußerst schmackhaft.

- Normalerweise hätte der Zwerg schon vor einigen Tagen mal wieder aufkreuzen sollen, doch bisher hat ihn niemand gesehen.

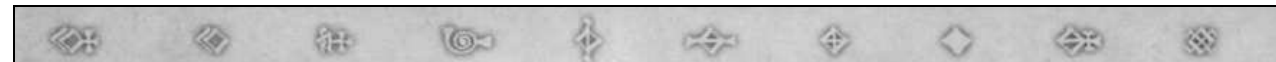
Der Zwerg Roglom kennt den genauen Weg, der zu dem Zwerg führt, denn er war ihn mal vor einigen Jahren besuchen.

Man müsse nur nördlich der Strasse Richtung Twergentrutz folgen, bis man zu einem Unterstand komme. Von dort aus führt ein Trampelpfad nach Westen, der immer höher in die Berge führt. Der Aufstieg ist schwierig und der Trampelpfad wird zu einem kaum benutzten Gebirgspfad. Nach etwa einer halben Tagesreise kommt man dann in einen kleinen Taleinschnitt, an dessen nördlichen Ende die Wohnhöhle des Zwerges Mutargosch befindet. Eigentlich ist es nicht zu verfehlen.

- Fragen die Helden nach, ob man Reittiere dorthin mitnehmen kann, so wird ihnen gesagt, daß sich das äußerst schwierig gestaltet. Mutargosch hat einen Packesel, doch normale Reitpferde dürften mit dem steinigen Weg ihre Schwierigkeiten bekommen. Allerdings kann man diese auch im Stall der Herberge unterstellen, gegen eine kleine Gebühr (5 Heller pro Tag) versteht sich.

Über Stock und Stein

Die Helden sollten sich klar sein, daß wenn sie sofort aufbrechen, sie es nicht mehr an diesem Tage bis zu Mutargosch's Höhle schaffen werden. Das heißt sie müssen eine Nacht in der Wildnis übernachten. Sie können natürlich auch hier in der Herberge schlafen und er am



nächsten Morgen weiterziehen, was natürlich Zeit kostet und nur geht, wenn die Dorfbewohner nichts gegen die Helden haben.

Der Pass in Richtung Norden nach Twergentrutz ist gut begehbar und die Helden sollten hier ohne Probleme weiterkommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr folgt nun schon seit zwei Stunden der Pass-Strasse in Richtung Twergentrutz und nur vereinzelt begegnet ihr einem Fuhrwerk oder einem einsamen Wanderer, da seht ihr plötzlich den beschriebenen Unterstand. Der Unterstand ist nicht mehr als das, wie sein Name schon sagt. Ein paar zusammenge nagelte Bretter mit einer einfachen Bank darin. Gerade gut um eine kurze Rast einzulegen, wenn es mal wieder hier in den Bergen regnet. Nach kurzem Suchen findet ihr auch dann den kleinen Trampelpfad, welcher sich in Richtung Westen immer weiter die Berge hinauf schlängelt. Vereinzelt stehen einige verkrüppelte Bäume am Rande des Pfades, der scheinbar nur wenig benutzt wird. Euch graust bei dem Gedanken die sichere Strasse zu verlassen und den Weg in die Berge zu gehen.

Der Pfad ist zu Anfang noch gut begehbar, wird dann aber teilweise immer steiler und führt an einem Bergrücken entlang. Auf der rechten Seite des Weges geht es steil bergab, was Helden mit dem Nachteil Höhenangst nicht sehr gut bekommen dürfte. Eine Probe auf diesen Nachteil ist fällig, die bei Bestehen den Rest der Gruppe in arge Probleme stürzen könnte. Machen sie den Helden den Weg nicht zu leicht, denn schließlich ist der Kosch kein leichtes Hügelland, sondern ein Hochgebirge. Welche Gefahren auf diesem Weg lauern, kann ich beruhigt in die Hände des Meisters legen, denn nur er weiß genau was er den Helden zumuten kann. Von einer gemütlichen Bergtour, bis zu einer schwierigen Kletterpartie ist alles drin. Die Helden sollten allerdings noch bei Kräften sein, wenn sie bei Mutargoschs Höhle ankommen. Hier nur einige Vorschläge, wie sie die Reise interessanter gestalten können.

- An einer besonders engen Stelle bricht plötzlich von oben ein Steinschlag herab. Jeder Held muss eine *GE-Probe* und eine *Körperbeherrschungs-Probe* ablegen, um sich schnell und möglichst flach an die Wand zu drücken. Sollten die Helden tatsächlich Pferde dabei haben, so steht es schlimm um die Tiere. Würfeln sie einen W20. Liegt das Ergebnis unter 10, hatte die Pferde Glück und sie sind rechtzeitig nach vorne aus der Gefahrenzone gekommen. Würfel sie über 10, so wird mindestens ein Tier in die Tiefe gerissen.

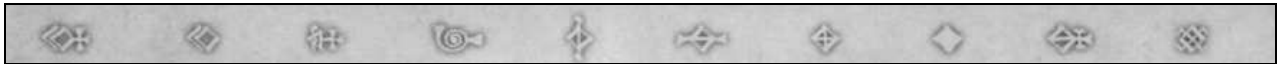
Auch ein Held, der seine Probe nicht schafft, erlangt 1W20 Schaden und muss erneut eine *Körperbeherrschungs-Probe* erschwert um seine SP schaffen, um nicht in die Tiefe gerissen zu werden.

- Die Helden könnten von den verschiedensten Tieren angegriffen werden, dessen Ruhe sie gestört haben. Z.B. ein Höhlenbär, dessen Höhle in der Nähe des Gebirgspfades liegt. Ein Adler, an dessen Nest die Helden zu nahe herangeraten sind. Schauen sie einfach ins Bestiarium Aventuricum und lassen sie sich inspirieren.

- Müssen die Helden ein Lager aufschlagen, ist es schwer im felsigen Gebirge Holz zu sammeln. Das wenige das sie finden dürfte kaum für die ganze Nacht reichen.

Des Nachts könnte die Gruppe von einem Nachtwind (Bestiarium Aventuricum Seite 126) angegriffen werden, sollten sich magiebegabte Wesen unter den Helden befinden. Diese sind dann auch das bevorzugte Ziel dieses Tieres, dessen man nach sagt, es sei in den Magierkriegen unter einen bösen Fluch gefallen. Wer weiß, vielleicht war es ja Algorton selbst der ... nun ja, daß ist eine andere Geschichte.

schließlich sollten die Helden den Taleinschnitt erreichen und die Wohnhöhle des Zwerges an der nördlichen Felswand ist kaum zu übersehen. Eine schwere Eisentür verschließt den Eingang zu einer Höhle und ein großer metallener Anklopfer ruht auf dem kalten Stahl.



Ein uralter Zwerg

Betätigen die Helden den Türklopfer, so geschieht erst einmal nichts. Erst beim zweiten Klopfen ertönt ein Brummen aus dem Inneren des Berges und Schritte sind zu hören. Kurz darauf wird eine kleine Schauklappe (natürlich auf Zwergenhöhe) geöffnet und zwei von dicken Haarbüscheln umrandete Augen erscheinen. „Wer ist da? Was wollt Ihr?“, ist grummelig von dem Zwerg zu hören. Befindet sich eine Person unter den Helden, die irgendwie magisch aussieht und die der Zwerg sehen kann, dann wird Mutargosch sofort die Klappe schließen und ein „Verschwindet!“ brüllen. Die Helden dürften dann arge Not haben, den Zwerg wieder herbeizurufen, doch sollten sie es schaffen.

Schließlich sollte Mutargosch doch überzeugt werden die Tür zu öffnen. Er wird sie mürrisch hereinbitten, wobei Magier allerdings draußen zu bleiben haben. In diesem Punkt lässt er nicht mit sich reden.

