

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Wenn Ketten brechen
Autor: Daniel Jödemann, danieljoedemann@web.de
Ort/Zeit: Lowangen, Phex 1026 BF (33 Hal) oder später
Anknüpfung: Das Vergessene Volk
Eingereicht für: Alveran
Dieses Abenteuer erreichte Platz 1

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 AUG

WENN KETTEN BRECHEN

von
Daniel Jödemann

Ein DSA-Gruppenabenteuer
für den Meister und 3 bis 5 Helden

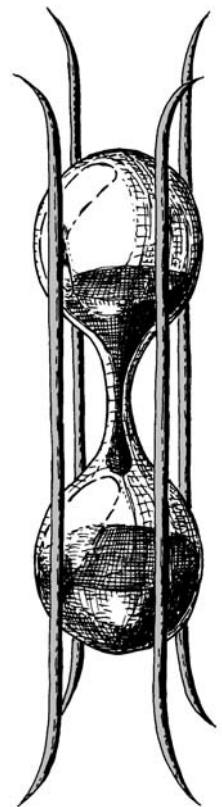
Beitrag für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb
Gänsekiel & Tastenschlag 2004

V 2.0

Mit Dank an
Moritz Mielke und Dominik Siemens
sowie
Piotr Hulok, Patrick Ward und Falk Wobbe

INHALT

Hintergrund	3
Das Abenteuer	4
Aufbau des Abenteuers	5
Ymra – Was bisher geschah	6
Fatas – Was noch geschehen wird	7
Götter, Götzen, Giganten	8
Schwarzpelze vor den Mauern	12
Aufbruch nach Lowangen	12
Die erste Zeitenwelle	15
Die Belagerung von Lowangen	17
Von Tributen und Mondkristallen	20
Spurensuche in Lowangen	24
Wichtige Schauplätze	25
Szenen und Begegnungen	34
Verhandlungen mit den Orks	43
Weitere Zeitsprünge	44
Informationen	45
Der Zeitenbruch	49
Feuer und Rauch	49
Auf dem Schiff der Zeit	55
In den Feuern von Shaa'naas'bar	63
Der zweite Teil der Spurensuche	63
In Nivaalas Haus	66
Blut für Tairach	72
Grauer Staub und Hexenzorn	77
Shaa'naas'bar	86
Ausklang	90
Anhang	92
Lowangen – Stadt der Gilden	92
Dramatis Personae	99
Okwach und Yurach – Über die Orks	105
Mysterien und Artefakte	106
Weitere Abenteuer in Lowangen	110
Karten und Pläne	112





HINTERGRUND

»Allein die Zeit bekehrt mehr Menschen
als der Verstand.«

—aus *Die Angst von Archon Megalon*,
Ausgabe von 1013 BF

»'Hoffnung ist eine zarte Pflanze.' dachte Nivaala bei sich, als sie im letzten Licht des Tages durch die Straßen der Stadt streifte. So hatte Calida es immer ausgedrückt.

Vor langer Zeit.

Die zierliche Frau sann über diese Worte nach, während sie die Kapuze tiefer zog, um ihr Gesicht zu verbergen.

Die ganze Stadt, die Menschen darin, alles erschien ihr an diesem Abend wie in Watte gepackt: Die Schritte auf dem Pflaster gedämpft, die Stimmen unverständlich. Nivaala war nun klar, dass der entscheidende Zeitpunkt bald gekommen war. Es schien ihr beinahe so, als würde sie erst jetzt die ganze Tragweite ihres großen Vorhabens begreifen.

Zeit war so unendlich wichtig und sie hatte auch sehr viel davon geopfert, um heute hier sein zu können. Um ihr Ziel zu erreichen. Um Antworten zu erhalten.

Und vielleicht sogar Frieden.

Mit leichtem Frösteln dachte Nivaala daran, dass *sie* mit Sicherheit wieder ihre eigenen Ziele verfolgen würde:

Die Frau, die Nivaala nun seit langer Zeit immer wieder besuchte, wartete nun darauf, dass sie die letzten Bestandteile beschaffen würde.

Nivaala machte sich jedoch keine Sorgen. Solange ihre Hand auf dem Stundenglas ruhte, würde sie dem Dämon, den sie gerufen hatte, auch Herrin werden können.

Nivaala drückte sich behutsam um eine dunkle Ecke. Aus den Schatten beobachtete sie dann den Wachwechsel am nahen Tor.

Und insgeheim, irgendwo in einem Winkel ihres Geistes, da hoffte Nivaala, dass sie keinen Fehler beging...«

»Gestern war heute noch morgen.«

—*Inschrift über dem Eingang des Ssad'Navv/
Ssad'Huar-Tempels in Selem*

»Untragbare Ketten banden sie an ihr Gefängnis. Ketten aus Schmach und Erniedrigung.

Dennoch war es falsch, tatsächlich von *Ketten* zu sprechen. Doch die Wesen, die sie an diesen Ort gefesselt hatten, mochten diese Analogie. Die Analogie zu demjenigen, der ebenfalls durch Fesseln aus Zeit gebunden war.

Zumindest war er das in ihrem eigenen, begrenzten Vorstellungsvermögen – selbst sie hatten niemals auch nur erahnt, wie die Verhältnisse wirklich beschaffen waren.

Und doch war es ihnen gelungen, sie zu überwältigen. Das würde sie nie wieder zulassen. Nie wieder ihre Gegner unterschätzen. Oder aber *ihn* unterschätzen...

Es war auch falsch, von ihr als *sie* zu sprechen: Sie war weder weiblich, noch männlich. Sie war auch niemals geboren worden, noch würde sie jemals sterben. Sie war ewig.

Doch diejenigen, die sie gefesselt hatten, mochten diese Analogie. Sie mochten es, sie als weiblich zu bezeichnen, als Gegenpol zu *ihm*.

Vor der Ewigkeit war es erst einen Augenblick her, dass sie in ihr Gefängnis gebunden worden war. Oder aber unendlich lange her.

Dennoch verharnte sie in dem Feuer, dessen Hüterin und Gefangene zugleich sie war, und ertrug die Fesseln, die man ihr auferlegt hatte. Nur selten konnte sie auf Reisen gehen. Und Nahrung finden. Viel zu selten.

Doch nun war es an der Zeit, das spürte sie. Der Teil von ihr, den sie einst aufgeben musste, war jetzt nahe, *sehr* nahe.

Sie spürte, dass die Zeit bald gekommen war, zu der sie ihre Freiheit erlangen würde.

Wäre ihr eine solche Regung nicht ohnehin vollkommen fremd, dann würde sie jetzt Genugtuung verspüren:

Er würde sie diesmal nicht hindern. Denn dort draußen gab es niemanden mehr, der ihm jetzt noch folgte...«

“Entschuldigen Sie mich. Ich habe eine Verabredung mit der Ewigkeit und möchte nicht zu spät kommen...”

—*Liscom von Fasar, kurz bevor der verbannte Borbaradianer zum letzten Mal die Al-Achami-Akademie verließ*



DAS ABENTEUER

“Mögest Du in interessanten Zeiten leben.“

—alter maraskanischer Fluch

Das Abenteuer *Wenn Ketten brechen* führt die Helden nach Lowangen, dem einstigen Mittelpunkt des Svelltschen Städtebunds. Dabei basiert *Wenn Ketten brechen* auf Ereignissen, die in dem Abenteuer **Das Vergessene Volk** ihren Anfang nahmen.

Gerade eine Heldengruppe, die dieses Abenteuer zuvor schon erlebt hat wird nun also zu vertrauten Schauplätzen zurückkehren können und bereits altbekannten Personen begegnen.

Darauf aufbauend werden die Helden jedoch in Geschehnisse verwickelt, die sich im Konflikt zwischen den orkischen Besatzern und den ihnen tributpflichtigen Bewohnern Lowangens entfalten.

Schließlich werden die Helden dabei aber mit mysteriösen Wesenheiten konfrontiert, von denen kaum ein Aventurier jemals gehört hat und werden in Ereignisse verwickelt, in denen die *Zeit* eine nicht zu unterschätzende Rolle spielt...

ZEIT, ORT UND HELDEN

Wenn Ketten brechen spielt im Monat Phex des Jahres 1026 nach Bosparans Fall (oder aber 33 Hal) und nimmt ihren Anfang im Mittelreich bzw. auf dem Weg vom Mittelreich in das von den Orks besetzte Svellttal. Es ist jedoch ohne großen Aufwand möglich, das Abenteuer auch in einem der darauf folgenden Jahre anzusiedeln.

Geeignet sind prinzipiell alle Heldentypen (mit Ausnahme von Exoten wie Achaz oder auch Orks, die in Lowangen einen denkbar schlechten Stand hätten.)

Jedoch sollten sich auch sonst keine allzu Orkfeindlichen Helden in der Gruppe befinden, da der Verlauf des Abenteuers schließlich die Zusammenarbeit mit den Schwarzpelzen und die Teilnahme an einer – harmlos ausgedrückt – *ungewöhnlichen* orkischen Zeremonie nötig macht.

Letzten Endes werden aber nur Sie alleine entscheiden können, ob die Helden in Ihrer Gruppe sich für das Abenteuer eignen.

Wenn Ketten brechen ist zwar generell für erfahrene Heldengruppen ausgelegt, wie immer sollten Sie jedoch die Proben und Werte im Text an

den Stand und die Kampferfahrung Ihrer Gruppe anpassen.

SPIELSTIL UND KOMPLEXITÄT

DES HINTERGRUNDS

Das vorliegende Abenteuer besitzt einen vergleichbar vielschichtigen thematischen Hintergrund: Es geht um die uralten egeborenen Hexen Aventuriens, die Schamanen und die bedrohliche Geisterwelt der Orks sowie um solch ungreifliche Wesen wie *Satinav*, den Hüter der Zeit, und die mysteriöse Dämonin *Heskatet*.

Dennoch ist das Abenteuer nicht so ausgelegt, dass nur eine Spielergruppe mit entsprechendem Hintergrundwissen die ihnen präsentierten Herausforderungen bestehen kann.

Vielmehr können Spieler mit Freude an derartigen Mysterien im Verlauf des Abenteuers und bei der Begegnung mit rätselhaften Wesen noch mehr entdecken als andere: vielleicht sogar einen Hauch uralter Geheimnisse.

Alle anderen werden ebenfalls ihren Spaß an *Wenn Ketten brechen* haben, wenn sich ihnen die Ereignisse möglicherweise auch ungleich mysteriöser darstellen werden. Aber auch die erstgenannte Gruppe von Spielern wird nicht alle Geheimnisse aufdecken können, ein gewisses rätselhaftes Flair bleibt immer bestehen (sonst wäre *Satinav* ja auch nicht der *Unergründliche*...)

Ihnen als Spielleiter wird sogar noch mehr Hintergrundwissen zur Verfügung gestellt. Dies bedeutet aber nicht, dass Sie alle diese Fakten irgendwie den Helden zukommen lassen müssen. Vielmehr sind diese Abschnitte dazu gedacht, Ihnen mehr Verständnis für die Vorgänge zu vermitteln.

Noch eine Anmerkung vorweg: Die Thematik von *Wenn Ketten brechen* (ganz egal, welchen Spielstil Sie nun letztlich bevorzugen) macht es unabdingbar, dass Sie das Abenteuer vor dem ersten Spielen zumindest einmal gründlich durchlesen und sich bereits Gedanken zur Umsetzung mancher Szenen in Ihrer Runde machen.

AUFBAU DES ABENTEUERS

Das Abenteuer hat eine dreifache Textstruktur: Die umrandeten Passagen, die mit der Überschrift *Zum Vorlesen oder Nacherzählen* versehen sind, können Sie Ihren Spielern auch genauso zukommen lassen, denn sie enthalten alles für eine Szene oder Ereignis offensichtliche.

Die nicht weiter markierten Texte enthalten Informationen, die sich den Spielern erst im Verlauf der Handlung eröffnen können. Die grau unterlegten Passagen schließlich enthalten weitere Hintergrundinformationen.

Fettschrift kennzeichnet auch Verweise auf Kapitel im Abenteuer oder auf andere DSA-Publikationen sowie wichtige Stichworte im Fließtext. *Kursivschrift* hebt Talentproben, genauso wie wichtige Namen und Begriffe hervor. KAPITÄLCHEN verweisen auf die Liturgien und Rituale der Geweihten und Schamanen sowie Vor- und Nachteile. GROSSBUCHSTABEN schließlich dienen der Kenntlichmachung von Zaubern und sonstigen magischen Handlungen.

Spielwerte von Meisterpersonen und Kreaturen im Abenteuer sind (sofern nicht anders angegeben) immer an die jeweils herrschenden Umstände angepasst, also an die verwendete Waffe und eventuelle besondere Kampfsituationen.

Wenn Ketten brechen verwendet die Basis- und Optionalregeln der 4. DSA-Regeledition. Sollten darüber hinaus noch abweichende oder aber Expertenregeln zum Tragen kommen, so wird an der entsprechenden Stelle im Abenteuer darauf verwiesen.

Zudem finden Sie in Kästen wie diesen Tipps zur musikalischen Untermalung wichtiger Szenen. Besonders ans Herz gelegt seien Ihnen hier aber schon mal die folgenden Alben:

- **Inner Pale Sun** und **Dark Age of Reason** von *Arcana* (ruhig/mysteriös)
- **The Dissolution of Eternity** von *Dargaard* (unheimlich/düster)

Im Abenteuertext werden aus Gründen der Übersichtlichkeit häufig benutzte Verweise auf andere Publikationen immer wie folgt abgekürzt:

AG = Band **Aventurische Götterdiener** aus der Box **Götter & Dämonen**

AZ = Band **Aventurische Zauberer** aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**

DLB = Abenteuer **Das Levthansband**

DVV = Abenteuer **Das Vergessene Volk**

GKM = Band **Götter, Kulte, Mythen** aus der Box **Götter & Dämonen**

LC = Band **Liber Cantiones** aus der Box **Götter & Dämonen**

MBK = Band **Mit blitzenden Klingen** aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**

MGS = Band **Mit Geistermacht und Sphärenkraft** aus der Box **Götter & Dämonen**

MWW = Band **Mit Wissen und Willen** aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**

Prinzipiell lässt sich *Wenn Ketten brechen* allein mit den im Abenteuer niedergelegten Informationen und den DSA-Grundregelwerken spielen. Zur Vertiefung der Handlung seien Ihnen jedoch auch noch die folgenden Publikationen anempfohlen:

- Das Abenteuer **Das Vergessene Volk** (enthält die Vorgeschichte zu diesem Abenteuer und beschäftigt sich mit aktuellen Entwicklungen im Orkland.)
- Die Box **Das Orkland** (enthält ausführliche Informationen über das Orkland, das Svellttal und seiner Bewohner, jedoch auf dem Stand von etwa 1014 BF. Die Box beinhaltet außerdem eine Farbkarte von Lowangen.)
- Der **Aventurische Bote** (die zweimonatlich erscheinende DSA-Zeitung befasst sich vor allem in den Ausgaben 101 bis 105 mit den aktuellsten Entwicklungen im Orkland.)

Im Verlauf des Abenteuers wird zudem noch auf eine ganze Reihe anderer DSA-Publikationen (vornehmlich Abenteuer) verwiesen. Dies bedeutet wiederum aber nicht, dass Sie zum Verständnis von *Wenn Ketten brechen* alle diese Publikationen benötigen. Sollten Sie jedoch ohnehin im Besitz dieser Abenteuer sein und Spaß daran haben, so können Sie diese Veröffentlichungen zur weiteren Vertiefung ebenfalls hinzuziehen.

Ymra – Was bisher geschah

»Ymra heißt die erste Tochter des Satinav. Sie ist es, die die Erinnerungen der Menschen nimmt und aus ihnen die Vergangenheit formt.«

—aus einer Abschrift der Astralen Geheimnisse, 720 BF

Zunächst folgt nun eine Übersicht über die (immerhin Jahrhunderte, gar Jahrtausende umspannende) Vorgeschichte des Abenteuers:

- Im **Zehnten Zeitalter** herrschen die verschiedenen Echsenrassen über weite Teile Aventuriens. Ihr Pantheon umfasst auch die Geschwistergottheiten *Ssad'Huar* und *Ssad'Navv*, die Leben und Geburt bzw. die Vergänglichkeit und die Zeit verkörpern.

Als besonders begabte Zeitmanipulatoren gelten die *Ssad'Navv*-Priester der *Jhrarhra*, die aufrecht gehenden Hornechsen ähneln. Schon sie fürchten ein mysteriöses Wesen namens *H'Skatht* als Gegenspielerin *Ssad'Navvs*.

Zu dieser Zeit wurde vermutlich auch das *Satinavauge* (siehe **DVV** oder das Abenteuer **Der Orkenhort**) geschaffen. *Ssad'Huar* und *Ssad'Navv*-Kulte etablieren sich zu dieser Zeit sogar in der Gegend des heutigen Svellttals und des Orklands.

- **Vor etwa 45.000 Jahren** gelingt es den *Jhrarhra*, einen Teil der Essenz der *H'Skatht* in ein von ihnen geschaffenes Artefakt zu bannen. *H'Skatht* wurde daraufhin in ihrer Macht stark eingeschränkt und vermochte es fortan nicht mehr, sich so frei zu bewegen wie bisher.

- **Vor etwa 36.000 Jahren** gibt der Alte Drache *Pyrdacor* seine Macht über das Element Eis auf und wirft den Norden Aventuriens in eine Eiszeit. Die Echsen weichen in den wärmeren Süden zurück, Überbleibsel dieser Zeit sind die wenigen, noch heute im Orkland lebenden Achaz.

In dieser Zeit beginnt auch der *orkische Mondkalender* und die Schwarzpelze erleben eine Blütezeit.

- **Um 1800 vor BF:** Während der Vertreibung der Echsen übernehmen die Urtulamiden deren Glauben, darunter auch den an *Ssad'Huar* und *Ssad'Navv*. Die beiden Echsegötzen leben als *Satuaria* und *Satinav* unter den Menschen weiter.

- **Um 1200 vor BF** treffen die letzten Anhänger des sterbenden echsischen *Ssad'Huar*-Kults auf die aus dem Gildenland eingewanderten *Satu*-Priesterinnen. Aus ihrer Verbindung entstehen die aventurischen *Hexen*.

Abseits der Gebiete der Orks und inmitten dichter Wälder entsteht schließlich auf einer Insel im Lowanger Svellt eine Kultstätte *Ssad'Huars* (bzw.

Satus) und ihres Bruders, auf dem sich zunächst noch die Anhänger beider Götter treffen. Schon bald nutzen aber nur noch Hexen den Ort als Versamlungs- und Tanzplatz.

- **Ab 345 nach BF** gibt es zahlreiche Hexenverbrennungen durch die herrschenden Priesterkaiser, was beinahe den Untergang der Töchter *Satuarias* bedeutet hätte. Jede dritte Hexe kommt in der mehr als 100 Jahre währenden Tyrannei der *Praios-Geweihten* ums Leben, erst mit der Regierungszeit *Rohals des Weisen* (ab **466 BF**) enden die Verfolgungen.

Die letzten Hexen, die von dem Kultplatz im Svellttal wissen, verbrennen auf den Scheiterhaufen der Priesterkaiser.

- **360 BF:** Die egeborene Hexe *Nivaala* kommt als Tochter einer mächtigen Hexe zur Welt. Ihre frühen Lebensjahre und -jahrzehnte werden jedoch durch die ständige Bedrohung durch die Priesterkaiser und Hexenverfolgungen geprägt.

- **450 BF** wird das Dörfchen *Lohwangen* auf der Insel im Svellt gegründet, die einst den *Ssad'Huar* / *Ssad'Navv*-Kultplatz beherbergte.

(Eine ausführliche Zeitleiste der Stadt Lowangen finden Sie im **Anhang** ab Seite 92.)

- **754 BF** muss *Nivaala* den Tod ihrer großen Liebe *Calida* mitansehen. Dieser und auch andere Schicksalsschläge werfen in der verbitterten Hexe Fragen auf.

Nivaala beginnt damit, die Wurzeln der Töchter *Satuarias* zu erforschen und kommt in den folgenden Jahrzehnten zu ersten Ergebnissen. Diese lassen *Nivaala* allmählich glauben, dass der Kontakt zu ihrer verschollenen Göttin und Urahnin *Satuaria* tatsächlich möglich ist.

- **967 BF** entdeckt *Nivaala* den vergessenen Steinkreis unter Lowangen und macht sich den Ort in den folgenden Jahren heimlich zunutze.

- **980 BF** scheitert ein erster Versuch *Nivaalas*, mit *Satuaria* in Verbindung zu treten. Stattdessen wird die Dämonin *Heskatet* (den Echsen noch als *H'Skatht* bekannt) auf die Hexe aufmerksam und bietet *Nivaala* ihre Unterstützung an – langfristig hofft die Dämonin jedoch, mit *Nivaalas* Hilfe ihrem Gefängnis zu entkommen.

- **1000 und 1007 BF** gehen zwei weitere Rituale fehl. *Nivaala* ist nun bereit, alles nötige zu unternehmen, um beim nächsten Mal nicht zu scheitern.



In der Folgezeit birgt sie das Artefakt, in dem ein Teil von Heskats Essenzen gespeichert ist.

- Ab dem Jahre **1003 BF** eint der Ork Ashim Riak Assai die Stämme und wird schließlich von den Schamanen zum *Aikar Brazoragh* ausgerufen, dem göttergesandten Streiter und Oberhaupt aller Orks.

- **1009 BF:** In den Minen, die im Finsterkamm von der Stadt Lowangen betrieben werden, werden erstmals *Mondkristalle* gefunden.

- **1010 bis 1012 BF:** Der *Orkensturm*. Das Svellttal wird von den Orks erobert, die schließlich auch in das Mittelreich einfallen. Die Schwarzpelze können jedoch letztlich – wenn auch nur unter großen Verlusten – von den Truppen des Mittelreichs zurückgeschlagen werden. Der Svelltsche Städtebund existiert nicht mehr.

- **1011 BF** verpflichtet sich Lowangen nach einjähriger Belagerung durch die Orks zu hohen Tributzahlungen und bleibt damit frei.

Den genauen Wortlaut der Vereinbarungen behält der Gildenrat von Lowangen jedoch für sich. Tatsächlich hat sich die Stadt verpflichten müssen, den Orks unter anderem nicht nur größere Mengen Eisenerz, sondern auch regelmäßige Lieferungen von Mondkristallen zukommen zu lassen.

- **Ende 1025 BF** gibt es erneut Unruhen unter den Orkstämmen: Die Orks mit ihrer erheblich kürzeren Generationenfolge sind wieder erstarkt und konnten die Verluste des Orkensturms fast wieder wettmachen.

- **15. Travia 1026 BF:** Nivaala stiehlt aus der Tributlieferung die Mondkristalle um diese für die Vorbereitung ihres Rituals zu benutzen.

- **Travia bis Boron 1026 BF:** Die Ereignisse aus **DVV** finden statt. Am **17. Travia** dann die Übergabe der Tribute vor den Toren der Stadt.

- **Ende Boron 1026 BF** erreicht der Aikar Brazoragh nach der *Schlacht im Greifengras* wieder seine Hauptstadt Khezzara und bemerkt das Fehlen der Blutkristalle in der Lieferung aus Lowangen.

- **Hesinde bis Firun 1026 BF:** Winter. Der Aikar beschäftigt sich mit dem gewonnenen Wissen und sieht die anstehende Satinav-Beschwörung voraus. Im **Tsa** beschließt er dann, den Schamanen *Arikash Harrachmar* nach Lowangen zu schicken und stattet den Tairach-Priester mit entsprechenden Befugnissen aus.

- Am **18. Phex** ruft Nivaala erneut Heskats zur Unterstützung herbei und eine neue Serie von Todesfällen beginnt. Die Hexe stiehlt die letzten Mondkristalle aus der Feste.

- Arikash und der Häuptling *Garrgrach Schattenauge* mobilisieren zahlreiche Krieger und erscheinen am **20. Phex** mit ihren Truppen vor den Toren der Stadt. Der Schamane fordert die fehlenden Kristalle und setzt dem Rat der Stadt ein Ultimatum bis zum nächsten Neumond am **4. Peraine**.

Garrgrach fordert eine rasche und gewaltsame Lösung des Problems, doch Arikash spürt schon die Folgen der bevorstehenden Beschwörung und wagt es noch nicht, Maßnahmen zu ergreifen.

Der Gildenrat von Lowangen bemerkt derweil das Fehlen der Kristalle und befürchtet nun, dass sich der Zorn der Orks nach Ablauf des Ultimatums gegen ihre Stadt richten wird...

FATAS – WAS NOCH GESCHEHEN WIRD

»Fatas heißt die zweite Tochter des Satinav. Sie nimmt die Träume und Hoffnungen der Menschen und schreibt aus ihnen die Zukunft.«

—aus einer Abschrift der Astralen Geheimnisse, 720 BF

An diesem Punkt kommen Ihre Helden ins Spiel: Vor dem Hintergrund der Auseinandersetzungen zwischen aufgebrachtten Orks auf der einen Seite und den beunruhigten Bewohnern Lowangens auf der anderen erfordern jedoch auch seltsame, sogar unerklärliche Ereignisse die Aufmerksamkeit der Gruppe.

- **Ende Tsa 1026 BF** sind die Helden mit einem Handelszug auf dem Weg nach Lowangen. Auf der Reise müssen sie sich mit den üblichen Unwegbar-

keiten dieser unruhigen Gegend auseinandersetzen, vor allem aber mit den orkischen Besatzern.

Doch dann geschieht etwas Beunruhigendes: Die Gruppe macht – ausgerechnet während eines Ork-überfalls – einen Sprung zurück in die unmittelbare Vergangenheit. Seltsamerweise scheinen die Helden jedoch als einzige diese Zeitverschiebung zu bemerken.

Am **26. Phex** erreicht der Handelszug endlich Lowangen. Dort stellen die Reisenden zu ihrer allgemeinen Verwunderung fest, dass die Stadt von



aufgebrachten Orks belagert wird. Nachdem die Helden erfolgreich verhandelt haben dürfen sie Lowangen jedoch betreten.

Am nächsten Tag, dem **27. Phex**, erfahren die Helden, dass die Orks aufgrund der im letzten Tribut fehlenden Mondkristalle erzürnt sind und der Stadt ein Ultimatum gesetzt haben. Leider wurden die Vorräte an Kristallen von einem Unbekannten gestohlen. Nun bittet man die Helden, den oder die Diebe zu finden.

(Siehe **Schwarzpelze vor den Mauern** ab Seite 12.)

- In den folgenden Tagen (**bis zum 29. Phex**) sind die Helden mit Ermittlungen in der Stadt beschäftigt. Dabei können sie einige beunruhigende Entdeckungen und Beobachtungen machen, die sie schon bald vermuten lassen, dass in Lowangen noch ganz andere Dinge vorgehen als nur Diebstähle. Außerdem verunsichern neue Zeitverschiebungen die Gruppe.

(Siehe **Spurensuche in Lowangen** ab Seite 24.)

- In der Nacht vom **29. auf den 30. Phex** kommt es dann zur Katastrophe: Nivaalas Ritual löst den *Zeitenbruch* aus, der weite Teile der Stadt altern und verfallen lässt. Wieder sind die Helden zu ihrer Überraschung gegen die Auswirkungen gefeit, während um sie herum die Einwohner der Stadt sterben und Gebäude niederbrennen. Als dann die orkischen Belagerer in Lowangen einfallen geht es aber auch für die Helden nur noch darum, ihr nacktes Leben zu retten.

An diesem Punkt werden die Helden jedoch von einer Zeitenwelle eingeholt, die sich in die Zukunft ausbreitet. Diesen Moment nutzt Satinav, der ewige Wächter der Zeit, um die Gruppe aus ihrer Zeit heraus zu holen und sich ihrer Hilfe bei der Vereitelung des Bruchs zu bedienen

(Siehe **Der Zeitenbruch** ab Seite 49.)

- Die Helden kehren wieder zum Morgen des **29. Phex** zurück und haben nur einen Tag lang Zeit, um die Durchführung des verhängnisvollen Rituals zu verhindern. Nun kommen sie endlich auf die Spur der bereits Jahrhunderte alten Hexe Nivaala.

Es stellt sich jedoch heraus, dass Nivaala fehlgeleitet wurde und von Heskaket benutzt wird. Die mysteriöse Dämonin will die Beschwörung nutzen, um endlich ihrem Gefängnis zu entfliehen. Die Helden müssen jedoch feststellen, dass sie Nivaala – zumindest nach Beginn des verhängnisvollen Rituals – nicht mehr aufhalten können und haben nur noch einen Ausweg: Sich mit dem Feind zu verbünden. Denn auch der Tairach-Schamane Arikash wurde bislang von den Zeitsprüngen verschont und erahnt die heraufdämmernde Katastrophe bereits.

Dank eines Rituals des Schamanen können die Helden nun in die gefährvolle Geisterwelt der Orks reisen, dort schließlich Heskaket stellen und Nivaala vom Einfluss der Dämonin befreien.

(Siehe **In den Feuern von Shaa'naas'bar** ab Seite 63.)

GÖTTER, GÖTZEN, GIGANTEN

Gleich mehrere geheimnisvolle Wesenheiten prägen die Ereignisse in dem vorliegenden Abenteuer: Ob nun Halbgott, Gigantin oder Dämon – allen ist gemein, dass ihre genaue Herkunft von Legenden und Rätseln umgeben ist.

Um es Ihnen einfacher zu machen, im Verlauf des Abenteuers mit diesen Wesen umzugehen finden Sie schon hier einige Informationen:

SATINAV – WÄCHTER DER ZEIT

“Der größte Trick, den der Wächter der Zeit je vollbracht hat, war, die Welt glauben zu lassen, es gäbe ihn gar nicht.

Ein Übel, das ich nicht kenne, kann ich auch nicht heraufbeschwören:

Dreizehnhörnter, Gigant, Dämon, Magier, Halbgott...

Meint Ihr denn, das wären alles nur unterschiedliche Meinungen und Auslegungsfehler?“

—*Rakorium Muntagonus auf die Frage, ob seine Vorlesung viel Zeit in Anspruch nehmen wird*

Die geheimnisvollste Wesenheit in dieser Aufzählung ist Satinav, der Hüter der Zeit, ist sein Name doch den meisten Aventurieren völlig unbekannt. Und auch viele Gelehrte und angesehene Magier halten Satinav meist für nicht mehr als einen Mythos oder aber eine bloße Allegorie für die Zeit selbst.

Umstritten ist auch seine Herkunft: In manchen Quellen ist er ein Gigant und Sohn der Urmutter Sumu, in manchen ein halbgöttlicher Magier von nie gekannter Macht. Die Tatsache, dass Satinav zudem auch



noch dreizehn Hörner zugesprochen werden und der Hüter der Zeit durch Ketten gebunden sein soll rücken ihn für viele in die Nähe des Namenlosen.

Die verbreitetste Legende besagt, dass Satinav einst ein Gottfrevler gewesen ist, der sich auf das Deck des Schiffs der Zeit geschwungen hat, um Macht über die Zeit zu erlangen und die erschlagene Sumu zu retten. Der ewige Los jedoch bestrafte den Hochmütigen dafür und band ihn fortan in der Ersten Sphäre an das Schiff der Zeit. Seitdem wacht Satinav über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft gleichermaßen und sorgt dafür, dass niemals wieder jemand einen solchen Frevel begeht. Ihm zur Seite stehen nur seine Töchter Ymra und Fatas, die das 'Logbuch' des Schiffes führen und den Zeitenlauf festhalten.

Laut echsischen Quellen ist sein heiliges Tier die (tatsächlich dreizehngehörnte) Hornechse und manche mächtigen Zauber – darunter der legendäre INFINITUM IMMERDAR – sollen eine Anrufung (besser: Beschwörung) von Satinavs Kräften sein.

Priester und Tempel des Satinav gab es nur zur Hochblüte der Echsen im Zehnten Zeitalter. Doch auch die *Ssad'Navv*-Priester waren keine Geweihte, sondern lediglich mächtige Magier und Beschwörer.

Eines scheint aber sicher zu sein: So wenig auch über Satinav bekannt ist – ein jeder muss sich notgedrungen in jedem Augenblick seines Lebens mit ihm auseinandersetzen.

(Mehr Informationen zu Satinav, aber auch dem Wesen der Zeit finden Sie in **MGS 18ff.**)

Für das Abenteuer relevant sind vor allem die folgenden Punkte:

- Satinav wacht über die Zeit. Seine wichtigste Aufgabe ist es, Zeitmanipulationen zu verhindern.
- Satinav ist in seinen Mitteln stark eingeschränkt. Auf keinen Fall kann er direkt eingreifen.
- Für Satinav machen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft keinen Unterschied und sind für ihn zu jeder Zeit gleichermaßen einsehbar.

SATUARIA ~ SUMUS JÜNGSTE TÖCHTER

“Satuaria, Sumutochter, von deren Blute ich bin: Schütze diese geliebte Seele und geleite sie sicher durch die Ewigkeit bis an das Ende der Zeiten...”

—*Die Hexe Nivaala am Grab ihrer Gefährtin Calida*

Für die Schwesternschaft der Hexen ist Satuaria die jüngste Tochter Sumus, die aus einem von der Erdmutter geschaffenen Ei schlüpfte, und die einzig wahre Göttin. Satuaria ist ihnen die Verkörperung der Erdkraft und Vorbild im Umgang mit ihren Gefühlen: Denn ganz so wie Satuaria leben die Hexen ihre Emotionen zur Gänze aus, seien es nun Hass oder Liebe, und beides ist ihnen gleich viel wert.

Doch gerade diese Leidenschaft hat ihnen in der Bevölkerung und über die Jahrhunderte immer wieder Misstrauen eingebracht: Hexenverfolgungen und -verbrennungen, gerade in der Zeit der fanatischen Priesterkaiser, sind einige der dunkelsten Kapitel der Geschichte. Und so treffen sich die Töchter Satuarias immer nur im Geheimen und rufen in rauschhaften Hexentanznächten ihre Urmutter an.

Auch die Sumutochter Satuaria war schon den Echsen bekannt: Sie kannten die eigegeborene Göttin als *Ssad'Huar* und verehren sie bis heute gemeinsam mit ihrem Bruder *Ssad'Navv*. Und so wie *Ssad'Navv* für Vergänglichkeit und Nehmen steht gilt ihnen *Ssad'Huar* als Verkörperung des Lebens und des Gebens. Noch heute gibt es in Selem einen Tempel, der den Geschwistergöttern zugleich geweiht ist.

Im fernen Güldenland kennt man dagegen die lebensspendende *Satu*, die für Fruchtbarkeit steht und dort (im Gegensatz zu Aventurien) auch Menschen als Geweihte beruft.

Ob es nun ein Erbe der echsischen Herkunft Satuarias ist oder nicht, Tatsache ist jedoch, dass es unter den Hexen sehr selten welche gibt, die wie Satuaria selbst aus einem Ei schlüpfen: Diese *Eigeborenen* sind tatsächlich immer von besonderer Macht und Schönheit, fließt doch das Blut Satuarias noch unverdünnt in ihren Adern.

Unter den Menschen weniger verbreitet ist jedoch die Überlieferung von Satinav und Satuaria als Geschwister, die ihrer sterbenden oder toten Mutter Sumu neues Leben einhauchen wollten: Satinav ging dazu an den Beginn aller Zeiten und wurde dort auf ewig gefesselt. Satuaria dagegen begab sich an das Ende aller Zeit, an das auch sie seitdem gebunden zu sein scheint. (Von Satuarias heiligem Stein, dem Rosenquarz heißt es sogar, man könne mit seiner Hilfe Einblicke in die Vergangenheit und die Zukunft erlangen.)

Noch heute streben übrigens viele Hexen danach, herauszufinden, wo die Sumutochter sich aufhält und ob man sie nicht doch befreien oder aber Kontakt zu ihr aufnehmen kann.

(Mehr Informationen zu Satuaria finden Sie in **GKM** 115ff, zu den Hexen allgemein in **AZ** 48ff und zu den Egeborenen im speziellen zudem ab Seite 109 in diesem Abenteuer.)

Für das Abenteuer relevant sind vor allem die folgenden Punkte:

- Satuaria ist die Urmutter aller Hexen, nach Auffassung mancher auch die Schwester des Satinav.
- Noch heute werden gelegentlich Hexen aus Eiern geboren. Diesen Frauen sagt man eine besondere Verbindung zu Satuaria nach.

HESKATET – HÜTERIN DES FEUERS

“Vergesst niemals, die rechten Bannzeichen zu zeichnen. Jenseits unserer Welt gibt es Wesen, die auf jeden unserer Fehler genau achtgeben.

Aber die Zeit wird schon kommen, da ihr mich versteht...”

—*Magister Magnus Karjunon Silberbraue zu Novizen der Akademie Mirham*

Das Arcanum, das wichtigste Werk zur Dämonologie, erwähnt den Namen dieser Dämonin und ihre Beinamen: »Trägerin der Waage der ehernen Zeit, Herrin des Feuers von Shaa’naas’bar«

Das Daimonicum dagegen ergeht sich nur in vagen Andeutungen und Vermutungen, in denen mehrfach auf eine echsische Wesenheit mit Namen *H’Skatht* verwiesen wird.

Tatsache ist jedoch, dass kein Fall bekannt ist, in dem ein Beschwörer Heskaltet gerufen hat. Niemand weiß, welcher Ort tatsächlich mit *Shaa’naas’bar* gemeint ist oder auch nur aus welcher Sprache dieser Begriff stammt.

Es heißt aber, dass die Dämonin keinem der zwölf Erzdämonen dient und von sich aus bei Beschwörungen erscheinen kann. Es scheint, als wäre sie eine unabhängige, gänzlich fremde Kreatur, die nicht den übrigen Wesen der Niederhöllen zuzurechnen ist. Damit ähnelt sie dem mysteriösen *Wanderer zwischen den Sphären*, dem ähnliche Eigenschaften zugeschrieben werden (siehe auch das Abenteuer **Das Fest der Schatten**.)

Es heißt aber, dass Heskaltet mal als uralte Frau mit einer Waage, dann aber wieder als junges Mädchen mit einer blutigen Sanduhr auftritt, und dass sie bevorzugt mächtigen Zauberkundigen erscheint, die danach nie mehr gesehen werden – aber tot in ihren von innen verriegelten Studierzimmern aufgefunden werden. Vieles von dem, was die Menschen heute über Heskaltet zu wissen glauben ist demnach wahrscheinlich nur bloße Magierlegende, gibt es doch keinen einzigen verlässlichen Bericht über ihr Erscheinen.

Tatsache ist aber, dass schon die alten Echsenmagier, und unter ihnen vor allem die den Satinav verehrenden Jhrarhra, ein Wesen namens *H’Skatht* fürchteten, das sie als Widersacher des Hüters der Zeit ansahen.

Seltsamerweise kennt aber auch die Überlieferung der orkischen Tairach-Schamanen einen *Gharyak* (“Geist fremder Götter“) mit Namen *Khrichskvar* (“Kettenreißer“), der angeblich stets versucht, den Zeitenlauf zu stoppen oder zu bremsen, und somit den Einzug weiterer Krieger in das Totenreich behindert.

Für das Abenteuer relevant sind vor allem die folgenden Punkte:

- Heskaltet ist eine unabhängige Dämonin oder ein noch machtvolleres Wesen, das nur selten auftritt und in ihren Fähigkeiten eingeschränkt zu sein scheint.
- Ihre Fähigkeiten liegen auf dem Gebiet der Zeitenmagie und möglicherweise auch der Sphärenreisen.
- Mit Satinav verbindet Heskaltet anscheinend eine Rivalität oder Feindschaft.

TAIRACH – TÖTENGOTT DER ORKS

“Tairach, Herrscher des Nicht-Lebenden, Bewahrer der Zeiten, Gebieter der Geister, nimm die noch blutenden Herzen der Erschlagenen, das Leben dieses mächtigen Stieres dazu und hole die Seelen der Gefallenen hinüber in Dein Reich der Qualen...”

—*Der Schamane Arikash Harrachmar, bei einem Opferritual*

Dem Orkensturm ist es wohl zu verdanken, dass die Menschen heute so viel über den orkischen Totengott wissen: Waren es doch die Schamanen des Tairach, die viele Schlachten mit Beschwörungen und Anrufungen ihres knochenschädlichen Gottes zu Gunsten der Schwarzpelze entscheiden konnten.



Brazoragh, der Hauptgott der Orks, steht für Kampf und Männlichkeit und er ist es auch, der die Orks immer wieder neu erschafft. Sein Vater Tairach jedoch soll seinem Sohn befohlen haben, ihn zu erschlagen, so dass er als Herrscher über die Gefallenen in das Totenreich einziehen kann.

Tairach, der das Leben überwunden hat, ist für die Orks also die Verkörperung all dessen, dem sich selbst der Stärkste unter ihnen nicht erwehren kann: Tod, Alter, Verfall, die Geister und auch die mystischen Konzepte der Magie. Sein Zeichen ist die blutrote Mondscheibe und das Prinzip der ewigen Wiederkehr allen Leids wird durch die Phasen des Mondes repräsentiert.

Tairach ist somit auch der Wächter über den Zeitenlauf, beruht doch der orkische Kalender auf den regelmäßig auftretenden Mondfinsternissen über dem Orkland. Seinen Priestern obliegt es, die Riten und Überlieferungen der Orks (die ja keine schriftliche Weitergabe von Brauchtum kennen) an die, die nach ihnen kommen, weiter zu geben.

In Ritualen zu Ehren Tairachs werden stets große Mengen Blut geopfert – fremdes, aber auch eigenes – da der Totengott im Nachleben auf diese Gaben angewiesen ist.

(Weitere Informationen zu den Göttern und Schamanen der Orks finden Sie in **MGS** 133ff sowie in **AG** 129ff.)

Für das Abenteuer relevant sind vor allem die folgenden Punkte:

- Tairach ist der orkische Gott des Todes, der Magie und des Zeitenlaufs.
- Die Tairach-Schamanen opfern ihrem Gott bei ihren Ritualen große Mengen Blut und sind in der Lage, in die Geisterwelt – das Reich zwischen Diesseits und Totenreich – zu reisen.

Eines sei Ihnen jedoch jetzt schon verraten: Auch das Abenteuer, das Sie gerade in Händen halten, wird weder Ihnen noch den Helden irgendwelche wirklich endgültigen Wahrheiten über diese Wesen enthüllen.

Sollten Sie Anmerkungen, Kritik oder Vorschläge zu dem vorliegenden Abenteuer haben:

Ich freue mich über jede Form von Feedback (danieljoedemann@web.de).

Doch nun: Auf ins Abenteuer! Interessante Zeiten erwarten Sie und Ihre Spieler!



SCHWARZPELZE VOR DEN MAUERN

“Sei Deiner Zeit einen Schritt voraus, sonst holt sie Dich ein.“

—alte Weisheit der Druiden

Ablauf und Sinn des Kapitels: Die Helden reisen nach Lowangen und werden an die dort herrschenden Umstände erinnert (oder aber erstmals damit vertraut gemacht.) Zudem erleben die Helden unterwegs einen mysteriösen Zeitsprung: Ein Vorgeschmack auf die rätselhaften Phänomene, die sie noch erwarten. Schließlich werden die Helden mit der kritischen Lage in Lowangen konfrontiert und bekommen den Auftrag, einen Diebstahl zu untersuchen.

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die Helden auf dem Weg nach Lowangen. Es ist gut möglich, dass die Gruppe die Handelsstadt am Svellt nicht das erste Mal besucht, so dass hier vielleicht Anknüpfungen denkbar sind?

Sie als Meister werden sicher eine Möglichkeit finden, Ihre Spieler nach Lowangen zu locken, schließlich beherbergt die Stadt zwei Magierakademien, gleich mehrere bedeutende Tempel und

auch größere Bevölkerungsanteile an Zwergen und Elfen.

Der weiter unten aufgeführte Handelszug, dem die Helden sich im Laufe der Einführung anschließen werden, könnte seinen Ursprung auch an anderen Orten nehmen, sofern dies besser in Ihre Planung passt. Ändern Sie dann einfach die Reiseroute und die Beschreibungen entsprechend ab.

AUFBRUCH NACH LOWANGEN

Sicherlich nicht mehr so häufig wie zu der Zeit vor dem Orkensturm, aber dennoch regelmäßig machen sich kleinere Handelszüge auf den Weg nach Lowangen. Diese liefern der von den Schwarzelzen eingeschlossenen Stadt Güter und Waren, die die Einwohner der Stadt nicht selbst anfertigen können.

Die Helden können in *Greifenfurt* (siehe **Land der Stolzen Schlösser**, Seite 124ff oder **Geographia Aventurica**, Seite 50) von dem Fernhändler *Adnan Ölschläger* angeworben werden. Dieser hat sich des besseren Schutzes wegen mit einigen anderen Händlern zusammengetan und sucht nun schlagkräftige und wildniserfahrene Bedeckung für die kleine Kolonne – eine Beschreibung, die auf Ihre Helden hoffentlich zutrifft.

Adnan ist bereit, jedem Held pro Reisetag sechs Silbertaler zu zahlen. Bei augenscheinlich besonders kampferfahrenen Gruppen (und einer gelungenen *Überreden*-Probe+7) würde er die Entlohnung auf bis zu 10 ST erhöhen.

WARUM GREIFENFURT?

Auch Jahre nach dem Orkensturm sind die Spuren der Ereignisse von damals noch immer deutlich zu erkennen: Zwar wurden die Stadtmauern wieder instand gesetzt und viele Ruinen bereits wieder aufgebaut, doch noch immer sitzt die Schmach, lange Zeit unter der Knute der Orks gelitten zu haben, tief.

Nutzen Sie den Aufenthalt der Helden in Greifenfurt, um ihnen in Erinnerung zu rufen, dass

der Orkensturm bis heute Folgen hat. Gut wäre beispielsweise eine kurze Szene, in der aufgebrachte Bürger einen stark behaarten Reisenden verdächtigen, ein (Halb-) Ork zu sein und für den Todfeind zu spionieren.

ZUSAMMENSETZUNG DER WAGENKOLONNE

Es handelt sich um insgesamt sechs Planwagen, alle schwer beladen mit Kisten, Körben, Amphoren und Fässern. Vor jeden Wagen sind zwei kräftige Svelltaler Kaltblüter gespannt und jeder bietet Platz für zwei Personen auf dem Kutschbock, so dass immer einige Begleiter gehen müssen (da die Wagen auch nicht schneller sind als ein Fußgänger mit leichtem Gepäck macht das aber nicht viel Unterschied.)

Die Händler transportieren vor allem Luxusgüter, die noch immer in Lowangen gefragt sind und sich (recht überteuert) in der eingeschlossenen Stadt gut verkaufen lassen.

- Den **ersten Wagen** lenkt Adnan selbst. Der Wagen ist mit sorgfältig verpackten Teppichen hoch beladen, darunter auch einige recht kostbare Stücke aus tulamidischer Fertigung. Ganz zuunterst und gut versteckt transportiert der Händler eine Kiste mit fein gearbeitetem Silberschmuck und geschliffenen Edelsteinen. Zudem führt Adnan dort seine Reisekasse mit: rund 400 Dukaten, jedoch kaum Bargeld, sondern überwiegend in Wechselscheinen (die für die Schwarzelzen wertlos

sind.) Für alle Fälle hat Adnan vor Reiseantritt auch einen Heiltrank erstanden (3W6 LeP).

- Auf dem **zweiten Wagen** werden stabile Kisten mit verschiedenen tulamidischen Tees und Amphoren almadanischen Weines transportiert. Gelenkt wird der Wagen von Adnans recht hübscher ältester Tochter *Quenia*, einer fähigen Kutscherin.

- Der **dritte und vierte Wagen** transportiert zahlreiche Kisten mit Tuchen, darunter auch mehrere Ballen Phraischafwolle, Bausch, Dröler Spitzentuch und sogar Seide. Die beiden Tuchhändler und Brüder *Lares* und *Phexdan Willmong*, haben eines gemein: Sie bringen kaum einmal ein Wort über die Lippen.

- Auf dem **fünften Wagen** hat der Greifenfurter Händler *Ingalf Kruger* seine zerbrechlichen Waren geladen: Porzellangeschirr, Silberbesteck und sogar Glaswaren. Ingalf ist ein recht misstrauischer Geselle und lässt seine Waren nie aus den Augen. Vermutlich werden die Händler während der Reise jedoch nicht herausfinden, dass der Händler mit seinem Wagen Purpur für die Diebesgilde in Lowangen schmuggelt: Die Gilde hofft, mit dem äußerst wertvollen Färbemittel eigene Geschäfte mit den Orks machen zu können.

- Der **sechste Wagen** transportiert neben einigen Kästen mit Saatgut hauptsächlich Vorräte für die Reisenden, Futter für die Pferde sowie Feuerholz und Decken für die Übernachtungen. Auch eine kleine 'Feldküche' ist auf den Planwagen geladen worden. Jeden Abend wird das Kochgeschirr von dem redseligen Norbarden *Pjatrew* ausgepackt, der damit dann die ganze Truppe bekocht. Dies tut er zwar mit großer Begeisterung, dennoch sind seine Speisen entweder reichlich versalzen oder furchtbar fade.

Außer den Helden heuern die Händler noch weitere **Söldner** an (so dass man zusammen mit den Helden auf insgesamt sieben Begleiter für die Händler kommt.)

Einige mögliche Namen: *Gerrik Hilgert* (ruhig, Veteran, schütteres Haar), *Adelbar aus Tiefhusen* (rotblond, Fellkleidung, gute Ortskenntnis), *Alrik Tjalfson* (Halb-Thorwaler, dafür aber ungewöhnlich klein), *Praionor Holzbauer* (hochgeschossen, gute Singstimme, viele Narben), *Goram Sohn des Giron* (Erzzwerg, brummelig, väterlich)

Kriegerinnen heuert Adnan übrigens aus Erfahrung nicht so gerne an: Er weiß bereits, dass die Orks mit bewaffneten Frauen so ihre Probleme haben. Kriegerische Heldinnen wird er diesmal dennoch

akzeptieren, weil er gerne auf eingespielte Gruppen zurückgreift.

Werte eines Händlers / Kutschers

Kurzsword	INI 11+W6	AT 12	PA 11
	TP 1W+2	DK HN	
Speer	INI 9+W6	AT 14	PA 10
	TP 1W+5	DK S	
LeP 30	AuP 35	KO 13	MR 3
		GS 7	RS 2

Werte eines Söldners

Schwert	INI 12+W6	AT 15	PA 13
	TP 1W+4	DK N	
Streitkolben	INI 11+W6	AT 14	PA 12
	TP 1W+5	DK N	
LeP 40	AuP 45	KO 14	MR 4
		GS 7	RS 3

Adnan hat schon mehrfach Handel mit Lowangen betrieben und hat natürlich auch daran gedacht, 'Zoll' für die zu erwartenden Kontrollen der Ork einzupacken. Neben Geld handelt es sich dabei auch um andere, von den Schwarzipelzen begehrte Gegenstände: Kupfer- und Messingschmuck, sowie einige der bei den Orks so gefragten bunten Farbstoffe (zum Beispiel Hesindigo).

Achten Sie darauf, dass die Helden mit dem Handelszug am **26. Phex (gegen Abend)** in Lowangen eintreffen werden.

Von Greifenfurt aus würden die Wagen ohne größere Verzögerungen etwa **20 Tage** benötigen, mit einer durchschnittlichen Tagesleistung von rund **25 Meilen** (ca. 15 Meilen auf dem Gebirgspass und 30 Meilen pro Tag auf den Straßen im Mittelreich und im Svellttal.)

Wenn diese Art der Anwerbung sich nicht für ihre Gruppe eignet (weil die Helden sich möglicherweise mit solchen unwichtigen Aufträgen nicht abgeben – auch das kommt vor), dann besteht immer noch die Möglichkeit, die Helden erst auf der Strecke mit der Kolonne zusammentreffen zu lassen: Wenn die Helden zum Beispiel bei einem Überfall oder einem gebrochenen Rad aushelfen und so Freundschaft mit den Händlern schließen wird Adnan ihnen ebenfalls den Vorschlag machen, gemeinsam zu reisen.

Die Aufgabe der Helden besteht in den nächsten Tagen nun vornehmlich darin, den Zug zu sichern, die Straße vor den Wagen zu erkunden und gute Rastplätze zu finden. Besonders wildniserfahrene, aber auch flugfähige Helden können sich hierbei hervortun.

Nutzen Sie die Zeit während der Reise nach Lowangen, um den Helden bereits einige Informationen über die Situation im Svellttal, über

die Orks und die Stadt Lowangen selbst zukommen zu lassen (bzw. um ihr Wissen aufzufrischen.) Beachten Sie dabei aber, dass die Händler natürlich nichts von den neusten Entwicklungen wissen können und auch sonst nur mit grundlegenden Informationen dienen können (siehe Seite 45).

Es ist zwar nicht erforderlich, dass Sie die ganze Reise bis ins Kleinste ausspielen, einige typische Szenen sollten Sie aber doch einbauen: Schlecht verzurte Ladung (oder aber Pjatrews Feldküche) rutscht vom Wagen, ein Schlagloch sorgt für einen Radbruch, ein Baum ist auf die Straße gestürzt... etc.

Mögliche Begegnungen und Jagdwild:

- Orklandkarnickel
- Wildschweine
- Silberwölfe
- Orklandbär
- Orklandhörnchen (Lemminge)

(Siehe jeweils **Zoo-Botanica Aventurica**.)

Außerdem sollten Sie auf der Reise die folgenden Szenen und Ereignisse einstreuen:

DIE MAUERN VON ARRAS DE MOTT

Wenn die Helden etwa eine Woche lang auf dem Saljethstieg unterwegs sind passiert die Kolonne das sogenannte 'Mönchstal' und *Arras de Mott*. Einst das Kloster des praiosgefälligen *Ordens des heiligen Hüters* wurde Arras de Mott im Jahr 1012 BF (19 Hal) von den Orks erstürmt und dann noch lange Zeit als Stützpunkt missbraucht.

Dem inzwischen leerstehenden Kloster sieht man noch immer die Spuren von Eroberung und Rückeroberung an: Lücken in den Mauern und halb eingestürzte Gebäude zeugen von den Ereignissen von damals. Die Händler meiden die Anlage abergläubisch...

HARPYIENANGRIFF

Auf der Passhöhe sollten die Helden dann erstmals etwas für ihr Geld tun. Hier wird die Reisegruppe kurz vor dem Sattel von einem guten Dutzend *Harpyien* angegriffen:

Die Harpyien machen sich zunächst einmal einen Spaß daraus, die Reisenden mit irrem Gekreische zu erschrecken und lassen dann den ein oder anderen Stein auf die Helden und die Wagen fallen (*Ausweichen*, ansonsten 2W TP), bevor sie zum Angriff übergehen.

Die Harpyien brechen den Kampf jedoch nach spätestens 8 KR ohne ersichtlichen Grund wieder ab.

Werte einer Harpyie

Klauen	INI 9+1W6	AT 14	PA 7
	TP 1W6+5	DK N	

LeP 35 AuP 50 MR 12/5 GS 15/2 RS 1

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff, Gelände (Baum, Gebirge)

WEGZOLL

Zwischen dem Finsterkamm und der Ortschaft Yrramis wird die Reisegruppe erstmals auf die wahren Herrscher des Svellttals treffen: Eine Gruppe Orkkrieger, die Wegzoll für die unbehelligte Weiterfahrt der Gruppe fordert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwar habt ihr den Finsterkamm schon längst hinter euch gelassen, doch der Weg, den die Wagen jetzt nehmen ist noch immer holprig und macht das Vorankommen schwierig. Zumindest müsst ihr jetzt keine größeren Höhenzüge mehr überwinden, die Landschaft wird hier beständig flacher und weist nur noch kleinere Erhebungen auf.

Gemächlich wandert ihr neben den Wagen her und haltet wie immer die Umgebung im Auge. Schon früh habt ihr gemerkt, dass das Reisen auf dem Kutschbock wenig bequem ist, solange die Kolonne über derart schlechte Strassen fährt: Ein ungefederter Planwagen ist nun mal keine Reisekutsche.

Die Straße führt jetzt genau auf eine kleine Erhebung zu, von der aus man die Umgebung wohl gut im Auge behalten kann. Und dort warten auf euch bereits einige Schwarzpelze, allesamt wohl gut bewaffnet und gerüstet.

Die Händler hatten euch ja schon darauf hingewiesen: Überfälle durch die Orks sind jenseits des Finsterkamms eher selten. Hier fordern die Schwarzpelze von Durchreisenden stattdessen selbstbewusst Wegzoll.

“Ganz ruhig bleiben“ meint Adnan nun und kramt bereits eine Kiste aus seiner Ladung hervor. “Lasst die Waffen ruhen und fordert sie nicht heraus.“

Die Orks warten geduldig, bis die Wagen heran sind und versperren den Reisenden dann großspurig den Weg. Es handelt sich um insgesamt zehn Krieger, vornehmlich mit Säbel oder Gruufhai bewaffnet, die sie den Menschen auch mit wilden Drohgebärden präsentieren. Von den Händlern verlangen sie mit rauer Stimme Zoll für die Durchreise.



Wenn die Helden sich ruhig verhalten wird die ganze Begegnung glimpflich verlaufen: Adnan verhandelt mit dem Anführer der Orks und überreicht den Schwarzpelzen schließlich einige Münzen sowie Schmuckstücke aus Messing.

Während der Verhandlungen begutachten die anderen Orks die Wagen und die Reisenden und versuchen dabei auch, durch Drohungen und Einschüchterungen ihre Männlichkeit zu beweisen:

- Ein junger Ork mit einem schlanken Arbach lässt seine Waffe mehrfach vor dem augenscheinlich kampferfahrensten Helden durch die Luft sausen und brüllt ihm eine Herausforderung entgegen: „Du stark und kämpf“ oder du schwach und feig?“
- Ein feister, vernarbter Krieger baut sich vor der hübschesten Heldin in der Gruppe (oder aber vor Quenia) auf und deutet stolz auf sein Gemächt: „Wollen richtig Mann sehn? Ich dir zeig“, was richtig Mann ist!“
- Zwei Orks haben die blinkenden Töpfe und Pfannen auf Pjatrews Wagen entdeckt und streiten sich nun unter den verzweifelten Blicken des Norbarden um das Geschirr. Wenn die Helden hier vermittelnd eingreifen geben die Orks Ruhe, wenn jeder der beiden einen Topf oder Teller erhält.

Je nach Situation können Sie von den Helden *Jähzorn*-, *Selbstbeherrschungs*- oder MU-Proben verlangen um nicht doch auf eine Herausforderung oder Beleidigung zu reagieren oder aber um nicht

vor einer drohend geschwungenen Waffe zurückzuweichen (und sich damit nicht zwangsläufig zum Ziel für den Spott der Orks zu machen.)

Beachten Sie zudem, dass Frauen bei den Orks als Besitz gelten: Eine gerüstete und bewaffnete Kriegerin wird sofort für Unmut unter den Orks sorgen. Die beste Lösung wäre eigentlich, wenn ein männlicher Held die Frau rasch als seinen Besitz deklariert und sich dafür entschuldigt, dass sie sich „wie ein Mann verhält...“

Der Sinn der Szene ist wohl deutlich: Im Svellttal haben die Orks das Sagen und das sollte den Helden auch klar sein. Wenn die Helden der Meinung sind, dass die ganze Gruppe es leicht mit den (sich ja schließlich in der Unterzahl befindenden) Orks aufnehmen könnte und zum Angriff übergehen dann haben Sie die Situation nicht richtig dargestellt.

Sollte es dennoch zum Kampf kommen so können Sie die Kampfwerte von *unerfahrenen* und *erfahrenen Orkkriegern* verwenden (siehe **Anhang**, Seite 106). Die Händler machen den Helden dann allerdings schwere Vorwürfe und erwarten nun jeden Tag Vergeltungsmaßnahmen der Schwarzpelze.

Glücklicherweise haben die örtlichen Sippen jedoch anderes zu tun: Die Belagerung von Lowangen...

DIE ERSTE ZEITENWELLE

Am 26. Phex schließlich – Adnan hofft, dass die Wagenkolonne noch vor dem Abend Lowangen erreichen wird und treibt somit zur Eile an – werden die Helden erstmals mit dem seltsamen Phänomen konfrontiert, das die Gruppe in den nächsten Tagen noch mehrfach beschäftigen wird.

DER HINTERHALT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid nun schon eine ganze Weile auf der gut ausgebauten Straße am Flusslauf des Lowanger Svellt unterwegs. Zwar kann man die Straße nicht mit denen im Mittelreich vergleichen, doch ist sie gut genug befestigt, dass ihr genauso wie Adnan hofft, noch heute in Lowangen einzutreffen.

Nach drei Wochen in der Wildnis erscheint euch tatsächlich nichts verlockender als endlich wieder in einem weichen Bett zu schlafen und nicht mehr von den gewohnungsbedürftigen Kochkünsten des Norbarden abhängig zu sein.

Warm scheint die Sonne auf euch herab und von den hinteren Wagen hört ihr Pjatrew laut vor sich hin pfeifen. Munter schreitet ihr weiter aus und beobachtet, wie ein Schwanenpärchen aus dem Uferschilf auflattert.

Schließlich passiert ihr rechterhand eines der zahlreichen kleinen Wäldchen am Wegesrand. Wirklich dichte Wälder scheint es im Svellttal abseits der Bergwälder ja auch nicht zu geben.

Würfeln Sie eventuell fällige Proben auf *Gefahreninstinkt* nun verdeckt aus und warnen Sie den oder die betreffenden Helden kurz vor, bevor nun der Überfall auf die Wagen beginnt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich sirren Pfeile durch die Luft und bleiben zitternd im Holz der Wagen stecken. Adnan schreit überrascht auf, Pferde wiehern, irgendwo sind Schmerzensschreie zu hören.

Dann brechen unter kehligem Gebrüll plötzlich schwarzbezelte Gestalten waffenschwingend aus dem Wald und werfen sich euch entgegen...

Stellen Sie nun rasch fest, ob einer oder mehrere Helden von Pfeilen getroffen wurden, oder aber nur knapp verfehlt wurden – beachten Sie, auf welcher Seite der Wagen die Helden gegangen sind – und verteilen Sie auch schon die entsprechenden TP.

Gestatten Sie den Spielern dann ruhig, die Würfel zur Hand zu nehmen und vielleicht sogar schon ihre INI auszuwürfeln (bedenken Sie die Regeln für Hinterhalte – **MBK** 18ff) bevor Sie fortfahren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Wurfspeer holt Adnan vom Kutschbock, brüllend schnellen die Schwarzpelze euch entgegen, ein riesiger Ork schwingt mit Urgewalt einen mächtigen Kriegshammer gegen [HELDENNAME] und...

...

[HELDENNAME], Du reißt sofort Deine Waffe zur Abwehr hoch – doch Du hältst gar keine Waffe in der Hand, und Dein Angreifer ist fort!

Warm scheint die Sonne auf euch herab und von den hinteren Wagen hört ihr Pjatrew laut vor sich hin pfeifen.

Panisch blickt ihr euch um: Die Orks, die Pfeile, das furchtbare Krieggebrüll – alles spurlos verschwunden. Tatsächlich ist auch das Wäldchen verschwunden. Und eure Mitreisenden sitzen noch immer auf ihren Wagen, die gleichmütig die Straße hinunterfahren.

Verblüfft starrt ihr euch an während die Wagen weiterrollen. “Ist mit euch alles in Ordnung?” ruft euch Ingalf von seinem Wagen aus zu und mustert euch misstrauisch. “Ihr schaut aus, als hättet ihr ein Gespenst gesehen.”

Im nahen Uferschilf flattert in diesem Moment ein Schwanenpärchen auf.

Tatsächlich stehen die Helden wieder auf der Straße am Svelkt, nur kurze Zeit vor dem Hinterhalt. Keiner der anderen Reisenden hat etwas über den seltsamen Vorfall mitbekommen. Und natürlich ist keiner der Helden verwundet, hat LeP verloren oder Wunden davongetragen (weisen Sie die Spieler an, die letzten Änderungen auf ihren Heldenbögen wieder rückgängig zu machen.)

Betonen Sie aber dennoch, dass die Helden noch immer einen ‘Nachklang’ der soeben erlittenen Wunden und Schmerzen spüren – der Vorfall war definitiv sehr real.

Und während die Gruppe noch rätselt entdecken sie weiter vorne neben der Straße ein seltsam vertraut

aussehendes Wäldchen, das die Wagen auch in Kürze passieren werden...

DER HINTERHALT –

ZWEITER VERSUCH

Vermutlich werden die Helden jetzt schleunigst daran gehen, sich und die Mitreisenden auf den Überfall vorzubereiten:

Ein Held, der die Reisenden einweist und über das Talent *Kriegskunst* verfügt, kann nun einmal eine Probe auf dieses Talent würfeln und die TaP* dann zu Beginn des Kampfes auf die INI der Reisenden verteilen (wie unter Wirkung der Aktion *Taktik* – siehe **MBK** 21.)

Natürlich wäre es auch denkbar, dass die Helden sich vom Zug lösen um den Angreifern in den Rücken zu fallen. Dann sind aber *Schleichen*-Proben nötig, damit die Orks die Helden nicht bemerken (die erwarten allerdings auch keine Angreifer aus dieser Richtung...)

Alternativen scheint es übrigens keine zu geben: Das Wäldchen weiträumig zu umfahren ist mit den Wagen nicht möglich.

Schließlich wird dann alles ganz genauso ablaufen wie zuvor: Wenn die Wagen einen bestimmten Punkt erreicht haben eröffnen die Orks (elf an der Zahl) aus dem Hinterhalt das Feuer und stürmen dann aus ihren Verstecken.

Haben die Helden die Söldner und Händler jedoch diesmal auf den Angriff vorbereitet, so gilt die Kampfsituation diesmal nicht als *Hinterhalt* (es ist eher umgekehrt der Fall, siehe oben.) Wenn den Orks klar wird, dass ihre Opfer ganz und gar nicht unvorbereitet sind und die ersten Schwarzpelze gefallen sind werden sie wahrscheinlich auch recht schnell den Angriff wieder abbrechen.

(Verwenden Sie die Werte von *unerfahrenen* und *erfahrenen Ork-Kriegern* – Siehe **Anhang**, Seite 106.)

Die Orks gehören übrigens zu den wenigen Orkbanden, die sich im Svelktal herumtreiben: Ein Zusammenschluss von *Yurach*, die zu keiner der Sippen in der Gegend gehören.

Spätestens nach dem Gefecht werden die Mitreisenden die Helden aber mit der Frage löchern, wieso diese von dem sorgfältig vorbereiteten Hinterhalt wissen konnten.

Vermutlich werden die Helden sich nun aber genau dieselbe Frage stellen...

