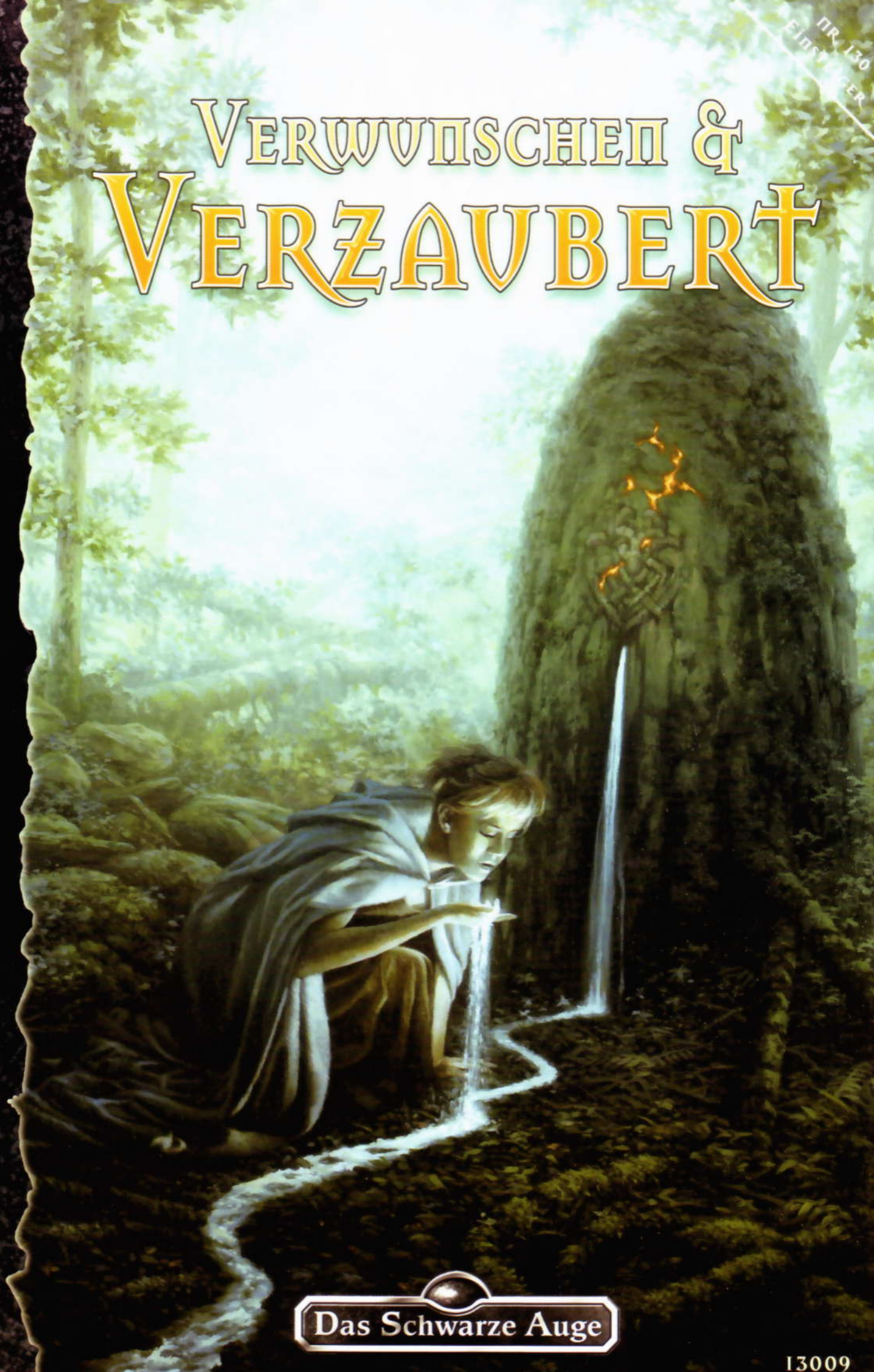


ADVENTURIER

SECHS MÄRCHENHAFTES DSA-KURZABENTEUER FÜR 3 - 5 EINSTEIGER-HELDEN

VERWUNSCHEN & VERZAUBERT

NR. 130
EINSTEIGER



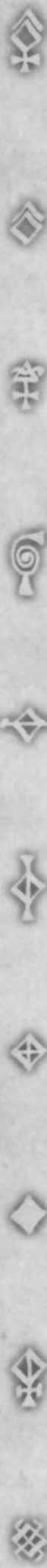
Das Schwarze Auge

13009

Das Schwarze Auge

VERWUNSCHEN & VERZAUBERT

FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



Gesamtredaktion

FLORIAN DOP-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

Lektorat

MOMO EVERS,
FLORIAN DOP-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

Coverbild

CHRISTOPHE VACHER

**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**
RALF BERSZUCK

Innenillustrationen und Karten

ZOLTÁN BOROS/AGENTUR KOHLSTEDT,
CARYAD, RALF HLAWATSCH (STADTPLAN RASHDUL),
INA KRAMER (KARTENAUSSCHNITTE DER REGIONEN),
SABINE WEISS, EVA ZIMMERMANN

Belichtung, Druck und Aufbindung

SKP DRUCK UND VERLAG GMBH & CO., PORDEN

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN

sind eingetragene Warenzeichen von
Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,
1999, 2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

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

1 2 3 4 5 6 07 06 05

Printed in Germany 2005
ISBN 3-89064-391-4



VERWUNSCHEN & VERZAUBERT

SECHS DSA-KURZABENTEUER
FÜR FREUNDE DER MÄRCHENHAFTEN PHANTASTIK
FÜR DEN MEISTER UND 3 BIS 5 HELDEN

MOMO EVERS (HRSG.)

AUTOREN UND AUTORINNEN:

ASTRID MOSLER, FALK BEHR, KATHARINA PIETSCH, MARK WACHHOLZ,
MARTINA POETH, OLIVER HOFFMANN, THOMAS FINN, TOBIAS HAMELMANN,
TOBIAS RADLOFF UND TYLL ZYBURA

HANS CHRISTIAN ANDERSEN GEWIDMET,
EINEM DER GRÖßTEN MÄRCHENERZÄHLER UNSERER ZEIT.

MIT DANK FÜR IDEEN, MITHILFE, ANMERKUNGEN UND ANDERES AN:
DANIEL JÖDEMANN UND MARK WACHHOLZ FÜR SCHRIEDSRICHTERISCHE UMTRIEBE,
LORETTA FÜR UNTERSTÜTZUNG TROTZ UNGELIEBTER THEMATIK,
TINA HÄGNER FÜR NORDMÄRKISCHEN SUPPORT, FRB FÜR UNERMÜDLICHES VERSTÄNDNIS BEI
LOGORRHÖE, ALLE AUTOREN FÜR DIE GUTE UND KOOPERATIVE ZUSAMMENARBEIT

SOWIE DIE GESAMTE DSA-REDAKTION, OHNE DIE MIR DSA
NUR HALB SO VIEL SPAß MACHEN WÜRD.

EINE DSA-SPIELHILFE



FANTASY PRODUCTIONS



INHALT

VORWORT	5
DEM MEISTER ZUM GELEIT	5
DIE ABENTEUER IN KÜRZE	6
MARMORTRÄPEN	7
ES WARE EINMAL	7
DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK	10
DAS ABENTEUER BEGİNNT	10
ÜBERSTOCK UND STEIN	11
EREIGNISSE IN KALDENBACH	12
SPURENSUCHE	15
DER HERRENSITZ	17
DIE GROTTE	20
FREI	21
DAS FINALE	22
... UND SIE LEBTEN GLÜCKLICH BIS AN IHR LEBENSENDE	23
DRAMATIS PERSONAE	23
DIE BESTIE VON FAIRNGARD	25
ES WARE EINMAL – DIE VORGESCHICHTE.....	25
DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK	26
DURCHS LIEBLICHE ABAGUND	26
FAIRNGARD	28
MONSTERHAUS	29
GLÜHENDE AUGEN, ZERBROCHENER SPEER.....	34
DRAMATIS PERSONAE	36
DAMAST UND SILBERGLANZ	38
ES WARE EINMAL – DIE GESCHICHTE DES SILBERSPIEGELS	38
HINTERGRUND	38
DAS GESICHT IM SPIEGEL	39
AUF DEM BAZAR	41
WEGE IN DEN PALAST	46
EIN TUCH ZU ENTWEIDEN – VARIANTE I: PÄCHTLICHER EINBRUCH ...	47
EIN TUCH ZU ERLANGEN – VARIANTE II: DER HEIRATSSCHWINDEL	48
DAS FINALE	50
ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE	52
ANHANG II: RASHDUL	53
SIEBEN LEBEN	54
DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK	54
DER EINSTIEG	55
PACHFORSCHUNGEN	57
DAS ENDE DES ABENTEUERS	64
DRAMATIS PERSONAE	65
OGERZÄHNE UND HÜHNERDIEBE	66
ES WARE EINMAL	66
DAS ABENTEUER	67
PROLOG – HAHNENSCHREIE	68
WER IST UMBRABRA?	69
WO IST FAIRNGARD?	74
DIE HERRIN DES SEES	77
EPILOG: AN DER ALTEN EICHE	80
DRAMATIS PERSONAE	80
DER GESTOHLENE TRAUM	82
ES WARE EINMAL	82
ES LEBTE DEREINST EIN TAPFERER HELD –	
DER EINSTIEG INS ABENTEUER	83
VON EINEM DERAUSZOG – DER WEG INS ABENTEUER	84
ES WARE EINMAL EIN VERWUNSCHENES DORF –	
DIE REISE IN DIE TRAUMWELT	86
ICH TRÄUMTE, DASS ICH TRÄUMTE,	
DASS ICH IN EINEM TRAUM ERWACHE – IN DER TRAUMGLOBULE	86
AUFGSTAND!	90
DAS HECKENLABYRINTH	90
DAS EINHORN	93
DIE RÜCKKEHR ZU DEN SCHLAFENDEN	94
UND SIE LEBTEN GLÜCKLICH BIS AN IHR ENDE	95
DRAMATIS PERSONAE	95

HANDOUTS FINDEN SIE IN DER KARTENTASCHE AM ENDE DES BUCHES



VORWORT

In diesem Jahr jährt sich der Geburtstag des großen Märchenerzählers Hans Christian Andersen zum zweihundertsten Mal; und wie könnte man diesem Ereignis besser Rechnung tragen, als mit einer Abenteueranthologie, die sich dem Märchenhaften widmet. Aventurien ist per se eine verwunschene, eine verzauberte Welt. Und doch stößt man in Abenteuerpublikationen nur selten auf Einhörner oder Dryaden, Dschinne oder Schrate, Kobolde oder Feen, die mit den Helden – im Rahmen ihrer Möglichkeiten – zu interagieren bereit sind. Wo dere-umspannende Kampagnen wie **Borbarads Rückkehr** oder **das Jahr des Feuers** die großen Helden Aventuriens auf den Plan rufen, bietet **Verwunschen und Verzaubert** die Möglichkeit, sich mit kleinen Schicksalen in einem überschaubaren Rahmen auseinander zu setzen und jenen zu helfen, die einem Helden noch persönlich für seine Hilfe danken können (und ihren Dank nicht stellvertretend durch Kaiser oder hohe Geweihte zum Ausdruck bringen müssen). Auch Hintergrundkenntnisse der aventurischen Welt sind nur in Grundzügen erforderlich, so dass nahezu alle Szenarien auch mit unerfahrenen

Spielern gespielt werden können. Einige wenden sich zudem an unerfahrene Spielleiter, die sich hier – aufbauend auf die Spielleitertipps in der Basisbox – an ihrem ersten 'eigenen' Spiel versuchen können. Die vorliegende Sammlung ist nicht für Gruppen geeignet, deren Herz nach großen Schlachten und politischer Intrige begehrt. Weder Kors Ruf hallt über die Felder, noch bittet der Adel des Mittelreichs die Helden um Hilfe.

Kleine Geschichten mit märchenhaftem Ambiente führen Abenteuergruppen in eine Welt voller Zauber und Magie, in denen sie selbst zu Helden aus jenen Märchen werden, denen sie einst an den Lagerfeuern Deres lauschten. Und wer weiß: Vielleicht war es ja eine dieser Geschichten, die in ihnen den Wunsch weckte, dereinst selbst in die Welt hinauszuziehen, um Abenteuer zu werden.

Halle/Saale im Dezember 2004

Für die Autoren

Momo Evers

DEM MEISTER ZUM GELEIT

Die Abenteuer in dem vorliegenden Sammelband sind in altbewährter Manier aufgebaut: Zu Beginn finden Sie eine Zusammenfassung der Handlung; Personen- oder Ortsbeschreibungen sind – wo möglich – in übersichtlichen Kästen dargelegt oder finden sich am Ende unter **Dramatis Personae**. Informationen zum Vorlesen oder Nacherzählen finden Sie in Kästen. Ein Einordnungskasten zu Beginn eines jeden Abenteuers legt Ihnen 'das Wichtigste in Kürze' dar: Ort, Zeit, Anforderungen an die Heldengruppe sowie einen stichwortartigen Überblick. Zur Hervorhebung der Talent- und Zauberproben wird die *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrem ersten Auftreten kursiv gedruckt, dazu durchgehend Namen von Schiffen, Gasthäusern o.ä. **VERSALIEN** kennzeichnen Zauber oder andere magische Handlungen, **KAPITÄLCHEN** göttliches / liturgisches Wirken. Wo keine Werte für Figuren angegeben sind, passen Sie diese an die Werte Ihrer Heldengruppe an. Zu keiner Zeit sollten die Helden gegen Wesen mit Todessehnsucht kämpfen. Jeder Bewohner Deres hat einen eigenen Hintergrund, eine eigene Geschichte, eigene Sehnsüchte, Ziele und Wünsche – und sollte niemals zu purem 'Metzelfutter' verkommen. Lassen Sie Gegner sprechen, während diese kämpfen, sei es mit einem Fluch, einem Schwur oder einem Gebet auf den Lippen. Und scheuen Sie sich nicht, Gegner auch einmal fliehen oder wimmernd (oder mit dem Hinweis auf ihre Familien) um Gnade flehen zu lassen, wenn es zur Situation passt.

Da **Verwunschen und Verzaubert** Ihnen sechs Abenteuer auf begrenztem Raum präsentiert, sind jeweils lediglich die für die Handlung wichtigen Szenen ausführlich beschrieben. Solche, in denen es vielerlei Unwägbarkeiten gibt, sind angerissen und mit alternativen Möglichkeiten und den daraus resultierenden Ereignissen versehen. Ergänzend finden sich Anregungen für weitere, ausschmückende Stimmungssequenzen. An einigen Stellen ist eine strikte szenische Abfolge der Ereignisse nicht möglich, da nicht vorauszusehen ist, welchen Weg die Helden zuerst beschreiten werden. Dort wird eine Abfolge der Ereignisse lediglich vorgeschlagen.

REISELEKTÜRE

Sie werden beim Durchlesen dieses Abenteuers an einigen Stellen auf Quellenverweise stoßen. Die weiterführenden Hinweise sind nicht notwendig für diese Abenteuer, können sie jedoch bereichern. Außerdem können Sie aus den angegebenen Werken nach Belieben Quellen herausuchen und als Vorlesetexte für die Abenteuer verwenden. Unterstützendes Material für die vorliegende Sammlung finden Sie vor

allem in der **Zoo-Botanica Aventurica** sowie in der Regionalspielhilfe **Am großen Fluss** (erscheint Oktober 2005), das der Welt der Feen und Anderwesen großen Raum gibt. Für **Damast und Silberglanz** können Sie gern in **Land der ersten Sonne** (erscheint August 2005) schmökern; für **Ogerzähne und Hühnerdiebe** in **Unter dem Westwind** (und dort unter 'Die Streitenden Königreiche', konkret: Nostria). Weitere im Band verwendete Quellen und ihre Abkürzungen sind: **Mit Wissen und Willen** (MWW; aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**), **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** (SRD), das **Lexikon des Schwarzen Auges**, der **Aventurische Bote** (AB) und der Roman **Blutrosen**.

MÄRCHENKULTUR IN AVENTURIEN

Märchen sind das zentrale Thema dieser Anthologie. Lassen Sie die Helden in Schenken auf Märchenerzähler treffen oder einen Reisenden aus der Region auf ihr Lagerfeuer stoßen und um Gastfreundschaft bitten, der ihnen als Dank Märchen seiner Heimat erzählt. Wenn Ihre Gruppe Spaß daran hat, kann der Erzähler die Helden ihrerseits bitten, Märchen aus ihrer Region zu erzählen, oder er kennt auch ein solches, das ein Abenteuer der Helden – natürlich verfremdet – wiedergibt. Denken sich Ihre Spieler Märchen aus, können Sie diese spontan in die in diesem Band versammelten Abenteuer einbinden (insbesondere bei **Der gestohlene Traum**). Besonders stimmungsvoll ist es, bereits in anderen, vorangehenden Abenteuern immer mal wieder ein oder mehrere in dieser Anthologie versammelte Märchen an die Helden heranzutragen, damit diese von der Wucht des Märchenstoffes in diesem Szenario nicht erschlagen werden. Es gibt einige Märchenerzähler und eine lebendige Märchenkultur in Aventurien, und es spricht nichts dagegen, diese auch dann als Stimmungselement einfließen zu lassen, wenn sie nicht direkt und *stante pede* mit einem gerade gespielten Abenteuer in Verbindung steht.

Die Märchen am Anfang der Abenteuer sind nicht nur stimmungsvolles Beiwerk, sondern tragen auch zur Lösung der Szenarien bei, sind für diese sogar notwendig. Auch möchten wir Sie dazu ermuntern, den vorgestellten Märchen eigene hinzuzufügen. Als Inspirationsquellen können Märchen berühmter Autoren und Märchensammler wie den Gebrüdern Grimm, Hans Christian Andersen, Wilhelm Hauff und Ludwig Bechstein dienen, die sich in Bücherschrank oder Bibliothek, in jedem Fall aber auch beim Suchen unter entsprechenden Stichworten im Internet zuhauf finden. Wenn Ihre Spieler Spaß daran haben, können auch klassische Märchenfiguren wie Rapunzel, Dornröschen,

der Wolf und die sieben Geißlein und andere eingebaut und 'aventurisiert' werden. Achten Sie aber darauf, dass die Stimmung nicht zu sehr ins Komödiantische abdriftet. Christliche Symboliken werden durch zwölfgöttliche ersetzt, ein Tausch von Männer- und Frauenrollen (der schüchterne Prinz und die tapfere Heldin) ist ein weiterer Verfremdungsaspekt, ebenso die Verwendung aventurischer Namen und Orte. Auch die Betonung von Horror-Elementen ist möglich, denn fast alle Märchen haben eine unheimliche oder grausame Komponente. Zudem können durch Vermischung bekannter Märchenelemente sehr leicht neue und verfremdete Märchen entstehen.

Aventurische Heldenthemen eignen sich ebenfalls für Märchen, und

ebenso die persönlichen, erlebten Abenteuer der Helden. Die Umsetzung ist schnell und einfach: Es bedarf des klassischen Helden, des Bösewichts, eines Unrechts oder einer unlösbaren Aufgabe und einer List oder Heldentat, mit der diese durch den Helden gelöst und der Bösewicht überwunden wird.

Haben Ihre Helden die Rätsel aus **Verwunschen und Verzaubert** gelöst, spricht nichts dagegen, ihnen zu einem späteren Zeitpunkt einen Barden in einer Schänke zu präsentieren, der die erste Version eines 'neuen' Märchens zum Besten gibt. Und in diesem spielen die Helden – natürlich in verfremdeter Form, denn so gehört es sich schließlich für ein gutes Märchen – eine entscheidende Rolle ...

DIE ABENTEUER IN KÜRZE

Einmal im Jahr weint die steinerne Statue des schönen Prinzen auf dem Marktplatz zu Kaldenberg **Marmortränen (1)**, ein Magister wird von Gargylen entführt, und die 'Koschfuchse' – eine Gruppe mutiger Jung-Abenteurer zwischen 10 und 13 – sind verschwunden. Wo Alchimisten nur deshalb Schlange stehen, um die wertvolle Ingredienz zu sammeln, gehen die Helden in dem Abenteuer von Falk Behr und Thomas Finn einem alten Geheimnis auf den Grund, erforschen eine alte Spukruine und erlösen zwei Liebende, die 500 Jahre in Stein gemeißelt auf den Augenblick warteten, in dem sie einander wieder in die Arme schließen können.

Vor vielen hundert Jahren brachte ein Ungeheuer Leid, Kummer und Tod über ein kleines Dorf am Rand des Farindelwalds. Doch ein mutiger Held stellte sich ihm entgegen und schloss ein Bündnis mit einer Dryade. Solange der Bund währte, sollte sie das unheilige Wesen hüten und somit das Dorf bewahren. Doch der Held starb, der Bund geriet in Vergessenheit und die Dörfler fällten den Baum der Dryade und setzten **Die Bestie von Fairngard (2)** erneut frei. Ohne es zu wissen, brachten sie Leid über Feen- und Menschenwelt, und der Aberglaube treibt sie nun dazu, die einzige Person aus ihrer Mitte dem sicheren Tod überantworten zu wollen, die noch an die 'alten Märchen' glaubt. Nur mutigen Helden mit dem Herzen am richtigen Fleck gibt Tobias Radloff eine Chance, die Schuld zu sühnen. Das traurige Lied, mit dem die Dryade sich für immer von ihnen verabschiedet, werden sie dennoch nie mehr vergessen können.

Damast und Silberglanz (3) wirft die Helden mitten hinein in das bunte Treiben der Basare Rashduls. Katharina Pietsch und Tyll Zybura lassen mit ihrem Dschinn Heldenträume wahr werden. Doch zunächst muss der Dschinn befreit werden, und das ist gar nicht so leicht, denn natürlich sind die Helden nicht die einzigen, die Interesse an einem Dschinnwunsch haben. Ein Ritt auf einem fliegenden Teppich bildet den krönenden Abschluss eines zauberhaften Abenteuers mit dem Flair aus Tausendundeiner Nacht.

Wem sagt man **Sieben Leben (4)** nach? Richtig: den Katzen. Und um ebendiese geht es auch in der Detektivgeschichte mit herrlich

düsterem Flair von Astrid Mosler und Oliver Hoffmann, seines Zeichens 'Engelmacher' und 'Chef-Vampir' bei Feder und Schwert, der hier seinen ersten Autoren-Ausflug nach Aventurien unternimmt.

Ein kleines Dörfchen bei Donnerbach ist Schauplatz der tragischen Geschichte um eine junge Frau, die glaubt, eine Hexe zu sein, aber keine ist, und ihren Bruder, der glaubt, sie in Praios' Sinne richten zu müssen, und einen schrecklichen Fehler begeht. Der Tierkönig der Katzen steht im Mittelpunkt eines Abenteuers um Aberglauben, fehlgeleitete Liebe und den Wahnsinn im Herzen einer zerrütteten Frau.

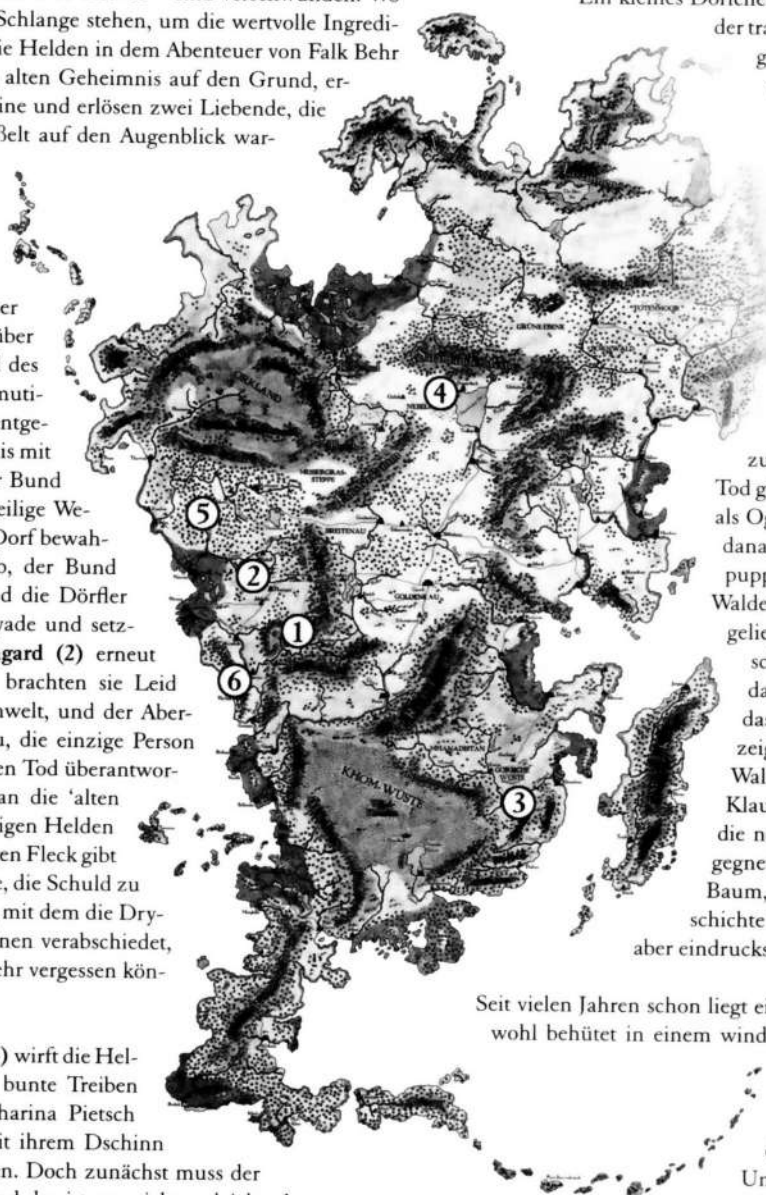
Turbulent geht es in **Ogerzähne und Hühnerdiebe (5)** zu, wo die Hexe, die vor dem Tod gerettet werden soll, sich zunächst als Ogerin mit Gedächtnisverlust und danach als wiedergeborene Fee entpuppt. Diese Fee, einst Hüterin des Waldes, hatte einen Menschenmann geliebt, doch beide fanden auf tragische Weise den Tod. Dass es auch das Reich der Menschen sein kann, das ein Feenwesen 'badoc' macht, zeigt ihnen das Sharr'bag, das den Wald seitdem in seinen dunklen Klauen hält. Wer Mark Wachholz in die nostrischen Wälder folgt, der begegnet Geistern, einem sprechenden Baum, einem Kobold – und einer Geschichte mit einer wunderbar einfachen, aber eindrucksvollen Moral.

Seit vielen Jahren schon liegt ein ganzes Dorf in tiefem Schlaf; wohl behütet in einem windhagischen Haus der Noioniten.

Ursprünglich als Boten angeheuert, um ein uraltes Artefakt zu überbringen, fallen die Helden bald selbst in tiefen Schlaf.

Um das Rätsel zu lösen und das Dorf aus seinem Schlaf zu erwecken,

kämpfen sie mit den Dienern des Puppenspielers, werden zu wahren Märchenhelden und dringen schließlich in ein Labyrinth vor, an dessen Ende sie auf jenes Wesen stoßen, das den Traum eines Betrügers aufrechtzuhalten gezwungen ist und doch selbst betrogen wird. Ein Einhorn und ein Waldschrat sind die Protagonisten des märchenhaften Verwirrspiels **Der gestohlene Traum (6)** von Martina Noeth und Tobias Hamelmann.



VON FALK BEHR
UND THOMAS FIPP

Zauberhafte Wesen: Gargylen, verzauberte Statuen

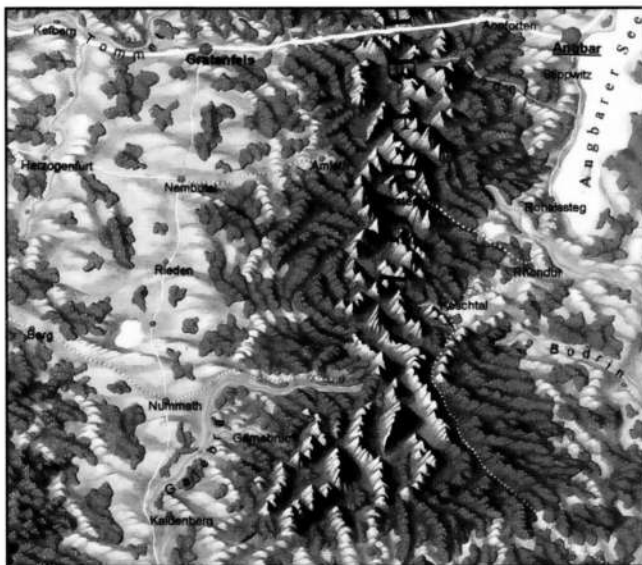
Stichworte zum Abenteuer: zwei versteinerte Zwillingsschwestern, ein versteinerter Prinz, dessen Herz nur einer von ihnen gehört, und ein Haufen Alchimisten, die sich eine Prügelei um die Tränen dieses Prinzen liefern, eine Gruppe junger Recken, die dem Geheimnis einer alten Spukruine auf den Grund geht, und Gargylen, deren Zeit gekommen ist.

Spielort: Kaldenberg im Herzogtum Nordmarken

Zeit: beliebig

Charaktere: Reizvoll, aber nicht notwendig wäre ein Alchimist oder ein Spieler mit adäquaten Fertigkeiten in Ritualkenntnis Alchimie.

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



ES WAR EINMAL

»Es war einmal vor langer Zeit, da lebten zwei wunderschöne Prinzessinnen in einem luftigen Schloss. Sie waren Zwillingsgeschwestern und so liebrend, dass, wann immer sie in die Gärten gingen, um dort den Tag zu begrüßen, die Tiere verharren und der Wind den Atem anhielt. Ja, selbst die Vögel kamen vom Himmel herab, um sich auf ihren Händen niederzulassen und ihnen Liebeshymnen zu singen. Doch so liebrend sie auch waren: Ihr Vater, der weise König, wusste doch, dass sie einander nur äußerlich ähnelten. Farandiel war ein herzensgutes Mädchen, brav und tugendsam, stets fröhlich und hilfsbereit, und sie sprach mit jedermann, und sei es nur ein Stallbursche, mit freundlicher Miene. Zараffa aber war sich ihrer Schönheit nur allzu bewusst und nutzte sie aus, wo immer sie konnte. Nie hatte sie ein gutes Wort für die Bediensteten, und wenn es sie danach gelüstete, fing sie die kleinen Vögel, sperrte sie in Käfige und laschte ihrem klagenden Gesang von verlорener Freiheit.