Mutargoschs Höhle ist klein, aber recht gemütlich. Es befinden sich hier mehrere Kammern, wie seinen Stall, Vorratskammern und Wohnhöhle. Diese ist mit Fellen bedeckt und ein gemütliches Feuer brennt in einem steinernen Kamin. Die Einrichtung ist sehr einfach und spartanisch. Die Helden müssen sich gebückt halten, denn die Deckenhöhe beträgt nur 1,50 Schritt.

Spielen sie Mutargosch zu Anfang extrem unhöflich, ungehalten und starr wie ein tulamidischer Esel. Ihn scheint das ganze Palaver der Menschen nicht zu interessieren. Nur wenn sich ein Zwerg in der Heldengruppe befindet, ist er ein wenig freundlicher und wird nur mit ihm reden (Näheres zu Mutargosch in der Dramatis Personae im Anhang)

Mutargoschs Problem

Der alte Zwerg besitzt, wie ja im Anhang beschrieben, eine Höhle mit einer außergewöhnlichen Pilzzucht, welche dort ungewöhnlich gut gedeiht und wächst.

Den wahren Grund für dieses Wachstum und ihrer Artenvielfalt kennt Mutargosch allerdings nicht. Diese Höhle befindet sich an einer instabilen Feenwelt und ist seit jeher von starker Feenmagie durchdrungen. Oft dauert es Jahrzehnte, wenn nicht sogar Jahrhunderte, bis sich das Tor zur Feenwelt wieder öffnet.

Dies ist nun vor einigen Tagen geschehen, und einige Feenwesen entdeckten so den Pilzgarten des Zwerges in seiner Pracht. Die Wichtel, Ladifaahri, Blütenfeen und viele andere Wesen waren begeistert von den bunten, schillernden Gewächsen und drangen so in unsere Welt ein. Seitdem hegen und pflegen sie die Pilze und bringen sie so zu noch mehr Wachstum.

Ein Konflikt mit Mutargosch war unvermeidlich, denn als der Zwerg eines Morgens seine Anbauhöhle betrat, war er geschockt von der Anwesenheit dieser vielen, kleinen, scheinbar magischen Wesen, die einfach so seinen Garten besetzten. In der Mitte der Höhle hatte sich ein waberndes Tor gebildet, aus dem immer mehr Wesen strömten. Er machte das was ein Zwerg immer macht, er schnappte sich seine Axt und griff an.

Allerdings nicht lange, denn schnell wurden seltsame Zauber auf ihn gewirkt, er musste ständig niesen und tanzen und schließlich machte es *rums*, und sein Helm war zu Boden geflogen und statt seines Haupthaars trug er Blumen auf dem Kopf. Das war zuviel für ihn und er floh verbittert Hals über Kopf.

Mutargosch hat nun vor, dieses Problem den Helden weiterzugeben. er wird ganz plötzlich freundlicher und bittet sie, sich doch zu setzen. Er wird den Helden unterbreiten, daß er doch etwas aus der damaligen Zeit und der Kugel wüsste, doch würde er es nur verraten, wen die Helden ihm bei einem kleinen Problem helfen.

Willigt die Gruppe ein, so erzählt Mutargosch von seiner Liebe zur Pilzzucht und das Problem mit den magischen Feenwesen in seiner Anbauhöhle, welche nicht weit entfernt

von hier läge. Von seinem Blumenschopf welchen er unter seinem Helm verbirgt, sagt er allerdings nichts.

Schaffen es die Helden die Feen zu vertreiben, so wird er ihnen alles erzählen, schaffen sie es nicht, so erfahren sie nichts.

Die Helden könnten den Zwerg natürlich auch mit Gewalt zu Leibe rücken, doch würde der Zwerg nur nach sehr starker Folter reden, und das wäre wohl kaum heldenhaft.

Ein Garten der Feen

Mutargosch wird die Helden also zu seiner Anbauhöhle führen, welche außerhalb seiner Wohnhöhle liegt. Am Ende des Taleinschnitts führt er die Gruppe einen kieseligen, leicht abfallenden Berghang hinunter um dann auf einem kaum sichtbaren Gebirgspfad auf eine steile Felswand zuzuhalten. Dort unten angekommen, weist er ihnen den Weg an der Wand entlang, bis zu einem kleinen Höhleneingang, der etwa einen Schritt breit und anderthalb Schritt hoch ist. Weiter wird der Zwerg nicht gehen. Dies ist der Eingang zu seiner Anbauhöhle, die Helden können es nicht verfehlen, es gäbe nur einen Gang, der in die Höhle führt. Die Helden werden also die Höhle betreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr dringt also in den dunklen Höhlengang ein und sofort schlägt euch ein modriger, feuchtwarmer Geruch entgegen, welcher euren Atem stocken lässt. Die Wände glänzen feucht in eurem Lichterschein und Wasser rinnt den Fels hinab. Irgendwo muß es hier unterirdische Bäche geben, denkt ihr euch, denn von Zeit zu Zeit glaubt ihr ein Rauschen zu vernehmen. Ihr seid nun schon einige Minuten den dunklen Gang in die Tiefe gefolgt, als es plötzlich vor euch heller wird. Um eine Gangbiegung herum schimmert es bläulich-grün und als ihr die Biegung hinter euch gebracht habt, stockt euch der Atem.

Als ihr von Mutargoschs Pilzgarten hörtet, dachtet ihr an eine kleine Höhle, doch vor euch liegt ein kleiner Dom, von ca. 50 Schritt Durchmesser und 20 Schritt Höhe. Überall seht ihr Pilze, in allen Variationen und Größen.

Viele von ihnen sind mehrere Schritt hoch gewachsen und bilden so eine Art Wald, unter denen tausende von anderen Arten gedeihen. Die Pilze präsentieren sich in allen nur erdenklichen Farben und wäre der penetrante Geruch nicht, wäre es an Schönheit kaum zu überbieten.

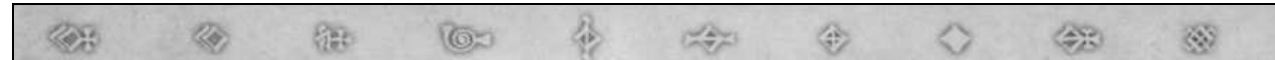
Zwischen all den Gewächsen könnt ihr zahlreiche, kleine Wesen umherschwirren sehen.

Kleine Blütenfeen von graziler Gestalt, Wichtel, welche hektisch umherlaufen, Ladifaahri, welche aus einem kleinen Bächlein Wasser entnehmen und eine Vielzahl sonstiger kleiner, wunderschöner Wesen. In der Mitte dieses seltsamen Gartens seht ihr eine Leuchterscheinung, fast wie einem Ring gleich, der sich einfach im Gefüge der Welt aufgetan hat. Immer wieder verschwinden darin einige der kleinen Feen oder kommen wieder.

Betreten die Helden diesen Garten, werden sie einfach nicht beachtet. Selbst wenn sie einzelne Wesen ansprechen, reagieren diese überhaupt nicht. Keines der Feen scheint irgendein Interesse an den Helden zu haben, sie werden einfach ignoriert.

Sollten die Helden so dumm sein und wirklich versuchen die Feen mit Gewalt zu vertreiben, so können Sie als Meister ein Feuerwerk an Peinlichkeiten und Freizauberei losfeuern. Scheuen Sie sich nicht solchen „Helden“ Schweinsohren, Stierfüße oder Kuhschwänze zu verpassen. Ein anderer grunzt vielleicht nur noch wenn er reden will, oder verwandeln Sie sie einfach für einige Zeit in Schnecken auf denen die Wichtel reiten wollen. Ihrem meisterlichen Wahnsinn sind da keine Grenzen gesetzt. Den Helden wird es auch so ergehen, wenn sie versuchen in die Feenwelt einzudringen. Die Feen werden das auf jeden Fall verhindern.