DIE ZEITENWELLEN

Lassen Sie die Helden (und Spieler) nun ruhig nach Herzenslust über das Vorgefallene spekulieren. Sie, werter Meister, sollen jedoch schon hier einige erklärende Worte finden:

Mehr als drei Tage nach dem jetzigen Zeitpunkt wird in Lowangen die Hexe *Nivaala* ein Ritual durchführen, dass einen schrecklichen Nebeneffekt hat: Es befreit die gefährliche unabhängige Dämonin *Heskatet* aus ihrem Zeitgefängnis und löst eine Katastrophe aus, die im folgenden als *Zeitenbruch* bezeichnet wird. Natürlich sollen Ihre Helden diesen Vorfall verhindern, *stattfinden* wird er aber zunächst doch. Erst durch eine kurze Reise in die Vergangenheit werden die Helden schließlich die Gelegenheit haben, Lowangen zu retten und den Ausbruchversuch der Dämonin zu vereiteln.

Obwohl die Helden also (hoffentlich) den Bruch verhindern werden sind seine Auswirkungen dennoch spürbar: Vom Zeitpunkt des Bruches aus rollen nämlich 'Zeitwellen' in Vergangenheit und Zukunft davon – etwa so, als würde man einen Stein in ruhiges Wasser werfen.

Wenn diese 'Wellen' dann über die Gegenwart hinwegrollen resultiert dies immer in einem kurzen Zeitsprung, ganz so als würde die Welle kurz die Gegenwart mit sich reißen.

Die (nahezu) einzigen, die diese Zeitsprünge wahrnehmen können sind die Helden – auch wenn sie wie alle anderen diesem Phänomen ausgeliefert sind. Und der Grund dafür liegt wiederum in der Zukunft verborgen, denn wie so vieles, was mit Satinav – dem Wächter der Zeit – zu tun hat müssen Ursache und Wirkung nicht unbedingt auch in genau dieser Reihenfolge aufeinander folgen...

DIE BELAGERUNG VON LOWANGEN

Gegen Abend trifft die Wagenkolonne dann trotz aller Hindernisse endlich in Lowangen ein. Geben Sie den Helden durch die erleichterten Händler noch mal zu verstehen, dass die Orks das Gebiet rund um die Stadt nicht betreten dürfen. Umso überraschender wird dann die nun folgende Entdeckung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es dämmt schon. Die Sonne versinkt langsam am westlichen Horizont und taucht die ganze Landschaft in blutrotes Dämmerlicht.

Die Pferde scheinen nun etwas zügiger auszuscheiden – so als wüssten sie, dass die Stadt nicht mehr fern ist. Gerade folgt ihr einer Biegung der Svelltuferstraße und tatsächlich tauchen nun vor euch Lichter zwischen den Bäumen auf.

Doch schon bald wird euch klar, dass die Lichter *vor* der Stadt brennen und nicht von Lowangen selbst stammen. Adnan hält überrascht seinen Wagen an, er wirkt plötzlich blass: Aus dem Wald ist eine Truppe Schwarzpelze getreten und versperrt euch die Straße. Orks? *Hier?*

Ihr zählt sicher zwei Dutzend schwer bewaffnete Krieger, von denen einer das Wort ergreift: "Folgt uns, ihr zu Häuptling!"

Nervös blickt ihr euch um, doch auch hinter dem letzten Wagen sind nun Orks aufgetaucht. Euch bleibt wohl keine Wahl.

Die Orkkrieger haben den Befehl, jeden Reisenden umgehend ihrem Häuptling vorzuführen, und so

geleitet man die Wagen zunächst einmal in das Lager südlich der Stadt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr passiert nun das Gestüt am Südufer des Svellt. Dort haben sich ebenfalls bewaffnete Schwarzpelze eingefunden, die an großen Feuern beieinander sitzen.

Doch noch weitaus mehr Feuer brennen auf der freien Fläche vor der Stadt: Dort stehen mehrere Zelte neben diesen ungewöhnlich hoch aufgeschichteten Lagerfeuern – die beinahe schon wie Scheiterhaufen wirken.

Weitere Feuer entdeckt ihr am Waldrand und auch am Nordufer beleuchten die Flammen auf gespenstische Weise hunderte von Schwarzpelzen, die sich hier versammelt haben.

Die Orks im Lager beäugen euch misstrauisch. Jeder trägt hier ein oder mehrere furchteinflößende Waffen und immer wieder beschimpft man euch im Vorbeigehen. Drohend präsentieren die Schwarzpelze ihre Waffen, ein muskulöser Krieger deutet stolz auf Trophäen am Gürtel, darunter wohl auch abgeschnittene Ohren seiner Feinde.

Unruhe herrscht um euch herum und die zornigen Stimmen werden zahlreicher, je mehr Orks eure Ankunft bemerken und hier zusammenströmen.

Adnan beugt sich ängstlich zu euch herunter: "Damit habe ich nicht gerechnet. Was tun wir denn jetzt...?"

Es bleibt zu hoffen, dass die Helden über genug Verhandlungsgeschick verfügen, um die Situation auch glücklich enden zu lassen.

Zwar lagern die beiden mit ihrer Sippe eigentlich vor der Fuchsbrücke, dennoch werden die Helden im Lager erstmals auf den *Harordak* der Harrkush treffen: Den Tairach-Schamanen *Arikash Harrachmar* und den Häuptling *Garrgrach Schattenauge*.

Und auch ein alter Bekannter ist hier anwesend (bekannt jedenfalls, wenn die Helden die Ereignisse aus **DVV** erlebt haben): *Urgruuzak*, der Häuptling der Burrkuzk, der Sippe, die die Verteilung der Tributzahlungen Lowangens übernommen hat.

Auch *Urgruuzak* muss sich hier jedoch den Entscheidungen von *Arikash* und *Garrgrach* unterwerfen und versucht zudem, vor dem fremden *Harordak* Stärke zu zeigen. Wenn die Helden ihn also erkennen und darauf hoffen, einen Fürsprecher unter den Orks zu haben, dann ist eher das Gegenteil der Fall.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Drei bewaffnete Orks kommen nun auf euch zu und ihr merkt an der Reaktion der Umstehenden sogleich, dass ihr es hier mit den Anführern der Belagerer zu tun habt.

Einer fällt euch sofort auf: Ein muskulöser Krieger mit dunkelbraunem Fell, der mit spielerischer Leichtigkeit einen mächtigen Kriegshammer von einer Hand in die andere wechselt und euch dabei aus tiefliegenden grauen Augen mustert.

Der zweite ist ungewöhnlich gut genährt für einen Ork und dennoch scheint auch er ein Häuptling zu sein: Sein nietenbeschlagener Lederpanzer spannt sich über eine ansehnliche Leibesfülle. Auch er hält eine Waffe, einen blanken orkischen Krummsäbel, in der Faust und beäugt euch grimmig.

Der dritte Ork mit dem im Flammenschein glänzenden blauschwarzen Fell ist zweifelsfrei ein Schamane: Er ist zwar ein Stück weit gedrungener als seine Begleiter, dennoch umgibt ihn eine Aura von Respekt. Auf der Brust trägt er das Zeichen Tairachs, die kupferne Mondscheibe, weiterer Kupferschmuck ziert seine Arme und Ohren.

(Ausführliche Informationen zu den drei Orks finden Sie im **Anhang** ab Seite 101, bzw. auf Seite 34.)

Versuchen die Helden nun, ihre Gegenüber während des Gesprächs einzuschätzen, so würfeln Sie für die Gruppe *Menschenkenntnis*-Proben+9

(+6, wenn der betreffende Held bereits längeren Kontakt mit Orks hatte):

Bei Gelingen sollte ihnen klar sein, dass *Garrgrach* zwar das Sagen hat, aber immer wieder zu *Arikash* blickt, um sich in seinen Aussagen bestätigen zu lassen (bei besonders gut gelungenen Proben können Sie bereits andeuten, dass der Häuptling über diese Regelung nicht sehr erfreut zu sein scheint...) *Urgruuzak* ist eifrig damit beschäftigt, den Reisenden zu drohen und *Garrgrach* zuzustimmen. *Arikash* spricht während der ganzen Verhandlungen kaum ein Wort.

Garrgrach wird nun – in furchtbar gebrochenem *Garethi* – denjenigen Helden ansprechen, der seiner Meinung nach der Anführer sein könnte: Am besten ein gut gerüsteter Krieger oder aber ein “Schamane“, worunter alle auch als solche erkennbaren Zauberkundigen mit eindrucksvollen Standessymbolen zählen.

Der Häuptling hat übrigens gar nicht vor, den Händlern die Einreise zu verweigern. Stattdessen will er für die Weiterfahrt nur einen entsprechend hohen Wegzoll einfordern (machen Sie dies den Helden aber nicht von Anfang an so deutlich.)

Interessant sind für *Garrgrach* vor allem die folgenden Dinge:

- Schmuckstücke aus Kupfer, Messing, Gold oder (Mond-) Silber
- Gold- und Silbermünzen
- Waffen und Rüstungsteile
- Von der Ladung: Silberbesteck und Wein, vielleicht auch ein (möglichst bunter) Teppich
- Ein oder zwei der Zugtiere
- Bunte Kleidungs- und Rüstungsstücke, sowie Farbstoffe
- Talaschin, aber auch Heilkräuter
- Schließlich auch hübsche Frauen (*Quenia*, aber auch eventuelle Heldinnen, vor allem Elfen!):
Garrgrach wäre sogar bereit, mit ihrem “Besitzer“ um die “Sklavin“ zu kämpfen...

Führen Sie die Verhandlungen nach Ihrem Gutdünken, lassen Sie die Helden aber gehörig schwitzen und vielleicht auch einige ihrer eigenen liebgewonnenen Waffen und Ausrüstungsgegenstände aufgeben, damit die Orks ihnen die Weiterfahrt erlauben.

Probleme könnten sich vor allem dann ergeben, wenn die Orks Ingalfs Wagen durchsuchen und den Purpur finden: Schnell werden die Orks dann glauben, die Händler wollen das begehrte Färbemittel vor ihnen verstecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich lässt man euch passieren: Die Orkkrieger bilden eine Gasse für eure Wagen.

Als ihr euch dem Wassergraben und den hohen Festungsanlagen Lowangens nähert erkennt ihr, dass dort zahlreiche Leute auf der Mauer zusammengekommen sind: Neben Gardisten wohl auch viele Bürger, die eure Verhandlungen mit den Orks aus der Ferne verfolgt haben müssen.

Ihr lasst das Lager der Schwarzpelze hinter euch und steuert auf die Brücke zu. Ein Blick über die Schulter verrät euch, dass die Orks euren Wagen nicht folgen.

Am Tor angekommen wird dort bereits knarrend die schwere Zugbrücke herabgelassen.

Mehr werden die Helden übrigens an diesem Abend aus eigener Beobachtung über die Belagerer auch nicht in Erfahrung bringen können. Erst bei Tageslicht und wenn sie mit den Bewohnern Lowangens gesprochen haben können sie genaueres über Anzahl und Verteilung der Orks in Erfahrung bringen (siehe **Die Truppenstärke der Orks** auf Seite 34).

ANKUNFT DER HELDEN

UND STIMMUNG IN DER STADT

Wenn die Reisegruppe dann in der Stadt eintrifft werden die Helden von den Bürgern bereits begrüßt. Man spricht der Gruppe Anerkennung aus und bemerkt, dass andere Händler nicht so glimpflich davon gekommen sind und weitaus mehr aufgeben mussten.

Auf die Fragen der Helden und Händler, was es denn mit den Orks vor der Stadt auf sich hätte können die Umstehenden ihnen bereits die folgenden Antworten geben (die jeweils mit *wahr* oder *falsch* gekennzeichnet sind):

- Die Schwarzpelze erschienen vor einer Woche vor den Toren der Stadt. Ein Orkhexer forderte die Stadt auf, einen Abgesandten hinaus zu schicken (*wahr*).
- Gildenrat und Stadtgarde haben mit den Orks gesprochen. Diese sind anscheinend erzürnt über die letzten Tributzahlungen oder verlangen für die nächste Übergabe mehr (*beides wahr*).
- Die Schwarzpelze fordern jetzt auch menschliche Sklaven von den Lowangern (*falsch*).
- Die Orks haben einfach nur genug von uns und haben die Übergabe der Stadt gefordert (*falsch*).

• Es heißt, die Orks hätten der Stadt ein Ultimatum gesetzt, aber der Gildenrat schweigt sich aus (*wahr*).

• Vor drei Tagen erschienen noch mehr Orks. Nun müssen es hunderte in den umliegenden Gütern und in eigens errichteten Lagern sein (*wahr*). Mehr – möglicherweise Tausende – sind aber vielleicht schon auf dem Weg, um die Stadt nach Ablauf des Ultimatums einzunehmen (*falsch*).

• Für den 4. Peraine, also in etwa einer Woche, ist eigentlich die nächste Tributübergabe angesetzt (*wahr*).

• Dann ist Neumond (*wahr*) und die Orkhexer werden Stürme, Dämonen und Untote rufen, um die Stadt zu erobern (*falsch*).

Diese Informationen entsprechen dem Wissensstand der meisten Einwohner Lowangens. Die Helden stellen schon bald fest, dass die Stimmung in der Stadt gedrückt ist: Die Belagerung, mehr aber noch die Tatsache, dass der Gildenrat die Bewohner im Unklaren lässt, sorgen für Unruhe und Misstrauen.

Bislang haben die Lowanger immer die missliche Lage der Stadt akzeptiert und trotzig auf bessere Zeiten gehofft.

Doch die erneute Belagerung der Stadt wird in den nächsten Tagen für immer mehr Unmut unter der Bevölkerung sorgen.

EIN ALTER BEKANNTER

Wenn die Helden schon einmal in Lowangen waren, vor allem aber, wenn sie der Tributübergabe in **DVV** beigewohnt haben, sollte die Gruppe schon bei ihrer Ankunft in der Stadt erneut auf den Stadtkommandanten *Erbert Domian* treffen: Dieser hat bereits von der Stadtmauer aus verfolgen können, wie die Helden die Situation mit den Belagerern gemeistert haben. Trifft die Gruppe dann in der Stadt ein so wird der Kommandant die Helden wiedererkennen und begrüßen.

Aber auch, wenn die Helden Domian nicht kennen wird er das Geschehen im Orklager verfolgen. Sobald die Helden dann in Lowangen sind wird er die Gruppe nachdenklich beäugen, die Helden jedoch nicht ansprechen (später dann jedoch Adnan beiseite nehmen und hoffentlich wahre Lobeshymnen über die Helden zu hören bekommen.)

UNTERBRINGUNG

Sorgen Sie möglichst dafür, dass die Helden in einem Gasthaus am Marktplatz oder im Nordteil der Stadt absteigen. Sowohl durch Adnan als auch durch Erbert könnten Sie den Helden das Hotel

– — — — —

“Bunte Flucht“ (29) oder ein anderes passendes Haus empfehlen.
Sollten die Helden (etwa aus alter Gewohnheit) ganz woanders absteigen wollen, so wäre das auch

nicht schlimm: Aufgrund der vielen Händler, die wegen der Messe in der Stadt festsitzen könnte ihr übliches Gasthaus ganz einfach ausgebucht sein.

VON TRIBUTEN UND MONDKRISTALLEN

Am folgenden Tag wird Stadtkommandant Erbert Domian den Entschluss fassen, die Helden mit der Suche nach dem Dieb der Mondkristalle zu beauftragen. Zwar hat er auch seine eigenen Leute auf den Fall angesetzt, diese haben bis heute allerdings noch keine nennenswerten Fortschritte erzielt. Und da das Ultimatum der Orks in wenigen Tagen ausläuft...

Wenn Domian die Helden schon aus **DVV** kennt wird der Stadtkommandant sich ohnehin an die Gruppe wenden. Wenn nicht dann aufgrund des Vorfalls am Vortag und der Empfehlung von Adnan Ölschlager.

Sollten die Helden sich während der Reise im übrigen dermaßen ungeschickt angestellt haben, dass Adnan ihnen Ihrer Meinung nach niemals ein gutes Zeugnis ausstellen würde, so wird die Gruppe dennoch von Erbert angesprochen, da der Stadtkommandant dann einem Missverständnis aufsitzt: In diesem Fall hat Domian sich nämlich bei dem Fernhändler nach “den Söldnern in seiner Begleitung“ erkundigt, die von Adnan dann auch hoch gepriesen wurden – wobei der Händler aber eigentlich die anderen angeworbenen Söldlinge in der Reisegruppe meinte.

ZUSAMMENKUNFT

IN DER MARKTHALLE

Geben Sie den Helden am nächsten Tag erstmal Gelegenheit, sich mit der Lage vertraut zu machen. Schnell sollte ihnen klar werden, dass es schwieriger werden wird, aus der Stadt wieder heraus zu finden als nach Lowangen hinein zu kommen.

Gegen Mittag werden die Helden dann von einem Mitglied der Stadtgarde – erkenntlich am grünen Rock mit dem Stadtwappen – gebeten, in der Markthalle vorstellig zu werden. Der Gardist geleitet die Helden zu dem prunkvollen Bau am Ostrand des Markts und führt sie dort über ein eindrucksvolles Treppenhaus in den zweiten Stock.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gardist öffnet euch eine schwere Eichentür, die in ein komfortables Schreibzimmer mit hoher Decke führt. Auf einem weichen Teppich stehen hier ein kleiner Konferenztisch mit Lehnstühlen

und ein mit wertvollen Intarsien versehener Schreibtisch. Ein mächtiger Kamin spendet angenehme Wärme und durch die Fenster kann man direkt auf den belebten Marktplatz hinab blicken. An einem dieser Fenster lehnt ein ergrauter Mann mit Schnauzbart, der den grünen Rock der Stadtgarde trägt.

Hinter dem Schreibtisch erhebt sich nun ein dunkelhaariger Patrizier und nimmt ein Monokel heraus. Mit dem streng blickenden Herrn auf dem überdimensionalen alten Gemälde hinter ihm verbindet ihn eine auffällige Ähnlichkeit.

“Bosper Weissenkorn, mein Name. Vorsteher des Gildenrats von Lowangen.“ beginnt er ohne Umschweife.

Dann deutet er zu dem Kamin hinüber und ihr bemerkt erst jetzt die schlanke Frau mit den halbrunden Brillengläsern, die im Schatten neben dem Kamin steht “Dies ist Hochwürden Karnilia Gilian, Vogtvikarin des Händlergottes und ebenfalls Ratsmitglied – Erbert Domian, Stadtkommandant von Lowangen, kennt ihr bereits...?”

(Genauere Beschreibungen der drei Anwesenden finden Sie ab Seite 28 sowie im **Anhang** auf Seite 104.)

Nachdem die Helden sich vorgestellt haben bietet Bosper den Helden Stühle an.

Bei den Gesprächen ist die Phex-Hochgeweihte Karnilia vor allem deshalb anwesend, um notfalls mit kirchlicher Autorität allzu bohrende Nachfragen der Helden unterbinden zu können.

Der auf dem Portrait dargestellte Mann ist übrigens Bospers Großvater Horan, ein mehrfach wiedergewählter Ratsvorsteher – die Familie Weissenkorn ist schon seit jeher sehr einflussreich im Rat der Stadt.

Bosper ist kein Mann von unnötigen Floskeln: Er erläutert mit wenigen Worten, wieso der Gildenrat auf die Gruppe gekommen ist und fragt geradeheraus, ob die Helden bereit sind, der Stadt einen Dienst zu erweisen.

Willigen diese ein so kommt Bosper auch gleich zur Sache:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Wie ihr bereits wisst befindet sich die Stadt derzeit in einer mehr als nur prekären Lage. Wenn wir der Sache nicht Herr werden, könnte uns eine weitere, womöglich monatelange Belagerung durch die Schwarzelze drohen. Ich muss euch ja nicht sagen, wie fatal dies für uns wäre, oder? Nein, sicher nicht.

Ihr müsst wissen, dass wir jedes halbe Jahr den Orks umfangreiche Tribute zu entrichten haben. Im Gegenzug halten die Schwarzelze sich bis auf 10 Meilen von der Stadt fern.

Doch nun waren die Orks mit dem Umfang der letzten Lieferung nicht ganz einverstanden. Sie sind leicht zu erzürnen, wenn etwas nicht ganz genau ihren Vorstellungen entspricht.

Wie immer waren auch bei der letzten Lieferung einige seltene Kristalle dabei, die unsere Arbeiter vor einiger Zeit in den Minen des Finsterkamms entdeckt hatten. Unsere Prospektoren haben die Gemmen einst ganz prosaisch ‘Mondkristalle’ getauft.

Bei den Verhandlungen mit den Orks, die dem Ende der Belagerung vorangingen stellten wir damals fest, dass die Schwarzelze eine gewisse Vorliebe für diese Gemmen haben. Wir verpflichteten uns, ihnen fortan einige der seltenen und kostbaren Kristalle zu liefern – drei bei jeder Tributübergabe – und konnten im Gegenzug einige Zugeständnisse von ihnen erreichen.

Doch wie es scheint wurden die Mondkristalle der letzten Lieferung gestohlen, bevor sie in der orkischen Hauptstadt ankam. Möglicherweise bereits hier in der Stadt.

Dann, vor einer Woche, tauchten die Orks vor unseren Mauern auf und forderten die fehlenden Kristalle. Daraufhin stellten wir fest, dass unsere

letzten Vorräte an diesen Gemmen ebenfalls gestohlen wurden, diesmal jedoch mit Sicherheit direkt aus der Feste von Lowangen.

Nun hat der götzenanbetende Schamane gefordert, dass wir bis zum nächsten Neumond in sieben Tagen, dem Zeitpunkt der nächsten Übergabe, die *dreifache* Menge an Kristallen als Entschädigung auszuhändigen haben...”

Bosper teilt den Helden nun alle nötigen Informationen zu den Tributzahlungen mit, die Sie in dem Kasten weiter unten nachlesen können. Zudem erhält die Gruppe eine Beschreibung der gesuchten Kristalle (siehe **Anhang**, ab Seite 108).

Dass die Mondkristalle jedoch als potente Kraftspeicher dienen können und wohl auch noch ganz andere Eigenschaften haben verschweigt der Ratsvorsteher den Helden und versucht die Kristalle weiterhin nur als seltene und wertvolle Gemmen darzustellen (erwähnt jedoch zumindest noch, dass die Kristalle mit dem Lauf des Mada-mals ihre Farbe ändern.)

Fragen die Helden nach, wieso die Stadtgarde nicht den Dieb sucht erklärt Domian den Helden, dass seine Leute genau dies seit einer Woche tun – bislang jedoch vergeblich. Und da die Zeit drängt hofft man jetzt, dass eine neue, unabhängige Gruppe vielleicht mehr Erfolge erzielen könnte.

Schließlich wäre da sicher noch die Bezahlung der Helden: Der Gildenrat ist bereit, der Gruppe ein ‘Kopfgeld’ von 300 Dukaten für die Ergreifung des oder der Diebe der Kristalle zu bezahlen.

Es bleibt zu hoffen, dass die Helden die mißliche Lage der Stadt nicht ausnutzen wollen, um den Preis unnötig in die Höhe zu treiben. Bosper kann den Helden jedoch einen Bonus von weiteren 60 Dukaten versprechen, wenn sie den Dieb und sämtliche Kristalle unversehrt vorführen können.

DIE TRIBUTZahlungen

Im Rahja 1012 BF (19 Hal) kamen die Orkhäuptlinge und Vertreter des Gildenrats nach einjähriger Belagerung Lowangens vor den Toren der Stadt zusammen, um über eine für beide Seiten annehmbare Einigung zu sprechen.

Der Gildenrat hatte allen Grund, dass die Belagerung endlich aufgehoben wird: Nach fast täglichem Katapultbeschuss und zwölf Monate des Ausharrens war die Stadt in denkbar schlechtem Zustand und die Vorräte drohten knapp zu werden. Ohne die Äcker und Felder im Umland würde man die Bewohner und die zuvor nach Lowangen gekommenen Flüchtlinge nicht mehr lange ernähren können.

Und auch die Orks hatten ihre Beweggründe, sich auf Tributzahlungen einzulassen: Zu gut hatte die Stadt mit ihren Festungsanlagen den Angriffen standgehalten und den Schwarzelzen war klar, dass sie Lowangen niemals oder aber nur mit enormen Verlusten würden erobern können.

Und so wurden die halbjährlichen Tribute vereinbart: Die jeweils zum ersten Neumond im Travia und Peraine zu entrichtenden Tribute bestehen vornehmlich aus Getreide, Nahrungsmitteln, Geflügel und



Schweinen, einigen Kaltblütern der Lowanger Zucht sowie allerlei Wertsachen und Tand, der von den Bürgern der Stadt gespendet wird.

Zudem beinhalten die Abmachungen jedoch auch noch andere Punkte: Zum einen wäre dies die Lieferung von Edelmetallen und Eisenerzen aus den Lowanger Minen im Finsterkamm, dazu auch immer einige bereits fertige Waffen und Rüstungen.

Die Lage dieser Minen ist den Orks weiterhin unbekannt. Zwar haben die Schwarzpelze das ein oder andere Mal versucht, die Abbaugebiete auszumachen, jedoch haben die Lowanger es bislang immer verstanden, durch falsch gelegte Fährten und geschickt gewählte Transportrouten die Minen vor den orkischen Spähern versteckt zu halten.

Inzwischen sind die Orks auch mit der Situation zufrieden: Solange die Tributlieferungen regelmäßig eintreffen überlassen sie eben gerne den Menschen die harte Arbeit unter Tage.

Der genaue Wortlaut der Vereinbarungen zwischen Lowangern und Orks ist tatsächlich nur dem Gildenrat bekannt, was in der Stadt zur Verbreitung von allerlei Gerüchten gesorgt hat. Der Grund dafür liegt zum einen darin, dass niemand wissen soll, wie außerordentlich ergiebig die Gold- und Silberminen wirklich sind und wieviel davon Lowangen den Orks tatsächlich zu übergeben hat.

Die restlichen Punkte beinhalten einige Geheimvereinbarungen, die unter anderem die Lieferung der sogenannten *Mondkristalle* beinhaltet. Diese kraftspeichernden Kristalle wurden kurz vor Beginn der Belagerung erstmals in einer der Silberminen gefunden. Da der Gildenrat zumindest ahnt, zu welchen dunklen Zwecken die Orkschamanen diese Kristalle benutzen könnten (dies aber durchweg nicht wahrhaben will) wahrt man auch über diesen Bestandteil des Tributs bislang noch peinliches Stillschweigen.

DER STAND DER ERMITTLUNGEN

Danach wird Erbert Domian den Helden den Tatort in der Feste zeigen (siehe auch die Beschreibung des Schauplatzes ab Seite 25) und sie mit dem bisherigen Stand der Ermittlungen vertraut machen:

- Das Fehlen der Kristalle wurde am Nachmittag des 20. Phex festgestellt. Die zehn Mondkristalle waren allerdings schon seit drei Monaten (seit der letzten Lieferung) dort untergebracht. Domian und seine Stellvertreterin haben die Kristalle entgegengenommen und eingelagert. Seitdem wurde der Raum nicht mehr geöffnet.
- Gestohlen wurden lediglich die Kristalle. Die ebenfalls dort eingelagerte Edelmetalle und die Soldgelder der Stadtgarde wurden nicht angetastet.
- Von den Kristallen weiß derzeit nur eine äußerst begrenzte Zahl an Leuten:
 - Mehrere Vertreter des Gildenrats: die bereits vorgestellten Bosper Weissenkorn und Karnilia Gilian sowie noch drei weitere Ratsherren: Franka Kerres (Nordlandgilde), Ranjo Ferber (Lederergilde) und Isilda Breching (Maurergilde).
 - Erbert Domian und seine Stellvertreterin Thorni Schultheiss (der Stadtkommandant weißt die Helden darauf hin, dass sie niemanden als Verdächtigen ausschließen dürfen solange die Gruppe ermittelt.)
 - zwei Prospektoren und ein Dutzend Arbeiter in den Minen im Finsterkamm: Alle waren seit Monaten nicht mehr in der Stadt und sind über jeden Zweifel erhaben (außerdem hätten sie die Kristalle schon in den Minen stehlen können.)

- Zugang zum Lagerraum haben nur die Mitglieder des Gildenrats, Domian und Thorni. Die Feste darf außerdem nur von Beamten des Magistrats, den Mitgliedern der Stadtgarde, den Stadtbütteln und den Bürgerwehren bei ihren Übungen betreten werden. Dazu kommen noch die Straftäter, die eine der selten verhängten Haftstrafen im Kerker absitzen müssen (damit kommt man aber immer noch auf über 1500 Personen.)
- Da sich der genau Tatzeitpunkt nicht feststellen lässt gibt es wohl nur wenige Ansatzpunkte: Wie kam der Täter in die Feste? Wer wusste von den Kristallen und könnte ein Interesse an ihnen haben?

Betonen Sie, dass die Helden immerhin noch eine ganze Woche für ihre Ermittlungen Zeit haben und entsprechend ruhig an den Fall herangehen können. Wenn dann in drei Tagen die Niederhöllen über sie hereinbrechen kommt dieses Unglück dafür nur umso überraschender für die Gruppe...

Verhindern Sie jedoch auf jeden Fall, dass die Gruppe sich auf den Weg in den Finsterkamm macht, um dort die Minen aufzusuchen: Allein die Hinreise würde bereits fünf oder sechs Tage in Anspruch nehmen, Neumond ist aber schon in einer Woche.

Die nächste Lieferung (jedoch mit höchstens vier neuen Kristallen) wird übrigens frühestens in zwei Monaten erwartet.



DER TATORT UND DIE TAT

Es ist nicht vorgesehen, dass die Helden in der Kürze der Zeit signifikante Fortschritte bei der Tätersuche machen werden.

Dennoch sei Ihnen hier kurz aufgeführt, wie sich der Diebstahl tatsächlich abgespielt hat:

In der Nacht vom 18. auf den 19. Phex flog die Hexe Nivaala in die Feste hinein. Mittels HARMLOSER GESTALT (LC 68) nahm sie die Gestalt von Erbert Domian an und kam so auch an den Gardisten vorbei, die die Schatzkammer der Feste bewachten. Dann bediente Nivaala sich des FORAMEN (LC 59), um an die Kristalle zu gelangen und verließ die Feste wieder auf demselben Weg, auf dem sie auch gekommen war.

Um herauszufinden ob (zum Beispiel zum Öffnen der Schlösser) Magie angewendet wurde ist aufgrund der vergangenen Zeit allerdings ein gelungener ODEM+15 (LC 128) nötig.

Da der genaue Tatzeitpunkt und damit die zu dieser Zeit wachhabenden Gardisten nicht bekannt sind gestalten sich auch Verhöre der Wachen als schwierig. Und da Nivaala in 'Verkleidung' des Stadtkommandanten den Diebstahl durchführte erinnert sich auch kein Gardist an irgendwelche Auffälligkeiten in den letzten Wochen oder Monaten.

Wenn die Helden sich dann aber etwas in der Feste umgesehen haben können Sie die Gruppe darauf hinweisen, dass es auch hier einen Zugang zu der Kanalisation Lowangens gibt (siehe **Wichtige Schauplätze**, ab Seite 32).

HINWEISE ZUM ABLAUF DER SUCHE

Die Helden werden nun zu Beginn ihrer Zeit in Lowangen mit einem Detektivspiel konfrontiert, das eigentlich nur den folgenden Sinn erfüllt:

Die Gruppe soll beschäftigt und abgelenkt werden, während Sie die Helden nach und nach mit

Ereignissen konfrontieren, die bereits den Hauptteil des Abenteuers vorbereiten.

Zudem werden die Helden dabei nach und nach mit Informationen gefüttert, die ihnen dann später als Wissensbasis für die Lösung des Abenteuers dienen werden.

Für Sie als Meister bedeutet dies vor allem, dass Sie mit den im Kapitel **Spurensuche in Lowangen** niedergelegten Informationen die Gruppe lange genug (nämlich drei Tage lang) beschäftigen müssen, ohne dass die Helden der Diebin der Mondkristalle wirklich auf die Spur kommen dürfen.

Lassen Sie es sich also nicht nehmen, die ein oder andere falsche Spur zu legen, die im folgenden Kapitel noch nicht aufgeführt ist (drei Kristalle verschwanden aus der letzten Lieferung, jetzt wurden zehn gestohlen: Sobald die Helden erstmals diese Zahlen zusammenrechnen sind falsche Schlüsse vorprogrammiert...)

Achten Sie darauf, Ihre Spieler mit kleinen Zwischenerfolgen zu belohnen:

- Die Kristalle der **letzten Lieferung** wurden vor einem halben Jahr mit Sicherheit ebenfalls noch in der Stadt entwendet (*von den Orks Urgruuzak oder Morrgrak zu bestätigen*).
- Die Kristalle können als **Kraftspeicher** verwendet werden (*verschiedene Quellen; vor allem Franka Kerres würde dies den Helden mitteilen*).
- Dann sollte die Gruppe entdecken, dass auch in den letzten Jahrzehnten immer wieder mysteriöse **Todesfälle** in der Stadt vorgekommen sind (*verschiedene Quellen und Personen*).
- Forschen die Helden schon früh über Satinav nach (etwa aufgrund der Zeitsprünge), so können sie möglicherweise schon auf den Zusammenhang zwischen den Todesfällen und den **Satinav-Konstellationen** kommen (*verschiedene Quellen und Personen*).



SPURENSUCHE IN LOWANGEN

“Wir haben genug Zeit,
wenn wir sie nur richtig verwenden.“
—*Basilus der Große*

Ablauf und Sinn des Kapitels: Nun machen sich die Helden daran, den oder die Diebe der Mondkristalle zu finden. Ganz bewusst sollen sie dabei über die wahren Hintergründe ein wenig in die Irre geführt werden und nur ansatzweise zu einer Lösung des Rätsels finden. Zudem überraschen weitere Zeitsprünge und seltsame Todesfälle die Helden.

Dieses Kapitel enthält alle für den drei Tage dauernden 'Detektiv-Teil' des Abenteuers relevante Informationen, unterteilt in die folgenden Abschnitte:

- **Wichtige Schauplätze:** Orte in der Stadt, die die Helden während ihrer Suche wahrscheinlich aufsuchen werden.
- **Szenen und Begegnungen:** Alle Ereignisse, die während der drei Tage geschehen. Zwei spezielle Themen sind dabei im Anschluss als eigene Kapitel

herausgegriffen: Die **Verhandlungen mit den Orks** und **Weitere Zeitsprünge**.

- **Informationen:** Fakten und Gerüchte, auf die die Helden während ihrer Suche stoßen können.

Eine allgemeine Beschreibung der Stadt Lowangen, ihrer Eigenheiten und Geschichte finden Sie im **Anhang** ab Seite 92.

Dort finden Sie auch Beschreibungen der wichtigsten auftretenden Meisterpersonen (ab Seite 99).

ÜBERSICHT ÜBER DIE EREIGNISSE

- **18. Phex:** Heskater erscheint. Nivaala stiehlt die letzten zehn Mondkristalle aus der Feste.
- **19. Phex:** Heskater findet in Magister *Rothenfels* ihr erstes Opfer.
- **20. Phex:** Die Orks beginnen mit der Belagerung. Arikash stellt der Stadt ein Ultimatum bis zum nächsten Neumond. Der Gildenrat stellt das Fehlen der Kristalle fest.
- **23. Phex:** Heskater tötet die Hexe *Cassilla*. Verstärkungen für die Belagerer treffen ein.
- **24. Phex:** Erste Verhandlungen mit den Orks bleiben ergebnislos.
- **25. Phex:** Heskater tötet den Schamanen *Nhuvrak*, da die Kraft des letzten Opfers nicht ausreichte.
- **26. Phex:** Die Helden erreichen Lowangen.
- **27. Phex:** Mittags Anwerbung in der Markthalle. Die Helden beginnen mit ihren Nachforschungen und treffen erstmals Nivaala. Am Abend dann Arikashs Anrufung.
- **28. Phex:** Vormittags der Totenzug. Heskater tötet die Hexe *Geshmyna*. Abends Treffen mit *Xerinn*. Im Laufe des Tages der zweite Zeitsprung.
- **29. Phex:** Nivaala beginnt mit dem Ritual. Der dritte Zeitsprung. Heskater tötet den Adeptus *Larkon*. Neue Verhandlungen mit den Orks.
- In der Nacht auf den **30. Phex:** Der Zeitenbruch. Die Orks fallen in die Stadt ein.
- **4. Peraine:** Neumond und Tag der Tributübergabe.

ERMITTLUNGEN IN EINER GROßSTADT

Beachten Sie bitte, dass Meisterpersonen nicht nur da sind, um auf Knopfdruck Informationen herunterzurattern: Die Fakten, die die Meisterpersonen den Helden geben können, sollten sich die Gruppe immer im Dialog erschließen. Bedenken Sie dabei, dass manche Gesprächspartner gewisse Informationen auch nicht so ohne weiteres herausgeben (etwa, weil sie sich nicht selbst schaden wollen oder es ihnen befohlen wurde.)

Jeder hat zudem natürlich einen eigenen Tagesablauf und seine Arbeit, der er nachgehen muss: Hat die gesuchte Person vielleicht gerade ein wichtiges Gespräch mit anderen? Ist sie möglicherweise gerade bei Tisch oder zum Gebet im Tempel? Vermitteln Sie den Helden nicht das Gefühl, alles würde sich nur um sie drehen, sondern fügen Sie die Gruppe in eine lebendige, atmende Welt ein.

Im übrigen sind die Personen natürlich nicht zwingend ortsgebunden, meist sind sie einfach nur vornehmlich an dem betreffenden Ort anzutreffen (meist ihr Arbeitsplatz.) Es empfiehlt sich auch, dass die Helden auf der Suche nach einer bestimmten Person einmal woanders hingeschickt werden oder

später wiederkommen müssen. Und des Nachts sind viele ohnehin nur in ausgesprochenen Notfällen erreichbar (und dann nicht unbedingt an ihrem Arbeitsplatz.)

Orientieren Sie sich dabei auch an den Angaben, die Sie bei den einzelnen Meisterpersonen finden. In manchen Fällen kann eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe den Helden verraten, dass die betreffende Person etwas verheimlicht oder gar lügt: Würfeln Sie Proben jedoch verdeckt und erschweren Sie diese nach Ihrem Ermessen.

Eine Stadt setzt immer besondere Anforderungen an den Spielleiter: Eine Stadt ist lebendig, immer sollte etwas am Straßenrand geschehen, wenn die Helden in Lowangen unterwegs sind. Improvisieren Sie also kleine Szenen, die den Spielern zeigen, dass sie sich in einem belebten Umfeld bewegen.

(Weitere Tipps zur Ausgestaltung von Stadtabenteuern finden Sie in dem Band **In dunklen Gassen** aus der Box **Land der Stolzen Schlösser** sowie auch in **Tempel, Türme und Tavernen**.)

SICH WIEDERHOLENDE EREIGNISSE

Beachten Sie bitte auch von Anfang an, dass die Helden den 29. Phex *zweimal* erleben werden. Für Sie als Meister bedeutet das vor allem, ein wenig die Übersicht darüber zu behalten, welche Fortschritte die Helden bis zu diesem Tag gemacht haben und wann Sie welche Szenen am 29. Phex stattfinden lassen. Am besten machen Sie sich dazu einfach im Verlauf des Spiels einige Notizen. Im übrigen müssen Sie sich auch nicht sklavisch genau daran halten: Sie können auch einfach annehmen, dass schon durch das veränderte Verhalten der Helden gewisse Abweichungen passieren – die Zukunft muss ja nicht feststehen.

Allerdings berauben Sie sich und die Spieler durch zu häufige und zu deutliche Abweichungen eines erheblichen Teils des Spielspaßes: Gerade die Tatsache, dass die Helden bereits wissen, wann was passieren wird macht ja den Reiz einer solchen Zeitreise aus...

WICHTIGE SCHAUPLÄTZE

Im folgenden sind alle Schauplätze in Lowangen aufgeführt, die für die Helden während des Aufenthalts in der Stadt relevant sein könnten. Bei jeder Ortsbeschreibung finden Sie die dort anzutreffenden *Meisterpersonen* kurz beschrieben. Zudem ist dort aufgeführt, über welche *Informationen* die Personen verfügen (in manchen Fällen sind auch die Ergebnisse eine *Bibliotheksrecherche* angegeben.)

Die Nummerierungen beziehen sich auf den Plan der Stadt, den Sie im **Anhang** auf Seite 113 finden.

BORONTempel (3)

Ein unscheinbarer, fensterloser Bau am Nordtor Lowangens beherbergt den Tempel des Totengottes. Der Andachtsraum, die Halle des Todes, ist von Schweigen erfüllt und wird nur schwach von Boronslichtern (Kerzen hinter schwarzem Papier) erhellt. Der Boronsanger der Stadt liegt mangels einer geeigneten Fläche westlich außerhalb der Stadt.

Legeslaw

Erscheinung: Ein noch recht junger Mann (geb.: 998 BF) mit kahlgeschorenem Kopf und blasser Haut. Trägt eine unscheinbare schwarze Robe mit silbernem Raben. Größe: 1,70 Schritt.

Hintergrund: Der Tempelvorsteher Legeslaw ist norbardischer Abstammung, wohnt aber schon Zeit

seines Lebens in Lowangen. Der Hüter des Raben unterliegt einem Schweigegelübde, das er jährlich erneuert, versteht es aber gut, sich mit kurzen Gesten und Blicken verständlich zu machen. Vermittelnd kann hier im Notfall aber auch die Priesterin **Adelinde** eingreifen.

Informationen: Naturgemäß wird es schwierig, von Legeslaw Informationen zu erhalten. Der Boroni wird Fakten auch nur sehr ungerne niederschreiben: **B3, B4, C1, D1-D3**.

Die Archive

Informationen: Die Archive des Tempels stehen den Helden nicht offen. Dennoch können Legeslaw oder Adelinde für die Gruppe auf Anfrage die entsprechenden Teile nachschlagen: **B8-B10**.

FESTE LOWANGEN (4)

In der großen, schwer bewachten Feste der Stadt Lowangen ist die Kaserne der Stadtgarde untergebracht, der Stadtkerker, das Zeughaus, die Schreibstuben der Garde und Stallungen für einige Pferde (zur Zeit sind auch die Pferde des Gestüts hier untergebracht).

Der Hof rund um die uralte Eiche in der Burg dient als Exerzier- und Aufmarschplatz, sowie auch als Übungsgelände für die freiwilligen Bürgerwehren der Stadt.



Im Haupthaus der Feste sind neben den Schreibstuben und Domians Büro auch die allgemeinen Räumlichkeiten untergebracht: Küche mit Speisesaal, Offizierskasino und ein kleines Kartenzimmer.

Im Keller befindet sich zudem ein gut gesicherter und ständig verschlossener Raum für Soldgelder und konfiszierte Wertsachen. Vor dem Raum stehen ständig zwei Gardisten als Wache bereit, Schlüssel haben nur Erbert und Thorni.

Die Mondkristalle, Erze und Edelmetalle für die Tribute werden dort immer in einer weiteren, ebenfalls verschlossenen Nebenkammer untergebracht.

Erbert Domian

(Der Stadtkommandant von Lowangen ist als ständiger Ansprechpartner für die Gruppe im **Anhang** auf Seite 104 genauer beschrieben.)

Informationen: **A3, A5, A6, B3-B5, B8, C1, D2, D3.** Die Information **A7** kennt Erbert auch, ihm wurde jedoch befohlen, dies gegenüber allen Außenstehenden zu verheimlichen (deshalb fühlt er sich auch recht unwohl.) Vor allem wird Domian aber darauf hinweisen, dass der Orkhäuptling Urgruuzak (siehe Seite 34) sonst für die Entgegennahme der Tribute zuständig ist: Der Häuptling könnte somit auch genaueres über den Verbleib der letzten Lieferung wissen.

Thorni Schultheiss

Erscheinung: Eine athletische und gutaussehende, aber abweisend wirkende Frau (geb.: 999 BF). Dunkelblondes Haar, Pferdeschwanz. Größe: 1,82 Schritt. Thorni trägt immer Schwert, Kettenhemd und darüber den Rock der Garde (beinahe schon als Imitation der rondrapriesterlichen Tracht.)

Hintergrund: Thorni (eigentlich Thornia) sah als einstige Sattlergesellin in der Garde die einzige Möglichkeit zu einem rondrianischen Lebensstil und begann mit einem raschen Aufstieg durch die Ränge. Inzwischen Hauptfrau und Stellvertreterin Domians, wartet sie auf den Moment, wo sie die Nachfolge des Kommandanten antreten kann. Thorni bemüht sich stets um rondrianische Ideale, ist aber karriereversessen.

Informationen: **A3, A5, A6, B3-B5, C1, D1** (gerade gegenüber den Orks ist Thorni sehr von Vorurteilen geprägt.) Auch Thorni weiß von **A7**, verheimlicht dies jedoch sehr viel besser als Erbert.

MARKTPLATZ (5)

Der Markt von Lowangen bildet das Zentrum der Altstadt, genauso wie das Zentrum des Handels in der Stadt. Die wichtigsten Verwaltungsbauten und

Tempel Lowangens sind ebenfalls hier angesiedelt. Zur Zeit herrscht wegen der Handelsmesse "Markt und Spiele" reges Treiben auf dem großen Platz: zahlreiche Stände und Buden, dazwischen Händler, Bürger und Schaulustige (siehe auch Szene **Markt und Spiele** ab Seite 34.)

TRAVIATEMPEL (6)

Der *Tempel der Gütigen Herrin Travia* ist nicht nur eines der größten und bedeutendsten Gotteshäuser der Travia überhaupt, sondern auch der älteste Tempel Lowangens, der schon während der frühen Besiedlung entstand. Viele Bürger Lowangens sind Nachkommen einstiger Flüchtlinge (oder mussten vor über 15 Jahren noch selbst vor den Orks fliehen), die in der Stadt ein neues Zuhause gefunden haben und noch heute zeigen viele der Göttin durch großzügige Opfergaben ihre Dankbarkeit.

Der gemütliche Tempelraum wird von dem großen zentralen Herdfeuer beherrscht, das wohlige Wärme verbreitet. Rundum gruppieren sich Arbeitsräume und gleich mehrere einfache Schlafsäle, in denen jeder unterkommen kann, der den Tempel um Zuflucht bittet.

Derzeit sind hier einige Bauern aus der Umgebung untergekommen, die vor den Belagerern fliehen mussten, und noch mehr kommen hier zusammen, wenn die Geweihten Brot und Suppe verteilen, um die Hungernden zu sättigen (siehe auch die Szene **Armenspeisung** auf Seite 35.) Deshalb ist im Tempel meist Hochbetrieb, und doch gleicht das Treiben eher einem Familientreffen.

Mutter Erlgaria

Erscheinung: Eine resolute, großmütterlich-strenge Person mit grauem Haarknoten (geb.: 962 BF). Auffällig klein (Größe: 1,53 Schritt). Nutzt einen Gehstock. Orangefarbene Robe mit Gänsespange.

Hintergrund: Erlgaria ist schon seit frühester Kindheit im Tempel und nun seit über 30 Jahren Tempelvorsteherin. Nennt jeden liebevoll "Gänslein", liebt es, wenn viel los ist und erzählt gerne von alten Zeiten (und von drei viel zu früh verstorbenen Ehemännern.) Erlgaria hat zudem ein exzellentes Gedächtnis. Faulpelze, respektlose Gäste oder Frevler bekommen ihren Zorn zu spüren.

Informationen: **B1, B3, C1, D1.** Sehr wichtig ist die Information **C11**, die ansonsten kaum jemanden in der Stadt bekannt ist. Um diese Information zu bekommen ist jedoch weniger eine Spende an den Tempel angesagt als Kartoffeln schälen und Suppe umrühren.

DIE AKADEMIE DER VERFORMUNGEN (8)

Die renommierte graue Magierakademie ist in einem weitläufigen Prachtbau am Nordrand des Markts untergebracht. In den Gängen der Akademie herrscht reges Treiben und auch die Hesinde-Geweihten des benachbarten Tempels sind hier oft anzutreffen.

Die Akademie hat sich vor allem beim Ausbruch der Zorganpocken vor über 30 Jahren, aber auch bei der Belagerung durch die Orks durch tatkräftige Hilfe bei den Lowangern sehr beliebt gemacht und bekommt noch immer regelmäßig Spenden aus der Bevölkerung.

Die gegenüber anderen Zauberkundigen sehr aufgeschlossene Akademie unterrichtet neben der Verwandlungs- auch Heilmagie. Ein Trakt des Gebäudes ist gar ein regelrechtes Hospital mit einem großen Krankensaal und mehreren Einzelzimmern. Auch der Handel mit Heiltränken floriert. Wenn die Helden darum bitten, zum Akademieleiter *Elcarna von Hohenstein* vorgelassen zu werden erhalten sie entweder sofort (persönliche Bekannte, renommierte Magier, hoher SO, dringendes Anliegen) oder innerhalb eines Tages einen Termin bei dem Erzmagus. Schneller könnten die Helden mit Magister *Rudan Silberwind* zusammentreffen, einem Lehrer für Heilkunst.

Wollen die Helden die Studierstube sehen, in der Magister *Rothenfels* vor einer Woche gestorben ist (siehe **Information B3**), so müssen sie feststellen, dass sein Zimmer bereits ausgeräumt wurde. Der Magister hat derzeit keine auffälligen Forschungen betrieben.

(Eine ausführliche Beschreibung der Akademie finden Sie in **AZ 105**.)

Elcarna Erillion von Hohenstein

(Der Erzmagus und Akademieleiter ist im **Anhang** auf Seite 104 näher beschrieben.)

Informationen: Der Erzmagus ist naturgemäß eine wichtige Informationsquelle: **A5, A6, B3, B5, B8, B9, C1-C6, D2, D3, D6, E2, E3, E5, F1-F4**. Die Fakten **A7-A9** kennt Elcarna ebenfalls, wird sein Schweigen darüber jedoch nicht grundlos brechen. Vor allem wird er davor zurückschrecken, Alcoro von Trutzingen so ohne weiteres als Verdächtigen hinzustellen und warnt die Helden vor voreiligen Schlüssen.

Rudan Silberwind

Erscheinung: Die schlanke Gestalt (Größe: 1,87 Schritt) und die feinen Züge deuten unzweifelhaft auf elfisches Blut hin. Dennoch zeugen Falten um seine Augen von fortgeschrittenem Alter (geb.: 944 BF).

Hintergrund: Der in die Jahre gekommene Halbelf und Magister für Heilkunde hat den ganzen Norden bereist, daneben aber immer wieder einige Jahre lang in Lowangen unterrichtet. Rudan ist als typischer Vertreter der Grauen Gilde allen Zauberrichtungen gegenüber aufgeschlossen und kennt sich recht gut mit elfischer, druidischer und satuarischer Magie aus. Auch den nivesischen und orkischen Schamanen hat er kürzlich einige Abhandlungen gewidmet.

Informationen: Der Magister ist in gewisser Weise Ihr 'Joker' im Spiel, denn er verfügt über einige wichtige Informationen über die Schwarzpelze und Hexen: **B3-B5, B8, B9, C2-C6, D2, D3, D6, E2, E3, E5, F1-F4**. Rudan ist übrigens auch gegenüber den Orks sehr unvoreingenommen: Gerade wenn die Helden die Schwarzpelze ausnahmslos für "barbarisch und dumm" halten können Sie dem mit Hilfe des Magisters entgegenwirken.

Bibliotheksrecherche

Die Bibliothek der *Akademie der Verformungen* umfasst mehrere große Räume im Keller des Gebäudes. Bibliothekshelfer unterstützen die Magister, Hesinde-Priester und Novizen dabei, die gesuchten Bücher und Schriftrollen zu finden, da die eigentlichen Bibliotheksräume nur von wenigen Privilegierten betreten werden dürfen.

Informationen: In einer Abschrift der *Astralen Geheimnisse* (siehe **Die Magische Bibliothek** Seite 10) können die Helden einige Theorien und Vermutungen über Satinav finden: **E2, E4-E6, E8** (**Sprache:** Bosparano; **Lesezeit:** 20/TaW in *Lesen/Schreiben:* Kusliker Zeichen in Stunden, um alle diese Passagen zu finden.)

HESINDETEMPEL (9)

Im Gegensatz zu der wesentlich repräsentativeren Magierakademie gleich nebenan ist die *Halle der Weisheit* in einem Gebäude aus schlichtem grauen Granit untergebracht. Die Bibliothek steht jedem Bürger der Stadt offen und nicht wenige nutzen dieses Recht auch.

Der eigentliche Andachtsraum mit der Statue, die Hesinde mit dem Menschenschüler zeigt, ist relativ klein gehalten. Dafür schließen sich an den Raum Unterrichtsräume an, in denen die Kinder der Stadt, aber auch ältere Bürger umsonst Lesen und Schreiben lernen können.

Melchior Arenbruch

Erscheinung: Trotz seines Alters von über 60 Jahren agil und jung wirkend. Lotos-tätowierungen auf Stirn und Handrücken, kurze



braune Haare, verkniiffener Mund, schmale Nase. Größe: 1,82 Schritt.

Hintergrund: Der Hohe Lehrmeister steht dem Hesindetempel nun seit rund 30 Jahren vor. Seinen Bemühungen um die Volksbildung ist es zu verdanken, dass in Lowangen fast jeder zweite Bürger lesen kann. Besondere Interessen: Sprachen-, Pflanzen- und Tierkunde.

Informationen: Für einen Hesinde-Geweihten verfügt Melchior leider nur über wenige für das Abenteuer relevante Informationen: **B3, C2-C5**.

Bibliotheksrecherche

Die Bibliothek des Tempels steht hinter der benachbarten Akademie etwas zurück, was allzu spezielle Themen angeht, die Geweihten dürfen jedoch auch jederzeit die Akademiebibliothek besuchen. Die Bibliothekare achten penibel darauf, dass jeder Besucher mit den hier gelagerten Werken pfleglich umgeht.

Informationen: Nutzen Sie die Bibliothek und die dort zu findenden *Bücher der Schlange*, um den Helden einige Informationen zuzuspielen, die diese bislang andernorts noch nicht finden konnten, zum Beispiel **C11, D8, D9, E2-E5, E8** (jeweils einige Stunden Suche).

MARKTHALLE (II)

Die große dreistöckige Markthalle ist der Inbegriff all dessen, für das Lowangen steht: Der Handel und die Vorherrschaft der Gilden. Das prunkvolle Gebäude am Markt wurde vor weit über 500 Jahren errichtet, danach jedoch beständig erweitert und umgebaut, schließlich sogar mit einem dritten Stockwerk versehen.

Im Erdgeschoss finden sich die eigentlichen Markthallen, in denen Stände aufgebaut werden können, aber auch Bürgerversammlungen abgehalten werden. Ein Bogengang erlaubt den Zugang zum Hof und Phextempel.

Wer einen Termin beim Ratsvorsteher oder einem Beamten machen will muss sich am Empfang anmelden. Im zweiten und dritten Stock befinden sich mehrere Schreibstuben und Konferenzzimmer, die von den Mitgliedern des Gildenrats genutzt werden, sowie der imposante zweistöckige Saal, in dem der Rat zusammenkommt.

Bosper Weissenkorn

Erscheinung: Dunkle Haare, aufwändige Kaufherrenkleidung, Monokel, scheinbar gleichgültiger Gesichtsausdruck. Größe: 1,69 Schritt.

Hintergrund: Der Ratsherr und Gildenratsvorsteher (geb.: 988 BF) entstammt einem alten Patriziergeschlecht. Bosper spricht schnell, ohne Um-

schweife und hat die Angewohnheit, gestellte Fragen selbst zu beantworten. Bosper pflegt stets seine Reputation als geradliniger Denker und wird deshalb von vielen unterschätzt.

Informationen: Außer dem bereits eingangs erläuterten kann Bosper auf Nachfrage mit den folgenden Informationen dienen: **A3, A5, A6, C1, D1, D2**. Ferner verfügt Bosper über **A7** und **A8**, wird den Helden diese jedoch nicht von sich aus mitteilen.

PHEXTEMPEL (I3)

Die *Hallen des Handels* sind das am besten besuchte Gotteshaus der Stadt. Selbst nicht im Handel tätige Bürger bringen dem Tempel regelmäßig Spenden und zeigen somit die Verbundenheit der Stadt mit dem Handelsgott.

Schon am Eingang wird jeder Gläubige von einer silbernen Fuchsstatue begrüßt. Der große Andachtsraum im Erdgeschoss des Tempels ist jedoch – ungewöhnlich für den Gott des Nebels und der Nacht – von vielen Fenstern gut beleuchtet. Hier zeigt sich der Reichtum des Tempels: marmorne Böden und Decken, teure Glasfenster und samtene Vorhänge.

Im Andachtsraum treffen sich die Händler der Stadt, um in Anwesenheit des Gottes um Preise zu feilschen oder sich von einem Priester ihre Verhandlungen absegnen zu lassen. Hier geht es oftmals wie in einer Börse zu: Waren wechseln ihre Besitzer und werden nicht selten sogleich weiterverkauft. Wesentlich diskretere Sitznischen stehen jedoch ebenfalls bereit.

Das Obergeschoss ist ein Gewirr aus Gängen, Treppen und Zimmern, doch auch dort hat der Diebesaspekt des Phex keine große Bedeutung: Stattdessen gibt es hier Schreibstuben und sorgfältig geführte Archive, die zahllose Handelsabkommen und Verträge dokumentieren.

(Einen zweiten, geheimen Phextempel – wie in den meisten anderen Städten üblich – werden die Helden übrigens in Lowangen vergeblich suchen.)

Karnilia Gilian

Erscheinung: Schwarze Haare, knabenhafte Frisur, graue Augen, halbmondförmige Brillengläser. Kostbare samtene Kaufherrengewänder. Schlank, unauffällig, sehr redegewandt. Größe: 1,68 Schritt.

Hintergrund: Die Vogtvikarin des Phextempels hat traditionell einen ständigen Sitz im Gildenrat. Karnilia (geb.: 995 BF) ist zur Gänze dem Handel verbunden, versucht aber gelegentlich auch ein eher mysteriös-nebulöses Image zu pflegen, um der anderen Seite ihres Gottes ebenfalls gerecht zu



werden. Die Vogtvikarin sucht immer nach neuen Geschäftsbeteiligungen für den Tempel, ist jedoch integer und gottgefällig in ihrem Tun.

Informationen: Die Phex-Priesterin gibt Informationen natürlich nicht ohne entsprechende Gegenleistungen heraus (dies kann eine Spende sein, ein Botengang oder die Auskundschaftung eines Handelskontors): **A3, A5, A6, B3, B4, C1, D1-D5**. Die Fakten **A7** und **A8** können Sie dabei als Waren mit wirklich hohem Wert betrachten.

BOTSCHAFT DES NEUEN REICHS (16)

Die mittelreichische Botschaft ist in einem Patrizierhaus direkt am Marktplatz untergebracht. Die Fenster im Erdgeschoss sind durch starke Eisenstangen gesichert, über dem Eingang prangt stolz das Wappen des Kaiserreiches. Zwei Gardisten stehen rechts und links der Tür, lassen aber kommentarlos jeden passieren, der nicht übermäßig suspekt oder schwer bewaffnet aussieht. In der Empfangshalle kann man Termine mit dem Botschafter oder einem der fünf Sekretäre machen. Neuigkeiten über die Orks hört der Abgesandte des Reichs, der Edle Eldan von Kummersberg, aber immer gerne persönlich.

Edler Eldan von Kummersberg

Erscheinung: Blass, mit starker Brille, Hakennase. Typische Bürokrat, aber aufgeschlossen. Größe: 1,72 Schritt. Geb.: 984 BF.

Hintergrund: Eldan (Anrede: "Eure Exzellenz"), der schon in jungen Jahren zu der Diplomatie kam, versucht immer sein Amt und seinen Posten, auf dem er viel zu wenig zu tun hat, sich und anderen gegenüber zu rechtfertigen. Eldan würde gerne eine Allianz zwischen Lowangen und dem Mittelreich initiieren, hatte damit aber bislang bei seinen Vorgesetzten noch keinen Erfolg. Zudem wüsste der Botschafter nur zu gerne, wieviele Agenten die KGIA¹ denn wirklich bei ihm eingeschleust hat (es ist genau eine – siehe unten)...

Informationen: Eldans Wissen ist eher rudimentär und zudem von Vorurteilen geprägt: **A2, B1, B3, C1, D1**. Wichtiger ist vielleicht eher der Hinweis auf die KGIA: Die Helden könnten (mit Recht) annehmen, dass deren Agenten sehr viel besser informiert sein werden.

Sandrine Flemen

Erscheinung: Offenes Lächeln, immer einen Aktenstoß unter dem Arm. Helle blonde Haare, ausdrucksvolle braune Augen hinter einer

(falschen) Brille, gibt sich unscheinbar, ist tatsächlich aber sehr hübsch. Größe: 1,68 Schritt.

Hintergrund: Die junge Sekretärin (geb.: 1001 BF) ist immer aufgeschlossen, freundlich, sagt nie etwas verbindliches. Wenn die Helden bereits wissen (aus **DVV**), dass Sandrine heimlich Magierin (weiß; Hellsicht und Antimagie; Rommilys) und Agentin der KGIA ist, haben diese möglicherweise ein Druckmittel gegen die Sekretärin in der Hand.

Ansonsten könnten die Helden (sobald sie mit Eldan über die KGIA gesprochen haben) auch auf "Agentenjagd" gehen: Inszenieren Sie für die Gruppe eine Episode mit Beschattungen und Sammlung von Indizien, in deren Verlauf die Helden schließlich Sandrine enttarnen können (zum Glück gehört die Agentin nicht zu den besten ihrer Zunft.).

Informationen: **B3, B4, D2, D3, E1**. Sandrine verfügt als gut informierte Agentin noch über andere Fakten, die sie aber nur ungern preisgeben würde, um sich nicht zu verraten: **A3-A5, B5, C2-C4, D4-D7**.

NIVAALAS HAUS (23)

Es ist unwahrscheinlich, dass die Helden schon früh im Abenteuer (also vor dem Zeitenbruch) Nivaala in deren Behausung in Lowangen aufsuchen wollen.

Sollte dies aber wider Erwarten doch der Fall sein, so verweisen Sie die Helden nicht auf das Haus, in dem später das Ritual stattfinden wird: Nivaala besitzt noch eine zweite, weitaus einfacher eingerichtete Behausung im Stadtteil Bunte Flucht.

Orientieren Sie sich dann einfach an der Beschreibung von Nivaalas Haus ab Seite 66, lassen Sie das Kräuterbeet und den Keller weg und ersetzen Sie den Baderaum durch ein Gästezimmer.

DIE HALLE DER MACHT (32)

Die zweite Magierakademie Lowangens ist in einem kasernenartigen dreistöckigen Bau untergebracht, der in dem farbenfrohen Stadtteil Bunte Flucht wie ein Fremdkörper wirkt.

Dies ist aber mehr als passend für den strengen, rigorosen Führungsstil des Schulleiters *Oswyn Puschinske*, der die *Halle der Macht* in Greifenfurt gründete und dann bei Nacht und Nebel nach Lowangen umziehen musste. Als die Orks die Macht ergriffen stellte man den Lehrplan hier sofort um und nahm auch noch die Kampfmagie auf. Die tatkräftige Hilfe während der Belagerung

¹ Kaiserlich-Garethische Informationsagentur (Geheimdienst des Mittelreichs)

brachte der eher suspekten Beherrschungsakademie dann erstmals den Respekt der Bürger ein.

Seine Spektabilität werden die Helden in diesem Abenteuer vermutlich nicht treffen (lediglich alten Bekannten oder wirklich renommierten Schwarz- oder Graumagiern würde der Erzmagus einen kurzfristigen Termin gewähren.) Stattdessen wird man sie hier an einen der Magister, *Alcoro von Trutzingen*, verweisen.

(Eine ausführlichere Beschreibung der Akademie finden Sie in **AZ** 104.)

Alcoro von Trutzingen

Erscheinung: Dunkelgraue Robe, schütterer grauer Haarkranz, unbewegtes Gesicht, das keine Gefühlsregung verrät. Größe: 1,73 Schritt.

Hintergrund: Der Magister und alte Weggefährte Puschinskes (geb.: 975 BF) ist ein renommierter Beherrschungsmagier, der den Lehrplan nur zu gerne wieder auf traditionelle *Magica Controllaria* umstellen würde und auf den Posten des Schulleiters hofft.

Informationen: Wenn die Helden erst einmal erfahren, dass Alcoro Interesse an den Kristallen bekundet hat wird er wahrscheinlich sehr schnell ein Verdächtiger. Alcoro weist jedoch alle Anschuldigungen zurück. Er erfuhr von einem Magister der *Akademie der Verformungen* von den Kristallen und wollte lediglich seine Neugierde befriedigen.

Weitere Informationen: **A5, A6, A8, B10, C1, C2, C4, D1-D3, E1, F1-F3, F5**. Wenn die Helden ihm aber bereits Vorwürfe gemacht haben wird der Magister deutlich unkooperativ (und macht sich damit wohl noch verdächtiger). Ansonsten wird er für seine Unterstützung ein Ansichtsexemplar der Kristalle von den Helden erbitten.

Oswyn Puschinske

Erscheinung: Uralt, fast völlig kahlköpfig. Stimme schnarrend wie Sandpapier. Bohrender Blick. Größe: 1,66 Schritt.

Hintergrund: Der einstige Hofmagier des grausamen Kaisers Perval hat 'seine' Akademie fest im Griff, obwohl die Magister jeden Tag seinen Tod erwarten (geb.: 913 BF). Ehrgeiziger Machtmensch, hätte bei Borbarads Sieg sofort die Seiten gewechselt (allerdings auch erst dann.)

Informationen: **B10, C2-C4, D2, D3, E2-E4, E7, F1-F4**.

Bibliotheksrecherche

Die eher bescheidenen Mittel der *Halle der Macht* lassen keine allzu umfangreiche Bibliothek zu. Die Werke hier beschränken sich deshalb vornehmlich auf Beherrschungs- und Kampfmagie.

Informationen: Die *Halle der Macht* verlangt zwei Dukaten pro Stunde für die Nutzung ihrer Bibliothek. Dafür können die Helden hier aber ein etwas älteres Exemplar des *Codex Dimensionis* (siehe **Die Magische Bibliothek** Seite 11ff) einsehen, das einige Spekulationen zu Heskate enthält: **F1-F5 (Sprachen:** Bosparano und Zhayad; **Lesezeit:** 30/TaW *Lesen/Schreiben:* Kusliker Zeichen in Stunden.)

ORDENSHAUS

DER GRAUEN STÄBE (33)

Die Lowanger Ordensburg der *Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perricum* (oder: *Ordo Defensores Lecturiae*, ODL) ist eine der vier wichtigsten Niederlassung des Ordens. Der ODL hat sich der Verteidigung in Bedrängnis geratener Akademien und Magier der Grauen Gilde verschrieben und nimmt auch Nichtmagier auf.

Das zweistöckige, recht unscheinbare Ordenshaus umfasst ein größeres Areal im Norden von Bunte Flucht und besitzt sogar einen ummauerten Hof, auf dem die Grauen Garden (eine Einheit von drei bis fünf Kämpfern unter Führung eines Magiers) sich im Stockfechten und allerlei Leibesertüchtigungen üben können.