Wenn der alte König darüber nachsann, was wohl nach seinem Tode geschehen würde, grämte er sich, denn er wusste, dass Zaraffa sich nicht ändern und Farandiel dereinst von ihrer nur wenige Augenblicke älteren Schwester verstoßen werden würde. Vertreiben mochte er die Misstratene nicht, denn er liebte sie trotz ihrer Schlechtigkeit von Herzen, wie nur ein Vater seine Tochter lieben kann.

Doch gnädig sind die Zwölfe, denn sie lösen, was unlösbar erscheint. Und so führten sie einen schönen und tugendsamen Prinzen an den Hof des alten Königs. Er hatte von der Schönheit der Zwillinge gehört und wollte nun um eine von ihnen freien. Als der König dies hörte, frohlockte er und wusste sogleich, dass nur Farandiel dem edlen Jüngling hold sein könnte. Würde er nun dem Prinzen mit der Hand seiner Tochter sein Reich vermachen, würde Farandiel in ihrer Herzensgüte der Schwester willig ein Auskommen an ihrem Hof gewähren.

Froh hieß er also den Prinzen Leuenhard an seinem Hof willkommen und stellte ihn den Prinzessinnen vor, und wo Farandiel schüchtern die Augen niederschlug, funkelten Zaraffas Augen voller Gier. Dann sprach der König: "Die Zwölfe seien meine Zeugen: Mit der Hand einer meiner Töchter gebe ich auch mein Reich in die Hände des frisch vermählten Paares." Als Zaraffa dies vernahm, fuhr ihr der Schreck in die Glieder. Sie sollte die Herrschaft mit einem Dahergelaufenen teilen oder gar allen Anspruch an Farandiel verlieren? Nein, das würde sie zu verhindern wissen!

Am nächsten Tag also trafen sich die beiden Schwestern und Prinz Leuenhard in den Gärten des Schlosses, und gerade so wie der Wind und die Tiere hielt auch der Prinz den Atem an und war geblendet durch die strahlende Schönheit der beiden Jungfern. Zaraffa beschleunigte ihren Schritt. Ganz nah setzte sie sich zu Prinz Leuenhard, beugte sich hinüber, plauderte über dies und jenes, wohl wissend, dass ihr tief geschinnenes Mieder mehr zeigte, als es verbarg. Dem Prinzen wurde es ganz rahagefällig zu-

muten, und so schlug er vor, ein wenig durch den Garten zu wandeln. Zaffra sah sich ihrem Ziel nah, doch Farandiel folgte dem Prinzen und ihrer schwatzenden Schwester in züchtigem Abstand. Die Bewegung und die klare Luft halfen dem Prinzen, wieder zur Besinnung zu kommen. Und so erinnerte er sich der Worte seines weisen Vaters Rohels: "Sohn, willst du dir dereinst eine Frau erwählen, so erzähle ihr folgende Geschichte. An ihrer Antwort wirst du erkennen, ob sie die richtige für dich ist."

Und dies erzählte der Prinz den Schwestern: "Eines Tages ritt eine Prinzessin mit ihrem Gefolge durch die königlichen Wälder zur Jagd. Ein prächtiger Hirsch kreuzte ihren Weg, und man ließ die Hunde los, das Wild zu treiben. Doch statt des Hirschs stellten sie einen zerlumpten Mann. Eingekesselt von der Meute drängte er sich schutzsuchend an einen Baum, in der Hand Kaninchen und Fasane, die er in den Wäldern des Königs gewildert hatte. Als er die königliche Gesellschaft sah, warf er sich zu Boden und flehte um Gnade, denn er kannte die Strafe der Wilderei sehr wohl. Zuhause habe er Kinder zu ernähren, seine Frau sei ihm gestorben und seine Äcker seien kümmerlich und dürr."

Nun fragte er die Prinzessinnen, was mit dem Manne zu geschehen hätte. Zaraffa lachte nur: Der Mann habe die Gesetze gebrochen, auf Wilderei stehe der Tod. Also wäre er samt seiner Kinder aufzuhängen. Sein Land fiele an den König zurück, und seine Schuld sei bezahlt. Farandiel aber sprach: "Er brach das Recht und muss bestraft werden, doch tat er es aus Not. Sein Land sollte an den König zurückfallen, denn es ist dem Mann zu nichts nütze und kann ihn und die Seinen nicht ernähren; somit ist seine Schuld beglichen. Er und seine Kinder aber sollen fortan dem König am Hofe dienen. Hier müssen sie weder wildern noch Hunger leiden und werden dem Reich sicherlich fortan treue und arbeitsame Untertanen sein."

Als er diese weisen Worte vernahm, ergriff der Prinz Farandiels Hände und steckte ihr seinen Siegelring auf: "Nimm meinen Ring als Zeichen, dass ich dich erwähle. Du bist nicht nur schön, du bist auch gerecht und weise und besitzt die Milde des Herzens einer guten Königin. Willst du mich als deinen Gemahl nehmen?"

Glücklich wie nie zuvor bejahte Farandiel, und sie kehrten den Gärten und der hartherzigen Zaraffa den Rücken. Diese aber wütete und schrie und raufte sich die Haare, denn ihre Pläne von Herrschaft, Reichtum und Macht schienen zerronnen.

Ein altes graues Weib aber, das in einem zerfallenen Gemäuer beim Garten lebte, trat zu ihr und sprach: "Gräme dich nicht, Zaraffa, denn ich habe die Ungerechtigkeit, mit der du behandelt wurdest, wohl gesehen. Gemeinsam werden wir einen Weg finden, deinen Anspruch auf dein Erbe doch noch zu sichern." Für ihre Hilfe erbot sich die Alte von Zaraffa einmal im Jahr das Blut eines Neugeborenen, und die Prinzessin willigte ein. Lange berieten sie, und schließlich fassten sie einen Plan.

Am nächsten Morgen wandte Zaraffa sich an Prinz Leuenhard: "Ihr mögt mich für kalt und hartherzig halten, und doch ist mir meine Schwester der teuerste Mensch. Darum will ich prüfen, ob Ihr sie wohl gut behandeln werdet."

Voll Inbrunst beteuerte dieser, er werde Farandiel hüten wie seinen Augapfel, doch Zaraffa ließ sich nicht beirren. Drei Aufgaben solle er erfüllen, um seine reinen Absichten zu beweisen, und der Prinz willigte ein. Dies aber waren Zaraffas Worte:

Eins und Eins fortan verbunden?

Um die Liebe zu bekunden,

bring mir dreimal Blut:

aus der Erde, die Ehre zu beweisen,

aus dem Stein, die Treue zu beweisen,

aus dem Feuer, die Liebe zu beweisen,

und erring das höchste Gut.

Ratlos blieb der Prinz zurück, doch Farandiel, vor der er keine Geheimnisse hatte, half ihm, das Rätsel zu deuten, denn sie kannte ihre Schwester allzu gut.

Das erste, sprach sie, sei der schwarze Erdsaft, der mancherorts aus dem Boden quelle, doch er müsse weit reisen, um ihn zu erlangen.

Das zweite sei das Blut eines Wasserspeiers.

Das dritte aber sei das Blut eines Drachen.

Da erschrak Leuenhard. Als er jedoch in Farandiels Gesicht sah, fasste er neuen Mut und zog fort, die Aufgaben zu erfüllen.

Nach Jahr und Tag aber kehrte Prinz Leuenhard zurück – an seinen Aufgaben gewachsen, noch immer voll glühender Liebe im Herzen, und siegreich dazu. Zaraffa aber nahm das Blut, das er ihr brachte, und ging zu der Alten; und gemeinsam brauten sie ein übles Gift daraus und füllten es in einen Kelch.

Mit strahlender Miene kehrte Zaraffa bald darauf zu den Liebenden zurück und bot Prinz Leuenhard einen Schluck aus dem Kelch an, um so den Bund der Liebe zu besiegeln, der fortan auch ihren, Zaraffas, Segen haben sollte. Der Prinz nahm dankbar einen tiefen Zug – und Eiseskälte schoss ihm durch die Glieder. Wie von einem schweren Stein geschlagen, stürzte er leblos darnieder.

Da erkannte Farandiel, wie lieblos und hinterhältig ihre Schwester gehandelt hatte, und mit göttergesegnetem Zorn stürzte sie sich auf die Mörderin. Zaraffa aber war feige, und sie stellte sich ihrer Schwester nicht.

Und so flieht Zaraffa noch heute: Sie ist die Nacht und Farandiel der Tag, sie ist der Meerschäum, der vor den Wellen auf das Ufer flieht, sie ist der Winter, der dem Frühling weicht. Wenn aber dereinst Farandiel Zaraffa erreicht, dann wird sie Rache nehmen und all jene heilen und erlösen, denen je Leid in der Liebe widerfuhr.

Die guten Bewohner des Schlosses aber formten Statuen nach dem Bild des Prinzen, und wann immer der Tag seiner Heimkehr sich jährt, vergießen die Statuen heiße Tränen ob der Liebe, um die Prinz Leuenhard betrogen wurde."

—Die Mär vom betrogenen Prinzen aus Märchen zwischen Tommel und Großem Fluss, zusammengetragen von Alfert von Deianishain, 689 BF

DAS RÄTSEL VON KALDENBERG

Auf dem Marktplatz der nordmärkischen Ortschaft Kaldenberg, gelegen in der gleichnamigen Baronie, nur 40 Meilen nordwestlich von Albenhus, steht eine mysteriöse Marmorstatue. Sie stellt einen vornehm gekleideten, mit Schwert und Schild gerüsteten Mann dar. Fragt man die Bewohner Kaldenbergs, wer mit diesem Bildnis geehrt wurde, so hört man die Geschichte von Prinz Leuenhard (siehe oben). Aus welchem Land er stammte, weiß niemand zu sagen, doch stünde sein Bildnis hier auf dem Marktplatz schon seit Menschengedenken. Auch hat es mit der Statue eine eigentümliche Bewandnis: Alljährlich, wenn am 1. Travia (zur Herbst-Tagundnachtgleiche, dem "Tag der Heimkehr") die Strahlen der untergehenden Sonne den Marmor ein letztes Mal berühren, beginnt die Statue zu weinen. Jeweils zwölf Tränen fallen an drei aufeinander folgenden Tagen hernieder, und viele hundert Jahre war dieses Ereignis nur den Bewohnern Kaldenbergs bekannt, von denen manche bis heute an ein Wunder der Göttin Travia glauben. Als aber der bekannte Sagen- und Märchensammler

Alfert von Deianishain 689 BF die Mär vom betrogenen Prinzen in seine berühmte Märchensammlung aufnahm, gingen erste Gelehrte der Sage nach. Selbst Archon Megalon, der zwielichtige Hofdruide des ehemaligen albernischen Königs Cuano ui Bennain, soll sich regelmäßig in Kaldenberg eingefunden haben, um die vergossenen Tropfen ganz pragmatisch in Kristallphiole einzuschließen.

Tatsächlich wohnt den Tränen Zauberkraft inne: Schnell verbreitete sich in Goldmacherkreisen das Gerücht, dass die Tränen ein hervorragendes Substitut für die ungleich schwerer zu beschaffenden Drachen-, Einhorn- oder Trolltränen seien. Manch ein Alchimist ist gar überzeugt, die Tränen könnten als alchemistische Ingredienz Trollsweiß, Brabaker Vitriol, Quecksilber und andere schwer zu beschaffende Substanzen ersetzen.

Und so machten sich in den vergangenen Jahren zum 1. Travia immer mehr Zauberkundige und Alchimisten auf den Weg nach Kaldenberg, um etwas von der begehrten Substanz für sich zu gewinnen. Der Vorrat der Zaubertropfen aber ist begrenzt. Und so kam es vor acht Jahren auf dem Marktplatz von Kaldenberg erstmals zum Streit, als knapp drei Dutzend Alchimisten um einen der begehrten Plätze am Sockel der Statue stritten und neben zahlreichen Verletzten auch zwei Karren zu Bruch gingen und das nahe Wirtshaus Feuer fing. Der Baron von Kaldenberg sah sich dazu gezwungen einzugreifen – und witterte nebenbei auch eine Möglichkeit, seinen Geldsäckel aufzufüllen.

Seitdem verlost er unter allen eintreffenden Alchimisten acht Plätze zu einem Lospreis von jeweils 10 Dukaten. Und da der Nordmärker nichts von 'Straßenlummeln', 'angemieteten Schlagetots' oder gar 'Druiden- und Hexenpack' hält, sind nur jene bei der Lotterie zugelassen, die als Alchimist einen guten Leumund vorweisen, einer der einschlägigen Gilden angehören oder sich als Magus einer Reichsakademie ausweisen können.

Natürlich gibt es nicht viele, die diese Vorbedingung erfüllen. Noch immer finden sich jedes Jahr, zum 1. Travia, weit über ein Dutzend hoffnungsfrohe Alchimisten in Kaldenberg ein, um etwas von dem wundertätigen Nass für sich zu gewinnen. Und noch immer versuchen viele von ihnen, ihre Chancen auf einen Lotteriegewinn zu mehren, indem sie bereits im Vorfeld die verhasste Konkurrenz davon abzuhalten suchen, den Ort rechtzeitig zu erreichen.

Nur eines scheint sich niemand zu fragen: warum die Statue überhaupt Tränen vergießt.

DAS GEHEIMNIS DES TRAURIGEN PRINZEN

Wie es Märchen so an sich haben, steckt auch in der Mär vom betrogenen Prinzen ein wahrer Kern. Sie beruht auf einem Ereignis, das gut 500 Jahre zurück liegt und sich in der Zeit der Magierkriege zutrug. Der weise Rohal hatte damals nach langer Regentschaft Gareth den Rücken gekehrt. Diese Geschehnisse mündeten in einem magischen Krieg, wie ihn das Mittelreich vorher nicht gekannt hatte. Der Rest ist bekannte Geschichte.

In dieser Zeit begab es sich, dass die skrupellose, nordmärkische Magierin Zaraffa, Tochter des Edlen Humbert von Tannenhöh, heimlich an einem Zauberelixier forschte. Dieses Elixier sollte es ihr gestatten, Menschen in ebenso gefügige wie unverwundbare Kämpfer und Wächter zu verwandeln. Haut und Fleisch der Opfer sollten ähnlich wie unter dem Einfluss der Formeln GRANIT UND MAR-MOR oder PARALYSIS verhärtet, dennoch sollten die Kämpfer beweglich bleiben, um zuvor festgelegte Aufgaben zu erfüllen.

Zaraffa brachte zu diesem Zweck einige ebenso gefährliche wie wundersame Gargyle, auch als Wasserspeier bekannt, unter ihre Kontrolle und begann, mit dem Blut der Monstren zu experimentieren. Das Ergebnis war eine wundersame Mixtur, die Menschen in lebende Statuen verwandelte. Doch bevor sich die Skrupellose mit ihrer Zauber-Rezeptur einer der Kriegsparteien andienen konnte, kam es zu einem unvorhergesehenen Ereignis.

Zaraffa hatte eine nur wenige Augenblicke jüngere Zwillingschwester namens Farandiel. Auch diese verfügte über großes, magisches Talent. So sehr sich die schönen Schwestern auch ähnelten, charakterlich hätten sie nicht unterschiedlicher sein können. Denn ebenso, wie Zaraffa für ihre Geltungssucht und Skrupellosigkeit bekannt war, liebte das Volk Farandiel für ihre Hilfsbereitschaft und Götterfurcht.

AUS DEM TAGEBUCH FARANDIELS

(...) Vater hat ihn uns angekündigt, den Mann, der um Zaraffa und mich freien will. Leuenhard von Ebergrein ist sein Name. Ich vermochte kaum Schlaf zu finden, in der Nacht, ehe er zu uns kam, denn so sehr ich mich nach Liebe sehne, so sehr fürchte ich auch, dass diese einen Keil zwischen mich und meine Schwester treiben wird. Sie ist keine gute Verliererin; sie war es nie. Doch auch ich will nicht gewinnen, was mir nicht von Herzen gegeben wird. (...) So wollte ich aus freien Stücken zurücktreten und Zaraffa gönnen, was immer ihr Herz begehren mochte. Doch, ach, seit ich ihn sah, vermag ich es nicht. Rahja kam über uns wie ein Sturmwind – ja, über uns, denn ich spüre es mit jeder Faser meines Seins, dass er ebenso fühlt wie ich (...)

(...) Zaraffa zürnt mir noch immer; wie der Herr der blutigen Schlachtfelder selbst stürmt sie durch das Haus und würdigt mich nicht eines Blickes. Und doch haben Löwe und ich den Traviabund auf den Tag der Heimkehr gelegt. Denn Vater ist krank, und er wünscht sich so sehr ... ich wünsche mir so sehr, er möge für immer bei uns bleiben. Doch was Ymra uns gegeben, entreißt uns Fatas wieder, und Satinaw sieht es mit müdem Blick. Unsere Tränen erweichen nicht das Herz der Zeit. Vater wird sterben, ich weiß es. Doch an meinem Ehrentag, da bete ich, dass er noch bei uns sein kann (...)

(...) heute rief Vater mich zu sich, und noch jetzt ist mir ganz sonderbar zumute (...) Er sprach zu mir von meiner Schwester. Zaraffa werde ihm von Tag zu Tag unheimlicher. Es ist richtig, Zaras Forschungen sind auch mir ein Dorn im Auge. Vier Jahre ist es nun her, dass ich sie fragte, ob sie mit mir gemeinsam an einem Heilmittel gegen die Blaue Keuche forschen möge, doch sie lehnte ab. Ihre Augen waren kalt, als sie sagte: Farandiel, du bist so ... weich ... – und sie spuckte das Wort heraus wie einen eklen Wurm in einem saftigen Apfelstück. (...) Löwe sagt, ich solle Zara fortschicken. Sie werde ihren eigenen Weg finden. Vielleicht ist dies das Beste, wenn Vater nicht mehr ist (...)

Nun ist Vater tot und hat in seinem Testament verfügt, dass Land und Tüll auf mich als Brautgeschenk übergehen sollen. Zara hingegen soll sich nun mit einem weitaus kleineren Erbteil zufrieden geben, als ihr zustünde. Ich schäme mich, denn weder will ich Vaters letztem Willen widersprechen, noch mich an ~~W~~ und Gut meiner Schwester bereichern. Was also bleibt mir zu tun? (...)

(...) Tempus Stasis ... o, hätte ich ihn zu sprechen vermocht, am gestrigen Abend nur, dann hätte ich ... Zara sagte, alles werde gut werden, sie werde sich mit Löwe treffen und sich mit ~~ihm~~ einigen ... Bei allen guten Göttern ... Sie hat ihm das Leuthansband, die Fessel der Wollust, überzuwerfen versucht, doch er stieß sie zurück. Wütend kam er zu mir, doch ich habe keine Tränen mehr, denn ich sehe jetzt klarer

als je zuvor in meinem Leben. Zaraffa machte Vater Angst, und ich sagte ihm, es sei nicht recht, dass er sich vor seiner eigenen Tochter fürchtet, doch er sprach wahr. Zaraffa muss fort von hier. Nur drei Tage dürfen nach meiner Hochzeit vergehen, dann aber soll sie das Land verlassen und darf nie wiederkommen (...)

(...) Nein, bei allen guten Göttern ... nein. Nein. Nein. Jetzt weiß ich, woran Zaraffa forschte. Jetzt ... Marmor, Granit, Paralysis ... Sie wollte lebende Statuen erschaffen, lebende! Statuen!!! Statuen von lebenden, von atmenden, von fühlenden Wesen!!!! Sie hat ... Sie hat es mehr als einmal getan. Und jetzt hat sie meinen geliebten Leuenhard verwandelt. Er steht in unserem Garten. Der Regen fällt auf ihn, und er fühlt es nicht; die Vögel singen für ihn, und er hört es nicht. Oh, ich hoffe, ich hoffe so sehr, er spürt nicht, was mit ihm geschehen ist, denn allein dies kann ihn vor den Wahnsinn erretten. Welcher Formel gab sie mehr Gewicht? Sie ist gut in der Zauberei, aber sie ist grausam. Sie ist ein Monstrum, der dunklen Seite schon lang verfallen, und ich, ich war so blind. Ihre Forschungsstätte liegt hier – wo, weiß ich nicht, doch hätte ich wissen müssen, dass diese aufzugeben sie nicht Willens ist. Sie hätte mich töten können, doch dann wären Land und Gut an Löwe übergegangen; und hätte sie uns beide in Borons Arme geschickt ... nein, auch in ~~Löwe~~ Familie hat Zaraffa keine Freunde. Mich zu ersetzen vermag sie nicht, denn sind wir einander auch gleich bis zum letzten Haar, so ist unser Wesen doch verschieden wie Tag und Nacht ... o weh mir. Sie erpresst mich, und um Löwes Willen halte ich still. Warten soll ich, bis ihre Forschungen beendet sind. Dann will sie den Bann von ihm nehmen. Warte du nur, Schwester. Der finstere Herr der Rache wird mich nimmer kriegen; doch Frau Hesinde wird mich ~~leben~~ und Frau Travia bei mir sein (...)

(...) sind es Monate? Jahre? Jahrzehnte? Jede Stunde wird zur Ewigkeit. Lebte ich so, wie Zaraffa es wollte, eingesperrt, so würde ich wohl verzagen; doch vermag ich auch ohne Zauber meine Erinnerung zu nutzen. Einst erzählte mir Vater von dem geheimen Gang, und so entfliehe ich meinem Kerker, wann immer es mir möglich ist, krieche durch die Erde, beobachte, kombiniere – und warte. Der Tag wird kommen, an dem Zaraffa mich unumwend zu ihrem Versteck führt. Wenn es mir gelingt, die Versteinerungsrezeptur an mich zu nehmen, werde ich nicht rasten noch ruhen, bis ich ein Gegenelixier gebraut habe. Dann werde ich zu Löwe in den Garten gehen (...) Und so küsse ich den Siegelring, den er mir einst gab, und tausche den Vögeln, deren Gesang er so liebte. (...)

Es ist so weit, und es ist die Herrin Travia, die mir hold gewesen. Endlich weiß ich, ~~was~~ Zaraffa ihrem niederhöllischen Tun nachgeht. Exakt ein Jahr ist es her, erneut der 1. Travia, und heute werde ich handeln. Mögen die Götter mir Kraft verleihen, möge die Klugheit wie stets über den Hass triumphieren. (...)

Doch Farandiels Versuch, die unheimliche Rezeptur an sich zu bringen, scheiterte. Es kam zu einem arkanen Duell zwischen den Zwillingsschwestern, bei dem Zaraffa siegreich blieb und nun Farandiel ebenfalls versteinerte. Doch der Sieg hatte weitere Folgen: Während des magischen Duells war der Eingang der Höhle, in der es stattgefunden hatte, eingestürzt. Unversehens sah sich die intrigante Magierin in der Grotte gefangen.

Zaraffa fasste einen verzweiften Plan: Sie selbst würde das Zauberelexier einnehmen, um in Statuengestalt die Zeit zu überdauern und dem drohenden Hungertod zu entgehen.

Da sie davon ausging, dass der Zugang zur Grotte eines Tages von außen geöffnet würde, verfasste sie eine schriftliche Anleitung, was zu tun sei, um ein Gegenmittel gegen die Verwandlung zu brauen. Anschließend instruierte sie die noch immer unter ihrer Kontrolle stehenden Gargyle, die mit ihr in der Grotte eingeschlossen waren. Wür-

de jemand die Grotte öffnen, sollten die Monstren ausschwärmen und ein Wesen entführen, das ihren Anweisungen Folge leisten muss.

Seitdem sind über 500 Jahre ins Land gezogen, und das Edlengut der erloschenen Linie von Tannenhöh ist schon lange in den Besitz der Barone von Kaldenberg übergegangen. Von dem ehemaligen Familiensitz Farandiels und Zaraffas zeugen heute nur noch Ruinen, von denen es heißt, dass es darin spukt.

Einzig die Statue des verwandelten Leuenhard, Farandiels Bräutigam, wurde bereits vor langer Zeit ins nahe Kaldenberg gebracht.

Niemand ahnt, dass es sich bei dieser um einen verwandelten Menschen handelt. Doch der Bund Travias ist heilig. Und so vergießt der Prinz Jahr um Jahr, beginnend mit seinem ehemaligen Hochzeitstag, für drei Tage Tränen des Kummers, als würde er hoffen, jemand möge die Zeichen verstehen und sich seiner und seiner Geliebten erbarmen.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Den Auftakt nimmt das Abenteuer in der für seine Schwefelquellen berühmten Stadt Gratenfels. Stadt und gleichnamige Grafschaft sind nicht nur für ihre hohen Zölle bekannt, Gratenfels ist auch ein bekannter Tummelplatz für Alchimisten.

Die Spieler werden hier von dem Stadt bekannten Gelehrten, Kristallomanten und Alchimisten Magister *Balthasar Balthusius* angeworben (einigen Helden vielleicht noch aus dem Abenteuer **Über den Greifenpass** bekannt), um diesen sicher ins nordmärkische Örtchen Kaldenberg zu eskortieren.

Schon auf der Anreise haben sich die Helden mit Sabotageversuchen missgünstiger Konkurrenten herumzuschlagen. Doch selbstverständlich schafft es Magister Balthusius mit Hilfe der Helden, ein Los zu ergattern, und natürlich gehört auch er zu den acht Gewinnern.

Unglücklicherweise kommen bereits einige Tage zuvor weitere Ereignisse ins Rollen. Eine Kinderbande aus der Umgebung Kaldenbergs (die 'Koschfische', bestehend aus den beiden elf- und zwölfjährigen Brüdern *Baldar* und *Marbulf Runkler*, der 13-jährigen *Kira Bäckerle* sowie der gewitzten, zwölfjährigen Anführerin *Idra Klippstein*) betätigt sich als Schatzsucher. Schon immer gehörten heimliche Streifzüge in die – in der Tat nicht ganz ungefährliche – Spukruine nahe Kaldenbergs zu ihren Mutproben. Diesmal aber sind die vier sicher, einem Goldschatz auf der Spur zu sein.

Die Kinder entdecken einen vergessenen Fluchttunnel, der unter der Spukruine in einen Keller mit einstigen Besitztümern Farandiels mündet, und deuten die dortigen Funde als Hinweis auf einen verborgenen Schatz. Der Bande gelingt es kurz darauf, Zaraffas Grotte zu finden, deren verschütteten Eingang sie in einer mehrtägigen Grabung freilegen. Die Kinder erreichen ihr Ziel ausgerechnet am späten

Nachmittag des 1. Travia. Statt eines Schatzes machen sie unangenehme Bekanntschaft mit Zaraffas Gargylen.

Baldar, Marbulf und Kira gelingt es gerade noch rechtzeitig, sich in einer engen Felspalte in Sicherheit zu bringen (wo sie nun von den hungrigen Gargylen belagert werden), Idra hingegen wird in die Grotte mit den beiden versteinerten Schwestern verschleppt und dazu gezwungen, Zaraffas Rezept zu studieren. Hesinde sei Dank kann das Mädchen nicht nur lesen, sie ist auch nicht auf den Kopf gefallen. Und so schafft es die Unglückliche, die Wasserspeier davon zu überzeugen, dass nur ein Alchimist den Trank zu brauen vermag: Goldmacher, wie sie an diesem Tag zahlreich in Kaldenberg eintreffen.

Sich selbst rettet das Mädchen (einstweilen) mit der Beteuerung, dass für den Trank das Blut eines unversehrten Kindes benötigt wird.

Zu diesem Zeitpunkt befinden sich die arglosen Helden auf dem Marktplatz von Kaldenberg. Die Gruppe wird erst in die Geschehnisse verstrickt, als das entwürdigende Gerangel am Sockel der Prinzenstatue bereits begonnen hat: Die Gargyle fallen über Kaldenberg her und entführen Magister Balthusius.

Auf der Suche nach ihm kommen die Helden dem wahren Geheimnis des Orts auf die Spur. Dabei haben sie sich nicht nur mit Zaraffas Gargylen herumzuschlagen, sondern auch mit einem konkurrierenden Alchimisten und dessen Spießgesellen. Am Ende gelingt es den Helden, Zaraffas Grotte aufzuspüren, in der bis heute die beiden verwandelten Schwestern stehen. Es liegt nun an ihnen, die Zutaten für das Rückverwandlungselixier zu sammeln und es mit Hilfe von Magister Balthusius zu brauen.

Eigentlich klingt das ganz einfach – sieht man von dem Umstand ab, dass Farandiel und Zaraffa Zwillingsschwestern sind. Wie leicht mag es da passieren, dass die falsche Schwester erlöst wird ...

DAS ABENTEUER BEGİNNT ...

... MIT EINEM AUSHAUG

Gegen Mittag des 26. Efferd werden die Helden auf einen Aushang auf dem Gratenfelder Marktplatz aufmerksam:

WACKERE RECKEN MIT VORZÜGLICHER
REPUTATION FÜR WISSENSCHAFTLICHE
EXKURSION GESUCHT!
FREIE KOST & LOGIS GEWÄHRLEISTET
ENTLOHNUNG NACH MÜNDLICHER
VEREINBARUNG

MAGISTER BALTHASAR BALTHUSIUS
SCHWEFELBRECHERGASSE,
ROTES BACKSTEINHAUS

Wenn die Helden Balthasar Balthusius noch aus dem Abenteuer **Über den Greifenpass** kennen, wird er sich natürlich freuen, seine alten Freunde wiederzusehen. Andernfalls können die Spieler in der Stadt Erkundigungen über ihn einziehen. Der heute 63-jährige Magier soll seine Zauberkräfte schon vor vielen Jahren bei einem arkanen Unfall verloren haben, verfügt aber dennoch über einen guten Leumund und genießt das uneingeschränkte Vertrauen des Grafen.

Bei einem persönlichen Zusammentreffen bestätigt sich der gute Eindruck. Der bärtige Magier wirkt zwar etwas zerstreut, trägt das Herz aber auf dem rechten Fleck. In zwischenmenschlichen Belangen ist ihm eine gewisse Naivität und Gutgläubigkeit zu attestieren.