Wie also Kontakt bekommen? Die Lösung liegt ganz einfach im Ring, den die Helden von Domaris erhalten haben. Einer der Helden sollte den Ring nun benutzen, und der bunte Lichtertanz wird die Feen auf die Helden aufmerksam machen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als du den Ring gedreht hast, tanzen plötzlich tausende Funken um dich herum. Alle Farben scheinen sie zu erfassen und dein Körper leuchtet hell auf. Schnell wirst du von einigen Feen umringt, ihre kleinen, wunderschönen Gesichter kommen dir ganz nahe, lächeln dich an und fliegen dann davon. Eine Ladifaahri bleibt etwas länger, stupst dir die Nase und fragt mit einer sehr hohen Fistelstimme: „Wer bist du?“

Der erste Kontakt ist geknüpft. Auch wenn der Zauber des Ringes vergeht, werden die Feen nun weiter mit den Helden reden. Allerdings immer eine andere, so daß keine vernünftige Unterhaltung zustande kommt, da die kleinen Wesen ständig umherschwirren.

Verhandlungen

Um mit den Wesen sprechen zu können, brauchen die Helden einen Ansprechpartner. Es dürfte etwas dauern, um den Feen klar zu machen, daß sie einen Sprecher brauchen, doch dann wird kurzer Hand einer gewählt. Ein Ladifaahri schnappt sich einen Wichtel, setzt ihn vor die Helden und erklärt kurz, daß sei Gimpf, der neue Sprecher der Feen. Gimpf findet das lustig und spielt mit.

Die Lösung von Mutargoschs Problem ist nicht gerade einfach. Ihre Helden dürften bemerkt haben, daß Gewalt hier nicht funktioniert, und vom gut Zureden gehen die Feen auch nicht. Wann sich das Tor wieder schließt ist ungewiss und die Helden haben keine Zeit zu warten. (Ehrlich gesagt, dauert es noch 4 Monde bis sich die Pforte wieder schließt). Es muß also ein Kompromiss gefunden werden.

Die Helden sollten irgendwann darauf kommen, daß eine Vereinbarung zwischen Mutargosch und den Feen her muß. Da Zwerge da sehr genau sind, wird das ohne Vertrag nicht laufen. Zuerst sollten die Helden mit Gimpf reden, ihm klar machen, daß der Zwerg diesen Garten angelegt hat und er ihm gehört. Da Feen solche Besitztümer nicht kennen, wird es doch schwer werden dies zu vermitteln.

Gimpf wird also grundsätzlich zustimmen, wenn der Langbart keinen Ärger macht. Dann sollten die Helden nach draußen zu Mutargosch gehen, der gar nicht von dieser Idee begeistert sein wird. Bei ihm könnte man vorbringen, daß die Feen ja seinen Garten pflegen auch wenn er mal nicht da ist und ihre Anwesenheit wahrscheinlich eh begrenzt ist. Machen sie als Meister diese Verhandlungen zwischen Mutargosch und den Feen nicht einfach.

Die Helden sollten dauernd zwischen den Parteien am hin- und her rennen sein. Mutargosch ist ein typisch sturer Zwerg. Er will genau festgelegt wissen, wann und wo und wie viel er ernten darf ohne angegriffen zu werden und er will ständigen Zugang zu der Höhle.

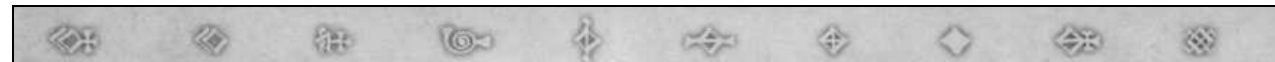
Bei den Feen sollten sie die witzigere Art der Forderungen stellen. Solche Dinge wie, am Morgen darf der Langbart nur barfuss hierher, am Abend dagegen mit Schuhen, aber verkehrt rum angezogener Hose. Auch hier kann man getrost ihnen als Meister alle kranken Ideen überlassen. Sie werden besser wissen, über was ihre Helden lachen können. Es wäre zudem witzig, wenn bei jedem Erscheinen der Helden, ein neuer Sprecher gewählt wird und sie es ständig mit einem anderen Feenwesen zu tun bekommen.

Der Abschluß

Schließlich sollte ein Vertrag zustande kommen, von dem in ihrer Spielgruppe noch lange gesprochen wird. Die rationalen Forderungen eines Zwerges gepaart mit den Verrücktheiten der Feenwesen und das alles auf einem Blatt Papier.

Dann werden auch die Feen, das Blütenhaupt von Mutargosch nehmen und der Zwerg wird sogar etwas glücklich sein (wenn er das auch nicht zugibt) über die Hilfe bei der Pflege seines Pilzgartens.

Mutargosch wird sein Versprechen halten und den Helden nun berichten, was er damals erlebt hat. Diese Informationen entnehmen sie bitte aus der Hintergrundgeschichte am Anfang. Und da sein Garten ja nun gepflegt wird, wird er die Helden selbst zu dem



Brunnen führen, aus dem der Magus gekrochen kam.

Der Weg zum Brunnen

Die Helden werden natürlich beschließen diesen ominösen Brunnen zu erforschen und Mutargosch wird sie dorthin führen. Auch

wird er ihnen das Grab des Magus zeigen, wenn sie dies wollen. Er muß eh nach Dunkelhain, einige rasch geerntete Pilze gegen Pfeifenkraut tauschen, der ihm schon seit einer Weile ausgegangen ist.

Tiefe Geheimnisse

Der Weg zu dem Brunnen können sie als Meister in einer kurzen Erzählung abhandeln, sollte ihren Spielern das ewige Reisen zu sehr auf den Nerv gehen. Mutargosch ist ein guter Führer und kennt die Gegend schon seit über 400 Jahren.

In Dunkelhain wird er seine Pilze gegen Tabak und zwei Fässer Bier eintauschen, welche er auf sein Maultier packt. Seine Pilze scheinen wirklich beliebt zu sein. Dann führt er die Helden westlich den Greifenpaß entlang, biegt aber nicht südlich ab (siehe Karte im Anhang), sondern folgt alten Pfaden südwestlich. Einen halben Tag von Dunkelhain entfernt, zeigt er ihnen das Grab des Magus Cynwal von Wasserau, dessen Name der Zwerg kannte, ihn aber nicht verewigte. Kein Stein, kein Boronsrad zeugt hier davon, daß ein Mensch in diesem kleinen Tal begraben liegt. Die Helden können dies natürlich ändern und hätten sich so extra AP verdient, auch wenn das Grab mittlerweile 400 Jahre alt ist.

Dann führt Mutargosch sie weiter, bis die Gruppe schließlich den Rand einer Lichtung erreicht. Es ist bereits die Dunkelheit hereingebrochen und das Madamal erleuchtet hell einen alten Brunnen, der wie verlassen auf der Lichtung liegt. Zu welchen Bauwerken der Brunnen gehörte, ist nicht mehr zu ergründen, doch zeugen Steine auf dem Weg der Helden, vielleicht von einer alten Ansiedlung. Vielleicht waren es aber auch nur Steine.

Der erste Angriff

Alrijin ist mit seinen Gefolgsleuten nach Algotons Anweisungen ebenfalls durch den Brunnen in die verlassenen Höhlen vorgedrungen. Zurückgelassen hat er, quasi als Wache vor ungebeteten Gästen, seinen Karakil, der ruhig auf einem großen Baum hockt und den Brunnen von oben beobachtet. Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt*, sollten diese nun nutzen, um zu erkennen, daß etwas nicht stimmt. Beobachten sie die Baumwipfel, so können sie mit einer *Sinnesschärfe-Probe* +6 den Karakil zwischen den Blättern erkennen. Gelingt ihnen das nicht, so greift der Karakil selbst sofort an, sobald nur ein Held die Lichtung betritt.