Wenn die Helden hier vorsprechen und einen Graumagier oder andere respektable Personen (SO 8+) in ihren Reihen haben werden die Magier sich nach Kräften bemühen, den Helden zu helfen. Den Lowanger Großmeister *Hagen Gerion* werden sie aber nur in besonders dringenden Fällen treffen. Eher wird sich die Archivarin *Cantressa Fiaghan* um die Belange der Gruppe kümmern.

(Weitere Informationen zu den *Grauen Stäben* finden Sie in **MWW** 187.)

Cantressa Fiaghan

Erscheinung: Schlanke, schon fast hagere Gestalt. Viele Falten, strenger Zug um die Lippen. Trotz Alter (geb.: 968 BF) agil und kraftvoll. Belehrende Wortwahl. Größe: 1,78 Schritt.

Hintergrund: Die Archivarin wurde vor einigen Jahren aus dem wesentlich wärmeren Neetha nach Lowangen versetzt und schätzt die Kälte im Norden nicht sonderlich. Trotz der unter grauen Magiern üblichen Aufgeschlossenheit legt die Maga (grau; Antimagie und Hellsicht; Kuslik und Methumis) Nichtmagiern gegenüber eine gewisse Reserviertheit an den Tag. Großes (theoretisches) Wissen, Sprachenkundlerin. Als Archivarin untersteht ihr auch das (eher begrenzte) örtliche Spitzelnetz.

Informationen: **A3, A4, B3-B5, C2, C4, C5, D1-D3, E1, F1-F3, F5.** Die Archivarin wird aber recht misstrauisch, wenn eher suspekt wirkende Helden sich nach Tributzahlungen und Todesfällen erkundigen.

Hagen Gerion

Erscheinung: Dunkles Haar, leicht schräge Augen, gedrungene Gestalt. Größe: 1,71 Schritt. Vereint nivesische, norbardische und Weidener Vorfahren in sich. Trägt den Stab *Robureon*, das Zeichen seiner Großmeisterwürde.

Hintergrund: Wurde vor neun Jahren trotz Zweifel wegen mangelnder Erfahrung (geb.: 981 BF) zum Großmeister ernannt. Versucht immer, auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein. Kontrolliert und hinterfragt Untergebene und alle erzielten Ergebnisse genau. Gute Ortskenntnis, hat in Lowangen (grau; Eigenschaften und Form) studiert. Äußerst willensstark und beherrscht.

Informationen: **A3, A4, B3-B5, C2-C7, D1, D2, E4, E6, F1.**

Bibliotheksrecherche

Die Bibliothek des ODL umfasst hauptsächlich ordensinterne Aufzeichnungen und einige magische Schulungsbücher.

Informationen: In den Archiven sind Informationen über die früheren Todesfälle zu finden, die Aufzeichnungen sind aber nur Graumagiern zugänglich: **B8-B10.**

GILDENHAUS

DER NÖRDLANDHÄNDLER (36)

Die Gilde der Nordlandhändler hat ein zweistöckiges Fachwerkhaus am Rahjapark bezogen. Im Erdgeschoss befindet sich eine großzügige Empfangshalle, die mit Gemälden und Ausstellungsstücken vom Reichtum des Nordens kündigt, ein Sekretariat und mehrere Salons, in denen Besucher empfangen werden. Das Obergeschoss, mit Konferenzzimmer, Rauchsalon und Spielzimmer, ist in der Regel nur Mitgliedern zugänglich.

Franka Kerres

Erscheinung: Leicht übergewichtig, schmale Lippen, auffallend rote Haare mit grauen Strähnen. Abschätziger Blick. Größe: 1,76 Schritt. Geb.: 975 BF.

Hintergrund: Reiche Pelzhändlerin und Ratsherrin, die den Vorstand der Nordlandgilde seit zehn Jahren innehat und seitdem beständig versucht, den Kaufherren Konkurrenz zu machen. Dabei schreckt sie auch vor ausgefeilten Intrigen nicht zurück.

Franka ist Stammgast im Bordell *Kleine Freude* und in der Apotheke Blumendal (um Jugendelixiere zu erstehen.)

Informationen: Um Bosper zu schaden gibt Franka "mal ganz unter uns" gerne die ein oder andere Information preis: **A3-A7 (!), A8, B2-B4, C1, D1.**

CASSILLAS LADEN (39)

Bestehen die Helden darauf, den Kräuterladen zu untersuchen, in dem die Hexe Cassilla starb, so improvisieren Sie einen kleinen Laden mit angeschlossenem Wohnbereich (oder orientieren sich an der Beschreibung des *Kräuterladens* in **Tempel, Türme und Tavernen**, Seite 91.)

Cassilla wurde am 23. Phex von einem Nachbarn tot in dem Laden aufgefunden. Niemand in der Gegend weiß, dass Cassilla eine Hexe war.

Da die Frau keine bekannten Verwandten hat wurde der Laden bereits von der Stadtgarde ausgeräumt. Cassilla wohnte erst seit zwei Jahren in Lowangen und war bei ihrem Tode etwa 20 Jahre alt. Ihr Vertrautentier (eine Kröte) starb nur zwei Tage nach ihr.

GESANDTSCHAFT KAISER RENOS (48)

Die ehemalige Schänke "Zum kleinen Fürsten" dient nun schon seit einigen Jahren als Gesandtschaft des selbsternannten Kaisers des Svellttals, Kaiser Reno I. Zwar nimmt niemand den Anspruch des ehemaligen Pelzhändlers Reno Guttheil wirklich ernst, dennoch bilden seine Leute inzwischen eine recht einflussreiche Gruppe im Svellttal.

Die Gesandtschaft dient seit 1018 BF als Behausung für den Lowanger Botschafter Renos: *Oberst Otho Urdorf von Svalltingen Bispelquell*. Die Helden könnten sich an Otho wenden, da sie ihn schon aus **DVV** kennen, oder aber sie hören von seinem Ruf als gut informierten Botschafter des sogenannten 'Kaisers'.

Otho Urdorf

Erscheinung: Groß (1,96 Schritt), kräftig gebaut, mit Kaiser-Reto-Bart und blütenweißer (Phantasie-) Uniform mit zahlreichen falschen Orden, dazu blitzblanke Reiterstiefel und Ledergerte.

Hintergrund: Otho genießt einen recht guten Ruf in der Stadt, auch wenn niemand weiß, was er eigentlich in Lowangen macht. Der ehemalige Tiefhusener Leutnant (geb.: 977 BF) kommandierte Renos Widerstandstruppen und wurde von diesem 'geadelt'. Tatsächlich ist Otho die treibende Kraft hinter dem Kaiser. Immer in seiner Begleitung

anzutreffen sind zwei Winhaller Wolfsjäger: *Blut* und *Eisen*.

Informationen: Otho ist tatsächlich überwiegend recht gut informiert und gibt sein Wissen gerne weiter, solange die Helden ihn trotz seiner falschen Ansprüche auf Titel und Würden auch ernst nehmen: **A3, C1, D1-D7**.

DIE KANALISATION

(NICHT AUF DER KARTE)

Dass Lowangen (zumindest die repräsentativeren und reicheren Bezirke) so saubere Straßen hat verdankt es auch einem recht umfangreichen Abwassersystem. Zwar kann sich dieses nicht unbedingt mit den Kanalisationen anderer großer Städte messen, einige Teile wurden jedoch von Zwergen gebaut. Dort läuft der Unrat tatsächlich gut ab und es stinkt auch nicht ganz so penetrant wie anderswo.

Vor allem große Bezirke der Altstadt, Teile von Bunte Flucht und einige größere Straßen in Eydal werden über die Kanalisation entwässert. Unter dem 'Svelltje' gibt es sogar mehrere, ständig tropfende (und wenig sicher erscheinende) Verbindungstunnel.

Die Kanalisation (und der Geheimgang nach draußen) wird gerne von der Diebesgilde, aber auch von Tsaia Jostrans Schmugglern benutzt (zu beiden Gruppen siehe Seite 36ff sowie Seite 97.) Außer diesen wagen sich nur die Rattenfänger in die dunklen Tunnel, in denen man mal bis zum Knöchel, mal bis zur Hüfte in stinkende Abwässern einsinkt: für Ungeziefer, Pilze und Schwämme dagegen sind die Kanäle ein Paradies.

Die Helden können auf die Kanalisation aufmerksam werden, wenn diese die Tunnel als Fluchtweg oder gar Versteck für den Dieb der Kristalle ins Auge fassen.

Bereiten Sie den Helden in diesem Falle eine unvergessliche Zeit in den stinkenden Kanälen. Hüfthoch im Wasser bedeuten im übrigen auch **Ratten** plötzlich eine ernste Gefahr und im schlimmsten Fall können die Helden auch auf eine hungrige **Riesenamöbe** stoßen (beachten Sie die Angaben zu besonderen Kampfbedingungen in **MBK 34**.)

Schließlich sollten Sie den Einsatz der Gruppe belohnen indem sie den einhändigen Ork *Morrgrak* aufstöbern, der sich hier seit längerem versteckt hält.

Werte einer Ratte

Biss	INI 6+W6	AT 4	PA 0
	TP 2 SP	DK H	

LeP 3 AuP 15 MR 0 GS 4 RS 0

Ratten treten im Rudel auf (W20+5 Tiere). An Land lassen sich Ratten am besten mit Fußtritten bekämpfen: eine gelungene GE-Probe fügt einer Ratte W6 SP zu. Bei 1 oder 2 wird zusätzlich eine zweite getroffen.

Werte einer Riesenamöbe

Biss	INI 8+W6	AT 2*	PA 0
	TP 1W+3	DK H	

LeP 40 AuP 80 MR 18 / 10 GS 0,25 RS 0

*) fällt bei einer AT eine 1, so hat die Amöbe ihren Gegner umschlungen ('verschluckt'). Jede KR darf der Gefangene versuche, sich mit einer KK-Probe +Anzahl KR zu befreien. Bis dahin nimmt er pro KR 1W+KR Schaden durch Verdauung.

Morrgrak

Erscheinung: Ein schwächtiger Ork mit verfilztem graubraunem Fell und Lendenschurz. An einem Gürtel trägt er einige Beutel und einen schartigen Säbel. Seine rechte Hand fehlt, der Stumpf ist vernarbt und schlecht verheilt.

Hintergrund: Der junge Ork (geb.: 1008 BF) gehörte zur Sippe der Burrkuzk und war an der letzten Tributvergabe beteiligt (siehe **DVV**). Als ihn jedoch die Gier übermannte und Morrgrak ein Stück des Tributs stehlen wollte schlugen ihm die Elitekrieger der *Augen von Khezzara* die Hand ab. Bei seinesgleichen war Morrgrak nun nicht mehr gerne gesehen, so dass der Ork sich in die Wälder um Lowangen flüchtete. Dort überstand er Fieber und Wundbrand aufgrund seines Arms, ist aber immer noch stark geschwächt.

Informationen: Wenn die Helden sich das Vertrauen des Ork verdienen kann er der Gruppe folgende Fakten mitteilen: **A3, A4, D2-D6** (aber ohne Übertreibungen), **D9**.

(Siehe auch die Szene **Morrgrak** auf Seite 36.)

Morrgrak lebt in ständiger Angst vor Seinesgleichen und vor den Menschen, die ihn bereits ein oder zweimal von ihren Feldern gejagt haben. Der Ork ernährt sich von dem wenigen, was er in seinem Zustand sammeln oder erjagen kann. Beim Aufmarsch der Orks hat sich Morrgrak in die Kanalisation geflüchtet. Wenn die Helden es schaffen, das Vertrauen des Ork zu gewinnen, dann kann er ihnen ein wenig Hilfe geben.

Neben seinem Wissen (siehe oben) kann Morrgrak den Helden einen Ausgang aus der Kanalisation zeigen, durch den auch ein Mensch passieren kann: Ein Geheimgang, der zu einer Hausruine im Wald außerhalb der Stadt führt.



Auf keinen Fall wird der schwache und verängstigte Morrgrak jedoch die Kanäle verlassen, solange die Orks in der Nähe sind. Ihn mit in die Stadt zu nehmen wäre wegen der gespannten Lage unter den Einwohnern ebenfalls keine gute Idee. (Sollte es zum Kampf mit Morrgrak kommen verwenden Sie die Werte eines *unerfahrenen Orks* – siehe **Anhang**, Seite 106.)

AUSSERHALB DER STADT

Die Orks haben sich in den umliegenden Höfen, im Gestüt und in der Herberge “Wegrast“ (53) eingenistet. Sowohl südlich als auch nördlich der Stadt haben sie größere Lager aufgeschlagen und Zelte errichtet.

Die Bauern aus der Umgebung und auch die Pferde wurden beim Herannahen des Feindes in die Stadt gebracht, lediglich zwei Nachzügler gelten als vermisst und sind wahrscheinlich erschlagen worden. Die Flößer haben ebenfalls ihre Werkstätten aufgegeben. Manch einer hat zudem sein Boot lieber im Fluss versenkt als es den Schwarzipelzen in die Hände fallen zu lassen.

- **Die Situation:** Inzwischen haben die Orks damit begonnen, eigene grobe **Flöße** zu bauen, mit denen sie auch über den Svellt setzen können (und somit den Kontakt zwischen den verschiedenen Truppenteilen halten.)

Nachts lassen die Schwarzipelze immer große **Feuer** anzünden, die wie Scheiterhaufen aussehen, ein gespenstisches Licht auf die Schwarzipelze werfen – und hauptsächlich der Einschüchterung dienen.

Die Krieger von inzwischen dreizehn Sippen haben sich vor den Toren Lowangens eingefunden: Garrgrachs **Harrkush** sind dabei die zahlenmäßig größte Gruppe und lagert vor allem im Norden, Urgruuzaks **Burrkuzk** vor dem Südtor (die bislang immer für die Tributverteilung zuständig waren) sind die nächstgrößte Gruppe.

Einige Sippen haben übrigens auch **Kriegshunde** dabei – grausame, blutrünstige Bestien, die nur zum Töten abgerichtet wurden.

Allein Arikash verfügt aber über einen der gewaltigen **Kriegsoger**, der auf den Namen *Rroggk* hört und meist an einen Pfahl vor dem Zelt des Schamanen angebunden ist. Der Oger hört nur auf Arikash und ist eine weitere Basis für dessen Macht.

(Benötigen Sie Werte für die Orks, den Oger und die Hunde, dann orientieren Sie sich bitte an den Angaben im **Anhang** auf Seite 106.)

- **Die Lager:** Die Orks haben eine Reihe von *Riyachart* aufgebaut: großräumige orkische Zelte aus Tierhäuten, in denen mehrere Krieger unterkommen können. Die meisten Orks mussten sich jedoch mit provisorischen Lagern zufrieden geben.

Garrgrach bewohnt ein eigenes *Riyachart* mit seinen besten Okwach. Auf einer Stange neben dem Eingang steckt ein großer Steppenbullenschädel, Zeichen seiner Häuptlingswürde. Auch Arikash hat ein eigenes, wenn auch kleineres Zelt, das mit den roten Mondscheiben Tairachs bemalt ist. Beide Orks halten sich meist nördlich der Stadt auf, wo auch der blutrote ‘Totempfahl’ steht, an dem stets die Tributübergaben erfolgen.

Man hat sich übrigens nicht einmal die Mühe gemacht, die Lager außerhalb der Pfeilschussweite aufzustellen. Ein entsprechend versierter Held (*Kriegskunst* 5+ oder einschlägige Erfahrung mit Orks) kann aus Verteilung und Anordnung der Lager daraus schließen, dass die Orks es vor allem darauf anlegen, größtmögliche Stärke zu demonstrieren.

- **Spionage:** Die Helden können von der Stadtmauer aus die Orklager beobachten, oder aber gleich an einer der wenigen dunklen Stellen über die Mauer klettern und dann durch den Svellt schwimmen (*Klettern*-Probe+2 mit einem Seil, gefolgt von einer *Schwimmen*-Probe+4).

Aufgrund der zahlreichen Orkwachen und den des Nachts ständig brennenden Feuern sollte es den Helden jedoch nicht so ohne weiteres möglich sein, nahe an die Häuptlinge oder Schamanen heran zu kommen. Gelingt es einem spionierenden Held aber dennoch, in das Lager zu gelangen (und er Ologhaijan versteht!), dann improvisieren Sie einige Dialoge zwischen Arikash und Garrgrach: Der Häuptling drängt dabei auf eine schnelle Lösung, während der Schamane den Ablauf des Ultimatums abwarten will.

- **Der Ritualplatz:** Kurz nach seiner Ankunft bei Lowangen hat Arikash sich einen geeigneten Platz für seine Anrufungen gesucht. Der Ort liegt ein ganzes Stück außerhalb von Lowangen im Wald.

Wenn die Helden irgendwann heimlich die Umgebung erkunden könnten sie bereits auf den Platz aufmerksam werden (siehe Seite 74).

- **Die Belagerung:** Garrgrachs Befehle lauten, dass niemand die Stadt verlassen darf. Jeder Mensch, der Lowangen verlässt, wird von Orkkriegern aufgehalten und meist wieder direkt in die Stadt zurückgeschickt.



Wenn jemand verlangt, einen Häuptling zu sprechen so wird er zu Garrgrach (oder Urgruuzak) gebracht. Beide sind jedoch recht ungehalten und werden niemanden gehen lassen. Fragen die Helden nach dem Schamanen, so wird die Gruppe zwar zu Arikash gebracht, aber auch dann ist Garrgrach anwesend.

Vor dem Zeitenbruch wird der Schamane den Helden keine allzu große Hilfe sein und sie meist mit wenigen Worten wieder zurückschicken.

Garrgrach Schattenauge

(Eine ausführliche Beschreibung des Häuptlings finden Sie im **Anhang** ab Seite 102.)

Informationen: Wie Sie sich denken können ist der Häuptling nicht gerade ein sprudelnder Quell an Informationen, genausowenig wie ein angenehmer Gesprächspartner. Theoretisch kann er aber mit den folgenden Fakten aufwarten: **A3-A6, B7, D2-D7** (ohne Übertreibungen), **D9**.

Arikash Harrachmar

(Eine ausführliche Beschreibung des Schamanen finden Sie im **Anhang** ab Seite 101.)

Informationen: Der Schamane wird erst nach dem Zeitenbruch gesprächiger. Dann kann er mit den folgenden Fakten dienen: **A3-A6, A9, B7, D2-D9** (wiederum ohne Übertreibungen), **F6**.

Urgruuzak

Erscheinung: Ein feister Ork, dessen Lederpanzer sich über seinem Bauch spannt. Braunes Fell, trotz Beileibtheit aber sehr gewandt und kräftig. Größe: 1,55 Schritt.

Hintergrund: Der Häuptling der Burrkuzk (einer Sippe der Orichai) befindet sich in einem Dilemma: Bislang war seine Machtposition unangetastet, die Burrkuzk sorgten für die Einsammlung des Tributs und dessen Lieferung nach Khezzara. Doch nun droht diese Macht ins Wanken zu geraten. Somit wünscht sich Urgruuzak (geb.: 1005 BF) nichts lieber, als dass wieder die ursprünglichen Zustände herrschen.

Gegenüber Garrgrach und Arikash (die beide keine hohe Meinung von ihm haben) versucht er zudem, sich als starker Häuptling zu beweisen.

Informationen: Der Häuptling ist Menschen gegenüber deutlich aufgeschlossener und umgänglicher, was Informationen angeht (jedenfalls solange Garrgrach nicht anwesend ist): **A3, A4, B7, C1, D2-D9** (ohne Übertreibungen). Vor allem kann der Häuptling den Helden versichern, dass während des Transports nach Khezzara kein Dieb Hand an die Kisten mit den Mondkristallen legen konnte.

DIE TRUPPENSTÄRKE DER ORKS

Insgesamt haben sich inzwischen über 700 Orks eingefunden, davon lagern gut 200 jeweils direkt nördlich und südlich vor den Toren Lowangens. Der Rest verteilt sich auf die umliegenden Höfe und mehrere kleinere Lager rund um die Stadt.

Die Orks haben Kriegshunde dabei, offensichtlich auch einige Ponys und haben zudem eine ganze Reihe Flöße angefertigt, um über den Svellt übersetzen zu können. Jedoch gibt es (noch?) keine Spuren von schwerem Belagerungsgerät.

Wenn die Helden sich darum bemühen, eine genaue Einschätzung der Truppenstärke zu bekommen, so teilen Sie ihnen lediglich ungefähre Zahlen mit. Etwas genauer darf es nur werden, wenn die Helden sich in den Lagern und den Höfen um Lowangen herum umgesehen haben.

Alternativ kann ihnen auch Erbert Domian eine ungefähre Schätzung geben. Er ist sich aber sicher, dass die Orks mit lediglich ein paar hundert Kämpfern und ohne jedes Belagerungsgerät Lowangen niemals erobern könnten. Trotzdem bleibt der Stadtkommandant wachsam.

SZENEN UND BEGEGNUNGEN

Im folgenden finden Sie in chronologischer Reihenfolge alle Szenen, die sich während der drei Tage in Lowangen ereignen werden.

Bei jeder ist der **Zeitpunkt** und der **Ort**, an dem die Szene stattfinden kann, angegeben. Die mit **optional** gekennzeichneten Ereignisse sind für den Verlauf der Handlung nicht zwingend notwendig, können und sollten von Ihnen jedoch für die weitere Belebung des Spiels in Lowangen verwendet werden.

MARKT UND SPIELE

Zeit: immer

Ort: Marktplatz (5) und Markthalle (11)

Jeweils im Travia und Phex findet in Lowangen die Handelsmesse statt, die als "Markt und Spiele" bereits seit 350 Jahren Tradition hat. Trotz der nun im Svelltal herrschenden Lage wird die Messe auch weiterhin abgehalten, die Lowanger feiern seitdem sogar besonders trotzig. Immer noch zieht

die Handelsmesse Händler, Gaukler und Vergnügungssuchende von nah und fern an.

Mit dem Aufmarsch der Orks vor einigen Tagen wurde die Stimmung zwar schlagartig gedämpfter, dennoch stehen auf dem Marktplatz und in der Markthalle immer noch Stände auswärtiger Händler, die dort ihre Waren präsentieren und auf gute Geschäftsabschlüsse hoffen.

Dazwischen finden sich die anderen phexgefälligen Buden und Stände: Glücksräder, Dosenwerfen, Würfel- und Pfeilwurf-buden. Daneben zeigen Gaukler und Barden ihre Künste, Naschwerk und exotische Leckereien werden angeboten, sogar ein Wahrsager hat an einer Ecke des Platzes sein Zelt aufgebaut.

Es bleibt Ihnen und den Spielern überlassen, inwiefern sie sich mit diesem Angebot auseinander setzen: An den Ständen können die Helden das ein oder andere erwerben, was sonst in Lowangen nur schwer zu bekommen wäre (wenn auch erheblich verteuert). Sie können sich im Glücksspiel versuchen oder den Kunststücken der Gaukler zuschauen.

Die Messe zeigt natürlich auch die Verbundenheit der Stadt zum Händlergott. Zudem sollten Sie den Helden jedoch immer wieder die eher niedergeschlagene Stimmung klarmachen: Die Stände sind schlecht besucht und kaum einer der Anwesenden amüsiert sich wirklich.

Nebenbei sorgt die Messe auch noch dafür, dass sehr viel mehr Leute sich in Lowangen aufhalten als üblich: Die Hotels und Gaststätten sind nahezu ausgebucht, viele weitgereiste Händler sitzen nun schon seit Tagen in Lowangen fest.

DIE DREIZEHN

Zeit: immer

Ort: überall

Während ihrer Zeit in Lowangen sollten die Helden immer mal wieder über die Zahl "13" stolpern: Ein Händler verlangt 13 Dukaten für eine Waffe, auf Seite 130 eines Buches entdeckt die Gruppe einen wichtigen Hinweis, ein Händler beklagt sich, er würde nun nach 13 Tage immer noch hier festsitzen, die Rechnung der Gruppe nach einem durchzechten Abend beträgt genau 13 Silbertaler, die Helden werden in einem Gildenhaus in Zimmer Nummer 13 geschickt... etc.

Dies ist lediglich ein subtiler Hinweis auf das Wirken Satinavs (der sich ja auch gerne kleiner Zufälle bedient) und sollte von Ihnen immer wieder als Mittel gebraucht werden, wenn sich die Gelegenheit dazu ergibt.

Achten Sie aber darauf, dass dies nicht überhand nimmt, um die Gruppe nicht paranoid zu machen (es sei denn, Sie legen es genau darauf an...)

DAS FREIWILLIGENHEER

Zeit: beliebig

Ort: in der Nähe der Feste, auf Hauptstraßen und Stadtmauern

Angesichts der Orks vor den Mauern hat der Gildenrat beschlossen, bereits kleine Teile des freiwilligen Bürgerheers von Lowangen behutsam zu mobilisieren. Die Freiwilligen haben zwar keine einheitliche Uniform wie die Stadtgarde, sind aber dennoch aufgrund der in Lowangen herrschenden 'allgemeinen Wehrpflicht' schnell einsatzbereit, recht schlagkräftig und auch ausreichend diszipliniert.

Die Bürgerwehr wird vornehmlich zur Verstärkung der Wachen auf den Stadtmauern eingesetzt, und so kann man immer wieder kleine Gruppen von ihnen sehen, die in der Feste mit Waffen ausgestattet wurden und nun zu einem Wachwechsel unterwegs sind.

Aber auch andere Bürger Lowangens sind vermehrt mit der Waffe in der Hand anzutreffen um auf einen Kampf vorbereitet zu sein.

ARMENSPEISUNG (OPTIONAL)

Zeit: beliebig, um die Mittagszeit

Ort: Markt (5) bzw. Traviatempel (6)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um das Haus der Travia herrscht großer Betrieb: Dort haben Bauern – anscheinend Flüchtlinge aus dem Umland – mehrere provisorische Lager aufgeschlagen. Dazwischen laufen gackernde Hühner und schmutzige Kinder herum. Ihr seht auch angebundene Rinder und Pferde, die wohl ebenfalls in die Stadt hinein gerettet wurden.

Vor dem Tempel bauen Geweihte und Helfer nun große dampfende Kessel auf, während die Bauern sich bereits mit Holzschalen anstellen.

Helden, die sich die Situation genauer ansehen wollen werden von Mutter Erlgaria unter Umständen kurzerhand als Helfer eingeteilt und dürfen Suppe an die hungrigen Flüchtlinge austeilen.

(Die Szene eignet sich sehr gut, um die resolute Travia-Hochgeweihte kennenzulernen – siehe auch die Beschreibung des Traviatempels auf Seite 26.)

RAHJAFEIERN (OPTIONAL)

Zeit: beliebig (zumeist Abends)

Ort: Rahjatempel (35) oder ein passendes Gasthaus

Gerade und vor allem in schweren Zeiten wie diesen versuchen die Rahja-Geweihten Lowangens, die Gemüter der Bürger zu heben und etwas Freude zu verbreiten. Im Rahjatempel, aber auch in einem dazu geeigneten Gasthaus (vor allem in Bunte Flucht) können die Helden deshalb an einer heiteren Rahjafeier teilnehmen, die von den örtlichen Geweihten veranstaltet wird: Von der Tempelvorsteherin *Elayoë Tausendschön*, einer wunderschönen Halbfelfe mit goldblondem Haar, und einigen ihrer fünf Priester.

Die Geweihten versuchen, mit Musik, Tanz, Tharf und Gedichten die Anwesenden alle Mühsalen vergessen zu lassen und ermuntern jeden Neuankömmling, sich den ausgelassen Feiernden anzuschließen.

MORRGRAK (OPTIONAL)

Zeit: beliebig (Nachts oder am späten Abend)

Ort: beliebig, jedoch abseits von belebten und beleuchteten Straßen

Wenn der in der Kanalisation lebende Ork Morrgrak nicht genug Nahrung findet schleicht er sich durchaus einmal nach Einbruch der Dunkelheit in die Stadt, um sich dort etwas zu essen zu stehlen. Die Gruppe kann den Ork zufällig dabei beobachten, wie er in den Schatten herumschleicht oder aber ertappt wurde und flieht.

Da kein Ork die Stadt betreten darf (und die Stimmung gegenüber den Schwarzpelzen derzeit denkbar schlecht ist) wäre übrigens Morrgraks letztes Stündlein geschlagen sobald die Bürger Lowangens des verwahrlosten Orks habhaft werden würden.

Schließlich sollte Morrgrak sich dann in die Kanalisation flüchten, wo die Helden ihn auch aufstöbern könnten.

(Eine Beschreibung von Morrgrak und der Kanalisation finden Sie ab Seite 32.)

DIE HALBWELT VON LOWANGEN

(OPTIONAL)

Zeit: beliebig

Ort: beliebig

Es ist gut möglich, dass die Helden sich früh darum bemühen werden, Kontakt zur Lowanger Unter- und Halbwelt zu bekommen: Immerhin ist ein Dieb am Werke und die örtliche Diebeszunft kann ihnen vielleicht Hinweise geben. Außerdem ist es

möglich, dass die Helden während der Reise schon durch Ingalf von der *Diebesgilde* gehört haben.

Neben der Diebesgilde bieten sich als Ansprechpartner auch noch die geheimnisvollen *Fuchsaugen* an, die im Gegensatz zu der Gilde durchaus ehrbare Motive verfolgt, jedoch nur einem noch kleineren Personenkreis bekannt ist. (Weitere Informationen zu beiden Gruppen finden Sie auch im **Anhang** auf Seite 97.)

• **Kontakt zur Diebesgilde:** So gut wie jeder Lowanger kann den Helden Gerüchte über die Diebesgilde der Stadt mitteilen. Es ist allerdings denkbar schwierig, mit Mitgliedern der Gilde in Kontakt zu treten.

Entsprechend bewanderte Helden (*Gassenwissen*, niedriger SO) werden natürlich schnell auf die Idee kommen, ihr Glück in den einschlägigen Kaschemmen – am besten den *Fuchsbau* (24) – zu versuchen. Wer hier jedoch nach “der Diebesgilde” fragt, wird mit Unverständnis konfrontiert. Wer dies mehrfach tut und somit auffällig wird kann damit rechnen, eines Nachts in einer dunklen Seitenstraße von einem angeheuerten Schlägertrupp Besuch zu bekommen (der mit der eigentlichen Gilde aber nichts zu tun hat): “So ergeht es allen, die zu neugierig sind!”

Tatsächlicher Kontakt sollte nur durch äußerst geschicktes Vorgehen und dann nur einem einzelnen, eher zwielichten Helden möglich sein.

• **Kontakt zu den *Fuchsaugen*:** Wenn die Helden Kontakt zur Lowanger Unterwelt suchen oder auch behutsam im Phextempel um derartige Kontakte ersuchen, so können sie später einen Zettel von einem Straßenjungen zugesteckt bekommen, der sie auffordert, sich nach Einbruch der Dunkelheit an einem geeigneten Treffpunkt einzufinden: Dies wird ein Ort sein, den die Helden nur durch phexgefälliges Verhalten erreichen können, also (wenn Sie gnädig sind) der Keller oder Dachboden eines Gildenhauses oder aber (wenn Sie meinen, die Gruppe sollte sich mehr anstrengen) eine Hausruine im Wald außerhalb der belagerten Stadt. Zudem werden die Helden in der Nachricht aufgefordert “den Handel zuvor durch eine Spende zu eröffnen.”

(Dies sollten die Helden dann auch vorher im Phextempel tun – versteht die Gruppe den Hinweis nicht, dann ist sie der Hilfe nicht würdig.)

Muss die Gruppe die Stadt verlassen, so können sie dies auch durch den Geheimgang (siehe **Die Kanalisation** Seite 32ff) tun – die *Fuchsaugen* benutzen diesen ebenfalls.



Vor Ort müssen die Helden eine Zeitlang (in der sie bereits beobachtet und belauscht werden) warten. Dann treten neun verummte Gestalten aus den Schatten: Tsaia Jostran, die Anführerin der *Fuchsaugen* und heimliche Geweihte des Phex, wird mit den Helden sprechen und ihnen Informationen zukommen lassen.

Tatsächlich verfügt sie gleich über mehrere relevante Fakten, die Sie den Helden jedoch nicht leichtfertig überlassen sollten (achten Sie auch auf die Höhe der Spende.) Ist das Abenteuer aber schon weit fortgeschritten und den Helden fehlen noch entscheidende Informationen, so ist die Geweihte deutlich großzügiger (und somit ihr 'Joker' im Abenteuer.)

Bedenken Sie bei dem Gespräch, dass Tsaia sich sehr darum bemüht, den Menschen Phexens Ideale näher zu bringen: Sie gibt sich natürlich in keinsten Weise zu erkennen oder verrät etwas über die *Fuchsaugen*. Zudem drückt sie sich geheimnisvoll und mehrdeutig aus. Zu guter Letzt würde sie sogar TIERGESTALT (AG 111) oder PHEXENS NEBELLEIB (AG 104) annehmen, um einen ungewöhnlich eindrucksvollen Abgang zu inszenieren, während die Umstehenden mit den Schatten verschmelzen und verschwinden (in der Stadt durch einen Geheimgang, in der Ruine durch Lücken in der Mauer.)

Wenn die Helden nun übrigens annehmen sollten, sie hätten gerade mit der Vogtvikarin Karnilia oder aber mit der geheimen Hochgeweihten der Stadt gesprochen, so ist dies durchaus in Tsaias (und Phexens) Sinne...

Tsaia Jostran

Erscheinung: Athletische Gestalt, hellblonde Haare, meist in mädchenhaften Zöpfen getragen, blaugraue Augen. Größe: 1,75 Schritt.

Hintergrund: Die älteste Tochter (geb.: 992 BF) des reichen "Hammer und Amboss"-Wirts Torik Jostran wünschte sich schon lange mehr phexgefalligere Tugenden für die Stadt, die dem Gott ja soviel zu verdanken hat. Vor zehn Jahren schon gründete sie dann die *Fuchsaugen*, die inzwischen ein eingeschworener Kreis mit immer mehr zunehmendem Einfluss sind und die Diebesgilde zu verdrängen suchen.

Tsaia kann über Liturgien des Phex nach Ihrem Ermessen verfügen.

Informationen: **A3-A7, A9, B3, B4, B7, B8, C2, C4, D2-D4.** Gerade bei selteneren Informationen können Sie hier wiederum geeignete Gegenleistungen verlangen.

STERNKUNDE (OPTIONAL)

Zeit: beliebig

Ort: Magierakademien (8 bzw. 32) oder Hesindetempel (9)

Befindet sich ein sternkundiger Held in der Gruppe oder erkundigen sich die Helden in einer der Akademien oder im Hesindetempel nach den derzeit vorherrschenden Konstellationen am Nachthimmel, so können Sie den Helden die folgenden Beobachtungen und Deutungen mitgeben (*Sternkunde*-Probe+5, wenn die Helden sich selbst um eine Analyse bemühen):

- Die relevanten Sterne sind der *Elfenstern*, *Levthan* und *Uthar*. Levthan weicht auffällig nach Süden ab und tritt in Konjunktion mit dem Elfenstern (schiebt sich hinter den Stern): "Die Maßlosigkeit bindet die Ungebundenheit. – Bindung dessen, was sonst frei ist? Dennoch wartet das Ziel oder die Erlösung am Rande."

- Am 1. Peraine ist die nächste *Tag-und-Nacht-Gleiche*: deshalb leuchtet Levthan derzeit auch so hell und kräftig auf.

- Auffällig ist die Stellung *Satinavs* zu der vorhergehenden Konstellation: "Die Vergänglichkeit oder die Zeit nähern sich ihrem Ziel? Die Pforte öffnet sich und macht der Zeit Raum?"

- Das Madamal ist in der Phase des Helms, Madas Einfluss ist also gering. (Auf Anfrage der Gruppe: "Ja, das unterstützt tatsächlich manche Rituale und Beschwörungen.")

- Die satuarische Deutung des Elfensterns wird man den Helden (trotz ihrer Relevanz für das Geschehen) jedoch in Akademien und Tempeln nicht so ohne weiteres mit auf den Weg geben können (siehe **Information C9**).

Fragen die Helden genauer nach oder forschen sie in den Archiven des Hesindetempels, dann können sie herausfinden, dass ähnliche Konstellationen recht selten sind. Derart auffällige Satinav-Konstellationen kommen sogar nur alle paar Jahre vor (siehe **Information E3**). Dass diese zudem noch mit der Beziehung zwischen Levthan und dem schnell ziehenden Elfenstern zusammenfallen ist noch seltener: zuletzt wohl 1007 BF, 1000 BF, 980 BF und 961 BF.

NIVAALA

Zeit: irgendwann am 27. Phex

Ort: Marktplatz (5) oder eine der Hauptstraßen

Im Laufe des Tages sollten die Helden einen kleinen Menschaufmarsch bemerken:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Beim Näherkommen erkennt ihr eine Handvoll Menschen, die sich um einen Pferdekarren versammelt haben.

Mehrere Männer bemühen sich gerade darum, die Ladung des Wagens festzuhalten, die sich wohl gelöst hat. Der aufgeregte Kutscher des Karrens versucht, die Seile wieder festzuziehen. Neben dem Pferd kniet eine junge Frau in nivesisch anmutender Tracht.

Doch nun gerät wieder eine der Kisten ins Rutschen und keiner der Umstehenden hat noch eine Hand frei...

Springen die Helden nun rasch hinzu und helfen mit, die Ladung wieder zu richten, haben sie sich die ewige Dankbarkeit des Kutschers *Falk* verdient:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der junge Kutscher wischt sich erleichtert den Schweiß von der Stirn und fährt sich dann durch die wirren blonden Haare: "Habt Dank, seid vielmals gedankt. Falk nennt man mich und ich hätt' eine Menge Ärger bekommen, wenn die Ladung nicht sicher angekommen wär."

Die junge Nivesin mit den langen braunen Haaren tritt wieder näher. "Dem Pferd ist nichts geschehen." meint sie mit leiser Stimme und mustert euch aus mandelförmigen grünen Augen. "Danke, Nivaala." erwidert Falk, doch diese nickt nur und wendet sich wieder zum Gehen.

Falk strahlt euch wieder an "Habt Dank, habt Dank. Ihr müsst wissen, ich fahre für die Nordlandhändler, und diese können recht ungehalten werden, wenn man ihre Fracht beschädigt oder gar verliert."

Falk kann den Helden berichten, dass die Nordlandhändler in ziemlicher Rivalität zu den Kaufherren steht und weiß auch, wo das Gildenhaus (36) der Händler steht.

Nivaala kennt Falk übrigens nur flüchtig, weiß aber, dass sie eine von vielen Waldläufers ist, die im Svellttal unterwegs sind.

Der Sinn der Szene besteht weniger darin, die Helden auf die Nordlandgilde hinzuweisen, als die Gruppe erstmals auf die Hexe *Nivaala* treffen zu lassen (und ihnen zudem unterbewusst einen positiven Ersteindruck zu vermitteln):

Nivaala spielt ganz die stille Waldläuferin, kümmert sich aber aufopfernd um das verletzte Pferd. Trotz des anstehenden, kräftezehrenden Rituals heilt sie das verletzte Tier heimlich mittels ihrer Zauberei.

(Eine genauere Beschreibung der Hexe finden Sie im **Anhang** ab Seite 99.)

BESCHWERDE BEIM BOTSCHAFTER

[OPTIONAL]

Zeit: irgendwann am 27. oder 28. Phex

Ort: Botschaft des Neuen Reichs (16)

Eine Gruppe aufgebrachte Händler aus dem Mittelreich wird von Gardisten aus der Botschaft geleitet. Die Händler sind zur Messe nach Lowangen gekommen und sitzen seit Beginn der Belagerung in der Stadt fest.

Reichlich aufgebracht haben sie nun Beschwerde bei ihrem Botschafter in Lowangen, Eldan von Kammersberg, eingelegt. Wie die Helden auf Anfrage bei den Gardisten oder Schreibern der Botschaft erfahren können konnte Seine Exzellenz den Händlern auch nicht weiterhelfen, woraufhin diese ausfallend wurden.

(Eine genauere Beschreibung der Botschaft und seiner Bewohner finden Sie unter **Wichtige Schauplätze** ab Seite 29.)

ARIKASHS ANRUFUNG

Zeit: 27. Phex, nach Einbruch der Dunkelheit

Ort: Stadtmauern bzw. außerhalb der Stadt

Wählen Sie zur musikalischen Untermalung etwas düster-bedrohliches: z.B. "The Drowning" aus dem Soundtrack **The Cell** oder das Stück "Eternity Rite (Part I)" aus dem Album **Eternity Rites** von *Dargaard*.

Am Abend wird Arikash eine Anrufung seines Gottes Tairach vor den Toren der Stadt zelebrieren. Zum einen will er damit die Geister um Rat fragen, zum anderen ist auch der Einschüchterungseffekt für die abergläubischeren Stadtbewohner nicht zu unterschätzen (deshalb zelebriert Arikash das Ritual auch nicht an dem dafür vorbereiteten Platz – siehe Seite 74.)

Da die Helden sich vermutlich an diesem Abend nicht auf der Stadtmauer aufhalten werden können, sie dennoch die Trommeln hören und bemerken, wie nervöse Gardisten und Bürger sich auf der Mauer sammeln.

Arikash wirkt hier nun die orkische Entsprechung zu dem Ritual **BLICK IN LISKAS AUGEN (AG 144)**. Einem neugierigen Magier, der sich das Schauspiel

mittels magischer Wahrnehmung (OCULUS) näher betrachten möchte, können Sie beschreiben, wie der Schamane Kraftströme in sich kanalisiert, die den Merkmalen *Hellsicht* und *Verständigung* ähneln.

Sofern Sie mit der entsprechenden Expertenregel spielen (**MWW** 37) kann ein Magier hier interessante Rückschlüsse auf die schamanistische Zauberei ziehen und sich möglicherweise einige Extra-AP verdienen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das dumpfe, regelmäßiges Trommeln ist immer noch zu hören und jenseits des Svellt, draußen im Orklager, bietet sich euch ein gespenstischer Anblick: Auf einer größeren freien Fläche haben die Orks im Rund zahlreiche Feuer entzündet. Gleich an mehreren Stangen hängen kupferne Mondscheiben.

Viele Orks haben sich außerhalb dieses Kreises versammelt, einige Schwarzpelze schlagen in einem trägen Takt auf große Trommeln ein.

Nun tritt ein Schamane in die Mitte, erkenntlich an der kupfernen Mondscheibe und der großen Knochenkeule. Mit kehliger Stimme beginnt er eine Intonation, die wie eine wütende Folge von Drohungen klingt: Immer wieder reckt er die Keule gen Himmel und scheint direkt das Madamal anzusprechen, das in der Phase des Helms nur noch als schmaler Streifen zu sehen ist.

Schließlich zückt der Schamane ein Messer: Es scheint euch so, als würde er sich selbst damit quälend langsam in den Unterarm schneiden. Ungerührt führt er dabei seine Anrufungen fort und endet schließlich damit, sein Messer herausfordernd gen Himmel zu recken.

Dumpfes Gebrüll aus vielen Kehlen und das rhythmische Dröhnen von Stahl auf Stahl stimmt nun in das Trommeln ein, als die Krieger damit beginnen, die Waffen gegen ihre Rüstungen zu schlagen. Unter den Rufen der Orks wird ein großer Stier in den Kreis geführt.. Vier Krieger sind nötig, um das Tier nicht durchgehen zu lassen.

Die Anrufung des Orkschamanen hat an Wut und Tempo zugenommen. Plötzlich stößt der Schamane sich ein weiteres Mal das Messer in den Leib. Mit Schrecken müsst ihr mit ansehen, wie die Orkkrieger nun mit ihren Äxten ausholen und diese auf den Bullen herabfallen lassen: Die Klängen werden tief in den Körper des Tieres getrieben, das wie trunken wankt und dann in die Knie bricht.

Wieder holen die Orks aus und schlagen erneut zu: Doch der Stier scheint immer noch zu leben während Hieb auf Hieb ganze Sturzbäche aus Blut freisetzen und den Boden tränken...

Diese grausige Szene (die insgesamt eine gute halbe Stunde andauert) erfüllt zweierlei Zweck: Zum einen soll sie die Helden ein wenig in die Irre führen, und die Frage aufwerfen, ob der Schamane irgendwie in die seltsamen Vorfälle verwickelt ist oder aber erst jetzt etwas bedrohliches plant. Zum anderen bereitet die Anrufung die Helden auf das Ritual vor, an dem die Gruppe gegen Ende des Abenteuers teilnehmen wird.

Die Trommeln verstummen bald wieder. Dennoch können die Helden von den ängstlichen Lowangern erfahren, dass die Orks vor einem Angriff immer die Kriegstrommeln schlagen und die Helden damit vielleicht um ihren Schlaf bringen.

WEITERE ZEITSPRÜNGE

Zeit: der zweite Zeitsprung irgendwann am 28. Phex, der dritte am Morgen des 29. Phex

Ort: beliebig

(Siehe den gleichnamigen Abschnitt ab Seite 43.)

Ein Totenzug (OPTIONAL)

Zeit: irgendwann am 28. Phex

Ort: Borontempel (3) bzw. Nordtor

Vor dem Borontempel können die Helden einen kleinen Menschaufmarsch entdecken, der sich als Trauergemeinde entpuppt: Der alte Schuster Phelix Kürzer ist im stolzen Alter von 78 zu Boron gegangen. Nachdem die Leiche eine Woche im Tempel aufgebahrt war und für die Bestattung vorbereitet wurde verlangt es der Ritus nun, den Toten auf den Boronanger westlich der Stadt zu überführen.

Angesichts der Orks vor den Toren versucht Stadtkommandant Domian nun jedoch, Hochwürden Legeslaw (besser gesagt, dessen 'Sprecherin' Adeline) davon zu überzeugen, noch ein oder zwei Tage zu warten. Da es weder Domian (und wohl auch nicht den Helden) gelingen wird, den unerschütterlichen Hüter des Raben zu überzeugen, muss jemand mit den Schwarzpelzen reden.

Wenn die Helden den Orks die Lage erklärt haben wird Garrgrach nach den üblichen Drohgebärden zulassen, dass "nich' mehr als ein' Hand" (also fünf) Menschen den Toten überführen. Außer Legeslaw können demnach maximal vier weitere Personen die Stadt verlassen, die auch gemeinsam die Bahre mit dem Leichnam tragen müssten. Der



Hüter des Raben wird hoch erhobenen Hauptes vorangehen, und tatsächlich weichen die Orks vor dem Priester zurück und lassen die Gruppe passieren.

Vor Ort muss dann natürlich auch ein Grab ausgehoben und nach der Bestattung wieder zugehüllt werden.

TOD EINER HEXE

Zeit: 28. Phex (Vormittags oder Mittags)

Ort: Marktplatz (5) oder ein anderer öffentlicher Ort

Um sich zumindest halbmateriell in Lowangen aufhalten zu können entzieht Heskated die Astral- und Lebenskraft arkan begabter Einwohner der Stadt. Am 28. Phex spürt sie dann ihr inzwischen viertes Opfer der letzten Tage auf, dessen Tod die Helden miterleben können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wandert zwischen Menschen hindurch, die über das Pflaster eilen. Euch fröstelt ein wenig, ganz so wie von einer plötzlichen kühlen Brise, obwohl die Luft eben noch frühlingshaft mild war.

Ein ganzes Stück voraus fallen euch zwischen den Menschen zwei Personen ins Auge: Eine hübsche Frau in einfacher handwerklicher Tracht mit rotblondem Haar, die in eure Richtung geht und eine in tiefschwarze Gewänder gehüllte Gestalt, die ihr gerade in den Weg getreten ist, gar nicht zu bemerken scheint. Plötzlich bleibt die Frau stehen und sinkt auf die Knie. Die schwarze Gestalt scheint ihr Gegenüber nun kurz zu berühren, doch genaueres mögt ihr nicht zu erkennen.

Als die rothaarige Frau zu Boden gleitet und die dunkle Gestalt sich umwendet meint ihr unter der Kapuze das runzlige Gesicht einer alten Frau zu erkennen.

Doch nun werden auch Passanten auf das Geschehen aufmerksam und versperren euch die Sicht...

Die Alte ist verschwunden, die rothaarige Frau liegt leblos auf der Straße. Haben die Helden die Ereignisse aus **DLB** erlebt, so erkennen sie in der Toten nun die Hexe *Geshmyna*, ein Mitglied des Rhorweder Zirkels. Keiner der Umstehenden hat die alte Frau, nach der die Helden fragen, bemerkt, erst als die Hexe tot zusammenbrach wurden sie aufmerksam.

Bis auf eine leichte Blässe scheint Geshmyna unversehrt, lediglich ihre Augen sind schreck-

geweitet und blutunterlaufen, der Mund in namenlosen Entsetzen zu einem stummen Schrei verzerrt. Die Leiche wird daraufhin in die *Akademie der Verformungen* gebracht. Am nächsten Morgen können die Helden dort erfahren, dass die Untersuchungen ergebnislos waren (siehe auch **Information B5**).

Einem Helden sollte danach in der Menschenmenge eine gutaussehende Frau mit roter Haarpracht auffallen, die jedoch sofort wieder in der Menge verschwindet. Hat der Held die Hexe *Xerinn* (siehe unten) bereits zuvor getroffen, so erkennt er sie auf jeden Fall wieder.

XERINN,

ÖBERHEXE DES SVELLTALS

Zeit: 28. Phex (Abends)

Ort: Schänke "Salamanderstein" (34)

Sollten die Helden Xerinn bereits kennen (zum Beispiel aus **DLB**) und sich daran erinnern, dass die Rhorweder Oberhexe in Lowangen lebt, dann bietet sich ein frühes Treffen wahrscheinlich an. Allerdings ist die Hexe schwer aufzuspüren: Xerinn legt Wert auf Heimlichkeit (gerade nach den neusten Vorfällen). Geben die Helden sich jedoch Mühe, so können sie in Bunte Flucht erfahren, dass die auffallend schöne Frau oft im Rahjatempel (35) oder in der Schänke "Salamanderstein" (34) anzutreffen ist.

Ansonsten wird Xerinn auf die Helden erst nach Geshmynas Tod aufmerksam und lässt diese auch zeitweilig von ihrem Vertrauten *Xermandos* verfolgen: Teilen Sie den Helden im Verlauf des Tages mit, dass eine gepflegte blaugraue Katze die Gruppe von einem Fensterbrett aus anstarrt und erwähnen Sie auch später, dass die Helden sich beobachtet oder gar verfolgt fühlen (besonders bei gelungenen *Gefahreninstinkt*-Proben.)

Gegen Abend bekommen die Helden dann von einem kleinen Mädchen von der Straße einen Zettel zugesteckt, den die Kleine von einer "schönen Frau mit roten Locken" bekommen hat.

Der Zettel enthält nur eine kurze Nachricht mit der Aufforderung, sich zur Hesindestunde (18 Uhr) im "Salamanderstein" einzufinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Pünktlich zur angegebenen Zeit findet ihr euch im Schankraum des Gasthauses ein. Es herrscht trotz der angespannten Lage in der Stadt eine gelöste Stimmung: Eine kleine Gruppe Musiker spielt munter auf und der "Salamanderstein" ist gut besucht. Ihr lasst eure Blicke über

farbenprächtige Bilder, Wandteppiche und Vasen schweifen und nimmt auch die anwesenden Gäste genau ins Auge.

Da kommt plötzlich eine Katze mit glänzendem blaugrauem Fell auf euch zu. Einen Moment lang blickt das Tier euch aus wachen Augen regungslos an, dann dreht sich die Katze wieder herum und spaziert erhobenen Hauptes davon...

Ihr folgt dem Tier und entdeckt, wie die Katze auf eine Nische im Halbdunkel zusteuert, in der lediglich eine einzelne Frau sitzt: Ihr erkennt prachtvolle rote Locken, katzenhaft grüne Augen und ein verführerisches Lächeln. Die Katze springt auf ihren Schoß, schmiegt sich eng an die Frau und wird dafür mit einer zärtlichen Liebkosung bedacht.

Wenn die Helden Xerinn bereits kennen wird das Gespräch vertrauter ablaufen. Ansonsten würde die Hexe sehr früh die Gesinnung ihrer Gegenüber prüfen: zum Beispiel mittels BLICK IN DIE GEDANKEN (LC 32) und SENSIBAR (LC 152). Bei konkretem Verdacht gegenüber einer Heldin wird sie zudem auch den HEXENBLICK (LC 74) nutzen.

Xerinn wird sich und ihren Liebling zunächst einmal namentlich vorstellen, dabei aber nicht direkt als Tochter Saturias zu erkennen geben. Nachdem sie sich behutsam nach dem Woher und Wohin der Helden erkundigt hat und deren Rechtschaffenheit bestätigt sieht wird Xerinn die Gruppe ohne Umschweife bitten, herauszufinden, wer oder was Geshmyna getötet hat: Deren Tod war bereits der zweite Todesfall unter den Hexen der Stadt innerhalb von fünf Tagen und die Hexe befürchtet nun (nicht ganz richtig) ein Muster dahinter.

Natürlich hat auch Xerinn Heskated nicht gesehen, ist sich also völlig im Unklaren über die Ursache der Todesfälle. Dennoch kann sie den Helden einige Informationen zukommen lassen und weiß natürlich, wo sich Cassillas Laden (39) befindet.

Gerade (aber nicht nur) bei überwiegend männlichen Heldengruppen hat sich Xerinn vor dem Treffen mit SATURIAS HERRLICHKEIT (LC 144) vorbereitet: Ihr effektiver TaW in *Betören* liegt derzeit bei 21, so dass sich (vor allem bei Männern) Fragen nach eventueller Bezahlung oder Ausflüchte wie "wir haben aber andere Dinge zu tun" wohl nahezu erübrigen werden.

Auch später bleibt Xerinn eine wichtige Ansprechpartnerin für die Helden – erst recht, wenn diese schließlich eine Hexe als Urheberin der Vorfälle ins Auge fassen.

Xerinn

(Die Hexe wird im **Anhang**, Seite 103 genauer beschrieben.)

Informationen: **B4-B6** (Xerinn weiß nur von den beiden toten Hexen), **C1-C10** (ohne Übertreibungen), **D1**.

Erkundigen sich die Helden, ob noch weitere Hexen in der Stadt leben, so wird Xerinn Nivaalas Namen vorerst verschweigen, die Frage jedoch bejahen. Aus Respekt vor der alten Hexe wird sie diese aber noch nicht ins Spiel bringen. Erst wenn die Helden Hinweise darauf haben, dass Nivaala mit den Vorfällen in Verbindung steht, wird sie der Gruppe mehr Informationen geben (siehe auch Seite 64ff).

Kennen die Helden aus **DLB** die Hexe *Alvinia*, so kann Xerinn ihnen mitteilen, dass diese derzeit nicht in Lowangen weilt.

TOD EINES ADEPTEN

Zeit: 29. Phex (Morgens, kurz nach dem dritten Zeitsprung)

Ort: *Akademie der Verformungen* (8), Marktplatz (5) oder ein anderer öffentlicher Ort

Das zweite Auftreten Heskateds können die Helden am 29. Phex erleben und sollte sich nur kurz nach dem Zeitsprung an diesem Tag ereignen.

Am 29. Phex beginnt Nivaala das Ritual, das es letztlich Heskated ermöglichen wird, ihrem Gefängnis zu entfliehen. Zuvor benötigt die Dämonin noch die Kraft eines weiteren Wesens und sucht deshalb schon einen Tag nach Geshmynas Tod ein weiteres Opfer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Graue Wolken hängen an diesem Morgen am Himmel über Lowangen und nach Tagen der Belagerung scheint die Stimmung noch gedämpfter zu sein als üblich.

Ein gutes Stück entfernt steht eine Gruppe von drei Magiern und diskutiert ernsten Gesichts miteinander. Scheinbar aus dem Nichts tritt nun eine junge Frau mit mädchenhaften Zügen an die Gruppe heran, die trotz der morgendlichen Kühle lediglich eine weiße Tunika trägt.

Als einer der Magier wie vom Blitz getroffen zusammenzuckt springen seine Kollegen sofort hinzu, doch der Mann gleitet leblos zu Boden.

Heskated – diesmal erscheint sie den Helden in ihrer 'jungen Form' – ist von einem Moment zum nächsten verschwunden.

Das Opfer, ein Magus von etwa 30 Jahren (*Adeptus Larkon Raffi*), ist tot, sein entsetzter, verzerrter



Gesichtsausdruck ist das einzige Anzeichen von gewaltsamer Einwirkung an seiner Leiche. Seine Kollegen (*Travina Lortzen* und *Alrik Kallmon*, ebenso wie Larkon von der Akademie) haben das Mädchen in der Tunika nicht bemerkt.

Der Leichnam wird in der Akademie in den nächsten Stunden untersucht, jedoch können selbst die Magier und Heilkundigen dort keine Ursache für den plötzlichen Tod des jungen Mannes feststellen.

Besonders schön wäre es natürlich, wenn die Helden diese Szene sogar direkt in der Akademie erleben würden, dann am besten im Innenhof des Gebäudes: Wenn Sie es also schaffen, die Gruppe (möglicherweise durch eine Einladung am Vortag) dorthin zu locken, wäre die Szene unter all den Magiern, Besuchern und Bediensteten noch reizvoller.

Diese Szene werden die Helden wahrscheinlich zweimal erleben, wenn auch mit demselben Ergebnis (siehe Seite 63ff).

DURCHGEHENDE PFERDE

Zeit: irgendwann am 29. Phex

Ort: eine beliebige größere Straße

Eine leider unschöne Szene, die die Helden irgendwann im Verlauf des Tages mitansehen können:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr bahnt euch einen Weg entlang einer der gepflasterten Hauptstraßen der Stadt. Wie gewohnt herrscht reges Treiben in den Straßen: Händler fahren ihre Waren durch die Stadt, Kaufherren eilen Richtung Markt und Handwerksgesellen liefern Waren aus.

Vor euch versperrt nun ein Hindernis den Weg: Ein schwächlicher Bursche hat Probleme damit, seinen mit Töpfen und Kesseln hoch beladenen Karren zu wenden. Und als hättet ihr es geahnt kippt der Wagen um, die Töpfe stürzen mit lautem Gepolter und unter dem Fluchen des jungen Mannes auf das Pflaster.

Erschrocken wiehern da nun zwei Gäule auf, die vor einen Wagen, der gerade entladen wird, gespannt sind und setzen sich ruckartig in Bewegung. Zwischen Töpfen stehend beobachtet ihr, wie die panischen Pferde durchgehen und dabei Kisten und Körbe auf die Straße verstreut.

Mit einem Male werdet ihr auf ein Mädchen mit braunen Zöpfen aufmerksam, das genau im Weg des Pferdewagens steht. Doch im gleichen Moment jagen Rösser und Räder schon über die Kleine hinweg...

Die Mutter der Kleinen – eine Bäckerstochter namens Livia Rorsteen – fällt neben dem zerschundenen Körper ihrer Tochter auf die Knie und bricht in Tränen aus.

Das leblose Mädchen wird auf schnellsten Wege in die *Akademie der Verformungen* gebracht, doch leider kommt jede Hilfe zu spät. Das können auch die Helden sehen, wenn sie Livia zur Hilfe eilen wollen. Ein eilig gesprochener BALSAM (LC 25) und die Aufwendung von 2 pAsP holt die Kleine zwar wieder ins Leben zurück, sie wird aber dennoch (wie die Helden später erfahren können) schwere Schäden zurückbehalten.

Aber keine Sorge, werter Meister – Ihre Helden werden nochmal die Gelegenheit erhalten, die kleine Livia zu retten (siehe Seite 64ff).

BÜRGERPROTEST (OPTIONAL)

Zeit: irgendwann am 29. Phex

Ort: Marktplatz (5)

Nach neun Tagen Belagerung entlädt sich der Unmut der Bevölkerung gegen den Gildenrat. Inzwischen herrscht in der Stadt die Meinung vor, der Rat hätte Lowangen absichtlich durch die Zahlung von zu wenig Tributgaben in Gefahr gebracht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Marktplatz hat sich eine große Menschenmenge eingefunden, hauptsächlich Handwerker und die Ärmsten der Stadt. Auch viele der Flüchtlinge aus dem Umland – Bauern, Holzarbeiter, Fischer – finden sich unter den Leuten.

Als ihr ankommt postieren sich gerade einige wenige Stadtbüttel und Gardisten vor der Markthalle, die jedoch angesichts der aufgebrachten Leute überfordert zu sein scheinen. Tatsächlich ist der Zorn in der Menge deutlich spürbar, unmutig schütteln die Anwesenden die Fäuste gegen die Gardisten. Einzelne stacheln die Menschen mit wütenden Reden auf: Ihr hört Schimpfworte gegen den Gildenrat und den Magistrat der Stadt.

Irgendwo werden einige Eier und Tomaten geworfen, die an den Fenstern der Markthalle zerplatzen. Jeden Augenblick kann hier ein Sturm losbrechen...

Es ist unwahrscheinlich, dass die Helden etwas unternehmen werden und können, um die aufgebrachte Menge (über 100 Bürger) zu beruhigen: Jeder, der dies versucht, zieht sofort und ungeachtet seines Stands den Zorn der Leute auf



sich und droht, Schläge einzustecken (es sei denn, ihm gelingt eine *Überreden*-Probe+13).

Bemühen sich die Helden dennoch um sinnvolle Maßnahmen (zum Beispiel, Geweihte hinzuzuziehen – Mutter Erlgara wäre hier eine gute Lösung), so belohnen Sie ihre Bemühungen mit kleineren Erfolgen.

Wenn die Menge schließlich mit Steinen wirft, die Büttel niederschlägt und dann Markthalle und Magistrat zu stürmen droht taucht endlich Erbert Domian mit einer Abordnung Stadtgardisten auf und treibt die Leute auseinander.

Bis auf einige blutende Nasen und eingeworfene Fensterscheiben bleibt der Vorfall folgenlos. Nur die Rädelsführer werden von der Garde herausgesucht und vorerst in den Kerker gesteckt.

Werte eines Bürgers

Faust	INI 10+W6	AT 13	PA 12
	TP (A) 1W+1	DK H	
Knüppel	INI 8+W6	AT 10	PA 8
	TP 1W+1	DK N	
LeP 30	AuP 30	KO 12	MR 3 GS 8 RS 1

VERHANDLUNGEN MIT DEN ORKS

Zeit: 29. Phex (Nachmittags)

Ort: im Orklager nördlich der Stadt

(Siehe den gleichnamigen Abschnitt weiter unten.)

WEITERE (OPTIONALE) SZENEN

Benötigen Sie zur Ausgestaltung des Spiels in der Stadt oder zur Überbrückung längerer, ereignisloser Zeitabschnitte weitere Szenen, so können Sie die folgenden Aufhänger verwenden oder natürlich eigene improvisieren:

- Ein **Barde**, der in Lowangen fest sitzt, versucht an einer Straßenecke mit seiner Kunst ein wenig Geld zu verdienen, um sich den weiteren Aufenthalt leisten zu können.

Leider sind die Handwerksburschen, die dabei auf ihn aufmerksam werden, in keiner guten Stimmung und beschließen, dem armen Tropf eine Lektion zu erteilen...

- In der Feste wurden die **Pferde** des Gestüts untergebracht, als die Orks anrückten: Die Zureiter und Pfleger lassen es sich jedoch nicht nehmen, den Kaltblütern auf dem Hof der Feste Bewegung zu verschaffen.

- Ein junger **Händler** versucht des Nachts heimlich, aus der belagerten Stadt zu entkommen. Am nächsten Morgen findet man seinen Leichnam vor einem der Tore, gespickt mit orkischen Pfeilen.

- Eine kleine Gruppe der Neulowanger **Dualisten** veranstalten auf dem Marktplatz eine Kundgebung: Die steifen Dualisten in ihrer typischen, hochgeschlossenen Tracht glauben nur an Praios als Heilsbringer und Boron als Bringer allen Übels und verehren diese durch Ernsthaftigkeit, Fleiß, Sittsamkeit und Anstand. Ihr Anführer fordert die Bürger der Stadt auf, von ihren Sünden abzulassen und sich den wahren Göttern und Tugenden hinzuwenden, bevor es zu spät ist...

- Ein reicher **Fernhändler** und seine vier muskelbepackten Leibwächter (die wegen der Messe in die Stadt gekommen sind) fordern Erbert Domian auf, sofort für ihre sichere Abreise aus der Stadt zu sorgen...

- Eine Gruppe **Magier des ODL** trifft sich in der *Akademie der Verformungen* mit Erzmagus Elcarne, um die Situation zu bereden. Unter Umständen bittet man auch die Helden zu der Besprechung hinzu.

- Die angespannte Lage in der Stadt artet in einer der Schänken in einer **Schlägerei** aus: Einige Bürger haben zu viel getrunken und gehen mit Fäusten und Stuhlbeinen aufeinander los...

- Ein **betrunkener Wanderprediger** ist seit dem Orkensturm von den Zwölfen bitter enttäuscht und fordert die entsetzten Bürger auf, sich den Orkgötzen zu unterwerfen...

- 29. Phex: Die Stadtgarde hängt **Steckbriefe** für die Ergreifung des geheimnisvollen Mörders aus, von dem es keine Beschreibung gibt und ohne Spuren zu hinterlassen tötet. Als Belohnung wurden (etwas hilflos) zunächst einmal 26 Dukaten ausgesetzt...

VERHANDLUNGEN MIT DEN ORKS

Am 29. Phex will der Gildenrat erneut versuchen, die Belagerer zu einem Kompromiss zu bewegen. Ein Gardist bittet die Helden zu einer geeigneten Zeit erneut zu einem Treffen in Bosper Weissenkorns Amtszimmer. Dort wartet bereits dieselbe Gruppe Menschen wie beim ersten Besuch der Helden.

Nachdem der Ratsvorsteher die Gruppe um einen Zwischenbericht gebeten hat, wird Bosper die Helden darum ersuchen, Domian bei den Verhandlungen zur Seite zu stehen. Wenn die Helden dies ablehnen, da sie möglicherweise eine heiße Spur verfolgen müssen, kann ihnen der Stadtkommandant nachher vom Verlauf der Gespräche berichten.

EIN TREFFEN VOR DER STADT

Erbert Domian kann den Helden nun schon mitteilen, wie das Treffen ablaufen soll und was die Stadt den Orks anbieten möchte (siehe unten).

Am späten Nachmittag treffen vor der Fuchsbrücke dann Domian, die Helden und ein Dutzend Gardisten auf Garrgrach, Arikash, Ugruuzak und so viele Okwach, dass sich die Parteien zahlenmäßig ebenbürtig sind.

Sowohl Domian als auch die Gruppe können nun für die Stadt Lowangen sprechen (wobei aber wiederum nur kriegereische Helden als Wortführer von Garrgrach anerkannt werden.)