Schnell wird er auf das Ziel seiner Reise zu sprechen kommen und gegebenenfalls auch freimütig das Gerücht um den Verlust seiner Zau-

berkräfte bestätigen. Nach Jahren der Forschung glaubt er aber, nun endlich einen Trank brauen zu können, der ihn seine astrale Regeneration wieder zurück gewinnen lässt. Alle Zutaten dazu hat er bereits gesammelt, es fehlen einzig einige Zaubertänen. Und genau die gilt es in der kleinen Ortschaft Kaldenberg zu besorgen.

Vermutlich haben die Helden noch nie von der seltsamen Statue auf dem Marktplatz von Kaldenberg gehört. Eine erfolgreiche Talentprobe auf *Sagen/Legenden* mag dem einen oder anderen der Recken aber vielleicht die *Mär vom betrogenen Prinzen* ins Gedächtnis rufen (siehe Seite 7). Sollte die Probe fehlschlagen, kann das Märchen später aus dem Munde einer Meisterperson nachgereicht werden.

Balthusius wird den Helden alles über die Statue berichten, was er weiß. Leider beschränkt sich sein Wissen vor allem auf die sagenhafte Zauberkraft der Tränen, denen in Alchimistenkreisen regelrechte Wunderwirkungen nachgesagt werden. Und natürlich kennt er das Datum dieses Ereignisses, den ersten Travia, ebenso, wie er von der Lotterie in Kaldenberg und den berüchtigten Machenschaften der missliebigen Konkurrenz weiß. Insbesondere letzteres ist der Grund dafür, warum er die Helden als Begleitschutz anwerben möchte. Magister Balthusius befürchtet (zu Recht), dass er ohne Hilfe nicht rechtzeitig zur Verlosung am 1. Travia in Kaldenberg eintreffen wird.

Dennoch ist der Zauberer zuversichtlich. Die Gruppe muss auf der Reichsstraße lediglich nach Süden reisen. Balthusius schätzt die Entfernung nach Kaldenberg auf etwa 170 Meilen, was mit seinem Karren (auf dem sich auch sein Laborgerät befindet, auf das er nicht verzichten wird) einer Reisedauer von etwa fünf Tagen entspricht. Wenn die Gruppe am Morgen des Folgetages aufbricht, sollte sie also rechtzeitig am Nachmittag des 1. Travia in Kaldenberg ankommen.

Wir überlassen es Ihrer meisterlichen Erfahrung, die weiteren Verhandlungen mit den Spielern in eigener Regie auszuarbeiten. Balthusius kann der Gruppe immerhin eine Entlohnung von insgesamt 50 Dukaten anbieten.

GRATENFELS

Der an der Reichsstraße III gelegene Grafensitz hat etwa 1.500 Einwohner, liegt westlich der Koschberge und gehört zu den größten Städten des Herzogtums Nordmarken.

Darüber hinaus ist die Stadt für die Schulden des amtierenden Grafen, die damit einhergehenden hohen Zölle, seine beeindruckenden, aber weitgehend leer stehenden Festungsanlagen und nicht zuletzt für seine Schwefelquellen bekannt. Insbesondere letztere sorgen für einen steten Zustrom an Alchimisten – aber auch dafür, dass es in der Stadt immerzu leicht nach verfaulten Eiern riecht.

Eine detaillierte Stadtbeschreibung von Gratenfels können Sie dem Abenteuer **Über den Greifenpass** entnehmen.

ÜBER STOCK UND STEIN

Magister Balthusius hat nicht untertrieben. Außer ihm machen sich zahlreiche weitere Alchimisten auf den Weg nach Kaldenberg, um dort rechtzeitig zur Lotterie einzutreffen. Viele von ihnen schrecken in der Tat nicht davor zurück, missliebige Rivalen bereits im Vorfeld auszuschalten.

Es bietet sich an, dass die Helden unterwegs bereits den einen oder anderen von Balthusius' Mitbewerbern kennen lernen. Orientieren Sie sich einfach an dem Kasten **Die acht Losgewinner** (siehe S. 14). Hervorzuheben ist hier insbesondere der hinterhältige Scharlatan *Timodeus Tandin* und seine drei zwielichtigen Begleiter. Ihnen wird im weiteren Verlauf des Abenteuers noch Bedeutung zukommen.

Ob sich die Helden während der Anreise den intriganten Gepflogenheiten der Konkurrenz anpassen, bleibt den Spielern überlassen. Balthusius wird sie dazu zwar nicht ermutigen, aus Gründen des Spielspaßes steht aber zu hoffen, dass die Spieler nach den ersten Sabotageakten ihrerseits kreativ werden.

Alles in allem ist der Tenor dieses Abenteuer-Abschnitts eher 'sportlicher' Natur – es wird schon bald ernst genug zugehen.

27. EFFERD

Die Helden verlassen Gratenfels und treffen unterwegs den Alchimisten *Konradin* und seinen Neffen *Alrik* – eine Begegnung, die zunehmend zu einem hitzigen Wagenrennen auf der Reichsstraße III ausartet. Am Abend sollte die Gruppe relativ unbeschadet die Ortschaft Nembtal in der nordmärkischen Baronie Riedenburg erreichen. Balthusius kehrt hier mit seinen Begleitern im Wirtshaus *Drei Eichen* ein.

Vor der Herberge kann die Gruppe erstmals auf einen Planwagen aus Honingen mit der Aufschrift *Timodeus Tandin's Tränke & Tinkturen* aufmerksam werden. Der missgünstige Scharlatan und seine Begleiter bieten auf dem Dorfplatz marktschreierisch Tinkturen gegen Warzen und Durchfall an. Tandin reist nach Durchführung einiger Sabotageaktionen (siehe unten) noch in der Nacht weiter.

28. EFFERD

Nach dem Frühstück werden die Helden feststellen, dass Balthusius' Karren nicht nur ein komplettes Rad abhanden gekommen ist – auch jeder der Helden, der im Wirtshaus gespeist hat, wird schon bald von üblen Magenkrämpfen nach Maßgabe des Meisters geplagt. Auch *Konradin* und *Alrik* kämpfen bis zum Mittag mit Blähungen.

Angesichts der Beeinträchtigungen schaffen es die Helden nur bis zur Ortschaft Rieden in der gleichnamigen Baronie. Die Helden sollten unterwegs zwei weitere Alchimisten kennen lernen: den Mitleid erweckenden *Meister Gubold* und den zänkischen Alchimisten *Rufus Brand*.

Meister Gubold beklagt sich weinerlich darüber, von *Timodeus Tandin* und seinen Spießgesellen am frühen Nachmittag in einen Straßengraben abgedrängt worden zu sein. Fast hätte er sich dabei den Hals gebrochen. Tandin selbst scheint bereits über Rieden hinaus gekommen zu sein.

In der Schänke zu Rieden versucht Rufus Brand sehr zielstrebig, seine Mitkonkurrenten mit starken Alkoholika 'abzufüllen'. Meister Gubold ist auf jeden Fall nicht abgeneigt und startet am nächsten Tag mit gehöriger Verspätung aufgrund eines geradezu dämonischen Katers.

29. EFFERD

Es stellt sich heraus, dass Rufus Brand ebenfalls ein abgebrühter Schurke ist. Als die Helden erwachen, ist dieser bereits abgefahren – allerdings nicht, ohne zuvor das Zaumzeug der Pferde von Balthusius und den Helden im Brunnenhaus der Schenke versteckt zu haben. Meister Gubold hingegen erwacht erst gegen Mittag, der Alkohol hat seine Wirkung getan.

Die Helden erreichen bis zum Abend ein Gasthaus in Nummath in der Baronie Orgils Heim. Hier treffen sie erneut auf den Scharlatan *Timodeus Tandin* und seine Begleiter. Die vier haben nachmittags einen Achsbruch erlitten, den sie erst gegen Abend reparieren können. Zeit für eine Revanche ...

Timodeus selbst wird natürlich ebenfalls nicht untätig bleiben. Inspiriert durch das Missgeschick mit seinem Wagen, wird er nachts seine Begleiter aussenden, um die Achsen an sämtlichen Karren der hier eingekehrten Alchimisten anzusetzen.

30. EFFERD

Rufus Brand erwacht an diesem Tag erst gegen Mittag, als hätte er unfreiwillig einen Schlafrunk genossen.

Die Helden schaffen es bis in den Falkenforst, einen düsteren Wald inmitten der Baronie Trappenfurten. Dort begegnen sie dem wütenden Brückentroll *Grumpel*, der die Straße mit einem umgestürzten Baumstamm versperrt hat. Normalerweise gibt sich *Grumpel* mit etwas Naschwerk zufrieden. Die Spieler aber fordert er zornig auf, ihm ein angeblich von ihnen entführtes Trollkind auszuhändigen.

Es versteht sich von selbst, dass der Troll den Tipp von einem der vorausfahrenden Konkurrenten der Helden bekommen hat (wahlweise *Tandin* oder *Gubold*).

Ein schwerer Wolkenbruch, der den südlich des Waldes gelegenen Eulenbach über die Ufer treten lässt, zwingt die Helden, inmitten rauer Natur zu nächtigen, wo ihnen *Konradin* und *Alrik* wieder begegnen. Es folgt eine Nacht des sich gegenseitigen Belauerns.

I. TRAVIA

Die Helden überqueren am Nachmittag den westlich der Reichsstraße III gelegenen Fluss Galebra, ein von Norden nach Süden strömender Seitenarm des Großen Flusses. Der ungepflasterte Weg führt sie jetzt direkt nach Kaldenberg – zumindest, falls sie sich zuvor nicht von einem verdrehten Wegweiser in die Irre führen lassen und weiter nach Süden, in Richtung Solfurt in der Baronie Meilingen fahren.

Kurz bevor die Helden in Kaldenberg einfahren, kommt es zu einer wichtigen Begegnung. Am Wegesrand sehen sie vier Kinder: die elf- und zwölfjährigen Brüdern *Baldar* und *Marbulf*, die 13-jährigen *Kira* sowie ihre zwölfjährige Anführerin *Idra*. Die vier haben Schaufeln und Spitzhacken sowie einen großen Sack geschultert. Werden die Kinder von den Helden angesprochen, erklärt *Idra* stolz, dass vor ihnen die Bande 'Koschfuchse' steht. Sie seien Schatzgräber! Nach ihrem Schatz gefragt, wird *Marbulf* den Sack vorzeigen, in dem sich einige Äpfel und Nüsse befinden. Die Begegnung sollte harmlos wirken. Sie dient dazu, die Helden mit der Bande bekannt zu machen.

Tatsächlich sind die Koschfuchse unterwegs zu dem verschütteten Grotteingang, den sie schon seit fast zwei Wochen freizulegen versuchen. Heute haben sie Erfolg – mit ungeahnten Folgen ...

DIE EREIGNISSE IN KALDENBACH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist bereits später Nachmittag, als Kaldenberg endlich vor euch auftaucht. Die von Äckern und Wiesen umgebene Ortschaft auf einer großen Waldlichtung mag vielleicht von 150 Einwohnern bewohnt werden. Bei den meisten Häusern handelt es sich um strohgedeckte Bauernkaten, die angesichts des traviagefälligen Festtages mit Blumenkränzen und bunten Bändern geschmückt sind. Auf den Wegen sieht man Gänse frei herumlaufen, während die Bewohner in ihrer Arbeit innehalten und euch argwöhnisch hinterherblicken.

Als ihr die Dorfmitte erreicht, fällt euer Blick auf einige Fachwerkhäuser mit auffallend roten Schindeldächern, die den Marktplatz Kaldenbergs säumen. Ein mit Gänsemotiven geschmückter Travia-Tempel, der aus dem dunklen Basalt der Koschberge erbaut wurde, ist das einzige Steingebäude. Die geschlossenen Fensterläden und der große Balken vor der Eingangstür weisen allerdings darauf hin, dass der Tempel schon vor längerer Zeit geschlossen wurde.

Eure Aufmerksamkeit wird nun von dem großen Aufgebot an Pferden, Ochsenkarren, Leiter- und Planwagen eingenommen, die alle vor dem *Prinzenkrug*, der einzigen Schenke der Ortschaft, halt gemacht haben. Alchimisten, Scharlatane und Magier, wohin ihr auch blickt. Ihr zählt weit über ein Dutzend von ihnen. Die Rivalität zwischen den Eingetroffenen ist fast körperlich spürbar. Und wäre nicht ihre Kleidung, die sie als typische Vertreter ihrer Zünfte ausweisen würde, man könnte glauben, in Kaldenberg würde heute eine Sportveranstaltung alternder Bücherwürmer und Stubenhocker stattfinden. Euer ungläubiger Blick streift einen grimmig dreinblickenden Brillenträger, der neben dem Eingang zum *Prinzenkrug* Steingewichte stemmt; eine dickliche Alchimistin macht an ihrem Wagen Lockerungsübungen und ein Perückenträger aus dem Horasreich bearbeitet mit seinen Fäusten ungestüm einen Sandsack. Ein weiterer lässt sich den Rücken massieren und starrt grimmig auf eine zierliche Frau in praktischer Reisekleidung (Sidrona Mengreyth), die soeben ein Tonikum zu sich nimmt. Erst jetzt fällt euch der unangenehme Geruch diverser frisch gebrauter Stärkungsmittel auf, der als Dunstglocke über dem Platz schwebt.

Angesichts all dieses Treibens geht das Ziel der alchemistischen Begierde fast unter. Mitten auf dem Marktplatz, auf einem basaltenen Sockel, steht die marmorne Statue eines gelockten jungen Mannes in edler Kleidung: der betrogene Prinz. Er steht dort mit Schwert und Schild gegürtet und blickt kummervoll nach Süden.

Auch Magister Balthusius, ein typischer alternder Gelehrter, ist angesichts des untypischen Gebarens seiner Zunftkollegen wie vor den Kopf geschlagen. Denn alles deutet darauf hin, dass es – Lotterie hin oder her – zwischen den Konkurrenten erneut zu einem erbitterten Gerangel kommen wird.

Die weiteren Geschehnisse dieses Tages überantworten wir Ihrem meisterlichen Improvisationsvermögen. Der grobe Ablauf sei im Folgenden skizziert:

ANKUNFT UND VORBEREITUNGEN

Nachdem sich die Gruppe im *Prinzenkrug* (zu weit übersteuerten Preisen) einquartiert hat, haben Balthusius und die Helden Gelegenheit, einige weitere Konkurrenten kennen zu lernen. Orientieren Sie sich hierzu an dem Kasten **Die acht Losgewinner** auf Seite 14. Für Balthusius ist es natürlich viel zu spät, Hilfsmittel wie ein Körperkraft- oder Gewandtheiselixier zu brauen, geschweige denn, dass ihm jetzt noch körperliche Ertüchtigungsübungen helfen könnten.

Falls noch nicht zugegen, werden jetzt auch die vermeintlich auf der Reise von den Helden ausgeschalteten Mitbewerber in Kaldenberg eintreffen, namentlich der Scharlatan Timodeus Tandin und seine Begleiter.

UNTERSUCHUNG DER PRINZENSTATUE

Mit Sicherheit werden die Helden die seltsame Marmorstatue auf dem Marktplatz näher inspizieren wollen; der eine oder andere Spieler mag sogar von allein auf die Idee kommen, dass es sich bei dem marmornen Prinzen um einen verwandelten Menschen handelt.

ERSCHEINUNGSBILD

Die Statue stellt einen außerordentlich genau modellierten jungen Mann in vornehmer, altertümlicher Kleidung dar: Kleidung, wie sie zur Zeit Rohals getragen wurde. Er wirkt nicht nur traurig, sondern sogar ein wenig entsetzt. Das Schwert hält er in der Rechten, in der Linken trägt er einen Schild, auf dem bei näherem Hinschauen das Wappen eines Wildschweins mit drei darüber befindlichen Sternen zu erkennen ist. Interessanterweise ist nur wenig Moos auf dem Marmor zusehen.

MAGISCHE UNTERSUCHUNG

● Ein EXPOSAMI fördert keine brauchbaren Erkenntnisse zu Tage, es sei denn, er gelingt mit 12 oder mehr ZfP*. In diesem Fall glaubt der Anwender, einen schwachen Anflug von Leben in der Statue zu spüren.

● Ein ODEM ARCANUM enthüllt immerhin, dass die Statue durch und durch magisch ist; gelingt der Zauber mit 12 ZfP* oder mehr, lässt sich erkennen, dass die Zauberkraft den marmornen Leib einem Geflecht aus Adern gleich durchströmt.

● Versuchen sich die Helden an Formeln wie ANALYS ARCANSTRUKTUR oder OCULUS ASTRALIS, können sie Folgendes herausfinden:

1 ZfP*: Die Statue wird von einer wilden, magischen Kraftmatrix durchdrungen.

4 ZfP*: Allerdings liegt auf der Statue kein bindender Spruch, also weder eine APPLICATUS- oder eine ARCANOVI-, noch eine INFINITUM-Variante. Es können keinerlei bekannte Spruchmatrices festgestellt werden. Nur auf Höhe des Herzens sind verschlungene Kraftfäden erkennbar, die rudimentär der Formel GRANIT UND MARMOR ähneln.

8 ZfP*: Die Ergebnisse deuten in allem darauf hin, dass die Statue das Werk einer wilden Form von Magie sein muss. Feenkräfte? Dämonische Einflüsse? Ein unbekanntes Zauberelexier? Sogar eine Okkupation der Statue (Besetzt- oder Besessenheit) kann nicht ausgeschlossen werden.

13 ZfP*: Mehr noch, es muss sogar mit großer Sicherheit davon ausgegangen werden, dass es sich um einen verwandelten Menschen handelt.

EINTREFFEN DES BARONS

Eine knappe Stunde vor Sonnenuntergang trifft *Seine Hochgeborene Baron Boromil von Kaldenberg zum Kaldenberg* in der Ortschaft ein. Der gutmütige Adlige erscheint in Begleitung zweier kräftiger Büttel, die beide einen eher überforderten Eindruck erwecken.

Der Baron verfolgt das Treiben in Kaldenberg eher resigniert. Schließlich weiß er, welche entwürdigenden Szenen sich in den kommenden drei Tagen in der Ortschaft abspielen werden. Doch solange er daran verdienen kann, lässt er die Goldmacher gewähren.

Die Lotterie wird eher unspektakulär verlaufen. Der Adlige lässt sich von allen Bewerbern ihre Reputationen verweisen (Magister Balthasar zeigt ihm sein gräfliches Empfehlungsschreiben), anschließend verkauft er an jeden Teilnehmer ein Los zu 10 Dukaten. Diese werden anschließend in eine Kiste geworfen, und *Lutgard*, die 17-jährige, im letzten Rahja gekürte Schönheitskönigin Kaldenbergs, zieht die acht Gewinner (siehe **Die acht Losgewinner** auf Seite 14), unter ihnen Magister Balthasar Balthusius.

Nach der obligatorischen Ermahnung, dass der Einsatz von magi-



schen und alchemistischen Hilfsmitteln nicht erlaubt sei, reitet Boromil von Kaldenberg zur Burg zurück. Das traurige Schauspiel, das schon bald folgt, will er nicht mit ansehen. Zurück bleiben die beiden Büttel, die völlig damit ausgelastet sind, zu verhindern, dass sich die enttäuschten Verlierer der Lotterie nicht doch an der Tränengewinnung beteiligen.

СОПНЕНУПТЕРГАП

Kurz vor Sonnenuntergang sammeln sich die acht Lotteriegewinner an einer weißen Kreidelinie am Rande des Marktplatzes. Alle anderen (darunter auch die Helden) dürfen sich nur noch am Rande des Marktplatzes aufhalten. Es herrscht atemlose Stille. Kaum, dass am Firmament die letzten Strahlen der Praios-Scheibe zu sehen sind, ist von allen Seiten ein "Ah" und "Oh" zu hören: Die erste Träne beginnt zu fließen.

Und schon stürzen die Gewinner auf die Statue zu, wobei bereits auf dem Weg eine heftige Prügelei ausbricht. Flaschen und Phiolen gehen zu Bruch, die Kontrahenten teilen nach allen Seiten Tritte und Schläge aus, und manch einer der Alchimisten wird heute mehr als nur einen Zahn verlieren. Kurz, das erniedrigende Gerangel gereicht nicht einmal einer drittklassigen Theateraufführung zur Ehre. Und wie nicht anders zu erwarten, geht Magister Balthusius als Erster zu Boden.

АНГРИФ ИМ ПЕБЕЛ

In diesem Moment kommt es zu zwei folgenschweren Ereignissen: Um seine Chancen zu mehren, hat der Scharlatan Timodeus Tandarin den ihn begleitenden Elf Eletiel Schwarzwings angezwungen, den Marktplatz (mit Ausnahme der Statue) mittels des Zaubers NEBELWAND mit einem Nebelfeld zu belegen. Sein Plan ist es, ungelesen von den Zuschauern ein Körperkraftelixier einzunehmen, die Konkurrenten anschließend niederzuschlagen und so allein die zwölf Tränen dieses Abends zu gewinnen.

Auch wenn die Helden versuchen, der Nebelwand mit einem VERÄNDERUNGEN AUFHEBEN (Zauberdauer 50 Aktionen) oder einem passenden ELEMENTARBANN zu Leibe zu rücken, es kommt anders als geplant. Plötzlich sind auf dem Platz schrille, unmenschliche

Schreie zu hören, während düstere, dämonisch anmutende Schemen durch den Dunst gleiten.

Spätestens jetzt werden die Helden eingreifen wollen. Lassen Sie es zu Panik und Tumulten unter Dörflern und Alchimisten kommen. Aus Gründen der Stimmung sollten die Spieler möglichst spät entdecken, mit welchen Gegnern sie es zu tun haben: Gargylen, ein ganzer Schwarm von ihnen. Zumindest mit einem der Wasserspeier sollte es zum erbitterten Kampf kommen.

VERFOLGUNG DER GARGYLEN

Vermutlich werden die Helden die Gargyle verfolgen wollen (was für den weiteren Ablauf des Abenteuers unerwünscht ist).

Hierzu stehen den Helden fliegende Vertrautiere, Hexenbesen und Formeln wie ADLERSCHWINGE oder DSCHINNENRUF zur Verfügung. Den ersten beiden Methoden sowie dem Zauber ADLERSCHWINGE kann der Meister leicht entgegentreten, indem er Tier oder Held einen furiosen Luftkampf mit einem der Gargyle liefert, während die anderen Kreaturen in die Nacht entfliehen.

Der machtvolle DSCHINNENRUF hingegen benötigt als Zauberdauer sechs Spielrunden. Bis dahin sind die Gargyle längst entkommen.

ПАЧВЕП

Nach spätestens 16 Spielrunden verflüchtigt sich der Nebel auf natürliche Weise. Auf dem Marktplatz liegen sieben erschöpfte und derangierte Alchimisten, drei andere (darunter einer der Büttel) haben schwere Kampfwunden davongetragen. Sogar einer der Wagen auf dem Platz wurde während des Angriffs umgerissen; aus einem zweiten wurde eine Kiste mit Laborgeräten und alchemistischen Ingredienzen geraubt. Das Schlimmste aber ist die Erkenntnis, dass Magister Balthasar Balthusius entführt wurde.

Die Kaldenberger verbarrikadieren sich entsetzt in ihren Häusern. Auch die Alchimisten (inklusive Timodeus Tandarin) wurden von dem Angriff so sehr überrumpelt, dass es nur Goldmacher Rufus Brand gelang, drei der Tränen für sich zu gewinnen. Jeder verdächtigt plötzlich jeden, hinter dem Angriff der Gargyle zu stecken. Für gute Argumente und besonnenes Handeln scheint niemand empfänglich

zu sein. Sogar die beiden Büttel weigern sich aus Angst vor einem weiteren Gargylen-Angriff, den *Prinzenkrug* vor Anbruch des folgenden Tages zu verlassen.

Magister Balthusius' Verschwinden rührt nur die Alchimistin Sidrona Mengreyth; die anderen Losgewinner schaffen es nur mühsam, ihre Genußtuung zu verhehlen: Nun muss man nur noch gegen sechs Rivalen antreten. Auch von Sidrona ist nur wenig Hilfe zu erwarten. Wie alle anderen bereitet auch sie sich lieber auf die zweite Tränen-Runde am nächsten Abend vor.

Die Helden sind auf sich alleine gestellt.

DAS VERSCHWINDEN DER KOSCHFÜCHSE

In der gleichen Nacht kommt es zu einem weiteren Ereignis innerhalb Kaldenbergs (oder während des möglichen Aufenthalts der Helden auf Burg Kaldenberg; siehe unten):

Der Kaldenberger Müller Abbo Klippstein sowie die Bauern Runkler und Bächerle treffen aufgeregt ein, da ihre Kinder Idra, Baldar, Marbulf und Kira nicht nach Hause gekommen sind. Die Helden kennen die Kinder bereits, es handelt sich um die 'Koschfüchse', denen sie vor dem Ort begegnet sind. Nach den beängstigenden Geschehnissen in Kaldenberg (die sich schnell herumgesprochen haben) haben die Eltern Angst, dass ihren Sprösslingen etwas passiert sein könnte.

Ansprechpartner innerhalb der Ortschaft sind die beiden völlig mit der Situation überforderten Büttel (die die Helden gegebenenfalls darum bitten werden, dem Baron Nachricht zu geben).

Die Tags darauf eingeleitete Suchaktion bringt keine Ergebnisse zu Tage. Wofür gibt es schließlich Helden?

DIE ACHT LOSGEWINNER

Unter den 15 Alchimisten, die zusammen mit den Helden in Kaldenberg eintreffen, befinden sich nur acht Goldmacher, auf die das Los der diesjährigen Lotterie fällt. Lenken Sie das Augenmerk der Spieler vor allem auf die sieben direkten Konkurrenten von Magister Balthusius:

TIMODEUS TANDARIN

Beschreibung und Werte von Timodeus und seinen Begleitern finden Sie unter **Dramatis Personae**, S. 23.

MEISTER GVBOLD

Der schlitzohrige, 60-jährige Apothecarius aus Winhall ist als Magiedillettant ein herausragender Alchimist. Er hat sich ganz auf die Zubereitung der *Elixire der Tugenden* spezialisiert, die die natürlichen Eigenschaften des menschlichen Körpers verbessern helfen. Sein ganzes Streben gilt sein einigen Jahren der Entwicklung eines Jugendelixiers.

In seinem Kästenwagen führt er neben vielen Heilmitteln, die er unterwegs verkauft, auch ein Halbgift sowie zwei Gewandtheitselixiere mit sich. Mit letzteren hofft er, in Kaldenberg einen Vorsprung gegenüber seinen Rivalen herauszuschlagen zu können.

Aussehen: mollig, Kraushaar, Brillenträger, kräftig gebaut

Begleitung: keine

RUFUS BRAND

Der zänkische, 55-jährige Alchimist Rufus Brand ist ein bekannter Medicus aus Abilacht. Brand ist schnell beleidigt, wenn man seine Qualität als Heiler in Frage stellt, doch dient er der Göttin Peraine mit Inbrunst. Der Traum des Spezialisten auf dem Gebiet der spagyrischen Mittel (Heiltränke, Gegengifte) ist es ein Tonikum gegen alle Krankheiten der Welt zu finden; quasi den Stein der Weisen der Heilkunde.

Auf die Ereignisse in Kaldenberg hat er sich mit hartem körperlichen Training und dem Brauen zweier Heiltränke vorbereitet, setzt also auf langes Durchhalten.

Aussehen: schlaksig, hager, strähnige weiße Haare

Begleitung: keine

CARNON DI TROCA (siehe auch MWW 201)

Der 42-jährige Carnon di Troca ist ein Lebemann reinsten Formats; sein Spezialgebiet sind Liebestränke und Rahjaika. Er trägt stets den letzten Schrei horasischer Mode, natürlich mit samt gepudelter Perücke – angeblich, weil der Umgang mit seiner Klientel diese modische Staffage erfordere, tatsächlich aber aus grenzenloser Eitelkeit di Trocas. Besonders böse Zungen behaupten, er würde sich nicht nur mit den Rahja gefälligen Tinkturen beschäftigen, sondern auch aus Eigeninteresse an einem Haarwuchstonikum forschen. Fakt ist, dass di Troca immer und überall mit seiner Perücke erscheinen wird.

Di Troca gibt auf Anfrage bereitwillig die Auskunft, dass er mit den Tränen einen Liebestrank brauen will, der nicht nur vor-täuscht und berauscht, sondern die wahre Liebe erweckt.

Aussehen: mittelgroß, schlank, grau-blaue Augen, Vollglatze (Perücke)

Begleitung: keine

KONRADIN KREDDER UND SEIN PEFKE ALRIK

Der wohlbeleibte und äußerst gemütliche 46-jährige fühlt sich erst so richtig wohl, wenn er bei einem wohlverdienten Bier seine lange Tonpfeife entzünden und die Füße in Richtung Kamin ausstrecken kann. Sein 23-jähriger Neffe Alrik hingegen ist ein äußerst wohlgestalteter regelrechter Modellathlet. Er absolvierte die Kriegerakademie zu Wehrheim und diente einige Zeit dort. Ein Techtelmechtel mit der Tochter seines Hauptmanns zu beginnen, war der letzte Fehler in einer langen rahjagefälligen Reihe. Er tauchte bei seinem Onkel unter, der ihn als Lehrling aufnahm und nun dabei ist, ihm das Alchimistenhandwerk näherzubringen. Allzu weit ist er noch nicht gekommen, Alrik kann zwar sehr wohl einen Cucurbit von einer Retorte unterscheiden, damit endet es aber auch schon fast. Konradin ist das erste Mal seit einigen Jahren wieder auf dem Weg nach Kaldenberg. Er hat seinen Neffen vor seiner Abreise gegen einen kleinen Gefallen in das Gildenregister eintragen lassen. Mit Alriks kriegerischer Erfahrung hofft er, die anderen 'Waschlappen' aus dem Weg zu räumen und die begehrten Tränen zu erlangen.

Konradin weiß noch nicht, was er mit den Tränen anfangen will, für die Tränke, die er zubereitet, braucht er sie jedenfalls nicht.

Konradins Aussehen: beleibt, groß gewachsen, Halbglätze und blaue Augen

Alriks Aussehen: athletischer Körperbau, groß gewachsen, blaue Augen und halblanges dunkelblondes Haar. Der Mann aus den Träumen kleiner Mädchen.