Karakil

Biß **INI** 9+W6 **AT** 10 **PA** 3
TP 3W+3 **DK** N

LeP 150 **AuP** unendlich

MR 25* **GS** 18/1 **RS** 4

*gegen „Bewegung stören“, Hellsicht- u. Verständigungszauber

MR gegen Beherrschung: 50

immun gegen Verwandlung und Illusionen

Egal wie, die Helden müssen an dem Karakil vorbei in den Brunnen. Mutargosch wird die Helden verlassen, er ist zu alt für solche Geschichten.

Algortons Versteck

Der folgende Bereich des Abenteuers befasst sich mit den Beschreibungen der unterirdischen Höhlen und Algorton's altem Versteck. Dort findet auch das Finale statt. Eine Karte der Örtlichkeiten befindet sich im Anhang.

H1 Der Brunnen

Der Brunnen, durch den die Helden eindringen werden, ist 10 Schritt tief und führt schon lange kein Wasser mehr. Die Wände sind allerdings trotzdem feucht und sehr glatt. Über dem Brunnen ist eine Stange befestigt, an welcher ein Seil hängt. Vermutlich befindet sich dort unten noch der dazugehörige alte, morsche Eimer.

Das Seil ist uralt und es ist gefährlich es zu benutzen. Sollte dies ein Held trotzdem tun, so darf er nicht mehr als 70 Stein wiegen, sonst reißt es und er stürzt in die Tiefe (W20 SP). Ein guter Abenteurer sollte allerdings immer ein Seil dabei haben, oder ?

Schaffen es die Helden bis nach unten, so entdecken sie einen schmalen Höhlengang, welcher nach Südwesten führt.

H2 Das Höhlensystem

Vom Brunnen aus gelangen die Helden in ein kleines Höhlenlabyrinth. Die Luft ist feucht und stickig und Schimmelpilzkulturen gedeihen an den Wänden. Mutargosch hätte seine wahre Freude gehabt...

Wenn sie wollen können sie das Labyrinth noch ein wenig ausbauen und es verzweigter gestalten. Bedenken sie, daß die Gänge nie gleich breit oder hoch sind. Mal müssen die Helden sich durch Engstellen drücken, mal müssen sie kriechen.

H3 Die Gruftasseln

In diesem Höhlenbereich hausen drei Gruftasseln. Sind die Helden nicht besonders leise, werden die Tiere auf sie aufmerksam und beginne sie zu jagen. Die Asseln haben schon einige Zeit nichts mehr zwischen die Zangen bekommen und so sind sie sehr hungrig. Diese Tiere gehen keineswegs dumm bei ihrer Jagd vor. Eine von ihnen jagd die Helden in eine Sackgasse, die anderen beiden lassen dann die Falle zuschnappen.

Al'Gorton

Gruftasseln

Zangen (2 AT /KR) **INI 6+W6 AT 11 PA 5**
TP 1W+3 DK H

LeP 22 AuP 30

MR 12 GS 4 RS 4

H4 Nest der Höhlenspinnen

In dieser kleinen Höhle haben fünf Höhlenspinnen ihr Nest aufgeschlagen. Auch sie haben schon lange keine Beute mehr gehabt und die Netze sind leer. Wenn die Helden in ihre Nähe kommen und sich wieder zu laut verhalten, beginnen die Spinnen mit ihrer Jagd. Sie verfolgen die Helden natürlich auch durch den langen Gang (G1)

Höhlenspinne

Biß * **INI 9+W6 AT 8 PA 2**
TP 1W+3 DK H

LeP 20 AuP 25

MR 6 GS 4 RS 1

* Das Gift der Höhlenspinne ist ein Betäubungsgift, Verändern sie die Werte ihrer Helden nach Belieben, Je nachdem was sie ihren Helden noch vor dem Finale zutrauen wollen

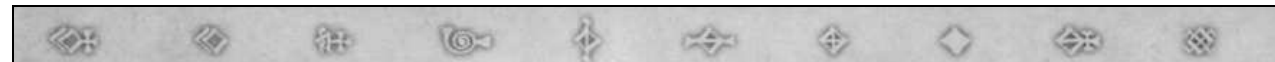
H5 Leiter

An dieser Stelle der Höhle geht der Gang etwa 10 Schritt steil nach unten. An einer Wand ist eine einfache hölzerne Sprossenleiter befestigt worden, um nach unten zu gelangen. Benutzen die Helden diese Leiter, so rollen sie einen W20. Liegt das Ergebnis über 10, so bricht eine der Sprossen und der Held kann sich nur mit einer einfachen *Körperbeherrschungs-Probe* halten. Erscheint gar eine 20 beim Würfeln, so brechen mehrere Sprossen und der Held stürzt mit lautem Getöse nach unten.

G1 Der lange Gang

Irgendwann stoßen die Helden auf einen Gang, welcher in südliche Richtung führt. Er ist anders als die Gänge im Höhlensystem, denn er scheint nicht natürlich entstanden zu sein. Er ist relativ gerade und die Wände sind glatt. Dieser Weg führt direkt in Algortons Versteck.

Der Gang ist sehr lang, drei bis vier Std. werden die Helden brauchen um ihn zu durchqueren. Oft macht er einen leichten



Knick in westliche Richtung, um dann wieder nach Süden zu führen.
Irgendwann treffen die Helden dann auf ein großes, eisernes Tor.

A1 Schlangenbrut

Das eiserne Tor zu Algortons Versteck ist nicht verschlossen, doch können Helden, welche eine *Sinnesschärfeprobe* geschafft haben, hinter der Tür ein vielfaches Zischeln und Rascheln hören.

Die Eisentür ist allerdings über und über mit Dämonenfratzen verziert und manche sehen so authentisch aus, als würden sie gleich aus der Tür springen. Der Ring zum aufziehen der Tür, befindet sich ebenfalls in dem Maul eines Dämons. Es muß schon eine *Mut-Probe* + 3 gelingen, um diese Tür zu öffnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr die beiden mächtigen Türflügel öffnet, weicht ihr angewidert zurück. Vor liegt ein Raum, von etwa 4 Schritt Breite und gut 10 Schritt Länge. Der ganze Boden des Raumes allerdings ist angefüllt mit hunderten, sich windenden Schlangen, so daß der Fußboden des Raumes nicht zu erkennen ist. Auf der gegenüberliegenden Seite erkennt ihr eine weitere schwere doppelflügige Eisentür, dessen eine Seite schief in den Angeln hängt.

Dieser Raum existiert schon, seit Algorton diese Gänge errichtete. Niemand weiß woher die Schlangen kommen und von was sie leben. Sie sind einfach da. Dieser Raum ist nur eine Prüfung, denn ein Diener der Skrechu dürfte ihn einfach durchschreiten, ohne Angst angegriffen zu werden.

Für die Helden kann diese Brut schon ein größeres Problem darstellen. Vor allem für Helden mit dem Nachteil *Angst vor Schlangen*, dürfte diese Hürde fast unüberwindbar sein. Die anderen Spieler sollten solch einem Held irgendwie helfen.

An sich ist die Schlangenbrut recht harmlos, man kann einfach so hindurchmarschieren. Allerdings schadet es auch nicht dem einen oder anderen Held mal einen kleinen Biss zu verpassen, wenn er auf eine Schlange tritt (3SP). Dass der Biss nicht giftig ist, weiß ihr Spieler ja nicht.