Die Stadt ist zu einigen oder mehreren der folgenden Zugeständnissen bereit:

- Erhöhung der Lieferungen an Kaltblütern um ein Tier (drei Tiere)
- Erhöhung der Getreidelieferungen um ein Achtel (ein Viertel)
- Erhöhung der Zahlungen an Gold und Silber um ein Sechszehntel (Achtel)
- Erhöhung der Erzlieferungen um ein Achtel (Viertel)
- Mehr Waffen, mehr Geflügel und Schweine, etc. (Die Zahlen in Klammern geben jeweils an, wie weit der Gildenrat im Notfall wirklich bereit wäre zu gehen.)

Während der Verhandlungen sollten die Helden bei den Orks mehrere Auffälligkeiten bemerken:

- **Garrgrach** hört sich jedes Angebot an um es dann wieder abzuschmettern (*Menschenkenntnis*-Probe+5: Der Häuptling gefällt sich in seiner Rolle als Verhandlungsführer und genießt es, die Menschen schwitzen zu lassen. Er hat nicht vor, ein

Zugeständnis zu machen. Spricht man ihn darauf an reagiert der Häuptling aggressiv und erklärt die Verhandlungen für gescheitert.)

- **Arikash** weiß, dass die Angebote der Menschen keinen Anklang finden werden und stört sich auch nicht daran. Stattdessen versucht er erneut, die Helden abzuschätzen (*Menschenkenntnis*-Probe+6: Der Schamane hat nicht das mindeste Interesse an den Verhandlungen, achtet aber genau auf die Worte und Gesten der Helden.)

Tatsächlich hat der Schamane eine Art Vorahnung (man könnte sogar sagen: ein Deja Vu) von dem Zeitenbruch und sieht die Verbindung zu den Helden. Im Gegensatz zu später, wenn die Gruppe aus der Zukunft zurückgekehrt ist, haben die Helden aber jetzt noch keinen Anlass, Arikash darauf anzusprechen, so dass dieser die Teile des Puzzles noch nicht zusammensetzen kann und weiterhin im Unklaren über die Rolle der Gruppe ist...

- **Ugruuzak** wirkt recht unruhig. Einmal versucht er anscheinend sogar, Garrgrach zum Einlenken zu bewegen, wird aber sogleich von dem kräftigeren Ork zurechtgewiesen.

- Garrgrachs **Okwach**, die den Verhandlungen folgen haben ebenfalls ihren Spaß daran, die Menschen leiden zu sehen.

Die Verhandlungen verlaufen natürlich im Nichts. Die Szene soll den Helden vielmehr zeigen, wie unnachgiebig die Orks sind. Zudem soll die Gruppe hier noch einmal auf Tuchfühlung mit den Schwarzpelzen gehen (vor allem, wenn sie in den letzten Tagen sonst jeden Kontakt vermieden haben.)

WEITERE ZEITSPRÜNGE

Während die Helden nun in Lowangen damit beschäftigt sind, den Diebstahl der Mondkristalle aufzuklären werden sie von zwei weiteren Zeitenwellen überrollt, die die Gruppe jedesmal ein Stück weit in die Vergangenheit werfen:

- **Den zweiten Zeitsprung** können Sie nach Belieben im Lauf des 28. Phex zu einem geeigneten Zeitpunkt einstreuen. Da der erste Sprung (auf der Hinreise) zwei Tage her ist wird dies die Helden vermutlich überraschend treffen. Nutzen Sie diese Zeitenwelle, um einen wichtigen Fortschritt der Helden wieder rückgängig zu machen, oder sogar um eine bewusst witzige Situation zu erzeugen:

So könnten sich die Helden zum Beispiel gerade der Unterstützung einer Meisterperson versichert haben wenn die Zeitwelle sie wieder eine halbe oder aber Dreiviertelstunde in der Zeit zurückwirft und das Erreichte zunichte macht.

Ebenso gut wäre natürlich auch eine Szene, in der die Helden gerade einige relevante und kaum verbreitete Informationen von einer Meisterperson erhalten haben und nach dem Zeitsprung dieser gegenüber dann mit ihrem plötzlichen Wissensvorsprung protzen können...

- **Der dritte Zeitsprung** muss sich zwingend am Morgen des 29. Phex ereignen, am besten wenn die Helden gerade in der Stadt unterwegs sind: Werfen Sie die Heldengruppe unvermittelt eine gute halbe Stunde in der Zeit zurück.



Diese Zeitenwelle ist genau die, die Satinav “später“ nutzen wird, um die Heldengruppe wieder an diesem Moment in der Vergangenheit abzusetzen. Aus diesem Grunde sollte sich zum Zeitpunkt dieses Sprungs etwas markantes ereignen, so dass die Gruppe später den genauen Zeitpunkt gleich wiedererkennen kann.

Zumindest bei einem der beiden Zeitsprünge sollte sich jedoch etwas eher banales ereignen: Wenn die Helden immer nur in wichtige Szenen springen messen Ihre Spieler den Zeitsprüngen bald mehr Bedeutung zu als diese eigentlich haben. Lassen Sie die Gruppe also auch ruhig mal einfach ihr Frühstück oder einen Spaziergang durch die Stadt wiederholen.

DIE DRITTE ZEITENWELLE

Der dritte Sprung am Morgen des 29. Phex bildet einen wichtigen Dreh- und Angelpunkt für das gesamte Abenteuer: Nach dem Zeitenbruch wird Satinav eine in die Zukunft rollende Welle nutzen, um die Helden aus ihrer Zeit herauszulösen und dann am Morgen des 29. Phex wieder absetzen – eben während der in die Vergangenheit rollenden Welle.

Für Sie als Meister bedeutet dies, dass Sie ab diesem Punkt über mehrere Dinge die Übersicht behalten sollten:

- Zunächst ist es wichtig, dass Sie wissen, in welchem **Zustand** die Helden sich zu diesem Zeitpunkt befunden haben: Dies betrifft vor allem LE und AE, aber auch mögliche Eigenschaftsveränderungen. Sehr wahrscheinlich werden sich aber alle diese Werte nahezu auf ihrem ‘Normalstand’ befinden, da die Helden sich zuvor eigentlich ausreichend erholen und ausruhen konnten.
- Als nächstes achten Sie bitte genau darauf, wann Sie welche **Ereignisse** am 29. Phex stattfinden lassen, damit Sie diese bei der Wiederholung des Tages erneut und auch wieder zu denselben Zeitpunkten stattfinden lassen können. Da es vermutlich in Ihrer Runde nicht üblich sein wird, den Tagesablauf auf die Minute genau festzuhalten müssen Sie die Ereignisse aber auch nicht derartig zeitlich exakt festlegen.
- Alle **Fortschritte**, die die Gruppe machen, sollten Sie ebenfalls im Auge behalten: Die Helden erinnern sich natürlich an Bekanntschaften, die sie an dem Tag gemacht haben. Diese Personen treffen die Gruppe aber nach der Zeitreise möglicherweise zum ersten Mal.
- Weitere mögliche Punkte: Ausgegebenes Geld, gekaufte Ausrüstung, Proviant und Tränke...

Sie sehen schon, dass die Organisation einer solchen ‘Zeitreise’ etwas Aufwand von Ihnen verlangt, den Sie aber mit einem Blatt Papier und einem Stift in den Griff kriegen können.

Wenn Ihre Spieler dann aber freudig ihren Wissensvorsprung auskosten und manche (mitunter tragischen) Ereignisse zu verhindern suchen werden Sie merken, dass der Aufwand sich gelohnt hat.

INFORMATIONEN

Im folgenden finden Sie eine Auflistung der wichtigsten Informationen, die die Bewohner der Stadt den Helden während ihrer Spurensuche geben können. Diese sind wie gewohnt als *wahr* oder *falsch* gekennzeichnet.

Bei den Meisterpersonen (in den Kapiteln **Wichtige Schauplätze** sowie **Szenen und Begegnungen**), finden Sie Auflistungen über welche Fakten die entsprechende Person verfügt.

Sprechen die Helden eine Person an, die im Abenteuertext nicht aufgeführt ist, so greifen Sie nochmal auf die Gerüchte auf Seite 19 zurück oder spielen Sie den Helden nur offenkundigere Informationen zu (am besten **A1, A2, B1, B2, C1, D1, D2**.)

Manche (im folgenden mit einem **Sternchen*** gekennzeichneten) Informationen könnten auch

zum Allgemeinwissen etwas belesenerer Helden gehören: Legen Sie die Probenaufschläge dafür selbst fest. Einer Hexe in der Gruppe sollten darüber hinaus natürlich noch einige Fakten aus dem **Thema C: Hexen und Satuaria** bekannt sein. Beachten Sie auch, dass im folgenden Themen aufgeführt sind, nach denen die Helden sich aller Wahrscheinlichkeit nach zu Beginn der Spurensuche noch gar nicht erkundigen werden (**Satinav**, auf jeden Fall wohl **Heskatet**.) Diese gewinnen für die Helden erst an Bedeutung, nachdem sie den Zeitenbruch erlebt haben und wieder in die Vergangenheit geworfen wurden.

THEMA A:

TRIBUTZAHLUNGEN UND MONDKRISTALLE

A1 – Der Magistrat lässt heimlich Menschen von der Straße entführen und übergibt diese den Orks, damit die Schwarzpelze Lowangen verschonen. Manchmal werden die Entführten einfach nur zur Ader gelassen und ihr Blut für die Tributübergaben in Flaschen abgefüllt (*falsch*).

A2 – Die Gilden müssen immer wieder Handwerker zu den Orks schicken, die den Schwarzpelzen beim Bau von Belagerungsgerät und Streitwagen helfen (*falsch*).

A3 – Die Tributlieferungen werden von der Sippe der Burrkuzk überwacht. Diese nehmen die Tribute entgegen und bringen sie zur Hauptstadt der Orks. Ihr Häuptling Urgruuzak ist ebenfalls unter den Belagerern (*wahr*).

A4 – Die letzte Lieferung wurde wie jede zuvor streng bewacht: Die *Augen von Khezzara*, brutale Elitekrieger des Aikar Brazoragh, sorgten für die problemlose Überführung nach Khezzara. Kein Dieb entgeht ihnen (*wahr*).

A5 – Die Tributzahlungen umfassen auch wertvolle Kristalle, die vor Jahren in den Minen im Finsterkamm gefunden wurden (*wahr*) und anscheinend nirgends sonst zu finden sind (?).

A6 – Die Kristalle ändern ihre Farbe mit dem Verlauf des Madamals. Deshalb sind sie den Orks heilig (*fast wahr*).

A7 – Untersuchungen in der *Akademie der Verformungen* zeigten, dass die Kristalle gewissen arkanen Ritualen zuträglich sind. Die Magister mussten sich dem Gildenrat gegenüber jedoch zu Stillschweigen verpflichten (*wahr*).

A8 – Ein Magister der *Halle der Macht*, Alcoro von Trutzingen, hat von den Kristallen erfahren. Er fragte sowohl bei der *Akademie der Verformungen*, als auch beim Rat nach einem Ansichtsexemplar, wurde jedoch abgewiesen (*wahr*).

A9 – Die Mondkristalle können Astralkraft, aber auch Lebenskraft aufnehmen und bei Bedarf wieder abgeben. Das macht sie zu potenten Hilfsmitteln bei magischen Ritualen (*wahr*).

(Weitere Informationen zu den Tributzahlungen finden Sie auf Seite 21ff, zu den Kristallen im **Anhang** ab Seite 108.)

THEMA B: DIE TODESFÄLLE

B1 – Die Schamanen der Orks wirken finstere Rituale vor der Stadt (*eigentlich wahr*). Dabei fällt jedesmal einer tot um (*falsch*).

B2 – Die Mörderin ist eine Hexe (*falsch*): Denn wenn eine Hexe dir zürnt verflucht sie dich und du

stirbst einige Zeit später (*mag wahr sein, ist jedoch unwichtig*).

B3 – Am 19. Phex starb der alte Hagen Rothenfels, ein Magister der Akademie der Verformungen, in seinem Studierzimmer (*wahr*): Der Magus war schon über 70 Jahre alt, und so nahm man Altersschwäche als Todesursache an (*falsch*).

B4 – Am 23. Phex starb die Kräutersammlerin Cassilla in ihrem Laden. Es konnten keine äußeren Einwirkungen festgestellt werden (*wahr*).

B5 – An den untersuchten Opfern konnten keine Spuren von Gewalteinwirkung entdeckt werden, alle starben aber schlagartig. Lediglich eine gewisse Blässe und ein schreckgeweitetes Gesicht wurden bei allen festgestellt (*wahr*).

B6 – Cassilla war eine junge Hexe, die erst vor einem Jahr dem Rhorwed-Zirkel beigetreten war (*wahr*).

B7 – Der Tairach-Schamane Nhuvrak von der Sippe der Alkachi starb am Abend des 26. Phex während eines kräftezehrenden Rituals (*wahr*).

B8 – Es gab eine ähnliche Reihe von Todesfällen im Jahre 1007 BF: Fünf Personen starben innerhalb von wenigen Tagen, darunter ein Elf, eine junge Händlerin und drei Magier. Es wurde keine Ursache für die Tode festgestellt (*wahr*).

B9 – Im Jahre 1000 BF starben unter ähnlichen Umständen zwei Personen (ein Magier und ein durchreisender Elf) innerhalb von zwei Tagen. Ein junger Novize stürzte zu dieser Zeit aus einem Fenster der *Akademie der Verformungen*. Ob bei letzterem ein Zusammenhang zu den anderen Todesfällen besteht ist unklar (*wahr*).

B10 – 980 BF wurden zwei Magister der *Halle der Macht* tot in ihren Studierzimmern aufgefunden, ebenfalls mit denselben Symptomen (*wahr*).

THEMA C: HEXEN UND SATUARIA

C1* – Hexen sind Frauen, die sich des Nächtens treffen, um verdorbene Magie zu wirken und die Menschen zu verfluchen (*übertrieben bzw. falsch*). Man erkennt sie an den roten Haaren, den Tieren in ihrer Begleitung (schwarze Katzen und Kröten) und dass sie auf Besen fliegen (*teilweise wahr*).

C2* – Hexen hängen einer unkontrollierten, gefühlsabhängigen Zauberei an (*wahr*). Das kann unter Umständen für sie und andere gefährlich werden (?).

C3 – Hexen leben alle Gefühle voll aus: Sei es nun Hass oder Liebe. Wenn sie zaubern, dann meist spontan und aus ihren Gefühlen heraus (*wahr*).

C4* – Hexen waren immer das Ziel von Verfolgungen. Vor allem unter den Priesterkaisern



wurden hunderte von ihnen auf den Scheiterhaufen gebracht (*wahr*).

C5* – Satuaría ist die Göttin der Hexen, eine Gigantin und Tochter der Urmutter Sumu. Ihr heiliger Stein ist der Rosenquarz (*wahr*).

C6 – Sehr selten schlüpfen auch heute noch Hexen aus einem Ei wie einst Satuaría. Diese Frauen sind dann mit besonderer Schönheit und Macht gesegnet (*wahr*).

C7 – Die Hexen verehren Satuaría zwar, diese greift jedoch nicht in das Leben der Menschen ein. Viele Hexen suchen ihre Göttin und versuchen herauszufinden, wo diese sich versteckt hält (*wahr*).

C8 – Tatsächlich lassen sich nur die verdorbensten Hexen auf Pakte mit den Dämonen ein. Dämonenbeschwörung ist ihnen als Mittel zum Zweck vertretbar, aber die eigene Freiheit aufzugeben ist als Preis fast jeder Tochter Satuarias zu hoch (*wahr*).

C9 – Die Hexen sehen den rosenfarbenen Elfenstern als *Satuaría* an. Der düstere Wandelstern *Levthan* dagegen leuchtet vor allem in den Efferdsnächten auf. Dann feiern Hexen besonders wild und gelegentlich erscheint der widdergestaltige *Levthan* selbst und erwählt eine der ihren (*wahr*).

C10 – Laut einer alten Überlieferung ist Satuaría an das Ende der Zeit gegangen, um dort ihre Mutter Sumu mit der über Äonen gesammelten Kraft aller eingeborenen Hexen wiederzuerwecken (?).

C11 – Auf der Insel existierte früher ein Hexentanzplatz (*fast richtig*). Die ersten Siedler haben es nicht gewagt, oder aber die Mühe gescheut, die Steine um den Kreis wegzutragen und haben die Dolme stattdessen gestürzt und vergraben (*wahr*).

(Weitere Informationen zu den Hexen finden Sie in **AZ** 48ff, zu Satuaría in **GKM** 115 und auf Seite 9ff.)

THEMA D: ORKS UND IHRE GÖTTER

D1 – Die Orks sind eine barbarische, wilde Rasse. Sie töten, plündern, rauben Frauen, um sie zu versklaven und beten zu Blutgötzen (*übertrieben*).

D2* – Orks opfern ihren Göttern große Mengen Blut: Nicht nur das von Gefangenen und Tieren, sogar auch ihr eigenes (*wahr*).

D3* – Die Orks kennen mehrere Götter: Die wichtigsten sind der gehörnte Brazoragh und der Totengott Tairach, dem die Schamanen als Priester dienen (*wahr*).

D4* – Brazoragh ist der Gott der Herrschaft, der Naturgewalten und Manneskraft. Tairach steht für den Tod, die Geister und den Lauf der Zeit (*wahr*).

D5 – Da die Orks sich als stärkstes Volk und von den Göttern auserwählt sehen, glauben sie an ihre Überlegenheit über alle Wesen (*wahr*).

D6 – Die Orkstämme wurden vor Jahren von einem geheimnisvollen Gottkaiser (dem Aikar Brazoragh) vereint, der dann den Orkensturm geführt hat (*wahr*).

D7 – Der Anführer der Orks hat sich eine große Stadt mitten im Orkland erbauen lassen, wo die Kriegswagen der Orks gebaut und Kriegsoger gezüchtet werden. Von dort lenkt er die Stämme der Orks und bereitet die Unterwerfung Aventuriens vor (*wahr, wenn auch übertrieben*).

D8 – Die Orkschamanen kennen einen 36.000 Jahre alten Mondkalender, der auf regelmäßig wiederkehrenden Sonnenfinsternissen beruht (*wahr*).

D9 – Die Orkschamanen können in die Geisterwelt reisen und dort Kontakt mit den Geistern aufnehmen (*wahr*).

(Weitere Informationen zu den Orks finden Sie auf Seite 105ff, zu den Orkgöttern auf Seite 10ff und in **AG** 133ff.)

THEMA E: SATINAV

E1* – Satinav ist nur eine Allegorie, um die Unbegreiflichkeit der Zeit zu erklären (*falsch*). Die Redewendung von den "schabenden Hörnern Satinavs" verwendet man, um zeitlichen Verfall zu umschreiben (*wahr*).

E2* – Laut der *Unschärfethesis* der Niobara beeinflusst jede Vorhersage die Zukunft derart, dass diese sich wiederum gänzlich anders verhält (?).

E3 – Es gibt regelmäßig wiederkehrende Sternkonstellationen, die Satinavbeschwörungen ermöglichen sollen oder Temporalmagie zuträglich sind. Zuletzt in den Jahren 973 BF, 980 BF, 989 BF, 1000 BF, 1007 BF, 1015 BF und 1021 BF (*wahr*).

E4* – Satinav war ein mächtiger Magier, ein Zeitbeschwörer und Zeitreisender, der dadurch große Frevel am Zeitenlauf beging. Dafür wurde er in die Erste Sphäre, an das *Schiff der Zeit* gefesselt (?).

E5* – Satinav war ein Gigant (?), und doch spricht man ihm dreizehn Hörner zu (*wahr*).

E6 – Satinav ahndet jeden Frevel an der Zeit, ohne Ausnahme. Wenn er eingreift, dann nur um zu strafen. Nur er kann die Gesetze der Zeit brechen (*wahr*).



E7 - Satinav kann zwar nicht wirklich direkt in den Lauf der Zeit eingreifen, da für ihn jedoch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft gleich sind kann er reagieren, bevor ein Zeitfrevel stattfindet (*wahr*).

E8 - In alten Schriftrollen der Bibliothek Selem wird von zwei echsischen Göttern gesprochen: Dem Geschwisterpaar Ssad'Navv und Ssad'Huar, den Kindern Sumus. Er ist an den Anfang aller Zeiten gefesselt sein, sie ist an das Ende der Zeiten gebunden (?).

(Weitere Informationen zu Satinav finden Sie ab Seite 8 und in **MGS** 18ff.)

THEMA F: HESKATET

F1* – Heskated heißt eine Dämonin, die nur erfahrenen Magiern erscheint und diese dann entführt (?).

F2* – Ihre Beinamen lauten “Trägerin der Waage der ehernen Zeit, Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar“. Niemand weiß, was dieser letzte Name bedeutet oder aus welcher Sprache er stammt.

Sie erscheint einmal als uralte Frau in Schwarz, dann wieder als junges Mädchen, das ganz in Weiß gekleidet ist (*wahr*).

F3* – Heskated soll neben *Azamir* und dem *Wanderer* zu den drei schlimmsten unabhängigen Dämonen gehören, denen ein unvorsichtiger Beschwörer unverhofft begegnen kann (*wahr*).

F4 – Heskated erscheint, um die Lebenszeit der Menschen zu beenden, vor allem die von mächtigen Magiern, die sich zu weit in verbotene Mysterien vorwagen (?).

F5 – Heskated ist eine Magierlegende, die vor dem Ansammeln von zuviel Wissen warnen soll (*falsch*).

F6 – Schon die alten Echsen kannten ein Wesen namens *H'Skatht*, angeblich eine Widersacherin ihres Gottes Ssad'Navv (*wahr*).

F7 – Die Orks kennen einen *Gharyak* namens *Khrichskvar* und fürchten ihn als Geist, der den Zeitenlauf stoppen will (*wahr*).

(Weitere Informationen zu Heskated finden Sie auf Seite 10.)

DER ZEITENBRUCH

“Die Zeit ist eine gute Lehrmeisterin.
Schade ist nur, dass sie alle ihre Schüler umbringt.“
—aus Die Kaisersprüche Hals I.

Ablauf und Sinn des Kapitels: Nun bricht die vermeintliche Katastrophe über Lowangen herein: Inmitten der brennenden Stadt müssen die Helden um ihr Überleben kämpfen und fragen sich wahrscheinlich, was eigentlich überhaupt vorgefallen ist.

Antwort auf ihre Fragen bekommen sie dann überraschend in einer ungewöhnlichen Begegnung mit Satinav, dem Wächter der Zeit, und erahnen damit allmählich, was wirklich in der Stadt vorgeht.

Während die Helden noch mit ihren Nachforschungen beschäftigt sind bahnt sich unaufhaltsam der Grund für all die seltsamen Geschehnisse an, die ihnen bislang wiederfahren sind und noch werden: Nivaalas Ritual, das ihr

eigentlich den Kontakt zu ihrer Göttin Satuaria ermöglichen soll, tatsächlich aber von der Dämonin Heskated zu einem wesentlich dunkleren Zweck missbraucht wird.

Ein Blick in den Sternenhimmel

In der Nacht vom 29. auf den 30. Phex ist es dann soweit und die für das Ritual nötige Sternkonstellation tritt ein: Der Wandelstern *Levthan*, der wie immer so kurz vor der Tag-und-Nacht-Gleiche ungewöhnlich hell aufleuchtet, schiebt sich direkt hinter *Satuaria* (in der Auslegung anderer meist als *Elfenstern* bezeichnet) und 'bindet' die Sumutochter.

Genauso stehen das Sternbild *Uthar* und der Wandelstern *Satinav* (Satuarias Bruder) in einer für das Ritual günstigen Position. Was Nivaala für eine geeignete Konstellation ansieht, um Satuaria anzurufen ist aber auch eine der gelegentlich auftretenden *Satinav-Konstellationen*. Diese wird Heskated nun nutzen, um ihrem Gefängnis zu entfliehen.

FEUER UND RAUCH

Zur musikalischen Untermalung empfiehlt sich **The Dissolution of Eternity** von *Dargaard*, vor allem die Stücke "My Phantasm Supreme" und "Fires Dominion".

In der Nacht auf den 30. Phex wird nun der *Zeitenbruch* eintreten. Sollten die Helden in dieser Nacht friedlich in ihren Betten schlummern (was ja gar nicht so unwahrscheinlich ist), dann werden sie durch Schreie und Lärm auf der Straße geweckt.

Von dem Punkt aus, an dem der alte Steinkreis der Ssad'Huar / Ssad-Navv-Anbeter verborgen liegt fegen während des Bruchs nun in unregelmäßigen Abständen Zeitwellen durch die Stadt, die neben Zeitverschiebungen und -sprüngen auch stark beschleunigte Alterungserscheinungen an Menschen und Gebäuden hervorrufen.

Zunächst sollten die Helden die Panik der Bewohner bemerken, die, sobald die ersten Gebäude einstürzten und Brände sich in der Stadt auszubreiten beginnen, an einen Angriff der Orks glauben – und Ihre Helden werden vermutlich dasselbe denken.

Wenn die Gruppe nun ihre Herberge verlässt und in Richtung der Zerstörungen eilt bietet sich ihnen das folgende Bild:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aufgebrachte Menschen kommen euch entgegen, rempeln euch an, stolpern, fallen zu Boden. "Die Schwarzipelze greifen an! Die Orks kommen!" schreit einer. Irgendwo weint ein Kind.

Flammen züngeln über den Dächern im Norden Lowangens, in der Ferne ist ein Krachen und Poltern zu hören.

Neben euch fängt ein junger Soldat der Stadtgarde plötzlich schrill an zu kreischen. Ungläubig beobachtet ihr, wie die Haut des Mannes vor euren Augen runzlig wird und seine Haare ausbleichen.

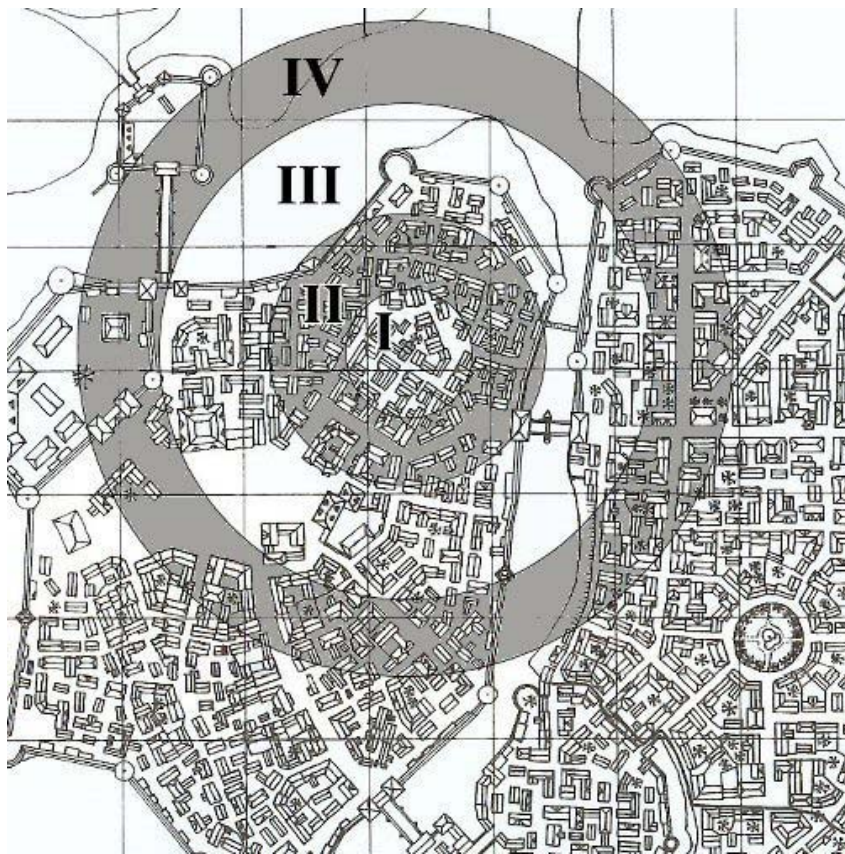
Weitere Flüchtlinge kommen euch entgegen: Ältere Männer und Frauen, darunter kaum jüngere Menschen. Einer bricht im Laufen zusammen und bleibt leblos liegen.

Es herrscht Chaos in der Stadt, viele Einwohner altern und fallen tot um, Gebäude stürzen ein und Brandherde breiten sich aus. Doch die Helden sind

mal wieder – Sie ahnen es bereits – die einzigen, die gegen diese Auswirkungen immun sind.
Nun sollten Sie der Gruppe bei ihrem Weg durch die Stadt und in den Kämpfen gegen die bald einfallenden Orks die im folgenden beschriebene Situation vermitteln.

VERWÜSTUNGEN UND VERFALL

- Die größten Verwüstungen finden sich im Nordteil von Lowangen. Tatsächlich klappt dort (an der Stelle, wo zuvor noch Nivaalas Haus stand) ein nahezu 100 Schritt durchmessender, rauchender **Krater**. Rundherum sind jedoch viele Gebäude eingestürzt, Schutt versperrt die Straßen und Feuersbrünste breiten sich aus, so dass die Helden wahrscheinlich nicht sehr nahe herankommen werden. Später werden sie sich vermutlich nur an die ungefähre Lage des Ausgangspunkts erinnern können.



- **Organisches Material** (auch Menschen!) ist erheblichen Alterungserscheinungen unterworfen. An allen anderen Materialien, aber auch totem Holz, sind diese Wirkungen zwar geringfügiger, aber dennoch spürbar: Fachwerkhäuser stürzen unter der Last des Alters in sich zusammen, bei Steingebäuden bricht das Dach ein. Pflanzen und Bäume dagegen verdorren in Minutenschnelle und Menschen altern vor den Augen der Helden um Jahre und Jahrzehnte.

- Vor allem die **Regenbogenbrücke**, aber auch Teile der **Fuchsbrücke** sind durch die Alterungserscheinungen sehr bald stark einsturzgefährdet. Die Regenbogenbrücke ist deshalb schon gar nicht mehr passierbar:

Einzelne Bereiche der Brücken (Holzteile!) können plötzlich nachgeben und lassen die Helden einbrechen. Bevor die Helden eine der Brücken betreten können Sie ihnen dies mit einigen Bürgern oder Orks begreiflich machen, die durch das Holz brechen und in den Svellt stürzen.

- Um die Ausmaße der Katastrophe und die wellenförmige Natur des Zeitenbruchs zu verdeutlichen sind die Verwüstungen auf der Karte in vier Zonen unterteilt:

In **Zone I** ist ein großer Krater entstanden. Dorthin vorzudringen ist aber nahezu unmöglich (es sei denn durch die Luft, was durch den Rauch aber erschwert wird.)

In **Zone II** sind nahezu alle organischen Materialien zu Staub zerfallen. Viele Gebäude stehen nur noch als Ruinen. Hier versperrt überall Schutt den Weg, es sind keine Menschen, Tiere oder Pflanzen zu sehen, nur feiner grauer Staub und öligschwarzer, beißender Rauch.

In **Zone III** sind alle organischen Teile stark vom Verfall betroffen: Dächer stürzen nach und nach ein, Bäume verdorren, die Menschen altern und sterben. Umkippende Lampen und einstürzende Kamine haben Feuersbrünste entfacht, die auf die umliegenden Gebäude übergesprungen sind.

Teile der Stadtmauern haben der Last des Alters nachgegeben und die Regenbogenbrücke ist gar nicht mehr passierbar. Die Tempel von Hesinde und Phex sind nahezu unangetastet, hier ist man vor den Auswirkungen sicher.

Zone IV ist noch gut passierbar, die Panik dafür umso größer: Menschen, deren Körperteile unabhängig schnell voneinander altern, flüchten aus den inneren Zonen. Rauch und Feuer breiten sich im Laufe der Nacht auch hierhin aus, Stadtgarde und Bürgerwehren sind nicht in der Lage alle Brände zu löschen.

Der Tsatempel ist von den Auswirkungen verschont, die Häuser von Travia und Rahja liegen noch außerhalb des Radius. Alle drei sind Anlaufpunkte für verängstigte Menschen.



- Die Helden mögen zwar gegen die Auswirkungen immun sein, ihre **Ausrüstung** ist es aber nicht: Waffen und Rüstungen beginnen zu rosten (für je ½ Stunde Aufenthalt in Zone III steigt der BF von Waffen um 1, der RS von Rüstungen sinkt um 1. In Zone II geschieht dies bereits alle 3 SR, in Zone I je 5 KR.) Für Kleidung gelten ebenfalls Verfallserscheinungen.

- Eventuelle **Vertraute** sind nicht von der Wirkung ausgenommen: In Zone III verlieren sie pro SR 2 LeP, in Zone II schon 4 LeP, in Zone I altern und sterben sie wie alle Tiere innerhalb von wenigen Minuten.

- Außer den Helden sind noch andere Personen vor den **Alterungserscheinungen** geschützt: Die Tairach-Schamanen der Orks (vor allem Arikash), sowie (theoretisch) alle anwesenden eingeborenen Hexen.

Bei allen anderen Personen mit dem Vorteil **ALTERSRESISTENZ** (Elfen) setzt die Wirkung auch ein, jedoch deutlich verzögert. Zwerge halten ebenfalls etwas länger durch, während kurzlebige Wesen (hier also vor allem die Orks) erheblich schneller verfallen.

ZEITPHÄNOMENE

Schnell wird den Helden klar, dass in dieser Nacht in Lowangen die Zeit verrückt spielt: Je näher die Gruppe sich am Zentrum der Geschehnisse befindet, desto öfter erleben sie seltsame, lokal stark begrenzte Zeitsprünge und Wiederholungen.

Setzen Sie diese jedoch nur sparsam ein, um die tatsächlichen Zeitsprünge (die Zeitenwellen, siehe unten) umso bedeutsamer erscheinen und nicht untergehen zu lassen.

DIE EINWÖHNER

- Noch immer glauben die Bewohner an einen Angriff der Orks mit Katapulten, Brandpfeilen und schwarzer Magie. Wenn die Helden überhaupt Zeit haben, Schlüsse zu ziehen sollte ihnen auffallen, dass bis vor wenigen Stunden zumindest keine **Belagerungsgeräte** in den Orklagern zu sehen waren.

- Auf die **Alterungserscheinungen** wurde bereits weiter oben eingegangen, Sie sollten der Gruppe jedoch mehrfach diesen furchtbaren Anblick schildern.

- Stadtgarde und Bürgerwehr sind hoffnungslos überfordert: Nachdem klar zu sein scheint, dass die Orks mitnichten einen Angriff gestartet haben bemüht sich Erbert Domian vordringlich darum, die **Brandwehr** zu organisieren.

- Viele versuchen, sich oder sogar ihren Besitz in Sicherheit zu bringen: Einfache Bürger packen ihre wenigen Habseligkeiten auf Handkarren, reiche Kaufherren treiben ihre Bediensteten zur Eile an, die große Truhen auf Kutschen verladen.

KRIEG DER MAGIER

Auch die Magierakademien und die *Grauen Stäbe* bleiben nicht untätig: Bei Ausbruch der Brände organisieren die Magister magische Unterstützung für die Bürger, was zunächst vor allem heilkundige Hilfe bedeutet. Jedoch verlieren die Magier recht schnell ihre älteren und erfahreneren Collegae, schließlich liegen ja beide Akademien in den Wirkungszonen des Rituals.

Beim Angriff der Orks kommen auch der ODL und die kampferfahrenen Magier zum Zuge. Diesen gelingt es sogar, die Angreifer in Eydal ein Stück weit zurückzuschlagen und einige Bürger zeitweilig vor den Orks zu retten.

EINZELNE SZENEN

Verwenden Sie die folgenden Beschreibungen, um der Gruppe das Chaos in der Stadt zu verdeutlichen, bei jeder ist jeweils die Zone vermerkt, in der die Szene sich abspielen sollte.

(Wenn die Helden sich kategorisch weigern, in die inneren Bereiche vorzudringen können Sie die Gruppe auch später mit Hilfe der Orks oder sogar durch den Kriegssoger in die entsprechende Richtung 'scheuchen'.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Szene (außerhalb oder IV): Eine Gruppe Stadtgardisten rennt mit Eimern voller Wasser zu einem lichterloh brennenden Haus. Doch die Flammen springen bereits auf das nächste Gebäude über. Es scheint hoffnungslos.

Szene (außerhalb oder IV): Eine Gruppe Handwerker und Bauern ist vor einem Tempel auf die Knie gesunken. Sie halten sich an den Händen und beten inbrünstig zu den Göttern.

Szene (außerhalb oder IV): Ein Ingerimm-Priester versucht, die Löschmaßnahmen zu verhindern: Der Geweihte ist davon überzeugt, dass sein Gott der Stadt zürnt und dass das heilige Feuer nicht eingedämmt werden darf.

Szene (III-IV): Durch den Rauch entdeckt ihr eine schlanke, an eine Hauswand gelehnte Frau. Beim Näherkommen erkennt ihr Xerinn, jedoch durchziehen nun breite graue Strähnen ihre roten Haare, ihr Gesicht ist schmaler geworden und zeugt von Entsetzen. An sich gedrückt hält die Hexe ein lebloses graues Fellbündel: Xermandos.

Als ihr sie anspricht starrt Xerinn euch aus tränenerfüllten Augen nur wortlos an.

Szene (III-IV): Zwischen den Gardisten, die sich darum bemühen, einige Bürger in Sicherheit zu bringen taucht eine hochgeschossene Gestalt im grünen, zerschlissenen Wappenrock auf, die sich schwer auf eine andere stützt. Ihr erkennt Erbert Domian in den eingefallenen Gesichtszügen wieder, doch er hat schlohweißes Haar und kann sich kaum auf den Beinen halten. Aus gebrochenen Augen blickt er euch an und bricht dann zusammen. Ob er euch erkannt hat könnt ihr nicht sagen.

Szene (III): Ein auf einen Stock gelehnter alter Händler treibt mit panischer Stimme eine Gruppe Bediensteter an, die schwere Truhen auf eine Kutsche verladen wollen. Doch die Diener sind ebenso alt und können die Last kaum stemmen. Und auch die vorgespannten Pferde sind nur noch alte, klapprige Gäule.

Szene (III): Eine Gruppe Magier um den weißhaarigen Erzmagus Elcarina versucht, Bürgern mit schweren Wunden und Brandverletzungen zu helfen. Der Erzmagus kann sich kaum auf den Beinen halten und sinkt zusammen, nachdem er einer Frau das Leben gerettet hat.

Szene (III): Ein mit Schriftrollen und Pergamenten hoch beladener Geweihter im grünen Gewand taumelt aus Richtung des Hesindetempels auf euch zu. Dann bricht er jedoch unter der Last zusammen, Pergamente rollen über das Pflaster und zerfallen zu Staub.

Szene (II-III): Ihr rennt eine Straße entlang, Feuer und Rauch schlagen euch entgegen, nehmen euch die Sicht. Fliehende Menschen kommen euch entgegen. Eine alte Frau humpelt in eure Richtung, eine leblose kindliche Gestalt hinter sich herziehend.

Szene (II-III): Eine Gruppe Flüchtender hastet die Straße entlang und vorbei, ohne euch nur anzublicken. Als ihr euch weiter einen Weg durch den Rauch bahnt erscheinen weitere Menschen und kommen auf euch zu: Es ist dieselbe Gruppe von vorhin.

Doch diese kann unmöglich so schnell im Kreis gelaufen sein...

Szene (II): Ihr bahnt euch einen Weg durch Schutt und Rauch. Nur eingefallene, rauchende Ruinen säumen die Straßen. Gebäude, die vor Stunden noch neu und glänzend da standen, wirken jetzt wie viele Jahrhunderte alte Gemäuer.

"AI KATTACH!" -

DER ANGRIFF DER ORKS

Wenn die Stadt des Nachts zu brennen beginnt und die Panik ausbricht befindet sich der Schamane Arikash plötzlich in Zugzwang: Bisher hat er Garrgrachs Forderungen nach einer gewaltsamen Lösung immer zurückgewiesen. Doch nun spürt Arikash, dass er seine Autorität und seinen Posten (wenn nicht gar sein Leben) riskiert, sollte er jetzt nicht handeln.

Und so erklärt der Schamane kurzerhand den Vorfall zu einem Gunstbeweis Tairachs und Brazoraghs (wohl wissend, dass etwas ganz anderes dahinter stecken muss) und befiehlt den Angriff auf die Stadt:

- Einige Zeit nach Ausbruch der Feuer ertönen rund um die Stadt (jedoch *erst dann*) Dutzende von **Orktrommeln**.

- Die Orks berennen zunächst den Brückenkopf der **Fuchsbrücke** und stoßen dort tatsächlich auf keine nennenswerte Gegenwehr. Während sich in der Stadt die Feuer ausbreiten gelangen die Orks über die Brücke in die Stadt.

- Wenig später startet auch der Angriff am **Südtor**, mehrere Gruppen setzen sogar mit Flößen über den Svellt und dringen über eingefallene Mauerabschnitte in die Stadt ein.

- Nachdem die ersten Schwarzpelze erstmal Lowangen betreten haben folgen schon bald Dutzende und Hunderte weiterer Krieger, die nach Tagen des Ausharrens endlich den Göttern ihre Kampfkraft beweisen können. Aber natürlich sind auch die Orks gegen die **Alterungserscheinungen** nicht immun, sondern sogar besonders anfällig.

- Zunächst verhindern die Angreifer am Südtor nur, dass dort keine Flüchtlinge die Stadt verlassen können. Schließlich gelingt es ihnen aber, auch dort durchzubrechen, da die meisten Gardisten sich auf den Weg in den Nordteil der Stadt gemacht haben. In **Eydal** sind die Orks weder von Alterungen betroffen, noch stoßen sie hier auf nennenswerte Gegenwehr. Und so wird hier schon bald geplündert, gemordet und gebrandschatzt.

Von nun an können Sie auch die folgenden Szenen verwenden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Szene (außerhalb oder IV): Vor euch rennen einige Flüchtlinge in Panik Richtung Stadttor. Plötzlich tauchen schwarzbezelte Kämpfer in blanken Rüstungen unter den Leuten auf und greifen unter wildem Gebrüll an. Axt und

Kriegshammer halten unter den Flüchtenden grausame Ernte...

Szene (außerhalb oder IV): Eine *Graue Garde* des ODL, geführt von einer jungen Maga mit Flammenschwert, wirft sich gegen eine Übermacht von Orkangreifern und drängt die Angreifer tatsächlich Schritt für Schritt zurück.

Szene (IV): Eine Horde orkischer Bogenschützen legt auf einen fliehenden Phex-Geweihten an, der seinen Angreifern zu entkommen versucht, dann jedoch mit einem halben Dutzend Pfeile im Rücken niedergeworfen wird.

Szene (IV): Ein zorniges Brüllen ertönt und vor euch weichen Gardisten und Bürger angsterfüllt zurück: Umgeben von gut gerüsteten Ork-kriegern stapft ein großer Oger durch die Straße. Ein Hieb seiner riesigen Keule lässt zwei Gardisten wie Puppen durch die Luft fliegen.

Szene (IV): Bauern und Handwerker wehren sich mit Knüppeln und Arbeitsgerät gegen Orks, die den Traviatempel plündern wollen.

Szene (III-IV): Ein halbes Dutzend schwarzgekleideter Magier der *Halle der Macht* erwartet mit stoischen Mienen eine Horde brüllender Orks. Als die Angreifer auf zehn Schritt heran sind fauchen ihnen Flammenlanzen und Feuerbälle entgegen. Der Geruch von verbranntem Fell und verschmortem Fleisch erfüllt die Luft.

Szene (III-IV): Ein Aufgebot der Stadtgarde hat sich organisiert und stellt die Angreifer: Orkische Krieger schlagen auf menschliche Kämpfer ein und auf beiden Seiten landet man schwere Treffer. Doch noch während des Kampfes grauen das Fell der Orks und die Haare der Menschen langsam aus, schließlich werden die Hiebe matter. Als den ersten Orks dann das ehemals prachtvolle Fell büschelweise ausfällt bekommen die Gardisten Oberhand...

Szene (III-IV): Zwei geifernde und heiser bellende Kriegshunde haben sich losgerissen und setzen fliehenden Bürgern nach...

Szene (II-III): Plötzlich biegt eine große Truppe Orks um eine Häuserecke und kommt in geradezu militärisch präziser Marschordnung auf euch zu: Gegen diese Übermacht habt ihr keine Chance, und doch gibt es kein Entkommen.

Erst als die Angreifer näher heran sind und die hinteren Reihen plötzlich aufholen und mit ihren Vordermännern verschmelzen stellt ihr fest, dass ihr euch nur vier Orks gegenüberseht – die vier, die gerade eben noch dutzendfach vervielfacht erschienen...

Szene (II): Eine Handvoll Schwarzpelze biegt um eine nahe Häuserecke. Als sie euch gewahr werden setzen sie sich unter kehligem Gebrüll in Bewegung. Ihr erwartet die Kämpfer mit gezogenen Klingen, doch dann bemerkt ihr eine seltsame Veränderung an den Gegnern: Im Laufen ergraut ihr Fell, die Orks haben Mühe, ihre Waffen zu halten und brechen schließlich atemlos und ausgezehrt vor euren Füßen zusammen...

Verwenden Sie je nach Situation die Werte von *erfahrenen* und *unerfahrenen Kriegern* oder *Veteranen* (siehe **Anhang**, Seite 106), beachten Sie aber, dass in den meisten Fällen die Orks während der Kämpfe altern, ihre Waffen verrosten und ihre Kraft nachlässt.

Gestatten Sie übrigens kriegerischen Helden, die bislang sehr darunter gelitten haben, in manchen Situationen nicht mit der Waffe in der Hand gegen die Orks vorgehen zu können, einen angemessenen Kampf: Entweder gegen ganze Horden von Orkkriegern oder aber gegen Garrgrach (benutzen Sie die Werte eines Elitekriegers, passen Sie aber gegebenenfalls einige Werte an, um ihn zu einem würdigen Gegner für den Helden zu machen.)

ENTTÄUSCHTE HOFFNUNGEN

Stellen die Helden sich nun hin und warten geduldig auf eine Zeitenwelle, die sie mal wieder in die Vergangenheit wirft und somit die Chance gibt, das Vorgefallene zu verhindern... dann lassen Sie sich besonders viel Zeit mit ihren Schilderungen und den Kämpfen.

Lassen Sie schließlich aber doch eine Welle über die Gruppe hinweg rollen: Jedoch eine, die sie in die Zukunft schleudert (siehe unten)...

HELDENSTERBEN

Aufgrund der Situation und den Kämpfen ist es nicht unwahrscheinlich, dass die Helden bis an ihre Grenzen getrieben werden. Wenn ein Held dabei ums Leben kommt muss Sie das aber nicht in Erklärungsnot bringen: Auch dann wird der 'Tote' sich später auf dem Schiff der Zeit wiederfinden, er wurde lediglich etwas früher aus seiner Zeit herausgenommen.

ZEITSPRÜNGE

Dreimal in dieser Nacht werden wieder Zeitenwellen über die Helden hinwegrollen. Doch während die bislang erlebten die Helden immer in die Vergangenheit werfen, rollen die Wellen, die sich nach dem Zeitenbruch ereignen in Richtung



Zukunft davon und reißen die Anwesenden dabei immer ein Stück weit mit sich. Die ersten beiden Wellen können Sie an beliebiger Stelle in die Handlung einflechten, die dritte bildet den Abschluss dieses Kapitels und hat eine besondere Bewandnis (siehe unten).

Für Sie als Meister bedeutet ein solcher Sprung in die Zukunft ein kleines erzählerisches Problem, ist aber gar nicht so gravierend, wenn Sie ihn geschickt einsetzen:

- So könnten die Helden gerade in der Stadt unterwegs sein, wenn die Welle sie erfasst: Plötzlich finden die Helden sich an einem ganz anderen Ort in der Stadt wieder – allerdings genau dort, wo sie auch hinwollten, so als hätten sie die Strecke bereits zurückgelegt.

Ähnlich können Sie auch andere Vorhaben der Gruppe für einen Sprung benutzen.

- In einem Kampf: Während des Gefechts macht die Zeit plötzlich einen Sprung vorwärts. Die Helden schlagen mit einem Mal ins Nichts, vor ihnen liegen die erschlagenen Orks, andere sind möglicherweise geflohen (ziehen Sie den Helden einige LeP und auch AsP nach eigenem Ermessen ab, die diese in dem gerade 'verpassten' Kampf verloren haben.)

Eine dritte Welle dagegen wird Satinav, der Wächter der Zeit, nutzen, um die Helden aus ihrer Zeit herauszuholen. Aus diesem Grunde sollten Sie bis dahin alle relevanten Szenen abgehandelt haben, bevor Sie mit dem nun folgenden Abschnitt fortfahren.

WENN KETTEN BRECHEN

Als das Ritual seinen Höhepunkt erreicht hatte und der Zeitenbruch eintrat gelang es der Dämonin Heskate endlich, sich aus ihrem Gefängnis zu befreien. Nun ist sie endlich wieder in der Lage, sich im Vollbesitz ihrer Kräfte auf Dere zu manifestieren.

In dieser Szene werden die Helden Heskate ein drittes Mal treffen und zudem eine seltsame Beobachtung in Bezug auf den Schamanen Arikash machen: Den Helden sollte dabei klar werden, dass die alte Frau und das junge Mädchen ein und dieselbe Person sind und sich später ebenfalls daran erinnern, dass Arikash immun gegen die Verfallserscheinungen war, Heskate sogar sehen konnte (und vermutlich demnach auch nicht für das Desaster verantwortlich ist.)

Konfrontieren Sie die Gruppe mit der Begegnung am Ende des Kapitels, wenn die Helden bereits das ganze Ausmaß der Katastrophe erlebt haben und

von den Kämpfen reichlich mitgenommen sind, denn es geht danach gleich mit dem darauf folgenden Kapitel **Auf dem Schiff der Zeit** weiter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Gruppe Gardisten hastet an euch vorbei und verschwindet wieder im dichten Rauch. Nun entdeckt ihr ein Stück weit entfernt einen kleinen Trupp Orks, anscheinend schwer bewaffnete Elitekrieger. Doch ihre Felle sind zu großen Teilen ergraut. In ihrer Mitte erkennt ihr im Feuerschein den Tairach-Schamanen Arikash, angetan mit der glänzenden kupfernen Mondscheibe und seiner Knochenkeule.

Auch er hat euch nun entdeckt und mustert euch genau. Tatsächlich scheint es so, als wäre der Schamane gar nicht von Alterungserscheinungen betroffen: Ihr seht kein graues Haar an ihm. Abrupt wendet Arikash sich jedoch um und kalte Wut zeichnet sich auf seinem Gesicht ab.

Unwillkürlich fröstelt es euch – und das trotz der flackernden Feuer rundum. Ihr folgt dem Blick des Schamanen und entdeckt plötzlich eine runzlige alte Frau in schwarzen Gewändern, die aus dem Rauch hervorgetreten sein muss. Im selben Moment springt der Schamane bereits auf und wirft sich der Frau entgegen, die ihm ungerührt entgegenblickt.

Arikashs Krieger scheinen mehr als nur verblüfft zu sein von der heftigen Reaktion ihres Schamanen, der nun zum Schlag gegen die Frau ausholt, dann aber wie vom Schlag getroffen verharret und keuchend auf die Knie sinkt.

Beinahe sanft berührt die alte Frau kurz das Gesicht des Ork, der bereits leblos zu Boden rutscht. Fast scheint es euch, als würden sich Finsternis und Dunkelheit um die gedrungene Gestalt zusammenballen...

Die Alte wendet den Kopf. Sie blickt direkt in eure Richtung. Kälte kriecht in eure Glieder, eure Arme und Beine werden steif. Euer Atem gefriert vor euch in der Luft.

Doch plötzlich verdrängt Licht die Finsternis. Dort steht nun ein junges Mädchen in strahlend weißer Tunika. Als die Kleine sich langsam in Bewegung setzt eilen die Orks jedoch an ihr vorbei ohne sie überhaupt wahrzunehmen und beugen sich stattdessen über den leblosen Körper ihres Schamanen.

Das Mädchen blickt euch immer noch unverwandt an, während sie sich Schritt für Schritt nähert. Rauch und weißes Licht folgen ihr, langsam schreitet sie durch die Trümmer und Brände...

Euch ist kalt, ganz unglaublich kalt, ihr seid wie erstarrt – unfähig, euch zu bewegen. Unfähig, zu sprechen. Sogar unfähig, zu zittern. Schließlich – es scheint euch wie eine Ewigkeit – ist die Kleine heran. Ihr Gesicht ist ausdruckslos. Ihre schwarzen Augen scheinen wie tiefe Brunnen. Wie finstere Abgründe. Ihr könnt nicht den Blick abwenden. Ihr müsst in diese Augen sehen.

Nun hebt sie die Hand um den ersten von euch zu berühren...

Gegen Heskate im Vollbesitz all ihrer Kräfte können die Helden nichts ausrichten – ob sie nun immun sind gegen die Zeitstörungen oder nicht... Dies wäre natürlich eine ausgezeichnete Stelle für eine Unterbrechung. Ansonsten fahren Sie einfach übergangslos mit dem nächsten Kapitel fort.

AUF DEM SCHIFF DER ZEIT

“Dero Unterschied zwischen Vergangenheyth,
Gegen-Wart und Zukunft ist eyne Illusion, wenn auch eyne hartnaickige.“

—aus der Objektivitätstheorie des
Magisters Noleander Kupferstein, 453 BF

Greifen Sie nun auf ihr ganzes Repertoire zurück und verwenden Sie für jede Szene möglichst ein anderes Musikstück: so z.B. den Soundtrack **Bram Stoker's Dracula** für die bedrohlicheren Szenen oder “Wanderer at the End of Time“ aus **The Dissolution of Eternity** für die ruhigen Teile.

Ganz egal, ob Satinav nun ein Gigant, urtümlicher Magier oder gar ein Gehörnter ist: An dieser Stelle wird er die Helden auswählen und zu seinen Werkzeugen in der Vergangenheit machen. Doch erst durch den Zeitenbruch und die Zeitenwellen hat Satinav überhaupt die Möglichkeit, in Lowangen einzugreifen.

Und welche Auswirkungen Heskate's Befreiung auch noch haben wird: Sie ist Grund genug für Satinav, um den Zeitenbruch verhindern zu wollen. Aber auch den Bruch selbst – als schwerwiegender Eingriff in den Lauf der Zeit – gilt es zu verhindern.

Hier liegt auch des Rätsels Lösung, wieso nämlich die Helden bislang von den Auswirkungen des Alterns verschont waren und die Zeitsprünge überhaupt bemerkt haben: Denn erst jetzt erwählt Satinav eine Gruppe, die das ganze Ausmaß der Katastrophe gesehen haben (und somit die Dringlichkeit versteht), bis zu einem geeigneten Zeitpunkt überlebt hat (der Zeitenwelle) und dem unergründlichen Wächter der Zeit geeignet erscheint (und welche Anforderungen Satinav auch hat: ihre Helden erfüllen sie). Ob die Gruppe diesen Zusammenhang später in seiner Gänze verstehen wird ist aber damit noch nicht gesagt (und zudem auch nicht unbedingt notwendig.)

Sie sehen das Paradoxon in dieser Geschichte, werter Meister: Wieso waren die Helden bereits die ganze Zeit von den Auswirkungen verschont, wenn Satinav die Gruppe *erst jetzt* erwählt?

Als Antwort bleibt nur die Vermutung, dass es für Satinav (für den Vergangenheit / Gegenwart / Zukunft keinen Unterschied machen) auch keinen Unterschied bedeutet, ob er nun *eingegriffen hat* / *eingreift* / *eingreifen wird* – womöglich waren die Helden also schon ihr ganz Leben lang gegen die Auswirkungen des Zeitenbruchs immun...

Lassen Sie sich bitte jetzt bei den folgenden Szenen nicht nur zum Vorleser degradieren: Die Helden können sich (sofern nicht anders angegeben) frei bewegen, mit den Anwesenden sprechen und eigene Aktionen unternehmen.

Wenn im Vorlesetext Heldenaktionen erwähnt werden, so muss die Gruppe ja auch nicht zwingend so agieren: Benutzen Sie die Texte lieber, um die Szenen frei zu gestalten und auch die Helden zu Wort kommen zu lassen.

Beachten Sie dabei jedoch immer die Sprachkenntnisse der Helden: Mit Hochelfen und Echsen

zu reden erfordert mehr als nur Garethi. Ausnahmen – die Sie auch auf jeden Fall als solche hervorheben sollten – sind die Teile, in denen sich bestimmte Personen direkt an die Helden wenden: diese sind jeweils *kursiv* gedruckt.

Bei jeder Beschreibung ist kurz der **Sinn der Szene** angegeben, die **Zeit**, in der sie spielt und das gerade stattfindende **Ereignis** sowie **Mögliche Heldenreaktionen**. Dort finden Sie auch Hinweise darauf, wie ihre Umgebung auf die Gruppe reagiert.



Wenn die Helden nichts unternehmen laufen die Szenen einfach so ab, wie beschrieben und die Umstehenden beachten die Gruppe nicht übermäßig. Führen Sie am besten jede Szene so wie beschrieben zu ihrem Ende und wechseln Sie dann an einer besonders eindrucksvollen Stelle zur nächsten.

Es ist übrigens unwahrscheinlich, dass die Helden sich tatsächlich in der Ersten Sphäre auf dem Schiff der Zeit aufhalten oder wirklich durch die Jahrtausende reisen. Aber vielleicht gewährt ihnen Satinav ja einen kurzen Blick in das *Buch der Zeit*, und dies ganz offensichtlich, um den Helden etwas mitzuteilen...

DIE SCHEITERHAUFEN DER PRIESTERKAISER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht inmitten einer Menschenmenge, auf einem Platz, der von hohen weißen Gebäuden umgeben ist. Darüber ragt eine goldene Kuppel in den Himmel.

Fassungslos blickt ihr euch um: Das Mädchen ist verschwunden. Und noch seltsamer: Dies ist eindeutig nicht Lowangen.

Es ist Nacht, doch der Platz ist von zahlreichen Fackeln hell erleuchtet. Gardisten mit goldenen Helmen und verzierten Hellebarden haben eine Seite des Platzes abgeriegelt, davor drängen sich Schaulustige, die hasserfüllt Rufe skandieren: "Brennt sie! Brennt sie!" Immer wieder. Immer lauter.

Zwischen den Menschen hindurch entdeckt ihr mehrere Pfähle, die von hoch aufgeschichtetem Holz umgeben sind. An jeden Pfahl ist ein Mensch angebunden, zumeist Frauen, und auffällig viele von ihnen haben rote Haare. Doch sie alle tragen lediglich Fetzen am Leib und wehren sich in Panik gegen ihre Fesseln.

Nun treten in Weiß und Gold gewandete Männer mit Fackeln an die Scheiterhaufen heran. Unter dem wütenden Gebrüll der Menge setzen die Fackelträger nun Feuer an die Holzhaufen. Als die Flammen gierig hochzüngeln und die Kleidung der schreienden Gefesselten in Brand setzen wendet ihr euch mit Grausen ab.

Inmitten der tobenden Menge, nur wenige Schritte von euch entfernt, werdet ihr jetzt einer zierlichen Gestalt gewahr, die stumm das Geschehen auf dem Platz verfolgt. Unter ihrer Kapuze meint ihr, mandelförmige grüne Augen zu erkennen...

• **Sinn der Szene:** Die Helden werden erstmals auf Nivaala hingewiesen und bekommen einen Eindruck davon, was die Hexe durchmachen musste.

• **Zeit / Ereignis:** um 400 BF / Hexenverbrennungen während der Tyrannei der Priesterkaiser.

• **Mögliche Heldenreaktionen:** *Geschichtswissen*+5 / *Götter/Kulte*+4: Die Sonnensymbole auf der Gewandung der Gardisten und Fackelträger deuten auf die Zeit der Priesterkaiser vor über 500 Jahren hin.

Wählen Sie als Schauplatz möglichst eine den Helden bekannte Stadt mit einem markanten Praiostempel, zum Beispiel Elenvina oder Beilunk. Wenn die Gruppe versucht, die Leute auf den Scheiterhaufen vor dem Tod zu bewahren sehen sie sich einer ganzen Reihe von Gardisten gegenüber, die mit ihren prunkvollen Waffen auch zu kämpfen verstehen und zudem gut gerüstet sind.

Werte eines Gardisten

Hellebarde **INI** 12+W6 **AT** 15 **PA** 14

TP 1W+5 **DK** S

LeP 45 **AuP** 45 **KO** 14 **MR** 5 **GS** 6 **RS** 5

Wichtige Sonderfertigkeiten: Formation, Umreißen, Wuschtschlag

Sobald die Helden die seltsam vertraut erscheinende Gestalt (Nivaala), die das Geschehen ausdruckslos und mit blassem Gesicht verfolgt, anzusprechen versuchen wechseln Sie die Szene, kurz bevor einer der Helden die junge Hexe genauer ins Auge fassen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (keine Heldenaktionen möglich):

Leise knarren Segel und Taue in einem nicht zu spürenden Wind. Ihr steht an Deck eines Schiffes, vor euch ragt der Bug Richtung Horizont. Ein weites schwarzes Meer, das doch kein Meer ist, unter einem unendlich fernen schwarzen Himmel, der euch doch so nahe scheint.

Das Wasser bedeckt diese unendlich weite Fläche, und dennoch scheint sie unmöglich, geradezu absurd gekrümmt und gefährlich steil abfallend...

DAS BÖSE NAHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bewaffnete mit langen Speeren laufen an euch vorbei: Schlanke Elfenkrieger mit hohen Lederhelmen und seltsam anmutenden Rüstungen. Ihr steht im Schatten einer titanischen Mauer, die

eine wunderschöne Stadt umfasst – blühende Gärten voller Blumen und Blüten, darin kunstvolle, strahlend weiße Gebäude, filigrane Brunnen und Wasserspiele.

Die elfischen Krieger erklimmen eine steile Treppe, die sie auf die riesige Mauer hinaufführt. Neugierig folgt ihr den Elfen auf den Zinnenwall hinauf – Doch der Anblick, der sich euch dort bietet verschlägt euch den Atem und lässt euch zurücktaumeln:

So weit der Blick reicht ist die Ebene vor der Stadt mit einem Meer aus dunklen Truppen bedeckt, die gegen ein nahes Tor anbränden: Ihr erkennt bizarre echsische Kreaturen und verwachsene Tiermenschen mit urtümlichen Waffen, die geifernd und brüllend den Beschuss der elfischen Verteidiger ertragen. Doch wo immer ein Angreifer fällt drängen drei weitere nach.

Weiter hinten bahnt sich nun eine monströse Kreatur einen Weg durch die Menge: Ein gigantischer schwarzer Krieger mit Pferdekopf, der alle anderen Angreifer um mehr als das doppelte überragt. Ohne auf die Kreaturen um sich herum Rücksicht zu nehmen nähert er sich den Mauern und dem riesigen Tor, das zumindest bislang noch nicht nachgegeben hat.

Einer der Elfenkrieger schleudert einen Speer gegen den Angreifer. Als die Waffe von dem Pferdeköpfigen wirkungslos abprallt wendet der Krieger sich euch zu: *“Das Böse naht heran.”*

• **Sinn der Szene:** Allmählich sollte den Helden klar werden, dass ihnen jemand etwas mitteilen will – immerhin versteht die Gruppe ja plötzlich die Sprache der Hochelfen...

• **Zeit / Ereignis:** um 2.100 vor BF / Der Untergang der Hochelfenstadt Tie'Shianna durch Truppen des Namenlosen (siehe **Die Phileasson-Saga**).

• **Mögliche Heldenreaktionen:** *Geschichtswissen+5 / Sprachenkunde+7:* Aussehen und Sprache der Elfen deuten darauf hin, dass es sich um Hochelfen handelt, den Ahnen der heutigen Elfenvölker.

Wenn die Helden möchten können sie mit Fernkampf oder Magie gegen die Angreifer vorgehen. Spätestens aber wenn der pferdeköpfige Heerführer das Tor einschlägt wechselt die Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (keine Heldenaktionen möglich):

Ihr seid unfähig, euch von der Stelle zu rühren. Unfähig, den Blick von dem schwarzen Horizont zu wenden. Ihr fühlt weder Panik noch

Gelassenheit. Die Planken unter euch knarren leise...

DER STEINKREIS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkelheit umfängt euch, über euch funkeln Sterne. In einer Senke nahebei, zwischen mehreren kreisförmig angeordneten Steinen, flackert ein helles Feuer. Abseits des Kreises entdeckt ihr Bäume, dazwischen spiegelt sich jedoch Mondlicht auf Wasser wieder: ein Fluss.

In der Mitte des Kreises aus dreizehn mit Inschriften bedeckten Dolmen flackert ein großes, hoch aufgeschichtetes Feuer. Rund um das Feuer tanzen einige Frauen mit fliegenden Haaren und langen Kleidern. Die meisten sind dunkelhaarig, mehrere haben auch auffallend rote Haare. Einige tragen Instrumente: kleine Schellen und Trommeln, die einen schnellen, mitreißenden Rhythmus vorgeben. Um mehrere der Frauen winden sich zischelnde Schlangen, am Feuer entdeckt ihr auch Katzen. Auf den Steinen hocken eine Eule und ein Rabe beieinander.

Nackte Füße eilen immer schneller über den festgestampften Boden rund um das Feuer, schweißbedeckte Körper ziehen an euch vorbei, mit geschlossenen Augen und verzücktem Gesichtsausdruck.

Die Luft scheint geradezu zu knistern vor Energie. Die Hitze wird immer greifbarer, eure Herzen schlagen bereits unlängst im Takt der Trommeln, wie in Trance folgt ihr dem Anblick der sich drehenden Leiber...

• **Sinn der Szene:** Die Helden auf das Vorhandensein des Heiligtums in Lowangen hinzuweisen und den Helden die Hexenmagie etwas näherzubringen. Damit ist die Szene auch eine Vorbereitung auf die spätere Entdeckung Nivaalas am Steinkreis.

• **Zeit / Ereignis:** um 100 BF / Eine Hexennacht am uralten Ssad'Navv/Ssad'Huar-Heiligtum.

• **Mögliche Heldenreaktionen:** Gerade Hexen, aber auch andere Helden, die sich der sinnlichen, intuitiven Seite der Magie verschrieben haben, werden dem Drang wohl nachgeben und sich dem Reigen anschließen.

Die Hexen sind kaum ansprechbar: In höchster Wonne würden sie allerhöchstens versuchen, jeden mit in den Kreis zu ziehen. Bemühen Sie sich jedoch immer, den Helden kein negatives Bild von den Hexen zu geben, sondern betonen Sie die Verückung und Lebensfreude der Tanzenden.

Möchte ein Magier seinem Wissensdurst nachgeben, um die Inschriften genauer betrachten dann verwenden Sie schon jetzt die Angaben auf Seite 70.

Ein Held, der hier auf den Sternenhimmel achtgibt, wird sich später an die Konstellation von Levthan und Elfenstern erinnern können (siehe Seite 37).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (keine Heldenaktionen möglich):

Wieder spürt ihr feste Planken unter den Füßen. Leises Rascheln ist hinter euch zu hören, fast so als würde jemand behutsam ein Buch umblättern. Das Schiff scheint vom Wind getrieben und doch steuert ihr mit Bestimmtheit einen sicheren Kurs...