Weitere Begleitung: keine

FLOREK LACIPA

Der kleine, quirliche Mensch macht ständig einen leicht ge- hetzten und nervösen Eindruck. Er floh aus Andergast, wo er aufgrund eines 'kleinen' Missgeschicks nahezu ein gesamtes Stadtviertel 'abgefackelt' hatte. Vermutlich sind doch noch eini- ge Leute auf seiner Fährte und fordern Entschädigung.

Er experimentiert hauptsächlich mit Ewigem Öl, Mengbiller Feuer und Magischem Brandöl; sein Lieblingsprojekt sind die von ihm so benannten 'Phosphoros': kleine Hölzchen, die sich selbst entzünden sollen, um so das ewige Hantieren mit Feu- erstein und Zunder überflüssig zu machen. Stets hat er einige Probeexemplare zur Hand, um seine 'Erfolge' zu demonstrie- ren. In Gaststätten sitzt der Pyromane vor dem Kamin, sto- chert im Feuer oder spielt mit den Tälgerkerzen auf den Tischen. Wer ihn kennt oder von ihm gehört hat, wird ihn deswegen als wahnsinnig und lebensbedrohlich beschreiben.

Aussehen: klein, sehr dünn, wirkt gehetzt, grüne Augen, lange, flusige Haare, die ihm immer ölig am Kopf festkleben.

Begleitung: keine.

SIDRONA MENGREYTH (Siehe auch MWW 201)

Die ruhelos auf ihrem Karren umherziehende Sidrona ist mit ihren 33 Jahren wahrscheinlich die jüngste Alchimistin in Kaldenberg. Dennoch gehört sie schon jetzt zu den herausragenden Vertreterinnen ihrer Zunft – vor allem auf dem Gebiet der venenischen Tinkturen (Gifte aller Art). Vor allem aus persönlichen Gründen befasst sie sich derzeit mit einer besonderen Spielart der Alchimie, der *Alchimie der Sonne* (eine praisosgefällige Schulrichtung, die gänzlich ohne magische Hilfe auszukommen trachtet).

Sidrona leidet nämlich sehr unter dem schlechten Ruf ihres Vaters, Aluris Mengreyth, der in Warunk dem Schwarzen Rhazzazor dient. In Kaldenberg ist sie, weil sie glaubt, der geheimen Rezeptur des legendären Sonnenlicht-Elixiers auf der Spur zu sein. Auch auf die Konkurrenz ist sie gut vorbereitet: Sidrona ist eine gute Ringerin (außerdem hat sie einige Gifte im Gepäck).

Aussehen: zierlich, schulterlanges Haar und große, nussbraune Augen

Begleitung: keine

SPURENSUCHE

Der folgende Abenteuerablauf (und die damit einhergehenden Beschreibungen bestimmter Schauplätze) sind als Baukasten angeordnet, da das Handeln der Spieler nicht vorhersehbar ist. Für die Spurensuche sollten die Helden gut zwei Tage benötigen, die verschwundenen Kinder, den entführten Magister Balthusius und die verborgene Grotte mit den beiden versteinerten Zwillingsschwestern also spätestens am Nachmittag des 3. Travia gefunden haben. So steht der Gruppe die Option offen, Magister Balthusius ein letztes Mal ins Rennen um etwaige, noch benötigte Zaubertönen zu schicken (siehe unten).

GERÜCHTE

Die Helden können in Kaldenberg folgende Gerüchte und Informationen aufschnappen:

- Jeder im Ort kennt die *Mär vom betrogenen Prinzen* (siehe *Es war einmal* auf Seite 7).
- Der *Travia-Tempel* ist geschlossen, seit im Frühjahr die alte Geweihte Herdhild an Altersschwäche gestorben ist und bislang nicht ersetzt wurde.
- Eine Meile nördlich von Kaldenberg liegt eine *Spukruine*, das verfallene Gemäuer einer Edlenfamilie, deren Linie schon zu Rohals Zeiten erloschen sein soll (siehe unten).
- Niemand weiß, wer die Statue des Prinzen Leuenhard geschaffen hat. Sie soll aber schon seit Jahrhunderten im Ort stehen. Vielleicht weiß der Baron mehr?

Auch bei anderen kniffligen Fragen werden die Helden stets an den Baron von Kaldenberg verwiesen.

BURG KALDENBERG

Nur eine gute Wegstunde von der Ortschaft Kaldenberg entfernt, inmitten rauschender Wälder, liegt der Kaldenberg, und auf diesem die Burg des Barons *Boromil von Kaldenberg zum Kaldenberg*. Die zugige, kleine Zwingfeste erweist sich als altes Gemäuer, das nicht so wirkt, als ob es jemals gute Tage gesehen hat. Falls Sie eine Vorlage benötigen, bedienen Sie sich einer der kleinen Burgen aus dem *Armoricum Ardariticum*.

Baron von Kaldenberg hat stets ein offenes Ohr für die Belange der Helden – und stellt ihnen sogar eine Belohnung in Aussicht, falls es ihnen gelingt, die Umtriebe in Kaldenberg aufzuklären: zehn Dukaten, wenn sie herausfinden, was es mit den Gargylen auf sich hat, zehn weitere, wenn sie das Schicksal der verschwundenen Kinder klären (siehe oben). In jedem Fall sind die Helden hier an der richtigen Adresse, um mehr über Kaldenbergs Geheimnisse herauszufinden.

● **Die Statue:** Sein Großvater hat dem Baron einst erzählt, dass die Statue des traurigen Prinzen Leuenhard von jenen Ländereien nach Kaldenberg gebracht wurde, auf dem heute die mysteriöse *Spukruine* steht (siehe unten).

● **Spukruine:** Auf Wunsch der Helden zieht der Baron die alte Burgchronik zu Rate. Ihr entnimmt er, dass die in Kaldenberg gemiedene Ruine zu Rohals Zeiten der Familiensitz des *Edlen Humbert von Tan-*

nenhöh und seiner beiden Zwillingstöchter *Zaraffa* und *Farandiel* war. Beide Töchter sollen ein knappes Jahr nach dem Tod des Edlen – während der Wirren der Magierkriege – spurlos verschwunden sein. Der verwaiste Edlensitz fiel nach vielen Jahren schließlich in die Hände der Barone von Kaldenberg.

Zu des Barons Überraschung liegt der Chronik sogar eine brüchige Inventurliste über einige wenige Objekte bei, die einst nach der Übernahme des Edlengutes aus dem bereits heruntergekommenen Herrsitz nach Kaldenburg überführt wurden:

– *Statue aus Marmor eines geharnischten Recken zwecks Verschönerung des Marktplatzes zu Kaldenberg*

– *zwey kristallene Weynküge; überführt auf Burg Kaldenberg*

– *guldene Kasette mit silbernem Weybsschmuck, übereignet Ihro Hochgeboren Baroness Gwidulinde zu Kaldenberg*

– *eyn gusseyserner Schüchaken mit edlem Mammuton-Griff, der geformet nach dem Bilde eyner Jans. Auf Wunsch Ihro Hochgeboren gespendet dem Tempel der Travia zu Kaldenberg*

– *eyne Kiste mit obskurer Gerätschaft aus Glas, wie man sie in der Werkstube eines Apothecarius oder Magus findet. Für 12 Dukaten an eynen Händler aus Elenvina verkauft*

– *syilberner Kerzenleuchter, überführt auf Burg Kaldenberg*

– *eyne rustikale Kommode aus dem Holz der Steineiche, überführt auf Burg Kaldenberg*

● **Heraldik:** Fragen die Helden, was es mit dem Wappen der Prinzenstatue auf sich hat (Wildschwein, darüber drei Sterne), muss der Baron schon eine sehr alte heraldische Liste der erloschenen Häuser Nordmarkens konsultieren. Hier findet sich der Hinweis, dass das Wappen einst der Edlenfamilie 'von Ebergrün' aus der Nachbarbaronie Gernebruch gehörte.

Ein vergilbter Eintrag neben der Wappenabbildung erläutert, dass der Familienzweig erlosch, nachdem der einzige Spross, der 26-jährige Ritter Leuenhard, (ebenfalls) in den Magierkriegen umkam. Seltsamerweise wird sein vollständiger Titel in dem Eintrag mit *Seine Wohlgeboren Leuenhard von Ebergrün zu Tannenhöh* angegeben. Baron Boromil merkt an, dass dies eventuell mit einer Heirat zwischen den Häusern 'von Ebergrün' und 'von Tannenhöh' zusammenhängen könnte.

Mehr kann der Baron zur Klärung der Angelegenheit nicht beitragen. Immerhin wissen die Helden nun, dass die Statue mitnichten einen Prinzen darstellt, sondern 'nur' einen Edlen.

DIE 'KOSCHFÜCHSE'

Wenden wir uns zunächst den Familien der Koschfuchse zu.

DIE FAMILIE KLIPPSTEIN

Abbo Klippstein ist der Müller des Dorfes, er lebt mit seiner Frau Anda, seinen beiden Töchtern Idra (12) und Kala (5) und seinem Sohn Travian (7) am Rand des Dorfes in der alten Wassermühle an einem kleinen Zufluss zur Galebra. Abbo Klippstein gehört zu den reicheren Bewohnern Kaldenbergs und ist sogar des Lesens und Schreibens kundig. Anda und Abbo sind gemütliche und geradezu vorbildliche Eltern. Zur Zeit sind sie allerdings außer sich vor Sorge um ihre Tochter Idra. Auch Kala weint praktisch ununterbrochen und fragt nach ihrer Schwester. Die Eltern wissen, dass Idra und die anderen Kinder einen Unterschlupf hatten, aber nicht, wo dieser ist. Kommt der Unterschlupf zur Sprache, ist Travian eventuell (*Menschenkenntnis*-Probe) anzumerken, dass er unruhig wird und sich gar nicht wohl in seiner Haut fühlt. Travian weiß, wo sich der Unterschlupf befindet, weil er seiner Schwester einst heimlich nachgeschlichen ist. Als 'zu klein' und 'Nervensäge' bezeichnet, musste er bei Phex persönlich schwören, niemandem zu verraten, wo sich der Unterschlupf befindet. Er ist überzeugt, dass Phex kommen und ihm seine Augen klauen und die Koschfuchse ihn anschließend auch noch gehörig verprügeln würden, wenn er darüber redet.

FAMILIE RUNKEL

Reto Runkel ist Bauer und der Vater von Marbulf (12) und Balder (11). Seine Frau ist vor einigen Jahren gestorben, seitdem sorgt Janna, Retos Nichte, für den Haushalt. Janna ist über den Zustand alles andere als erfreut, sie hat schon häufiger versucht, Reto davon zu überzeugen, wieder zu heiraten, vergeblich. Die lebenslustige und leicht mollige Mitzwanzigerin würde nämlich lieber heute als morgen den Bauernhof verlassen und nach Gratenfels ziehen, um zu sehen, was die Welt sonst noch so zu bieten hat. Balder und Marbulf sind die einzigen Kinder aus Retos Ehe. Er gibt sich ein Großteil Schuld am Verschwinden der Jungen, weil er meint, zu lax mit ihnen umgegangen zu sein. Der Hof ist recht armselig. Auf Nachfrage wird Janna bestätigen, dass 'die Jungs' seit ungefähr zwei Wochen recht aufgeregt waren und öfter andeuteten, dass es bald allen besser gehen werde.

Weder Janna noch Reto können sagen, wo die Kinder hingegangen sind, wissen aber um die Freundschaft mit Idra und Kira und einen geheimen Treffpunkt.

Für Reto ist auf jeden Fall klar: Wenn die Jungs wieder da sind, wird er ihnen die Tracht Prügel ihres Lebens verpassen.

FAMILIE BÄCHERLE

Der sehr arbeitsame und geizige Murri und seine Frau Garda Bächerle bewirtschaften einen recht großen und gut gehenden Hof, sie haben sogar einen Knecht. Ihre drei Kinder sind Kira (13), Timon (15) und Franka (9). Timon weiß nichts Gutes über Kira zu erzählen, sie wäre "halt genau wie ihre kleine Schwester ein blödes Mädchen". Für Kindereien wie die Koschfuchse wäre er ja inzwischen zu alt. Er hofft natürlich trotzdem genauso wie seine Eltern, dass Kira wieder auftaucht (und sie hinterher eine gehörige Abreibung bekommt). Für Franka ist Kira die Größte und ihr absolutes Vorbild. Sie weiß zwar auch nichts Genaues über den Unterschlupf, aber Kira hat sich ab und zu mal verplappert und von einem Baumhaus in einem Eichenhain gesprochen. Da nur weiter flussaufwärts viele Eichen stehen, nimmt sie an, dass es sich irgendwo dort befindet. Auch sie durfte nicht bei den Koschfuchsen mitmachen, weil sie 'zu klein' ist.

DAS BAUMHAUS

Der Unterschlupf liegt ungefähr eine Meile außerhalb Kaldenbergs in Richtung Nordwesten gut versteckt in einem kleinen Hain. Auch ohne den genauen Ort zu kennen, kann ein fähiger Spurenleser Hinweise auf einen häufiger von kleinen Menschen benutzten Pfad erkennen (*Fährtensuchen* +1). Er führt direkt an einer großen Eiche vorbei, in der sich das Baumhaus befindet. Holzsprossen führen in die Krone zu einer Plattform. Aber Vorsicht: Etwa auf halber Strecke



DIE UMGEBUNG VON KALDENBERG

1: Spukruine; 2: Grotte; 3: Burg zu Kaldenberg; 4: Baumhaus

sind vier aufeinander folgende Sprossen präpariert und lösen sich, sobald sie belastet werden (*Klettern*-Probe +2, oder der Held findet sich unversehens drei Meter tiefer wieder). Mit einer erfolgreichen *Sinneschärfe*-Probe können die losen Sprossen von einem aufmerksamen Kletterer entdeckt werden.

Das Baumhaus kann durch ein kleines Loch in einer Seitenwand betreten werden. Größere und kleinere Äste bilden mit hölzernen Planen eine Plattform, die Wände bestehen aus belaubten Ästen, das Dach aus einer gespannten Plane. Auf dem Boden steht ein alter Topf, in dem ein Schürhaken mit Gänsegriff aus Mammuton liegt, an der Wand eine grobe Holzkiste, an Fäden unter der Decke hängen Beutel verschiedener Größe. Überall auf dem Boden verstreut liegen kleine Schiefertafeln, die teilweise beschrieben sind.

HINWEISE IM BAUMHAUS

Das Baumhaus wurde seit einigen Tagen nicht mehr von den Kindern besucht, Hinweise darauf liefert der seit etwas längerem nicht mehr benutzte Feuertopf, auch die Schrift auf den Tafeln sieht bereits etwas verwaschen und unscharf aus. Auf einer der Tafeln findet sich der nützlichste Hinweis auf den Verbleib der Kinder, auch wenn er erst einmal in eine vollkommen falsche Richtung weist:

*Halo Kira, wir haben einen
Alten Geheimgang bei der ruine
gefunden, treffen wir morgen nach
mittag an der Muelle.*

Die Schrift auf der Tafel ist inzwischen über zwei Wochen alt, und das Treffen hat längst stattgefunden. Die Tafeln sind mit Buchstaben unterschiedlicher Schrift bedeckt, es sieht so aus, als hätten sie sich gegenseitig ein wenig Lesen und Schreiben beigebracht.

Der alte Topf auf dem Boden und der Schürhaken mit dem Gänsegriff stammen aus der Ruine des Herrensitzes und sind von den Kindern bereits vor längerer Zeit mitgenommen worden. Der Schürhaken ist einer der Schlüssel, mit dem sich der Geheimgang hinter der Zelle Farandiels im alten Herrenhaus öffnen lässt.

In den Beuteln unter dem Dach befinden sich Esskastanien, Bucheckern, Haselnüsse, einige alte Äpfel und getrocknete Pilze.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mühsam habt ihr euch die letzte Meile durch das Unterholz gekämpft, um endlich euer Ziel zu erreichen: den alten Herrensitz derer zu Tannenhöh. Doch alles, was hier je in Herrlichkeit prangte, ist längst zerfallen und verwittert. Wie eine alte Kröte scheinen die morschen Überreste des eingestürzten Gebäudes auf der Kuppe zu hocken und die umliegenden Wälder aus leeren Fensterhöhlen mit rachsüchtigem Blick zu mustern. Stille umfängt das ganze Areal; nicht ein Tier ist zu hören, und alles was ihr seht, ist eine Krähe, die gelangweilt in eure Richtung schaut. Es scheint fast so, als ob die Tiere der Umgebung erkannt hätten, dass das Gebäude einen Groll gegen sie hegt ... oder spukt es vielleicht doch darin, wie die Dorfbewohner behaupten?

Von dem einst geraden und sauberen Weg zum Haupteingang ist kaum noch etwas zu erkennen, einzig ein paar weiße Kiesel zwischen den Sträuchern lassen ihn errahnen. Richtung Westen (neben dem Gebäude) scheint sich einst ein Garten befunden zu haben, hier ragen nun Hecken auf, die seit fast 500 Jahren nicht mehr durch die Schere eines Gärtners gebändigt wurden. Richtung Osten neben dem Gebäude liegen ebenfalls Trümmer: kleinere Gemäuer, die von Satinavs Hörnern bis zur Unkenntlichkeit abgeschabt wurden.

Bei der Krähe handelt es sich um den Auelfen Schwarzschnäbe, der von Timodeus ausgesandt wurde, um einmal zu schauen, was die Helden so treiben. Vielleicht entdecken sie ja etwas Lohnendes, oder man kann verhindern, dass der Konkurrent Balthusius wieder 'in das Gerangel mit eingreift'.

UMGEBUNG

Das Gut liegt inmitten eines Waldes auf einer Kuppe. Die Umgebung des Herrensitzes war selbst in dessen besten Zeiten unberührt und wild, einzig ein Zufahrtsweg war gut instand gehalten, begrenzt von vielen schlanken Steinsäulen. Den Weg hat der Wald schon lange zurückerobert, einzig die größtenteils abgebrochenen Säulen weisen noch eine Spur durch das Dickicht. Heutzutage ist der Herrensitz viel einfacher über einige Wildwechsel zu erreichen. Diese führen zwar nicht direkt an den Ort des Geschehens (überhaupt findet man auf dem Anwesen keine Spur von Tieren, da diese das alte Gemäuer meiden), aber doch in recht bequeme Nähe.

DIE OBERGESCHOSSE

Von den ehemaligen Obergeschossen ist kaum noch etwas geblieben, vereinzelt ragen noch Mauern auf, doch es gibt durchgängig keine Decke mehr. Die große Freitreppe im Eingangsbereich endet im Nichts.

DER TURM

Ehemals war dieser Turm vier Stockwerke hoch, doch das oberste Geschoss ist eingestürzt und hat den Grund auf der Rückseite des Gebäudes mit Trümmern bedeckt. Bis zum dritten Stock steht er allerdings noch, und er wurde in letzter Zeit benutzt: Die Koschfische haben auf einem ihrer Ausflüge in die Ruine einen alten Balken mit Tritthilfen versehen und durch den Boden des ersten Stockwerks im Turm geschoben. Somit ist es nun kein Problem mehr, von dort weiter über eine beängstigend verfallene Treppe in die oberen Geschosse zu gelangen. Hier finden sich weitere Spuren jüngster Benutzung: Schutt wurde beiseite geräumt, um einen bequemen Sitzplatz zu bieten. Der Blick vom Turm aus ist hervorragend, man kann südlich ohne Probleme das knapp zwei Meilen entfernte Kaldenberg ausmachen.

In entgegengesetzter Richtung liegt an der Rückseite des Gebäudes der ehemalige Park, der inzwischen bis zur Unkenntlichkeit verwildert

ist. Nur einzelne umgestürzte Statuen und ein überwuchelter Brunnen sowie die gigantischen, symmetrisch angeordneten Hecken geben noch Hinweise auf die einstige Verwendung. Knapp außerhalb dieser gigantischen Hecken erkennt man die Überreste eines weiteren, anscheinend etwas besser erhaltenen kleinen Gebäudes (**Das Brunnenhaus**), und natürlich die sich träge dahin wälzende Galebra.

DER KRÄUTERGARTEN (1)

Der einstige Kräutergarten befindet sich in einem ebenso desolaten Zustand wie der Rest der Anlage. Große abgrenzende Hecken lassen auf die einstige Bedeutung schließen, ebenso wie die überwucherten Überreste fein gekister Wege. Trotzdem kann er noch bedeutsam für die Helden werden, denn Farandiel und Zaraffa waren nicht nur in der Magie, sondern auch in der Alchimie bewandert. Hier wuchsen einst auch Kräuter, die als Paraphernalia für alchimistische Tinkturen gebraucht wurden. Sollten die Helden später nach den für das Entsteinertonikum benötigten Ingredienzen suchen, können Sie die erforderlichen Talentproben verringern oder einfach angeben, was hier gefunden werden kann (etwa Wirselskraut).

DER PARK (2)

Hier gelobte Leuenhard Farandiel einst an der Bank vor dem Springbrunnen ewige Treue und Liebe. Doch die Bank ist längst zersprungen, der Fisch im Becken des Springbrunnens speit kein Wasser mehr, und die Mitte des Gartens zu erreichen erweist sich als ein zeitraubendes und anstrengendes Unterfangen. Überall finden sich umgestürzte oder von Efeu umwundene Statuen. Der Turm (siehe oben) bietet einen perfekten Überblick über den Park.

STALLUNGEN (3)

Wo heute östlich des Herrensitzes nur noch Trümmer liegen, standen einst die aus Holz gebauten Stallungen.



Die Eingangshalle (4)

Die große Eingangshalle liegt genauso wie der Rest des Hauptflügels in Trümmern. Die große Freitreppe, die einst in das obere Stockwerk führte, endet im Nichts. Die Türen in den Küchentrakt und den Gesindeflügel sind leere Löcher, die allerdings immer noch einen Durchstieg ermöglichen. Nimmt man die Tür Richtung Westen, so kommt man als erstes in das unterste Turmzimmer (siehe **Der Turm**), von dort geht es weiter in den Gesindeflügel. Das große Kaminzimmer kann durch zwei Türöffnungen links und rechts der Freitreppe betreten werden; ein Loch in der Außenmauer zeigt an, wo ehemals eine Tür in den Park führte.

Der Gesindeflügel (5)

Das erste Zimmer des Gesindeflügels (6) bildet den Grundstock des Turmes (für weitere Beschreibungen siehe **Der Turm** auf Seite 17). Aus dem Turmzimmer gelangt man in einen langen Flur, durch den alle weiteren Zimmer erreicht werden können. Wie auch in den anderen oberirdisch liegenden Räumen ist alles verfallen und eingestürzt. Der Gesindeflügel besitzt kein Obergeschoss.

Der Küchentrakt (7)

Den ersten Raum des Küchentraktes erreicht man nach dem Verlassen der Haupthalle. Aus diesem Raum führt ebenfalls eine breite Treppe (8) in den Keller mit den Lagerräumen, doch diese ist komplett durch herabgestürztes Mauerwerk, verrottete Balken und Schindeln verschüttet. Sie wieder freizulegen, würde ein bis anderthalb Tage in Anspruch nehmen. Auch die weiteren Räume, die an einem durchgängigen Flur liegen, sind verwüstet (eine Backstube mitsamt eingestürzten Öfen, ein Lagerraum, eine Waschküche, die große Küche mit ihren Öfen).

In allen diesen Räumen sind Überbleibsel zu finden, die auf ihre ursprüngliche Verwendung schließen lassen, doch nichts ist von wirklichem Interesse für die Helden. Einzig die große Küche bildet hier eine Ausnahme: Der Kamin des großen Herdes ist durchgängig und verschwindet im Boden. Natürlich ist auch dieser teilweise eingestürzt, aber man könnte auch durchaus diesen Weg nehmen, um in den Keller zu gelangen. Der Kaminschacht endet im zweiten Untergeschoss in **Raum 24**, Farandiels ehemaligem Gefängnis. Der Küchentrakt besitzt kein Obergeschoss.



DAS ERSTE UNTERGESCHOSS

Es gibt drei Möglichkeiten, in das erste Untergeschoss zu gelangen: Man räumt die Kellertreppe frei, man dringt durch den Kaminzug ein oder man nimmt die Wendeltreppe aus dem zweiten Untergeschoss nach oben.

Im Gegensatz zu den oberirdisch gelegenen Gebäudeteilen ist der Zustand der Kellerräume wesentlich besser; Türen sind grundsätzlich noch vorhanden, wenn auch morsch und verrottet. Sämtliche Räume sind mit Ziegeln oder (ebenso wie der Boden) mit Natursteinen ausgekleidet.

Raum (9, 10)

Die ehemaligen Arrestzellen wurden nur selten genutzt, um Wilderer und Landstreicher bis zu ihrer Aburteilung festzuhalten. Der Zugang zu Raum 1 ist teilweise durch einen Einsturz an der Nordseite des Kellers blockiert. In beiden Räumen befinden sich die Überreste einer Holzpritsche. Die Türen beider Räume sind dick und mit Metallbändern verstärkt, sie lassen sich immer noch benutzen, als Schließmechanismus dient ein von außen vorgelegter Riegel.

Raum (11, 12, 13)

In den ehemaligen Lagerräumen finden sich noch zerbrochene und intakte Tonkrüge und Holzkisten. Einst wurden hier Lebensmittel aufbewahrt.

Raum (14)

In der ehemaligen Waffen- und Jagdkammer wurden Saufedern, Speiße, Bögen, Äxte und Schwerter, aber auch Schilde und Brünnen verwahrt. Nur noch die Ständer und Kisten lassen darauf schließen; die Waffen und Jagdgeräte wurden schon vor langer Zeit entfernt. In einer Ecke findet sich ein Fass mit Pfeilen (verrostet, verzogen, vollkommen unbrauchbar). Die Nordwand der Waffenkammer ist teilweise eingestürzt.

Raum (15)

Ein ehemaliger Lagerraum, dessen Nordwand teilweise eingestürzt ist. Der Kaminschacht bietet einen alternativen Einstieg in dieses und das darunter liegende Kellergeschoss.

Raum (16)

Auch der Weinkeller ist an der Nordwand eingestürzt. Einige der Regale stehen noch. Der Wein in den großen Fässern ist längst verdorben oder verdunstet; bei den Flaschen mag man als ambitionierter Wein- sammler (nicht jedoch als Feinschmecker) noch fündig werden. Wer wollte nicht schon mal einen Wein sein eigen nennen, den Rohal an den Reben hat wachsen sehen? Leider haben sich in diesem Raum auch zwei 'Feinschmecker' ganz anderer Art niedergelassen: Gruftas- seln! Sobald die Helden diesen Raum durchstöbern, eine Auseinan- dersetzung nahezu unvermeidlich.

Gruftassel

Körperlänge: 9 bis 12 Spann		Gewicht: 40 bis 70 Stein	
INI 4+1W6	PA 6	LeP 30	RS 4
Zangen: DK H	AT 11	TP 1W6+3	KO 15
GS 4	AuP 30	MR 13 / 12	GW 7

Beute: 25 Rationen Innereien (ungenießbar), Rest wertlos

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (8), Doppelangriff, Gelände (Höhle / Ruine / Wald)

(Für weitere Informationen siehe **ZBA 71**.)

WENDELSTREPPEN (17)

Die Wendeltreppe ist aus grob behauenen Fels geformt, sie besitzt kein Geländer und führt in das zweite Kellergeschoss.

STREPPEN (18)

Die Treppe ist verschüttet und muss erst frei geräumt werden (etwa ein bis anderthalb Tage Arbeit), ehe sie benutzt werden kann. Sie führt in den Küchentrakt des Herrenhauses.

DAS ZWEITE UNTERGESCHOSS

Das zweite Untergeschoss ist grob aus dem Fels herausgehauen, der Boden besteht ebenso aus geglättetem Fels. Die Räume wirken unregelmäßig, fast organisch und bilden den besterhaltenen Gebäudeteil überhaupt. Betreten kann man ihn über die **Wendeltreppe 19**, die aus dem ersten Kellergeschoss herabführt (17), durch den **Geheimgang 26** (diesen Weg haben die 'Koschfische' genommen) oder durch den Kaminschlott aus dem Küchentrakt (beziehungsweise aus **Raum 15** im ersten Kellergeschoss). Der Schlott endet wie der Geheimgang in **Raum 24** im zweiten Kellergeschoss.

WENDELSTREPPEN (19)

Die Wendeltreppe ist aus grob behauenen Fels geformt, besitzt kein Geländer und führt vom ersten in das zweite Kellergeschoss.

Raum (20)

Im Vorraum zur Gruft derer von Tannenhöh befinden sich ein kleiner, einfach gearbeiteter Tsa- und ein kleiner Boron-Schrein.

GRUFT (21)

Einige Stufen führen hinab, so dass der Boden der Gruft etwas tiefer als der Rest dieses Geschosses liegt. Hier ruhen Zaraffas und Farandis Vorfahren, natürlich auch ihr Vater Humpert von Tannenhöh. Die Gräfte sind entweder im Boden eingelassen und durch eine Grabplatte gekennzeichnet oder senkrecht in die Wände eingefügt. In Richtung der Nordwand findet man die älteren Gräber, nahe der Treppe die jüngsten, die allerdings auch schon über 500 Jahre alt sind.

KORRIDOR (22)

Über den Korridor sind sämtliche Räume dieser Etage zu erreichen, er findet nur deshalb besondere Erwähnung, weil sich in ihm zwei Probleme befinden: lebende Statuen – von Zaraffa in steinerne Wächter umgewandelte Menschen. Allerdings hat die Umwandlung der beiden Opfer einen unangenehmen Nebeneffekt hervorgerufen: Ihr Geist wurde nahezu vernichtet. Die Statuen können nur noch einfachste Befehle ausführen, und das tun sie bis auf den heutigen Tag. Sie bewachen seit über 500 Jahren den Korridor. Der Befehl, den Zaraffa ihnen gab, lautete: "Niemand außer mir darf diesen Korridor betreten, alle anderen Personen sind anzugreifen."

Zaraffa wollte sichergehen, dass niemand zu Farandiel gelangt und diese ihrerseits ihr Gefängnis nicht verlassen kann. Verlässt man den Korridor, werden die Statuen nicht folgen; im Korridor hingegen greifen sie gnadenlos an. Weder Verhandlungen noch Flehen ändern den Befehl. Es liegt im Ermessen des Meisters, den Helden aufgrund der geringen Intelligenz der Statuen zu erlauben, diese zumindest kurzfristig auszutricksen. Vor den Wächtern davonzulaufen ist kaum möglich, sie sind schnell und beweglich. **Raum 24** zu betreten oder zu verlassen ruft in jedem Fall die Statuen auf den Plan.