A2 Versuchstiere

Hier lagerte Algorton verschiedene Versuchstiere für seine Zwecke. Der Raum ist 10 Schritt breit und lang und die Deckenhöhe beträgt hier, wie überall in den Gängen 4 Schritt. Viel gibt es hier nicht mehr zu sehen. Einige verdreckte Käfige mit verrosteten Stangen und einige fast leere Regale. In diesen Regalen können die Helden allerdings immer wieder gläserne Behälter entdecken, in denen seltsame Wesen in Alkohol gelegt wurden. Manche Mutationen lassen kaum noch Aufschluss darüber, was dieses Wesen einst war, andere scheinen einem irren Traum entstanden zu sein. Sogar ein menschlicher Fötus ist zu erkennen, seltsam verformt und mit Ansätzen von Flügeln auf dem Rücken.

A3 Gefängnis

Dies ist das ehemalige Gefängnis des Magiers. Die südliche Wand, des 10x10 Schritt großen Raumes ist eingestürzt und viel Geröll und Fels liegt dort rum. Vor den kleinen Zellen steht eine uralte Folterbank und selbst heute noch ist dort schwarzes, angetrocknetes Blut zu erkennen, welches vom morschen Holz aufgesogen wurde.

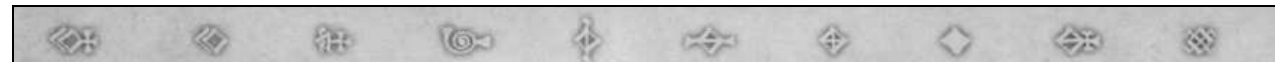
Die Zellen sind durch rostige Gitterstäbe unterteilt.

Die Helden können hier erkennen, daß eine Zelle vor kurzem noch in Gebrauch gewesen sein muß. Ein frischer Strohsack liegt dort in der Ecke. Gelingt einem Held eine *Sinnesschärfeprobe*, so kann er an der Wand eingeritzte Schriftzeichen erkennen: *Woltan war hier !*

A4 Das Labor

Das alte Labor Algortons ist ziemlich verwüstet. Glasscherben liegen zuhauf auf dem Boden und werden bedeckt von den Brettern zertrümmerter Regale.

Brauchen die Helden vielleicht noch etwas Heilung vor dem Finale ? Hier können sie die Helden etwas finden lassen. Sie können sich natürlich auch einen Spaß daraus machen und sie unbeschriftete Flaschen finden lassen.



Beim durchprobieren, könnten sich überraschende Effekte einstellen (z.B. Kraftelixier, Schlaftrunk, Liebestrunk, Verwandlungstrunk, etc.) Lassen sie ihrer Fantasie freien Lauf.

A5 Lagerraum

Der alte Lagerraum dieser Anlage birgt nur noch Staub und Geröll. Selbst die alten Weinfässer sind mittlerweile vermodert. Die nördliche Wand dieser 8x10 Schritt großen Höhle ist komplett eingestürzt.

A6 Eingestürzter Gang

Wie der Name schon sagt, ein eingestürzter Gang.

A7 Die alte Wendeltreppe

Einst führte ein Weg direkt aus Algortons Turm, welcher heute von der Magistra Domaris bewohnt wird, in die Forschungshöhlen des Schwarzmagiers. Domaris hat nie die steinerne Luke in ihrem Kellergewölbe entdeckt und so daß sie quasi die ganze Zeit mit ihrem Hintern auf einem alten Geheimnis.

Die Wendeltreppe schlang sich einst 30 Schritt nach oben und war in der Wand verankert.

Heute ist der untere Teil der Treppe eingestürzt und nur die letzten 10 Schritt bis zur Luke sind noch erhalten.

Um dort hinaufzuklettern ist eine *Kletternprobe* + 8 nötig, hat man keine Kletterausrüstung dabei.

Schafft man es hoch, so kann man die letzten 10 Schritt auf den hölzernen Stufen erklimmen.

Die Luke ist von innen leicht zu öffnen, stände auf der anderen Seite nicht ein schwerer Eichentisch mit alchemistischen Gerätschaften, den Domaris dort platziert hat. So ist eine *KK-Probe* + 5 fällig.

A8 Eisentür

Hier versperrt eine schwere Eisentür den Weg der Helden. Auch hier wurden wieder viele Dämonenfratzen eingraviert. Diese Tür besitzt ein Schloss und ist auch verschlossen.

Alrijin hat die Tür mit einem *Claudibus Clavistibor* gesichert. Er investierte 4 ASP und der Zauber hält noch bis zum Ende des Rituals an.

Es gibt verschiedene Wege die Tür zu öffnen. Entweder einen entsprechenden *Foramen Foraminor* oder eine *Schlösser knacken-Probe* +10.

Auch rohe Gewalt kann die Tür öffnen. Eine *KK-Probe* + 15 ist hier fällig.

Natürlich kann die Erschwernis unter den Helden aufgeteilt werden, wenn sie versuchen, die Tür gemeinsam aufzubrechen.

A9 Schlafgemach

Dies ist Algortons ehemaliges Schlafgemach. Viel ist von der Einstigen Pracht dieses Zimmers nicht mehr übrig, und doch sieht es benutzt aus. Das alte morsche Gerümpel wurde in dem 8x4 Schritt großen Raum beiseite geschafft. Nun liegen hier fünf Strohsäcke, auf denen Alrijin und seine vier Gefolgsleute geschlafen haben. Ansonsten ist hier nichts Besonderes zu entdecken.

A10 Eingestürzter Raum

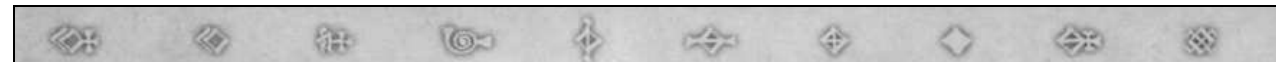
Dieser Raum ist völlig eingestürzt. Riesige Fels- und Basaltbrocken sind hier eingebrochen und verschleiern so die einstige Bedeutung dieses Raumes.

A11 Das Arbeitszimmer

Auch das Arbeitszimmer des ehemaligen Schwarzmagiers sieht übel aus. Am nördlichen Ende des 8x4 Schritt großen Raumes ist die Decke eingestürzt. Gelingt einem Helden eine *Sinnesschärfe-Probe* +2, so kann er durch einen Spalt im Geröll erkennen, daß sich hinter den Steinen etwas Hölzernes befinden muß.

Die Steine liegen recht lose aufeinander, so daß es möglich wäre hindurch zu kriechen. Aber nur, wenn ein Held eine *GE-Probe* und eine *Körperbeherrschungs-Probe* + 5 würfelt. Dann entdeckt er einen uralten, fast verrotteten Schreibtisch, auf dem ein Buch liegt, in schwarzem Leder gebunden. Algortons Tagebuch !

Im Anhang finden sie die wichtigsten Passagen als Handout.



A12 Die Bibliothek

Die Bibliothek ist ebenfalls völlig verwüstet und nur noch zerfressenes, vergilbtes Papier, teils verbrannt, teils ausgebleicht ist hier zu finden.

Wollten sie als Meister einem ihrer Spieler schon lange mal ein altes Buch zukommen lassen, so wäre das die Gelegenheit dazu.

A13 Der Ritualraum

Das Finale

Sobald die Helden in die Nähe des Ritualraumes gelangen, können sie schon düstere Gesänge vernehmen. In diese Gesänge hinein vermischen sich immer wieder Zischlaute eines alten echsischen Rituals.

Alrijin hat mit dem Ritual begonnen, um Algortons Geist in den Körper von Woltan von der Finkenweide zu transferieren.

Der Ritualraum, mit einem Durchmesser von insgesamt 50 Schritt, ist völlig aus Basalt geschaffen worden um ihn nach außen nicht preiszugeben. Er hat eine Deckenhöhe von 30 Schritt und der eigentliche Ritualplatz wird noch von einer Mauer umgeben, die an der Nordseite eine Öffnung hat und an der Decke anschließt. Südlich, westlich und östlich sind kleine, kreisrunde Schaulöcher in die Wand eingelassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr durch den großen Gang nach Norden geht, gefriert euch das Blut, als ihr den kehligen Gesang mit seinen immer wieder kehrenden Zischlauten vernehmt. Ihr könnt das Böse förmlich spüren, wie es diese Hallen durchdringt.