H'SKATHTS BINDUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch umfängt Nacht. Über euch leuchten die Sterne und rundum ist das Zirpen von Insekten und das Gebrüll seltsamer Bestien zu hören. Ihr steht am Rande eines riesigen Steinkreises, der von dreizehn mächtigen Dolmen begrenzt wird. Der Platz liegt inmitten eines urwüchsig wuchernden Dschungels, die Luftfeuchtigkeit ist fast greifbar, die Kleidung klebt euch auf der Haut.

Inmitten des Kreises, der von dreizehn kesselgroßen Feuerschalen erhellt wird, werdet ihr jetzt einer Reihe seltsamer Gestalten gewahr, die rund um ein flackerndes Licht in der Mitte der Lichtung sitzen:

Ihr erkennt wiederum dreizehn riesige graue Kreaturen, die entfernt wie aufrecht gehende Hornechsen mit mächtigen Knochenschilden wirken. Das Flackern wird jetzt deutlicher, ein helles Licht, das in der Mitte der Lichtung schwebt. Mal wird es hell und grellweiß, dann ebbt es wieder ab und glimmt düster und tiefschwarz.

Die Hornechsen beginnen nun einen seltsamen Gesang, der wie sinnlos aneinander gereihte Schnalz- und Kreischlaute klingt. Plötzlich versucht das Licht auszubrechen, huscht auf eine Echse zu, prallt aber zurück. Immer panischer jagt das Flackern mal hierhin, dann dorthin, wird aber schließlich in der Mitte des Kreises zum Verharren gezwungen.

Immer dichter wird das Licht, bis es überraschend verlöscht. Stattdessen liegt dort ein länglicher Gegenstand, den ihr nicht genau ins Auge fassen könnt.

Plötzlich wendet eine der riesenhaften Hornechsen den Kopf und spricht mit klar verständlicher Stimme zu euch: *“Es darf nie wieder befreit werden.“*

• **Sinn der Szene:** Die Helden erleben hier mit, wie ein Teil der Heskated an das *Blutige Stundenglas* (siehe Seite 107ff) gebunden wird und wie wichtig es ist, diese Kreatur kontrollieren zu müssen.

• **Zeit / Ereignis:** um 45.000 vor BF / Jhrarhra bannen Heskated an das Blutige Stundenglas.

• **Mögliche Heldenreaktionen:** *Geschichtswissen+13 / Götter/Kulte+15:* Die Hornechsen sind *Jhrarhra*, angeblich eine mächtige Beschwörer-rasse aus dem Zehnten Zeitalter.

Die Jhrarhra ignorieren die Helden während des Rituals. Kommen die Helden dem Licht zu nahe, so spüren sie deutlich die eisige Kälte, die von ihm ausgeht. Berührt einer gar das Licht, so altert plötzlich sein Gesicht oder seine Hand – mit welchem Körperteil er Heskated eben zu nahe gekommen ist (entspricht dem Zauber LAST DES ALTERS – siehe LC 100).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (keine Heldenaktionen möglich):

Leise flattert das Segel über euch im Wind, der Wispern und Flüstern heranträgt und dennoch ist kein Luftzug zu spüren. Atmet ihr? Seid ihr tot? Ihr könnt es nicht sagen...

HEXENVERFÖLGUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Männer und Frauen in bäuerlicher Gewandung drängen an euch vorbei. Einige tragen Forken, andere Knüppel.

Wütende Rufe sind zu hören. Ihr steht inmitten einer Ortschaft, eines größeren Dorfes höchstens, und das letzte Licht des Tages beleuchtet die Felder jenseits der Siedlung.

Die Leute eilen zu einer Menschenmenge hinüber, die sich auf dem Marktplatz versammelt hat: mehrere Dutzend Personen, alle in einfacher ländlicher Tracht.

Beim Näherkommen entdeckt ihr einen kräftigen Burschen, der eine junge Frau mit langen dunklen Haaren gerade grob gegen eine Häuserwand stößt.

“Sie soll hängen!“ fordert einer der Männer in der Menge. “Sie hat mich verhexet. Ich hab meine Hand beim Holzhacken geschnitten!“

“Sie hat meine Feldfrucht verdorren lassen!“ übertönt ein zweiter ihn.

“Unsere Männer verfluchet sie, die Hex!“ stimmt eine Frau kreischend ein.

“Meinen Gemahl hat sie auch verhext.“ brüllt eine zweite.

Zwischen den aufgebrachten Menschen hindurch könnt ihr jetzt die junge Frau genauer ins Auge fassen: schräge Augen, langes kastanienbraunes Haar, zierliche Gestalt. Trotz des feinen Stroms Blut, der ihr ins Gesicht rinnt und dem zerfetzten Kleid erkennt ihr sie wieder: Es ist Nivaala, die Waldläuferin!

Aus blitzenden Augen starrt sie die aufgebrachte Menge an, und wieder werden Stimmen laut: “Hängt sie! Hängt sie hoch!“

Ein Mann mit einer Schlinge bahnt sich einen Weg zu der jungen Frau hindurch und ergreift grob ihre langen Haare.

Plötzlich zuckt er zusammen und lässt von Nivaala ab. Schreiend vor Schmerzen taumelt er in die Arme eines anderen, während die junge Frau sich mit lodernder Wut in den Augen der Menge stellt:

“Ja! Verfluchet sollet ihr sein! Nimmermehr sollen eure Leiber Frucht tragen und euer Vieh soll verenden!“ Wütend spuckt sie vor den Bauern aus, die ängstlich zurückweichen. Zwei schreien panisch auf: “Ich sehe nicht! Sie hat mir mein Augenlicht genommen!“

Mit dem Blut in den Augen wirkt Nivaala wie ein Rachedämon. Schritt um Schritt weicht die verstörte Menge vor ihr zurück. Als die junge Frau sich zur Flucht wendet folgt ihr zunächst niemand...

• **Sinn der Szene:** Wieder eine persönliche Szene aus Nivaalas Vergangenheit. Ob Satinav bei den Helden Verständnis für die Hexe erwecken oder einfach nur sichergehen will, dass die Gruppe sich später auf jeden Fall an Nivaala erinnert weiß aber nur er allein...

• **Zeit / Ereignis:** um 650 BF / Die (unschuldige) Nivaala wird von aufgebrachten Bauern aus einem Dorf vertrieben.

• **Mögliche Heldenreaktionen:** *Geschichtswissen*+4 / *Sprachenkunde*+2: Die Bauern verwenden eine Spätform des Mittelhochgarethi, das seit gut 400 Jahren nicht mehr gesprochen wird.

Hier ist wiederum alles möglich: Die Helden könnten einfach nur beobachten, oder aber versuchen, der Hexe zu helfen. Allerdings hätten sie dann Dutzende aufgebrachte Bauern gegen sich, die sofort bereit sind, jeden mit zu hängen, der sie

aufzuhalten versucht (und zudem auch noch seltsam spricht und aussieht.)

Nivaala macht in ihrer Rage keinen Unterschied zwischen den Bauern und den Helden, die deshalb durchaus auch das Ziel diverser Hexenflüchen werden könnten (siehe **MWW** 61ff).

Werte eines Bauern

Knüppel	INI 9+W6	AT 10	PA 9
	TP 1W+1	DK N	
LeP 30	AuP 35	KO 13	MR 1
		GS 8	RS 1

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (keine Heldenaktionen möglich):

Sanft bewegt sich der Bug auf und ab. Leises klicken und scharren ist weit hinter euch und doch so bedrückend nahe zu hören...

DIE GROSSE SEUCHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht in einer schmutzigen Gasse. Dunkle Wolken hängen am Himmel, draußen dümpeln dutzende schwarze Schiffe in einem großen Hafen vor der Stadt, die ein markanter Felsen überragt.

In fahlem Licht seht ihr Dutzende schmutzige Leichen, die an den Häusern lehnen oder aber auf der Straße verstreut liegen. Ihre Gesichter sind schwarz und große eitrige Pestbeulen bedecken ihre Haut. Fäulnis und Verwesung liegen in der Luft. Der Gestank von Krankheit. Der Gestank von Tod.

Fette schwarze Raben picken nahebei einem Toten die Augen heraus. Aus den Schatten taumelt ein kleiner Junge heraus, schwer gezeichnet von Fieber und Verfall.

“Der Tod. Überall folgt ihnen der Tod.“ Der Junge bricht zusammen. Sofort flattern unter heiserem Krächzen einige Raben heran...

• **Sinn der Szene:** Eine recht dreiste Methode, um den Helden die Dringlichkeit der Lage zu vermitteln. Zudem die Aussage: Frevler werden bestraft.

• **Zeit / Ereignis:** 686 BF / Die Große Seuche von Al’Anfa.

• **Mögliche Heldenreaktionen:** *Geographie*+3: Die Stadt ist Al’Anfa, wenn auch viele Gebäude fehlen, die die Stadt heute prägen (vor allem die *Stadt des Schweigens*.)

Geschichtswissen+3: 686 BF traf die Strafe der Götter, die Schwarze Pest, das lasterhafte Al’Anfa. Außer der Furcht, sich nun mit der furchtbaren Schwarzen Pest angesteckt zu haben bleibt für die Helden wohl nicht viel zu tun. Die von den Göttern

gesandte Plage zu bekämpfen ist eher aussichtslos...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (keine Heldenaktionen möglich):

Ein Segel bläht sich auf, schlägt plötzlich aus, wie von einem unerwarteten Windstoß. Dieses Knarren und Klicken kommt euch bekannt vor: Es klingt beinahe wie Ketten, gegen die sich jemand mit Urgewalt zu stemmen versucht...

CALIDAS TÖD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich steht ihr in einer dunklen Hütte. Draußen scheint es Nacht zu sein, doch hier drinnen spendet ein flackerndes Kaminfeuer etwas Licht und wohlige Wärme.

Von der Decke hängen getrocknete Kräuter, vor dem Kamin steht ein gemütlicher Sessel. An den Wänden hängen kunstvoll gefertigte Bilder, es ist ein angenehmes, behagliches Zuhause.

Auf einer Schlafstatt unweit des Feuers liegt eine alte Frau, vor ihrem Bett kniet eine Person. Die Alte muss über siebzig Winter zählen, ihre Haut ist grau und runzlig, das Haar fast weiß. Sie liegt auf Fellen und unter mehreren wärmenden Decken. An ihrem flachen Atem erkennt ihr, dass die alte Frau nicht mehr lange zu leben hat.

Als ihr behutsam nähertretet erkennt ihr die junge Frau mit den langen kastanienbraunen Haaren wieder: Es ist Nivaala, die vor dem Totenbett der alten Frau kniet und deren zitternde Hand hält.

Doch Nivaalas Lippen beben, immer wieder streichelt sie die Hände der Alten und flüstert beruhigend auf sie ein.

Die alte Frau wendet mühsam ihren Kopf, um Nivaala anzublicken, schafft es aber kaum, ein letztes Mal zu sprechen: "Vergiss... mich...n..."

Als langsam ihr letzter Atem entweicht hält Nivaala immer noch die leblose Hand der Toten.

Ihr Blick ist starr in die Ferne gerichtet, Nivaala wirkt blass. "Calida..." murmelt sie dann mit gebrochener Stimme. Fast scheint es euch so, als würde sie weinen wollen, könnte es aber nicht...

• **Sinn der Szene:** Eine sehr persönliche Szene aus Nivaalas Vergangenheit, die den Fluch der Unsterblichkeit andeutet. Das Wissen um Calidas Namen kann den Helden ebenfalls noch zugute kommen.

• **Zeit / Ereignis:** 754 BF / Nivaala am Totenbett ihrer langjährigen Gefährtin Calida.

• **Mögliche Heldenreaktionen:** Schon aus Anstand und Respekt sollten die Helden sich hier eigentlich zurückhalten. Nivaala wird jedenfalls kaum auf die Helden reagieren. Kurz nach Calidas Tod sollte die Szene dann aber auch schon wieder wechseln:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (keine Heldenaktionen möglich):

Knirschend scheint das Schiff ein wenig seinen Kurs zu ändern. Leises Knarren und klicken hinter euch. Vielleicht ein tiefes, urtümliches Atemholen und dann...

UNGEWÖHNLICHE VERBÜNDETE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Gruppe gedrungener, schwer gerüsteter Bewaffneter mit blanken Äxten marschiert an euch vorbei: Ihr seht Hunderte, die in geordneten Schlachtreihen einen Hügel heruntermarschieren, auf ein schwarzes Heer zu, das sich bereits auf den Angriff vorbereitet. Daneben marschieren Musikanten mit Pfeifenbälgen, deren quietschende Laute geradezu schmerzhaft in euren Ohren tönen.

In den Krieg ziehen Zwerge, die hier gegen ein riesiges Heer wohlgerüsteter Orks marschieren, die die kleinen Kämpfer siegessicher zu erwarten scheinen. Von eurer erhabenen Lage aus könnt ihr beide Seiten gut einschätzen, doch scheint es euch so, als wären die Schwarzpelze in der Übermacht. Als die Zwerge nun wie auf ein stummes Signal hin in enger Formation eine Flanke der Orks angehen stellen ihre Gegner sich rasch auf diese Taktik ein und erwarten die Angreifer mit blanken Waffen.

Plötzlich erfüllt der dumpfe Ton dutzender Signalthörner die Luft. Als dann zahlreiche weitere, jedoch sehr viel hellere Hörner einstimmen breitet sich mit einem mal Unruhe unter den Orks aus.

Plötzlich tauchen über den Hügeln gegenüber weiße Rösser und zahlreiche leichtgekleidete Läufer auf. Pfeile regnen auf die Schwarzpelze herab während aus dem Himmel weitere Krieger heruntersteigen: Ein großes elfisches Heer brandet den Hügel herunter und nimmt die Orks gemeinsam mit den Zwergen in die Zange.

Ihr wendet euch um, als ihr eine Bewegung bemerkt: Dort steht eine in lichte, vielfach bestickte Stoffe gewandete Elfe mit goldblondem Haar. Neben ihr ein uralter Zwerg mit langem grauen Bart und kostbar verzierter Rüstung. Die

beiden beobachten gemeinsam die dort unten tobende Schlacht.

Nun wendet die Elfe sich euch zu und erklärt mit singender Stimme: *“Alleine könnten wir nicht siegen.”*

Und der Zwerg fügt mit tiefem Bass hinzu: *“Manchmal braucht man ungewöhnliche Verbündete.”*

• **Sinn der Szene:** Die wichtigste Szene überhaupt, an die die Helden sich später auf jeden Fall erinnern müssen: Bedient euch ungewöhnlicher, ja sogar feindseliger Verbündeter (im Falle der Helden die Orks, nicht jedoch die Elfen und Zwerge Lowangens!)

Da in der Schlacht von Saljeth Elfen und Zwerge ausgerechnet gegen die Orks kämpften ist die Szene vielleicht doch etwas unglücklich gewählt...

• **Zeit / Ereignis:** 141 vor BF / Die Schlacht von Saljeth: Elfen und Zwerge besiegen vereint die Orks.

• **Mögliche Heldenreaktionen:** *Geschichtswissen+6:* Es gab nur eine derartige Zusammenarbeit zwischen den beiden Völkern: 141 vor BF vernichteten Elfen und Zwerge in der *Schlacht von Saljeth* ein Orkheer. Heute steht auf den Trümmern von Saljeth Greifenfurt.

Die Helden könnten einige Worte mit den beiden Heerführern wechseln, oder aber auch in die Schlacht eingreifen (verwenden Sie wiederum die Werte der Orks im **Anhang** auf Seite 106.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (keine Heldenaktionen möglich):

Fast scheint es euch so, als würde das Schiff mehr Fahrt aufnehmen. Der Bug hebt sich langsam dem Himmel entgegen...

DIE RUINEN LOWANGENS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist finster, nur hier und da flackern Feuer. Sterne glimmen kalt am Himmel, es ist Neumond. Der beißende Gestank von Rauch und verbranntem Fleisch liegt in der Luft und stürmt fast körperlich auf euch ein.

Ihr steht inmitten qualmender Ruinen, überall auf dem Boden vermischt sich grauer Staub mit schwarzer Asche. Jenseits einer eingefallenen Stadtmauer erkennt ihr das Glitzern von Sternenlicht auf einem Fluss und zuckt zusammen: Ist dies Lowangen?

Ihr macht in der Dunkelheit nun doch vereinzelte Leichen aus: Menschen hier, Orks da. Im Tod einträchtig vereint.

Und doch hat sich niemand die Mühe gemacht, die Toten zu bestatten. Hat denn gar keiner überlebt...?

• **Sinn der Szene:** Den Helden die Auswirkungen zu zeigen, wenn sie versagen (jedenfalls die offensichtlicheren: Den Tod vieler Menschen und auch Orks.)

• **Zeit:** Die nahe Zukunft.

• **Mögliche Heldenreaktionen:** *Anatomie+4 / Heilkunde Wunden+6:* Kaum einer der Toten starb anscheinend durch die ihm zugefügten Wunden, sondern eher durch die Alterung.

Die Helden können einige Zeit lang in den Ruinen der Stadt umherwandern, und auch – wenn Sie es für richtig halten – hier und da in den Leichen bekannte Gesichter wiedererkennen. Wichtig ist, dass ihnen klar wird, dass hier sowohl tote Menschen als auch Orks liegen.

Und dann wechselt die Szene schon wieder und die Helden finden sich überraschend im Lowangen der Vergangenheit wieder...

EIGENE SZENEN

Die zuvor aufgeführten Szenen sind eigentlich ausreichend, um den Helden alles nötige mitzuteilen. Aber natürlich bietet sich dieser Ablauf an, um noch eigene, speziell auf Ihre Gruppe zugeschnittene Szenen einzubringen:

• Gibt es vielleicht besondere Ereignisse, die Sie den Helden nochmal vor Augen führen wollen? Greifen Sie auf alte, mit der Gruppe bereits gespielte Abenteuer zurück, die Sie hier noch einmal zum Einsatz bringen können (zum Beispiel die Schlacht im Greifengras aus **DVV**.)

• Schrecken Sie auch nicht vor einem Blick in die (mögliche?) Zukunft zurück: Ein Krieger erhält in feierlicher Zeremonie aus den Händen von *Kaiserin Rohaja* den Reichsorden Erster Klasse...

• Wenn Sie weit im voraus Ihre Abenteuer planen können Sie hier noch perfider vorgehen: Nehmen Sie eine zwingend erfolgende Szene aus dem nächsten Abenteuer, das Sie mit der Gruppe spielen wollen und versetzen Sie die Helden schon einmal kurz in diese Begebenheit hinein...

Verzichten Sie aber bei all diesen Szenen auf jeden Fall darauf, auch persönliche Traumata einzelner Helden einzubinden. Dafür bekommen Sie später noch an anderer Stelle ausreichend Gelegenheit.

Je nach Spielstil und dem Spaß, den Ihre Spieler an derartigen Szenen haben bietet sich Ihnen hier die wohl einmalige Gelegenheit, die Gruppe mit weiteren geschichtsträchtigen Ereignissen zu



konfrontieren: Sei es der Krieg der Magier, die erste Dämonenschlacht, die Skorpionkriege oder die Landung der Guldenländer in Aventurien.

All dies sollte – wenn möglich – immer einen Bezug zum Abenteuer und den Informationen haben, die Satinav den Helden mitteilen will. Wenn jedoch nicht, ist das weniger wichtig: In diesem Falle versteht die Gruppe den Bezug einfach (noch) nicht. Nicht umsonst ist der Hüter der Zeit ja so unergründlich...

ZURÜCK IN LOWANGEN

Greifen Sie nun auf den Zeitpunkt der dritten Zeitenwelle zurück (siehe Seite 45), um die Helden wieder am Morgen des 29. Phex abzusetzen: Mit einem Mal findet die Gruppe sich im unzerstörten Lowangen wieder, bei hellichtem Tage und inmitten von Menschen, die sie zuvor noch haben sterben sehen.

Die Gruppe befindet sich nun natürlich wieder auf dem Stand dieses Tages, was LE, AE, Ausrüstung etc. angeht. Nur an Erfahrungen und Eindrücken sind die Helden jetzt wohl sehr viel reicher...



IN DEN FEUERN VON SHAA'NAAS'BAR

“Die Zeit gleicht einem Stundenglas: Je mehr Sand hindurchrinnt, desto klarer sehen wir.“

—Xenos von den Flammen

Ablauf und Sinn des Kapitels: Am Morgen vor dem Zeitfrevel werden die Helden von Satinav wieder ‘abgesetzt’ und haben nun weniger als einen Tag, um den Zeitenbruch zu verhindern. Zwar finden sie jetzt endlich die Verursacherin der anstehenden Katastrophe, müssen jedoch feststellen, dass sie auf direktem Wege hier keine Erfolge erzielen werden.

Erst ein ungewöhnlicher Verbündeter kann den Helden helfen: Der Tairach-Schamane der Orks führt mit den Helden ein Ritual durch, das diese in die orkische Geisterwelt geleitet, wo sie nicht nur Nivaala kontaktieren, sondern auch Heskaket stellen und besiegen können.

Nach dem gerade erlebten wird die Gruppe mit Sie sich und den Spielern nun aber zunächst den Sicherheit erst einmal verschaffen wollen. Rufen Sie den Stand der Dinge ins Gedächtnis:

Folgende Fakten sollten den Helden nun bereits klar sein:

- In der Nacht auf den 30. Phex wird sich eine Katastrophe ereignen, die zunächst einmal den Untergang für Lowangen bedeutet.
- Die unkontrollierten Sprünge in Vergangenheit und Zukunft haben ihren Ausgangspunkt in genau dieser Nacht, und die Katastrophe hat wahrscheinlich mit einem Zeitfrevel zu tun.
- Die Katastrophe hat seinen Ausgangspunkt irgendwo im Norden der Stadt.
- Die Orks scheinen nicht dafür verantwortlich zu sein.
- Nivaala (die wohl eine mehrere hundert Jahre alte Hexe ist) hat irgendwie mit dem Vorfall zu tun.

Folgende Fragen gilt es aber wohl noch zu beantworten:

- Von wo genau wird die Katastrophe ihren Ausgangspunkt nehmen?
- Wie finden wir Nivaala?
- Was hat es mit den Todesfällen unter Zauberern und der alten Frau/dem jungen Mädchen auf sich?
- Warum wurde der Tairach-Schamane Arikash von den Auswirkungen verschont und wieso konnte er die alte Frau sehen?
- Sind die Mondkristalle in die Angelegenheit verwickelt oder nicht?

Es steht zu vermuten, dass die Spieler (und deren Helden) nach dem zuvor erlebten ohnehin erstmal alle Fakten und offene Fragen zusammentragen werden. Ermutigen Sie die Runde ruhig dazu: So

können Sie leicht herausfinden, auf welche losen Fäden Sie die Gruppe im weiteren Verlauf noch stoßen müssen.

DER ZWEITE TEIL DER SPURENSUCHE

Während die Helden nun schleunigst daran gehen, den heraufdämmernden Zeitenbruch zu verhindern werden sie sich zwangsläufig um einige weitere Informationen bemühen und sogar ganz andere Spuren verfolgen. Der Diebstahl der Kristalle scheint nun vermutlich weniger wichtig, sollte aber dennoch nicht gänzlich untergehen.

TOD EINES ADEPTEN

(siehe Seite 41ff)

Nachdem die Helden sich in der Vergangenheit wiedergefunden haben werden sie vielleicht erstmal andere Dinge im Kopf haben. Doch dann sollte ihnen (notfalls nach einem meisterlichen Hinweis) siedendheiß einfallen, dass an diesem Tag

der Adeptus Larkon sterben wird – und zwar nur kurze Zeit nach dem Zeitsprung!

Rennen die Helden nun los, um noch rechtzeitig vor dem Tod des jungen Magiers da zu sein, dann inszenieren Sie eine hastige Jagd durch die Stadt, halten die Helden aber mit ärgerlichen Verzögerungen auf (Menschentrauben, ein querstehender Karren...) Am Tatort angekommen bleiben Ihnen dann zwei Möglichkeiten:

Entweder kommen die Helden nicht mehr rechtzeitig und erleben wiederum mit, wie Larkon stirbt, oder aber die Gruppe trifft rechtzeitig ein, kann aber nicht verhindern, dass das junge Mädchen trotzdem den Adeptus tötet.



Die zweite Möglichkeit ist etwas verwickelter, da die Helden hier sehr nahe an Heskated herankommen könnten. Diese ist zwar nicht materiell anwesend und kann auch von niemandem auf profanem oder magischen Wege aufgehalten werden – jedenfalls nicht in der Kürze der Zeit – dennoch würde der Ablauf sich etwas schwieriger gestalten: Beschreiben Sie den Helden (etwa, während sie den Adepten gerade mit gezogenen Waffen, den Bannspruch auf den Lippen in ihrer Mitte schützen...), wie ihnen – und nur ihnen – plötzlich furchtbar kalt wird. Heskated erscheint an beliebiger Stelle zwischen den Umstehenden, einfach dort, wo gerade niemand hinschaut und nähert sich ihrem Opfer.

Sollten die Helden aber Larkon beschützen, dann wird das Mädchen in der weißen Tunika kurz verharren – und dann ein anderes Opfer wählen (zum Beispiel die beiden anderen anwesenden Adepten.)

Ansonsten besteht die Möglichkeit, dass Heskated wieder verschwindet, dann aber nur Minuten später woanders einen Zauberer tötet.

Gerade wenn diese Szene an einem belebten Ort spielt (in der *Akademie der Verformungen* gar) können Sie an dieser Stelle auch eine spannende Jagd inszenieren, während der die Helden die Dämonin immer wieder zwischen den Menschen zu entdecken glauben und schließlich doch nicht verhindern können, dass sie ein Opfer findet.

DURCHGEHENDE PFERDE

(siehe Seite 42)

Es wäre natürlich sehr schön, wenn die Helden sich an die kleine Livia Rorsteen erinnern und die Gelegenheit nutzen, um diesmal rechtzeitig zur Stelle sein zu können: So könnten die Helden die Pferde am Durchgehen hindern oder aber dafür sorgen, dass das Mädchen gar nicht erst auf die Straße rennt. (Dies darf den Helden, die Larkons Tod zuvor nicht verhindern konnten, durchaus eine gewisse Genugtuung sein.)

Sollten die Helden jedoch eher der Meinung sein, dass es nicht richtig wäre, auf diese Weise in den Lauf der Zeit einzugreifen – immerhin hat diesmal ja kein Dämon seine Hände im Spiel – so lassen Sie die Gruppe ruhig in dem Glauben (erst recht, wenn in der Runde dieses moralische Dilemma ausgespielt und diskutiert wird.)

Wenn die Gruppe Livias Tod verhindert so bestärken Sie die Spieler aber ebenfalls darin, genau das richtige getan haben. (Im übrigen wird Livia dann in einigen Jahren zu einer standhaften Offizierin herangewachsen sein und mit großem

Geschick ihre Truppen gegen die Schergen der Heptarchen führen – aber das ist eine ganz andere Geschichte...)

VERHANDLUNGEN MIT DEN ORKS

(siehe Seite 43ff)

Diese Szene wird wiederum genauso ablaufen wie weiter oben aufgeführt. Wenn die Helden dem Ratsvorsteher erklären, dass die Orks ohnehin nicht auf ihre Angebote eingehen werden, wird Bosper den Versuch dennoch wagen. Er wäre allerdings bereit, auf Bitten der Helden die Verhandlungen um ein oder zwei Tage zu verschieben.

Wenn die Helden jedoch dieses Treffen nutzen wollen, um mit dem Schamanen Arikash zu sprechen oder ihn zumindest noch einmal genauer in Augenschein zu nehmen, dann stellt sich nun endlich heraus, wieso dieser bei den 'ersten' Verhandlungen so abwesend war: Er ahnt bereits, was passieren wird, oder besser gesagt: Er ahnt, was die Helden *erlebt haben*...

Die Begegnung mit Arikash kann nun so ablaufen wie ab Seite 72 beschrieben.

WEITERE SZENEN

Fand zuvor das Treffen mit den *Fuchsaugen* am Abend des 29. Phex statt (siehe **Die Halbwelt von Lowangen** ab Seite 36), dann werden die Helden wohl an diesem Abend keine Zeit haben, sich mit den Dieben zu treffen.

Der **Bürgerprotest** (siehe Seite 42ff) wird ebenfalls genauso ablaufen. Hier könnten die Helden höchstens die Stadtgarde rechtzeitig vorwarnen, so dass der Aufruhr diesmal deutlich schneller niedergeschlagen wird.

EINE HEXE ZU FINDEN

Sicherlich werden die Helden nun am ehesten versuchen, die Hexe Nivaala ausfindig zu machen. Die meisten Bürger der Stadt kennen die Nivesin nicht. Manche, wie der Kutscher Falk, kennen die Hexe nur flüchtig, der ein oder andere weiß möglicherweise auch, wo sie wohnt (und meinen Nivaalas zweites Haus, siehe auch Seite 29.)

Aber natürlich werden die Helden jetzt sehr schnell auf Xerinn zurückkommen und die Hexe auf Nivaala ansprechen: Xerinn kennt die egeborene Hexe, allerdings müssen die Helden sie zunächst einmal davon überzeugen, ihr Wissen preiszugeben. Aus Respekt vor der uralten Tochter Satuarias wird Xerinn nicht so ohne weiteres deren Privatsphäre antasten wollen und sich sehr bedeckt halten.



Erst, wenn die Helden die Oberhexe von der Dringlichkeit der Lage überzeugen konnten wird sie nachgeben und der Gruppe verraten, wo sie Nivaala finden können.

Möglicherweise wird Xerinn die Gruppe jedoch bitten, sie später noch einmal zu treffen und in der Zwischenzeit Nivaala aufsuchen wollen. Erst wenn sie dort von den Zeitverschiebungen gestoppt wird sollte auch Xerinn der Ernst der Lage klar werden.

Wenn die Helden für Ihren Geschmack zu frühzeitig die Oberhexe aufsuchen wollen, so machen Sie es ihnen etwas schwerer, Xerinn zu finden: Kaum jemand weiß, wo sie wohnt und so kann es sein, dass die Helden Xerinn erst Mittags oder am Nachmittag im *Salamanderstein* oder im Rahjatempel aufspüren.

Alternativ besteht auch immer noch die Möglichkeit, dass die Gruppe den Stadtteil erforscht, wo der Zeitenbruch seinen Ausgang nehmen wird und schließlich (durch kleinere Zeitverschiebungen in der Nähe) auch so Nivaalas Haus finden.

Xerinn über Nivaala:

Xerinn kann der Gruppe einige Informationen über die egeborene Hexe geben, wird dies aber nur sehr zurückhaltend tun – sicherlich nicht, bevor ihr die Dringlichkeit der Situation bewusst ist, auf jeden Fall aber, nachdem die Helden bei Nivaala waren:

- Nivaala ist sehr alt, zwischen 600 und 700 Jahre. Sie gehört zu den Egeborenen.

- Sie lebt sehr zurückgezogen, aber das ist eine Eigenart vieler dermaßen alter Hexen.

- Xerinn hat nur wenig Kontakt zu Nivaala und respektiert deren Zurückgezogenheit. Bei den wenigen Begegnungen der beiden Frauen hatte sie immer das Gefühl, dass Nivaala einen tiefen Schmerz in sich trägt und keinen Menschen näher an sich heran lässt.

- Nivaala hat derzeit keinen Vertrauten. Vermutlich nimmt sie auch schon länger nicht mehr an Hexen-nächten teil.

- Wie viele alte Hexen bewahrt Nivaala die Geheimnisse der Töchter Satuarias.

- Nivaala ist viel unterwegs, gelegentlich ist sie auch einmal in Lowangen anzutreffen. Sie ist jetzt aber schon seit mindestens acht Monaten in der Stadt.

- Nivaala ist sicher keine reine Dämonen-beschwörerin oder gar Paktiererin, kennt sich aber sehr wahrscheinlich auch mit der Herbeirufung von Dämonen aus.

- Angeblich hat auch Nivaala sich ein Vorhaben zum Ziel gemacht, dem viele Töchter Satuarias anhängen: ihre verschollene Göttin zu finden. Auch Xerinn's Zirkel hat dieses scheinbar unerreichbare Ziel schon einmal verfolgt (siehe **DLB**).

(Eine ausführliche Beschreibung von Nivaala finden Sie im **Anhang** ab Seite 99, mehr über die Egeborenen auch dort, jedoch ab Seite 109.)

MIT DEM WISSEN UM DIE ZUKUNFT: PROBLEME MIT HELDENAKTIONEN

Es mag nun durchaus passieren, dass Ihre Spieler sich zu übereilten Aktionen hinreißen lassen: Immerhin haben diese Kenntnis um die Zukunft (wenn auch nur über einen Tag) und wissen auch, dass ein furchtbares Unglück Lowangen heimsuchen wird. Und wenn sie es sehr geschickt anstellen können die Helden das ja mit ihrer Kenntnis zukünftiger Ereignisse durchaus auch beweisen.

Hier erstmal ein paar Tipps für die am ehesten denkbaren Aktionen der Gruppe, die den reibungslosen Fortgang des Abenteuers möglicherweise zu gefährden drohen:

Die Helden warnen die Bevölkerung:

In der nächsten Nacht kommt es zu einer Katastrophe und die Orks greifen an. Also verständigt man besser die Stadtgarde, und die Magier in der Stadt gleich noch dazu.

Zunächst einmal wird jedoch kaum jemand bereit sein, den Helden so ohne weiteres Glauben zu schenken. Tatsächlich ist die Behauptung, man sei gerade aus der Zukunft gekommen wenig glaubwürdig – Kontern Sie dies (z.B. in Form von Geweihten und Magiern) am besten mit Logik: "Wenn Ihr gerade aus der Zukunft zurückgereist seid, warum gibt es Euch dann nicht zweimal?"

Andere Einwohner dagegen glauben im besten Fall, dass die Helden den Verstand verloren haben, schlimmstenfalls wird man sie wegen Aufwiegelung und Störung der öffentlichen Ordnung in Verwahrung nehmen lassen.

Anders verhält es sich mit Visionen, Träumen und Prophezeiungen: Fast jeder Aventurier ist bereit, an derartige Omina zu glauben. Wenn die Helden also jemandem weismachen wollen, ihr Wissen aus einer Vision zu haben, so schenkt man ihnen sehr viel eher Glauben. Jedoch ist auch jedermann klar,



dass solche Prophezeiungen nicht festgeschrieben sind und durchaus von der tatsächlichen Zukunft abweichen können.

Die Helden sollten sich allerdings auch fragen, wieviel die Einwohner mit ihrem Wissen anfangen könnten: Gegen die Tatsache, dass in der nächsten Nacht viele Menschen schlagartig altern und zu Staub zerfallen werden, kann man sich wohl kaum schützen. Die Evakuierung der Bewohner ist aufgrund der Belagerung unmöglich. Und ob eine Massenpanik in der Stadt jetzt genau das richtige wäre bleibt ebenso zu bezweifeln.

Stimmen Sie die Reaktionen der Meisterpersonen gut auf das Verhalten der Helden ab: Manche werden die Gruppe vielleicht für komplett wahnsinnig halten, wenn diese vor dem Untergang Lowangens, vor Dämonen und Hexen warnen. Und auch verständnisvollere Personen werden so ihre Probleme mit derartigen Unheilsbotschaften haben.

Die Helden holen Verstärkung:

Irgendetwas ganz Großes wird passieren und so ganz alleine sollte man dem nicht begegnen. Aber Lowangen hat doch zwei Erzmagier, zudem Geweihte, Gardisten, die *Grauen Stäbe*... Warum also nicht sofort Verstärkung holen?

Zunächst einmal wird den Helden, wie schon oben angedeutet, wahrscheinlich so leicht niemand Glauben schenken wollen. Sind die Helden dagegen überzeugend genug oder bedienen sich gar diverser Tricks, um Hilfe zu bekommen, so wird diese Verstärkung spätestens in Nivaalas Haus (siehe unten) nutzlos werden: Nur die vor den Auswirkungen der Zeitverschiebungen geschützten Personen können die Katastrophe wirklich verhindern.

Trotz allem sollten die Helden aber nicht nur gegen Mauern rennen: Wenn die Gruppe sich sehr anstrengt, *wirklich* überzeugend ist, respektable und vertrauenswürdige Personen in ihrer Mitte weiß und/oder über einen guten Leumund verfügt dann sind durchaus einige Personen bereit, den Helden zu helfen: Vor allem Xerinn und Elcarina von Hohenstein sind hier zu erwähnen.

Doch dann ergibt sich immer noch dasselbe Problem, das schon weiter oben bereits aufgeführt wurde: Spätestens beim Betreten von Nivaalas Haus werden diese Meisterpersonen der Gruppe nicht mehr von Nutzen sein können. Genauso werden diese wohl auch nicht am Ritual des Orkschamanen teilnehmen.

Machen Sie in diesem Falle jedoch aus der Not eine Tugend und benutzen Sie solche Meisterpersonen, um der Gruppe Informationen zukommen zu lassen, die die Helden bislang noch nicht gesammelt haben (und für allerlei andere meisterliche Zaunpfähle, natürlich...)

Bleibt nur noch, Sie hier noch einmal auf die **Unschärfethesis der Niobara** hinzuweisen: Die große Astrologin und Seherin formulierte es vor über 500 Jahren so: »*Je genauer eine Prophezeiung, desto mehr weicht die Zukunft davon ab.*«

Und genau das wird auch passieren: Die Helden werden mit ihrem genauen Wissen um die Zukunft (hoffentlich) dafür sorgen, dass diese *so* tatsächlich nicht eintritt...

(Weitere Tipps zur Gestaltung und der Problematik von Zeitreisen finden Sie auch in **MGS 22ff.**)

IN NIVAALAS HAUS

Ganz egal, wann es den Helden gelingt Nivaalas Haus ausfindig zu machen – Die Hexe beginnt mit dem eigentlichen Ritual nur kurze Zeit vorher und ist damit fortan unangreifbar für die Helden.

Dennoch ist es erforderlich, dass diese sie in ihrem Haus im Nordteil Lowangens aufsuchen, um dort Heskated zu begegnen und den Schlüssel zur Bezwingung der Dämonin zu bergen.

LAGE

Nivaalas Haus liegt an einer weniger belebten Gasse im Nordteil der Stadt. Das Haus ist zweigeteilt und hat einen umzäunten Garten in der Mitte. Es ist recht unauffällig gebaut, als spitz-

giebeliges bürgerliches Fachwerkhäus mit zwei Geschossen. In der Umgebung finden sich Wohnhäuser, aber auch vereinzelte Werkstätten von Handwerkern. Vor allem die Gilde der Zimmerleute ist hier präsent.

Gerade wenn die Helden sich nicht sicher sein sollten, ob sie das richtige Haus gefunden haben können sie auf der Straße neben dem Haus bereits einige Zeitstörungen erleben (siehe Seite 69). Schließlich könnte auch magische Hellsicht den Helden weiterhelfen.

Obwohl die Umgebung eher ruhig ist gibt es tagsüber doch so einige Passanten, die einen Einbruchversuch der Helden beobachten und auch

sofort melden würden, wenn die Gruppe unvorsichtig ist.

Die Eingangstür ist aus stabilem Eichenholz und mit einem guten Schloss ausgestattet (*Schlösser knacken*-Probe+10). Die Riegel der verschlossenen Fensterläden zur Küche von außen zu öffnen benötigt etwas Zeit, Fingerspitzengefühl und ein geeignetes Werkzeug (etwa einen schlanken Langdolch: FF-Probe+3).

Über den Zaun in den Garten zu kommen erfordert (mit Unterstützung der Gefährten) eine *Klettern*-Probe+2.

BESCHREIBUNG

(Die Nummerierungen beziehen sich auf den Plan von Nivaalas Haus im **Anhang** auf Seite 112. Die Abmessungen der Räume entnehmen Sie bitte ebenfalls den Plänen.)

1 – Küche und Wohnstube

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein gemütlicher, aber recht einfach eingerichteter Raum, der Zugänge zur Straße und zum Garten hat. In der Feuerstelle glühen einige warme Holzscheite. Auf dem hölzernen Küchentisch liegen noch die Reste einer einfachen Mahlzeit: Brot und Käse, sowie ein Krug mit Milch.

Auf einem Arbeitstisch steht ein kleiner Kessel, darüber hängen Pfannen und Töpfe von der Decke. In einer Ecke des Raums lehnt ein großer Reisigbesen.

Die Tür zum Garten ist unverschlossen. Fässer und der Vorratsschrank enthalten verschiedene einfache Lebensmittel, daneben auch eine Auswahl tulamidischer Tees und teure Gewürze wie Pfeffer und Benbukkel. Köstlichkeiten wie Kakao und thalusische Feigen sind hier aber ebenfalls gelagert. Der Reisigbesen dient übrigens genau einem Zweck: zum Ausfegen...

2 – Garten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Bereich zwischen den beiden Gebäudeteilen wird auf der einen Seite von einer hohen Mauer, auf der anderen von einem mannshohen Zaun begrenzt.

Eine Holzterappe führt auf einen überdachten Gang hinauf, der die beiden Hausteile miteinander verbindet.

Neben einem Ziehbrunnen befindet sich hier außerdem auch ein großes Kräuterbeet.

Neben einfachen Küchenkräutern wachsen dort Belmart, Chonchinis, Ilmenblatt, Lulanie, Tarnele und Wirselskraut.

Auf dem Rand des Brunnens steht eine flache Holzschale (für den Zauber MADAS SPIEGEL.)

3 – Lagerraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein düsterer Raum, der nur schwach von zwei schmalen Fenstern zum Garten erhellt wird. Außer einem groben Holzschrank und einem Regal findet sich hier nur noch ein stabiler Schaukelstuhl. In einer Raumecke ist Feuerholz gestapelt.

In dem Schrank steht ein Jagdspeer, daneben ein Bogen sowie Sehnen und Pfeilköcher. Zudem ist in Schrank und Regal Wildnisausrüstung gelagert (unter anderem ein Zelt, ein nivesischer Anaurak, ein Schlafsack, ein Wanderstab und Kletterausrüstung), dazu kommt allerlei Werkzeug. Auf einem Regalbrett liegt ein sorgfältig verpacktes Fernrohr.

Den Schaukelstuhl benutzt Nivaala als (tatsächlich sehr komfortables) Fluggerät.

4 – Zugang zum Keller

Die Tür zum Geheimraum hinter dem Lager ist meisterhaft versteckt: Höchstens eine Probe auf *Zwergennase*+6 fördert die Anwesenheit der Geheimtür zu Tage. Klopfen die Helden die Wand sorgfältig ab, so entdecken sie bei einer gelungenen Probe auf *Sinnenschärfe*+8 die Lage der Tür, jedoch nicht den Öffnungsmechanismus.

Tatsächlich ist das drehbare Wandstück mit einem HEXENHOLZ (LC 75) belegt und öffnet sich nur auf ein bestimmtes Klopfsignal: Dann jedoch schwingt die Tür wie von Geisterhand auf.

Sie können (sofern die Helden die Wand abklopfen) mittels einer IN-Probe+7 feststellen, ob die Gruppe zufällig das richtige Signal erwischt. Ansonsten müssen sie die Wand einschlagen (mindestens 30 SP mit Hiebaffen oder Kampfzaubern) oder Magie einsetzen: Ein gelungener ANALYS+2 (LC 15), bei dem zumindest 12 ZfP* übrig bleiben enthüllt ebenfalls das nötige Signal.

Der schmale Gang dahinter beinhaltet noch ein Regal, in dem eine Laterne und Kerzen bereitstehen. Eine steile Holzterappe führt in die Tiefe, der Gang zu beiden Seiten ist sauber mit Holz verkleidet.

(Die Helden werden möglicherweise erst auf die Geheimtür aufmerksam, wenn sie den wesentlich größeren Raum darüber erkundet haben.)

5 – Schlafrum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der recht verschwenderisch eingerichtete Raum unter dem Dach mit der hohen Decke wird vor

allein von einem großen Bett im tulamidischen Stil beherrscht: Ein großes Lager aus seidenen Kissen und Decken, Pelzen und weichen Teppichen.

Ein Kamin mit bunten Kacheln steht an einer Wand des Raums, daneben eine bequeme Sitzecke mit weiteren bunten Kissen. In einer Ecke steht eine leere Staffelei.

Die Wände sind mit rosenfarbenen Tuchen bespannt. An einer Stelle gegenüber dem Bett hängt das kunstvolle Porträt einer lachenden blonden Frau.

In einem Regal liegen diverse Mitbringsel vom ganzen Kontinent: mohische Schnitzereien, Mineralien und Edelsteine, ein kostbares Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel, eine kunstvoll geschnitzte nivesische Beinflöte... etc.

Neben der Staffelei liegt eine Schachtel mit Pinseln und eingetrockneten Farben (alles anscheinend seit Jahrzehnten nicht mehr benutzt worden.)

In zwei Kleidertruhen lagern seidene Bettbezüge und ein größerer Vorrat an Kerzen. Zuunterst in einer Truhe findet sich eine hölzerne Schmuckschatulle mit mehreren kostbaren Ringen, Reifen und Ketten (*Schätzen*: Wert etwa 130 Dukaten). In einem Lederbeutel daneben liegt Geld mit einem Dutzend verschiedener (teilweise seit Jahrzehnten nicht mehr gebräuchlicher) Währungen (*Schätzen*: rund 75 Dukaten).

Das anscheinend schon recht alte Gemälde der jungen Frau mit den blonden Haaren zeigt Nivaalas einstige Geliebte Calida (eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe+5 lässt die Helden die Ähnlichkeit zu der alten Frau erkennen, die die Gruppe in der Szene aus Nivaalas Vergangenheit gesehen haben.)

6 – Bade- und Ankleideraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hier steht eine große eiserne Badewanne auf den groben Holzbohlen des Raums. Von der Wanne aus kann man durch ein Fenster auf die Straße und die Stadt hinausschauen.

Außerdem finden sich hier ein Kleiderschrank, eine Kommode und ein Waschtisch.

Die aufwändig gefertigte Kommode mit Spiegel enthält in mehreren Fächern und Laden verschiedene Duftöle und Badezusätze sowie weiche Schwämme und Bürsten.

Der Kleiderschrank enthält gleich vier kostbar gefertigte (wenn auch länger nicht mehr benutzte) Hexengewänder, außerdem seidene Nachthemden, städtisch geprägte Kleidung und robuste wildnistaugliche Sachen. Manches davon ist

tulamidisch geprägt, anderes stammt aus dem Horasreich oder den südlichen Stadtstaaten.

7 – Gang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein langer, dunkler Gang, der an einer stabilen Holztür endet.

Die Tür ist unverschlossen, jedoch ist die Klinke mit dem klassischsten aller Hexenflüche belegt: Einem HEXENSCHUSS (MWW 64). Die Verfluchung (nicht die Wirkung) ist permanent, trifft also jeden, der die Tür berührt. Solange die Helden die Klinke jedoch auf andere Weise herunterdrücken geschieht ihnen nichts.

Die Tür ist übrigens außerdem mit einem HEXENHOLZ belegt, und würde sich auch von alleine auf ein (diesmal gesprochenes) Signal Nivaalas hin öffnen.

8 – Lagerraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der schmale Bereich dahinter beinhaltet mehrere Regale und wird mittels eines schweren Vorhangs vom Raum dahinter abgetrennt.

Auf den Regalbrettern stehen zahlreiche Tiegel, Kästchen, Schalen, Fläschchen und Gefäße aus Ton, Holz, Glas, Metall oder Porzellan.

Darin finden sich allerlei Komponenten zur Trankherstellung wie zum Beispiel Süßholz, Baldrian, Fledermausaugen, Aquamarine und Rosenquarz, Hahnenkämme, Pollen des Schleichenden Tods, Eulengewölle und Unauer Salzlake (*Alchimie*: unter anderem Zutaten für Charisma- und Intuitionselexiere, Liebestränke und Weissagungspulver).

Einige exotischere Komponenten sind ebenfalls zu finden: Khomsand, Gwen-Petryl-Brocken, Perlen, Galle, getrocknete Fledermäuse, Hasenohren und Haifischzähne.

Hier liegt auch ein tiefrotes *Alicorn* – das Horn eines (extrem seltenen) schwarzen Einhorns, aus dem anscheinend mal ein schmales Stück herausgeschnitten worden ist...

9 – Hexenküche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Rest des Kellers wird von einer geradezu klischeehaften Hexenküche eingenommen: In der Mitte steht ein großer Holztisch, auf dem sich zahllose Zutaten und Behälter türmen. Von der Decke hängen getrocknete Kräuter, daneben Töpfe und Kessel verschiedenster Größe.

Der Raum wird von mehreren, beinahe heruntergebrannten Wachskerzen und dem halb

erloschenen Feuer erhellt. Über der Feuerstelle hängt ein großer Kessel, in dem sich wie von Geisterhand ein großer Kochlöffel dreht...

Der Holztisch ist mit zahlreichen Hilfsmitteln zur Trankherstellung und allerlei Zutaten beladen: Töpfe, Holzlöffel, Mörser und Stößel, Schalen mit kleinen Brocken Meteoreisen, ein Kästchen Diamantstaub, eingelegtes Kairanrohr, und ein Fläschchen mit eingetrocknetem Blut (*Alchimie*: es handelt sich um Zutaten für die Herstellung von Zaubertrank). Auf einer Marmorplatte steht ein Feuerofen, daneben liegen feuerfeste Iryanlederhandschuhe und gleich mehrere kleinere Kessel.

Unter der Decke hängen zahlreiche getrocknete Kräuter, darunter Finage, Knoblauch, Ilmenblatt, Thonnys und Wirselskraut.

Auf einem Regalbrett stehen mehrere Hilfsmittel zur Prophezeiung: eine (profane) Kristallkugel, daneben ein Lederbeutel mit Runensteinen sowie ein wertvolles Päckchen Inrah-Karten. Hier lagern in Dosen auch zahlreiche Rosenquarze (der klassische Hexenstein) und Topase (gegen Flüche), eine uralte, angelaufene silberne Öllampe und ein kleiner Handspiegel. In einem Mondsilbergefäß findet sich auch ein Rest Hexensalbe.

Ein schmales Buch enthält die in Jahrhunderten gesammelten Erkenntnisse Nivaalas zur Traumdeutung, dem Runenwerfen und Teesatzlesen (in Nanduria; erleichtert *Prophezeien*-Proben für die aufgeführten Methoden um bis zu 5 Punkte).

In einem elfenbeinernen Kästchen liegen mehrere sorgfältig verknotete, jedoch nicht näher gekennzeichnete Haarlocken (zur Verfluchung).

Ein weiterer Vorhang hängt vor dem schmalen Gang, der zu dem vergrabenen Steinkreis hinunter führt.

Wenn die Helden recht angeschlagen sind können sie in der Küche Reste von Heil- und Astraltränken finden. Nivaala hat beide vor Beginn des Rituals angefertigt.

Der Kochlöffel ist auch durch HEXENHOLZ belebt worden. In dem Kessel könnte sich ebenfalls noch ein Rest Astraltrank befinden.

10 – Der Steinkreis (siehe rechts)

ZEITSTÖRUNGEN

Die unmittelbare Umgebung um den Kreis (vor allem die Hexenküche) ist stark von sprunghaften, zeitlich begrenzten temporalen Störungen betroffen. Bei den Helden wirken diese sich kaum gefährlich aus, sondern sind meistens eher lästig und (ver-) störend:

- Ein Held versucht seinen Kameraden etwas mitzuteilen, der Satz ertönt jedoch erst Sekunden, nachdem er ihn ausgesprochen hat, im Raum.
- Ein Held erscheint plötzlich zweimal, eine der beiden Versionen ist ein Stück weit aus der Zukunft (und flieht vielleicht gerade vom Steinkreis...?)
- Die Gruppe erforscht gerade die Hexenküche, als sie auf der Treppe Geräusche hören. Tatsächlich nähern sich von dort Personen: die Helden selbst (die dasselbe tun wie noch die Gruppe zuvor, als sie den Keller betraten – und ziemlich überrascht reagieren wenn sie “sich selbst“ bemerken...)
- Schatten, aber auch die Flammen mitgeführter Fackeln oder Lampen, bewegen sich unabhängig von den Helden: Mal eilen sie voraus, mal folgen sie einer Person nur äußerst träge nach.
- Schließlich wird ein einzelner Held auch einmal durch einen Effekt ähnlich dem TEMPUS STASIS (LC 162) aufgehalten.

Alle diese Zeitstörungen können die Helden auch schon auf der Straße über dem Steinkreis erleben: Ein untrügliches Zeichen dafür, dem Ziel bereits sehr nahe zu sein. Zudem sollten diese Erscheinungen sich auch im Kreis selbst zeigen (aber dort die Handlung, also die Begegnung mit Heskate, nicht übermäßig stören.)

Auf eventuell mitgebrachte Verstärkungen (die Hexe Xerinn, Gardisten oder Magier) wirken die Störungen sich entsprechend stärker aus: Diese werden zunächst durch die örtlich begrenzten Verschiebungen aufgehalten, der ein oder andere ‘friert’ einfach ein (und muss von den Helden oder anderen Begleitern aus dem Wirkungsbereich hinaus gebracht werden.)

In der Nähe des Steinkreises beginnen sich dann sogar Alterungserscheinungen zu zeigen: Zunächst nur an einzelnen Körperteilen, dann großflächiger. Schließlich ist auch der letzte gezwungen, umzukehren und die Helden stehen alleine da.

DER STEINKREIS UNTER LÖWANGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Behutsam steigt ihr die letzten Stufen hinab. Von rechts ragt ein Stein in den Durchgang hinein, dahinter beleuchtet Feuerschein einen größeren Raum.

Rings um diesen nahezu kreisförmigen Raum ragen große Steine durch Wände und Decke, halb begraben von der Erde – oder aber niemals ganz ausgegraben. In der Mitte flackert ein Feuer, das wohlige Wärme verbreitet und nahezu den ganzen Raum erleuchtet. Unter der Decke hängt dichter Rauch. Vor jedem der Steine liegt

ein großer, gezackter Kristalle von rötlicher Färbung. Und jenseits des Feuers kniet eine Frau mit dunklen Haaren auf dem Boden.

Der Raum ist nahezu drei Schritt hoch. Der aus der Erde herausgegrabene Bereich ist mit stabilen Holzbohlen abgestützt und gesichert.

Umrunden die Helden das Feuer, so können sie die Frau dahinter – es ist Nivaala – genauer in Augenschein nehmen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der jungen Frau, die mit verzücktem Gesichtsausdruck vor dem Feuer kniet erkennt ihr tatsächlich Nivaala. Sie trägt lediglich ein dünnes Gewand aus roter Seide, das wie eine zweite Haut an ihr klebt. Auf ihrem schönen Gesicht und ihren bloßen Armen glänzt Schweiß. Vor ihr liegt ein langer schmaler Dolch auf dem Boden, daneben ein recht seltsamer Gegenstand: Eine fast ein Schritt hohe Sanduhr, in der jedoch eine dicke rote Flüssigkeit schwimmt.

Noch immer hat die Hexe euch nicht beachtet. Mit geradezu entrücktem Gesichtsausdruck starrt sie in die Flammen, die Arme ausgebreitet. Das Flackern des Feuers glänzt in ihren grünen Augen...

Mehrere Dinge werden nun wohl zwangsläufig die Neugierde der Helden wecken:

- **Nivaala:** Die Hexe reagiert nicht auf die Helden. Wenn diese versuchen, Nivaala zu berühren, dann gleiten ihre Hände durch die junge Frau hindurch: Nivaala wurde durch das Ritual leicht 'verschoben' und ist deshalb nicht mehr gänzlich materiell (ähnlich wie auch Heskate.) Allein die Helden sind in der Lage, die Hexe zu sehen, eine Kontaktaufnahme scheint jedoch unmöglich.

Schauen die Helden ganz genau hin, so erkennen sie die beiden Schnitte in Nivaalas Handflächen, die die Hexe sich mit dem Dolch zu Beginn des Rituals selbst zugefügt hat.

Allein Hellsicht- und Verständigungsmagie sowie gewisse Liturgien mit dem gleichen Effekt bringen hier einen kleinen Fortschritt: Ein SENSIBAR (LC 152) etwa macht Nivaalas entrückten, geradezu friedlichen Zustand deutlich.

- **Die Steine:** Die dreizehn Findlinge wurde alle nur teilweise aus der Erde ausgegraben und ragen in mitunter bizarren Winkeln in den Raum hinein. Jeder ist mit einigen sorgfältig eingemeißelten Piktogrammen und Symbolen versehen, die allesamt wie neu wirken und keine Anzeichen von Verwitterung aufweisen: Es handelt sich dabei kaum um Schriftzeichen (zwei wiederkehrende

Piktogramme ähneln entfernt den *Imperialen Zeichen* des Alt-Güldenländischen: "Satua" und "Satnav"), sondern eher um zahlreiche bildhafte Symbole. Darunter Naturzeichen (wie Feldfrüchte, Pflanzen und Tiere), Abbildungen von Sternkonstellationen (*Sternkunde*: wiederum nehmen hier Levthan und der Elfenstern eine herausragende Stellung ein) und Symbole, die an alchemistische Zeichen erinnern (die Elemente, die Mondphasen). Das Heiligtum ist also deutlich mehr Satuaris als Satnav zugetan. Auffällig ist dagegen jedoch an exponiertere Stelle eine Darstellung, die vage an ein Schiff erinnert.

- **Die Mondkristalle:** Jeweils einer der dreizehn gesuchten Kristalle liegt vor je einem der Findlinge. So kurz vor Neumond haben sie bereits eine diffuse rötliche Färbung angenommen. Die Mondkristalle von ihren Plätzen zu nehmen oder diese zu zerstören ruft keine Wirkung hervor (allerdings brauchen die Helden die Kristalle ja auch noch...)

- **Der Dolch:** An der Klinge des Ritualsdolchs haftet Blut – von Nivaala, die sich die Handflächen aufschneidet, um mit ihrem (und damit Satuaris) Blut das Ritual in Gang zu setzen...

(Eine Beschreibung des Ritualsdolchs finden Sie im **Anhang** ab Seite 106.)

- **Das Stundenglas:** Wenn die Helden das *Blutige Stundenglas* in Augenschein nehmen wollen, dann geben Sie ihnen nun eine genauere Beschreibung (siehe **Anhang** ab Seite 107).

Ein besonders einfühlsamer Held jedoch (hohe IN, Vorteil HERAUSRAGENDER SECHSTER SINN oder MAGIEGESPÜR, aber auch Nachteil MEDIUM) fühlt sich in der Nähe des Objekts ein wenig unwohl: Erklären Sie dem betreffenden gelegentlich, er würde ein leises Wispern hören oder Flüstern in einer ihm unbekannten Sprache (entspricht in etwa den Auswirkungen von EINBILDUNGEN.)

Zu einem geeigneten Zeitpunkt während des Aufenthalts der Helden wird Heskate erscheinen. Warten Sie am besten, bis die Gruppe sich ein wenig umgesehen oder auch schon vergeblich versucht hat, das Ritual zu stören.

Sehr stimmig wäre es natürlich, wenn Heskate gerade dann erscheint, wenn die Helden sich zu einer besonderen Maßnahme entschlossen haben (etwa, wenn sie die Kristalle entfernen wollen.) Fahren Sie dann gleich mit dem nächsten Abschnitt fort:

HESKATET ERSCHEINT

Musikempfehlung: Etwas eintönig-gruseliges, zum Beispiel "The Green Mist" aus **Bram Stoker's Dracula**.

Nun werden die Helden erneut Heskated begegnen, allerdings bedeutet diese derzeit tatsächlich keine Gefahr für die Gruppe: Das Ritual ist bereits so weit fortgeschritten, dass Heskated ihre Kräfte für ihren 'Gefängnisausbruch' schonen muss. Wenn sie der Gruppe nun erscheint, ist sie zudem an den Steinkreis gebunden und kann den Ort nicht verlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich fröstelt ihr. Dort steht sie, euch gegenüber jenseits des Feuers, das nun keine Wärme mehr zu spenden scheint: Eine gebeugte Gestalt in finsternen Gewändern, so schwarz wie die Nacht. Runzlige, fast knochige Hände ragen aus den Ärmeln ihres Gewands, und als sie langsam den Kopf hebt wird ein faltiges Gesicht vom Schein des Feuers erhellt.

Aus eingefallenen nachtschwarzen Augen starrt sie euch unbewegt entgegen und ihr wagt es kaum, euch zu rühren. Doch im Gegensatz zu der Nacht in den Trümmern Lowangens seid ihr anscheinend sehr wohl in der Lage, euch trotz der Kälte zu bewegen.

"Es ist zu spät." ertönt eine krächzende Stimme unter der Kapuze und dennoch im ganzen Raum. Die Bewegungen ihrer Lippen scheinen auch gar nicht mit dem Gesprochenen überein zu stimmen: "Sagt dem Dreizehngehörnten, dass er diesmal zu spät gekommen ist..."

Um sie herum ballen sich die Schatten zusammen und verschmelzen mit dem nachtschwarzen Gewand. Und fast meint ihr, ein tonloses Lachen zu vernehmen...

Wenn die Spieler nun glauben, das große Finale des Abenteuers wäre mit dem Kampf gegen die Dämonin nun da, dann werden sie eine herbe Enttäuschung erleben: Schwertschläge und Pfeile gehen durch die (eigentlich auch gar nicht wirklich anwesende) Heskated glatt hindurch, eilig gesprochene Zauber zeigen keine Wirkung.

Die Alte reagiert auf alle Bemühungen nur mit einem heiseren Lachen. Wenn die Gruppe nicht aufgibt wendet sie zunächst einen Zauber an, der dem CORPOFRIGO (LC 40) ähnelt. Wehren sich die Helden immer noch lähmt sie die Anwesenden doch noch einmal mit beißender Kälte für einige Momente.

Sobald die Helden der Dämonin dann wieder ihre Aufmerksamkeit schenken oder aber gar nicht erst den Versuch machen, sie anzugreifen fährt Heskated fort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die finstere Gestalt macht einen Schritt nach vorne ins Licht und übergangslos steht nun ein junges Mädchen vor euch. Ihre reine weiße Tunika strahlt so hell, dass ihr beinahe geblendet werdet. Aus unendlich tiefen schwarzen Augen blickt sie euch unverwandt an:

"Es spielt keine Rolle, dass ihr diesen Ort gefunden habt. Und auch nicht, dass ihr einen Teil meiner Selbst hier gefunden habt."

Wieder passen Gehörtes und Lippenbewegungen nicht zusammen. Fast scheint es so, als würdet ihr die Stimme hören, bevor das Mädchen auch nur die Lippen bewegt...

Das Gesicht des Mädchens bleibt regungslos, dennoch erklingt ein helles Lachen im Raum, das wie splitterndes Eis klingt.

"Die Hexe gehört mir. Und sie ahnt es nicht einmal. Glaubt ihr etwa, dass *ihr* euch mit mir messen könnt? Dass ihr Heskated aufhalten könnt? Er kann euch noch so oft zurückschicken: Ihr werdet versagen..."

Das klingende Lachen erfüllt wieder den Raum. Unwillkürlich presst ihr die Hände auf die Ohren, ein stechender Schmerz fährt euch durch den Kopf, Blut tropft aus euren Ohren...

Als ihr wieder aufschaut ist das Mädchen verschwunden.

Heskated ist siegesgewiss und lässt sich deshalb in klassischer Erzschorinnenmanier zu Äußerungen hinreißen, die den Helden wichtige Hinweise geben: Von ihrem Namen einmal ganz abgesehen bezieht sie sich dabei auch auf das Stundenglas (das in den Händen der Helden zu sehen sie aber doch nervös machen würde) und deutet an, dass Nivaalas Beteiligung an ihrer Befreiung nicht ganz freiwillig erfolgt.

Es gibt hier nichts, was die Helden unternehmen können: Alles, was sie möglicherweise versuchen, um das Ritual zu verhindern oder Nivaala aufzuhalten bleibt ergebnislos.

Versuchen Sie nun übrigens im Gespräch mit Ihren Spielern möglichst immer, den Begriff "Dämon/in" im Zusammenhang mit Heskated zu vermeiden. So machen Sie es den Helden (und Spielern) leichter, den Bogen zwischen den Geistern der Orks zu schlagen und werden zudem dem geheimnisvollen Wesen der Heskated gerecht.

NIVAALA UND HESKATET

Wie schon angedeutet verbindet Heskabet und Nivaala ein ungewöhnliches Zweckbündnis, das nun schon seit nahezu 50 Jahren andauert. Nivaalas pragmatischer Sicht in Bezug auf Dämonenbeschwörung hat Heskabet es wohl zu verdanken, dass die Hexe sich überhaupt auf diese Zusammenarbeit eingelassen hat: Noch immer ist Nivaala davon überzeugt, dass sie Heskabet wieder loswerden kann, wenn sie ihr Ziel erreicht hat – wie auch den ein oder anderen Dämon zuvor.

Jedoch hat Nivaala es diesmal nicht mit einem gewöhnlichen Dämon zu tun. Zwar ist sich Nivaala durchaus bewusst, dass Heskabet eigene Ziele verfolgt – Ziele, die gewiss nichts gutes bedeuten – dennoch bedient sie sich ihrer Hilfe: Heskabet hat der Hexe gewisse Details über Ritualhilfsmittel, die geeignetesten Anrufungen und die richtige Sternkonstellation zugänglich gemacht, die Nivaala für ihr Vorhaben dringend benötigte.

Nivaala hat Heskabet bislang noch nicht dabei beobachten können, wie diese einen Zauberer tötet: Ihr ist aber inzwischen doch aufgefallen, dass immer wieder Menschen sterben, wenn Heskabet sich in der Dritten Sphäre aufhält. Bislang hat die Hexe das immer wieder verdrängt und sich auf ihr höheres Ziel berufen – spätestens dann, wenn die Helden nachher mit Nivaala Kontakt aufnehmen wird sich ihr Gewissen jedoch zu Wort melden (und das ist durchaus wörtlich gemeint...)

Es ist unklar, inwiefern Heskabet (der ebenfalls Fähigkeiten auf dem Gebiet der Zeitenmagie zu eigen sind) in der Lage war vorherzusehen, dass ausgerechnet Nivaala das passende Werkzeug für ihre Befreiung werden würde. Zumindest erschien ihr die Hexe für ihre Zwecke geeignet – möglicherweise ja tatsächlich aufgrund der göttlichen Kraft, die im Blut der Eingeborenen schlummert.

Dabei ist Heskabet durchaus sehr geschickt vorgegangen und hat weit im Voraus geplant: Nivaalas zweiter und dritter Versuch in den Jahren 1000 und 1007 BF waren von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Stattdessen vermochte Heskabet es durch diese Fehlversuche Nivaalas Verzweiflung zu schüren – schnell hatte sie gelernt, dass sie die Emotionen der Hexe nur richtig manipulieren und lenken muss, damit Nivaala ihre Aufgabe zur Zufriedenheit der Dämonin erfüllt.