Steinerne Wächter

Fausthieb: INI 4+1W6	AT 6	PA 2	TP 1W+4	DK H
LE 30	AU 500	KO 20	MR 12	GS 3
				RS 10
				GW 10

Besondere Kampfregelein: Niederwerfen

Raum (23)

In der kleinen Steinmetzwerkstatt wurden einst die Grabplatten für die Gruft vorbereitet. Die benötigten Werkzeuge (größtenteils verrottet, Metallteile verrostet) wie auch einige Steine lagern immer noch hier.

Raum (24)

Farandis Gefängnis. Die solide Tür besitzt ein grobes Schloss, das natürlich für die magisch begabte Farandiel kein Hindernis dargestellt hätte. Im Raum befindet sich immer noch ein großes Bett, das arg mitgenommen ist. Es findet sich ebenso ein großer Kamin an der Nordwand, eine Truhe und ein Schreibpult an der Ostwand und ein Kleiderschrank neben der Eingangstür im Westen. Auf dem Schreib-

pult liegen deutliche Spuren der 'Koschfuchse': einige Nusschalen und ein angeschimmelter brauner Apfelrest. Die Kinder haben diesen Raum durch den **Geheimgang 26** betreten, der unter der steinernen Truhe in diesem Zimmer endet. Auf dem Schreibpult fanden sie grobe Aufzeichnungen Farandiels über die Felshöhle, in der Zaraffa ihrer Forschung nachging. Sie interpretierten diese Aufzeichnungen als Schatzkarte und machten sich aufgeregt auf den Weg, der Beschreibung zu folgen. Farandiels ehemalige Zelle ist der einzige Raum, den die Koschfuchse in den Kellergeschossen betreten haben. Die steinerne Truhe ist von der Wand fortgedreht, unter ihr ist ein Loch sichtbar. Der Inhalt der Truhe (alte, zerfallene Kleider), ist durchwühlt worden. Das Loch hinter der Truhe ist der Eingang zum **Geheimgang 26**; die Kinder haben ihn nach ihrer Benutzung nicht wieder verschlossen. Auch das Schreibpult ist durchwühlt worden, es enthält eingetrocknete Tinte, Federn und altes, vergilbtes und brüchiges Pergament. Der Kamin birgt nur Mauersteine und Schutt, daneben hängt ein eiserner Schürhaken mit Mammutongriff, der das bekannte Gänsemotiv zeigt. Bei genauerer Betrachtung fallen rechts am Boden neben dem Kamin drei schmale, längliche Schlitzlöcher auf. Steckt man den Schürhaken in eine dieser Ritzen, rastet er ein, danach kann man diesen wie einen Hebel in Richtung Wand umlegen. Es handelt sich bei den drei Schlitzlöchern um den Verschlussmechanismus für einen weiteren Geheimgang hinter dem Kamin. Der Mechanismus kann aktiviert werden, indem alle drei Schürhaken (ein weiterer liegt zurzeit im Travia-Tempel, der andere im Baumhaus der Koschfuchse) eingerastet und umgelegt werden. Alternativ hilft auch jeweils ein FORAMEN +3. Dann schwingt der untere Teil des Kamins in den Raum und gibt einen niedrigen Durchgang (durch den nicht einmal ein Zwerg aufrecht gehen kann) frei, durch den man in **Raum 25** gelangt.

Raum (25)

In dieser geheimen Kammer hatte sich Farandiel ein alchemistisches Labor eingerichtet. Über allem liegt eine dicke Staubschicht. An der

Nordwand steht eine große Werkbank mit alchemistischen Apparaturen, am Schreibpult an der Westwand finden sich Manuskripte und ein Tagebuch. Die morschen Manuskripte befassen sich mit Versuchen und Aufzeichnungen zum Versteinierungstrank Zaraffas. Das Tagebuch ist für die Helden sicherlich der interessanteste Fund im gesamten Gebäude. In ihm wird die gesamte Geschichte, wie sie sich wirklich zugetragen hat (siehe Kasten auf Seite 9) aus der Sicht Farandiels erzählt. Außerdem findet sich darin eine vergilbte Skizze, auf der der Weg zu Zaraffas verborgener Grotte eingetragen ist (siehe unten).

Alchemistische Ingredienzen sind in diesem Notlabor nicht vorhanden beziehungsweise längst verdorben.

GEHEIMGANG (26)

Der Geheimgang ist durch den Fels getrieben und unverkleidet. Er führt zuerst nach unten, in der Wand angebrachte (heute stark verrostete) Eisenstiegen erlauben ein bequemes Klettern. Der Gang führt dann in grob nördliche Richtung und endet im Brunnenhaus, das hinter dem Park des Anwesens liegt.

DAS BRUNNENHAUS (27)

Das Brunnenhaus ist in einem etwas besseren Zustand als der Rest der oberirdischen Gebäude und liegt leicht unter der Oberfläche, einige Stufen führen in das modrige Dunkel hinab. Es ist klein und quadratisch angelegt, das Dach dient zum Auffangen des Regenwassers für eine große Zisterne, die sich im Inneren befindet. Die Zisterne ist zerbrochen und leer, von ihr führen Rohre in den Park (zum Springbrunnen) und in Richtung Küchentrakt. Ein zusätzlicher tiefer Brunnen wurde anscheinend genutzt, sobald die Zisterne entleert war. An der südlichen Wand des Brunnenhauses hängt eine Steinplatte schief an einem rostigen Scharnier an der Wand und verbirgt das dahinter liegende Loch heute kaum noch (der Einstieg zum **Geheimgang 26**, in der zweiten Kellerebene).

Die Grotte

Mit den Informationen aus der Ruine des Herrensitzes können die Helden den Standort der versteckten Forschungsstätte Zaraffas herausfinden. Hier stoßen sie nicht nur auf die vermissten Kinder, sondern auch auf Magister Balthusius.

Der Eingang zur Grotte liegt in Richtung Norden, von Kaldenberg aus hinter einem hohen Hügel versteckt. Es führt kein Weg dorthin; die Grotte ohne Hinweise zu finden ist also nahezu unmöglich. Bei der Erkundung der Grotte beginnen die Probleme bereits vor Einstieg in den Hügel.

Kira, Balder und Marbulf konnten flüchten, als sie die Höhle öffneten und die Gargyle hinaus kamen, allerdings nicht weit. Ein enger Felspalt – circa 200 Schritt vom eigentlichen Eingang entfernt – bot ihnen Zuflucht, dort haben sie sich nun verschanzt und hoffen auf Rettung, denn direkt vor dem Spalt hockt ein Gargyl und wartet darauf, dass die kleinen Leckerbissen die Nase nach draußen stecken. Erspähen oder hören die Kinder, dass sich jemand nähert, schreien sie um Hilfe. Je nach Entscheidung des Meisters kann der Wächtergargyl bei Erscheinen der Helden in die Grotte flüchten und den Rest der Rotte alarmieren oder sich den Helden stellen. Die Werte der Gargyle finden Sie im Anhang auf Seite 24.

Sobald die Kinder befreit sind, können sie erzählen, dass sich Idra wohl noch in der Grotte befindet und dass sie gesehen haben, wie ein älterer Mann von den Wasserspeiern in die Höhle gebracht wurde. Davon abgesehen sind sie verängstigt, ausgehungert und durstig.

Vor der Grotte selbst liegen grob entastete dünne Fichtenstämme, die die 'Koschfuchse' geschlagen haben, um größere Steine zu entfernen. Der freigelegte Eingang ist nur ungefähr anderthalb Schritt breit und ebenso hoch und befindet sich an der oberen Spitze des Einsturzes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Moos auf den Steinen des Einsturzes erzählt seine eigene Geschichte; seit Jahrhunderten schon wurden diese nicht mehr bewegt, bis eine vorwitzige Bande von Kindern sie beiseite schob, und so öffnete sich hier ein Tor in eine Welt, die 500 Jahre lang im Vergessenen und Dunklen lag.

Aus der Höhle dringt schwacher Lichtschein, und kreischende, unmenschliche Stimmen schallen heraus.

Lassen Sie den Helden Zeit, zu reagieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Balthasar und Idra stehen in der hintersten Ecke der Höhle, vor ihnen zwei Gargyle, die sie absichern. Aber das Licht der flackernden Fackeln enthüllt noch mehr: Stalagmiten und Stalaktiten unterteilen die Grotte wie gewaltige Tempelsäulen, auf steinernen Bänken und Podesten stapeln sich alchemistische Utensilien, in Nischen in den schimmernden Wänden der Höhle hocken teils versteinerte Wasserspeier, die ihren drohenden Blick auf den Eingang richten. In der Mitte der Höhle aber scheinen die Statuen zweier wunderschöner Frauen in der Bewegung erstarrt und lenken den Blick des Betrachters in ihrer makellosen Anmut auf sich.

Betreten die Helden die Grotte, um Idra und Balthasar zu befreien, stellen sie fest, dass ihnen eine Falle gestellt wurde. Aus dunklen Ecken und Winkeln, von der Decke, kurz: von überall her strömen Scharen von Gargylen auf sie zu und schneiden ihnen den Rückweg ab.

DAS INNERE DER GROTTE

Die Grotte ist ein einziger großer, ovaler Raum von ungefähr 10 mal 15 Schritt, der einige Ausbuchtungen besitzt. Von der Decke am Rand der Höhle wachsen Stalaktiten, die sich bereits mit den vom Boden aufstrebenden Stalagmiten verbunden haben. Die Stalaktiten in der Mitte der Grotte wurden bereits vor langer Zeit entfernt, an der Decke sind ihre abgeschnittenen Stümpfe noch sichtbar. In den Wänden, teilweise weit über dem Boden, befinden sich rund zwei Dutzend kleine Nischen, in einigen von ihnen hocken versteinerne Gargyle. In der Mitte der Grotte stehen dick verstaubte und größtenteils zerbrochene alchemistische Gegenstände auf steinernen Arbeitsplatten, nur der Tisch im Zentrum sieht frisch aufgeräumt aus. Balthasar hat ihn gesäubert und Gerätschaften auf ihm gesammelt. Vor dem Tisch im Zentrum stehen die Statuen Farandiels und Zaraffas – selbst in Stein gehauen atemberaubend schön. Das alte Laborjournal Zaraffas auf dem Tisch in der Raummitte enthält Aufzeichnungen über alle Versuche, die sie durchgeführt hat, also auch das benötigte Rezept (und noch anderes



Interessantes und Abstoßendes). Hier erfährt man auch, wieso die Gargyle über 500 Jahre überleben konnten: Tränke und Tinkturen verhinderten ihre Versteinerung (sozusagen eine Vorstufe zum Rückverwandlungstrank). Wie die vielen versteinerten Wasserspeier in den Alkoven beweisen, waren Zaraffas Experimente nicht immer von Erfolg gekrönt. In einem alten Manuskript hat Zaraffa zudem einen kurzen Text für ihren 'freiwilligen' Retter hinterlassen. Sie verspricht, sich nach ihrer Rückverwandlung dankbar zu erweisen, und fordert den Alchimicus auf, sauber und gewissenhaft zu arbeiten, dann würden die Gargyle ihm kein Haar krümmen. Sie gibt ebenfalls an, dass die Gargyle die richtige Statue zum Entsteinern angeben würden ... hier tut sich ein Problem für die Helden auf, denn nach der Befreiung von Idra und Balthasar sind alle Gargyle tot. Somit werden die Helden selbst entscheiden müssen, wer zu erlösen ist. Zaraffa hat natürlich nicht vor, ihren Retter mit etwas Anderem als einem schnellen und unruhlichen Ende zu belohnen.

Werte für die Gargyle finden sich auf Seite 24, die Anzahl der Wesen passen Sie der Stärke Ihrer Heldengruppe an.

FREI

Sobald Balthasar und die Kinder befreit sind, wird er den Helden Löcher in den Bauch fragen und auf eine schnelle Erlösung Farandiels drängen. Doch letzten Endes bleibt es den Helden vorbehalten, die vermissten Kinder bei ihren sorgenden Eltern abzugeben und die schöne 'Prinzessin' und ihren Gemahl zu erlösen. Aber dafür muss erst einmal der nötige Trank gebraut werden.

EINEN TRANK ZU BRAUEN

Das Rezept ist in einem kleinen Buch auf der Arbeitsfläche zu finden. Es wurde mehrmals umgeschrieben, die Ränder des Buches neben dem Rezept sind mit verschiedensten Anmerkungen versehen. Das Rezept selbst lautet folgendermaßen:

»Die Tinktura, die die Versteinerung aufhebet, benötigt folgende Ingridenzia:

Für die Salvatio:

15 Unzen vom geharzten Weine, 1 Unze Blut vom Wasserspeier, 1 Unze Blut vom Neunauge.

Für die Congluatio:

1 Unze Marmorstaub, 2 Unzen des Herzens vom Ilmenblatt, 1 Bund Wirselskraut, 2 Horuschenkerne und 1 Alraune.

Ferner braucht es 2 Unzen Mercurium, 2 Unzen Brabacker Vitriol und 1 Unze Pferdeschweiß.

Ad Primo stelle die Salvatio her, vermenge das Blut der Neunaugen mit dem Blut der Gargyle und gib es in einen Cucurbit mit geharztem Weine, roter Wein hat sich hierbei bewährt. Lass dieses eine Weile in absentia von Lichte stehen, damit zueinander findet, was zueinander gehöret.

Ad Secundo wende dich der Congluatio zu, zerreiße mittels des Marmors die Alraune, das Herz des Ilmenblattes und das Wirsels, gib auch die zerstoßenen Horuschenkerne hinzu. Reibe und menge gehörig, bis der Krampf dir in die Arme kriecht. Genug gemengt ist's, wenn die entstandene Congluatio braun geworden. Salvatiere nun die Congluatio, gib Tropfen für Tropfen von der Salvatio zu deinem Gemeng, gib niemals die gesamte Congluatio einfach in die Salvatio, wenn dir dein Leben lieb ist. Die Congluatio wird nun dünner und ändert, sofern du recht gearbeitet hast, die Farbe zu einem fahl leuchtenden Grün.

Ad Tertio gib diesen Saft in eine Destille und erwärme vorerst leicht, füge dann geschwind den Pferdeschweiß hinzu und lass es brodeln. Fange das Destillat in einen Cucurbit, der unter einen siebenköpfigen Aludel paset, auf.

Ad Quarta schichte vorsichtig das Vitriol auf das Destillat, durchstoße dann mit einem Glasrohr die Schichten und gib das flüssige Silber auf den Boden des Cucurbitus; du hast nun drei Schichten in deinem Aludel. Setz nun die Köpfe auf und erwärme den Kolben mäßig. Ist alles recht gelungen, so erscheinen zwischen dem Mercurium und der Salvatio rote Flocken wie gefärbter Schnee, die dem Vitriole entgegenschweben und in ihm verschwinden, gleichwohl beginnt das Vitriol zu wellen und Dämpfe steigen auf.

Ad Quintum, das gelungene, blassblaue Elixier sammelt sich im zweiten Kopfe von oben.

Dieses Elixier hebt die Versteinerung der vorangegangenen Tinktura wieder auf, aber es hat sich gezeigt, dass es am besten wirkt, wenn man es bald nach der Versteinerung verabreicht. Ist dies nicht möglich, so soll dieser Trank möglichst zur gleichen Zeit des Jahres angewandt werden, wie der versteinende, auch dann funktioniert es recht gut, warum dies so ist, entziehet sich noch immer meinem Blick.»

Die alchemistischen Paraphernalia in der Grotte sind bis auf zwei Horuschenkerne vollständig unbrauchbar. Gargylenblut sollte nach der Vertreibung der Wächter zuhause vorhanden sein.

Wie aber kommt man an den Rest der teilweise sehr seltenen Zutaten? Gegen einen guten Preis sind die Alchimisten in Kaldenberg gewiss zum Verkauf des ein oder anderen bereit; anderenfalls können die Helden 'den Zweck die Mittel heiligen lassen' und versuchen, die Kollegen Balthasars zu bestehlen. Jeder Alchimist, der sich mit den Tränen beschäftigt hat (in jedem Fall Balthasar), weiß, dass die Prinzenränen einige der Ingredienzen ersetzen können.

Wie die Beschaffung der Zutaten genau abläuft, bleibt dem Meister überlassen. Folgende Auflistung ist ein Vorschlag, wie die Ingredienzen besorgt oder substituiert werden können:

- 15 Unzen gehartzter Wein (leicht zu beschaffen)
- Neunaugenblut (muss gekauft oder gestohlen werden, kann durch zwei Tränen ersetzt werden)
- eine Alraune (muss gekauft, gestohlen oder gefunden werden)
- Brabaker Vitriol (kann gekauft, gestohlen oder durch eine Träne ersetzt werden)
- zwei Unzen Mercurium (Quecksilber) (kann gekauft, gestohlen oder durch zwei Tränen ersetzt werden)
- eine Unze Marmorstaub (leicht zu beschaffen)
- zwei Unzen Herz von Ilmenblatt (muss gekauft, gestohlen oder gefunden werden; kann durch eine Träne ersetzt werden)
- sechs Unzen Pferdeschweiß (leicht zu beschaffen)
- ein Bund Wirselskraut (muss gekauft, gestohlen oder gefunden werden)
- Gargylenblut und Horuschenkerne sind vorhanden.

DAS FINALE

Für den Showdown bieten sich zahllose Varianten, aus denen Sie als Spielleiter jene auswählen können, die Neigung und körperlicher Stärke Ihrer Gruppe am besten entgegenkommt.

VARIANTE A

Die Helden entzaubern zunächst Leuenhard, damit ihnen nicht der Fehler unterlaufen kann, die falsche Zwillingsschwester zu erlösen. Also verlassen sie die Grotte mit dem Elixier oder versuchen, die Statuen auf einem Karren oder ähnlichem nach Kaldenberg zu bringen. Timodeus aber will die Aufzeichnungen, und da er annehmen muss, dass einer der Helden oder Balthasar sie bei sich trägt, wird er die Helden direkt in der Grotte oder beim Verlassen derselben angreifen, um unliebsame Zeugen (die es in Kaldenberg zu Genüge gäbe) zu verhindern.

VARIANTE B

Die Helden erkennen Farandiel an ihrem Siegelring und wollen sie erlösen.

Hier bieten sich dem Meister zwei Möglichkeiten: Sie gestatten den Helden, Farandiel zu erlösen, bevor Timodeus in die Grotte eindringt und die Rezepte einfordert, oder sie hindern die Helden durch das Erscheinen Timodeus' daran, zur Tat zu schreiten. Ist Farandiel erlöst, könnte sie durchaus bereit sein, ihren Rettern zu helfen (was gut ist, wenn Ihre Helden stark geschwächt sind; anderenfalls sollten Sie Timodeus und seine Schergen lieber allein bezwingen).

VARIANTE C

Die Helden erlösen fälschlicherweise Zaráffa. Auch hier bieten sich die unter Variante B genannten zwei Möglichkeiten. Allerdings gilt hier: Sind Sie der Meinung, dass Ihre Gruppe nicht gegen Timodeus und Zaráffa bestehen kann, verhindern Sie durch das Auftreten Timodeus zunächst einmal Zaráffas Erlösung.

Selbstverständlich sollten Sie es als Meister so einrichten, dass sich ein oder zwei der benötigten Ingredienzen stets außerhalb der Reichweite der Helden befinden. Magister Balthasar muss also noch einmal beim 'Gerangel' um die Prinzenränen mitwirken – diesmal natürlich unter tatkräftiger magischer und/oder planerischer Mithilfe der Helden. Wir sind uns sicher, dass ihre Gruppe diesmal sehr kreativ zu Werke gehen wird.

DER ANGRIFF DER GEIER

Sobald die Helden gemeinsam mit Balthasar alle benötigten Ingredienzen besorgt haben, kommt der große Augenblick: Der Trank wird gebraut.

Doch die Anstrengungen der Helden sind nicht unbemerkt geblieben. Timodeus Tandin hat sie bereits bei ihrer Besichtigung der Ruine des Herrensitzes bespitzelt und ist nun auf die Grotte aufmerksam geworden – entweder indem er die Helden durch Schwarzschnige verfolgen ließ, sich eines der Kinder geschnappt und aus diesem den Ort der Grotte 'herausgequetscht' oder selbst die richtigen Schlüsse gezogen hat. Er will auf jeden Fall die alchemistischen Rezepte Zaráffas in die Hand bekommen, denn er vermutet zu Recht, dass man ein Vermögen damit machen kann.

Doch bevor Timodeus eingreift, stehen die Helden höchstwahrscheinlich vor einem ganz anderen Problem: Wie unterscheidet man die lebensechten Statuen von eineiigen Zwillingen?

Das einzig sichere Erkennungszeichen befindet sich an Farandiels linker Hand: Es ist jener Siegelring, den Leuenhard ihr als Zeichen seiner Liebe gab. Auf diesem befindet sich klar ersichtlich das Wappen, das auch Leuenhards Schild ziert: ein Wildschwein, über dem drei Sterne stehen.

Meinen Sie hingegen, dass Erfahrungen auch durchaus sehr schmerzhaft sein sollten, dann erlauben sie die Anwendung des Tranks. Zaráffa wird sich in diesem Fall aus dem Kampf zwischen den Helden und Timodeus heraushalten, abwarten, wer gewinnt, und dann die Überlebenden aus dem Weg räumen. Sie will in jedem Fall verhindern, dass Informationen über ihre Arbeit und die ehemaligen Vorkommnisse die Grotte verlassen.

TIMODEUS' GROßER AUFTRIIT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich geschafft! Das Elixier hat sich im Aludel gesammelt, und Balthasar scheint vollauf zufrieden mit seinem Werk zu sein. Lächelnd reicht er euch den Kolben, als ein schäbiges Lachen an euer Ohr dringt. Am Eingang der Grotte steht Timodeus, der euch spöttisch applaudiert: "Sehr schön, meine Freunde, sehr gut gemacht. Nachdem ihr für mich aufgeräumt habt, werde ich nun meinen verdienten Lohn kassieren. Stellt den Kolben auf einen der Tische und ... nanana, weg da vom Buch, oder es ergeht euch schlecht. Und dann geht ihr langsam nach hinten und dreht euch um, oder meine Freunde hier werden ihre neuen Spielzeuge an euch ausprobieren."

Eben dachtet ihr noch, dass ihr es nur mit diesem aufgeblasenen Timodeus zu tun hättet, doch da treten auch schon seine Spießgesellen aus dem Schatten und heben ihre Waffen.

Nachdem Timodeus überwältigt wurde, können die Spieler ohne weitere Probleme ihre Pläne in die Tat umsetzen. Sollte Farandiel noch in der Grotte erlöst werden, wird sie auf jeden Fall die Rezepte ihrer Schwester einfordern. Das schwarzmagische Wissen solle am besten der Vergessenheit anheim fallen.

... UND SIE LEBTEN GLÜCKLICH BIS AN IHR LEBENSENDE

Die Helden können schlussendlich zum Marktplatz in Kaldenberg ziehen, um Farandiels Gatten zu erlösen. Die Koschfuchse, allen voran Idra, und natürlich auch Balthasar werden es sich nicht nehmen lassen, bei der Wiedervereinigung der Liebenden anwesend zu sein. Es reicht, einen guten Schank der gebrauten Tinktur auf die Lippen der Statue zu gießen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kaum benetzen die ersten Tropfen des Tranks den Mund des Versteinerten, beginnt der kalte Marmor zu pulsieren. Die Farbe verändert sich, und ein bleicher und fassungsloser Leuenhard blickt auf die um ihn versammelten Personen. Kaum aber hat er Farandiel entdeckt, wirft er den Schild von sich und schließt sie in seine Arme. Lange stehen die beiden dort, ohne ein Wort zu sprechen, die Gesichter nass von Tränen.

Nach ihrer Wiedervereinigung werden Farandiel und Leuenhard auf Schloss Kaldenberg vorsprechen und die alte Ruine des Herrenhauses beanspruchen. Der gerührte Baron Boromil wird ihnen ohne Zögern das verfallene Rittergut überantworten und ihren Lehnseid akzeptieren. Farandiel wird dafür sorgen, dass sämtliche intakte Aufzeichnungen über die Forschungen ihrer Schwester vernichtet werden; die

Helden und Balthasar besitzen somit das Gegenmittel, jedoch nicht den Trank, der zur Versteinierung führt. Zwar lässt sich dieser mit einer Probe +8 auf *Alchimie* rekonstruieren, doch gehört der Trank eigentlich nicht in Spielerhände.
Zaraffas Statue wird in die alte Ruine gebracht und in der Gruft neben ihrer beider Vater Sarg aufgestellt, zu ihren Füßen ein Schild:

Hier schläft Zaraffa von Tannenhöh,
um für ihre Untat zu büßen,
bis die Zwölfe die Welt zerbrechen.

Die Liebenden (denen nicht an Aufsehen gelegen ist) werden den Herrschaftssitz in den kommenden Jahren wieder herrichten und den Garten zu neuer Pracht erblühen lassen. Und wer weiß, vielleicht werden sie in Zukunft noch einmal eine Rolle als lebende Zeugen einer 500 Jahre zurückreichenden Vergangenheit spielen? Bis dahin werden sie jeden Tag Arm in Arm ihren Garten betreten, und die Tiere werden inne- und der Wind den Atem anhalten. Ganz, wie im Märchen. Denn sie sind nicht gestorben, sie leben noch heute ...

DRAMATIS PERSONAE

MAGISTER BALTHASAR BALTHUSIUS

Der 63-jährige (Ex-)Magier aus Gratenfels mit dem weißen Haar und dem dichten Vollbart ist das Paradebeispiel für einen eifrigen, gelehri-gen und etwas spinnerten Auftraggeber. Er gehört zu den begnadetsten Kristallomanten des Mittelreichs. Allerdings ist es mit seiner Zaubermacht nicht mehr weit her, seit er sich bei einem Unfall magisch ausgebrannt hat – leider wird sein Heilungsversuch auch diesmal scheitern. Er hat die fatale Neigung, sich und von ihm beauftragte Helden immer wieder in haarsträubende Situationen zu bringen. Weitere Details über Balthusius und dessen Familie können Sie dem Abenteuer *Über den Greifenpass* entnehmen.

TIMODEUS TANDARIN

Der herrschsüchtige 43-jährige Albernier bestreitet seinen Lebensunterhalt seit sechs Jahren mit Kurpfuscherei, Trickbetrügerei und Gelegenheitsdiebstahl. Der passable Alchemist ist bereit, für sein Lebensziel, die Goldmacherei, über Leichen zu gehen.
Im vorliegenden Abenteuer tritt er als unmittelbarer Gegner der Helden auf. In Kaldenberg verlässt er sich vor allem auf die Wirkung zweier Körperkraft-Elixiere sowie die Mithilfe seiner angeheuertten Kumpane.
Aussehen: Tandarin trägt einen dichten Schnurrbart, seine Markenzeichen sind ein Hut, den er stets tief in die Stirn zieht, sowie sein Planwagen mit der Aufschrift 'Timodeus Tandarins Tränke & Tinkturen'.
Begleitung: drei skrupellose Abenteurer: der Auelf *Eletiel Schwarzw- schwin- ge*, der ehemalige Türsteher *Geron Eisenfaust* und der Einbrecher *Bastan Schwarzmüller*.

MU 13	KL 14	IN 14	CH 12	
FF 12	GE 13	KO 12	KK 11	
SO 8	LeP 29	AuP 31	MR 4	RS 1
Dolch:	INI 11	AT 10	PA 9	TP 1W+1 DK H
Wanderstab:	INI 10	AT 11	PA 10	TP 1W+1 DK N
Raufen:	INI 11	AT 10	PA 10	TP(A) 1W DK H
Armbrust:	FK 12	TP 1W+6*		
Vorteile, Nachteile, Sonderfertigkeiten: Arroganz, Goldgier 9, Meister der Improvisation				
Relevante Talente: Alchimie 9, Gassenwissen 2, Handel 7, Schätzen 7, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 6				

BASTAN SCHWARZMÜLLER

Der kleine, ruhige Mensch ist sehr unauffällig, einzig seine Augen scheinen ständig in Bewegung zu sein. Die Meisten vergessen Bastan bereits in dem Moment, in dem sie ihn sehen; eine Eigenschaft, die dem Dieb eindeutig zugute kommt. Bastan ist 1,70 Schritt groß, dünn und hat braunes kurzes Haar.

MU 13	KL 12	IN 14	CH 10	
FF 15	GE 14	KO 11	KK 11	
SO 5	LeP 26	AuP 28	MR 3	RS 2
Dolch:	INI 11	AT 13	PA 7	TP 1W+1 DK H
Hauswehr:	INI 11	AT 11	PA 10	TP 1W+3 DK N
Raufen:	INI 11	AT 12	PA 11	TP(A) 1W DK H
Wurfmesser:	FK 14	TP 1W+1		
Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit				
Relevante Talente: Falschspiel 6, Gassenwissen 7, Klettern 5, Taschendiebstahl 9				

GERON EISENFAUST

Geron ist mit 1,90 Schitt eine beeindruckende Gestalt, die mit kurz geschorenen schwarzen Haaren und der mehrmals gebrochenen und schief zusammengewachsenen Nase nicht nur kleinen Kindern einen Schrecken einjagt. Geron ist einfältig, brutal und steht loyal zu Timodeus. Eindeutig ein 'Mann fürs Grobe'.

MU 13	KL 9	IN 11	CH 11	
FF 11	GE 12	KO 13	KK 14	
SO 6	LeP 32	AuP 34	MR 1	RS 3
Dolch:	INI 10	AT 13	PA 8	TP 1W+1 DK H
Schwert:	INI 10	AT 12	PA 11	TP 1W+4 DK N
Raufen:	INI 10	AT 12	PA 12	TP(A) 1W DK H
Wurfmesser:	FK 13	TP 1W+1		
Nachteil:	Goldgier 10			
Sonderfertigkeiten: Kampreflexe, Finte, Meisterparade, Ausfall, Wuchtschlag				
Relevante Talente: Klettern 5, Heilkunde Wunden 6, Falschspiel 4, Gassenwissen 4				

ELEŦIEL SCHWARZSCHWINGE

Der Auelf ist 1,88 m groß und sehr schlank gebaut. Er besitzt die natürliche Anmut seines Volkes, wirkt dabei jedoch sehr arrogant – ein Eindruck, der durch seine stahlblauen Augen und die langen schwarzen Haare, die er ständig in einem Zopf trägt, noch verstärkt wird. Der intelligente Eletiel ist nie um eine Antwort verlegen, bisweilen zeigt er eine sadistische Ader.