Vorsichtig späht ihr durch eine kreisrunde Öffnung und erkennt einige Gestalten.

In der Mitte dieser Halle steht Alrijin, den ihr schon in Balthusius' Haus gesehen habt. Er trägt eine Schlangenartige, grüne Robe und hat die Augen geschlossen. Um ihn herum stehen weitere vier Gestalten in grünen Roben, die immer wieder den kehligen Gesang anstimmen.

Bei Alrijin steht ein steinerner Altar, auf dem ein älterer Mann liegt, die Augen geschlossen und die Haare zu Zöpfen geflochten. Seine Beschreibung passt genau auf den entführten Woltan von der Finkenweide.

Neben ihm, auf einer steinernen Halterung, ruht eine Kristallkugel, die euch schon so viel Ärger bereitet hat. Alrijin scheint kurz vor dem Ende seines Rituals zu stehen.

In der westlichen Ecke der Halle liegen seltsame riesige Knochen, dessen Ursprung ihr nicht deuten könnt.

Die Helden sollten sich nun beeilen, dem Spuk ein Ende zu bereiten. Wie sie dabei vorgehen, ist schwer voraus zu sehen, doch unterstützen sie ruhig gute Pläne der Spieler. Höchstwahrscheinlich werden sie zum Angriff übergehen. Ich habe das Finale in drei Phasen unterteilt, die die Helden durchmachen müssen.

Phase I – Der normale Angriff

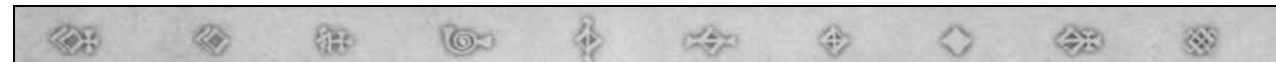
Die Helden greifen massiv die Paktierer an. Dies wird ein recht gewöhnlicher Kampf zwischen Paktierern und Helden. Die Gefolgsleute Alrijins werden sich um die Helden kümmern, damit er in Ruhe das Ritual vollenden kann. Die Worte und Fähigkeiten der Gegner entnehmen sie bitte der *Dramatis Personae*

Alrijin muss es auf jeden Fall noch schaffen, Algortons Geist freizusetzen, wird aber so dabei gestört, daß der Geist Algortons nur unkontrolliert in der Ritualhalle umherstreift...

Phase II – Geistersprung

Wenn Algortons Geist freigesetzt ist, versucht er sofort irgendeinen Körper zu übernehmen. Um das von alleine zu können, braucht er einen wachen Geist und Woltan schläft. Er wird sich auf die Helden konzentrieren.

Lassen sie immer wieder einen Helden eine *Selbstbeherrschungprobe* + 4 würfeln. Gelingt diese nicht, so übernimmt Algorton



seinen Körper und kämpft mit diesem gegen seine Freunde.

Lassen sie ruhig ein wenig Freizauberei ins Spiel kommen, denn Algorton ist sehr mächtig.

Der befallene Held darf jede KR wieder eine *Selbstbeherrschungssprobe* + 4 würfeln um Algorton wieder hinauszuschleudern.

Keiner der Helden sollte für immer von Algorton besessen sein, denn dann wäre es nur noch ein NSC.

Phase III – Die Chimäre

Wenn Algorton einige Male aus den Körpern der Helden herausgeschleudert wurde, greift er zur letzten verzweifelten Tat. Er dringt in die toten Gebeine seiner Chimäre ein (siehe *Was damals geschah*) und belebt sie so.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Gerade noch war (Held) wie von Sinnen, da klärt sich sein Blick auch schon wieder. Wo ist der verfluchte Schwarzmagier nun schon wieder hin, denkt ihr euch, als plötzlich ein Klappern den Raum erfüllt.

Die riesenhaften Knochen, denen ihr bisher kaum Beachtung schenken konntet, fügen sich zusammen und erheben sich langsam. Vor euch baut sich ein 5 Schritt hohes Skelett auf, das entfernt an einen Kröte erinnert, nur daß bei dieser Kreatur noch einige knochige Flügelansätze auf dem Rücken zu erkennen sind.

Die Helden haben ihren letzten Gegner vor sich. Die untote Kreatur ist zwar nur ein Schatten ihrer selbst, doch ist sie ein starker Gegner, den die Helden nur zusammen besiegen können. Algorton hat in dieser Gestalt keine Zaubermacht mehr, er will die Helden voller Zorn einfach nur zerschmettern.

Skelettechse

Fäuste **INI 9+W6 AT 10 PA 5**
TP 4W+6 DK NS

LeP 80 AuP unendlich

MR 25 GS 6 RS 0

Die Skelettechse ist mit Stichwaffen oder einfachen Holzstäben nicht zu verletzen.

Das Gute hat gesiegt

Schlussendlich sollte diese letzte Kreatur auch besiegt werden. Die Paktierer sind tot und die Welt ist ein weiteres Mal vor bösen Umtrieben gerettet worden.

Kurz nachdem die Skelettechse niedergeschlagen wurde, wacht auch Woltan von der Finkenweide wieder auf, mit sichtlich starken Kopfschmerzen aber glücklich es überlebt zu haben.

Und Algortons Geist ? Die Helden können keine Spur des Chimärenmeisters ausmachen. Es wird für sie vorerst ein Rätsel bleiben, ob Algorton tot ist oder er immer noch lebt.

Die Helden sollten sich nun die Kristallkugel und Woltan schnappen und zur Oberfläche zurückkehren. Ob sie dazu die defekte

Wendeltreppe benutzen oder den langen Gang bleibt ihnen überlassen. Domaris wird sich auf jeden Fall freuen, die Helden (und die Kugel) in einem Stück wieder zu sehen. Verletzte Helden wird sie behandeln und mit ihnen nach Gratenfels gehen.

Unterwegs wird Alrike Faßweiser im Schwarzen Keiler überglücklich über Woltans Rückkehr sein.

In Gratenfels angekommen, werden die Helden überschwänglich empfangen und sollten sie nicht schon Ehrenbürger der Stadt sein, so erhalten sie die Würde jetzt. Der Graf wird den Helden zu Ehren ein Fest veranstalten, auch wenn die Stadtkasse leer ist.



Mitten in diesem Fest wird allerdings Alrike Faßweiser stürmen. Aufgelöst berichtet sie den Helden, daß kurz nach der Abreise Woltan einige Sachen gepackt hätte und ohne ein Wort abgereist sei.

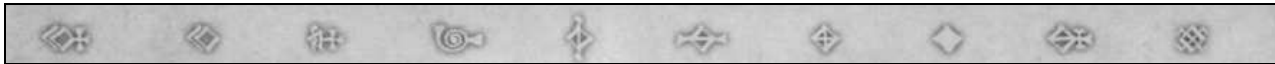
Sollte Algorton doch sein Opfer gefunden haben ?

Der Lohn all der Mühen

Jeder Held erhält pauschal 450 Abenteurpunkte und je nach besonderen Aktionen oder gutem Rollenspiel bis zu weiteren 100 Pkt. Die Helden dürfen sich zu dem folgende Talente um einen Punkt erhöhen: Sagen/Legenden, Wildnisleben, Götter und Kulte, Klettern

Sollten die Helden versuchen Woltan aufzuspüren, so wird ihnen das nicht gelingen. Er ist spurlos verschwunden. Ist er wirklich von Algortons Geist besessen ? Hat der Schwarzmagier es doch noch geschafft sich in den aufwachenden Woltan zu flüchten?