So war die Hexe schließlich auch bereit, das *Blutige Stundenglas* zu bergen: Es war vor allem dieses Artefakt, auf das Heskabet es die ganze Zeit abgesehen hat, da in ihm ein Teil ihrer selbst gefangen ist, den das Ritual endlich wieder freisetzen kann – unabhängig davon, ob das Stundenglas sich gerade in den Händen der Helden befindet oder nicht.

Fatal wäre es allerdings für Heskabet, wenn die Gruppe einen Weg finden würde, die gebundene Essenz der Dämonin in dem Artefakt auf irgendeine Weise zu zerstören...

BLUT FÜR TAIRACH

Verwenden Sie zur Untermalung des orkischen Rituals ein bedrohlich-verstörendes Stück, am besten mit Trommelmusik (z. B. "92 Aqua Green Ford" aus dem **The Cell**-Soundtrack).

Für den Fortgang des Abenteuers sind nun mehrere Dinge relevant: Absolut notwendig ist es, dass die Helden den Tairach-Schamanen Arikash als Verbündeten gewinnen und sowohl das Blutige Stundenglas als auch mindestens einen der Mondkristalle bergen. Zudem wäre es sehr hilfreich, wenn einer der Helden den Ritualdolch mit Nivaalas Blut an sich nehmen würde.

Sie müssen den Helden jedoch bei dem Besuch in Nivaalas Haus keinen der oben aufgeführten Gegenstände aufzwingen: Die Gruppe kann durchaus später noch einmal wiederkommen, um die entsprechenden Artefakte einzusammeln.

Wenn die Helden den Schamanen aufsuchen, bevor sie in Nivaalas Haus waren kann die unten aufgeführte Begegnung bereits ähnlich verlaufen. Jedoch wird Arikash die Helden auch unmissver-

stänlich darauf hinweisen, dass sie zuerst die "Blankhauthexe" finden müssen.

ZURÜCK BEIM SCHAMANEN

Wenn die Helden sich diesmal an Arikash wenden und dabei in irgendeiner Form das anstehende Ritual oder die Dämonin erwähnen, wird das Gespräch diesmal anders ausgehen: Der Schamane sieht sich nun in seinen Vorahnungen bestätigt und muss sich zudem eingestehen, dass die "Blankhäute" tatsächlich der Schlüssel sind, um den Zeitenbruch zu verhindern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der schwarzbepelzte Orkschamane starrt euch durchdringend an – ein unangenehmes Gefühl. Dann nickt er langsam: "Blankhäute sehen mehr

als andere. Blankhäute im Geist stark sein müssen, damit Tairach sie ausgewählt. Ich jetzt wissen, was zu tun ist...”

Mit einem Satz springt da der Häuptling Garrgrach dazwischen und deutet wütet mit der Waffe auf euch: “Feige Blankhaut’ zurück in Stadt gehn! Sonst von mir gehäut’ und gehängt!” Plötzlich beginnt Arikash mit leiser, aber unverkennbar bedrohlicher Stimme auf den erzürnten Orkhäuptling einzureden. Garrgrach wendet sich mit ungläubigem Gesichtsausdruck um und versucht zu einer Erwiderung anzusetzen.

Doch der Schamane lässt ihn nicht zu Wort kommen: Mit einem Mal erscheint euch Arikash irgendwie seltsam größer und gefährlicher als zuvor.

Und was auch immer er dem Häuptling zuraunt, es scheint seine Wirkung nicht zu verfehlen: Garrgrach schnappt zunächst nach Luft, dann blickt er hilfesuchend die umstehenden Orkkrieger an.

Doch diese schauen nur noch misstrauisch auf ihren plötzlich so hilflosen Häuptling herab. Keiner rührt sich von der Stelle.

Wütend bellt Garrgrach noch eine letzte Drohung in eure Richtung, dann wirbelt er herum und stößt zwei Orks beiseite, um durch die Menge zu kommen.

Arikash beachtet den Häuptling gar nicht mehr: Er gibt den umstehenden Orks einige kurze Befehle. Die angesprochenen Schwarzipelze nicken nur kurz und eilen dann zu den Zelten hinüber.

Arikash wird übrigens andere, eventuell von der Gruppe mitgebrachte Personen schroff abweisen: Er weiß, dass nur die Helden für sein Vorhaben geeignet sind.

Nun hängt das weitere Vorgehen davon ab, ob die Helden bereits das Blutige Stundenglas mitgebracht haben und wie weit fortgeschritten der Tag ist: Hat die Gruppe die Sanduhr bereits dabei, dann wird Arikash sie auffordern, ihm das Artefakt zu übergeben.

Ohne Furcht nimmt er dann das Blutige Stundenglas entgegen und untersucht es eingehend. Vergessen Sie auch nicht zu erwähnen, dass Arikashs Knochenkeule in der Nähe der Sanduhr auf das heftigste zu zittern und zu rasseln beginnt... Nivaalas Ritualdolch interessiert den Schamanen dagegen weniger.

Sollte es noch hell sein so wird der Schamane die Gruppe auffordern, nach Einbruch der Dunkelheit in das Lager der Orks zurückzukehren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ruhig nickt Arikash euch zu. Im Gegensatz zu euch scheint der Schamane nun Herr der Lage zu sein und weiß anscheinend ganz genau, was zu tun ist: “Wenn Tairachs Mondrad an Himmel leuchtet, ihr wieder hier mit Essenz von Gharyak Khrichskvar, mit ein’ Nackortakai und eine groß’ Quell’ für viel frisch Takai – je mehr, je guter: Blut für Tairach. Wir dann bereit sein.”

Oder mit anderen Worten (der Schamane kann hier wenn nötig auch deutlicher werden): Nach Einbruch der Nacht sollen die Helden die Sanduhr (in der ein Teil der Essenz der Heskated gefangen ist), einen Mondkristall und eine Quelle für möglichst viel (frisches) Blut mitbringen – also wohl ein geeignetes Opfertier...

Sollte es bereits dunkel sein, so wird Arikash dasselbe verlangen, die Gruppe aber umso mehr zur Eile antreiben.

Gut möglich, dass die Helden hier nun erstmals den orkischen Begriff *Khrichskvar* vernehmen werden: Arikash übersetzt das Wort etwas unwillig mit “Kettenreißer” und erklärt den Helden, es wäre ein “fremd” Geist, der Zeitlauf für Krieger langsam macht, die in Totenreich wolln...”

“EIN’ QUELL FÜR VIEL TAKAI...”

Die geforderten Gegenstände zu beschaffen ist weniger problematisch, ein Rind oder Pferd (alternativ auch mehrere Schweine oder Ziegen) zu besorgen, kann aber ein kleines Abenteuer für sich werden.

Es wurden zwar viele Tiere von den Bauern in die Stadt gebracht und auch die Kaltblüter des Gestüts sind in der Lowanger Feste eingestellt worden, aber kaum einer wird sich gerne von einem seiner Tiere trennen wollen:

- Die **Bauern** wären notfalls bereit, ihre Tiere für entsprechend viel Gold zu verkaufen (mindestens 30 Dukaten für ein Rind, 10 D pro Schwein oder aber 4 D für eine Ziege.)
- Die eher klapprigen Gäuler der meisten Bauern sind denkbar ungeeignet. Ein kräftiges Pferd der **Svellttaler Zucht** wäre schon besser. Hier müssten die Helden aber zunächst einmal den Ratsvorsteher Weissenkorn davon überzeugen, dass den Held ein Tier überlassen oder gar spontan verkauft wird (60 Dukaten) – und der wird sicher nach dem Grund

fragen und ist nicht bereit, ein Kaltblut für Götzendienste herzugeben...

- **Adnan Ölschläger** wäre vielleicht bereit, eines seiner Zugtiere für 50 Dukaten abzutreten (es sei denn, ihm fehlen ohnehin schon zuviele Tiere, die er zuvor den Orks abgeben musste, um in die Stadt zu gelangen.)
- Um es Ihnen nochmal in Erinnerung zu rufen: Sind die **Helden** selbst beritten...?
- Gerade wenn die Zeit drängt, kann es vielleicht durchaus sein, dass die Gruppe auf **Diebstahl** zurückgreifen muss: Die Rinder der Bauern sind weniger gut bewacht, während die kostbaren Kaltblüter aus der Feste herausgeschmuggelt werden müssten.
- Und dann wird natürlich auch noch die **Garde** Fragen stellen, wenn die Helden mit ihrem Opfertier Lowangen verlassen wollen und schließlich den Stadtkommandanten hinzurufen. Wenn die Helden bislang aber mit Domian gut ausgekommen sind wird der ihnen aber kopfschüttelnd erlauben, die Stadt zu verlassen.
- Wenn sich Ihre Spieler übrigens aus eigenem Antrieb darum bemühen, ein den **Orkgöttern** gefälliges Opfer (einen Stier oder Ochsen bzw. ein anderes gehörntes männliches Tier) zu beschaffen, dann lobt Arikash sie ausdrücklich für diese Wahl.

(Im folgenden wird nun davon ausgegangen, dass die Helden es geschafft haben, einen Ochsen zu besorgen. Ändern Sie die Texte entsprechen ab, wenn die Gruppe ein oder mehrere andere Tiere für das Ritual heranschaffen sollten.)

DER RITUALPLATZ

Noch immer ahnen die Helden nicht, was eigentlich auf sie zukommt, wie Arikash die Dämonin wirklich besiegen und den Zeitenbruch aufhalten will. Sehr schnell wird ihnen dann jedoch klarwerden, dass sie selbst die Hauptrolle spielen werden...

Wenn die Helden dann nach Einbruch der Dunkelheit wieder in das Orklager zurückkehren werden sie bereits erwartet: Ein Trupp Okwach empfängt die Helden und geleitet sie zum mittlerweile vorbereiteten Ritualplatz im Wald außerhalb der Stadt.

Gönnen Sie der Gruppe die Genugtuung, dass die stolzen Orkkrieger wenig erfreut sind über die Sonderbehandlung, die die Helden nun plötzlich genießen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr marschiert durch den düsteren Wald, begleitet von eurer missmutigen Schwarzpelz-Eskorte und dem trägen Ochsen. Inzwischen fragt ihr euch bereits, ob ihr nicht einfach in eine Falle geführt werden sollt als vor euch plötzlich Feuerschein durch die Bäume leuchtet.

Ihr erreicht eine Lichtung im Wald, ein kleiner Hügel erhebt sich hier, auf dem ihr ein oder zwei Findlinge und den schwarzen Stumpf einer 'Blitzeiche' entdeckt. Eine ganze Reihe große scheiterhaufenartige Feuer, die im Kreis um die Steine herum aufgebaut wurden, werfen ein unheimliches Licht auf die Umgebung und treiben euch den Schweiß auf die Stirn.

Mehrere Orks haben sich um die Feuer versammelt, die meisten tragen große Trommeln und knöcherne Rasseln. An einem Findling in der Mitte des Kreises stehen zwei hohe Stangen, behängt mit großen kupfernen Mondscheiben und Knochentalismanen. Davor, in der Mitte des Platzes, brennt ein weiteres, kleineres Feuer.

Arikash und ein anderer, anscheinend jüngerer Schamane bereiten hier ein Ritual vor: Auf dem Stein entdeckt ihr kupferne Sichelmesser, einen Knochendolch, daneben seltsame Kräuter und allerlei Tiegel und Töpfchen. Arikash zündet gerade Räucherwerk an, dessen Rauch sich schnell im Rund verteilt.

Arikash hat nach seiner Ankunft in Lowangen einen geeigneten Ritualplatz gesucht, der seinen Anforderungen (Nähe der Elemente Feuer, Fels, Wind) am besten entspricht und dabei diese natürliche Lichtung im Wald entdeckt.

Erreichen die Helden nun den Ritualplatz, so wird der Schamane zunächst die mitgebrachten Hilfsmitteln prüfen und dann befehlen, das Opfertier fest anzubinden. Den (immer noch mit Nivaalas Energie gefüllten) Mondkristall nimmt Arikash ebenfalls entgegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der reich mit Kupfer und Knochen geschmückte Schamane baut sich nun wieder vor euch auf, während seine Helfer die letzten Vorbereitungen treffen: "Wir nicht mehr viel Zeit. Ketten von Khrichskvar bald reißen und Tairach sagen: Nur Blankhäute können besiegen Gharyak. Ihr Krieger für Tairach heute unter totem Mond. Ihr bereit, für Tairach zu sterb' um Khrichskvar zu halten auf?"

Lassen Sie die Helden ihr Zögern – angesichts von Blutopfern und scharfen Ritualmessern – eventuell



noch ausspielen. Arikash erwartet eine todesmutige Zustimmung und wird der Gruppe auch rundheraus klar machen, dass die Zeit drängt und die Helden die einzigen sind, die jetzt noch die bevorstehende Katastrophe verhindern können.

Gegenüber Frauen und Elfen in der Gruppe ist Arikash übrigens wenig aufgeschlossen: Abschätzig mustert er die betreffenden und erklärt dann: "Aber du heute Nacht sterb' – Du nicht gehen!"

Kommt nun eine deutlich aggressive Erwiderung von Seiten des Helden wird der Schamane nur kehlig auflachen und die Betreffenden dann dennoch am Ritual teilnehmen lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schamane deutet nun auf das Rund aus Feuern: "Ihr müssen machen Reise in Okach Akarri um zu finden Blankhauthex' und beenden von Ritual. Ich euch führen, aber ich nicht bei euch sein.

Ihr euch dann stellen hart' Prüfung in Welt von Geister. Ihr aber nicht gehen durch Pforte von Tairachs Reich: Ihr dann nicht wieder zurück finden aus Reich der Qualen.

Ihr auch nicht gehen zu Feuern von Khrichskvar. Wenn doch gehen zu Gharyak..." – er deutet auf das Stundenglas – "...dafür ihr nehmen Hörnergläser mit."

Sehr wahrscheinlich werden Sie jetzt mit Einwänden, Protest und Fragen konfrontiert, doch bleibt den Helden wirklich nur noch eine Möglichkeit: Sie müssen in die Geisterwelt reisen, Nivaala dort finden und davon überzeugen, das Ritual zu stoppen. Und dabei sollten sie sich besser von Heskated fernhalten...

Mögliche Fragen der Helden:

- Was ist die Okach Akarri? – "Schädelstepp' von großen Tairach, Welt von Geister und Weg zu Reich von Toten. Ihr dort können sehen alle Geister hier. Und Blut von Lebenden auch."
- Warum begleitest Du uns nicht? – "Arikash wachen über Blankhäute in Okach Akarri. Aber nur Blankhäute können finden Weg zu Blankhauthex'."
- Was erwartet uns dort? – "Viel' Prüfung. Ihr aber nur dort finden Weg zu Blankhauthex'."
- Was können wir dorthin mitnehmen? – "Nur euch und das, was ihr wollt mit euch nehm'."
- Wie finden wir Nivaala / die Blankhauthexe? – "Ihr kennen Hex' jetzt. Ihr sie finden."
- Können wir dort Heskated / Khrichskvar begegnen? – "Auch Khrichskvar bei alle Geister in

Okach Akarri. Ihr nicht gehen zu Khrichskvar oder ihr sterb'."

• Wer ist Heskated / Khrichskvar? – "Khrichskvar bö's' Geist von anders Götter, der aufhalten Rad von Zeit. Dann kein Krieger von Ork können gehen in Reich von Tairach."

• Was ist, wenn wir Heskated / Khrichskvar doch begegnen? – "Kein Diener von Tairach Gharyak je gesehen und gelebt danach. Ihr nehmen Hörnergläser, vielleicht euch helfen."

• Gibt es keinen anderen Weg? – "Ihr auch warten und sterb' in Kampf. Orks bereit zu kämpf' und sterb'. Ihr auch bereit?"

• Warum hilfst Du uns? – "Ihr von Tairach geschickt. Ihr nicht gebunden an Rad von Zeit von Tairach. Ihr nur finden können Blankhauthex'."

DER BEGINN DES RITUALS

Zweifel sind hier durchaus berechtigt: Eine Reise in die Geisterwelt der Orks ist nicht einmal für die mutigsten Krieger der Schwarzipelze eine besonders verlockende Aussicht. Aber genau das wird nun von den Helden erwartet und es scheint keine Alternative zu geben.

Haben die Helden sich aber schließlich dennoch bereiterklärt, an dem Ritual teilzunehmen, dann wird Arikash sie auffordern, alle unnötigen Kleidungs- und Ausrüstungsgegenstände abzulegen und sich um das Feuer in der Mitte zu setzen.

Dann bestimmt der Schamane einen Helden zum Träger des Stundenglases und legt es vor ihm ab. Dieser muss nicht unbedingt ein besonders kriegerischer Held sein, sondern eher eine Person, der Arikash eine hohe (Selbst-) Beherrschung zutraut.

Wenn einer der Helden Nivaalas Ritualdolch "mitnehmen" will wird Arikash ihn übrigens nicht davon abhalten.

Dem Helden, der in den Augen des Orkschamanen am 'verweichlichsten' aussieht wird nun eine besondere Ehre zuteil: Arikash drückt ihm ein knöchernes, vielfach gezacktes Messer in die Hand und erklärt mit Nachdruck: "Wenn ihr fertig, ihr genau hier zurück und Du Dich schneiden. Ich Dich dann hören und holen euch wieder in Welt von Hier!"

Ob der betreffende Held sich über diese ehrenvolle Aufgabe freuen wird ist aber eine ganz andere Sache...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einen Wink des Schamanen hin beginnen die umstehenden Orks auf Trommeln einzuschlagen. In die dumpfen, monotonen Laute stimmen schon bald zahlreiche Rasseln ein.

Arikash schreitet vor dem Findling auf und ab. Schließlich beginnt er, kehlige Laute von sich zu geben und reckt immer wieder seine bleiche Keule in den Nachthimmel.

Dann wirft der Schamane ein dunkles Pulver in das Feuer und Schwefelgeruch dringt euch in die Nasen. Mit langsamen, anscheinend genau ritualisierten Schritten umrundet Arikash nun das Feuer und stößt weitere bedrohliche Laute aus...

Das ganze Ritual wird (je nachdem, wie sehr die Zeit drängt) ein oder mehrere Stunden dauern.

Für den Fall dass einer der Helden (schon bei konsequentem Rollenspiel) eher unwillig ist, an dem Ritual teilzunehmen können Sie ihm im Verlauf eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+6 erlauben. Zwar wird er auch bei Gelingen der Probe gemeinsam mit seinen Kameraden in die Geisterwelt gerissen, behält jedoch einen klareren Kopf als diese: Seine *Sinnenschärfe*-Proben, um das Diesseits zu erkennen sind grundsätzlich um 5 erleichtert.

Der betreffende Held darf sich allerdings keine Bonuspunkte aus HERZ DES TIERES gutschreiben und muss sich zudem noch je einen Punkt von seinen (neuen) körperlichen Eigenschaften abziehen (siehe Seite 78).

Bevor Arikash die Helden in die Okach Akarri schickt zelebriert er mit dem Opfertier noch die orkische Version des Rituals HERZ DES TIERES (AG 147), um der Gruppe das Überleben in der Geisterwelt zu erleichtern:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vier kräftige Orks zwingen nun den fest angebundenen Ochsen auf den Boden und werfen ihn auf die Seite. Das Tier kann sich aufgrund seiner Fesseln kaum wehren, nicht einmal brüllen.

Arikash reckt nun ein schmales glänzendes Sichelmesser aus Kupfer gen Himmel und scheint dem Madamal eine Herausforderung entgegenzubrüllen.

Danach beugt er sich über den Ochsen und schneidet dem Tier geschickt den Bauch auf. Mit großen Augen beobachtet ihr, wie der Schamane geschickt einen Teil der Eingeweide des Ochsen heraustrennt und in das Feuer wirft, wo es zischend verbrennt.

Dann wendet er sich um und reicht euch die blutige Sichel...

Arikash zwingt niemandem, an dem grausigen Ritual teilzunehmen. Helden, die das Sichelmesser annehmen können einen beliebigen Teil des Ochsen herausschneiden und in das Feuer werfen (um ein bestimmtes Organ zu wählen ist jedoch möglicherweise eine Probe auf *Anatomie* oder *Tierkunde* nötig.) Sofern dies keiner der Helden tut wird Arikash zuletzt die Augen des Ochsen heraustrennen (diese dann jedoch verzehren...)

Der Sinn dieser Zeremonie wird sich ihnen erst in der Okach Akarri eröffnen.

SEELENFAHRT

Nun beginnt Arikash Harrachmar damit, die Geister zu rufen, die die Helden in die Geisterwelt geleiten sollen.

Um die Seelen der Helden in die Okach Akarri zu schicken müssen mehrere Voraussetzungen erfüllt sein: Die Gruppe muss sich in Trance befinden, ihr Blut zu dem Ritual hinzugeben und sich schließlich den Geistern anvertrauen, die sie in die Okach Akarri bringen.

Zunächst schreitet Arikash immer wieder um das Feuer und ruft die Geister an. Dabei wirft er mehrfach getrocknete Ilmenblattkräuter in die Flammen: Die Dämpfe verbreiten sich schon bald im Rund und wirken stark berauschend und euphorisierend (Einbußen auf MU, KL und die körperlichen Eigenschaften, die Auswirkungen verlieren sich aber, sobald die Helden schließlich die Seelenfahrt angetreten haben.)

Während die Rauschmittel ihre Wirkung tun und die Helden für die Geister empfänglich machen sollen beginnt Arikash mit den Blutopfern, die zunächst Tairach gnädig stimmen sollen und dann die ganze Gruppe gemeinsam auf die Reise schicken: In einem Schädelgefäß fängt der Schamane Blut des Ochsen auf und fügt unter kehligen Anrufungen weitere, seltsam anmutende Kräuter hinzu.

Schließlich schneidet der Schamane sich quälend langsam selbst in die Unterarme und lässt sein eigenes Blut in den Schädel fließen. Zu guter Letzt muss noch das Blut der Helden dem Gemisch hinzugefügt werden: Dies können die Helden selbst tun (2 SP) oder dem Schamanen überlassen (etwas rauer: 3 SP).

In ihrem jetzigen Zustand werden die Helden sich dann vermutlich auch nicht mehr dagegen wehren, dass Arikash jedem in der Gruppe reihum das Schädelgefäß an die Lippen setzt und trinken lässt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Brennend fließt das zähflüssige Gemisch eure Kehlen hinunter, doch ihr achtet gar nicht darauf: Das dumpfe Tönen der Trommeln und Rasseln vermengt sich nun zu einem monotonen Rauschen, das alle anderen Geräusche und Gefühle aussperrt. Ihr seht nur noch das berauschte, geradezu hypnotisierende Flackern der Flammen.

Arikash nimmt nun den düsteren roten Kristall auf und streckt ihn dem Madamal entgegen. Im

Licht des Mondes scheint der Kristall bedrohlich aufzuleuchten und wirft rotes Licht auf das Gesicht des Schamanen.

Die Hitze des prasselnden Feuers hüllt euren ganzen Körper wohlighin ein, eure Gedanken sind frei und weilen fern von euren Körpern.

Ihr spürt keinen Schmerz mehr, keine Last, keine Sorgen. Frieden umfängt euch, ihr schwebt, ihr treibt dahin, von unsichtbaren Händen sanft getragen und schwerelos...

GRAUER STAUB UND HEXENZORN

Für die Okach Akarri empfehlen sich die düster-verstörenden Musikstücke des **Apocalypse Now**-Soundtracks (z.B. "Do Lung", "Voyage" und "Finale").

Die ungewöhnliche Reise der Helden erfolgt nun in drei Etappen:

Zunächst werden sie durch das Ritual in die **Okach Akarri**, die Geisterwelt der Orks versetzt. Hier können sie **Nivaala** aufstöbern und Kontakt zu der Hexe aufnehmen. Noch bevor die Helden sich

allerdings sicher sein dürfen, dass die Hexe das verhängnisvolle Ritual abbrechen wird, kommt ihnen jemand dazwischen: Die Gruppe findet sich unwillkürlich in **Shaa'naas'bar** wieder und müssen sich in Heskats Reich gegen die Dämonin selbst stellen.

DIE HELDEN UND DIE GEISTERWELT DER ORKS

Die Geisterwelt der Orks wird nur selten von anderen Personen als den Schamanen selbst bereist, die am meisten Erfahrung mit dieser verstörenden Welt haben. Gelegentlich geleiten Schamanen jedoch auch einmal andere Krieger in die Geisterwelt: dann meist, damit diese einen ihnen vertrauten Geist aufsuchen können, eine Prüfung bestehen oder Buße leisten.

Die Geisterwelt wird im Wesentlichen immer von dem Seelenreisenden, also dem Schamanen selbst, und nach seiner Vorstellung geformt. Da die Helden im vorliegenden Abenteuer sozusagen als 'Gäste' des Schamanen Arikash diese Reise antreten (und nicht zuletzt das orkische 'Zeremoniell' verwenden) haben sie nun die Gelegenheit, die Geisterwelt so zu sehen, wie auch die Tairach-Priester: als lebensfeindliche, unendlich graue Steppe.

Lediglich ihre eigene Gestalt entspricht dabei weiterhin den Vorstellungen der Helden. Dennoch fließen bei der Formung der Okach Akarri ein paar eher menschliche Gedanken mit ein – Was und wie sie die Geisterwelt nun wahrnehmen wird also wahrscheinlich doch vom Blickwinkel der Orkschamanen abweichen.

GESTALT DER HELDEN IN DER GEISTERWELT

Die Helden haben nun prinzipiell ihre eigene Gestalt in der Geisterwelt, jedoch eine leicht idealisierte Version davon: Sie tragen die Kleidungsstücke, die ihnen am liebsten sind und haben auch die übliche Frisur, wenn auch alles neu und sauber, die Haare frisch geschnitten. Abweichungen, die den Helden bislang immer lästig waren (die dicke Lesebrille des Magus, der fehlende Finger eines Kriegers) kommen nicht zum Tragen.

An Waffen tragen die Helden nur diejenigen bei sich, zu denen sie Ihrer Meinung nach eine besondere Bindung aufgebaut haben: Dies gilt sowohl für den Magierstab, aber auch für eine schon seit langem geführte persönliche Waffe.

Der Held, dem das Tragen des Blutigen Stundenglasses auferlegt wurde, trägt stattdessen eine kleine unscheinbare Sanduhr an einem Band bei sich, die er sich um den Hals hängen kann (man könnte auch sagen: eine symbolische Form des Artefakts). Arikashs knöchernes Messer hat dagegen seine Gestalt behalten, ebenso Nivaalas Ritualdolch – sofern ein Held überhaupt daran gedacht hat, den Dolch mitzunehmen.

WERTE IN DER GEISTERWELT

In der Welt der Geister (die im Grunde auch nur eine Art *Traumwelt* darstellt, siehe **MWW** 173ff) gelten körperliche Eigenschaften wenig, allein der eigene Wille und der Geist haben hier Macht:

Die **geistigen** Eigenschaften bleiben unverändert, als neuen **KK**-Wert können die Helden ihren MU-Wert hinzuziehen, als **FF**-Wert die KL. Ebenso wird IN zu **GE**, CH zu **KO**. Der halbe CH-Wert kann auch als neue **GS** angenommen werden, die halbe MR als **RS**.

Sofern die Helden an dem Ritual HERZ DES TIERES teilgenommen haben können sie sich nun entsprechende **Bonuspunkte** gutschreiben. Geben Sie den Helden bis zu 5 Punkte, die diese auf geeignete Eigenschaften (oder auch Talentwerte) verteilen können, abhängig von den Körperteilen des Rinds, die sie ins Feuer geworfen haben: zum Beispiel könnte dies KL für das Hirn, MU für die Hörner (oder andere männliche Teile), GS für Hufe oder RS für die Haut sein. Das Herz könnte Bonuspunkte auf KO bringen, die Augen erhöhen die Sinnenschärfe. Beachten Sie dabei die orkische Denkweise, schränken Sie die Helden aber bei der Auswahl nicht allzusehr ein. Haben die Helden sich tatsächlich darum bemüht, ein aus orkischer Sicht göttergefälliges Tier zu beschaffen, so gönnen Sie ihnen noch einige weitere Bonuspunkte.

Aus diesen neuen Werten berechnet sich dann auch der neue **AT**-, **PA**-, **INI**-, **Ausweichen** und **Fernkampf**-Wert. Als **TP** (egal mit welcher Waffe oder einfach nur mit den Fäusten) gilt ein Grundwert von 1W, jedoch kann jeder Held zusätzlich MU und CH addieren und für jeweils angefangene 5 Punkte über 15 zu den TP +1 addieren (also +1 ab einer Summe von 16, +2 ab 21...) Die Waffen der Helden sind gegen alle Geister, die sie antreffen, in vollem Maße effektiv (haben jedoch nicht eventuelle besondere Eigenschaften ihrer Gegenstücke in der realen Welt.)

Die Helden können ihre normalen **Talentwerte** verwenden, jedoch erfolgt die Probe ab sofort natürlich auf ihre neuen Eigenschaftswerte.

Arikash hat die Zeremonie bewusst so gehalten, dass die **RD** der Geisterwelt für die Helden bei etwa 15 liegen wird. Dies bedeutet, dass nur ein Viertel des in dieser Welt erlittenen **Schadens** auf die Körper der Helden zurückfallen wird (dies sollten Sie den Helden aber erst bei ihrer Rückkehr mitteilen.) Alle **Zauber** kosten lediglich ein Drittel (aufgerundet) ihrer Kosten an AsP, sind jedoch mit einem Zuschlag von +6 versehen.

Die Helden können in der Okach Akarri nur die Geisterwelt selbst und die Geister in ihnen wahrnehmen, während die reale Welt dahinter für sie kaum noch zu erkennen ist. Dies ähnelt entfernt der Betrachtung mittels eines OCULUS (**LC** 127).

Zudem kann die Gruppe aber auch die Lebensenergie (das Blut) der Lebenden erkennen, die rot aufleuchtet. Letzteres entspricht in etwa der Wirkung eine EXPOSAMI (**LC** 55) mit einer Reichweite von etwa 750 Schritt!

Wollen die Helden irgendwann zur besseren Orientierung das diesseitige Bild erkennen, dann muss ihnen für einen kurzen Einblick (W6 KR) eine *Sinnenschärfe*-Probe+RD gelingen.

SCHAMANEN UND TRAUMREISENDE

Andere Schamanen unter den Helden oder erfahrene Traumreisende haben weniger Schwierigkeiten, sich in dieser Realität zurecht zu finden: Je nach ihrer Erfahrung können Sie solchen Helden gewisse Probenerleichterungen gestatten: Zum Beispiel darf ein Held mit der Sonderfertigkeit TRAUMGÄNGER seine INI, RS und TP jeweils um +2 erhöhen.

ARIKASH

Da die Helden in der Okach Akarri nur "zu Besuch sind" können sie die Umgebung auch nicht wie andere Traumgänger manipulieren. Der Schamane Arikash kann dies jedoch schon und nutzt seine Kräfte, um die Helden zumindest bis Lowangen zu beschützen:

Zum einen hat Arikash die RD der Welt (und damit das Maß, wie 'wirklich' die Umgebung tatsächlich für die Helden ist) bereits in einem vertretbaren Rahmen gehalten. Außerdem bemüht er sich, den ein oder anderen Geist von den Helden abzulenken – was jedoch aufgrund seines begrenzten Einflusses als Beobachter nicht immer gelingen wird.

In wirklichen Notsituationen kann Arikash den Helden allerdings als Helfer erscheinen: Entweder als körperlose Stimme, als Nachricht im Sand oder sogar als mächtiger schwarzer Stier, der einen allzu übermächtigen *Zorkyach* vertreibt.

DIE OKACH AKARRI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das schwebende, entrückte Gefühl macht schlagartig Ernüchterung Platz, als ihr euch auf einer unendlich weiten grauen Ebene wiederfindet. Fassungslos wendet ihr euch mal hierhin, dann wieder dorthin: Tatsächlich reicht die düstere Steppe in alle Richtungen so weit, wie es eure Augen nur erkennen können.

Ganz nahe bei euch entdeckt ihr jedoch eine Ansammlung rot leuchtender Umrisse: Aus ihrer Haltung schließt ihr, das dies eure im Diesseits zurückgelassenen Körper sein müssen, die dort immer noch im Halbkreis sitzen. Die anderen sind wohl die Orks, die euch in diese Welt geleitet haben.

Über euch glimmt ein unheilvolles Halbdunkel am Himmel, der so eintönig ist wie die Steppe auf der ihr steht: Keine Wolke, kein Mond, keine Sterne sind zu entdecken. Im fahlen Licht stellt ihr fest, dass ihr in feinem grauen Staub steht. Kein Wind, nicht das kleinste Lüftchen wirbelt den ascheartigen Staub auf, nur eure eigenen Füße. Kein Laut ist zu hören, nicht mal euer eigenes Atmen.

Weit draußen huschen schwarze Schemen über die Ebene. Und auch vereinzelte rote Umrisse sind zu erkennen. Doch allmählich wird euch mulmig zumute: Wie sollt ihr Nivaala denn hier finden...?

Das Bild, das sich den Helden bietet ist allerhöchstens mit der Gorischen Wüste vergleichbar, doch selbst dort gibt es immer mal wieder markante Wegmarken, an denen man sich orientieren könnte...

Zunächst einmal gilt es, die richtige Himmelsrichtung auszumachen (nach Osten), die ein findiger Held anhand der Lage der zurückgelassenen Körper erkennen könnte.

Die Gruppe muss nun gut zwei Meilen zurücklegen, um wieder in Lowangen anzukommen – oder zumindest an der Ansammlung von Energie, die in der Okach Akarri die Stadt repräsentiert. Da die Umgebung dabei absolut gleichförmig bleibt kommt es den Helden schon bald so vor, als ob sie auf der Stelle gehen würden.

Besonderheiten des Reisens in der Geisterwelt:

- Die Gruppe hinterlässt im Staub keine **Fußspuren**, so dass hinterlassene Spuren keine Hilfe bei der Orientierung sind.
- Die Helden werden es vielleicht wegen des düsteren Lichts nicht sofort merken, aber weder sie

noch irgendetwas anderes in der **Geisterwelt** wirft einen Schatten.

- Solange die Helden nahe beieinander bleiben können sie sich gut miteinander verständigen, wenn auch ihre **Stimmen** hier gedämpft und schwächer klingen. Je weiter sich die Helden voneinander entfernen, desto weniger sind die anderen aber zu verstehen: Schall trägt kaum in der Geisterwelt und die wenigen Geräusche und Laute hört man erst und nur dann, wenn man nahe an der Quelle steht.

- Die Helden müssen in der Okach Akarri zunächst den **Wald um Lowangen** (vereinzelte tierische Lebewesen, aber mehrere Geistwesen), dann den **Belagerungsring** (hauptsächlich Orks, aber auch einzelne mächtige Geister, die von den Schamanen angezogen wurden) und schließlich die **Stadt** selbst durchqueren (viele Menschen, jedoch in der Nähe Heskats dann keine Geister mehr.)

- Zu Beginn des Marschs sollten Sie eine **Orientierungs-Probe** verlangen und diese nach Begegnungen wiederholen lassen, damit die Helden in die richtige Richtung gehen: Die Probe ist stark erschwert, wenn es in der Umgebung gar keine Orientierungspunkte gibt, die Orientierung fällt jedoch erheblich leichter, wenn die Helden Orks und Menschen am Horizont bereits ausmachen können.

- **Höhenunterschiede** der realen Welt kommen in der Okach Akarri nicht zum Tragen: Alle Geister und Lebenden werden auf eine Ebene 'gehoben'. Lediglich ein erfahrener Schamane kann hier besser differenzieren, während die Helden dies vielleicht sogar gelegentlich mit Verwirrung zur Kenntnis nehmen werden.

- Die **wirkliche Welt** ist allerhöchstens noch schemenhaft zu erkennen: Machen Sie die Helden nur gelegentlich auf besondere Wegmarken aufmerksam. Diese Sicht auf das Diesseits hilft jedoch kaum bei der Orientierung.

- Anfänglich wird den Helden nichts geschehen, schon bald ziehen sie jedoch die Aufmerksamkeit von mehr oder weniger freundlichen **Geisterwesen** auf sich (siehe Seite 81ff).

- **Funde** oder Wegmarken werden oftmals erst spät bemerkt, da sie übergangslos auftauchen und auch wieder verschwinden können. Die meisten **Geister** in der Okach Akarri haben diese Eigenheit nicht, viele sind jedoch in der Lage sich unvermittelt mit sehr viel größerer Geschwindigkeit zu bewegen.

- Wenn die Gruppe auf **750 Schritt** an den Svellt herangekommen ist kann sie bereits den Belagerungsring erkennen, dahinter schließlich die Bewohner der Stadt.



DER TRÄGER DES STUNDENGLASES

In gewisser Weise wird der Held, der die Sanduhr bei sich trägt in der Okach Akarri eine Sonderstellung einnehmen: Er führt einen Teil der dämonischen Essenz Heskats mit sich und wird dadurch zu einem bevorzugten Angriffsziel für Elementarwesen während Dämonen eher vor ihm zurückschrecken.

BLUT IN TAIRACHS REICH

Wer in der Okach Akarri Blut vergießt erweckt schon recht schnell die Aufmerksamkeit von Kräften, die nach solchen unfreiwilligen Opfern geradezu gieren. Auch die Prüfungen, die die Helden überstehen müssen dienen in erster Linie dazu, dass ihr Blut vergossen wird, anstatt dass die Gruppe getötet oder aufgehalten werden soll.

- Verliert ein Held erstmals etwas Blut, so beschreiben Sie, wie das Blut unheimlich schnell im Boden versickert, von dem Staub sogar regelrecht 'aufgesogen' wird.
- Beim nächsten Mal laufen dann sogar wellenförmige Bewegungen gierig auf das vergossene Blut zu und verschlingen dieses...
- Schließlich werden die *Schädelhunde* auf die Gruppe aufmerksam, zu guter Letzt geraten sie an die *Pforte zum Totenreich* (siehe Seite 82ff).

STERBEN IN DER GEISTERWELT

Stirbt ein Held in der Geisterwelt, so wird er zu einer *Gefesselten Seele*. Dem betreffenden Helden ist dabei nicht bewusst, dass eigentlich nur ein Teil des erlittenen Schadens auf seinen Körper zurückfällt. Soll heißen: Verliert der Held in der Geisterwelt alle LeP (im Diesseits aber nur einen Teil davon), so hält er sich für "tot".

Hier gibt es nun mehrere Möglichkeiten:

- Arikash könnte den Zustand des Helden bemerken und heilt den Körper zu einem gewissen Teil (unschön, da die Gruppe sich möglicherweise bald für unsterblich halten wird.)
- Der betreffende Held bleibt als "Geist" weiter an seine Mission gebunden und der Gruppe erhalten. Die Verhinderung des Rituals sieht er dabei als die Bedingung für seine Erlösung an, um nicht ewig als ruheloser Geist umherstreifen zu müssen. (Der betreffende Spieler sollte dabei jedoch am besten im Glauben gelassen werden, am Ende des Abenteuers tatsächlich tot zu sein damit die anderen Spieler nicht leichtfertig werden.)

In letzterem Fall muss Arikash nach Abschluss des Abenteuers ein weiteres Ritual durchführen, um

den ruhelosen Geist wieder mit seinem Körper zu vereinen – hier können die Helden möglicherweise ihrem Gefährten den Weg zurück weisen.

BEGEGNUNGEN IN DER GEISTERWELT

Die Geisterwelt ist nicht ganz so leer, wie der erste Eindruck der Helden es erscheinen lässt. Gelegentlich kann man deshalb auch auf mehr oder weniger grausige Funde stoßen:

- Der Schädel eines riesigen stierähnlichen Wesens mit zwei Schritt langen Hörnern (wenn die Helden in die falsche Richtung unterwegs sind hat Arikash den Schädel hier platziert – eines der Hörner weist der Gruppe dann unmissverständlich den richtigen Weg.)
- Blutspritzer und eine abgebrochene Klinge, wie von einem kürzlichen Kampf.
- Eine lange Lanze, an der eine kupferne Mondscheibe aufgehängt ist stakt aus dem Boden (diesen Fund sollten die Helden machen, kurz bevor sie die Pforte zum Totenreich passieren.) Stürzt einer der Helden die Stange um, so sollte auf jeden Fall ein *Harrgyuhl* erscheinen (siehe Seite 81).
- Ein Turm aus bleichen, aufgestapelten Ork-, aber oder Menschenschädeln.

In der Auffassung der Orkschamanen gibt es drei Arten von Geistern: Die **Zorkyach** oder Naturgeister (alle durch die Elementarkräfte Luft, Feuer und Erz geformten Wesen, ferner alle Orks, Tiere und andere lebenden Wesen), die **Harrgyuhlach** oder Totengeister (verstorbene Orks, also alle in Tairachs Reich weilenden Geister) und die **Gharyakach** (alle 'fremden' Geister, die nicht von den Orkgöttern geschaffen wurden: zum Beispiel die meisten Dämonen, Totengeister anderer Rassen, Feenwesen).

Beachten Sie, dass die meisten dieser Geister sich der Okach Akarri als solche natürlich nicht bewusst sind – diese stellt sich nur den Helden so dar. Stattdessen dringen die Helden durch die Seelenfahrt in die Domänen dieser Wesen ein, die darauf entweder gar nicht, verwundert oder gar aggressiv reagieren.

Aus diesem Grund sind Sprüche wie der **GEISTERBANN** natürlich unnütz, da die Geister und Elementare nicht manifestiert sind (anders sieht es natürlich bei Dämonen aus). Elementare und Geister herbeizurufen ist übrigens auch in der Geisterwelt möglich, wenn auch alle entsprechenden Sprüche darauf abzielen, dass ein solches Wesen sich bei der Herbeirufung manifestiert (nehmen Sie als Richtwert einen Malus

von -4 auf die Zauberprobe an, während die Kosten etwas geringer ausfallen.)

Wenn die Helden ein Stück weit unterwegs sind können sie erstmals die Begegnung mit Geisterwesen und den Gefahren der Okach Akarri machen – die zunächst noch relativ harmlos ausfallen, dann jedoch deutlich bedrohlicher werden.

LUFTGEIST (ZORKYACH)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein unförmiger dunkler Schemen ist am Horizont zu erkennen, der rasch näher kommt. Schließlich erkennt ihr einen Wirbel aus grauem Sand, nur etwa einen Schritt hoch, der geradewegs auf euch zuhält und schließlich einige Schritte entfernt verharret.

Der Elementargeist der Luft ist nur neugierig und nimmt die Gruppe genauer in Augenschein. Wenn die Helden weitergehen wird er sie ein Stück weit begleiten und munter um die Gruppe herumwirbeln.

Dieser Zorkyach besitzt eine gewisse Intelligenz und kann den Helden sogar auf Anfrage den Weg weisen, solange die Gruppe ihn nur gut behandelt. Wird er angegriffen so wehrt sich der Geist mit einem heftigen Windstoss (AT 15, TP 1W) und sucht das Weite (zu Elementargeistern siehe auch MWW 102ff).

ZUG DER TÖTENGEISTER (HARRGYUHL)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt jetzt auf eine Gruppe dunkler, vage menschengroßer Schemen zu, die ihr kurz zuvor noch gar nicht bemerkt habt. Beim Näherkommen erkennt ihr schließlich sechs schwarzbeplzte Orks, die mit schleppendem Gang euren Weg kreuzen. Sie scheinen euch nicht zu bemerken.

Ob die Orks Gefesselte Seelen sind oder aber sich auf dem Weg ins Totenreich befinden können die Helden nicht herausfinden.

Die toten Orks reagieren nicht, wenn sie angesprochen werden und setzen ungerührt ihren Weg fort. Wenn die Helden aggressiv werden wehren sie sich aber mit einem Zauber, der wie ein HORRIPHOBUS (LC 79) mit 6 ZfP* wirkt.

FEUERDSCHINN (ZORKYACH)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schein von Flammen huscht weiter vorne über die Ebene und beleuchtet auf gespenstische Weise die graue Steppe.

Der Feuerschein nähert sich rasch und brandet über die Ebene auf euch zu: Bald erkennt einen übermannshohen Feuerwirbel, der kurz vor euch schließlich verharret. Trotz der Nähe der Flammen spürt ihr aber keine Hitze während sich in dem Wirbel ein vage menschliches Gesicht bildet: "Wer geht hier und was ist euer Begehrt?"

Die Helden haben es mit einem waschechten Dschinn des Feuers zu tun, der sich über die Eindringlinge wundert: Nach seiner Auffassung hält er sich derzeit unmanifestiert in einem der orkischen Lagerfeuer auf und wurde dann auf die seltsamen Besucher aufmerksam. Dass jedoch einer der Helden eine dunkle dämonische Präsenz bei sich trägt beunruhigt den Feuerschinn schon.

Der Dschinn ist sprunghaft, hochmütig und arrogant. Entsprechend selbstsicher muss man ihm auch begegnen und dem Zorkyach zudem auch gute Antworten liefern. Der Feuerschinn interessiert sich dabei nicht wirklich für das Woher und Wohin der Helden: Sobald ihm klar wird dass die Gruppe keine Gefahr darstellt kehrt er wieder in sein gemütliches Feuer zurück.

Mit dem Dschinn sollten sich die Helden besser nicht anlegen. Wenn sich ein Kampf nicht vermeiden lässt folgen nun hier seine Kampfwerte (Der Dschinn greift mit einer Flammenlanze an, die eine Reichweite von 10 Schritte hat):

Werte des Feuerschinn

Flammenlanze **INI** 15+W6 **AT** 20 **PA** 8
TP 3W+3

LeP 20* **MR** 13 **GS** 12 **RS** 0

Für den Kampf gelten die Regeln aus MWW 104, die Waffen der Helden verletzen auch den Dschinn.

*) Hat der Dschinn mehr als 10 LeP verloren kehrt er wieder in sein Element zurück (könnte aber wenn er sich erholt hat, die Helden in der Geisterwelt nochmal angreifen.)

DIE KLUFT (PRÜFUNG)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unvermittelt findet ihr euch am Rande einer breiten Kluft wieder, die in schwarze Tiefen hinabreicht. Ihre Ränder sind scharf gezackt und wirken auf euch beinahe wie Zähne. Der Boden der Spalte ist nicht zu entdecken, zu beiden Seiten reicht sie zudem so weit, wie ihr nur schauen könnt.

Die Kluft ist etwa drei Schritte breit und mit Anlauf durch eine *Körperbeherrschungs*-Probe+5 zu überwinden. Für Helden mit dem Nachteil HÖHENANGST ist die Probe zusätzlich um den Wert der schlechten Eigenschaft erschwert.

Misslingt die Probe, so stürzt der Held ab und kann sich gerade noch so am Rand festhalten. Dann sollten rasch seine Gefährten hinzueilen und ihn herausziehen. Der Held erleidet jedoch durch die messerscharfen Kanten 1W+3 TP.

Das Hindernis lässt sich aber auch leicht mit Magieeinsatz überwinden.

TOTENGEIST (GHARYAK)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine einsame Gestalt wandert über den grauen Staub. Beim Näherkommen erkennt ihr einen Mann, gekleidet in schmutzige orangefarbene Gewänder und auf einen Gehstock gestützt. Als er fast heran ist erkennt ihr das Gänseemblem: ein Geweihter der Travia!

Doch der Priester starrt euch aus von Panik erfüllten Augen an, die langen grauen Haare stehen ihm wirr vom Kopf ab: "Die schwarzen Dämonen! Sie sind überall!" keucht er euch heiser entgegen, "Flieht! Flieht, ihr Narren!"

Der Priester ist als Gefesselte Seele irgendwo in der Nähe von Lowangen gebunden und wurde beim Herannahen der Schwarzpelze im Orkensturm erschlagen – vor mittlerweile über 15 Jahren.

Die Helden haben hier tatsächlich die Gelegenheit, der Seele des Geweihten Frieden zu schenken: Den wandernden Priester – Bruder Angwart – belastet es immer noch, dass er die Bürger Lowangens nicht mehr vor den herannahenden Orks warnen konnte, da er zuvor getötet wurde.

Versichern die Helden dem Bruder nun glaubhaft (*Überzeugen* oder *Heilkunde: Seele*), dass die Stadt und ihre Bürger sicher sind, so ist die Seele des Geweihten erlöst. Doch das Gespräch mit Angwart wird auf jeden Fall Zeit kosten...

DÄMON (GHARYAK)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Stück weit voraus entdeckt ihr plötzlich eine schlurfende menschliche Gestalt, die euren Weg zu kreuzen scheint. Dann ändert die Gestalt ihre Richtung und steuert überraschend schnell auf euch zu: Mit Grausen erkennt ihr verfaulende Haut, die in Fetzen an einem übel zugerichteten Leib herabhängt, aus dem Gesicht starren euch leere Augenhöhlen an. An Kopf und Brust ragen blanke Knochen aus der ekelerregenden Kreatur heraus.

Die Helden haben das zweifelhafte Vergnügen, sich hier einem ansonsten nur körperlos auftretenden *Nephazz* (MGS 69) gegenüber zu

sehen: Dieser kreuzt gerade – wohl zur Erfüllung eines Dienstes oder aber tatsächlich ungebunden – den Weg der Helden und reagiert recht aggressiv auf die Eindringlinge.

Auch wenn der Nephazz zu den Niederen Dämonen gehört ist er in dieser Umgebung nicht zu unterschätzen:

Werte des Nephazz

Hände **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 10
TP 1W+2 **DK** N

LeP 25 **MR** 14 **GS** 12 **RS** 0

Eigenschaften: Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Boron)

Es kann jedoch auch sein, dass der Nephazz sich nach einigen KR wieder seinem ursprünglichen Dienst zuwendet und von den Helden ablässt.

DIE DORNENHECKE (PRÜFUNG)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erst jetzt bemerkt ihr die seltsame Hecke, die euch weiter vorne den Weg versperrt: Schwarze Ranken, versetzt mit langen, tückisch glänzenden Dornen. Die Hecke reicht von Horizont zu Horizont und ist übermannshoch, dabei aber nur etwa einen Schritt dick.

Jede Lösung zur Überwindung der Hecke ist hier gültig: Durch Magie (Überfliegen oder per **SOLIDIRID**), Zerstörung (passende Zauber wie **IGNIFAXIUS**) oder einfaches Durchhacken: Gehen Sie davon aus, dass die Hecke allen Angriffen einen RS von 3 entgegensetzt und etwa 20 SP angerichtet werden müssen, um eine ausreichend große Bresche hinein zu schlagen, durch die man sich gerade so zwängen kann (dabei jedoch W6 SP erleidet).

SCHÄDELHUNDE (HARRGUHLACH)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Heiseres Bellen erfüllt plötzlich die Luft. Die schrecklichen Laute sind ganz nahe bei euch und dennoch ist ihre Quelle nicht auszumachen. Plötzlich tauchen einige Schritte entfernt bullige schwarze Hunde auf, die mit weiten Sätzen auf euch zuspringen.

Im Grunde gleichen sie großen schwarzen Hunden, doch die Schädel dieser Tiere sind skelettiert und bestehen nur aus nackten, blanken Knochen, von denen spitze Hörner abstehen...

Kalkulieren Sie für jeden Helden einen Hund. Diese Harrguhlach tauchen auf, wenn die Helden in der Okach Akarri bereits etwas mehr Blut vergossen haben und stürzen sich bevorzugt auf

einen verwundeten Helden (oder auch auf den Träger der Sanduhr.)

Beim Anblick der Hunde müssen die Helden zunächst einmal eine MU-Probe +2 ablegen (siehe **MGS 78**).

Werte eines Schädelhunds

Biss **INI** 12+W6 **AT** 12 **PA** 4
 TP 1W+3 **DK** HN

LeP 20 **MR** 12 **GS** 10 **RS** 0

Die Hunde folgen im wesentlichen den Regeln für Untote (**MGS 78**), sind jedoch Kreaturen Tairachs und lassen sich nicht mittels Magie abschwören.

DIE TÖTENPFÖRTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich nehmt ihr nicht fern von euch ein lautes Brausen war – wie von einem Sturm, obwohl ihr hier bislang niemals auch nur einen Luftzug gespürt habt.

Misstrauisch dreht ihr euch im Kreis, auf der Suche nach der Ursache des Tobens. Plötzlich ist er da: Ein bleicher Bogen im unendlichen Grau, dahinter abartig wirbelnde Finsternis...

Diese Szene kann sich überall ereignen, am besten kurz nach einem Kampf oder wenn die Helden viel Blut vergossen haben.

Die Gruppe muss sich aber nicht unbedingt dem Bogen nähern: Die Pforte sollte abseits ihres Weges auftauchen, so dass nur Neugierde die Helden näher herantreiben würde.

Beim Näherkommen stellt sich dann heraus, dass der Bogen aus zahllosen bleichen Knochen geformt ist, die auf diese Weise unmöglich gehalten werden könnten: Hörner, Schädel von Orks, von Stieren oder gänzlich anderen, bizarren Kreaturen, Brustkörbe und Schenkelknochen, dazwischen auch Arme, die den Helden ihre Klauen entgegen zu strecken scheinen: Verlangen Sie Proben auf **TÖTENANGST**, bei Gelingen weigert sich der Held, näher heran zu gehen, bei einer 1 flieht er in Panik (und droht, sich in der Steppe zu verirren.)

Das formlose schwarze Wirbeln in dem Bogen (zu erkennen von *beiden* Seiten) bildet manchmal Fratzen, dann wieder Klauen oder Mäuler aus.

Lesen Sie beim Näherkommen dem (männlichen!) Helden, der bislang die meisten LeP verloren hat, den folgenden Absatz vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dein Herz schlägt immer heftiger und droht Deinen Brustkorb zu sprengen.

Heiß rauscht Blut durch Deinen Körper, Du spürst es in Deinem Kopf, Deinen Muskeln,

Deinen Lenden. Deine Wunden pochen und schmerzen. Seltsamerweise beunruhigt Dich dieses Gefühl kaum – beinahe sehnst Du Dich danach, dass diese pulsierende Gefühl in Dir stärker wird, heißer wird. Und machtvoller. Unwillkürlich setzt Du einen Fuß vor den anderen, immer näher auf das wirbelnde schwarze Chaos zu...

Nur eine gelungene *Selbstbeherrschungs*-Probe, erschwert um die Höhe der fehlenden LeP, kann den Helden davon abhalten, durch das Tor zu gehen. Ansonsten müssen ihn seine Kameraden davor bewahren und möglichst weit von der Pforte wegbringen.

Warnen Sie die Helden notfalls auch durch Arikash nochmal davor, die Pforte zu durchschreiten: Tairachs Reich mag in den Niederhöllen liegen oder auch nicht – ein zwölfgöttliches Paradies ist es wohl kaum...

Halten die Helden sich hier länger auf, so bekommen Sie es sehr wahrscheinlich mit weiteren Totengeistern zu tun, die die Pforte passieren wollen, die Helden zu verscheuchen versuchen oder sie gleich in das wirbelnde Chaos hinter der Pforte ziehen.

WEITERE MÖGLICHE BEGEGNUNGEN:

Wenn Sie mögen, können die Helden noch auf weitere Bewohner der Geisterwelt stoßen: neben Mindergeistern, Elementarwesen, Dämonen... etc. taucht auch gebundene Magie (wie zum Beispiel in Artefakten) als Geist in der Okach Akarri auf.

Bedenken Sie bei der Ausgestaltung der Werte solcher Geister, dass diese bei der Begegnung mit den Helden "in ihrem Element" sind, was mitunter zu abweichenden oder verbesserten Spielwerten führt.

(Sie können sich an den Angaben in **MGS 150** richten, um weitere Begegnungen auszugestalten.)

LÖWANGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Steppe um euch herum ist mit scheinbar zahllosen rot leuchtenden Wesen erfüllt: Manche groß, manche klein, einige hasten rasch an euch vorbei, die meisten verweilen jedoch in Gruppen nahe beieinander. Dann laufen welche durch euch hindurch, andere scheinen sich auch einfach durch einander hindurch zu bewegen.

Ihr vermögt kaum, die vielen schemenhaften Lebenden voneinander zu unterscheiden, wenn auch die einen stärker, die anderen schwächer leuchten.



Haben die Helden schließlich Lowangen erreicht, so stehen sie nun in einer Ansammlung von Lebensenergien, die sich auf den ersten Blick kaum voneinander unterscheiden lassen.

Lediglich an ihrer Verteilung kann man grob bestimmen, wo sich belebtere Teile der Stadt befinden und wo die Stadtgrenzen gezogen sind. Ein Vorteil ist die bereits vorgerückte nächtliche Stunde: Die meisten Personen halten sich in ihren Häusern auf, viele schlafen, nur wenige sind auf den Straßen unterwegs.

Hier eine bestimmte Person zu finden ist nicht leicht, dennoch gibt es Möglichkeiten, Nivaalas Aufenthaltsort genauer zu bestimmen:

- Die Helden kennen die Lage von Nivaalas Haus. Wenn sie also markante Punkte in der Nähe ausmachen, wie zum Beispiel die Regenbogenbrücke (die Menschen passieren einander dort nur in zwei Richtungen auf einem schmalen Streifen), so kann man von dort aus die ungefähre Lage des Hauses bestimmen.
- Die Gruppe kann mit Recht annehmen, dass die egeborene Nivaala sich von den übrigen Menschen in ihrer Umgebung abhebt: Eine *Sinnenschärfe*-Probe+7 lässt die Helden innerhalb eines Radius von 100 Schritt auf eine deutlich stärker leuchtende Person auffällig werden.
- Die Helden wissen dass Nivaala sich unbeweglich in dem Steinkreis unterhalb einer Gasse aufhält: Bei genauerer Beobachtung kann die Gruppe tatsächlich eine regungslose Gestalt zwischen zwei Gebäuden bemerken, die sich nicht von der Stelle bewegt (hier sollten die Helden ein oder zwei mal eine Enttäuschung erleben, wenn sich eine vermeintlich bewegungslose Person dann doch noch bewegt und fortgeht.)
- Sofern ein Held Nivaalas Ritualdolch mit ihrem Blut daran mitgenommen hat kann dieser dabei helfen, die Hexe zu finden: so könnte der Dolch sich in der Nähe Nivaalas (auf den Boden gelegt) leicht auf ihre Richtung hin ausrichten. Diese Prozedur muss aber bei Annäherung mehrmals wiederholt werden.
- Der Träger des Stundenglases kann hier ebenfalls abhelfen: Verwendet er die Sanduhr als Nordweiser und hängt sie an der Schnur auf, so deutet diese tatsächlich leicht in Nivaalas Richtung (genauer: in Richtung Heskats, die sich in der Nähe aufhält), ganz so als ob die Sanduhr von etwas angezogen wird. Diese Lösung müssen Sie aber nicht zulassen wenn die Helden den Dolch dabei haben.

Haben die Helden Nivaala schließlich ausgemacht, so wird es vermutlich einfacher, als die Gruppe

erwarten würde, mit ihr Kontakt aufzunehmen – die Hexe jedoch davon zu überzeugen, ihr Vorhaben aufzugeben wird schon schwieriger.

IN NIVAALAS GEIST

Um die Szenen in Nivaalas Geist von den vorherigen Zeitsprüngen abzuheben verwenden Sie hier am besten durchgängig dasselbe Stück (etwas mysteriös-sphärisches, z.B. "Elysium" aus dem Soundtrack zu **Gladiator**.)

Die Hexe befindet sich derzeit in einem Zustand der *Entrückung*: Ganz gleich, ob Satuarria in Aventurien nun Geweihte beruft oder auch nicht, Nivaala befindet sich derzeit in einem Geisteszustand, der denen von Geweihten, die ihren Göttern durch Entrückung näher kommen wollen, sehr ähnlich ist.

Um zu Nivaala vorzudringen und trotz dieses Zustands mit ihr sprechen zu können müssen die Helden sich auf die Hexe besinnen: auf Bilder aus ihrer Vergangenheit, auf das, was Xerinn ihnen über Nivaala erzählt hat oder die Dinge, die die Gruppe in ihrem Haus gesehen haben.

Sehr stimmig wäre es natürlich, wenn die Gruppe sich gemeinschaftlich auf Nivaala besinnt und sich auf die Szenen aus ihrer Vergangenheit konzentriert. Letztlich würde es aber schon genügen, wenn einer der Helden sie auf Calida anspricht, um die Gruppe in Nivaalas Geist zu ziehen.

Die Natur des Rituals sorgt wohl dafür, dass die Helden wiederum nur in Nivaalas Vergangenheit Kontakt mit ihr aufnehmen können: Diesmal jedoch nicht in tatsächlichen Zeitsprüngen, sondern eher in den Erinnerungen der Hexe.

In jeder dieser Stufen müssen die Helden sich mit Nivaala auseinander setzen und einen gewissen **Erfolg** (der wiederum bei jeder Szene angegeben ist) erzielen, um die nächste Ebene zu erreichen. Von Seiten Nivaalas aus sind **Argumente** aufgelistet, die diese den Helden entgegenstellt.

Wenn die Helden sich bislang eindringlich mit der Person der Hexe auseinander gesetzt haben werden sie nun ausreichend Verständnis für Nivaala aufbringen können und hoffentlich auch genug Argumente ins Rennen führen können, um die Hexe von ihrem Vorhaben abzubringen.

Außerdem können hier im Verlauf der Gespräche einige letzte Unklarheiten ausgeräumt werden (Nivaalas Motive, ihre Beziehung zu Heskats... etc.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Behutsam befreit eine hübsche Frau mit langen rotblonden Haaren ein nacktes Kleinkind aus der weißen Schale eines großen, zerbrochenen Eis, das auf Decken gebettet in einer Wiege liegt.

Ihr steht in einer kleinen Hütte. Draußen tobt ein Sturm. Blitz und Donner wechseln sich ab.

Lächelnd schlägt die Mutter nun ihr Kind in eine Decke ein und drückt das Kleinkind liebevoll an sich. Die Kleine weint nicht einmal – aus grünen Augen blickt sie euch ernst an...

Die erste Szene, der die Helden ansichtig werden, eignet sich kaum, um mit Nivaala zu reden: Die Helden erleben gerade ihre Geburt vor über 650 Jahren mit.

• **Nivaalas Argumente:** Verständlicherweise noch keine.

• **Erfolg der Helden:** Schön wäre es, wenn die Helden Nivaalas Mutter (einer nivesischstämmigen Hexe namens Arikuja) zu ihrer hübschen Tochter gratulieren und ihr Komplimente machen, sie darum bitten, das Kind einmal halten zu dürfen oder ähnliches. Ansonsten wechselt die Szene auch so bald wieder:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lachend kommt das Mädchen mit den langen kastanienbraunen Haaren auf euch zugelaufen. Ihr steht auf einer Wiese an einem Hang, über euch dichte Bergwälder und gezackte Gebirgsformationen. Im Schatten einiger Bäume steht eine Hütte. Unten im Tal entdeckt ihr satte, von der Sonne beleuchtete Wiesen.

Das Mädchen bleibt vor euch stehen und schaut euch aus fröhlichen grünen Augen an: "Ihr solltet nicht hier sein. Das ist mein Zuhause. Niemand fremdes darf hier sein, das sagt meine Mutter."

Diese Szene sollte den Spielern den Ablauf deutlich machen: Wenn sie einen bestimmten Erfolg erzielen kommen sie weiter.

• **Nivaalas Argumente:** Kindlich geprägt: niemand darf hierher, sprich' nicht mit Fremden, diese Wiese gehört nur mir zum Spielen, meine Mutter verhext euch... etc.

• **Erfolg der Helden:** Wenn sie die junge Nivaala davon überzeugen können, dass sie bleiben dürfen. Auch hier sollte die Gruppe wie gegenüber einem Kind argumentieren: Wir sind keine Fremden mehr, wenn wir uns einander vorstellen... etc.

Wenn die Helden verschiedene persönliche Dinge über Nivaala ins Feld führen (Calida, Nivaalas Herkunft...etc.) ist die Kleine auch davon überzeugt, dass die Helden keine Fremden sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Menge neben euch schüttelt wütend die Fäuste. Jenseits einer Reihe von Gardisten in Gold und Weiß züngeln Flammen von Scheiterhaufen gegen den Himmel und beleuchten den ganzen Platz. Die brennenden Körper im Feuer rühren sich schon lange nicht mehr.

Die Gestalt vor euch schlägt ihre Kapuze zurück: Nivaala blickt euch aus hasserfüllten Augen an, ihre Unterlippe bebt: "Warum sollte ich irgend jemandem vertrauen? Alle haben mich verraten. Ich kenne die Menschen: Vorurteilslosigkeit liegt nicht in ihrer Natur..."

Dies ist quasi die Fortsetzung einer Szene, die die Helden schon **Auf dem Schiff der Zeit** erlebt haben (siehe Seite 56): Nivaala beobachtet Hexenverbrennungen zur Zeit der Priesterkaiser.

• **Nivaalas Argumente:** Immer wieder sterben Unschuldige. Nicht nur die Tyrannen ihrer Zeit sorgen dafür – Nein, die Menschen sind nur allzu gerne bereit, diese Tyrannen zu unterstützen. Wenn die Helden Nivaala bislang irgendwann einmal für "die Erzschorin" des Abenteuers gehalten haben oder das sogar immer noch tun wird die Hexe auch darauf eingehen.

• **Erfolg der Helden:** Nivaala davon zu überzeugen, dass sie den Helden vertrauen kann oder diese zumindest von ihr angehört werden müssen: Es gibt auch Leute, die sich nicht so leicht verblenden lassen (die vorurteilslos urteilen). Oder: Die Menschen haben sich verändert, heute ist man sehr viel aufgeschlossener... etc.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht auf einer Bergkuppe, auf einem freien Platz unter einem mit Sternen übersäten Himmelszelt.

Es ist Nacht, doch der ganze Platz wird von einem großen Feuer in der Mitte erhellt. Ihr seht Dutzende von Frauen in prächtigen Tanzgewändern, dazwischen aber auch den ein oder anderen Mann. In ihrer Begleitung finden sich viele Katzen und Schlangen, einige Raben und auch Eulen.

Die Anwesenden scherzen und lachen, stehen in Gruppen beieinander, genießen Wein und Früchte.

Ganz in eurer Nähe entdeckt ihr Nivaala, ihr herrliches Haar wird vom Feuer zum Leuchten gebracht, ein langes dunkelblaues Kleid betont ihre einnehmende Schönheit noch mehr. Auf ihrer Schulter sitzt ein großer Rabe mit prachtvollem schwarzen Gefieder.

Anmutig bewegt sie sich durch die Menge, die Anwesenden nicken ihr lächelnd zu, manche gar mit offenkundigem Respekt.

Nun eilt Nivaala eine junge Frau mit wehendem blonden Haar entgegen, eine zierliche weiße Katze folgt ihr auf dem Fuß. Freudig umarmen sich die beiden Frauen.

Dann wendet Nivaala sich euch wieder zu: "Ich habe alles verloren, was mir etwas bedeutet hat. Für was in dieser Welt sollte ich denn jetzt noch leben?"

Eine Szene aus glücklicheren Tagen: Nivaala im Kreise ihrer Schwestern und wieder vereint mit ihrer geliebten Calida (die Helden können die blonde Frau von dem Gemälde und aus der Szene aus Nivaalas Vergangenheit wiedererkennen.)