MU 12 **KL 11** **IN 15** **CH 12**
FF 12 **GE 15** **KO 12** **KK 11**
SO 5 **LeP 24** **AuP 30** **MR 5** **RS 2**
Dolch: INI 11 **AT 12** **PA 9** **TP 1W+1** **DK H**
Degen: INI 13 **AT 12** **PA 11** **TP 1W+3** **DK N**
Wurfmesser: FK 19 **TP 1W+4**

Nachteil: Arroganz 7

Kampfwerte: Bogen 17, Dolche 12/9, Hieb Waffen 8/8, Raufen 8/8, Ringen 10/9, Fecht Waffen 9/9

Relevante Talente: Klettern 7, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 7

Relevante Zauber: Adlerschwinge 7, Armatutz 6, Nebelwand 6, Flim Flam 5, Visibili 6

DIE ZWILLINGSSCHWESTERN

Die 22-jährigen Geschwister Farandiel und Zaraffa sind äußerlich nicht voneinander zu unterscheiden. Beide sind 1,78 Schritt groß, haben langes, ebenholzfarbendes Haar, einen blassen und makellosen Teint, volle rote Lippen, grüne blitzende Augen und eine zierliche Stupsnase. Sie sind schlank und bewegen sich mit einer natürlichen Anmut, die eine Sharisad vor Neid erblassen lässt. Charakterlich aber könnten sie nicht unterschiedlicher sein.

FARANDIEL VON ТАППЕПНӨН ZU EBERSGRÜP

Farandiel ist heiter und warmherzig, sie kann zwar durchaus streng sein, jedoch niemals grundlos und übertrieben. Hartherzigkeit, Missgunst und Arroganz sind ihr fremd. Ihre erste Frage nach ihrer Erlösung gilt Leuenhard, und sie wird nicht eher ruhen, bis er ebenfalls erlöst ist. Natürlich wird Farandiel zunächst etwas verwirrt sein, denn sie weiß nicht, wie lange sie 'geschlafen' hat. Ist sie schließlich über die Lage vollends aufgeklärt, wird sie Tränen um die lange Verstorbenen vergießen, selbst um Zaraffa wird sie trauern. Sie will sie dennoch nicht erlösen, denn sie weiß nur zu gut, dass ihre Schwester wieder Leid über die Menschen um sie herum bringen wird.

MU 11 **KL 14** **IN 13** **CH 12**
FF 12 **GE 12** **KO 10** **KK 9**
LeP 14 (von 24) **AuP 25** **AsP 7** (von 35) **MR 6**
Relevante Talente: Selbstbeherrschung 5, Etikette 7, Magiekunde 9; Alchimie 7
Relevante Zauber: Analys 5, Balsam 6, Odem 7, Abvenenum 7, Flim Flam 6

ZARAFFA VON ТАППЕПНӨН

Zaraffa ist arrogant, überheblich und streng bis zur Hartherzigkeit. Nach ihrer Erlösung bleibt sie ruhig und gelassen und versucht die Helden auszuhorchen. Sobald sie über ihre Lage im Bilde ist, wird sie versuchen, die Helden zu beseitigen. Mit keiner Silbe fragt sie nach Leuenhard und vergießt beim Anblick der Statue ihrer Schwester keine einzige Träne: "Es ist besser so. Sie zu erlösen, würde alles nur verschlimmern."

MU 13 **KL 14** **IN 12** **CH 12**
FF 12 **GE 12** **KO 10** **KK 9**
LeP 19 (von 24) **AuP 25** **AsP 10** (von 38) **MR 6**
Relevante Talente: Selbstbeherrschung 7, Etikette 7, Magiekunde 9; Alchimie 11
Relevante Zauber: Analys 5, Armatutz 4, Attributo 6, Balsam 4, Odem 5, Ignifaxius 5, Flim Flam 5, Claudibus 4

LEUENHARD VON EBERSGRÜP ZU ТАППЕПНӨН

Der ernste junge Mann von 26 Jahren ist stets bedacht, das Rechte zu tun. Er wird niemals überstürzt handeln, sondern immer genau abwägen. Einzig Farandiel ist in der Lage, seinen Panzer aus Erziehung und Stand zu durchbrechen. Mit seinen 1,80 Schritt ist er athletisch gebaut, hat mittellange blonde Haare und blaue Augen.

Nach seiner Erlösung ist er zunächst orientierungslos, wird zuerst nach Farandiel fragen oder einfach auf sie zustürzen und nichts anderes mehr wahrnehmen.

GARGYL

Größe: 9 bis 11 Spann **Gewicht:** 400 bis 600 Stein
INI 10+1W6* **PA 6 LeP 40** **RS 4*** **KO 20**
Klaunen: DK N **AT 15*** **TP 1W+4***
GS 8* **AuP 100** **MR 10 / unendlich**** **GW 10**
Besondere Kampfregeln: Doppelangriff / Niederwerfen (2*), Hinterhalt (4)
Besonderheiten: Keine Einbußen durch Dunkelheit

*) Normalerweise hat das Alter der Gargyle Einfluss auf ihre Werte (siehe ZBA 99), die Gargyle Zaraffas sind jedoch magisch beeinflusst und verändert und unterliegen somit nicht diesen Regeln.

**) Bei Zaubern mit den Merkmalen *Einfluss* und *Herrschaft* kann die MR vollständig ignoriert werden (allerdings stehen die Gargyle bereits unter dem Bann Zaraffas). Gargyle sind immun gegen die Merkmale *Form* und *Hellsicht*; allen anderen Zaubern, auch solche mit dem Merkmal *Schaden*, sind um die MR erschwert.



DIE BESTIE VON FAIRNGARD

VON TOBIAS RADLOFF

Zauberhafte Wesen: eine Dryade, Chimären, ein Geist

Stichworte zum Abenteuer: ein kleines, liebevolles Abenteuer um ein Dorf am Rande des Farindelwalds, den Schmerz einer Dryade, die ihre Heimat verlor, die fehlende Weitsicht der Menschen, einen Geist, der nicht vergehen kann, ohne dass das Ungeheuer, das er schuf, von Deres Antlitz verschwindet, und um die Rettung des Lebens einer unschuldigen Frau, die noch an das Zauberhafte zu glauben bereit ist.

Spielort: Königreich Albernia

Zeit: beliebig

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

ES WAR EINMAL – DIE VORGESCHICHTE

»Vor vielen Jahrhunderten führten die Magier der großen Städte einen schrecklichen Krieg gegen ihresgleichen. Nicht mit Lanzen und Schwertern fochten sie, sondern mit Magie und Zauberei, und sie verheerten das Land schlimmer, als es drei Dutzend Söldnerhaufen vermocht hätten. Auch das Dorf Fairngard blieb nicht verschont, obwohl es doch fernab jeder Straße liegt. In jenen Tagen trieb nämlich dort eine fürchterliche Bestie mit Flammenaugen ihr Unwesen, bei deren Anblick einem das Blut gefror. Sie war einfach da, von einer Nacht auf die andere. Ihr erstes Opfer war eine Zauberin aus den Städten, die im Fairngarder Turm lebte und deren Geist heute noch dort umgeht.

Als nächstes tötete die Bestie den damaligen Junker, der ihr mutig entgegentrat, mit einem einzigen Biss. Die Fairngarder sind allesamt tapfere Männer und Frauen, doch gegen den Nachtreißer – so nannte man die Bestie – konnte niemand etwas ausrichten. Als er in einer Nacht gleich zwei Kinder zerriss, sahen die Fairngarder ein, dass sie fortgehen mussten. Doch ein Mann, Brenwyn ui Lludd, wich nicht vor der Unkreatur, sondern stellte sie am Fuß einer Steineiche zum Kampf. Er focht tapfer, doch die Bestie war stark und grausam, und sein Tod war nahe. Die Götter wollten es aber so, dass sich eine Fee in der Nähe des Kampfes zwischen Mensch und Ungetüm aufhielt. Sie hatte Mitleid mit Brenwyn, der um seine Heimat stritt. Also warf sie einen Zauber, der den Nachtreißer blind machte und Brenwyn sehend. Der Mann durchbohrte das Herz der Bestie mit seinem Speer, so dass die Spitze wieder heraustrat und am Stamm der Eiche zerbrach. Der Nachtreißer starb und zerfiel zu Staub.

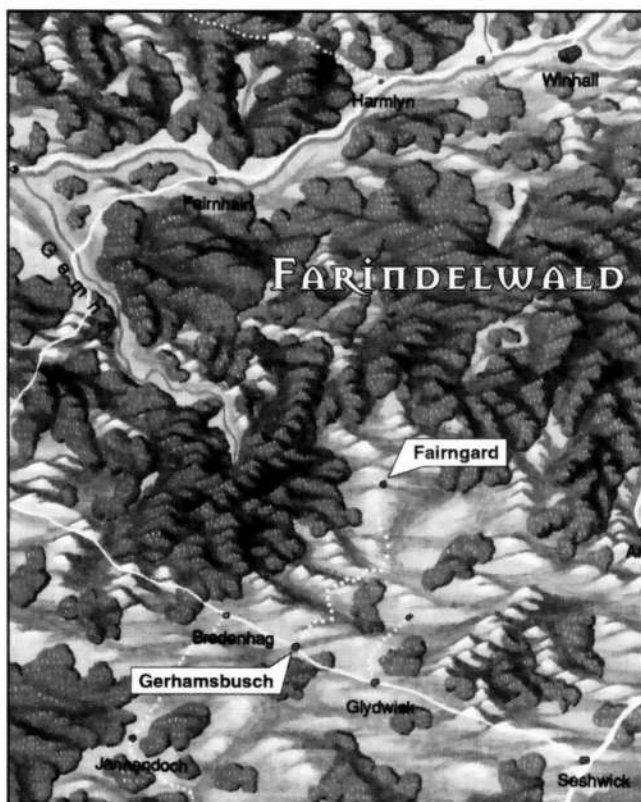
Als Brenwyn den Tod des Nachtreißers verkündete, fielen die Bewohner Fairngards auf die Knie und dankten den Zwölfen. Brenwyn ui Lludd wurde neuer Junker des Dorfes, und er wählte flammende Augen und den abgebrochenen Speer zum Wappen, um die Bewohner Fairngards stets an seinen Mut und seine Heldentat zu erinnern.«

—albernische Legende aus dem nördlichen Abagund, mündlich überliefert

DIE SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Die Ereignisse, von denen obige Legende erzählt, haben sich tatsächlich zugetragen. Allerdings unterscheidet sich ihre Darstellung zum Teil erheblich von der Wahrheit, was zum einen der dichterischen Freiheit der Barden und Geschichtenerzähler geschuldet ist, zum anderen der Vergesslichkeit des Menschen, der nicht über das Gedächtnis eines Drachen verfügt.

Wahr ist, dass zur Zeit der Magierkriege, also vor mehr als 400 Jahren, ein grausames Wesen das Dorf Fairngard unsicher machte. Der



Nachtreißer war jedoch mitnichten einfach da, sondern entstand als Ergebnis eines gescheiterten Experiments der Magierin Isora Astayar, die auf Burg Fairngard Versuche mit Daimoniden machte: Kreuzungen aus Tier und Dämon.

Der Nachtreißer tötete Isora und viele weitere Bewohner des Dorfes, bis Brenwyn ui Lludd sich ihm entgegen stellte. Er wollte Isora rächen, denn er hatte sie heimlich geliebt. Vermutlich wäre er ein weiteres Opfer geworden, hätte er nicht Hilfe von Asamriel erhalten, einer Dryade, die in einer mächtigen Steineiche lebte, an deren Fuß der Kampf stattfand.

Asamriel half dem unterliegenden Brenwyn, doch selbst ihre Magie vermochte die Bestie nur in tiefen Schlaf zu versetzen, aber nicht zu vernichten. Dafür, dass sie den Nachtreißer für immer gefangen halte, forderte Asamriel, dass sich die Menschen von ihrem Baum fernhielten. Brenwyn willigte ein. Sie besiegelten den Handel mit Feentränen und Menschenblut, und Brenwyn vergrub die schlafende Bestie, in deren Leib immer noch ein Teil seines abgebrochenen Speeres steckte, am Fuß ihres Baumes.

Brenwyn nahm den Handel mit Asamriel ernst und war gewillt, seinen Teil der Abmachung einzuhalten. Er wählte sein Wappen keineswegs in Anlehnung an seine Tat, sondern um an die Verpflichtung gegenüber Asamriel zu erinnern und an die Gefahr, die unter ihrer Heimstatt ruht. Doch er starb nur wenige Wochen nach seiner Ernennung zum Junker, als er herausfand, dass Isora für all das Unglück verantwortlich war. Er hatte nicht gewusst, welch schändliche Forschung sie betrieb. Noch mehr schmerzte ihn, dass er ihr sogar die benötigten Tiere eingefangen hatte. Auch dass sie ihn verführt hatte, erleichterte ihm nicht die Schuld, und so verfluchte er die Magierin und stürzte sich von Burg Fairngards höchstem Turm in den Tod.

Seine Familie und die anderen Fairngarder verloren den Handel mit Asamriel schnell aus dem Sinn. Mit ihm vergaßen sie die Verpflichtung gegenüber der Dryade und die Tatsache, dass der Nachtreißer noch lebt.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Tarmon ui Lludd, der heutige Junker von Fairngard, lässt Asamriels Baum fällen, weil er Holz für die Instandsetzung seiner Burg benötigt. Finniam, das Kräuterweib des Dorfes, erinnert sich als einzige daran, dass dieser Baum nicht gefällt werden darf, doch die Dörfler ignorieren ihre Warnungen und schlagen die Eiche. Sie ahnen nicht, dass sie damit Brenwyns Handel mit Asamriel brechen.

Nach dem Verlust ihres Baumes weicht Asamriels Zauber vom Nachtreißer, der erneut beginnt, sein Unwesen zu treiben. Nacht für Nacht tötet er Mensch und Vieh und versetzt das Dorf in Angst und Schrecken. Tarmon sendet seinen Sohn Yanduin zur Baronin, um Hilfe gegen die Bedrohung zu holen. Da die Baronin keine Bewaffneten nach Fairngard entsendet, werden es letzten Endes (so hoffen wir) die Helden sein, die dem Hilferuf folgen.

Kurz vor dem Dorf treffen sie zum ersten Mal auf den Nachtreißer. In dem Kampf wird Yanduin getötet, doch die Helden retten Finniam. Im Dorf hatte man das Kräuterweib als Sündenbock ausgemacht und sie der Bestie zum Fraß vorgeworfen.

Bei ihrer Ankunft in Fairngard müssen die Helden zunächst gegen das Misstrauen der Fairngarder ankämpfen. Finniam soll erneut geopfert werden, wenn es den Helden nicht gelingt, die Bestie in der folgenden Nacht zu erschlagen. Also stellen sie sich dem Nachtreißer ein weiteres Mal zum Kampf, doch er ist ein überaus schlauer und gefährlicher Gegner und macht die Jäger zu Gejagten. Als die Hel-

den zu unterliegen drohen, ertönt ein überderisch trauriges Lied und vertreibt den Nachtreißer. Es stammt von der entwurzelten Asamriel, und sie beschreibt darin die Geschichte ihrer Eiche. Die Helden werden Zeugen, wie sie von ihrer verlorenen Heimat Abschied nimmt.

Am nächsten Tag treten die Helden in dem vermauerten Burgturm dem Geist der Magierin Isora entgegen. Sie finden die wahre Geschichte des Nachtreißers heraus und erfahren, dass sie ihn mit Brenwyns abgebrochenem Speer töten können. Doch unterdessen haben die Fairngarder Finniam erneut fortgebracht, um sie zu opfern, und die Helden dürfen keine Zeit verlieren, um den Nachtreißer in die Niederhöhlen zurückzuschicken und die Gefahr endgültig vom Dorf abzuwenden.

ZU DEN HELDEN

Das Abenteuer ist für fast alle Heldentypen geeignet. Angehörige exotischer Rassen und Kulturen haben mit den üblichen Problemen im Mittelreich zu kämpfen, auch wenn Gjalskerländer, Nivesen und andere nördlich geprägte Charaktere es in der albernischen Provinz etwas leichter haben als in Gareth oder Punin. Orks, Goblins und Achaz hingegen werden auch hier kaum Freunde finden.

Magisch begabte und geweihte Charaktere sind hilfreich, aber nicht notwendig, um das Abenteuer zu bestehen.

DURCHS LIEBLICHE ABAGUND

ALBERNISCHES WETTER

Zu Beginn des Abenteuers reisen die Helden durch das herbstliche Albernia. Sie befinden sich kurz vor Gerhamsbusch, einem Dorf zwischen Bredenhag und Glydwick an der Straße, die in Seshwick von der Reichsstraße 3 abzweigt und in westlicher Richtung nach Nostria führt.

Wohin die Helden reisen, ist für das Abenteuer ohne Bedeutung. Wichtig ist hingegen, dass sie nicht in Eile sind und es sich leisten können, einige Tage von ihrer Route abzuweichen.

Seit Tagen regnet es, die Straßen sind zu schlammigen Trampelpfaden geworden. Die Helden sehnen sich gerade nach einer warmen Mahlzeit, als Yanduin ui Lludd vor ihnen auf den Weg taumelt. Seine Kleidung ist zerrissen, und er kann vor Erschöpfung kaum noch stehen. Während er sich immer wieder mit gehetztem Blick umblickt, berichtet er den Helden, dass sein Dorf Fairngard seit einer Woche von einer furchtbaren Bestie heimgesucht wird. Vor drei Tagen wurden er und ein weiterer Mann namens Baras von Junker Tarmon ui Lludd, Yanduins Vater, nach Gerhamsbusch entsandt, um Baronin Finnya ni Bennain um Hilfe gegen das Wesen zu bitten. Gleich in der ersten Nacht wurde Baras von der Bestie angegriffen. Yanduin beschreibt einen "riesenhaften Leib mit rotglühenden Augen", der sich wie aus dem Nichts auf seinen Gefährten stürzte, als dieser Holz holen wollte. Von namenloser Angst erfüllt, floh Yanduin zu Fuß in die Nacht und lief zwei Tage querfeldein, bis er endlich die Straße erreichte.

Wenig später erreichen die Helden und Yanduin Gerhamsbusch, Hauptort der gleichnamigen Baronie in der Grafschaft Bredenhag. Die Baronin ist nicht anwesend: Sie und ihre drei Ritter nehmen am Baihir Teil, der albernischen Adelsversammlung in Havena. Der schmallippige Stadtvogt, der in ihrer Abwesenheit die Baronie verwaltet, ist nicht bereit, Bewaffnete nach Fairngard zu entsenden, wo man, wie er sich abfällig ausdrückt, "bereits wegen eines tollwütigen Fuchses die Nerven verliert".

Yanduin bittet daraufhin die Helden, ihn zu begleiten, da das Dorf ohne Hilfe verloren sei. Das wären keine rechten Helden, die es ablehnten, den Schwachen zur Seite zu stehen! Mögen von Junker Tarmon auch keine Reichtümer zu erwarten sein, es winken jedenfalls Ruhm und Ehre.

UNTERWEGS NACH FAIRNGARD

Im weiteren Verlauf des Abenteuers wird davon ausgegangen, dass die Helden beritten sind. Sollten sie stattdessen zu Fuß reisen, bleibt das Abenteuer dennoch problemlos spielbar, es müssen lediglich die Reisedauer nach Fairngard um zwei Tage angehoben und jene Textstellen, in denen auf Pferde Bezug genommen wird, angepasst werden.

Am nächsten Morgen brechen die Helden mit Yanduin auf, der sich bei einem Bekannten ein Pferd geliehen hat. Zwar hat er noch immer panische Angst, doch die Zuversicht der Helden färbt schließlich auch auf ihn ab.

Nach Fairngard sind es etwa drei Tagesritte in nördlicher Richtung durch das Abagund, eine wildromantische Heidellandschaft. Purpurrotes Jasalinkraut bedeckt die sanft geschwungenen Hügel wie eine samtene Decke, und der würzige Duft von Huflattich und Bärenklau erfüllt die Luft.

Je näher die Helden Fairngard kommen, umso mehr lassen sie die Zivilisation hinter sich. Der Zustand der Wege verschlechtert sich zunehmend. Schon hinter Gerhamsbusch verdient der schlammige, vom Regen aufgeweichte Pfad kaum diese Bezeichnung, und weiter nördlich stecken die Pferde oft einen halben Schritt tief im Morast. Einmal ist auf einer fernen Hügelkuppe ein Galgen zu erkennen, an dem die Gerippe zweier Gehenkter baumeln. Die Helden begegnen keinem einzigen Reisenden.

SPUREN IM JASALIN

Am Vormittag des dritten Tages kommt die Gruppe zu dem Felsvorsprung, unter dem Yanduin und Baras auf dem Weg nach Gerhamsbusch ihr Lager aufschlugen. Yanduin weigert sich, in die Nähe der Höhle zu gehen. Am Lagerplatz finden sich neben einer Feuerstelle auch ein paar Hinterlassenschaften der beiden Dörfler. Einige Dutzend Schritt entfernt stoßen die Helden auf eine von Fliegenschwärmen bedeckte Leiche: Baras. Der Anblick ist nichts für Helden mit Totenangst oder schwachem Magen. Baras' Körper weist Bissspuren von Gänseleichen und Wildkatzen auf, doch eine große Wunde in der Halsgegend rührt von einem größeren Gebiss her, das sich auch mit entsprechenden Tierkunde-Proben nicht zuordnen lässt. Ein Held mit Kenntnissen in *Heilkunde Wunden* kann feststellen, dass dieser Biss älter ist als die anderen.



Eventuell gelingt es den Helden, die Pferde der Fairngarder einzufangen, die nach Baras' Tod und Yanduins Flucht ziellos in der Umgebung herumirren. Für die armen Dörfler würde ihr Verlust einen harten Schlag bedeuten.

Nachmittags bessert sich das Wetter. Hin und wieder erfreut ein Fleck blauen Himmels das Auge, und das Jasalin erstrahlt unter der Travia-Sonne in purpurnem Feuer. Nachdem es seit mehreren Stunden nicht geregnet hat, ist die Kleidung der Helden beinahe trocken. Bei Anbruch der Dämmerung sind sie noch etwa zwei Stunden von Fairngard entfernt, und sie müssen sich entscheiden, ob sie das letzte Wegstück im Fackellicht zurücklegen oder eine weitere Nacht im Freien verbringen wollen. Doch wie die Helden sich auch entscheiden, sie machen nun erstmals Bekanntschaft mit dem Nachtreißer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Flackernder Flammenschein lässt die tintenschwarze Nacht über dem Abgrund noch dichter erscheinen. Stille umfängt euch, die vom leisen Prasseln der Flammen nur noch verstärkt wird. Plötzlich erschallt in der Ferne ein Schrei, wie ihn nur ein Mensch in Todesangst ausstoßen kann. Wie als makabre Antwort ertönt ein Geräusch wie das Schaben gewaltiger Hornkrallen auf einer gigantischen Schiefertafel – der Ruf der Bestie von Fairngard.

SCHREIE IN DER NACHT

Der Angstschrei stammt von Finniām, die vom Nachtreißer verfolgt wird. Die Dörfler hatten sie fernab des Dorfes an einen Baum gefesselt, wo die Bestie sie töten sollte. Finniām konnte ihre Stricke lösen und fliehen, doch der Nachtreißer hat ihre Witterung aufgenommen und ist ihr dicht auf den Fersen.

DER GEGNER

In der Richtung, aus der die Schreie kommen, ist die Gestalt Finniāms auszumachen, die eine Hügelflanke hinab auf die Lichter der Helden zurent. Der Nachtreißer ist ihr dicht auf den Fersen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erahnt an dem Fehlen von Bewegung im Dunkeln, dass der Verfolger stehen geblieben sein muss. Zwei rote Funken glühen hell auf: die Augen der Bestie. Ihr Feuer verspricht den Tod. Erneut stößt das Wesen seinen entsetzlichen Schrei aus, es riecht nach Fäulnis und Gewitter. Wie ein Leichentuch sinkt die Nacht wieder herab, als die Bestie die Augen schließt. Ihr versucht, das Dunkel mit euren Blicken zu durchdringen, doch alles, was ihr seht, ist Schwärze.

DER KAMPF

Die Helden erhalten in der fackelerhellten Dunkelheit Aufschläge in Höhe von +5/+5 auf ihre Attacke- und Paradowerte (siehe MBK). Der Nachtreißer kann hingegen ohne Einschränkungen im Dunkeln sehen, normales Licht blendet ihn nicht. Seine Werte finden sich im Anhang auf Seite 36.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Beginn des Kampfes

- Du läufst den Hügel hinauf. Wo steckt die Bestie, wo ihr Opfer? Die Nacht ist undurchdringlich. Das Licht deiner Fackel blendet dich, verrät dich, macht dich verwundbar.
- Du stolperst. Nasses Heidekraut fängt deinen Sturz auf, und du kommst schnell wieder auf die Beine. Wo sind die anderen? Ein Geräusch hinter dir lässt dich herumfahren, doch du siehst nur Schwärze. Furcht packt dich, würgend und kalt. Du fühlst dich allein. Allein mit der Bestie.

Der erste Angriff

Eine Gestalt schält sich vor dir aus der Dunkelheit: eine Frau, ihr Blick unstet vor Angst. Dicht hinter ihr lodert ein rotes Augenpaar auf. Schwärze ballt sich zu einem unförmigen Leib zusammen, der sich auf euch stürzt. Du hast keine Zeit für Angst, als du dich auf den Aufprall vorbereitest.

Ein Treffer

Du jagst deine Klinge ins Dunkle und stößt auf Widerstand. Die Bestie löst sich mit widernatürlichem Grollen von dir und verschmilzt mit der Nacht. Vergeblich setzt du nach. Zähes, stinkendes Blut rinnt deine Waffe herab.

Optional

Hinter euch beginnen die Pferde, kreischend an ihren Stricken zu zeren. Einem dumpfen Aufprall folgt mahlendes Reißen und das Kreischen eines sterbenden Tieres. Ihr meint, das warme Blut riechen zu können, das die Heide trinkt.

YANDUINS TOD

Yanduin hat sich beim Auftauchen der Bestie in einem Erdloch versteckt. Doch unter den Schreien und Geräuschen des Kampfes verliert er die Nerven und flieht panisch in die Nacht – ein tödlicher Fehler. Der Nachtreißer lässt von den Helden und Finniam ab und verfolgt Yanduin, und dieses Mal kommt jede Hilfe zu spät. Die Helden müssen mitanhören, wie der Nachtreißer seine Beute in die Enge treibt und zur Strecke bringt. Als das Rauschen von Golgaris Schwingen verklingt, durchbricht nur der hämmernde Herzschlag der Helden die Stille.

Auch wenn die Bestie sich nach Yanduins Tod zurückziehen scheint, tun die Helden gut daran, weiter wachsam zu bleiben. Viel Schlaf werden sie nach den Ereignissen dieser Nacht allerdings ohnehin nicht finden. Finniam steht unter Schock und ist nicht ansprechbar, nur ihren Namen können die Helden ihr entlocken. Ihre Handgelenke sind von rauen Stricken umschlungen.

Der anbrechende Morgen taucht das Abagund in fahles Tageslicht und Bindfadenregen. Trotz des Wetters und der fehlenden Führung durch Yanduin ist es kein Kunststück für die Helden, Fairngard in zwei Stunden zu erreichen.

FAIRNGARD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das letzte Wegstück führt quer an einer Hügelflanke entlang. Vor euren Blicken liegt das Tal, an dessen Flanke Fairngard liegt. Ein schmaler, schilfumstandener See schlägt träge Wellen, ein einzelner Baumstumpf steht wie eine Warze in der flachen Heide. Weit im Nordosten sind die Ausläufer des Farindelwaldes zu erkennen. Die Wolken hängen tief, und das Jasalin auf den umliegenden Hügeln glänzt wie frisches Blut.

Fairngard wird von einer Burg beherrscht, die aus der Ferne wie ein sprungbereites Tier wirkt. Beim Näherkommen entpuppt sich das Tier jedoch als alt und zahlos: Die Mauern sind halb verfallen, windschiefe Gebäude sehen aus wie gichtige Fäuste, und der dreigeschossige Turm ist verwittert und rußgeschwärzt. Auf der Turmspitze flattert ein Banner im Wind, das ein rotes Augenpaar über einem Speerschaft zeigt.

Eine klägliche Ansammlung reetgedeckter Hütten kauert im Schatten der Burg. Ihre Bewohner sammeln sich vor der Dorfgrenze und erwarten die Fremden.

DIE GESCHICHTE DES DORFS

Fairngard wurde während der Herrschaft Rohals des Weisen als Wachtposten für den Farindelwald gegründet (Fairngard steht albernisch für Feenwacht). Dieser sagenumwobene Wald ist das Reich der Fee Farindel, um die sich unzählige Sagen und Lieder ranken, obwohl sie kaum ein Sterblicher je zu Gesicht bekam. Die meisten Menschen, die den Wald betraten, verließen ihn nicht mehr.

Die Fairngarder sollten Albernia warnen, sobald Gefahr aus dem Farindelwald drohte. Da man nicht wusste, welcher Art diese Gefahr sein sollte und wie sie zu erkennen war, hatten die Junker von Fairngard und die ihnen zur Seite gestellten Magier allerdings nie viel zu tun.

Eine dieser magischen Wächterinnen war Isora Astayar. Sie nutzte die Abgeschiedenheit Fairngards für skrupellose Experimente mit Chimären und Daimoniden, die sie im obersten Stockwerk der Burg durchführte. Ihr letztes Experiment brachte den Nachtreißer hervor, eine derart mächtige Kreatur, dass Isora sie nicht beherrschen konnte. Einige Wochen nach ihrem Tod stürzte sich Brenwyn vom Turm in die Tiefe, und seit jenem Tag, so heißt es, wird der Turm von Isoras Geist heimgesucht.