Nun dies ist eine andere Geschichte.....



Dramatis Personae

Hier finden sie die Auflistung der wichtigsten Meisterpersonen des Spiels. Diese Informationen sollten ihnen bei der Darstellung dieser Personen helfen.

Magister Balthasar Balthusius

Der Magister trägt schlohweißes Haar und trägt ständig ein tiefblaues Festgewand. Er gilt als eine Kapazität auf dem Gebiet der Kristallomantie. Vor einigen Jahren verlor er allerdings all seine Kraft bei dem Versuch mit einem *Destructibo* ein Artefakt zu zerstören. Seitdem ist er Theoretiker und mit der Magistra Domaris von A'Tall befreundet, mit der er Studien über Algorton betreibt. (Näheres und Werte über Magister Balthusius finden sie in dem AB ÜdG)

Lena Balthusius

Lena ist die Tochter des Magisters, eine hübsche, stubsnäsige Frau, die dem Hauptmann Arto von der Marsch schon seit Jahren versprochen ist. Sie hat treu auf ihren Verlobten gewartet und sich währenddessen fürsorglich um ihren in die Jahre gekommenen Vater gekümmert. (Werte für Lena finden sie in dem AB ÜdG)

Hauptmann Arto von der Marsch

Der blonde Hauptmann diente bei den Ehrengardisten in Gratenfels als sehr pflichtbewusster Offizier, ehe er in den Krieg gegen Borbarad zog. Wie so viele Männer musste er gegen die borbaradianischen Horden antreten, doch schaffte er es zu überleben.

Der Krieg hat aus dem jungen Offizier einen ernsten Mann gemacht und zahlreiche Narben zeugen von den schweren Kämpfen. Auch seine Seele hat im Krieg gelitten, doch seine Liebe zu Lena ist nie erloschen. (Werte von Arto finden sie in dem AB ÜdG)

Domaris von A'Tall

Domaris hat grüne Augen und lockiges, schlohweißes Haar. Sie macht den Eindruck schon etwas älter zu sein, doch ihre Stimme klingt immer noch jugendlich frisch. Ein Widerspruch, den sie nicht aufzuklären bereit ist. Sie ist äußerst besorgt über den weiteren Diebstahl der Kugel, begleiten wird sie die Helden allerdings nur bis zu ihrem Turm. (Näheres zu Domaris finden sie in dem AB ÜdG)

Woltan von der Finkenweide

Der gutaussehende Bänkelsänger ist so langsam in die Jahre gekommen. Seine ehemals blonden, zu Zöpfen gebundenen Haare sind langsam grau geworden. Der heute 53jährige hat während seines Lebens als freischaffender Künstler alle Höhen und Tiefen erlebt. Einst stand er im Dienste des Grafen Answin von Rabenmund, doch als dieser verhaftet wurde, sank auch sein Stern. Vor einigen Jahren begegnete er der Wirtin Alrike Faßweiser im *Schwarzen Keiler* und verliebte sich unsterblich in sie. Lange Jahre versuchte er ihr Herz zu erobern, doch sie blieb kühl. Erst vor kurzem endlich, erhörte sie ihn doch und er konnte seine Angebetete heiraten.

Da er endlich sein Glück gefunden hat, trifft es ihn wie einen Schock, von den Kultisten entführt zu werden. Werte für Woltan sind hier nicht nötig, denn er wird im Finale viel zu schwach zum kämpfen sein.

Mutargosch, Sohn des Murnax

Mutargosch ist inzwischen über 450 Jahre alt, was selbst für einen Zwerg ein stolzes Alter ist. Er ist etwa 1,30 Schritt groß und sein fast schon weißer Bart reicht ihm bis an die Knie. Seit dem Vorfall mit den Feen zieht er seinen Helm nicht mehr ab, zu sehr schämt er sich der Blumenpracht auf seinem Haupt.

Mutargosch ist ein Einsiedler, was für einen Zwerg mehr als ungewöhnlich ist. Der

Amboßzwerg entdeckte mit 100 Jahren seine Leidenschaft fürs die Pilzgärtnerei in Höhlen, wie sie heute noch seine Urväter in Xorlosch betreiben. Anfangs war die Sippe begeistert, welche im Kosch einige Höhlen bewohnte, doch dann wurde es ihnen zu viel. Mutargosch vergrößerte seine Zucht immer mehr und der Gestank aus den Gärten wurde immer unerträglicher. Die Wohnhöhlen der Sippe waren bei weitem nicht so geräumig, wie die Hallen in Xorlosch und schließlich wurde er vor die Wahl gestellt, daß er gehen müsse oder die Pilze. Für Mutargosch war die Entscheidung klar und traurig verließ er die Hallen seiner Sippe, zu sehr liebte er doch seine Pilze. Er nahm die besten Züchtungen mit und suchte sich eine eigene Heimstatt. So stieß er auf die Höhlen, die an der Grenze zu der Feenwelt liegen und war begeistert über das dortige Wachstum. So entstand also der alte, sture, mürrische Zwerg, welcher heute noch ein altes Geheimnis verbirgt.

Ich habe die Werte für Mutargosch hier weggelassen, da im AB nicht vorgesehen ist, daß er kämpft oder sonst wie in den Verlauf der Helden eingreift und die Helden werden hoffentlich ihre einzige Informationsquelle nicht angreifen.

Alrijin

Alrijin war einst ein Absolvent der ‚Schule des Wandelbaren zu Tuzak‘ als Borbarad Dere heimsuchte und die Schule Vergangenheit wurde. Alrijin war beeindruckt von Borbarads Macht und er schloss sich dem Dämonenmeister an. Während dieser Zeit kam er auch mit der großen Schlange von Maraskan, der Skrechu, in Kontakt und wurde einer ihrer blühendsten Verehrer. Er trat ihrem Schlangenkult bei, nur um Wissen zu erlangen, für das er Jahre der Forschung gebraucht hätte. Schließlich war der Pakt mit Asfaloth nur noch eine Frage der Zeit und die Skrechu hatte einen weiteren Schlangenkultisten in ihrer Reihe.

Alrijin nimmt seinen Auftrag sehr ernst, ist es doch sein erster außerhalb der Insel. Er versucht ihn auf jeden Fall zu erfüllen und seiner Herrin zu gefallen.

Alrijin, Asfaloth-Paktierer im 3. Kreis der Verdammnis

Stab **INI 8+W6 AT 14 PA 12**
 TP 1W+1 DK NS

MU 13 KL 16 IN 11 CH 15 FF 11
GE 10 KO 12 KK 10 ST 8 MR 12
GS 8 LeP 35 AuP 29 RS 1 (Robe)
ASP 67

Vorteile/Nachteile/Sonderfertigkeiten:

Verbindungen (Maraskan/Skrechu), Arroganz 8, Verpflichtungen, Astrale Regeneration, Feste Matrix, Gebildet, Ausdauernder Zauberer, Unstet

Besondere Talente:

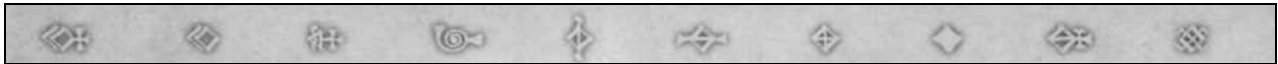
Selbstbeherrschung 10, Überreden 7, Götter u. Kulte 11, Magiekunde 14, Pflanzenkunde 8, Sternkunde 11, Tierkunde 8, Sprachen (alle fließend): Gartehi + Maraskani-Tulamidya, Alchemie 8

Zauberfertigkeiten:

Adlerschwinge (Maraskantarantel) 10, Armatrutz 8, Axxeleratus 6, Balsam 9, Blitz dich find 7, Odem Arcanum 7, Visibili 10, Transmutare 11, Schwarz und Rot 10, dazu wenn sie möchten alle Formeln borbaradianischen Ursprungs nach belieben.