- **Nivaalas Argumente:** Sie weist auf die Verluste in ihrem Leben hin: Freunde, Familienmitglieder, Vertraute, Geliebte – und natürlich Calida, die Liebe ihres Lebens.

- **Erfolg der Helden:** Wenn sie der Hexe aufgezeigt haben, wofür es sich zu leben lohnt: Neue Freunde, die Ausbildung junger Töchter Saturias, der Schutz der Hexengemeinschaft... etc.

Auch wenn die Helden Nivaala auf die Menschen hinweisen, die Heskätet bereits getötet hat, wird dieses Argument nun ihre Wirkung nicht mehr verfehlen.

Hier meldet sich nun auch Nivaalas Gewissen: Die Hexe weiß eigentlich, dass ihr Vorhaben falsch ist und Heskätet die Flucht ermöglichen wird. In Form von Calida wird ihr Gewissen sich nun also auf die

Seite der Helden schlagen – und Nivaala sogar letztlich bitten, sie endlich gehen zu lassen...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht wieder im Steinkreis unter Lowangen. Das Feuer in der Mitte brennt schon, daneben liegen Dolch und Stundenglas. Nivaala, die ein langes rotes Kleid trägt, platziert gerade den dreizehnten Mondkristall vor einem der Steine. Dann dreht sie sich langsam herum und blickt euch aus ihren grünen Augen an: "Warum sollte ich nun aufgeben? Ich habe sechzig Jahre gebraucht, um bis zu diesem Punkt zu kommen. Ich kann jetzt nicht aufhören. Nicht so kurz vor dem Ziel..."

- **Nivaalas Argumente:** Eher halbherzig weist Nivaala nun noch darauf hin, dass sie schon sehr viel in dieses Vorhaben gesteckt hat: mehrere Jahrzehnte ihres Lebens, Reisen über den ganzen Kontinent, jahrelange Nachforschungen... etc.

- **Erfolg der Helden:** Wenn die Hexe einsieht, dass ihr Vorhaben vergeblich oder falsch ist, also alle Vorbereitungen ohnehin umsonst waren bzw. nur Heskätet dienlich sind.

Sobald die Helden diesen letzten kleinen Erfolg errungen haben (und damit endgültig zu Nivaala durchgedrungen sind) wird Heskätet jedoch eingreifen um die Gruppe davon abzuhalten, weiter mit der Hexe zu sprechen: Fahren Sie dann bitte mit dem nächsten Kapitel fort.

SHAA'NAAS'BAR

"Die Zeit ist das Feuer, in dem wir brennen."

—Liscom von Fasar

Für die finale Konfrontation mit Heskätet in Shaa'naas'bar bietet sich das Stück "Requiem for Soprano, Mezzo Soprano, Two Mixed Choirs & Orchestra" aus dem Soundtrack **2001: A Space Odyssey** an.

Um zu verhindern, dass die Helden Nivaala davon abhalten, das Ritual abubrechen bietet Heskätet noch einmal ihre Kräfte auf: Eigentlich durch das laufende Ritual mit anderen Dingen beschäftigt holt sie die Helden in ihre 'Domäne' – die *Feuer von Shaa'naas'bar*:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nivaalas Kopf ruckt herum, nervös huschen ihre grünen Augen im Raum umher. Dann wendet sie sich mit erschrockenem Gesichtsausdruck wieder an euch: "Oh nein..." flüstert sie, "Sie ist hier..."

Unvermittelt kriecht euch Kälte in die Glieder – geradezu schockartig, der Frost lässt euch fast vor Schmerz aufschreien.

Das Feuer züngelt tobend höher, aus den Wänden brechen Flammen, dann aus dem Boden, aus der Decke – überall.

Ihr schreckt vor dem Feuer zurück: Es ist kalt, eiskalt! Lähmend kalt!

Zwischen den Flammen meint ihr eine weiße Gestalt zu erkennen – oder ist sie tiefschwarz?

Nivaala blickt euch mit Panik in den Augen an: "Das Stundenglas, ihr müsst..."

Doch die Welt um euch herum zerbricht knirschend, bekommt Sprünge: dahinter bahnt sich grelles Licht, das in den Augen brennt einen Weg. Die Fetzen des Hier und Jetzt ziehen euch mit sich in das Licht, die Strahlen zerreißen euch. Jemand schreit hell auf: Nivaala? Ihr selbst?

Als die Flammen zurückweichen liegt ihr auf grellweißem, spiegelnden Eis. Darüber spannt sich ein tiefschwarzer, finsterner Himmel. Aus tiefen Spalten, scharfen Zacken, harten Brüchen züngeln kalte Flammen, lodern empor, suchen, gieren.

Vor euch ragen titanische weiße Säulen aus grellem Eis und dampfender Kälte in den schwarzen Himmel, dazwischen klafft ein gigantischer Schlund, aus dem weiße Flammen brüllend emporlodern.

Kolossale Ketten aus gefrorener Kälte spannen sich zwischen den Säulen, binden ein dunkles, bizarres *Etwas* – ein unförmiges *Ding* aus Kälte und Finsternis, das genau anzuschauen eure tränenden Augen sich schlichtweg weigern. Die Kreatur wird von den Ketten über dem Feuerschlund gebunden – scheinbar unfähig, sich zu rühren. Jedes Kettenglied ist größer als ein Schlachtschiff, jede Kette scheint Meilen zu umspannen.

Plötzlich brechen einige Glieder der euch nächsten Kette: Der gewaltige Knall lässt den Boden erbeben und schleudert euch zu Boden, peitschenartig schlägt die Kette aus und jagt mit Urgewalt auf euch zu...

Dies ist wieder (oder immer noch) eine Traumwelt, jedoch stellt sich diese den Helden nun als eine Art Metapher für das mysteriöse Shaa'naas'bar dar: Das Reich von Heskated, das zugleich auch ihr Gefängnis ist. Ob dieses Abbild auch nur im entferntesten etwas mit dem tatsächlichen Shaa'naas'bar zu tun hat (sofern es dieses überhaupt in irgendeiner greifbaren Form gibt) bleibt zu bezweifeln. Dass aber wiederum Eis und Ketten eine wichtige Rolle spielen ist sicherlich kein Zufall.

Heskateds Eingreifen ist sicherlich eine Verzweiflungsakt, um die Helden von ihrem Vorhaben abzubringen. Denn hier wird die Gruppe tatsächlich die Möglichkeit erhalten, Heskated sogar in gewisser Weise zu besiegen.

Die **RD** hat mit dem Eingreifen der Dämonin schlagartig zugenommen und ist auf über 30 hochgeschneilt: Das bedeutet, dass nun jeder Schaden voll auf ihre Körper zurückfällt.

Zauber sind nur noch mit einem Aufschlag von +3 versehen und erfordern nun 50% ihrer Kosten.

Zunächst sollten die Helden vor der heranschnellenden Kette ausweichen (siehe unten).

Die Gruppe kann nun miterleben, wie Heskated nach und nach ihre Ketten sprengt. Es scheint, als wären alle Bemühungen, das Ritual zu stoppen, vergebens gewesen: Heskated ist Dank der von Nivaala aktivierten Energien immer noch dabei sich zu befreien.

Bieten Sie den Spielern nun ein spannendes Finale, das weniger durch Regeln als durch stimmige Heldenaktionen gebildet werden sollte:

HESKATED

- Betonen Sie, wie sich das *Ding* über dem Feuerschlund mit Urgewalt gegen seine Ketten stemmt und dabei immer wieder brüllend von den tobenden Flammen unter ihm **versengt** wird: Das Feuer schadet Heskated also durchaus und ist Teil ihrer Bindung.

(Wenn die Helden diesen Zusammenhang nicht gleich bemerken beschreiben Sie bei passender Gelegenheit wie die auflodernden Flammen Heskated zwingen, einen Angriff auf die Helden abzubrechen.)

- Die Dämonin wird eine titanische **Kette** nach der anderen sprengen. Jede peitscht dann mit Urgewalt davon und droht mitunter auch, die Helden zu treffen (*Ausweichen*, ein Treffer erzeugt 3W TP und wirkt wie ein Angriff zum *Niederwerfen* – siehe **MBK 40**).

- Heskated bemüht sich, die Helden auf Abstand zu halten und bedient sich dabei mehrerer **Abwehrmaßnahmen**: Feuer, Eis, und schließlich sogar der Erinnerungen der Helden.

- Die niederhöllisch kalten **Flammen** züngeln aus Schründen und Brüchen hervor, um nach den Helden zu schlagen (*Ausweichen*, ansonsten 1W+3 TP).

- **Risse** tauchen im Eis vor den Helden auf und müssen rasch durch Sprünge überwunden werden (*Körperbeherrschung*).

- Der **Boden** hebt oder senkt sich und sorgt für wilde Rutschpartien von Heskated weg oder in neue Abgründe hinein.

- **Eisnadeln** brechen aus dem Boden: entweder um die Helden einzusperren oder sie aufzuspießen.

- Gelegentlich erhaschen die Helden mal einen etwas **deutlicheren Blick** auf das gefesselte Etwas: Beschreiben Sie krebsscherenartige Klauen, etliche Schritt dicke, schwarz glänzende Tentakeln, haushohe weiße Zahnreihen ohne erkennbares



Maul – und alles, was Ihrer Phantasie sonst noch entspringen sollte... (MU-Proben, um nicht für einige KR vor Schreck zu erstarren oder gar die Flucht anzutreten.)

- Schließlich wehrt sich Heskabet mit **Traumbildern** aus der Vergangenheit der Helden (siehe unten).

DIE HELDEN

- Die Helden haben tatsächlich eine Möglichkeit, dem Reich der Dämonin zu entkommen: Die Zerstörung des **Blutigen Stundenglases**, besser gesagt die Vernichtung von dessen Traumwelt-Repräsentation, die einer der Helden immer noch bei sich trägt (und eigentlich für den gebannten Teil Heskabets steht.) Damit würde ein Teil der Essenz Heskabets auf immer vernichtet und die Dämonin stark geschwächt.
- Die Sanduhr lässt sich im **Feuer von Shaa'naas'bar** vernichten – dies jedoch nur in dem feurigen Schlund direkt unter der gebundenen Dämonin.
- Jeder **andere Versuch**, die Sanduhr zu vernichten schlägt fehl: Sogar die Flammen aus den vielen Rissen weichen vor dem Helden mit der Sanduhr zurück. Dafür wird der Träger aber das bevorzugte Ziel für alle anderen Angriffe.
- Je näher der **Träger** dem Feuerschlund kommt desto mehr konzentrieren sich die Attacken gegen ihn, schließlich werden die anderen Helden sogar ganz ignoriert.
- Der Träger der Sanduhr muss nicht immer **dieselbe Person** sein: Wenn die Helden sich das Stundenglas also über das Eis hinweg zuwerfen sorgt das sogar für reichlich Ablenkung bei Heskabet.
- Sofern die Helden nicht selbst auf die Idee kommen, das Stundenglas zu zerstören oder ernsthafte Probleme bekommen kann auch hier nochmal der Schamane **Arikash** eingreifen.
- Sollte die Gruppe sich dagegen zur **Flucht** entschließen, so kommen sie nicht sehr weit: Nachdem sie ein ganzes Stück über das Eis gerannt und geschlittert sind werden die Helden beim Umdrehen feststellen, dass sie sich immer noch in unmittelbarer Nähe der titanischen Eissäulen befinden...

TRAUMBILDER

Je näher die Helden dem Feuerschlund kommen und damit an ihr Ziel, die Sanduhr zu zerstören, desto nachhaltigere Maßnahmen ergreift Heskabet, um die Helden zu bremsen: Nun schickt sie der

Gruppe Traumbilder, in denen diese mit ihrer Vergangenheit konfrontiert werden. Die derzeit eingeschränkten Kräfte der Dämonin erlauben es ihr aber nur, jeweils einen Helden anzugreifen, seine Gefährten finden sich jedoch ebenfalls in dieser Erinnerung oder aber in diesem Teil der Vergangenheit des Betreffenden wieder.

Suchen Sie nun für jeden Helden ein geeignetes Ereignis aus seiner Vergangenheit heraus, in dem er sich nun unvermittelt mit seinen Freunden wiederfindet. Diese werden von Heskabet aber bewusst verzerrt und übertrieben dargestellt, um den Helden möglichst lange zu beschäftigen.

Einige Beispiele:

- Eine Novadi erlebt den Moment ihrer Geburt. Ihr Vater betrachtet erstmals sein neugeborenes Kind und erklärt verächtlich: "Nur eine Tochter..."
 - Der Ausbilder oder Lehrer eines Kriegers (Geweiheten, Magiers...) bestraft den noch jungen Helden und erteilt ihm eine schmerzhaftes Lektion: "Aus dir wird niemals etwas..."
- Dies eignet sich besonders für Helden, die eine Ausbildung genossen haben, diese dann jedoch vorzeitig abbrechen mussten oder nie wirklich den Beruf ergriffen und stattdessen ein Leben als Abenteurer vorzogen.
- Gab es eine Situation, in der ein besonders von seinen Ängsten geprägter Held einmal versagt hat? So war vielleicht ein sehr totenängstlicher Held einmal vor lauter Angst nicht in der Lage, seinen Kameraden bei einem Kampf gegen Untote beizustehen und diese haben dabei schwere Wunden hinnehmen müssen?
 - Diese Ereignisse erscheinen den Helden wiederum sehr echt (nach den Regeln für Traumwelten), so dass die Kameraden des Helden in oben genannter Situation durchaus wieder gegen die Untoten kämpfen müssen.

Greifen Sie also auf besonders traumatische Ereignisse zurück, die den Helden vielleicht nicht einmal so sonderlich bewusst sind. Um der jeweiligen Erinnerung zu entgehen und damit Heskabets Verwirrungsversuch abzuwehren muss der entsprechende Held sich mit diesem Moment seiner Vergangenheit auseinandersetzen – Einfach, in dem er sich seinen Ängsten stellt oder aber indem sich bewusst macht, dass er dieses Ereignis überwunden und verarbeitet hat:

- So weiß die Novadi ganz genau, dass ihr Vater sie dennoch liebt und kann ihn in dieser Begegnung dazu bringen, es auch zuzugeben.



- Ein Held, der einst ein notorischer Ruhestörer und immer aufsässig war, kann nun beweisen, dass er sich gebessert hat und reifer geworden ist.
- Die einen berufen sich auf die Taten, die sie vollbracht und all das Gute, das sie schon geleistet haben.
- Andere überwinden nun ihre Ängste und stellen sich diesmal dem Schrecken, denen sie zuvor nichts entgegensetzen hatten.

Die Kameraden des Betroffenen können ihrem Gefährten dabei zur Seite stehen und ihn (wenn nötig) auf die richtige Spur bringen.

Achten Sie aber immer darauf, dass die Traumbilder sich nicht zu sehr in die Länge ziehen, um nicht zu sehr vom eigentlichen Ablauf abzulenken: Streuen Sie die Szenen in das sonstige Geschehen ein und gestalten Sie diese kurz und prägnant.

Schließlich sollten die Helden dann aber auch dieses Hindernis überwunden haben, womit Heskate ihre wohl eindrucksvollste Waffe verbraucht hat.

NIVAALA GREIFT EIN

Wenn die Helden dann bereits nahe an das Feuer herangekommen sind stellt sich ihnen ein weiteres Hindernis entgegen: Eine durchscheinende Eismauer wächst vor ihnen empor und macht das Weiterkommen scheinbar unmöglich.

Eine weitere Kette wird krachend gesprengt und hinter ihnen bricht und knackt bereits bedrohlich das Eis. Nun gelingt es jedoch Nivaala endlich, zu den Helden vorzudringen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt die zierliche Frau mit den langen kastanienfarbenen Haaren gar nicht herankommen sehen. Plötzlich steht sie unter euch, gewandt in einfache Waldläuferkleidung. Ihre grünen Augen funkeln wütend, ihre Stimme bebt vor Zorn: "Jetzt ist Schluss! Nie wieder wirst Du mich als Werkzeug missbrauchen...!" Vor euch zerbricht die Eismauer und tausende klirrende Splitter fliegen in alle Richtungen davon. Noch ehe ihr reagieren könnt wirft Nivaala sich nach vorne in das brüllende und tobende Feuer, das die Hexe gierig verschlingt. Schlagartig ist es ruhig um euch herum, einen Augenblick lang scheint das gefesselte Monstrum hoch über euch überrascht den Atem anzuhalten...

Und diesen Augenblick, in dem Nivaala sich selbst opfert (?) sollten die Helden dann auch nutzen, um das Stundenglas dem Feuer zu übergeben:

EIN ENDE IN DEN FLAMMEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das unscheinbare kleine Stundenglas wird sofort von den Flammen verschlungen. Es scheint zunächst nur in den Feuern zu treiben, doch dann ist es fort.

Einen Herzschlag lang geschieht gar nichts. Doch dann lodern die Flammen plötzlich wieder kalt und tobend empor. Ein urtümliches Kreischen und Brüllen geht euch durch Mark und Bein, als die donnernden Feuer die Kreatur einhüllen. Mit Urgewalt macht der Boden unter euch einen Sprung und reißt euch von den Beinen.

Doch dann schlagen die Flammen wie große Wellen hoch oben wieder herum und rauschen beinahe träge wieder auf euch herab...

Nun ist eine rasche Flucht angesagt: Die Helden kommen auf dem rutschigen Eis jedoch kaum voran, während hinter ihnen die brüllenden und tobenden Flammen immer näher kommen und sie einzuholen drohen – Dann finden sich die Helden jedoch plötzlich wieder auf der ihnen vertrauten grauen Ebene der Okach Akarri wieder, umgeben von zahlreichen roten Schemen: Die Gruppe ist wieder zurück in Lowangen.

Wenn die Helden genauer hinsehen werden sie keine Spur von Nivaala ausmachen können: Anscheinend ist die Hexe verschwunden.

Ziehen Sie nun die Angaben auf den Seiten 79ff hinzu, um den Rückweg durch die Okach Akarri zu gestalten. Dieser sollte diesmal jedoch etwas ruhiger verlaufen und keine wirklich lebensbedrohlichen Situationen mehr beinhalten.

Haben die Helden schließlich ihre Körper am Ritualplatz gefunden müssen sie sich noch dem Schamanen verständlich machen, damit dieser sie wieder ins Diesseits zurückholt: Der Held, der das knöcherne Messer bei sich trägt muss sich dazu selbst eine Wunde zufügen (*Selbstbeherrschungs*-Probe, dann 2 SP), damit Arikash merkt, dass die Helden wieder am Ritualplatz sind.

Die Rückkehr erfolgt dann äußerst abrupt: Die Gruppe wird aus der Geisterwelt herausgerissen und findet sich wieder in ihren Körpern wieder, jedoch reichlich erschöpft (AU max. 10), vielleicht sogar schwer verwundet.



Das Blutige Stundenglas ist geborsten und zerschmolzen, wie von einem starken Feuer. Jede magische Kraft in ihm hat sich verflüchtigt.

Der Schamane spricht den Helden nun aber keinesfalls seine Anerkennung aus oder wird sich

gar mit den Blankhäuten verbrüdern wollen. Stattdessen will er die Gruppe möglichst schnell loswerden und lässt sie zurück nach Lowangen eskortieren, sobald die Helden wieder dazu in der Lage sind.

WENN DIE HELDEN VERSAGEN: DAS "SATINAV"-DILEMMA

Es mag ja durchaus geschehen, dass die komplette Heldengruppe es trotz aller Bemühungen nicht schafft, den Zeitfrevel zu verhindern. In dem Fall sollte man aber annehmen, dass Satinav durchaus und schon von Anfang an *wusste*, dass die Helden versagen werden – immerhin machen für ihn Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft keinen Unterschied.

Dann bleibt Ihnen als Meister jedoch immer noch ein Ausweg: Erinnern Sie sich daran, dass der Tairach-Schamane Arikash ebenfalls nicht in vollem Maße von den Zeitverschiebungen betroffen war? Wenn die Helden versagen sollten wird Arikash selbst Nivaala in der Geisterwelt aufsuchen und den Kampf gegen Heskate aufnehmen, um so das drohende Unheil in letzter Sekunde abzuwenden. Ihre Helden sind dann einfach nur Teil eines perfiden Plans des Wächters der Zeit gewesen und waren von Anfang an lediglich als Ablenkung für seine Gegenspielerin gedacht...

AUSKLANG

“Die Zeit heilt alle Wunden. Auch ihre eigenen.“

—Rohal der Weise

Wenn die Helden nun zu Nivaalas Haus zurückkehren müssen sie feststellen, dass der Steinkreis von der Zeit eingeholt wurde: Die Findlinge sind verwittert, die Schriftzeichen auf ihnen kaum noch zu entziffern. Zudem ist die ganze Umgebung, also vor allem Nivaalas Haus, von starken Alterungserscheinungen betroffen. Zwar ist die komplette Einrichtung noch vorhanden, alles sieht jedoch so aus, als wäre es seit Jahrzehnten verlassen: Staub und Spinnweben bedecken die Einrichtung, die Lebensmittel sind verrottet, die Holztreppe morsch und einsturzgefährdet. Die eventuell zurückgelassenen Kristalle sind noch vorhanden, Nivaala dagegen ist spurlos verschwunden.

Sollten die Helden Xerinn davon unterrichten (sofern diese ohnehin nicht schon längst eingeweiht war), so wird die Hexe sich um das Haus kümmern und auch den Zugang zum Steinkreis absichern.

Alternativ könnten auch Elcarne von Hohenstein oder die Magier der *Grauen Stäbe* für die Versiegelung des Platzes sorgen.

Weitere Zeitverschiebungen und -störungen werden nicht mehr auftreten und keiner in Lowangen wird wissen, was für ein Desaster die Helden wirklich verhindert haben.

In wenigen Tagen steht wieder eine Tributübergabe an, die ohne nennenswerte Zwischenfälle ablaufen wird sofern die Helden den Orks wie gefordert neun Mondkristalle überlassen. Arikash wird die Übergabe jedoch für einige neue Muskelspiele

nutzen, um weitere Aufmüpfigkeiten der Menschen sogleich im Keim zu ersticken.

Der Abzug der Orks aus dem Umland der Stadt wird dann auch langsamer als eigentlich nötig erfolgen und natürlich können die Lowanger keine Entschuldigungen für die angerichteten Schäden von den Belagerern erwarten.

Welche Belohnung die Gruppe dagegen noch vom Gildenrat von Lowangen erhält bleibt Ihnen überlassen.

DER LOHN DER MÜHEN

Für den Sieg über Heskate, die Verhinderung des Zeitenbruchs sowie interessante Einsichten in den Lauf und das Wesen der Zeit kann sich jeder Held an Erfahrung **700 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Zusätzlich können Sie für gutes Rollenspiel (für das es reichlich Gelegenheit gab) noch bis zu **75 AP** zusätzlich vergeben.

Spezielle Erfahrungen gibt es auf den Gebieten *Selbstbeherrschung*, *Gassenwissen*, *Menschenkenntnis*, *Götter/Kulte*, *Magiekunde*, *Sagen/Legenden*, das am häufigsten verwendete Kampftalent sowie auf *Sprachen kennen*: *Ologhaijan*.

Das Talent *Geschichtswissen* dagegen steigt sogar automatisch um +1 (+2 wenn noch unter 10). Die Auswirkungen von hohem Alter (siehe **MGS 18**) werden bei den Helden nun jeweils 5 Jahre später eintreten (bei Zwergen 25 Jahre später.)



LOSE FÄDEN UND SPÄTFÖLGEN

Nach dem Ende von *Wenn Ketten brechen* bleiben immer noch genug offene Handlungsfäden übrig. Diese können Sie irgendwann einmal benutzen, um als Aufhänger für ein neues Szenario herzuhalten oder aber Sie bauen vielleicht sogar ein komplettes Folgeabenteuer um einen dieser Ansätze herum auf:

- **Nivaala** bleibt weiterhin verschwunden, aber vielleicht taucht sie dennoch irgendwann mal wieder auf. Möglicherweise wurde sie in die Zukunft (oder Vergangenheit) geschleudert, ist in einer seltsamen Zwischenwelt gefangen oder hatte vielleicht doch noch Erfolg mit ihrem Vorhaben, Kontakt zu Satuaria aufzunehmen...
- Da die Helden **Heskatet** weiter binden konnten und die Sanduhr zerstört wurde kann die Dämonin sich immer noch nicht so frei bewegen wie sie es gerne hätte. Dennoch sollte ein Beschwörer in der Gruppe sich demnächst vorsehen: Möglicherweise gelingt es Heskatet ja, bei einer Beschwörung in die Dritte Sphäre zu schlüpfen. Und wenn ihr Rachegelüste nicht gerade völlig fremd sind wird sie sich möglicherweise wieder an die Helden erinnern...
- Der **Ritualdolch der Satu** gehört wohl am ehesten in die Hände einer Hexe (auch hier bietet sich Xerinn an), die die von Satuaria gesegnete Klinge verwahren kann. Möglicherweise wird der Dolch aber in Zukunft noch eine Rolle spielen:

Immerhin ist er der wahrscheinlich einzige Satuaria-geweihte Gegenstand in den Händen von Aventuriern.

- Ob der **Steinkreis** wirklich alle seine Kräfte verloren hat ist ebenfalls nicht gesichert.
- Der unergründliche **Satinav** bleibt auch für die Helden weiterhin rätselhaft. Dennoch sind sie als seine Handlanger aufgetreten und möglicherweise hat er für die Gruppe in Zukunft wieder eine Aufgabe – oder aber *immer noch*, ganz wie Sie wollen...
- Der Schamane **Arikash** könnte in Zukunft tatsächlich eine Gefahr für die Macht des Aikar Brazoragh werden – weniger dadurch, dass Arikash dessen Position bedroht, sondern eher dadurch, dass er versuchen könnte, sich mit seiner Sippe und anderen Getreuen dem Einfluss des Orkherrschers zu entziehen. Wieder könnten Ihre Helden ins Spiel kommen: Alles, was die Orkgemeinschaft schwächt, hilft schließlich den Menschen und erkauft ihnen Zeit.
- Bleiben noch die **Tributzahlungen**: Vorerst wird wohl alles beim Alten bleiben, doch auf Dauer spielt man den Orks mit den Mondkristallen viel zu gefährliche Werkzeuge in die Hände. Der Gildenrat kann dies nun nicht mehr länger leugnen und wird vielleicht nochmal versuchen, eine Alternative mit den Orks auszuhandeln.

ANHANG

LOWANGEN - STADT DER GILDEN

Einwohner: um 10.000 (2% Zwerge, 2% Elfen)

Wappen: dreifach schräg geteilt: oben rechts sowie unten links eine grüne Rose auf weiß, in der Mitte eine weiße Gans auf grün

Herrschaft / Politik: gewählter Gildenrat, der den Magistrat und das Stadtrecht bestimmt

Garnisonen: 800 Lowanger Stadtgardisten, 750 freiwillige Bürgerwehren, 30 Stadtbüttel

Tempel: **Phex, Travia, Tsa, Rahja, Hesinde**, Peraine, Boron, Firun, Ingerimm

Akademien: *Akademie der Verformungen* (grau; Form und Eigenschaften); *Halle der Macht* (schwarz; Herrschaft und Einfluss); bedeutende Ordensburg der *Grauen Stäbe von Perricum*

Herausragende Handwerker und Händler: Gestüt Svellttaler Kaltblüter

Wichtige Feiertage: 1. Travia: Tag der Heimkehr, anschließend: Markt und Spiele (Handelsmesse; den ganzen Monat lang); 1. Phex: Wahl des Gildenrats, anschließend: Markt und Spiele (siehe oben); 1.-7. Rahja: Fest der Freuden; 24. Rahja: Gedenktag an das Ende der Belagerung

Nachdem die Stadt Lowangen lange Zeit die Seele des Svelltschen Städtebunds war ist von der einstigen Pracht heute kaum noch etwas vorhanden: "Blüte des Nordens" nannte man die Stadt auch lange, denn Lowangen war eine florierende Handelsstadt, Dreh- und Angelpunkt für den Nordlandhandel.

Heute jedoch existiert der einstige Städtebund nicht mehr, die Versorgungswege werden von den Orks unsicher gemacht und die meisten Handelsbeziehungen sind abgebrochen.

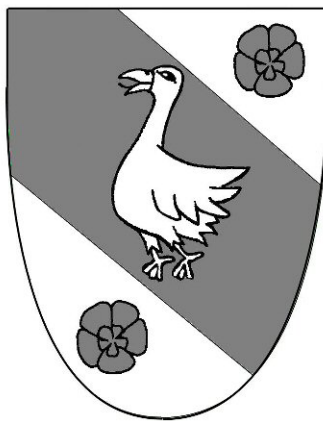
Zwar konnten die Bewohner Lowangens während des Orkensturms den Schwarzpelzen trotzen, schließlich musste die Stadt aber doch nachgeben und sich zu horrenden Tributzahlungen verpflichten, die Lowangen in die Knie gezwungen haben.

STADTTTEILE

UND WICHTIGE GEBÄUDE

Dass die Stadt niemals erobert wurde ist vor allem ihrer taktisch vorteilhaften Lage zu verdanken: Der eigentliche Stadtkern *Lowangen* befindet sich auf einer Insel im Svellt, die beiden Stadtteile neueren Datums, *Eydal* und *Bunte Flucht* genannt, liegen am rechtsvelltschen Ufer und sind durch einen Wassergraben geschützt, während hohe Mauern und beeindruckende Festungsanlagen die ganze Stadt umgeben und die Einnahme der Stadt unmöglich zu machen scheinen.

(Die Nummerierungen der Gebäude beziehen sich auf den Stadtplan auf Seite 113. Die mit einem **Sternchen*** gekennzeichneten Gebäude werden zusätzlich auch in dem Kapitel **Wichtige Schauplätze** ab Seite 25 genauer beschrieben.)



Im Wald nördlich der Stadt liegt der **Firuntempel (außerhalb der Karte)** Lowangens, der in der Vergangenheit wie durch ein Wunder stets von den Orks verschont wurde – oder aber gerade kein Wunder, verfügt der spartanisch eingerichtete Tempel doch über kaum Wertsachen.

Nördlich und südlich (außerhalb der Karte) befinden sich die Anlegestellen und Werkstätten der **Flößer und Bootsbauer (1)**. Da Lowangen selbst über keinen Hafen in der Stadt verfügt werden dort Waren und Güter auf die wenigen Flusskähne verladen, die selbst heute noch den Svellt befahren.

Etwa 3000 Menschen leben in der Altstadt von Lowangen, die man vom Nordufer aus mittels der **Fuchsbrücke (2)** erreichen kann.

Diese verfügt sogar über einen befestigten, von einem Wassergraben umgebenen Brückenkopf nahe des Ufers, auf dem sich auch ein Wachhaus und eine Zollstation befinden. Ihren Namen hat die Brücke von einem Fuchs, der sich bei der Einweihung auf die Brücke verirrt hatte und vom damaligen Vogtvikar des Phextempels rasch zum Götterboten ernannt worden war.

Vor mehr als 500 Jahren als kleines Dorf gegründet nimmt die Altstadt *Lowangen* heute die ganze Svellttinsel ein. Dieser Stadtteil wird wie kein anderer vom Handel und den Kaufherren bestimmt. Rund um den Markt und die Hauptstraßen prägen saubere gepflasterte Straßen und Gassen das Stadtbild, doch abseits davon finden sich auch in Lowangen düstere Gassen und dreckige Hinterhöfe. Die meisten Gebäude sind ordentliche bürgerliche



Fachwerkhäuser, daneben finden sich aber auch immer wieder welche aus Stein.

In direkter Nachbarschaft zum Nordtor liegt auch der kleine **Borontempel (3*)**, der für ein Gotteshaus recht unscheinbar wirkt und von vielen Reisenden oftmals einfach übersehen wird.

Auf einem Ausläufer der Insel findet sich die von einer eigenen Mauer umgebene **Feste Lowangen (4*)**, in der die Stadtgarde und die Stadtkommandatur untergebracht sind.

Der **Marktplatz (5*)** ist das Zentrum des ganzen städtischen Lebens.

Am westlichen Ende des Platzes liegt der **Tempel der Gütigen Herrin Travia (6*)**, das älteste Gotteshaus der Stadt.

Das **Wirtshaus "Füchsstübchen" (7)** wird bevorzugt von Händlern aufgesucht, um dort Abschlüsse zu tätigen oder zu begießen. Im oberen Stockwerk des kunstvoll verzierten Fachwerkhäuses hält Besitzer *Eolan Vanderen* ein Konferenzzimmer bereit, das für privatere Treffen angemietet werden kann.

Der Nordrand des Platzes wird von der breiten Front der **Akademie der Verformungen (8*)** geprägt, der ersten Magierakademie der Stadt, die in einem weitläufigen Patrizierhaus untergebracht ist.

Gleich nebenan liegt die **Halle der Weisheit (9*)**, der Hesindetempel der Stadt, der zwar überregionale Bedeutung hat, neben der Akademie jedoch fast zu verblassen droht.

Das **Markt- und Handelssekretariat (10)** sorgt für die Einhaltung des Marktrechts, legt Handelsstreitigkeiten bei und erhebt die Zölle.

In der rund 500 Jahre alten zweistöckigen **Markthalle (11*)**, dem zweitältesten noch erhaltenen Gebäude der Stadt, tagt der Gildenrat, die Vertretung der Gilden und Zünfte der Stadt.

Gleich nebenan befindet sich das Gebäude des **Magistrats (12)**, in dem sich die Verwaltung der Stadt, aber auch das Stadtgericht befinden.

Durch einen breiten Bogengang in der Markthalle kann man den bedeutendsten Tempel der Stadt erreichen, die **Hallen des Handels (13*)**. Der Phextempel wird von so gut wie allen Bürgern Lowangens aufgesucht und hat hier als Diebestempel nur untergeordnete Bedeutung.

Man sollte meinen dass die örtliche **Niederlassung der Nordlandbank (14)** wegen der derzeit heiklen wirtschaftlichen Lage in arge Mitleidenschaft gezogen wurde. Tatsächlich ist es jedoch vor allem der Direktorin *Gesina Grettke* zu verdanken, dass das Geschäft blüht: Schnell hat sie den Kaufherren der Stadt klargemacht dass Orks kein Interesse an

Papiergeld haben. Und so floriert der Handel mit den Geldwechseln und die Bank kann gute Zinsen auf die hier eingelagerten Reichtümer erheben.

In unmittelbarer Nachbarschaft zur Markthalle und der Nordlandbank liegt das **Gildenhause der Kaufherren (15*)**. Hier wachen zwei gestrenge Türsteher darüber, dass sich auch keine Unbefugten in das Haus verirren.

Das Mittelreich kann sich seit jeher ihrer guten Beziehungen zu Lowangen rühmen und so liegt die **Botschaft des Neuen Reichs (16*)** auch direkt am Marktplatz und teilt sich ein Grundstück mit der Kaufherrengilde und der Nordlandbank.

Das **Gasthaus "Hammer und Amboss" (17)** genießt auch außerhalb der Stadt einen legendären Ruf und das weniger wegen der Verköstigung sondern aufgrund des bunt gemischten Publikums: Händler und Patrizier, Elfen und Zwerge, Handwerker und Reisende aus der ganzen Welt treffen sich tagtäglich in der gut besuchten Schankstube.

Der mehr als sechzig Jahre zählende Wirt *Torik Jostran* gehört aus diesem Grunde zu den reichsten Bürgern Lowangens, hält sich aber im allgemeinen aus Geschäften heraus. Seine älteste Tochter *Tsaia* wird das Gasthaus aber wohl in absehbarer Zeit von ihrem Vater übernehmen.

Das **Stoerrebrandt-Kontor (18)** sorgt dafür, dass der größte Handelsmagnat Aventuriens auch in Lowangen Präsenz zeigt: Ein dreistöckiges, Tag und Nacht scharf bewachtes Haus ist selbst heute noch ein wichtiger Umschlagplatz für den Nordlandhandel, auch wenn inzwischen viele Geschäfte lieber über den sicheren Hafen Rivas getätigt werden.

"Die Herberge" (19) gehört zu den ältesten gastfreien Gebäuden der Stadt und liegt in unmittelbarer Nachbarschaft zum Traviatempel. In vier Schlafsälen kann man für wenig Geld ein passables Bett bekommen. Wirt *Ulfried Gundahl* kann jedoch nicht mit Verköstigung aufwarten.

Im **Kontor Kolenbrander (20)**, einem zweistöckigen Gebäude etwas abseits des Marktplatzes, werden hauptsächlich Massengüter umgesetzt. Im Gegensatz zum Kontor Stoerrebrandt bemüht man sich hier seit der Eroberung des Svellttals umso mehr, gute Geschäfte mit den Menschen der Gegend zu machen.

Die relativ neue **Botschaft des Horasreiches (21)** konnte vor zehn Jahren nur in einem unscheinbaren kleinen Bau abseits des Markts unterkommen. Die derzeitige Botschafterin der Horas, Comtessa *Daphne ya Carillis*, weiß als loyale Kusmianerin,

wofür dieser Posten wirklich genutzt wird: als Verbannungsort für ungeliebte Adlige des Reichs.

Die **Botschaft des Bornlands (22)** nimmt das ganze obere Stockwerk eines Mietshauses ein, obwohl die wenigen Schreiber und Beamte kaum einmal Arbeit finden. Sucht man also Botschafter *Jusew Larpen*, so sollte man besser ins "Hammer und Amboss" gehen, wo Jusew normalerweise allabendlich die Vorräte an Gebranntem dezimiert.

Das **Haus der Hexe Nivaala (23*)** wird auch ab Seite 66 genauer beschrieben.

Die **Kaschemme "Fuchsbau" (24)** gleich hinter dem Phextempel ist nicht mehr als eine billige Kellerkneipe, in der sich allerlei abgebrannte und zwielichte Gestalten treffen, um im Halbdunkel üble Geschäfte zu tätigen. Es heißt, dass Wirtin *Ulgren Tonnbauer* die Büttel reichlich besticht, denn diese zeigen zwar immer wieder Präsenz im "Fuchsbau", nehmen jedoch verdächtig selten Verhaftungen vor.

Am Fuchsbau, einer Seitengasse des Marktplatzes, liegt das gepflegte, wenn auch unauffällige **Hotel "Kreuzer und Dukat" (25)**, das sich durch seine ruhige Lage anbietet und bei durchreisenden Händler beliebt ist. Die junge *Karima Vask* führt das Haus nun schon in der achten Generation.

Das **Bordell "Kleine Freude" (26)** ist in einem adretten Fachwerkhaus im Südteil der Altstadt untergebracht und kann mit ruhiger Atmosphäre sowie hübschen und freundlichen Liebesdienern und -dienerinnen aufwarten. Die in die Jahre gekommene *Felipa Radhing* legt relativ viel Wert auf Rahjagefälligkeit und bringt einen guten Teil ihrer ansehnlichen Einnahmen zum Tempel der schönen Göttin.

Vor dem Orkensturm noch als "Tjolmarer Stuben" bekannt, hat der Wirt *Eslam Eiderstein* seine Schänke nach der Belagerung in "**Orkentod**" (27) unbenannt. Damals kam Eslams Familie ums Leben und noch immer gärt in dem ergrauten Mann der Hass auf alles orkische. Die Schankstube ist eine einzige Trophäensammlung aus Orkschädeln, Waffen und sogar Skalps. Und wer der Sammlung ein neues Stück hinzufügt kann mit Recht auf eine Runde Freibier hoffen. Nur die früher üblichen allabendlichen Prügeleien sind in den letzten Jahren merklich zurückgegangen.

Die **Regenbogenbrücke (28)**, eine Stiftung des Tsatempels an die Stadt vor über 100 Jahren, verbindet die Altstadt mit dem Stadtteil Bunte Flucht. Hier wird zwar kein Brückenzoll erhoben, doch ist ein symbolisches Tsa-Opfer von einem Kreuzer allgemein üblich.

Die **Kanalisation (nicht auf der Karte*)** entwässert hauptsächlich die reicheren Bereiche der Stadt: weite Bezirke der Altstadt, aber auch die größeren Straßen von Bunte Flucht und Eydal. An den Stellen, wo die Abwässer der Straßen in den Svellt geleitet werden, möchte sicherlich niemand in den Fluss fallen...

Bunte Flucht, der jüngste Stadtteil Lowangens, wird vom Kunsthandwerk, durch saubere Straßen und adrette Fachwerkhäuser geprägt. Das Viertel ist vergleichsweise stark durchgrünt und auch der einzige echte Park des ansonsten eher beengten Stadtraums ist hier zu finden. Die in Lowangen ansässigen Elfen und Halbelfen haben sich ebenfalls fast ausschließlich in Bunte Flucht niedergelassen.

Das **Hotel "Bunte Flucht" (29)** liegt dem Tsatempel gegenüber und besticht durch seine gehobene Ausstattung. Die Besitzerin, *Alvinia Zuliban*, ist eine fanatische Anhängerin der Ewigjungen und sorgt dafür, dass immer wieder neue Musiker und Gaukler in ihrem Hause auftreten.

Der **Tempel des Ewigen Wandels (30)** ist untrennbar mit der Geschichte des Stadtteils verbunden, und auch heute noch ist der Tsatempel das Zentrum der Bunten Flucht.

Im **Schauhaus der handwerklichen Künste (31)** werden gegen Eintritt besonders kunstfertige Handwerksarbeiten ausgestellt und gelegentlich sogar versteigert.

Die Beherrschungsschule **Halle der Macht (32*)**, die zweite Magierakademie der Stadt, folgt dem Linken Weg und unterrichtet neben der *Magica Controllaria* auch Kampfmagie.

Das **Ordenshaus der Verteidigung der Lehre von den Grauen Stäbe zu Perricum (33*)** ist in einem größeren Gebäudekomplex im Norden der Stadt untergebracht.

Die Fassade der **Schänke "Salamanderstein" (34)** fällt jedem Besucher des Stadtteils aufgrund eines kunstvollen Landschaftsbilds auf, das die Salamandersteine zeigt. Und tatsächlich wird die Schänke der Auelfe *Galiel Finkenfarn* auch von vielen Elfen besucht. Neben einer angenehmen Umgebung gibt es im "Salamanderstein" ausgezeichnetes Essen und regelmäßige Auftritte von Gauklern, Musikern oder Theatergruppen.

Der **Tempel der Sinnesfreuden (35)** ist das zweite wichtige Zentrum von Bunte Flucht. Der ungewöhnliche, turmartige Rahjatempel mit dem Kuppeldach und zwei weiteren angebauten Kuppelbauten, der inmitten des einzigen echten



Parks der Stadt steht, wird von der Halbfelfe *Elayoë Tausendschön* geleitet.

Die **Gilde der Nordlandhändler (36*)** hat ihren Sitz in einem eindrucksvollen Fachwerkhaus am Rahjapark. An Repräsentativität und Bürokratie macht man hier der Kaufherrengilde bereits erfolgreich Konkurrenz.

Das **Haus der Xerinn (37)** steht unweit des Rahjatempels. Die Oberhexe vom Rhorwed ist aber oft im "Salamanderstein" zu Gast und besucht auch regelmäßig den Tempel der Sinnesfreuden.

Das beste Haus am Platze ist das **Hotel "Das Weiße Haus" (38)**, das tatsächlich in einem weißgekalkten Gebäude am Rahjapark untergebracht ist. Der Besitzer des Hotels, *Gulman Seeberg*, hat das Haus vor einigen Jahren beim Glücksspiel von seiner Vorbesitzerin gewonnen und fand sich plötzlich in der ungewohnten Lage wieder, ein Nobelhotel zu führen. Da jedoch die Angestellten ebenfalls fast alle von ihm übernommen wurden blieb der gehobene Standard bestehen.

Cassillas Kräuterladen (39*) liegt an einer größeren Straße, die vom Rahjapark fortführt.

In *Eydal*, dem südlichsten Stadtteil, sind die meisten Handwerksbetriebe der Stadt zu finden, vor allem die Schmiede, Stellmacher, Schuster und Sattler. Auch die wenigen in Lowangen lebenden Zwerge haben sich fast alle hier niedergelassen. Eydal wurde in zwei Stufen erbaut, so dass der Großteil der einstigen Stadtmauer nebst Wassergraben noch immer das Viertel teilt.

Der **Eydaler Brücke (40)** sieht man immer noch an, dass sie einst der befestigte Brückenkopf zum Ostufer des Flusses war. Heute sind die Wehrtürme und Bauten des Brückenkopfes schon längst zu Wohnhäusern umgebaut worden.

Für jede Überquerung der Brücke wird Zoll in Höhe von einem Kreuzer pro Person verlangt.

Die **Pension "Haus Eydal" (41)** ist in einem dieser ausgedienten Gebäude untergekommen und wird von der *Familie Onder* geführt. Noch immer hilft das mittlerweile über sechzig Jahre zählende Ehepaar Elgor und Thalia ihren beiden Kindern Traviadane und Xalver bei der Leitung des Hauses. Gäste können hier eine familiäre Atmosphäre und gute Hausmannskost erwarten.

Die **Taverne "Hammer und Amboss" (42)** profitiert kräftig von dem Ruf der gleichnamigen Hauses in der Altstadt. Stammgäste bei Wirtin *Alara Zanderod* sind die ansässigen Handwerker und auch für die Zwerge der Stadt ist die Taverne ein beliebter Treffpunkt.

Die **Maurergilde (43)** und die **Lederergilde (46)** können sich jeweils kleinerer Häuser in der Nähe des Ingerimmtempels rühmen. Aber auch einige Zünfte haben hier kleine Gebäude oder zumindest ein Hinterzimmer in einem Laden oder Handwerksbetrieb für ihre Versammlungen.

Der **Ingerimmtempel (44)** gehört ebenfalls zu den kleineren Gotteshäusern der Stadt und steht im Zentrum von Eydal. Die Predigten des Hochgeweihten *Albin Loderkrin* werden auch von den ansässigen Zwergen geschätzt.

In den sogenannten "**Ingerimmsschmieden**" (45) werden vor allem die Waffen für Garde und Bürgerwehr hergestellt. Daneben fungiert diese 'städtische Manufaktur' auch als Lehrbetrieb, müssen hier doch immer einige Lehrlinge der verschiedenen Schmiedezünfte mit aushelfen.

Auf einem eigenen kleinen Platz steht der **Perainetempel (47)** Lowangens. Das alte Gebäude zeugt noch von der Zeit als Eydal lediglich ein Bauerndorf vor den Toren der Stadt war.

In der ehemaligen Schänke "Zum kleinen Fürsten" befindet sich seit einigen Jahren die **Gesandtschaft Kaiser Renos (48*)**, in der heute 'Oberst' Otho Urdorf residiert.

In der **Taverne "Am Wassergraben" (49)** kehren nach Feierabend vor allem Handwerker ein. Wer in dem Haus von *Alrik Abelmir Anderweg* eine Schlägerei beginnt der findet sich jedoch schon mal in dem Graben wieder, der Alriks Taverne ihren Namen gab.

Die **Apotheke Blumendal (50)** liegt am Ende der Alten Gashoker Straße, direkt an der Stadtmauer. Trotz der abgelegenen Lage pilgern manche reichen Händler bis hierhin, an das andere Ende der Stadt, um *Elwin Blumendal* aufzusuchen: Der Halbfelf, der keinen rechten Bezug mehr zu seinen elfischen Wurzeln hat, kann mit heilkräftigen Kräutern und allerlei wundersamen Tränken oder Tinkturen aufwarten. Und manches davon erfüllt auch tatsächlich die hochtrabenden Versprechungen des äußerst geschäftstüchtigen Elwin. Nahe des südlichen Tors befindet sich auch die **Wechselstation der Beilunker Reiter (51)**. Der Botendienst kann sich zu Recht damit rühmen, dass er trotz der Eroberung des Svellttals durch die Orks kaum an Zuverlässigkeit eingebüßt hat.

Die nach ihrem Baumeister benannte **Vanderen Olgosh-Brücke (52)** verbindet Lowangen mit dem Südufer und kann zur Gänze hochgezogen werden. Ein kleines Zollhaus in der Nähe ist immer der erste Anlaufpunkt für Händler, während andere Reisende einfach durchgewunken werden.

Südlich der Stadt, am Svelltuferweg, liegt auch das berühmte **Gestüt Svellttaler Kaltblüter (außerhalb der Karte)**, in das die Zucht von Eydal vor 400 Jahren umgezogen ist.

Die **Herberge "Wegrast" (53)** bietet eine gute, wenn auch teure Unterkunft für alle Reisenden, die die Stadt (und damit alle Zölle) umgehen wollen. Geführt wird die Herberge von den Geschwistern *Thekla* und *Irian Wanneck*.

Nr.	Bezeichnung	Q	P	Anmerkungen
7	Wirtshaus "Fuchsstübchen"	9	10	
17	Gasthaus "Hammer und Amboss"	4	5	30 Betten (Schlafsaal)
19	Herberge "Die Herberge"	3	1	60 Betten
24	Kaschemme "Fuchsbau"	2	3	
25	Hotel "Kreuzer und Dukat"	6	6	25 Betten
26	Bordell "Kleine Freude"	6	7	
27	Schänke "Orkentod"	3	4	
29	Hotel "Bunte Flucht"	8	8	35 Betten
34	Schänke "Salamanderstein"	7	9	
38	Hotel "Das Weiße Haus"	9	10	30 Betten
41	Pension "Haus Eydal"	5	5	12 Betten
42	Taverne "Hammer und Amboss"	4	6	6 Betten
49	Taverne "Am Wassergraben"	5	4	
53	Herberge "Wegrast"	6	8	17 Betten

Q = Qualität, P = Preis; 1 = Absteige / billig, 10 = nobel / teuer

DIE GILDEN LOWANGENS

Geschichte, Politik, Handel – alles wird in Lowangen durch die Gilden geprägt. Wo in anderen Städten die streng organisierten handwerklichen Zünfte das Bild prägen und die eher losen Zusammenschlüsse der Gilden kaum Einfluss ausüben, da üben in Lowangen die Gildenverbände die wahre Macht aus.

Zwar gibt es auch einige zünftige Zusammenschlüsse in der Stadt, die weiterhin die Handwerker unterstützen, Gesellen- und Meisterprüfungen durchführen und Zunftfeste abhalten (und damit quasi wie andernorts auch beinahe als Laienorden der Ingerimmkirche gelten), doch wurden in Lowangen diese Traditionen in den meisten Fällen unlängst von den Gilden übernommen.

Die wahre Macht wird also durch die Gilden ausgeübt und jeder Handwerksmeister, sogar jeder Bauer und Fischer, tut gut daran, sich einer Gilde anzuschließen, um überhaupt wettbewerbsfähig sein und auf die Unterstützung der Gildenbrüder bauen zu können.

Insofern stellen die Gilden eine Einrichtung dar, die deutlich eher Phex als dem Gott des Handwerks zugeordnet sind – immerhin verdankt Lowangen seinen Reichtum und sein Bestehen ja auch in erster Linie dem Handelsgott. Und nicht zuletzt hat der örtliche Vogtvikar des Phex einen ständigen Sitz im Gildenrat und übt einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Geschicke der Stadt aus.

Lowangen wurde einst von Gilden gegründet, die später dann den Svelltschen Städtebund ersannen. Auch die Politik wird somit von den Gilden gemacht: Diese wählen jedes Jahr aus ihrer Mitte ein bis drei Vertreter, die ihre Gemeinschaft dann im Rat vertreten (In der Regel werden immer dieselben reichen Großhändler oder einflussreichen Handwerksmeister wiedergewählt – Bestechung, gelegentlich auch Drohungen sind selbst hier nichts seltenes.)

Der aus 24 Personen bestehende Gildenrat übt die tatsächliche Macht in Lowangen aus: Die Ratsherren und -herrinnen berufen den Magistrat, der die Verwaltung innehat, legen das Stadtrecht fest und bestimmen weitere wichtige Ämter wie auch den Stadtkommandanten.

Alltägliche Aufgaben der Gilden bestehen zum Beispiel darin, für den Brandschutz und die Instandhaltung der Straßen und Kanalisation zu sorgen. Zudem wurde jeder Gilde ein Abschnitt der Stadtmauer zugeteilt, den diese selbstverantwortlich in Ordnung zu halten hat.

Natürlich macht die derzeitige schlechte Lage den Gilden zu schaffen und viele befürchten schon, dass mit dem Geld auch bald ihr Einfluss schwinden wird. Doch die vorherrschende Meinung im Gildenrat besteht weiterhin darin, trotzig auszuharren und darauf zu vertrauen, dass schon bald wieder bessere Zeiten anbrechen werden.

Im übrigen versuchen gerade die Ingerimm-Geweihten der Stadt immer wieder, die



Handwerker Lowangens zu dem gottgefälligeren Zunftsystern zu bekehren, haben jedoch das seit über 500 Jahren bewährte System bislang nicht ins Wanken bringen können.

Diese Regelung hat auch den Vorteil, dass zwischen Handwerkern und Händlern, Rat und Magistrat weniger Uneinigkeit herrscht als in anderen Städten, in denen diese Instanzen ja meist nicht aus einer Hand bestimmt werden.

Die wichtigsten Gilden der Stadt (und die Anzahl ihrer Sitze im Rat):

- *Die Gilde der Kaufherren* (3 Sitze; Vorsteher: Bosper Weissenkorn): Eigentlich ein Zusammenschluss der wirklich reichen Händler Lowangens, ergänzt um viele kleinere Kaufleute, die andernorts keinen Platz in einer Gilde gefunden haben. Diese Gilde ist an Macht und Geldmitteln nicht zu unterschätzen und stellt traditionellerweise meist auch den Großteil des Magistrats und den Ratsvorsteher von Lowangen.

- *Die Gilde der Nordlandhändler* (2 Sitze; Vorsteherin: Franka Kerres): Angeblich vor etwa zwanzig Jahren vom Handelshaus Stoorrebrandt selbst angeregt und von diesem mit Geldmitteln versorgt, hat die Gilde über die Jahre immer mehr an Einfluss gewonnen und nimmt sogar Abgesandte der verschiedenen Lowangens in ihre Reihen auf.

- *Die Gilde der Maurer, Steinmetze und Baumeister* (2 Sitze; Vorsteherin: Isilda Breching): Eigentlich ein Zusammenschluss mehrerer Handwerkszünfte, hat diese Gilde jedoch nach der Belagerung stark durch die Wiederaufbauten an Macht gewonnen. Zudem werden sie natürlich zu den Instandsetzungsarbeiten der Mauern hinzugezogen und haben auch heute noch reichlich Arbeit in der Stadt.

- *Die Gilde der Fellhändler und Lederer* (3 Sitze; Vorsteher: Ranjo Ferber): Die Gilde liegt gelegentlich im Zwist mit den Nordlandhändlern, die ihnen seit einigen Jahren Konkurrenz machen. Doch noch immer sind fast alle Kürschner, Gerber, Lederer, Sattler, Schuster und verwandte Berufe in dieser Gilde zusammengefasst und stellen damit sogar die kopfstärkste Gruppierung.

Die Lederer sind sehr stolz darauf, neben den Kaufherren die einzige Gilde mit gleich drei Sitzen im Rat zu sein und bilden traditionell eine Art von Opposition im Rat der Stadt.

Weitere Gilden (in der Reihenfolge ihres Einflusses, je 1-2 Sitze im Rat): *Gilde der Bäcker und Fleischer; Gilde der Zimmerleute und Stellmacher; Gilde der Schmiede und Bergleute*

(zunehmend); Gilde der Flößer und Bootsbauer (abnehmend); Gilde der Schneider und Weber; Gilde der Bauern und Fischer; Gilde der Köhler und Forstarbeiter; Gilde der Rattenfänger und Straßenkehrer.

Weiterhin wollen auch die Gerüchte über eine geheime *Diebesgilde* in der Stadt nicht verstummen. Da diese jedoch außer dem Namen nicht viel mit den offiziellen Gilden gemeinsam hat wird sie in einem gesonderten Kapitel behandelt.

DAS GEHEIME LOWANGEN

Zwei Untergrundgruppierungen stehen im Wesentlichen hinter allen Verbrechen in der Stadt: Die *Diebesgilde* besteht schon seit mehreren hundert Jahren, verfügt jedoch nur über eine lockere Führung, die aus einigen ebenso einflussreichen wie skrupellosen Drahtziehern besteht. Diese Männer und Frauen stehen hinter der Mehrzahl der Verbrechen in Lowangen

Die einen beschreiben die Gilde als einen Zusammenschluss von Halsabschneidern und Straßenräubern. Andere meinen, es handle sich dabei um einen vom Phextempel unterstützten Bund, der heimlich gegen die orkischen Besitzer arbeitet. Tatsache ist, dass eher die erste Aussage auf die Gilde zutrifft. Wenn die Lowanger meinen, es wären vom Phextempel unterstützte Diebe am Werk, so gehören diese mit großer Wahrscheinlichkeit zu den *Fuchsaugen*:

Dieser 1016 BF als Schmugglerring ins Leben gerufene Verband ist nach dem "Fuchsauge" benannt, dem Stern der in diesem Jahr im Sternbild des Fuchses auftauchte.

Die Mitglieder der *Fuchsaugen* bemühen sich bevorzugt reiche Kaufherren auszunehmen und zudem heimlich Waren in die Stadt zu bringen, die für gutes Geld weiterverkauft werden können. Die *Fuchsaugen* versuchen aber vor allem wieder phexgefällig-diebische Aspekte in die vom Handel geprägte Stadt zu bringen. Geführt wird die Gruppe von *Tsaia Jostran*, einer heimlichen Geweihten des Diebesgottes und Tochter von Tarik Jostran, dem Besitzer des Wirtshauses "Hammer und Amboss".

RECHT UND GESETZ

In Lowangen wurde jahrhundertlang nach Gesetzen Recht gesprochen, die sich stark an die des Mittelreichs anlehnten, aber vorwiegend auf Haft- und Geldstrafen zurückgriffen. Für die schwersten Verbrechen wurden nur selten Todesstrafen verhängt. Weit öfter musste ein



Mörder den Rest seines Lebens Zwangsarbeit in den Minen des Finsterkamm verrichten.

Seit dem Orkensturm hat sich dies jedoch verändert: Inzwischen werden hauptsächlich Geldstrafen verhängt und selbst Haftstrafen können oftmals auch durch hohe Geldbußen beglichen werden. Handelsvergehen, wie zum Beispiel Zollbetrug, werden mit den höchsten Geldstrafen belegt. Alle schwereren Verbrechen, wie Verrat und Mord, werden nun ausschließlich mit der Todesstrafe geahndet. Verstümmelungen oder Auspeitschen kennt man in Lowangen nicht.

Die Urteile des Stadtgerichts müssen jedoch immer noch vom Gildenrat abgesegnet werden (sofern es sich nicht ohnehin nur um mindere Vergehen handelt.) Für Ordnung in der Stadt sorgen die etwa 30 Stadtbüttel Lowangens.

Im Gegensatz zum restlichen Svellttal sind Kopfgeldjäger übrigens in der Stadt nicht gerade gerne gesehen. Zwar werden auch in Lowangen Steckbriefe ausgehängt, doch hat nur der Magistrat das Recht, diese öffentlich anzuschlagen.

Dem in den übrigen Städten im Svellt geltenden Faustrecht wird in Lowangen ein eiserner Riegel vorgeschoben.

AUS DER STADTCHRONIK

450 BF: Auf einer Insel im Svellt entsteht das Dörfchen *Lohwangen* mit dem Traviatempel.

532 BF: Offizielle Gründung Lowangens mit etwa 900 Einwohnern durch Festlegung des Stadtrechts. Gründung des Phextempels.

546 BF: Entstehung des Stadtteils *Eydal* mit eigenem Stadtrecht. Der Peraine- und der Ingerimtempel werden geweiht.

587 BF: Fertigstellung der Feste Lowangen. Die Stadt hat 1500 Einwohner, Eydal 250.

590 BF: Das Phexhochwasser: Der Svellt überschwemmt die halbe Stadtfläche. In der Folgezeit wird die innere Mauer errichtet, die vor allem vor Überflutungen schützen soll.

599 BF: Erste Belagerung durch die Orks, die Verteidigungsanlagen halten den Angreifern erfolgreich stand. Eydal wird jedoch niedergebrannt, während viele Flüchtlinge aus den Dörfern am Svellt Zuflucht in der Stadt suchen.

600 BF: Der Gildenrat beschließt die allgemeine Wehrpflicht: Jede Familie, die ein Gewerbe betreiben will muss ein Familienmitglied an der Waffe ausbilden lassen. Die gleiche Regelung gilt für sämtliche Lehrlinge.

617 BF: Wiederaufbau des zerstörten Eydal.

633 BF: Gründung der berühmten Pferdezucht Lowangens in Eydal.

644 BF: Verstärkung der Handelsbeziehungen entlang der Siedlungen am Svellt. Errichtung der Fährstation am linken Ufer.

649 BF: Eröffnung der *Akademie der Verformungen*. Kurz darauf gründen auch die *Grauen Stäbe von Perricum* eine Niederlassung in der Stadt.

653 BF: Gründung des Svelltschen Städtebunds mit Tiefhusen und Tjolmar. Feierliche Besiegelung des Dokuments in der Lowanger Markthalle.

662 BF: Eydal wird in die Stadt aufgenommen. Lowangen hat nun insgesamt 3500 Einwohner.

675 BF: Im Phex wird in Lowangen erstmals "Markt und Spiele" abgehalten, wenn diese Handelsmesse auch zunächst nur gänzlich vom Handel geprägt ist.

681 BF: Einweihung der Fuchsbrücke.

690 BF: Verlegung der Pferdezucht in ein Gestüt außerhalb der Stadt. Ein Erlass stellt sicher, dass die Pferde bei Gefahr unverzüglich in die Stadt zu bringen sind.

737 BF: Entstehung der Siedlung *Bunte Flucht* außerhalb der Mauern, um den neugegründeten Tsatempel herum. Hier lassen sich nun auch einige Elfen nieder.

752 BF: *Lowanger Mauererlass*: Mit einer neuen Mauer werden die fortan geltenden Stadtgrenzen festgelegt. Jeder innerhalb dieses Bereichs lebende Bürger wird dem Stadtrecht unterstellt.

753 BF: Entstehung des Rahjatempels und des Rahjaparks auf dem letzten unbebauten Fleck der Stadt.

755 BF: Die *Grauen Stäbe* errichten im Norden der Stadt ein neues Ordenshaus.

800 BF: Bau der hauptsächlich vom Tsatempel gestifteten Regenbogenbrücke, um die Altstadt mit Bunte Flucht zu verbinden. Lowangen hat nun über 6500 Einwohner.

823 BF: Die Stadtmauer wird in einzelne Bereiche unterteilt, die fortan den Gilden zur Instandhaltung zugeteilt werden.

870 BF: Beitritt Rivas zum Städtebund.

874 BF: Markt und Spiele finden fortan zweimal jährlich, im Phex und Travia statt.

941 BF: Die *Halle der Macht* muss Greifenfurt verlassen und lässt sich in Lowangen nieder.

955 BF: Hochwasser droht die rechtsvelltischen Stadtteile zu überfluten. Umbau der Eydaler Brücke, so dass der Seitenarm des Svellt – der 'Svelltje' – bei Bedarf abgeschottet werden kann.

988 BF: Die Zorganpocken verheeren die Städte am Svellt. In Lowangen fordert die Seuche mit 274 Toten jedoch vergleichsweise wenige Todesopfer, weitere 600 Erkrankte überleben hauptsächlich durch die Bemühungen der *Akademie der Verformungen*.

1010 BF: Beginn des *Orkensturms*: Die Orks erobern das Svellttal und zerschlagen den Svelltischen Städtebund. Viele Siedler aus dem Umland flüchten nach Lowangen.

Rahja 1010 BF bis Rahja 1011 BF: Die Belagerung von Lowangen: Ein Jahr lang halten die Bewohner in der Stadt aus, trotz des täglichen Beschusses durch das Katapult "Mauerfresser". Dann wird die halbjährliche Zahlung von Tributen an die Orks beschlossen.

1012 BF: Ende des Orkensturms. Lowangen und der einstige Svelltische Städtebund bleiben jedoch unter der Herrschaft der Orks.

DRAMATIS PERSONÆ

In diesem Kapitel finden Sie Beschreibungen der wichtigsten Meisterpersonen des Abenteuers sowie Anregungen, wie Sie diese in Ihrer Spielrunde darstellen können.

NIVAALA,

EINE TOCHTER SATUARIAS

- **Erscheinung:** Eine schlanke, zierliche Frau von etwa acht Spann Größe mit langem, kastanienfarbenem Haar, das ihr glatt bis zur Hüfte hinabfällt. Die leicht schrägen grünen Augen verraten nivesisches Blut in ihren Adern. Vom Äußeren her würde jeder sie auf Mitte Zwanzig schätzen.

Nivaala kleidet sich meist in praktische Lederkleidung mit Fransen und Pelzbesatz, die mit nivesischen Stickereien und Holzperlen verziert ist. Selbst diese eher zweckmäßige Kleidung kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Hexe eine ausgesprochen beeindruckende Schönheit ist.

- **Hintergrund:** Geboren im Finsterkamm und während einer Efferdsnacht des Jahres 360 nach Bosparans Fall aus einem Ei geschlüpft, stand das Leben der Hexe Nivaala schon von Anfang an unter einem besonderen Stern. Als egeborene Hexe, die sich schon als Kind durch besondere Schönheit, Ausstrahlung und Macht auszeichnete, war ihr Großes bestimmt.

Nivaala wurde jedoch in die Zeit der tyrannischen Priesterkaiser geboren, als Hexen gnadenlos verfolgt wurden. In einer Zeit, in der hunderte Töchter Satuaris auf den Scheiterhaufen ums Leben kamen, wuchs Nivaala auf und wurde von den damaligen Zuständen nachhaltig beeinflusst.

Im Lauf der Jahrhunderte hat die Hexe beinahe ganz Aventurien bereist, um mal hier und mal dort

für einige Jahre oder Jahrzehnte zu verweilen. Sie begründete mehrere Hexenzirkel und war nicht selten für lange Zeit die treibende Kraft hinter den Töchtern Satuaris einer bestimmten Region. Gleich mehrfach genoss sie in dieser Zeit auch die Gunst Levthans.

Als leidenschaftliche Verehrerin Satuaris, als deren direkte Nachfahrin sich Nivaala schon immer gefühlt hat, durchlebte sie die Zeiten: immer unsterblich und ewig. Sie hatte in den Jahrhunderten den ein oder anderen Vertrauten – zumeist Raben – und viele Geliebte, die ihr unsterbliches Leben jedoch immer nur für einige wenige Jahre oder Jahrzehnte teilen konnten.