Nach den Magierkriegen geriet Magie in Albernia stark in Verruf, und niemand sandte mehr Magier nach Fairngard. Das Dorf und der Zweck, zu dem es gegründet worden war, gerieten in Vergessenheit – in Havena erinnert sich heute kaum jemand an seine Existenz. Auch

in Fairngard erlahmte die Wachsamkeit. Viele Jahrzehnte waren ins Land gegangen, ohne dass sich im Farindelwald etwas rührte. Der alltägliche Kampf mit Gesetzlosen, Wölfen und harten Wintern ließ die Wacht über den Farindel zu einer Aufgabe unter vielen werden, an die sich heutzutage außer dem Junker kaum noch jemand erinnert.

BURG FAIRNGARD

Burg Fairngard ist so abgelegen, dass sie nie gefährlicheren Gegnern als den Unbilden des albernischen Wetters oder hungrigen Wölfen standhalten musste.

Ihr Grundriss ist viereckig. Um den Innenhof gruppieren sich der Turm, ein zweigeschossiges Haupthaus und ein hölzerner Stall. Die Lücken zwischen den Gebäuden werden von zwei Schritt hohen Wehrmauern geschlossen, deren Krone eingefallen ist oder abgetragen wurde, um die Steine anderswo zu verwenden. An einigen Stellen weisen die Mauern Breschen auf, die ein Pferd ohne Schwierigkeiten passieren kann. Ein Tor aus Holzbohlen auf der dem Dorf zugewandten Seite hängt schief in den verrosteten Angeln.

Im Burghof ist derzeit nur schwer Platz zu finden. Ein gewaltiger Eichenstamm füllt seine gesamte Länge aus wie der Leib eines gefallenen Riesen. Die Fairngarder rücken ihm mit rostigen Beilen und Sägen zu Leibe rücken, um Bau- und Brennholz zu gewinnen.

DAS HERRENHAUS

Nach dem Verlust des Turms war es für die Junker unabdingbar, ein neues Herrenhaus zu bauen, das zudem mindestens zwei Stockwerke hat. Es ziemt sich schließlich für den Dorfherrn, höher als die Gemeinen zu wohnen. Leider war niemand mit nennenswertem Sachverstand zur Stelle, um ein standfestes zweigeschossiges Haus an einem Hang zu konstruieren. Das Ergebnis war ein Haus, das von außen schief und unansehnlich, von innen eng und zugig ist. Vom Holz der Feeneiche will Tarmon nun ein neues, noch größeres Haus bauen, das nicht jedes Jahr repariert werden muss.

Im unteren Stockwerk befinden sich Küche, Vorratskammer und ein 'Saal', der kaum mehr als zehn Rechtschritt misst. Oben gibt es einen Schlafrum für Tarmon und seine Frau *Lessa*, einen für die anderen ui Lludds und einen für Gäste. Letzterer wird jedoch schon seit Jahren als Lagerraum und manchmal als Zelle genutzt.

DER STALL

Der Stall nimmt den überschaubaren Viehbestand der ui Lludds auf: zwei Pferde, ein Dutzend Schafe, eine Handvoll dürrer Ziegen und ein paar Hühner. Darüber hinaus lebt hier auch das Gesinde der Junkersfamilie, das aus zwei Mägden, einem Knecht und der Kammerherrin *Westhild* besteht. Die vier hausen im niedrigen Heuboden,

gleich über den Tieren. Damit haben sie es weit besser getroffen als die meisten anderen Fairngarder: Seit Jahren leidet das Dorf unter einer Rattenplage, die es gefährlich macht, zu ebener Erde zu schlafen.

DER TURM

Nach Brenwyns Tod wollten die abergläubischen Fairngarder den Turm abbrennen, doch die Flammen fanden an den Steinen nicht genügend Nahrung. So wurde die Tür zugemauert, und Burg Fairngard ist somit wohl die einzige Burg Albernias, deren eigentlicher Wehrbau seit mehr als vier Jahrhunderten nicht genutzt wird.

Die rußgeschwärzte Außenseite des Burgturms lässt ihn abweisend und schroff wirken. Dieser Eindruck wird verstärkt durch die zugemauerte Tür und die wenigen schießschartengleichen Fenster, durch die der Wind pfeift. Seit dem Tag, an dem Brenwyn starb, weht sein Banner auf der Turmspitze und trotz dem Zahn der Zeit. Dass die zahlreichen Gewitter des Abagund es nicht vermochten, das Banner zu zerstören, ist es für die Fairngarder der sichtbare Beweis, dass der Turm nicht geheuer ist. Niemand brachte je den Mut auf, hinaufzuklettern und es abzunehmen.

DAS DORF

Um die Burg unterhalten zu können, wurden einige unfreie Bauern mit ihren Familien angesiedelt. Sie leben in kleinen, reetgedeckten Katen vor den Burgmauern und führen tagein, tagaus ein abwechslungs-

ungsarmes Leben. In der Hütte des Dorfältesten Anult befindet sich ein Peraine-Schrein. Einen Geweihten gibt es im Dorf dagegen nicht und gab es auch noch nie.

DIE FAIRNGARDER

Die Fairngarder sind einfache Menschen. Jahr für Jahr entringen sie dem schlechten Boden des Abagund eine karge Ernte, züchten Schafe und erhalten an hohen Feiertagen manchmal die Erlaubnis, mit der Schlinge zu jagen. Kaum ein Fairngarder weiß viel von der Welt jenseits der Hügel, und nur wenige haben je Gerhamsbusch oder gar Havena besucht.

Die Dorfbewohner bilden eine enge Gemeinschaft. Fremden begegnen sie mit großem Misstrauen, denn jedes Kind lernt von klein auf: Wer leichtfertig einem Unbekannten vertraut, liegt nachher womöglich mit durchschnittener Kehle am Wegesrand.

In Fairngard leben etwa vier Dutzend Menschen. *Anult*, ein schniger Kahlkopf von siebzig Götterläufen, ist der Dorfälteste. Er gibt die Anweisungen des Junkers weiter, sorgt für ihre Einhaltung und genießt dafür kleine Privilegien, was ihn nicht eben beliebt macht. Ganz anders verhält es sich mit seinem Sohn *Fruan*. Dieser ist ein stiller Mensch, der als ebenso seltsam wie hilfsbereit gilt. Weitere Dorfbewohner sind *Canna*, die eifersüchtige Schwester der Junkerin, ihre Kinder *Rulf* und *Olwa*, die noch jung genug sind, um zu glauben, dass sie eines Tages das Dorf verlassen werden, und *Calman Grobschmied*, der stärkste Mann im Dorf und doch ein Feigling, wie er im Buche steht.

MONSTERHAUZE

АНКУПТ ІН FAIRNGARD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einige Dutzend Dörfler mögen es sein, die euch vor dem Dorf erwarten, schnige Gestalten mit schwerem Gang und wettergegerbten Gesichtern. Ihre Kleidung ist grob und entspricht der Mode, die die harte Arbeit vorgibt. Die Männer haben Sensen und Beile in den Händen, Mütter halten ihre Kinder fest. Als ihr anhaltet, tritt ein Mann mit der Hand auf dem Schwertknauf vor. Seine Stimme klingt wachsam angespannt, sein Gebiss ist ein Schlachtfeld. "Ich bin Junker Tärmon ui Lludd. Wer seid Ihr, und was wollt Ihr hier am Ende der Welt?"

KÜHLER EMPFANG

Die Helden laufen zunächst gegen eine Wand aus Feindseligkeit und Misstrauen. Niemand glaubt ihnen, dass die Baronin das Dorf bewusst im Stich gelassen haben soll. Als sie erklären müssen, warum Yanduin und sein Gefährte nicht bei ihnen sind, werden sie sogar verdächtigt, die beiden eigenhändig aus dem Weg geschafft zu haben. Auch Finniam's Anwesenheit ist nicht geeignet, die Situation zu entschärfen, im Gegenteil: Die Dorfbewohner haben sie als die Hexe ausgemacht, die die Bestie auf das Dorf herabbeschwor. Gestern Nacht sollte sie ihrer eigenen Kreatur zum Opfer fallen und den Spuk beenden. Ihre Rettung hat in den Augen der Fairngarder also das Verschwinden der Bestie verhindert.

Nur mit einem handfesten Beweis für die Wahrheit ihrer Worte gelingt es den Helden, nicht als Feinde angesehen zu werden. Ein solcher Beweis ist Yanduins Leiche. Erst wenn Tärmon die Bisswunden seines Sohnes mit eigenen Augen sieht, schenkt er den Worten der Helden Glauben.

DIE HEXE

Was soll mit Finniam geschehen? Mögen die Helden auch anderer Meinung sein, für Tärmon, Anult und die anderen ist sie eine Hexe, die mit ihrer Zaubermacht den Nachtreißer herbeirief und für den Tod von vier unschuldigen Menschen verantwortlich ist. Der Tod ist noch zu gut für diese Buhle! Die Beschuldigte selbst ist immer noch von der Angst und den Entbehrungen der letzten Nacht gezeichnet

und nimmt nicht wahr, was um sie herum vorgeht. Sie benötigt ein Bett und viel Ruhe.

Was mit Finniam geschieht, hängt davon ab, was die Helden tun. Geben sie sie in die Hände der Dörfler, wird sie schnurstracks eingesperrt. Wachen die Helden über sie, versuchen die Fairngarder, ihrer dennoch habhaft zu werden. Sollten die Helden Finniam keine Sekunde aus den Augen lassen, hindert man sie zumindest daran, herumzulaufen.

Wenn die Helden nicht eingreifen, wird Finniam in dieser Nacht erneut der Bestie vorgeworfen. Sie können der Frau jedoch Aufschub verschaffen: Der Junker ist bereit, eine Nacht zu warten, um den Helden die Gelegenheit zu geben, die Bestie zu töten. Doch er gibt den Helden die Schuld am Tod seines Sohnes und gesteht ihnen daher nur diese eine Nacht zu. Es steht also viel auf dem Spiel: Schaffen es die Helden nicht, den Nachtreißer zu bezwingen, stirbt Finniam.

DIE RUHE VOR DEM STURM

Die Bestie tritt nur nachts in Erscheinung, niemals im Tag. Daher bleibt den Helden nichts anderes übrig, als auf die Nacht zu warten. Sie haben also den Rest des Tages Zeit, um sich vorzubereiten. Jeder Held hat die Möglichkeit, eine Ruhephase einzulegen, um zu Kräften zu kommen. Zudem sollten die Helden möglichst viel über ihren Gegner herausfinden und sich eine Strategie überlegen, wie sie die Bestie besiegen wollen.

ÜBER DIE BESTIE

Wenn die Helden den Fairngardern Fragen über den Nachtreißer stellen, können sie die folgenden Informationen sammeln:

Er tauchte vor etwa zwei Wochen auf. Anfangs fand man totes Wild und vermutete, ein Wolfsrudel sei dafür verantwortlich. Als auch Schafe gerissen wurden, wollte der Hirte Vigor herausfinden, wie groß das Rudel ist, und versteckte sich abends in einem Gebüsch am Hang. Am nächsten Morgen war er tot.

Als der Nachtreißer wenig später auch vor der Dorfgrenze nicht mehr Halt machte und die alte Gunna, Finniam's Mutter, in ihrer Hütte tötete, sandte Tärmon Baras und seinen Sohn nach Gerhamsbusch. Die Fairngarder schlafen seitdem in der Burg und trauen sich auch tagsüber nicht mehr alleine aus dem Dorf.

Über das Wesen selbst ist wenig bekannt, die einzigen Hinweise gibt die Legende. Sicher ist, dass das Monstrum nur nachts auftaucht und im Dunkeln so gut wie unsichtbar ist.

UNTERSUCHUNG DER LEICHEN

Baras' und Yanduins Leichen haben die Helden bereits inspiziert. Auch die von Yanduin weist schreckliche Bisswunden am Hals auf, die mit denen von Baras übereinstimmen. Die Bestie hat nichts von seinem Fleisch verzehrt.

Die anderen Opfer der Bestie wurden bereits bestattet. Gezielte Fragen ergeben aber, dass auch sie durch Bisse in der Halsgegend umgebracht wurden, ohne dass die Bestie ihr Fleisch gefressen hätte. Dies gilt auch für die Tiere, die ihr zum Opfer fielen. Den Helden könnte darüber hinaus auffallen, dass der Nachtreißer meist nur ein Opfer pro Nacht forderte und nie mehr als zwei.

FINNIAMS WARNUNG

Die Dörfler hegten natürlich schon lange den Verdacht, dass Finni- am eine Hexe sei, allein aus dem Grund, weil sie nicht aus dem Dorf stammt. Nun legen sie ihr sämtliche Unfälle und Krankheiten der letzten vier Jahrzehnte zur Last. Vor zwei Wochen gab es zudem ein Ereignis, das Finniams Schuld (der Meinung der Dörfler nach) zweifelsfrei erweist.

An jenem Tag gab Junker Tarmon den Auftrag, die Feeneiche zu fällen, den großen Baum unten im Tal. Alle im Dorf griffen mit Feuereifer zur Axt, um Tarmons Anweisung nachzukommen, denn das Holz der Eiche würde sie alle den Winter über warm halten. Doch Finni- am versuchte, das Fällen des Baumes zu sabotieren. Mit Händen und Füßen versuchte sie, die Holzfäller von ihrem Tun abzubringen, und redete wirr. Eine Fee habe es verboten, Hand an die Eiche zu legen. Tarmon verlangte, die Fee solle kommen und sie daran hindern, den Baum zu fällen, doch nichts geschah. Finni- am zeterte und schrie weiter, bis der Junker sie mit einem Schlag zum Schweigen brachte.

Als die erste Axt ins Holz der Feeneiche fuhren, rief das Kräuterweib plötzlich weithin hörbar, dass die Fairngarder diese Tat noch bereuen würden. Und ihre düstere Prophezeiung erfüllte sich prompt: In der darauffolgenden Nacht erklang zum ersten Mal das Grollen des Nachtreißers.

DER STUMPF DER FEENEICHE

Der Stumpf der Feeneiche ist weithin erkennbar. Seine Oberfläche ist von den Spuren der Axthiebe zerklüftet, die das Ende des gewaltigen Baumes besiegelten. Ein grünlich-helles Sekret tritt an einigen Stellen aus: Selbst jetzt, zwei Wochen nach ihrer Hinrichtung, quillt noch Lebenssaft aus den Wurzeln hervor. Hier also focht Brenwyn einst gegen den Nachtreißer, nagelte ihn mit Hilfe der Fee an den Stamm und vergrub ihn unter seinen Wurzeln.

Tatsächlich befindet sich nahe des Stumpfes ein großer Fleck, an dem kein Halm mehr wächst. Die tote Erde ist aufgewühlt und locker, als habe jemand unlängst an dieser Stelle gegraben. An dieser Stelle lag der Nachtreißer die vergangenen Jahrhunderte begraben, bis er erwachte und sich seinen Weg an die Oberfläche bahnte.

Die Erde hat eine schwache magische Aura, deren dämonische Natur bei Zaubern eine Art schlechten 'astralen Nachgeschmack' hinterlässt.

DER KAMPF

DER KAMPFPLATZ

Die Helden müssen entscheiden, wo sie auf den Nachtreißer warten wollen. Junker Tarmon verbietet ihnen, im Dorf zu kämpfen, da die Bewohner nicht in Gefahr geraten sollen (und zudem verbietet ihm sein Stolz, es den Helden zu einfach zu machen). Sie müssen sich also irgendwo auf dem Hang oder im Tal platzieren.

Nach der Wahl eines geeigneten Platzes sollten die Helden sich damit auseinandersetzen, wie sie den Platz erhellen wollen, um die Dunkelheit, den besten Verbündeten des Nachtreißers, zu vertreiben. Weiterhin können sie den Tag nutzen, um Fallen zu bauen und magische Vorkehrungen zu treffen.

WARTEN AUF DEN GEGNER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als die Dämmerung der Nacht weicht, senkt sich mit der Dunkelheit auch etwas anderes auf das Tal herab, etwas, das euch fröstelnd den Mantel enger zusammenziehen lässt: eine förmlich greifbare Anspannung, die Ruhe vor dem Sturm. Schlimmer als die Schlacht, heißt es unter Soldaten, sind nur die Stunden davor. Und bei dieser Schlacht entscheidet nicht ihr über den Zeitpunkt des Losschlagens, sondern euer Gegner.

Nach zwei Stunden zieht vom See her dichter Nebel auf, der die Sicht der Helden weiter einschränkt. Was eine Armeslänge entfernt ist, ist nur noch schemenhaft zu sehen, alles in Manneslänge gar nicht mehr. Der Nachtreißer ist in der Nähe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Geräusch lässt euch herumfahren, ein grauenhaftes Triumphgeheul. Siegesicher gibt der Nachtreißer seine Ankunft bekannt. Eure Finger schmerzen, so fest umklammert ihr eure Waffen. Wo ist er? Der undurchdringliche Nebel verzerrt die Geräusche, und der Schrei scheint aus allen Richtungen zu kommen. Euch ist kalt.



JÄGER UND GEJAGTE

Die Helden sind zwar in der Überzahl, doch Dunkelheit und Nebel behindern sie. Je nach Lichtverhältnissen erhalten sie Aufschläge von +4 bis +8 auf ihre Kampfwerte. Ein weiterer Nachteil ist die Gefahr, getrennt zu werden: Um beim Rennen oder im Kampf beieinander zu bleiben, sind Talentproben auf *Körperbeherrschung* und *Orientierung* notwendig, ebenso um wieder zueinander zu finden.

Wie in der Nacht zuvor spielt der Nachtreißer sein grausames Spiel, greift einzelne Helden an oder löst sie durch Sprungangriffe aus dem Hinterhalt aus der Gruppe heraus. Wenn der Held Verstärkung erhält, lässt der Nachtreißer von ihm ab und wählt ein neues Opfer. Im Folgenden finden Sie einige Sequenzen, mit denen Sie das Kampfgeschehen stimmungsvoll und treffend beschreiben können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der erste Angriff

Alles geht rasend schnell. Der Nebel vor dir weicht der Schwärze, und ein großer, missgestaltete Leib mit Flammenaugen stürzt auf dich herab. Der Aufprall nimmt dir den Atem. Die Zähne der Bestie schlagen einen Fingerbreit vor deinen Augen aufeinander und besudeln dich mit schäumendem Geifer.

Der Anblick des Nachtreißers

Der nachtschwarze Leib der Bestie ist zur Gänze von Stacheln, Scharten und Schrunden entstellt. Ihre Missgestalt rührt von falschen Proportionen her und von einem langen Gegenstand, der mit ihr verwachsen ist, sie durchbohrt und am Rücken wieder austritt. Wo sich die fingerlangen Krallen des Nachtreißers in die Erde graben, bleibt tote Asche zurück. Sein lächerlich kleiner, reptilienartiger Kopf pendelt hin und her. Und die Augen lodern vor Hass und Mordlust.

Überrumpelt

Zu spät bemerkst du die Gefahr. Lautlos treffen dich die Pranken des Nachtreißers in die Seite, reißen dich herum, zerfetzen Haut und Fleisch. Du spürst die Hitze seiner lodernnden Augen, riechst seinen stinkenden Atem, als du deine Waffe hochreißt, um den nächsten Prankenhieb abzuwehren.

Regenerationsfähigkeit des Ungeheuers

Dein Schwertstreich trifft die Bestie machtvoll in die Brust, doch sie scheint den Schmerz kaum zu spüren. Du willst nachsetzen, als du stockst. Du siehst, wie sich brodelndes Narbengewebe an den Wundrändern bildet. Die Wunde heilt vor deinen Augen.

Taktik

Der Nachtreißer will sich gerade auf dich stürzen, als die Schreie deiner Gefährten lauter werden. Fackelschein nähert sich. Sie kommen! Mit neuem Mut stößt du zu – ins Leere. Die Bestie ist wieder im Nebel verschwunden, doch ihr Grollen dringt aus der Nähe zu euch herüber. Irgendwo lauert sie, wartet auf eine Gelegenheit zum Zuschlagen. Wie lange könnt ihr noch gegen sie aushalten?

Die Helden sind dem Nachtreißer so nicht gewachsen. Er hat alle Trümpfe auf seiner Seite, und über kurz oder lang wird er die Helden einen nach dem anderen umbringen. Wenn die Helden dies einsehen und den Kampf abbrechen wollen, ist es bereits zu spät.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rote Schleier tanzen vor deinen Augen, jeder deiner Schritte hinterlässt eine Blutspur. Mehr als deine Wunden schmerzt dich jedoch die bittere Erkenntnis, dass ihr die Bestie heute Nacht nicht besiegen werdet. Wo die anderen sind, weißt du nicht. Wahrscheinlich tot. Du empfindest nichts, als eine Armeslänge vor dir die Bestie aus dem Nebel tritt. Ihr Blick hält dich gefangen wie die Schlange den Hasen. Warum noch zurückweichen? Ihr beide wisst, dass es vorbei ist.

EIN MEER VON TRAUERIGKEIT

In der Stunde höchster Not kommt den Helden wie damals bei Brenwyn Asamriel zu Hilfe. Das Fällen ihres Baumes hinterließ in der Dryade eine Leere, die sie auf Feenart verarbeitet: Sie singt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fast unhörbar dringt ein einzelner Ton durch den Nebel. Es ist ein klagender Laut, der etwas Unbekanntes tief in eurem Innern zum Schwingen bringt. Dem ersten Ton folgen weitere nach, verschmelzen zu einem Lied, dessen fremde Harmonien sich

zu einer schwermütigen Melodie verweben. Ihr hört Worte in einer unbekannten Sprache, aber es ist nicht nötig, sie zu verstehen, um den entsetzlichen Verlust zu erahnen, von dem sie erzählen. Niemals hättet ihr geahnt, dass es möglich ist, so unfassbare Traurigkeit zu empfinden.

Nicht nur die Helden halten inne, als die Dryade singt. Auch der Nachtreißer erstarrt, doch nicht aus Trauer oder Schwermut, sondern weil er die Stimme seiner Kerkermeisterin erkennt. Er empfindet keine Furcht, aber er ist verwirrt, denn Asamriel ist ein Wesen, das er nicht jagen kann. Zum Erstaunen der Helden verschwindet er mit einem gewaltigen Satz in der Dunkelheit. Bereits einen Augenblick später haben die Helden Kampf und Monster vergessen. Nur noch der fremde Gesang ist in ihren Köpfen, in ihren Körpern, durchströmt und durchdringt sie ganz. Asamriel singt.

ASAMRIELS LIED

Wenige Sterbliche können von sich behaupten, jemals etwas derartig Erfüllendes verspürt zu haben wie den Schmerz einer entwurzelten Fee. Asamriels Lied vermittelt den Helden das Gefühl, dicht über einem Meer von Traurigkeit zu schweben, das sie verschlingen wird, wenn sie nur die Spitze eines Fingers hineinhalten. Für die Dauer ihres Liedes wird die Feeneiche wieder lebendig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Lied beginnt wie ein Samenkorn: winzig und schutzlos, aber mit einer Intensität, die eine ungeheure Größe und Kraft erahnen lässt. Tiefe Töne lösen sich aus jener ersten Note, verschlingen sich wie Wurzeln umeinander. Andere stützen sich auf sie, beziehen ihre Kraft aus ihnen und streben unaufhaltsam in die Höhe. Sie bilden einen Stamm aus verwobenen Harmonien, unbeugsam und stark, der sich in den Himmel zu recken scheint.

Mit müheloser Leichtigkeit erweckt die kraftvolle Melodie das Bild eines stolzen Baumes zum Leben, so ausdrucksstark, dass er beinahe zu sehen ist. Manchmal ist die Stimme das Wispern des Windes in seiner Krone, dann das Ächzen eines Sturmes, der vergebens gegen ihn anrennt. Aber immer wieder kehrt jene eine Melodie zurück, die das Wesen des Baumes beschreibt, Beständigkeit jenseits allen weltlichen Strebens. Doch das Lied ist mehr als eine Beschreibung, es ist Achtung, Wertschätzung, Liebkosung. Es ist Ausdruck des Gefühls, geborgen zu sein. Dieser Baum ist eine Heimat.

Einer kurzen, unruhigen Passage – ein Streit, ein Kampf? – folgt erneut die kräftige Melodie des stolzen Baumes, doch etwas ist anders. Erst nach einer Weile fällt auf, dass ein falscher Ton unter die Melodie gezwungen wird, der nicht zum Lied gehört: eine Disharmonie am Rande des Hörbaren, tief unten in den Wurzeln des Gesangs. Doch die Kraft des Liedes wird dadurch nicht beeinträchtigt. Der falsche Ton ist gefangen, zwar nicht tot, aber schlafend.

Dann zersplittert das Lied. Schrille Töne brechen die Harmonien auf und zerschlagen sie wie Axthiebe. Die Melodie ist ihnen wehrlos ausgeliefert, sie wird schwächer und klingt dennoch unendlich schön, vielleicht schöner als je zuvor. Die Worte werden von bloßen Tönen abgelöst, als im Angesicht der Verzweiflung die Sprache versagt. Ein letztes Mal wispert der Wind im Laub der Melodie, dann kippt das Lied, schwingt sich zu einem Krachen auf und verstummt. Einen Augenblick lang klingt noch jener einzelne Laut vom Anbeginn nach, doch diesmal welkend und kraftlos wie ein gebrochenes Versprechen. Dann erlischt auch er.

ERWACHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Stille, die dem Lied folgt, dröhnt in euren Ohren. Ihr wischt die Tränen fort und merkt erst jetzt, dass der Morgen bereits angebrochen ist. Merkwürdig. Ihr hättet jeden Eid geschworen, erst

wenige Minuten zuzuhören. Doch euch beschäftigen ganz andere Fragen: Wer hat dieses Lied gesungen? Und wo mag jener Baum gestanden haben?

Ohne euer Zutun wandern eure Blicke ins Tal, wo sich bereits die Nebelschleier lichten. Eine schlanke, zerbrechliche Gestalt steht vor dem Stumpf der Feeneiche wie ein Kind am Grab seiner Eltern. Langes grünes Haar weht um ihren Leib, als sie sich umdreht und in eure Richtung blickt, als verbinde euch ein wertvolles Band, das nur sie sehen kann. Dann geht die Fee davon und ist einen Herzschlag später im Nebel verschwunden.

Während die Helden Asamriels Lied lauschten, weilten sie nicht mehr vollständig auf Aventurien, da ihre Stimme sie in die Nähe der Feenwelt entrückte. Jetzt befinden sie sich wieder vollständig im Hier und Jetzt. Nach dem unglaublichen Erlebnis fühlen sie eine tiefe Schwermut in sich, aber ihre Körper sind erholt wie nach einer geruhsamen Nacht im Hotel *Seelander* zu Gareth.

DIE VERGANGENHEIT WIRD LEBENDIG

Als die Helden ins Dorf zurückkehren, erschallen laute Rufe. Sie stammen von Finnim, die nach dem Gesang der Fee ihre Sprache wiedergefunden hat. Das verhärmte Kräuterweib steht an einem offenen Fenster im Herrenhaus, in das sie gebracht wurde, und ruft laut in die Morgenluft hinein: "Hört ihr nicht, wie die Fee euch anklagt? Ihr habt sie verraten! Nehmt eure Strafe an!"

Als die Helden eintreffen, wollen die Dörfler Finnim gerade unsanft zum Schweigen bringen – aus Angst, die Hexe könne einen weiteren Fluch werfen. Es bedarf aller Autorität der Helden, um vor der Dorfgemeinschaft für sie einzutreten und ihr das Recht zu erkämpfen, offen zu reden. Daraufhin erzählt Finnim, wie sie vor Jahren einmal bei der Feeneiche einschlieft, in der Nacht aufwachte und sah, wie die Dryade dem Baum entstieg. Finnim ahnte, dass Asamriel tief mit dem Baum verwurzelt war und seinen Schmerz wie ihren fühlen würde, weshalb sie versuchte, das Fällen der Eiche zu verhindern.

Als die Helden ihrerseits berichten, was sie aus Asamriels Lied erfahren haben, tritt unerwartet Anult vor. Der alte Mann erinnert sich bei den Worten der Helden wieder an jene andere, ältere Fassung der Legende um Brenwyn, die er als Knabe von seinem Großvater erzählt bekam und die beinahe vollständig in Vergessenheit geriet. Darin erkaufte der Retter von Fairngard den ewigen Schlaf der Bestie mit der Unantastbarkeit der Feeneiche, indem er mit der Dryade jenen Handel abschloss, der mit seinem frühen Tod wieder vergessen wurde. Und vor zwei Wochen wurde sein Wort unwiderruflich von den Fairngardern gebrochen.

Für die Helden beantwortet die unverklärte Legende die Frage, warum der Nachtreißer wieder auftauchte. Unklar bleibt aber weiterhin, woher er kam und – weitaus wichtiger – wie er endgültig zu besiegen ist. Es gibt jetzt nur noch einen Ort, an dem die Helden auf diese Fragen eine Antwort finden können: im versiegelten Burgturm, jenem Ort, wo der Nachtreißer sein erstes Opfer und Brenwyn den Tod fanden.

DAS GEHEIMNIS DES TURMES

Es dauert mehrere Stunden, den Turmeingang freizulegen. Die Fairngarder hatten damals solche Angst vor jenem unbekannten Schrecken, der den tapfersten Mann des Dorfes in den Wahnsinn trieb, dass sie tagelang Steine im Eingang aufeinandertürmten, bis sie endlich glauben mochten, das Grauen für immer eingesperrt zu haben. Zur Mittagszeit ist endlich ein Durchgang geschaffen, durch den sich ein Mensch zwingen kann. Dahinter gähnt Dunkelheit.

DAS INNERE DES TURMES

Der Turm hat einen rechteckigen Grundriss, seine Außenmauern sind sechs und acht Schritt lang und einen halben Schritt dick. Das unterste Geschoss ist fensterlos, in den drei oberen gibt es ein oder zwei schmale Schießcharten pro Seite. Die Deckenhöhe beträgt unten drei, oben zweieinhalb Schritt. Über vier Jahrhunderte lang ha-

ben sich Staub und Moder angesammelt, die dafür sorgen, dass die Luft muffiger ist als in Rhazzazzors Schlafkammer: Bei Misslingen einer KO-Probe stellen sich heftige Kopfschmerzen ein (KL und IN je -2), zudem kann es leicht passieren, dass ein Held niesen muss (bei Anstrengung KK-Probe, um den Niesreiz zu unterdrücken; bei Misslingen verliert der Held die folgenden zwei Aktionen).