Paktgeschenke und Male:

Alrijin ist bereits in den 3. Kreis der Verdammnis vorgedrungen. Sein Rücken verunstaltet ein einziges großes, blutunterlaufenes Auge, durch das Alrijin auch beobachten kann, was hinter ihm geschieht. Mittlerweile erscheint er auch an seinen Rändern ein wenig unscharf. Alrijin kann durch den Pakt recht leicht Verwandlungen von Körperteilen wirken, nur durch Berührung.



Maruna, Leviar, Jurujin und Dschinzijan (Alrijins Gefolgsleute, Schlangenkultisten)

Die Geschichten dieser vier Schlangenkultisten ähneln sich so, daß sie nicht extra aufgeführt werden müssen. Alle vier haben im Untergrund auf Maraskan gekämpft und sind dann nach Borbarads Invasion in die schwarzen Horden übergetreten. Auch sie gelangten in den Bann der Skrechu und aus diesem können sie sich nicht mehr lösen.

Die Werte der vier Paktierer sind recht gleich. Ihre Paktbesonderheiten sind unten genauer aufgeführt.

Asfalth-Paktierer im 1. Kreis der Verdammnis

Tuzakmesser **INI 11+W6 AT 15 PA 13**
TP 1W+6 DK NS

MU 15 KL 11 IN 12 CH 11 FF 10
GE 14 KO 15 KK 14 ST 8 MR 8
GS 8 LeP 38 AuP 40 RS 1 (Robe)

Vorteile/ Sonderfertigkeiten:

Linkhand, Wuchtschlag, Kampfreflexe

Besondere Talente:

Selbstbeherrschung 8, Körperbeherrschung 8,
Sinnesschärfe 9, Kriegskunst 7, Raufen 9,

Dschinzijan: Dieser Maraskaner hat ein drittes Auge auf der Stirn, weshalb er auch ständig einen Schleier vor dem Gesicht trägt. Seine besondere Fähigkeit besteht darin, sehr schnell Scheinarme ausbilden zu können und so blitzschnell und überraschend anzugreifen.

Paktgeschenke und Male:

Maruna: je sechs Finger an der Hand, kann aus seinem Mund einen Feuerstoß abgeben (4SP Feuerschaden)

Leviar: hat einen langen, peitschenartigen Schwanz, der ihm aus dem Rückenfortsatz gewachsen ist. Er kann diesen auch als Waffe einsetzen (AT12, TP 1W+2)

Jurujin: Ihm sind aus dem Rücken zwei fledermausartige Flügel gewachsen, die er aber eng an seinen Körper anlegen kann. Mit ihnen kann er kurze Distanzen in der Luft überbrücken



(Auszug aus dem Abschlußbericht des Magister Eusebius von Reitenau 593 BF, geschrieben in Bosperano)

... und so lasst mich nun zum Ende meines Berichts kommen. Fassen wir nochmals zusammen.

Unser starker Angriff auf die Bergfeste Algortons scheint erfolgreich gewesen zu sein. Von Algorton fehlt jede Spur, so daß zu vermuten ist, daß er entweder tot oder mit seinen niederhöllischen Kreaturen in den Limbus gezogen wurde.

Auch sein Versteck bei Burg Koschwacht wurde ausgehoben, obwohl von dort Verlustmeldungen eingetroffen sind.

Einige Magister, unter der Führung von Cynwal von Wasserau, drangen in die geheimen Gänge ein und untersuchten sie. Es ist noch unklar was sie fanden, doch mussten sie etwas erweckt haben, denn die Erde bebte.

Die zurückgebliebenen Gildenkräfte reagierten sofort und unsere beschworenen Dämonen vernichteten Koschwacht völlig, bis auf den schwarzen Turm, welcher verschont blieb. Die Eingänge des Turmes und der Höhlen wurden versiegelt, nachdem fest stand daß keiner der eingedrungenen Magier eine Überlebenschance gehabt hat und das ganze Höhlensystem scheinbar verschüttet war. Vor einigen Tagen wurde mir auch eine Kristallkugel überbracht, die ein Zwerg mit Namen Mutargosch, Sohn des Murnar in Dunkelhain abgegeben haben soll. Bis zur näheren Untersuchung wird diese Kugel in Gratenfels verbleiben.

Die Zeit drängt, Schwarzmagische Umtriebe in Weiden drängen uns zum Aufbruch. Die Untersuchungen hier im Kosch werden zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt.

gez. Magister Eusebius von Reitenau 593 BF



(Tagebuchauszüge des Chimärenmeisters Algorton um 593 BF in Borsperano)

- ... 3. *PRÄ* Die neue Anlage ist fertig gestellt und der Ritualraum wurde vorbereitet. Hier, unter der alten Burg Koschwacht kann ich nun das Experiment wagen um Ihr zu gefallen. Meine Mine in der Bergfeste deckt zum Glück sämtliche Kosten, wenn nur meine Getreuen endlich mit dem Versuchstier kommen würden.
-
- ... 5. *PRÄ* Endlich haben sie mir einen Horndrachen gebracht. Ein wirklich stattliches Exemplar seiner Art. Nun werde ich mich in mein Labor zurückziehen und alles vorbereiten für den großen Tag.
-
- ...15. *PRÄ* Nun ist es fast soweit. In ein paar Tagen stehen die Sterne perfekt. Die große Schlange auf Maraskan wird zufrieden sein mit meinem Vorhaben. Das Ei des Leviatamin und der Horndrache werden bereits in den Ritualraum gebracht. Die Vorbereitung ist langwierig.
-
- ...18. *PRÄ* Es hat funktioniert, die Verschmelzung der beiden Kreaturen hat funktioniert. Was für eine Kampfmaschine, sie wächst schnell und wird immer kräftiger. Der Leviatamin versuchte schon seine Flügel auszuprobieren, doch habe ich ihn mit magischen Ketten gebunden. Dieses tumbе Biest ist völlig geistlos, wie so oft bei meinen Chimären, doch diesmal ist das Experiment noch nicht beendet. Es ist noch nicht vorbei...
-
- ...21. *PRÄ* Der große Tag rückt immer näher. Noch 4 Tage, dann wird meine Kreatur einen Seele bekommen, meine Seele. Ja es klingt verrückt, doch ich bin zu diesem Schritt bereit. Die Krönung all meiner Jahre. Ich selbst werde meinen Geist in dieses Wesen transferieren. Die große Schlange selbst hat es mir gezeigt. Das alte, echsische Ritual. Meine Kugel wird mir als Fokus dienen, als Station zwischen mir und der Chimäre. Mein Geist wird durch sie hindurchgehen, kurz verweilen und dann zu meinem neuen, gewaltigen Kind übergehen. ich kann es kaum noch erwarten.
-
- ...23. *PRÄ* Ich bin entdeckt worden. Hätten die Kriege nicht noch einige Jahre weitergehen können. Man hat mich in meiner Bergfeste aufgespürt, doch ich konnte fliehen. Ein Glück habe ich das Portal errichtet. Nun ist es verschlossen und keiner kann mir folgen. Doch sie werden kommen, diese verfluchten Gildenmagier. Ich muß das Experiment gleich vollenden, egal wie schwach ich gerade bin. Jetzt , sofort.....



Sehr geehrter Freund

hiermit möchte ich Euch herzlichst einladen, dem Traviabund meiner Tochter Lena Balthusius und meinem zukünftigen Schwiegersohnes Arto von der Marsch beizuwohnen.

Ich bitte Euch am 12. Peraine diesen Jahres in mein Haus zu kommen und mir die Ehre zu erweisen Euch als Gast begrüßen zu dürfen.

gez. Magister Balthasar Balthusius zu Gratenfels