Wie anscheinend so viele Egeborene spürte Nivaala dann aber doch den Fluch, den die Unsterblichkeit mit sich brachte: Immer wieder sah sie geliebte Wesen sterben, immer wieder sah sie sich Misstrauen und Verfolgung ausgesetzt. Nivaala zog sich mehr und mehr ins Verborgene zurück und bemühte sich nur noch aus dem Hintergrund um das Wohl der Hexengemeinschaft. Die meisten sehr alten Hexen leben ebenso, doch bei Nivaala hatten Tod und Leid zu tiefe Spuren hinterlassen, als dass sie diese ignorieren konnte. Vor allem den Tod ihrer großen Liebe Calida im Jahre 754 BF hat Nivaala nie wirklich überwinden können. Die Hexe begann damit, nach Antworten zu suchen – Antworten, die ihr nur ihre 'Mutter' Satuaris geben konnte: Warum ich? Warum sterben alle, die ich liebe? Welchen Sinn hat mein ewiges Leben?

Alle Hexen erkennen Satuaris als ihre Göttin an, und sie alle wissen, dass die Sumutochter sich niemals in das Leben der Sterblichen einmischt. Viele Hexenzirkel streben jedoch danach, Satuaris



Aufenthaltort herauszufinden und Kontakt mit ihr aufzunehmen, doch im Gegensatz zu den meisten anderen Hexen hatte Nivaala einen Vorteil auf ihrer Seite: ihren Fluch – das ewige Leben.

Vor einigen Jahrzehnten wurde Nivaala dann auch auf das Satuaria-Heiligtum im Lieblichen Feld aufmerksam (siehe **Die unsichtbaren Herrscher**.) Dort errang sie einen Jahrtausende alten Ritualdolch, den guldnländische Satu-Priesterinnen einst nach Aventurien brachten (siehe Seite 106ff) und von den Hexen am Heiligtum gehütet wurde. Dank des Dolches und ihrer eigenen prophetischen Gabe kam Nivaala so zu hilfreichen Einsichten in das Wesen Satuarias.

Schließlich fand Nivaala den uralten Steinkreis, der zu Ehren Satuarias vor Jahrtausenden auf einer Insel im Svellt errichtet worden war, und zwar genau dort, wo heute die Stadt Lowangen liegt. Unter der Stadt fand Nivaala den Kreis und begann dort in den folgenden Jahren und Jahrzehnten damit, sich das Heiligtum zunutze zu machen und das entscheidende Ritual vorzubereiten, das Nivaala Dank ihrer Abkunft den Kontakt zu Satuaria ermöglichen soll.

Nach langer Suche kam Nivaala auch auf die Spur der die Ssad'Huar verehrenden Echsen und Relikte des uralten Kults, der Satuaria und Satinav als Geschwisterpaar ansieht.

In der Achaz-Hexe und Kristallomantin Tziktzal (siehe **In den Dschungeln Meridianas**, Seite 184) fand Nivaala schließlich eine Verbündete, die sie mit den Geheimnissen der echsischen Ssad'Huar-Verehrung vertraut machen konnte.

Inzwischen bereits von dem Gedanken besessen, mit der Kraft von Satuarias Blut in ihren Adern und der Macht des Heiligtums tatsächlich Kontakt zu der Sumutochter aufnehmen zu können, suchte Nivaala bald wieder Lowangen auf.

Der erste Versuch im Jahre 980 BF ging jedoch fehl, dafür geschah etwas anderes: Heskated wurde auf die Zeremonie – bzw. dessen Satinavkomponente – aufmerksam und erschien der Hexe in Lowangen. Zum Erstaunen der Dämonin hatte sie es aber weder mit einem der Echsenbeschwörer zu tun, die sie vor Jahrzehntausenden bannten, noch mit einem der mächtigen Magier, denen sie gelegentlich ihre Kraft und ihr Leben raubte: In der getriebenen Hexe Nivaala, die aus ihren Gefühlen und ihrem Zorn heraus Magie wirkte, erkannte die Dämonin ein manipulierbares Werkzeug, das sie langfristig gesehen gar aus ihrem Gefängnis befreien könnte.

Nivaala nahm die Hilfe der Dämonin an – zwar ahnte sie, dass Heskated sie nur benutzen würde,

aufgrund des typischen satuarischen Pragmatismus in ihr war sie sich jedoch sicher, dass sie der Dämonin, die sie gerufen hatte, auch Herrin werden konnte.

Seitdem verbindet die beiden ein Zweckbündnis (wenn auch kein tatsächlicher Pakt, denn Nivaala würde niemals ihre Freiheit aufgeben): 1007 BF scheiterte Nivaalas bereits dritter Versuch, Kontakt zu Satuaria aufzunehmen. Auch diesmal erschien Heskated der Hexe und gab der enttäuschten Frau nun die angeblich letzten und entscheidenden Hinweise, um das Ritual beim nächsten Versuch zu einem guten Ende zu führen.

Besessen davon, endlich Erfolg zu haben barg Nivaala auf Anweisung der Dämonin das *Blutige Stundenglas* (siehe Seite 107ff) aus einem echsischen Zeitgefängnis in Selem.

Inzwischen ist alles Denken und Streben der Hexe auf dieses Ritual gerichtet, das nun endlich zu der geeigneten Sternkonstellation gelingen soll. Als finale Hilfsmittel bedient sich Nivaala den dreizehn zuvor gestohlenen Mondkristallen, die es ihr ermöglichen sollen, ihre Kräfte zu vervielfachen, tatsächlich aber nur zusätzliche Kraft für Heskated bedeuten würden.

Auch wenn Nivaala in den letzten Jahrzehnten sehr zurückgezogen lebte, hat sie noch nicht alle Bindungen zu den Schwesternschaften abgebrochen: Zu vielen Hexen (darunter Xerinn, lange auch zu Luzelin vom Blautann) hat sie immer noch gelegentlichen Kontakt.

Zuletzt hat Nivaala sogar einen entscheidenden Beitrag zur Entstehung der *Hexennadel* geleistet, die den *Zweiten Gezeichneten* schuf (siehe **Unsterbliche Gier** bzw. **Rückkehr der Finsternis**).

• **Charakter und Darstellung:** Nivaala hat in ihrem langen Leben viel erlebt und zuviel davon bestand aus Leid und Tod. Das hat die Tochter Satuarias zu einer zurückgezogenen Frau werden lassen, die es nicht mehr wagt, sich anderen zu öffnen.

In den letzten Jahren ist sie jedoch zu einer Besessenen geworden: Ihr Ziel, das Ritual endlich zu beenden nimmt sie vollkommen in Anspruch und lässt Nivaala alles übrige, sogar jede Vorsicht vergessen.

Sie hat es jedoch in hunderten von Jahren des Versteckens und des Gejagt-werdens auch gelernt, sich ausgezeichnet zu verstellen: Spielen Sie deshalb die ruhige, wortkarge Waldläuferin, die es nicht gewohnt ist, unter Menschen zu sein und vermeiden Sie direkten Blickkontakt mit den Spielern. Erst wenn die Helden während des Rituals Kontakt mit der Hexe herstellen werden sie

die wahre Nivaala kennenlernen: verbittert und von der Welt enttäuscht.

• **Zitate:** "Ein Segen, meint ihr, soll die Unsterblichkeit sein? Ist es nicht eher ein Fluch? Ein Fluch der schlimmer ist als jeder, den eine Tochter Saturias jemals berechnend oder im Zorne ausgesprochen hat?"

"Ich habe viele getroffen: junge und alte, Männer und Frauen. Ich kenne die Menschen und Unvoreingenommenheit liegt ganz sicher nicht in ihrer Natur."

Wichtige Eigenschaften: MU 16, IN 18, CH 18, MR 7

Wichtige Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Eingeboren, Gutaussehend; Rachsucht 7, Vorurteile (Praios-Geweihte) 11

Wichtige Talente: Fliegen 15, Tanzen 14, Betören 10, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 13, Geschichtswissen 17, Götter/Kulte 12, Magiekunde 11, Pflanzenkunde 12, Sternkunde 11, alle Heilkunde-Talente 12-15, Kochen (Tränke brauen) 18, Malen/Zeichnen 11, Prophezeien 17

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Hexenzauber mit den Merkmalen Verständigung oder Hellsicht 12+, Harmlose Gestalt 19, Schleier der Unwissenheit 18, Hexenholz 14, viele sonstige Hexenzauber überwiegend 7+, weitere Zauber nach Maßgabe des Meisters (darunter jedoch viele alte und auch kaum bekannte Zauber)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, alle bekannten Hexenflüche

ARIKASH HARRACHMAR, SCHAMANE DER HARRKUSH

• **Erscheinung:** Ein sehniger Ork, an die acht Spann groß, mit dichtem blauschwarzen Fell und wachen gelben Augen. Arikash trägt stets eine blutbesudelte Tunika aus rotem Leder, vor der Brust zudem sein wichtigstes Standeszeichen: die glänzende Mondscheibe aus gehämmertem Kupfer. Auch seine Armreife, die Kappen auf seinen Hauern und die zahlreichen Ohringe sind aus dem tairachgefälligen Metall gefertigt. Zudem trägt Arikash diverse beinerne Amulette und Knochen von Opfertieren, die er sich in das lange Haupthaar geknotet hat. Ständig umgibt den Schamanen der Geruch von getrocknetem Blut und auch die zahlreichen Ritualnarben wirken abstoßend auf menschliche Betrachter.

Arikash trennt sich niemals von seinen wichtigsten Ritualgegenständen: der beschnitzten, mit Kupferbändern versehenen Knochenkeule aus dem Oberschenkel eines Bären, einem furchteinflößenden kupfernen Sichelmesser und einem knöchernen Ritualmesser.

• **Hintergrund:** Geboren im Jahre 1002 BF als Mitglied der Harrkush, einer Sippe der Orichtai, war Arikash von Anfang an dazu bestimmt, einmal die Nachfolge des Tairach-Schamanen anzutreten: Arikash wurde im Zeichen der blutroten Mondscheibe geboren – im Gegensatz zu anderen Orks war ihm deshalb von Geburt an seine Stellung im Leben als Priester des Totengottes zugewiesen. Begierig lernte Arikash schon früh die schamanistischen Rituale und die Legenden der Älteren. Der Schamane stellte in Arikash schon bald eine große Begabung für den Umgang mit den Geistern der Altvorderen fest und machte den Jungen auf Seelenreisen mit der Geisterwelt der Orks vertraut.

Vor nunmehr fünf Jahren übernahm Arikash dann Schamanenamt und Knochenkeule von seinem Vorgänger. In Gegensatz zu diesem gelang es dem Schamanen jedoch, die eigentliche Herrschaft über die Harrkush an sich zu reißen. Mit dem ehrgeizigen Garrgrach ist Arikash jetzt allerdings ein Gegner erwachsen, der ihm diese Autorität wieder abspenstig machen will.

Schon früh verdiente Arikash sich auch seinen ungewöhnlichen Kriegernamen *Harrachmar* (etwa: "der-die-Augen-seiner-Feinde-verzehrt"): Noch immer glaubt der Schamane daran, dass die Augäpfel seiner getöteten Gegner ihm deutlichere Einsichten in die Geisterwelt verleihen.

Arikash große Begabung, sein Ehrgeiz und seine Autorität machten schließlich auch den Aikar Brazoragh aufmerksam: Der Orkherrscher holte den Schamanen vor einigen Jahren nach Khezzara und lehrte ihn persönlich manche alte und längst vergessene Schamanenrituale.

In dieser Zeit ist Arikash jedoch nachdenklicher geworden: Schnell wurde ihm bewusst, dass der Aikar ihn hauptsächlich dazu benutzt, um tiefere Einsichten in die Welt der Geister zu erlangen und Grenzen auszutesten, an denen bislang noch kein Orkschamane zu rühren gewagt hat.

Seitdem reift in Arikash der Gedanke heran, die Harrkush unter seiner Führung aus dem Verband der Orks zu lösen und sich dem Einfluss des Aikar Brazoragh zu entziehen. Dennoch fürchtet er sich davor, diesen Schritt zu gehen: Zwar ist die uneingeschränkte Autorität des gottgesandten Herrschers von Arikash sicher nicht anzufechten, doch würde der Aikar Brazoragh es nicht dulden, wenn Orks sich seiner Herrschaft entziehen wollen.

Als schließlich klar wurde, dass Lowangen seinen Tributzahlungen nicht nachgekommen war entsandte der Aikar Brazoragh ausgerechnet Arikash, um seinen Willen durchzusetzen.



Dem Schamanen ist immer noch nicht klar, ob der Herrscher ihn geschickt hat, weil er ihn für entbehrlich hält oder aber nur aufgrund seiner Fähigkeiten. Dass der Aikar Brazoragh bereits erahnt oder vorausgesehen hat, dass hinter den Ereignissen um Lowangen mehr steckt als nur versäumte Tributzahlungen ist Arikash inzwischen jedoch auch klar.

Und so zögert er noch, dem Drängen Garrgrachs nachzugeben, die Situation mit Gewalt zu bereinigen und hofft auf ein Zeichen der Götter.

• **Charakter und Darstellung:** Arikash ist für einen Ork ungewöhnlich ruhig und beherrscht. Respekt erhält er weniger durch brutale Gewalt als durch seine Macht und auch aufgrund seines Einflusses als Abgesandter des Aikar Brazoragh. Zudem ist er ein spiritueller Mann, für den die allgegenwärtigen Geister sehr real sind und der mit seinen Fähigkeiten Einsichten in die Welt gewinnt, die andere nicht haben.

Selbst für Menschen sollte die Ausstrahlung des Schamanen spürbar sein. Sprechen Sie mit tiefer und rauer Stimme, aber ruhig und beherrscht. Heben Sie gelegentlich die Stimme und machen sich auch körperlich größer. Verwenden Sie ein besseres Deutsch als bei den anderen Orks, um bei Ihren Spielern mehr Vertrauen zu erwecken. Sprechen Sie durchaus auch einmal in Rätseln und lassen Sie die Spieler über den Sinn Ihrer Worte im Unklaren.

• **Zitate:** “Die Blankhäute sind schwach. Aber manche von ihnen sind willensstark, schnell und gewandt mit ihrem Geist. Die Orks müssen aufpassen, damit die Blankhäute sie nicht mit ihrem Geist bezwingen.“

“Ich habe Dinge gesehen, die ihr nicht glauben würdet: brennende Städte in der Ebene und Blitze, die das Dunkel über den Bergen erhellen. Doch all dies wird in der Zeit verloren gehen wie Tränen im Regen...”

Wichtige Eigenschaften: MU 16, KL 15, IN 17, CH 14, KO 15, MR 5

Wichtige Vor- und Nachteile: Eidetisches Gedächtnis, Herausragender Sechster Sinn; Feste Gewohnheit (nur mit Opferblut zaubern), Medium

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 14, Tanzen 11, Lehren 12, Menschenkenntnis 9, Geschichtswissen (Orks) 14, Götter/Kulte 12, Magiekunde 12, Sagen/Legenden 11, Sternkunde 11, Prophezeien 13

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: alle ihm zugänglichen Rituale der Ork-Schamanen

Wichtige Sonderfertigkeiten: alle schamanistischen Ritualfertigkeiten 10+, Blutmagie, Verbotene Pforten

GARRGRACH SCHATTENAUGE,

HÄUPTLING DER HARRKUSH

• **Erscheinung:** Ein muskulöser, kompakt gebauter Ork von über acht Spann Größe, der jedoch immer leicht geduckt geht und dadurch stets sprungbereit wirkt. Garrgrach hat dunkelbraunes Fell und kleine graue Augen, die unter den recht ausgeprägten Stirnwülsten hervorlugen.

Der Häuptling hat sich zudem sein Gesicht mit kriegesischen Tätowierungen versehen lassen und kann Dutzende von Kampfnarben aufweisen. Garrgrach trägt bevorzugt eine gehärtete, nietenbeschlagene Lederrüstung und einen grellbunten Kilt. Von seinen Waffen – ein Arbach und einen Gruufhai aus bestem Stahl – trennt Garrgrach sich niemals. Dazu trägt er einen imposanten Helm mit den ehrfurchtgebietenden Hörnern eines Steppenrindbullen. Am Gürtel baumeln stets einige Siegestrophäen, wie die Skalpe, Knochen und Ohren erschlagener Gegner.

• **Hintergrund:** Garrgrach (geb.: 1006 BF) hat sich erst kürzlich zum Häuptling der Harrkush aufgeschwungen. Schon früh stieg der ungestüme und ehrgeizige junge Orichtai in den Kreis der Okwach der Sippe auf und verdiente sich durch Brutalität und Kampfeskraft zunächst einmal den Respekt der ganzen Sippe.

Schließlich war seine Stunde gekommen: Garrgrach stellte den in seinen Augen schwachen Häuptling, der sich meist den Entscheidungen des Schamanen Arikash beugte und erschlug ihn im Zweikampf. Nun trug er endlich die Hörner der Macht und machte sich daran, auch Arikashes Einfluss auf die Sippe zu unterwandern. Garrgrach ist dabei durchaus zu planvollem Vorgehen imstande, ihm ist aber auch bewusst, dass der Schamane derzeit immer noch mit der Autorität des Orkherrschers von Khezzara spricht.

Der ehrgeizige Ork versucht durchaus auch, sich beim Aikar Brazoragh einen Namen als Krieger und Taktiker zu machen. In Lowangen sieht er endlich ein geeignetes Mittel dazu: Garrgrach hofft, dass die Menschen ihrer Tributpflicht nicht nachkommen können, so dass mehr Truppen geschickt werden, um die Stadt einzunehmen – natürlich unter seiner Führung.

Der Häuptling duldet unter seinen Kriegern keinen Widerspruch und manch ein Okwach musste schon mit seinem Leben für vergleichsweise geringe Ungehorsamkeiten zahlen, so dass Garrgrachs Herrschaft inzwischen von niemandem mehr angezweifelt wird.

• **Charakter und Darstellung:** Garrgrach ist gefährlich, glaubt an die göttergewollte Herrschaft über die Menschen und behandelt diese auch so. Ducken Sie sich etwas, kneifen Sie die Augen zusammen und schieben den Unterkiefer vor. Wenn Sie reden, dann in gebrochenem Deutsch und mit rauem Befehlston. Machen Sie die Spieler zudem gelegentlich mit plötzlichen Drohgesten nervös.

• **Zitate:** “Die Zeit der Blankhäute ist zu Ende. Jetzt ist die Zeit der Orks gekommen!”

“Ich bin Garrgrach, Häuptling Schattenauge vom Stamm der Harrkush. Du wagst es, mich herauszufordern, Schwächling? Ich werde bald schon Deine Knochen als Trophäe einsammeln...”

Wichtige Eigenschaften: MU 16, KO 16, KK 17, MR 2

Wichtige Vor- und Nachteile: Kampfrausch; Aberglaube 6, Arroganz 8, Jähzorn 8

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 13, Kriegskunst 10

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Biss, Finte, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

XERINN,

ÖBERHEXE VOM RHORWED

• **Erscheinung:** Eine schlanke, aufsehererregend schöne Frau mit roter Lockenpracht und eindrucksvollen grünen Augen. Im alltäglichen Leben bevorzugt die Hexe leichte, kaufmännisch wirkende Kleidung, die dennoch geschickt ihre rahjagefälligen Rundungen betonen. Xerinn versteht es auch, ihre Schönheit noch durch ausgewählten Schmuck, Augenfarbe und Lippenrot zu unterstreichen. Auffällig an der Hexe sind zudem die langen Fingernägel.

Immer in ihrer Begleitung zu finden ist *Xermandos*, ein stolzer Al’Anfaner-Edelkater mit seidig glänzendem blaugrauen Fell.

• **Hintergrund:** Xerinn (geb.: 996 BF), eine *Schöne der Nacht*, die sich als Spezialgebiet die Verwandlung erwählt hat, ist derzeit die nominelle Oberhexe der Töchter Satuarias im Svellttal, die sich regelmäßig auf dem höchsten Berg des Rhorwed zu Hexennächten treffen. Der Zirkel, dem Xerinn vorsteht, ist zwar im Grunde der direkte Nachfolger des berühmten Dämonologen-Zirkels der Glorana, dennoch beschäftigt man sich nicht mehr nur ausschließlich mit der Beschwörung und auch Xerinn lehnt wie alle Hexen ihres Zirkels Dämonenpakete strikt ab.

Die Katzenhexe lebt nun schon seit längerem mit ihrem Vertrauten Xermandos in Lowangen, wo sich Hexen zwar im geheimen, aber dennoch frei

unter den Einwohnern bewegen können. Auch Xerinn ist eine leidenschaftliche Anhängerin Satuarias, dennoch sucht sie regelmäßig den Rahjatempel der Stadt auf. Zudem kann man die Hexe oft in den Schänken von Bunte Flucht finden, auf der Suche nach Vergnügungen und immer wieder wechselnden Liebschaften.

Xerinn wäre übrigens trotz der Situation jetzt oder später einer Liasion mit einem stattlichen Helden oder einer hübschen Heldin nicht abgeneigt. Diese würde bei der sprunghaften Katzenhexe aber nur kurz ausfallen: Xerinn verliert schnell wieder den Gefallen an neuem Spielzeug...

Zum Fliegen benutzt Xerinn im übrigen den klassischen Hexenbesen, mit dessen Hilfe Xerinn übrigens auch leicht aus der Stadt und vor der drohenden Gefahr fliehen könnte. Doch die Hexe gehört nicht zu den Frauen, die vor einem Gegner einfach davonlaufen. Außerdem betrachtet sie sich als verantwortlich für die Hexen des Svellttals (gerade die jüngeren.) Dennoch zieht sie es vor, im Hintergrund zu bleiben und die Helden vorauszuschicken.

• **Charakter und Darstellung:** Xerinn ist der Inbegriff der Nachtschönen und Katzenhexen: Verspielt und überheblich, eigenwillig und sprunghaft. Die Hexe ist leidenschaftlich und verzehrend, wenn sie liebt – und wenn sie hasst.

Sparen Sie nicht mit verführerischen Augenaufschlägen und deuten Sie Krallen an. Unterdrücken Sie Zorn nur mühsam und räkeln Sie sich wie eine Katze wenn Xerinn sich wohlfühlt.

• **Zitate:** “Wer auch immer dafür verantwortlich ist, meinen Schützlingen etwas angetan zu haben: Er wird nie wieder Ruhe finden und man wird ihn in Schande aus der Stadt jagen. Er wird unsagbar leiden und schließlich elendig verrecken...”

“Du langweilst mich. Bist Du nach nur einer Nacht etwa immer so anhänglich?”

Wichtige Eigenschaften: IN 15, CH 17, MR 6

Wichtige Vor- und Nachteile: Herausragendes Aussehen; Eitelkeit 8, Jähzorn 8, Neugier 5

Wichtige Talente: Fliegen 11, Tanzen 14, Betören 14, Gassenwissen 9, Überreden 11, Sagen/Legenden 9

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Hexenzauber mit den Merkmalen Form, Eigenschaften oder Herrschaft überwiegend 7+, Blick in die Gedanken 11, Hexenblick 10, Salander 13, Sensibar 9, Zauberzwang 9, viele weitere verbreitete Hexenzauber 5+

Wichtige Sonderfertigkeiten: diverse Hexenflüche

ELCARNA ERILLION VON HOHENSTEIN,

SPEKTABILITÄT DER

AKADEMIE DER VERFÖRMUNGEN

• **Erscheinung:** Eine große, hagere Gestalt mit langem weißen Haar, das ihm offen auf die Schultern fällt. Elcarna hat freundliche graue Augen mit nur wenigen Lachfältchen, dazu jedoch ein eigentümlich jugendliches Gesicht. Der Erzmagus trägt immer die vom Codex Albyricus vorgeschriebene Kleidung, meist blaue oder rote Gewänder mit arkanen Symbolen.

• **Hintergrund:** Der mittlerweile über achtzig Jahre alte Erzmagier hat noch immer nichts von seiner Tatkraft eingebüßt. Als 988 BF die Zorganpocken im Svellttal umgingen war es vor allem Elcarna und den Magistern der Akademie zu verdanken, dass die Krankheit in Lowangen nur vergleichsweise wenige Todesopfer forderte. Für seine Verdienste bei der Bekämpfung der Zorganpocken wurde der alte Akademieleiter daraufhin zum Erzmagus ernannt.

• **Darstellung:** Ein freundlicher, zupackender Mann, der sich die Hilfsbereitschaft auf die Fahne geschrieben hat: Gehen Sie offen auf die Spieler zu, lauschen Sie ihnen aufmerksam und verständnisvoll. Denken Sie dabei zum Beispiel auch über deutlich übertriebene Bitten der Helden ernsthaft nach, bevor Sie diese ablehnen.

• **Zitate:** "Verzeiht bitte, aber Dämonen und Temporalbeschwörungen – das sind wirklich nicht meine Gebiete. Fahrt aber ruhig fort, während ich einmal diese hässliche Wunde an eurem Arm examiniere..."

"Ganz recht, man schlug mich wegen meiner Verdienste bei der Bekämpfung der Zorganpocken zum Erzmagus vor. Dabei habe ich doch nur die Not der Kranken lindern wollen."

Wichtige Eigenschaften: MU 15, KL 17, IN 16, CH 16, MR 6

Wichtige Vor- und Nachteile: Neugier 6

Wichtige Talente: Lehren 13, Anatomie 12, Geschichtswissen 12, Magiekunde 17, Alchimie 14, Heilkunde Seele 11, andere Heilkunde-Talente 14+

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Viele Zauber mit den Merkmalen Eigenschaften, Form oder Heilung 7+, davon alle verbreiteteren mit gildenmagischer Herkunft sogar 10+, viele weitere gildenmagische und bekanntere elfische Sprüche 7+

Besonderheiten: Sein jugendliches Aussehen verdankt der Erzmagus dem TRANSMUTARE (LC 166), mit dem Elcarna die Narben des Pockenbefalls rückgängig gemacht hat.

ERBERT DOMIAN,

STADTKOMMANDANT VON LOWANGEN

• **Erscheinung:** Eine athletische, rüstige Gestalt mit grauem Haarkranz und Vollbart. Domian ist meist im grünen Wappenrock der Garde anzutreffen, trägt jedoch nur im Ernstfall eine Rüstung und oft nicht mal eine Waffe.

• **Hintergrund:** Der Kommandant der Stadtgarde von Lowangen (geb.: 973 BF) sorgte schon bei der Belagerung Lowangens für die Sicherheit der Stadt und ihrer Bewohner. Erbert erwuchs einer der Kaufherrenfamilien der Stadt und hat außer einer Grundausbildung durch die Stadtgarde keine besondere kriegerische Ausbildung genossen. Bei seinem raschen Aufstieg soll Domian deshalb sein guter Name und der Einfluss seiner Familie mehr als nur behilflich gewesen sein.

Domian untersteht nicht nur die ständige Garde, sondern auch das freiwilligen Bürgerheer und die Stadtbüttel. Der Stadtkommandant besitzt aber spätestens seit dem Orkensturm das unverbrüchliche Vertrauen seiner Leute und der Einwohner Lowangens, wo er mit Disziplin und unerschütterlicher Ruhe die Verteidigung der Stadt organisierte.

• **Charakter und Darstellung:** Domian mag ein fähiger Gardeführer sein, aber die Aufklärung mysteriöser Verbrechen liegt ihm ganz und gar nicht: Erbert zieht es vor, seinem Gegner in die Augen zu sehen.

Stehen Sie kerzengerade und verzichten Sie auf aufwändige Sätze. Verhalten Sie sich angesichts von Magiern und Rats Herrn zurückhaltend und unsicher. In Krisensituationen und im Umgang mit Garde und kriegerischen Helden ist Domian dann wieder zur Gänze Herr der Lage.

• **Zitate:** "Wir haben kleine Diebstähle hier, dann trinkt mal einer zuviel oder auf dem Markt kriegen sich mal welche in die Haare... Nichts, womit wir nicht leicht fertig werden. Aber von Zauberei und Hexen versteh ich nichts."

"Unterschätzt die Schwarzpelze mal nicht. Mit den paar Hundert da draußen können sie uns nichts. Aber damals, bei der Belagerung, da haben sie es uns ganz schön gezeigt."

Wichtige Eigenschaften: MU 15, KL 13, CH 13, GE 14, MR 4

Wichtige Vor- und Nachteile: Ortskenntnis (Lowangen); Aberglaube 6

Wichtige Talente: Gassenwissen 10, Kriegskunst 12

Wichtige Sonderfertigkeiten: mehrere kämpferische Sonderfertigkeiten

⊕KWACH UND YURACH – ÜBER DIE ⊕RKS

Da die Orks einen besonderen Stellenwert in dem vorliegenden Abenteuer einnehmen und die Gruppe nicht zuletzt in das orkisch besetzte Svellttal reisen finden Sie hier noch einmal die wichtigsten Informationen über die Kultur der Schwarzipelze:

Der Ursprung der Orks liegt im Orkland, heutzutage haben sie ihr Einflussgebiet jedoch auch noch auf die Lande am Svellt erweitert. Organisiert sind die Schwarzipelze in mehrere **Stämme**, von denen die *Orichtai* die zahlreichsten und die kriegerischen *Zholochai* wohl die bekanntesten (und berüchtigsten) sind. Als nächste und auch schon letzte Untergliederung findet sich die **Sippe**, ein Zusammenschluss von meist vier oder fünf Dutzend Orks.

Die kulturellen Unterschiede können schon bei weiter voneinander entfernt lebenden Sippen erheblich sein, bei den verschiedenen Stämmen dagegen sind sie so gravierend wie die zwischen Bornländern und Al'Anfanern.

Jede Sippe wird jedoch immer von einem **Häuptling** (der zugleich Brazoragh-'Priester' ist) und einem **Tairach-Schamanen** geführt, die zusammen das *Harordak* bilden. Dabei ist es aber wiederum von Sippe zu Sippe unterschiedlich, ob der Häuptling oder aber der Schamane tatsächlich das Sagen hat.

Die Orks kennen ein striktes **Kastensystem**, das jedem Ork seine Stellung im Leben zuweist. Diese sind (in aufsteigender Wertschätzung) die *Grishik* (Bauern), die *Drasdech* (Handwerker) und die *Khurkach* (Jäger und Krieger). Die höchste Stufe nehmen die *Okwach* ein, in deren Reihen neben den Priestern und Häuptlingen nur die verdientesten Krieger aufgenommen werden.

Außerhalb dieser Ordnung stehen noch die *Ergoch* (Sklaven) und die *Yurach* (Ausgestoßene).

Frauen dagegen gelten bei den Orks nicht mehr als Tiere, tragen keine Namen und werden mit einem Begriff bezeichnet, der sich als "Tiere, die Orks gebären" übersetzen lässt.

Die Orks erkennen (bei Männern) Kampffertigkeiten und Demonstrationen von Stärke an, so dass sich Helden durchaus auch den Respekt der Schwarzipelze verdienen können. Elfen jeder Art und Kriegerinnen werden jedoch niemals eine solche Anerkennung erringen können sondern werden allerhöchstens akzeptiert.

Weitere Hinweise zur Darstellung der orkischen Kultur finden Sie zudem auch in der Box **Das Ork-**

land, in DVV, im **Lexikon des Schwarzen Auges** sowie in der Box **Schwerter und Helden**.

GLÖSSAR

Im folgenden finden Sie einige wichtige Begriffe des *Ologhaijan*, der orkischen 'Hochsprache', die allen Orkstämmen gemein ist. Ausgestoßene Orks, die *Yurach*, sprechen dagegen das vereinfachte und mit vielen Lehnwörtern durchsetzte *Oloarkh* – und weder die Yurach noch ihre Sprache sind bei den "echten" Orks gerne gesehen.

Aikar Brazoragh Gestalt der orkischen Mythologie; der Einiger der Stämme

Ai Kattach! ("Keine Gefangenen!"), orkischer Schlachtruf

Arbach orkischer Säbel

Brazoragh Orkgott, steht für die Naturgewalten, Männlichkeit und Kampf

Burrkuzk eine Sippe der Orichai, verantwortlich für die Lowanger Tributlieferungen

Byakka orkische Doppelaxt

Gharyak (pl. Gharyakach) "Geist fremder Götter", ein nicht von den Orkgöttern erschaffener Geist; auch: Oger

Gruufhai orkischer Kriegshammer

Harordak Sippenvorstand, das Zweiergespann aus Häuptling und Schamane

Harrkush eine Sippe der Orichai

Harrygyuhl (pl. Harrgyuhlach) Totengeist

Khezzara orkische Hauptstadt

Khrichskvar ("Kettenreißer"), ein orkischer Gharyak (entspricht Heskate)

Nackortakai ("Blutsteine"), die Mondkristalle

Okach Akarri ("Schädelsteppe"), die orkische Geisterwelt zwischen Diesseits und Totenreich

Okwach orkische Elitekrieger

Oloarkh Sprache der Ausgestoßenen

Ologhaijan orkische Hochsprache

Orichai ein großer Orkstamm

Riyachart orkische Rundezelte

Tairach Orkgott, steht für den Tod, Magie und den Zeitenlauf

Takai rotes (frisches) Blut

Yaqrik orkischer Wurfspieß

Yurach ausgestoßene Orks

Zorkyach (pl. Zorkyach) Naturgeist

Einige orkische Namen: Burchai, Ghairazz, Gushrogh, Khaidach, Kurrusz, Ograch, Shurrusz, Turruzgh.

Gerade im Svellttal sprechen übrigens sehr viele Orks auch die Sprachen der Menschen, wenn auch in der Regel sehr gebrochen (Beispiele dafür finden Sie in den Vorlesetexten im Abenteuer. Nach diesen können Sie sich auch richten, wenn Sie während des Spiels Dialoge mit Orks improvisieren müssen.)

EXEMPLARISCHE SPIELWERTE

Verwenden Sie die folgenden Werte, wenn es im Verlauf des Abenteuers zu Kämpfen mit Orks kommt. Wie bei allen Spielwerten gilt natürlich auch hier, dass Sie diese an die Kampferfahrung Ihrer Gruppe anpassen können und sollten.

Werte eines unerfahrenen Orkkriegers

Säbel	INI 11+W6	AT 14	PA 13
	TP 1W+4	DK N	
Kurzbogen	INI 11+W6	FK 13	TP 1W+5
LeP 30	AuP 35	KO 14	MR 0 GS 7 RS 1

Sonderfertigkeiten: Biss

Werte eines erfahrenen Orkkriegers

Säbel	INI 12+W6	AT 14	PA 11
	TP 1W+4	DK N	
Wurfspeer	INI 12+W6	FK 14	TP 1W+4
Reiterbogen	INI 12+W6	FK 15	TP 1W+5
LeP 35	AuP 40	KO 15	MR 1 GS 6 RS 3

Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag, Sturmangriff

Werte eines Orkveteranen oder

Elitekriegers (Okwach)

Arbach	INI 13+W6	AT 16	PA 13
	TP 1W+5	DK N	
Byakka	INI 12+W6	AT 15	PA 12
	TP 1W+6	DK N	
Gruufhai	INI 11+W6	AT 16	PA 12
	TP 1W+7	DK N	
Wurfspeer	INI 13+W6	FK 18	TP 1W+4
LeP 40	AuP 45	KO 15	MR 2 GS 6 RS 4

Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag, Sturmangriff, Niederwerfen, Ausfall, Gegenhalten

Werte eines Kriegers

Keule	INI 8+W6	AT 13	PA 8
	TP 3W+5	DK NS	
LeP 50	AuP 50	KO 22	MR 0 GS 8 RS 4*

*) Haut (RS: 2) + Lederrüstung

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Sturmangriff

Werte eines orkischen Kampfhunds

Biss	INI 12+W6	AT 13	PA 4
	TP 1W+4	DK H	

LeP 20 AuP 55 MR -1 GS 11 RS 1*

*) Gelegentlich erhalten Kampfhunde eine speziell zugeschnittene Lederrüstung (RS+2)

Wird für eine AT eine 1 gewürfelt, die nicht pariert wird, so hat der Hund einen Kehlenbiss gelandet (entspricht einem *Gezielten Stich*, siehe MBK 42), der 1W+4 SP und eine Wunde erzeugt.

MYSTERIEN UND ARTEFAKTE

Im folgenden sind genauere Informationen über die in Laufe des Abenteuers auftauchenden Artefakte niedergelegt.

Zudem finden Sie hier auch Abschnitte mit Informationen über die *Okach Akarri*, der unheimlichen Geisterwelt der Orks, und die eingeborenen Hexen Aventuriens.

Bei den Artefakten erfolgt zunächst eine **Beschreibung** des Gegenstands, dann eine Ausführung über den **Hintergrund** und schließlich die nötigen Proben für eine profane und magische **Untersuchung und Analyse** des Artefakts (siehe auch MWW 152ff oder Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen 22ff).

DER RITUALDOLCH DER SATU -

PRIESTERINNEN

• **Beschreibung:** Ein schlanker Dolch von 2½ Spann Länge und ohne Parierstangen. Die drei Finger breite Klinge verbreitert sich zur Spitze hin leicht, am Griff wird sie von einer Umfassung gehalten: Diese ist reich verziert und mit feinsten Gravuren versehen, die fremde



Schriftzeichen und symbolische Naturzeichen aufweisen. Der Griff scheint aus einem beinartigen weißen Material gefertigt zu sein. Er ist in der Mitte schmal, wird zum Ende hin aber breiter. Hinter der Umfassung und am Knauf wurden große blass-rosafarbene Steine eingesetzt.

• **Hintergrund:** Der Ritualdolch stammt aus dem Gildenland, und wurde von Priesterinnen der Satu unter den gildenländischen Siedlern mit nach Aventurien gebracht.

Der Kult der Satu starb in Aventurien zwar recht rasch aus, doch gingen aus den Priesterinnen schließlich die aventurischen Hexen hervor.

Vor über fünfzig Jahren kam Nivaala auf die Spur des über 2.000 Jahre alten Ritualdolchs – einer der wenigen echten Relikte der Satu-Anbetung in Aventurien. Der Dolch ist kein magisches Artefakt, sondern tatsächlich mit karmalen Wirken erfüllt und damit ein machtvolleres göttliches Artefakt der Satu bzw. Satuaria.

• **Untersuchung und Analyse:** *Hüttenkunde* / *Metallguss* / *Alchimie*: Die Klinge besteht aus einer Silberlegierung.
Gesteinskunde / *Alchimie* / *Kristallzucht* / *Steinschneider*: Die Edelsteine sind Rosenquarze.
Götter/Kulte+4 / *Magiekunde*+6: Rosenquarze gelten als heiliger Stein der Satuaria.
Sprachenkunde+7: Die fremdartigen Schriftzeichen ähneln entfernt dem Alt-Güldenländischen bzw. Aureliani.
 Magische Analysen fördern keinerlei Ergebnisse zu Tage.

RUXZ'SKAHTH ~

DAS BLUTIGE STUNDENGLAS

“H'Skatht, Zeitenlose und Herrin des Kalten Feuers. H'Skatht, ewig-junge und ewig-alte: Mögen Deine Ketten Dich binden, die Feuer Dich halten. Mögest Du keinen Weg finden, keine Pforte sich Dir öffnen, kein Portal sich Dir zeigen...”
 —*Litanei der Jhrarhra, oft rezitiert zu Beginn von Satinav-Beschwörungen*

• **Beschreibung:** Eine ungewöhnlich große Sanduhr von gut einem Schritt Höhe. Beide Sandbehälter sind aus klarem, reinem Glas gefertigt. Vier, je nach Lichteinfall in einer anderen Farbe glänzenden Verbindungsstangen liegen außen an dem Glas an, ohne dass eine Befestigung zu erkennen wäre. Die Stangen laufen auf beiden Seiten in gebogene hornartige Ausläufer aus, auf denen das Stundenglas stehen kann. Im Inneren der Sanduhr findet sich statt Sand eine dickliche blutrote Flüssigkeit, die unmöglich langsam in die untere Glaskugel tropft. Selbst wenn man das Stundenglas umdreht tropft die Flüssigkeit weiter – dann jedoch nach oben...
 Weder die Glas- noch die Metallteile der Sanduhr lassen sich in irgendeiner Weise beschädigen oder gar zerstören. Das Glas fühlt sich jedoch auffällig kalt an, seine Berührung ist sogar schmerzhaft (1 SP / KR).
 (Eine Abbildung des Stundenglases finden Sie auf Seite 2.)

• **Hintergrund:** Jahrzehntelang fürchteten die mächtigen echsischen Ssad'Navv-Beschwörer des Zehnten Zeitalters ein Wesen namens H'Skatht, das den Dämonen nicht unähnlich war.
 H'Skatht erschien den Beschwörern meist während ihrer Anrufungen und holte immer wieder mal einen der ihren oder nahm ihm die Lebenskraft. Selbst die mächtigen Jhrarhra, die wohl begabtesten Temporalbeschwörer der Geschichte, waren gegen diese Dämonin nicht gefeit, die immer

wieder den Bannflüchen entging und jede kleinste Unachtsamkeit ausnutzte, um sich auf Dere zu manifestieren und grausame Ernte unter den Magiern zu halten.

Erst um 45.000 vor BF gelang es schließlich einem Zirkel der mächtigsten Jhrarhra-Beschwörer mit einem Trick, H'Skatht anzulocken um sie unter Aufwand all ihrer Kräfte in ein eigens zu diesem Zweck geschaffenes Banngefäß zu zwingen.

Die Echsen mussten allerdings feststellen, dass selbst ihre Macht nicht ausreichte, um die Dämonin auf ewig zu binden. Es gelang ihnen jedoch unter Aufbietung der Kraft von dreizehn Großmeistern der Zeitmagie, einen kleinen Teil der Essenz der H'Skatht in dem Gefäß zu binden und die Dämonin damit an den mysteriösen Ort zu fesseln, der heute als “Shaa'naas'bar“ bekannt ist.

Fortan vermochte H'Skatht (oder eben “Heskatet“) es nur noch zu bestimmten Sternkonstellationen auf Dere zu erscheinen, ihre Macht war nun stark beschränkt.

Das Banngefäß verwahrten die Jhrarhra in dem alten Ssad'Navv-Tempel in Selem, verborgen in einem Zeitgefängnis, das (so hofften sie) nur ein anderer Zeitbeschwörer aufspüren und öffnen konnte – dann nämlich, wenn die Ssad'Navv-Priester einen Weg gefunden hatten, die Dämonin endgültig zu bannen.

Doch die Zeit der Echsen ging bereits ihrem Ende zu und schon bald lebte niemand mehr, der von dem Vermächtnis der Jhrarhra wusste – bis Heskatet selbst Nivaala die entscheidenden Hinweise gab, die es der Hexe ermöglichten, das Stundenglas zu bergen.

Eine Zerstörung des Blutigen Stundenglases wäre wohl nur durch göttliches Eingreifen möglich, würde Heskatets gebannte Essenz dann jedoch wieder mit der Dämonin vereinen.

Es ist übrigens unwahrscheinlich, dass *Ruxz'Skatht* – das “Gefängnis der Kälte“ – schon immer diese Form hatte. Möglicherweise war es im Zehnten Zeitalter von gänzlich anderer Beschaffenheit.

• Untersuchung und Analyse:

Glaskunst: Eine derart reine und gleichmäßige Glasarbeit kann (zumindest mit profanen Mitteln) nicht hergestellt werden.

Alchimie+5 / *Hüttenkunde*+7 / *Magiekunde*+4 / *Metallguss*+7: Das Metall ist Mindorium, auch “Schlangenglanz“ genannt, das erste der magischen Metalle.

Alchimie+7 / *Magiekunde*+6: Mindorium ist recht unberechenbar und dient oftmals Geistern und Dämonen als Heimstatt bzw. wird gerne als Bannungsgefäß genutzt.

ODEM-Probe -8:

0-2 ZfP*: Der gesamte Gegenstand ist magisch.

3-6 ZfP*: Äußerst starke Kraftstränge umgeben ein feineres Geflecht in der Mitte.

7-11 ZfP*: Vier armdicke Kraftstränge an den Stellen der gehörnten Stangen umgeben ein ungemein fein verästeltes Geflecht um die Glaskörper. Die gesamte Struktur ist dämonisch verunreinigt.

12+ ZfP*: Die äußeren Stränge pulsieren kräftig und regelmäßig. Das feine Geflecht dahinter konzentriert sich in der Mitte. Das Zentrum leuchtet auffällig und läuft in chaotischen Verästelungen aus, die in alle Richtungen davonzüngeln und ausfasern.

ANALYS-Probe +13 (abzüglich der Erleichterungen durch den ODEM und einen hohen *Magiekunde*-Wert):

0-3 ZfP*: Das Artefakt wurde mittels INFINITUM geschaffen, die Repräsentation erinnert entfernt an Echsenmagie.

4-7 ZfP*: Die Wirkung ist tatsächlich permanent, die gebundene Magie ist urtümlich-echsisch. Eine starke chaotisch-dämonische Kraft ist an das Artefakt gebunden.

8-12 ZfP*: Es handelt sich um eine Art Banngefäß. Die wirkende Magie ähnelt in ihrer Form den Merkmalen *Antimagie*, *Dämonisch*, *Geister* und *Temporal*, wobei die Sprüche sich entlang der äußeren Kraftstränge und dem haarfeinen Geflecht des Glaskörpers orientieren. Dahinter ist eine dämonische Kraft oder eine dämonische Wesenheit in die Matrices gebunden.

Im Zentrum des Geflechts drängen immer wieder einzelne Fäden dieser dämonischen Kraft hervor. Anscheinend ist auch Blutmagie bei der Erschaffung zum Tragen gekommen. Das Artefakt ist sehr alt und durch normale oder magische Einwirkungen nicht zu zerstören.

13-18 ZfP*: Das Artefakt ist nicht besessen, stattdessen scheint die Essenz oder ein Teil einer dämonischen Wesenheit in den Gegenstand gebunden zu sein. Diese Essenz versucht beständig, aus dem bindenden Astralgeflecht auszubrechen.

19+ ZfP*: Das Stundenglas ist mit uralter echsischer Ritualmagie vor über 45.000 Jahren geschaffen worden.

Das Geflecht nennt seinen Wahren Namen: *Ruxz'Skahth*, "Gefängnis der Kälte". Darin

gefangen ist ein Teil der Essenz eines dämonischen Wesens: *H'Skatht*.

Um das Artefakt (etwa mittels *DESTRUCTIBO*) zu entzaubern würde nicht einmal die permanente Kraft mehrerer Erzmagier ausreichen.

DIE MONDKRISTALLE

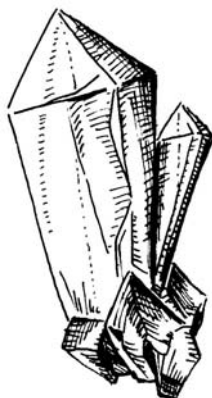
• **Beschreibung:** Die Mondkristalle, wie sie aus den Minen nach Lowangen gebracht werden, sind nur grob nachbearbeitet: recht große, gezackte Kristalle mit scharfen Kanten von klarer, durchsichtiger Konsistenz ähnlich dem Bergkristall. Bei den meisten sind noch Spuren des silbrigen Erzes zu sehen, auf denen die Mondkristalle gewachsen sind.

Bei Vollmond sind die Kristalle klar und durchscheinend, das in ihnen gebrochene Licht erscheint aber leicht rötlich. Nähert sich jedoch Neumond (ab etwa sechs Tagen vorher), desto undurchsichtiger und rötlicher werden die Steine, bis sie zum Zeitpunkt der toten und wiedergeborenen Mada eine tiefrote Färbung angenommen haben (aber durchscheinend bleiben). Danach nimmt die Färbung wieder ab, bis sie sechs oder sieben Tage nach Neumond wieder farblos und klar sind.

• **Hintergrund:** Erstmals entdeckt (und dann auch ursprünglich für Bergkristall gehalten) wurden die Kristalle im Jahre 1009 BF. Die Prospektoren nannten die Kristalle schließlich aufgrund ihrer Eigenschaft, die Farbe mit dem Lauf des Madamals zu verändern "Mondkristalle" und der Name blieb an ihnen haften.

Heute bauen die Arbeiter in den Minen des Finsterkamm im Jahr maximal sieben Mondkristalle von verwertbarer Größe ab. Da diese jedoch stets den Orks übergeben werden gibt es auch kaum gesicherte Erkenntnisse über die Kristalle. Lediglich bei zwei Gelegenheiten wurde der *Akademie der Verformungen* ein Kristall zur Analyse überlassen.

Regeltechnisch funktionieren die Mondkristalle wie herkömmliche *Kraftspeicher* (siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** 26ff): Dabei muss ein Kristall jedoch mindestens 60 Karat haben und kann dann pro Karat ½ AsP speichern. Auffüllen kann man die Kristalle im Verhältnis 1:1 entweder mit LeP oder AsP, wobei eine Kombination von beiden Energieformen jedoch zu verheerenden (und bislang noch unerforschten) Nebenwirkungen führen kann. Seine wahren Qualitäten entwickelt der Kraftspeicher aber erst in den Tagen vor einem Neumond:





In den sechs Tagen vor einem Neumond steigt die Kraft in dem Mondkristall stetig an (um den Faktor 1,5 bei Astral- und den Faktor 2 bei Lebensenergie), die an den Tagen nach Neumond wieder langsam auf einen Wert knapp unter den zuvor im Kristall gespeicherten absinkt. Auch dann kann die Energie jederzeit entnommen werden.

Bei Vollmond kehrt sich die Wirkung dagegen um und die gespeicherte Energie schwindet wieder (jedoch ohne sich wieder aufzufüllen.)

Im Rahmen von Ritualen und zur Unterstützung bei Zaubern scheinen die Kristalle zudem manche Magiewirkungen, namentlich solche mit den Merkmalen *Beschwörung* und *Dämonisch*, zu unterstützen.

• **Untersuchung und Analyse:** Magische Untersuchungsmethoden führen zu keinen Erkenntnissen. Lediglich wenn die Kristalle mit Lebens- oder Astralenergie gefüllt sind kann man anhand eines ODEM oder ANALYS die ungefähre Höhe der gerade gespeicherten Energie feststellen, bei gut gelungenen Proben des ANALYS auch die Art der gespeicherten Kraft (ob nun LeP oder AsP.)

DIE OKACH AKARRI

“Grau, so grau. Unendlich und grau. Ich sehe die Lebenden und die Toten. Ich sehe die Nicht-Toten und die Nicht-Lebenden. Ich strecke meine Hand aus und berühre sie. Ich gebiete über sie. Alle beugen sich meiner Macht...”

—*Worte eines jungen Schamanen auf seiner ersten Seelenfahrt, kurz bevor der Ork mit blutenden Augen verstarb*

Wie alle Schamanen pflegen auch die Tairach-Priester der Orks eine Weltsicht, die von Gelehrten gemeinhin als *Animismus* bezeichnet wird. Diese animistische Sicht setzt alle Dämonen, Elementarwesen, Totengeister, sogar alle Zaubervirkungen schlechthin mit *Geistern* gleich.

Wo also ein Gildenmagier einen Heilzauber benutzt, um einer Person zu helfen, da ruft ein Schamane in seiner Überzeugung einen Geist herbei, der die gewünschte Wirkung hervorruft – auch wenn bei näherer Betrachtung kaum ein Unterschied in der Ausführung des Zaubers besteht.

Diese animistische Auslegung erlaubt den Schamanen unter anderem, dass ihre Rituale ihre Wirkung auf alle Zaubervirkungen, aber auch alle magische Wesen mehr oder weniger gleich entfalten können.

Diese Unterschiede und Wirkungen kommen vor allem dann zu ihrer vollen Entfaltung, wenn ein

Schamane seine Seele auf die Reise schickt, um die *Geisterwelt* aufzusuchen: Dort verblassen die Unterschiede zwischen tatsächlichen Geistern, Elementaren und Dämonen und erlauben es dem Schamanen, mit all diesen Wesen nahezu gleichwertig zu interagieren.

Die orkischen Schamanen kennen als Geisterwelt die *Okach Akarri* – die “Schädelsteppe“. Diese liegt zwischen dem Diesseits und Tairachs Totenreich und muss in der Vorstellung der Orks von jedem überquert werden, der in das Reich der Toten einziehen will. Naturgemäß müssen die Geister toter Krieger sich auch dabei diversen Gefahren und Herausforderungen stellen, bevor sie in die nächste Welt gelangen können. Und so ist es auch nicht verwunderlich, dass (nach Auffassung der Orks) manch ein Krieger auf dem Weg ins Jenseits in der Okach Akarri verlorengelht und dort dann ruhelos umherwandert.

Der Übergang in das Totenreich ist hier also fließend und auch die Okach Akarri selbst steht unter der Herrschaft Tairachs.

Die Schädelsteppe gleicht in der Sicht der Orks meist einer von grauem Staub bedeckten Ebene, in der die Geister umherstreifen. Eine Besonderheit ist, dass die Schamanen der Orks in der Lage sind, selbst in der Geisterwelt die Lebenden (bzw. deren Blut) wahrzunehmen.

(Weitere Informationen zum Animismus und der Geisterwelt der Schamanen erfahren Sie in MGS 150ff sowie in AG 118ff.)

DIE EIGEBORENEN

HEXEN AVENTURIENS

“Und als Sumu spürte, dass ihr Ende nahe war nahm sie all ihre Macht zusammen: Mit ihrer letzten Liebe, ihrem letzten Zorn gebar sie aus sich selbst ein Ei, groß und makellos.

Aus diesem Ei entstieg schließlich Satuarria. Wir alle stammen von Satuarria ab, ihr Blut gibt uns Kraft und lehrt uns, all unseren Gefühlen zu vertrauen...”

—*aus der Sage von Satuarrias Geburt, wie sie die Hexen des Finsterkamms ihren Töchtern erzählen*

Sehr selten einmal sollen auch heute noch Hexen ein Ei zur Welt bringen, aus dem dann nach sieben Monaten und sieben Tagen ein Mädchen (es sind keine Berichte von männlichen Egeborenen bekannt) von besonderer Schönheit und Ausstrahlung schlüpft. Solche Hexen hören dann tatsächlich zwischen dem 16. und 30. Lebensjahr auf zu altern und sind unsterblich.



Von einer egeborenen Tochter Satuarias sagt man deshalb, dass in ihr das Blut der Sumutochter noch unverdünnt fließt. Viele egeborene Hexen können tatsächlich auch auf mehrere Ahninen verweisen, die ebenfalls einst einem Ei entstiegen sind, so dass sich hier auch eine Art Vererbung abzeichnet. Jedoch kann keine egeborene Hexe berechnete Hoffnung darauf haben, dass sie oder aber ihre Tochter ebenfalls einmal ein Ei zur Welt bringen werden.

In den ersten Jahrzehnten, bis hin zu ein- oder zweihundert Jahren Lebenszeit sind solche egeborenen Töchter Satuarias meist das Zentrum ihrer Zirkel und die Königinnen der Hexennächte. Von anderen Hexen wird ihnen immer besonderen Respekt und Verehrung zuteil, verfügen diese Frauen doch tatsächlich neben der Gabe der Unsterblichkeit und ewigen Jugend auch immer über besondere Schönheit und Kraft. Viele werden für lange Zeit zu herausragenden Machtgestalten innerhalb der Schwesternschaften und lenken weise deren Geschicke.

Dennoch werden nur sehr selten Berichte über wirklich alte Egeborene bekannt: So kennt man zwar die *Alte Zarpa*, die angeblich weit über 100 Jahre alt sein soll, und die mehr als 200 Jahre zählende *Yassia* aus dem albernischen (siehe **Das Fürstentum Albernia**, Seite 97). Der geheimnisvollen *Desmona* werden bisweilen bis zu 400 Lebensjahre zugesprochen (siehe den Band **Die Kaiserstadt Gareth**, Seite 51 aus der Box **Land der Stolzen Schlösser**). Und niemand vermag wohl zu sagen, wie lange schon die uralte *Tula von Skerdu* (siehe **Unter dem Westwind**) unter den Lebenden weilt.

Es scheint jedoch ganz so, als würden die Egeborenen Hexen sich mit fortschreitendem Alter

immer mehr ins Verborgene zurückziehen und die Geschicke ihrer Schwestern nur noch aus den Schatten heraus lenken. In diesem Zusammenhang hört man auch immer wieder von der berühmten *Lycosa*, die zur Zeit der Priesterkaiser lebte und angeblich bis heute heimlich den Feldzug ihrer Anhängerinnen, der *Rächerinnen Lycosas*, gegen die Praioskirche führen soll (siehe den Band **Blutrosen und Marasken**, Seite 144 aus der Box **Borbarads Erben**).

Die wahren Machtgestalten hinter den Hexen könnten also durchaus einige wenige Unsterbliche sein, die über die Jahrhunderte Geheimnisse wie die Flugsalbe und die Hexenflüche bewahrt haben und nicht mehr in der Öffentlichkeit erscheinen.

Tatsächlich berichten auch viele Sagen und Legenden unter den Töchtern Satuarias von den Taten solcher egeborener Hexen.

Die eigentlichen Wurzeln der Satuariaverehrung liegen neben dem Gildenland in der untergegangenen Echsenkultur, die die Sumutochter als *Ssad'Huar* noch bis heute verehren. Ob aber auch die Echsen – die ja bekanntlich *alle* aus Eiern schlüpfen und somit eine Unterscheidung schwer machen – eine Entsprechung zu den unsterblichen egeborenen Hexen unter den Menschen kennen ist nicht bekannt. Zumindest die Töchter Satuarias Südaventuriens forschen jedoch immer mal wieder nach dieser oftmals behaupteten Verbindung zwischen den Echsen und den Hexen (die ja schon die Wortverwandtschaft nahelegt.)

Interessant ist dagegen, dass die echsische Überlieferung von dem Geschwisterpaar Satuaria und Satinav berichtet: Besteht hier möglicherweise ein Zusammenhang zwischen den egeborenen Hexen und ihrer Fähigkeit, dem Lauf der Zeit zu trotzen?

WEITERE ABENTEUER IN LOWANGEN

Wenn Sie und Ihre Spieler Gefallen an dem Abenteuerschauplatz Lowangen gefunden haben dann bieten sich noch viele weitere Szenarien und Abenteuer für das Spiel mit der Stadt an:

- **Tsaia Jostran** möchte ja schon länger dem Diebesaspekt ihres Gottes in der Handelsstadt mehr Geltung verleihen. Nun hat sie endlich bedeutende Erfolge mit ihren *Fuchsaugen* erzielt, kommt dabei jedoch der wenig phexgefalligen Diebesgilde in die Quere.

Die Gilde hat nämlich gar kein Interesse daran, dass ihr jemand ins Handwerk pfuscht und greift auch zu härteren Maßnahmen, um die Konkurrenz auszuschalten.

Zudem hofft Tsaia darauf, in absehbarer Zeit einen zweiten, geheimen Tempel für die Diebe der Stadt zu eröffnen und benötigt noch Gelder für dessen Einrichtung.

- Der Gildenrat sucht im Namen der Stadt weiterhin nach **Verstärkung gegen die Orks** und hofft darauf, dass Lowangen eines Tages von den Schwarzipelzen befreit wird. Die Orks dagegen sehen jede Bemühung in dieser Richtung nicht so gerne.

Möglicherweise werden die Helden (die inzwischen ja reichlich Erfahrung mit der Stadt, den Orks und dem Sveltall haben) angeworben, um heimlich Unterhändler nach Lowangen zu



bringen oder gar selbst die Verhandlungen zu eröffnen.

- Die **KGIA** ist auch weiterhin daran interessiert, mehr über den geheimnisvollen Anführer der Orkstämme zu erfahren.

- In der Hoffnung, von ihrem Posten wieder abberufen zu werden, beginnt die Botschafterin der Horas, Daphne ya Carillis, auf eigene Faust **Verhandlungen** mit den Gilden über eine Allianz mit dem Horasreich.. Dabei macht sie wahllos Zugeständnisse über die Entsendung horasischer Truppen und Abgabe von Waffentechnologie.

Wenn nun ihre Vorgesetzten in Vinsalt, viel eher aber der Gildenrat hinter die Wahrheit kommen könnte die Situation unangenehm enden.

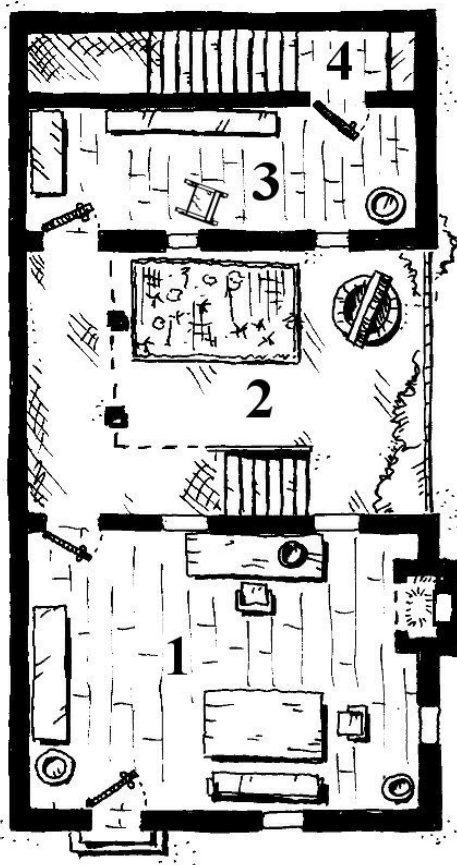
- Sein unstillbarer Hass auf die Orks hat den Wirt **Eslam Eiderstein** in den Ersten Kreis der Verdammnis mit Blakharaz geführt. Er beginnt nun

heimlich damit, Gleichgesinnte um sich zu scharen um Maßnahmen gegen die Schwarzipelze zu ergreifen.

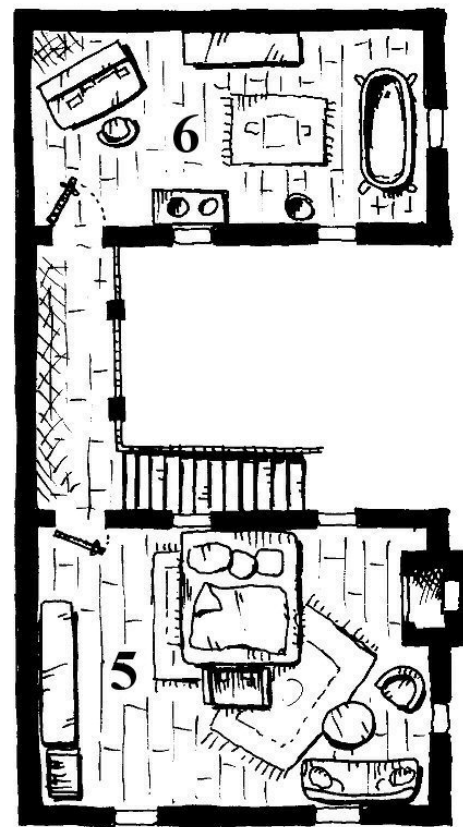
Dass er dadurch erneut den instabilen Frieden zwischen Menschen und Orks gefährdet bemerkt Eslam in seinem Wahn nicht.

- Aufgrund des **sinkenden Einflusses** der Flößer- und Bootsbaugilde überlegt der Gildenrat, einen der beiden Sitze der Flößer umzuverteilen.

Mehrer Gilden haben es nun auf den freiwerdenden Platz abgesehen: Die Kaufherrengilde will mit einem vierten Sitz die Mehrheit im Rat erringen. Die Nordlandhändler würden nur zu gerne mit den Kaufherren gleichziehen. Und die Flößer versuchen natürlich verzweifelt, ihren zweiten Sitz zu behalten.



ERDGESCHÖSS

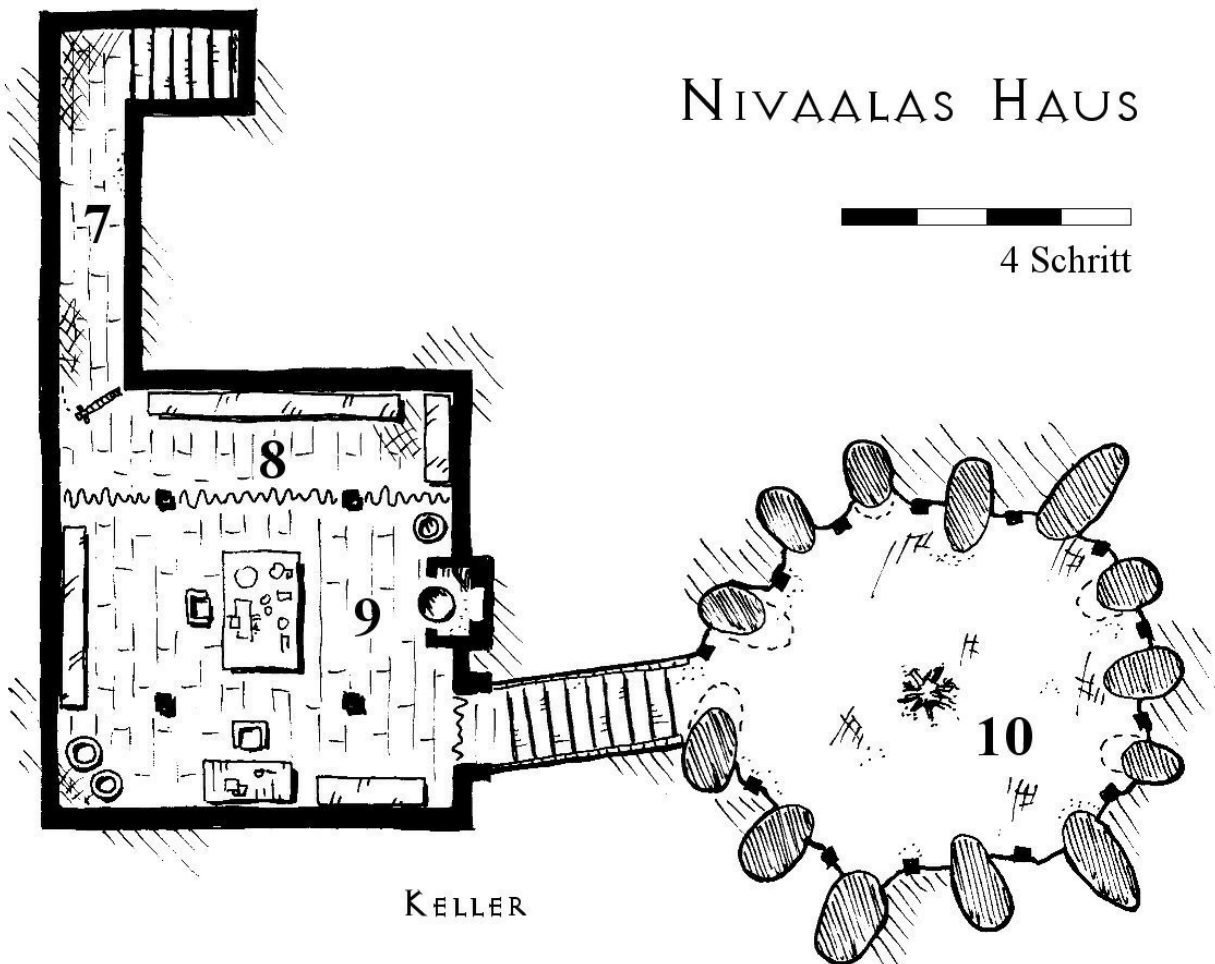


⊕ BERGESCHÖSS

NIVAALAS HAUS



4 Schritt



KELLER



Stadt und Land
Lobanugen

100 Schritt