DAS FUNDAMENT

Hinter dem Durchgang befindet sich ein fensterloser Raum, der das ganze Untergeschoss einnimmt. Der Boden besteht aus festgestampftem Lehm, und bei gutem Licht sind an den Wänden kleine Löcher zu erkennen, die nach unten führen. Überreste von Regalen und Fässern verraten, dass der Raum früher als Lagerraum genutzt wurde. Der Boden ist knöchelhoch mit Rattenkot bedeckt. Nachdem die Fairngarder den Turm aufgaben, wurde das Untergeschoss von unzähligen Ratten in Beschlag genommen, die hier vor dem Zugriff der Dörfler geschützt sind. Sie werden von den Helden gehörig aufgeschreckt, und es dauert eine ganze Weile, bis die vielen Dutzend Tiere durch die Gänge geflohen sind. In dieser Zeit müssen sich die Helden vor Bissen in Acht nehmen; wer mehr als 5 SP hinnehmen muss, erkrankt unter Umständen an Lutas, Schlachtfeldfieber oder Schlimmerem.

Ratte (siehe ZBA 155)

INI 9+2W6 **PA** 0 **LeP** 4 **RS** 1 **KO** 9 **MR** 0

Biss: DK H **AT** 5 **TP** 1W-3

Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP); sehr kleiner Gegner (AT +4, PA +7)

An einer der Längsseiten ist eine steile, schmale Treppe in die Steinquader gehauen, die ins nächsthöhere Stockwerk führt. Sie endet an einer Falltür, deren Scharniere völlig verrostet sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Falltür bewegt sich mit einem unnatürlich lauten Quietschen, das euch allen einen Schauer über den Rücken jagt. Warum fühlt ihr euch wie Grabräuber, die die Ruhe der Toten stören? Warum flüstert eine Stimme in eurem Kopf ständig vom Umkehren? Und wieso flüstert ihr, anstatt laut zu reden – der Turm ist doch seit Jahrhunderten verlassen?

DER ERSTE STOCK

Die Falltür öffnet sich in einen schmalen Korridor, der durch den Turm führt. In diesem Stockwerk befinden sich vier kleine Kammern: Zwei waren einst für den Kammerherrn und das Gesinde bestimmt, jetzt beherbergen sie nur noch verschimmelten Überreste von Strohsäcken. Die ehemalige Küche erkennt man an der Feuerstelle auf dem nackten Boden, und die vierte Kammer wurde als Lagerraum für Waffen und Steine genutzt – sowie für Brenwyns Trophäensammlung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dein Fackelschein erhellt einen abgedunkelten Raum. Das Licht wird von zwei leeren Augenhöhlen aufgesogen, gebleckte Hauer glänzen stumpf. Das Skelett eines Ebers. Es steht aufrecht in der Kammer, die Knochen von Holzstreben gehalten. An den Wänden befinden sich weitere Skelette, ein Luchs, mehrere Marder. Ein Knochenhaufen in einer Ecke bezeugt, dass jener talentierte Präparator noch weitere Kunstwerke vor sich hatte, als das Unglück Fairngard traf.

Am Ende des Korridors führt eine steinerne Treppe nach oben.

DER ZWEITE STOCK

Die Treppe mündet in einem Raum, der die gesamte Breite und mehr als die Hälfte der Länge des Stockwerkes einnimmt. An den Seitenwänden sind die Reste von Bänken zu erkennen, ein Eichentisch scheint noch intakt. Ein löchriger Wandteppich zeigt Burg Fairngard vor den Magierkriegen, damals noch gut erhalten, aber ohne Fahnen-

mast und Banner. Die Stirnwand wird von einem großen Kamin bedeckt, vor dem ein erstaunlich gut erhaltenes Fellbündel liegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Rabenvogel, durch euer Eintreten aufgeschreckt, faltet seine schwarzen Schwingen auf und fliegt krächzend davon. Da! Das Bündel vor dem Kamin bewegt sich, schwerfällig, als erinnere es sich mühsam, wie das geht. Etwas Nachtschwarzes richtet sich auf, langsam und mühevoll. Die Gestalt ist falsch, verzerrt, verdreht. Es dreht sich in eure Richtung, groß wie ein Wolf, schlaff wie ein Gehenkter. Eine eisige Hand packt euch, als es euch aus Augen ansieht, die rot glühen wie die Feuer der Verderbnis.

Es handelt sich um einen von Isoras Daimoniden, einen ihrer Schritte auf dem Weg zum Nachtreißer. Das Wesen entstand aus einem Waldwolf und einem Heshthot, doch aufgrund falscher Paraphernalia gelang die Metamorphose nur unvollständig, seine Proportionen sind falsch, es ist langsam und träge.

Die Chimäre lebt von toten Ratten und ihren eigenen Ausscheidungen. Für die Helden stellt sie keine wirkliche Gefahr dar, sie zu erschlagen ist kein Kunststück. Dennoch sollten die Helden dem Wesen mit Vorsicht begegnen, denn sein naher Verwandter, der Nachtreißer, hat ihnen bereits zweimal ihre Grenzen aufgezeigt.

Auf dem Stockwerk gibt es eine weitere Kammer, in der die Junkersleute schliefen. Eine Luke in der Mitte des großen Raumes führt hinauf unters Dach, doch die benötigte Leiter wurde seinerzeit entfernt. Es ist jedoch möglich, den Tisch vorsichtig als Behelfsleiter zu benutzen.

DER DRITTE STOCK

Dieses Stockwerk besteht aus einem einzigen Raum. Die Fenster sind mit Brettern verrammelt, und es herrscht das schiere Chaos. Kerzenständer und Kohlebecken liegen kreuz und quer umher, bei jedem Schritt knirschen Scherben, und vermoderte Pergamentseiten bedecken den Boden als klebrige Masse. Wo der Stein freiliegt, sind Linien zu erkennen, die sich zu einem Muster zusammenfügen: ein Heptagramm.

Dies war das Magierzimmer. Hier betrieb Isora Astayar ihre Forschungen an Daimoniden, hier erschuf sie den Nachtreißer. Hier erkannte Brenwyn, wer das Unglück über Fairngard brachte – und an diesen Ort ist Isoras Geist gefesselt, bis jemand ihn von der schrecklichen Schuld erlöst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr bemerkt entsetzt, dass ihr in der Mitte eines Siebensternes aus der Luke geklettert seid. Euer Blick wendet sich zur Decke, um Hesinde um Gnade anzurufen. Doch was ist das? Die Decke bewegt sich. Wellengleich breitet sich Flügelschlagen aus. Lautlos stürzen die Fledermäuse auf euch herab.

Es sind einige Dutzend Tiere, die im Deckengebälk hängen und von den Helden aufgeschreckt werden. Ähnlich wie die Ratten sind sie eher lästig als wirklich gefährlich.

Fledermäuse (siehe ZBA 97)

INI 9+2W6 PA 0 LeP 1 RS 0 KO 7 MR 2

Biss: DK H AT 5 TP 1 SP

Besondere Kampfregelein: Flugangriff, Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

ISORAS GEIST

Während die Helden mit den Fledermäusen beschäftigt sind, beginnt Isoras Geist, gegen die Eindringlinge vorzugehen. Scherben fliegen umher, Bretter erheben sich scheinbar ohne fremdes Zutun vom Boden, ein loser Fensterladen klappert wie wild hin und her. Der Tumult nimmt zu, bis sich der schmiedeeiserne Kerzenleuchter an der Decke zu drehen beginnt und krachend herabfällt. Schemenhaft zeichnet sich die Gestalt einer Frau in der Luft ab, deren Gesicht von furchtbaren Wunden bis zur Unkenntlichkeit entstellt ist. Schwefelgeruch liegt in der Luft.

ISORAS GEIST

Isora ist eine gefesselte Seele. Seit Jahrhunderten bindet Brenwyns Fluch sie an diesen Ort, und sie sehnt sich nach Erlösung. Diese kann sie nur finden, wenn der Nachtreißer endgültig stirbt. Doch sie ist unsäglich stolz auf ihre Schöpfung und kann sich nur schwer mit ihrem Tod anfreunden.

Als Geist ist sie immun gegen profane Waffen. Sie kann sich in den Dachstuhl zurückziehen, wenn die Helden ihr mit magischen Waffen zu Leibe rücken wollen.

Ein Gespräch mit Isoras Geist ist schwierig, denn sie ist wechselhaft und unberechenbar, mal kühl, dann wieder heißblütig und stolz. Sie beantwortet Fragen nicht immer, drückt sich unklar aus und schleudert aus Zorn und Willkür immer wieder Trümmer und Einrichtungsgegenstände auf die Helden – die Kraft eines echten Poltergeists erreicht sie dabei jedoch nicht.

In blinder Wut malträtiert die tote Maga die Helden mit herumgewirbelten Gegenständen. Sobald die Helden zu erkennen geben, dass sie mit der Bestie in Verbindung stehen, stellt sie jedoch ihre Angriffe ein, denn ihr Stolz verlangt, dass sie ihre Schöpfung bewundert, die Jahrhunderte zu überdauern vermag. Zudem rückt das Auftauchen des Nachtreißers ihre Erlösung in greifbare Nähe, und diese Chance lässt sie nicht unberücksichtigt.

Die folgenden Aspekte können Ihnen helfen, Isoras Geist darzustellen:

● Isora erschuf den Nachtreißer, und sie ist stolz darauf. Selbst nachdem sie grausam von ihm zerfleischt wurde, bewundert sie ihn noch, denn der Nachtreißer ist ihr Meisterstück.

● Sie zeigt keine Reue. Es herrschte Krieg unter den Magiergilden, und im Krieg ist jedes Mittel recht. Sie verdient Respekt dafür, dass sie eine derart perfekte Waffe erschuf.

● Sie hatte Brenwyn verführt, um zu erreichen, dass er ihre Forschungen deckte und ihr bei der Beschaffung der Materialien und Tiere half. Mit höhnischem Kichern berichtet sie, wie sehr er ihr verfallen war.

● Als Brenwyn herausfand, dass der Nachtreißer Isoras Schöpfung war, die sie mit seiner Hilfe erschuf, brach ihm das Herz. Ungerührt erzählt Isora, wie er bittere Tränen vergoss und die Götter anflehte, alles ungeschehen zu machen.

● Er trug die Schuld nicht, die er auf sich geladen hatte, indem er Ehebruch beging und Isora bei ihrem liederlichen Treiben half. So wählte er den Freitod. Bevor er sich vom Turm stürzte, pflanzte er das Banner auf dessen Spitze, um die Fairngarder für immer an seinen Handel mit der Dryade zu erinnern (worin er, betont Isora, ebenfalls versagte).

● Mit seinem letzten Atemzug verfluchte er Isora. Sie solle niemals Erlösung finden, solange der Nachtreißer existiert. Obwohl die tote Magierin dies betont teilnahmslos erzählt, weist ihr zerstörtes Geistergesicht dennoch genug Mienenspiel auf, um zu zeigen, dass sie allem Gehabe zum Trotz den Tod zutiefst herbeisehnt.

● Auf die Frage hin, wie der Nachtreißer getötet werden kann, schwankt Isora zwischen dem Stolz auf ihre unbesiegbare Schöpfung und dem Bedürfnis nach ewiger Ruhe. Hier können die Helden mit guten Argumenten entscheidend nachhelfen. Schließlich nennt sie die einzige Schwäche, die der Nachtreißer hat – die er, wie sie stolz betont, erst in den Jahren seiner Gefangenschaft entwickelte: Brenwyns Speerspitze steckt in seinem Leib. In den Jahren verwuchs sie mit ihm und wurde ein Teil von ihm. Das andere Ende des Speeres ist somit ebenfalls mit dem Nachtreißer verbunden und in der Lage, ihn endgültig zu töten.

● Wo das andere Ende des Speers ist? Isoras Geist, eben kläglich greinend, weil sie ihren Schützling ans Messer lieferte, lässt ein irrsinniges Lachen hören. "Ihr Narren! Jeden Tag seht ihr ihn, jeden Tag seit vierhundert Jahren; doch weil ihr blind seid, seht ihr ihn nicht. Einen Hinweis sollt ihr also haben: Er befindet sich direkt unter den Augen meiner Schöpfung. Und nun suuuuuucht ..."

Und sie verschwindet in einer rasenden Bewegung oben im Dachstuhl, mit einem Geräusch, das Lachen, Weinen oder auch einfach nur der Wind sein mag.

Isoras Hinweis bezieht sich auf das Banner Brenwyns, das die Augen der Bestie und den zerbrochenen Speer zeigt. So wie Isoras Geist seit seinem Tod im Turm haust, überdauert das Banner seither als vergebliche Mahnung an das Dorf die Jahrhunderte, von Sturm und Blitz unberührt. Mit dem Fall der Feeneiche hat es allerdings wie gewöhnlicher Stoff zu verwittern begonnen. Das Banner verbirgt ein weiteres Geheimnis. Brenwyn befestigte es an keinem gewöhnlichen Mast, sondern am Ende seines Speeres, den er auf der Turmspitze aufpflanzte.

Wenn Isoras Hinweis den Helden nicht weiterhilft, tut es vielleicht der Wandteppich im zweiten Geschoss des Turmes. Vielleicht werden sie auch durch das Knattern des Banners im Wind aufmerksam, denn sie befinden sich nur wenige Schritte unter ihm.

AUF DEM DACH

Das Dach des Turmes läuft kegelförmig zu.

Auf seiner Spitze ist das Banner aufgefplant, uralte und dennoch kaum verwittert. Aus einem der Fenster heraus ist bereits erkennbar, dass der Mast, an dem es befestigt ist, Griffbänder aufweist und nachträglich in das Dach gefügt wurde: der gesuchte Speer.

DER ZERBROCHENE SPEER

Brenwyns Speer ist aus bester Steineiche gefertigt und war ursprünglich zweieinhalb Schritte lang. Bei Brenwyns Sieg über den Nachtreißer brach ein knapp fünf Schritte langes Stück ab. Das verbleibende Stück ist immer noch ziemlich stabil und kann als kurzer Speer verwendet werden. Indem die Spitze, die im Leib des Nachtreißers steckt, immer mehr mit dem Daimoniden verwuchs, wurde der Speerschaft zur einzigen Waffe, die

ihn wirklich verletzen kann. Jeder Treffer mit dem Speerschaft verursacht dem Nachtreißer unsäglich Schmerzen: Die Treffpunkte werden verdoppelt, und zudem ist für die nächsten 1W6 Kampfrunden seine Regenerationsfähigkeit außer Kraft gesetzt.

Werte des Speerschafts

Talent Speere	Länge 150	Gewicht 60	TP 1W+2
TP/KK 11/4	INI 0	WM -1/-3	DK S BF 5

GLÜHENDE AUGEN, ZERBROCHENER SPEER

Während die Helden den Turm durchforsten, versuchen die Fairgarder, die neuen Erkenntnisse zu verarbeiten. Mancher ist bereit, einzusehen, dass Finniams Unrecht getan wurde, doch die meisten sind zu verböhrt in ihren Ansichten, als dass sie ihren Fehler einsehen wollen. Vor allem Tarmon will nicht zulassen, dass eine 'Fremde' ungestraft in die Geschicke des Dorfes eingreifen darf. Außerdem ist Finniams eine verurteilte Hexe, die ihrer Strafe nicht entgehen darf. Also wird beschlossen, Finniams endgültig der Bestie zu opfern, möglichst bevor die Helden wieder auftauchen und für sie eintreten. Ein halbes Dutzend kräftiger Männer, angeführt vom Junker selbst, bringt Finniams zur Feeneiche, denn am Ort ihres vermeintlichen Verbrechens soll sie ihre Strafe erhalten. Da die Praios-Scheibe bereits versunken ist, legen die Dörfler höchste Eile an den Tag, um nicht im Dunkel der Nacht von der Bestie überrascht zu werden.

WETTLAUF MIT DER NACHT

Auch die Helden dürfen nicht lange zaudern, wenn sie Finniams Leben noch retten wollen. Für jeden Helden ist eine *Reiten*-Probe +5 notwendig, um beim Ritt ins Tal nicht zurückzufallen oder gar vom Pferderücken geschleudert zu werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Pferde fliegen förmlich dahin, als ihr in halsbrecherischem Galopp den Hang hinunterjagt. Mit wachsender Besorgnis stellt ihr fest, dass die Dämmerung bereits weit fortgeschritten ist. Mit dunkler Hand greift die Nacht nach dem Tal. Ihr könnt die Gestalten der Fairgarder kaum noch ausmachen, die zum Dorf zurückrennen. Finniams ist nicht bei ihnen.



Zum Vorlesen

oder Nacherzählen:

Du atmest die würzige Luft ein und hast das Gefühl, bis hinter den Horizont schauen zu können. Die Sonne ist im Westen bereits hinter den Hügeln versunken. Das Tal liegt friedlich und still

in der Dämmerung, der Eichenstumpf glänzt versöhnlich im Abendlicht. Da siehst du in der Ferne einige Dörfler zum Stumpf eilen. Sie haben eine Gestalt in ihrer Mitte, die sich ebenso heftig wie vergeblich wehrt. Finniams. Ein Dutzend Fragen schießen durch deinen Kopf, aber du weißt die Antworten bereits. Bei Praios, welche Narren!

Tarmon, Anult und die anderen haben die Kräuterfrau gefesselt und geknebelt auf dem Stumpf der Feeneiche zurückgelassen und rennen zum Dorf zurück. Als sie die Helden herannahen sehen, entscheidet der Junker sich jedoch um und kehrt mit den Dörflern wieder zur Eiche zurück. Er ist fest entschlossen, sich von keinem Fremden davon abbringen zu lassen, sein Urteil zu vollstrecken.

Als die Helden die Feeneiche erreichen, stehen sie daher sieben kräftigen Männern und Frauen gegenüber. Tarmon ist mit seinem Schwert, die anderen sind mit Äxten, Sensen oder Knüppeln bewaffnet. Ihre Gesichter zeigen grimmige Entschlossenheit, aber auch Angst vor der beinahe vollends hereingebrochenen Nacht. Hinter ihnen versucht Finniam ebenso panisch wie vergeblich, sich aus den Fesseln zu befreien. Ein Kampf scheint unvermeidlich, denn Tarmon ist zu weit gegangen, um jetzt noch zu verhandeln. Mit jeder Sekunde wird es dunkler, der Rückweg zum Dorf ist also verwehrt; und das einzige, was das Überleben seiner Männer jetzt noch sichern kann, ist, davon ist der Junker fest überzeugt, Finniams Tod. Brenwyns Speer hält er für eine Fälschung. Doch in dem Augenblick, als die Klingen aufeinanderzutreffen drohen, betritt ein weiterer Akteur die Bühne: der Nachtreißer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nacht ist herabgesunken. Außerhalb des Scheins eurer Lichter herrscht totale Dunkelheit. Eben noch wolltet ihr und die Fairngarder aufeinander einschlagen, doch plötzlich haltet ihr inne. Ein wohlbekannter Ruf sträubt eure Nackenhaare. Seitlich von euch glüht ein rotes Augenpaar auf: Die Bestie ist erwacht und zur Jagd bereit.

DIE LETZTE JAGD

Es kommt zum dritten und letzten Kampf mit dem Nachtreißer. Wie zuvor werden die Menschen durch die Dunkelheit beeinträchtigt. Zudem müssen die Helden nicht nur ihre Haut, sondern auch Finniam verteidigen, die den Angriffen der Bestie hilflos ausgeliefert ist. Auch die Fairngarder sind keine Kämpfer und der Bestie klar unterlegen. Ein weiteres Mal können die folgenden Sequenzen Ihnen helfen, den Kampf erzählerisch auszugestalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mut

Zwei Manneslängen von dir entfernt steht Anult, nackte Angst in den Augen, als wolle er im nächsten Augenblick sein Beil werfen und ins Dunkel laufen. Du ringst dich zu einem aufmunternden Lächeln durch. Wer weiß, vielleicht rettetest du gerade sein Leben. Du merkst, wie du selbst Kraft schöpfst. Mut wächst an der Angst der anderen.

Finniam

Du stehst über Finniam, sicherst in alle Richtungen gleichzeitig und versuchst dabei, ihre Fesseln zu durchtrennen. Ihr panisches Winden erschwert deine Bemühungen. Hinter dir spürst du eine Bewegung. Du wirbelst herum, blickst in rote Höllenaugen.

Ein Treffer mit dem Speer

Du stichst der Bestie Brenwyns Speerschaft in die Seite. Halb erwartest du, dass nichts geschieht, doch sie stößt ein gepeinigtes Grollen aus und weicht vor dir zurück. Es funktioniert! Du reckst den Speer vor dich, um sie weiter zurückzutreiben, als die Bestie einen Satz ins Dunkel macht.

Der Nachtreißer weicht zurück, aber er flieht nicht, denn sein Hunger nach Leben ist noch nicht gestillt. Er verfällt in seine bewährte Taktik, allein stehende Opfer aus dem Hinterhalt anzugreifen, und die Helden müssen stets schnell genug mit dem Speer zur Stelle sein, um ihm weitere Treffer beizubringen. Bevor der Nachtreißer zur Strecke gebracht werden kann, gelingt es ihm jedoch, eine Dörflerin zu töten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Körper der Frau liegt am Boden, ihr Hals ist furchtbar zuge richtet. Blutbesudelt hockt die Bestie auf der Leiche. Aus ihrem Rücken ragt zitternd die Speerspitze hervor, ihr Blick ist unver wandt auf sein Gegenstück gerichtet. Als ihr heranstürmt, stößt sie sich ab und springt ins Dunkel. Sie hat genug. Euch ist klar, dass sie heute Nacht nicht wiederkommen will.

Die Bestie will fliehen. Diese vielleicht unwiederbringliche Gelegen heit, sie zu töten, dürfen die Helden jedoch nicht verstreichen lassen. Jemand muss den Köder spielen, allein in die Dunkelheit laufen und den Nachtreißer anlocken, denn wenn es etwas gibt, das den Nachtreißer anlockt, dann ist es ein einzelner Mensch. Falls keiner der Helden dazu bereit oder in der Lage ist, opfert sich Tarmon.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Für Brenwyn!” Mit diesem Ruf auf den Lippen stürmt der Jun ker in die Nacht, hinter der Bestie her. Er wirft sein Leben in die Waagschale, um euch den Sieg über den Nachtreißer zu ermög lichen! Nun heißt es, dafür zu sorgen, dass sein Opfer nicht ver gebens ist.

Der Plan geht auf, und der Nachtreißer kehrt zurück, sein Blutdurst ist größer als seine Furcht vor dem Speer. Und so gelingt es den Hel den endlich, ihm den Todesstoß zu versetzen und den Nachtreißer dorthin zu schicken, wo er hingehört: in die Niederhöhlen.

DER TOD DER BESTIE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit aller Kraft rammst du der Bestie den Speer in die Brust – und lässt überrascht los, als er sengend heiß wird. Die Bestie steht unbeweglich vor dir und stößt ein letztes Grollen aus. Es klingt immer noch hässlich, aber nicht mehr gewaltig. Rauch quillt aus ihren Nüstern, und ein beißender Gestank breitet sich aus. Die Augen des Nachtreißers erlöschen und sein Leib zerfällt vor deinen Augen zu Staub, der rasch vom Wind verweht wird. Die Bestie ist tot.

Im gleichen Moment trägt der Wind einen Ruf von der Burg he ran, in dem sich Schmerz und Freude mischen: Isora. Brenwyns Fluch ist gebrochen, und ihr Geist kann endlich in Borons Reich einziehen. Die Frage bleibt nur, ob die Seelenwaage zu ihren Gunsten entscheiden wird. Gewiss kann es nicht schaden, dafür zu beten, dass sie dort Frieden findet.

Ein Abschied

Tarmon ist schwer verwundet, aber am Leben. Finniam und die anderen Fairngarder sind dagegen weitgehend unversehrt und mit dem Schrecken davongekommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr euch umarmt und auf die Schultern geklopft habt, wollt ihr gerade nach den Verletzten sehen, als eine leise klagen de Stimme eure Aufmerksamkeit erregt. Eine sanfte Trauer brei tet sich über dem Tal aus, als ein fremdartiges Lied ertönt, ein Lied, das von Verlust erzählt und auch von etwas anderem: von einem Neuanfang.

Asamriel tritt aus dem Dunkel heran, ein zerbrechliches Wesen, um spielt von Haaren und Anmut. In der vergangenen Nacht hat sie Abschied genommen und ist nun bereit, das Tal für immer zu verlassen. Sie will einen letzten Blick auf das Grab ihres Baumes werfen, bevor sie sich im Farindelwald einen neuen Baum suchen wird. Einer Fee von Angesicht zu Angesicht gegenüberzustehen, ist nichts Alltäg liches, und schon gar nicht, wenn man bereits Zeuge ihres Gesanges wurde. Die Helden spüren, dass dies nicht der Augenblick für Scherz wor te ist.

Den Fairngardern ist noch weher zumute, verrieten sie doch Brenwyns Handel mit ihr. Tarmon bittet Asamriel stammelnd, ihnen zu verzeihen und das Dorf zu verschonen, doch sie bringt ihn mit einer Handbewegung zum Schweigen. Statt an ihn wendet sie sich an die Helden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr habt mein Lied gehört und meinen Schmerz geteilt. Dafür danke ich euch. Weiterhin danke ich euch für das, was ihr mich gelehrt habt: dass Menschen kurzlebig und vergesslich sind, doch nicht aus bösem Willen. Und dass unter ihnen immer solche sind, die ihrem Herzen folgen und die Dinge zum Guten wenden.”

Asamriel verabschiedet sich von den Helden und den Fairngardern, gegen die sie keinen Groll hegt. Dann entschwindet sie wie ein Nebelschleier in nordöstlicher Richtung, auf den Farindelwald zu. Zurück bleiben eine Stimmung der Melancholie, durchsetzt von Freude auf das, was kommen mag, und der erste Ton eines neuen Liedes: winzig, aber kraftvoll.

Ein neuer Anfang

Die Aufgabe der Helden in Fairngard ist erledigt, und es ist an der Zeit, weiterzuziehen. Bisher war ihr Verhältnis zu den Dorfbewohnern nicht besonders gut, und so werden sie vermutlich nicht lange dort bleiben wollen. Finnim, der man im Dorf so übel mitspielte, will ebenfalls so schnell wie möglich fortgehen und würde dies gerne in Begleitung der Helden tun. Der Abschied am nächsten Morgen ist kurz, der Dank der Dörfler ehrlich gemeint, aber dennoch ist klar, dass die Helden Fremde sind und immer bleiben werden.

Die Fairngarder müssen die Geschehnisse verarbeiten und aus ihren Fehlern lernen, um zu verhindern, dass es anderen einmal ebenso wie Finnim geht. Ob ihnen das gelingen wird, das wissen nur die Götter. Die Helden haben hingegen eine Tat vollbracht, von der man trotz der Abgeschiedenheit Fairngards bald überall im Abagund hören wird. Ihre Belohnung besteht nicht aus Gold und Silber, sondern aus der Freundschaft einer Fee und der Gewissheit, den Schwachen zur Seite gestanden zu haben.

Jeder Held erhält **175 Abenteuerpunkte** für das Bestehen des Abenteuers sowie **bis zu 50 weitere** für aufopferungsvollen Einsatz für Finnim und die anderen Dorfbewohner. Auf die folgenden Talente können **Spezielle Erfahrungen** vergeben werden: *Anatomie, Klettern, Sagen/Legenden, Überzeugen* sowie *Wettervorhersage*. Für das Erlebnis, halb in die Feenwelt entrückt Asamriels Lied zu lauschen, erhält jeder Held zudem eine **spezielle Erfahrung auf Lebensenergie**.

Dramatis Personae

Der Nachtreißer

Der Nachtreißer entstand aus einer Echsen-Wolf-Chimäre und einem Heshthot. Er ist etwas über anderthalb Schritt lang und hat eine Schulterhöhe von einem Schritt. Sein schwarzer Leib ähnelt dem eines Wolfs, ist jedoch überall mit Warzen und Stacheln bedeckt. Der Kopf ähnelt dem eines in der Länge gestauchten Krokodils mit einem Maul, das drei Reihen von Zähnen aufweist. Die Augen sind die eines Heshthot: rotglühende Löcher in seinem nachtschwarzen Leib.

Tagsüber ruht die Bestie fernab jedes Sonnenstrahls, in dunklen Höhlen oder tief im Boden vergraben. Nachts wird sie von dem unstillbaren Drang geweckt, zu jagen und zu töten. Ein Opfer genügt, um die Mordlust der Bestie fürs erste zu stillen, weshalb sie sich dann meist zurückzieht.

Der Nachtreißer

Körperlänge 8 Spann	Gewicht 100 Stein	Größenklasse mittel
INI 13+W6	PA 10	LeP 30 RS 3 KO 14
Prankenhieb: DK HN	AT 15	TP 1W+4
Biss: DK H	AT 15	TP 2W+4
GS 12	AuP 100	MR 8

Besonderheiten: Der Nachtreißer kann aus dem Stand 6 Schritt weit springen. Er verfügt über die dämonische Eigenschaft *Regeneration II*, die es ihm erlaubt, 2W6 LeP pro Kampfrunde zu regenerieren.

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (+6), Gezielter Angriff / Doppelangriff, Anspringen (+6) / Niederwerfen

Im Kampf ist der Nachtreißer ein höchst gefährlicher Gegner, da er im Dunkeln nur äusserst schwer auszumachen ist. Zudem beherrscht er es perfekt, sich an ein Opfer heranzuschleichen und es mit einem Sprung zu Boden zu reißen. Die direkte Konfrontation mit mehreren Gegnern scheut er dagegen und zieht sich bei Widerstand zunächst zurück, um dann erneut aus dem Hinterhalt zu attackieren.

Für den Nachtreißer gelten die Regeln für Daimonide (MGS 88). Das heißt insbesondere, dass seine MR gegen Schadenszauber als RS gilt und gegen Zauber der Merkmale *Form, Eigenschaft, Herrschaft* und *Einfluss* verdoppelt wird. Er besitzt keine Verletzlichkeiten gegenüber magischen oder geweihten Waffen, mit Ausnahme von Brenwyns Speer.

ASAMRIEL

Asamriel ist eine Dryade. Man nennt diese Wesen auch Baumfeen, da sie sich Bäume, in Nordwestaventurien meist Steineichen, als Heimat wählen und mit ihnen im übertragenen Sinne verwachsen. Seit Jahrhunderten lebte Asamriel in der Steineiche, die in Fairngard Feeneiche genannt wird, und verließ sie nur in den seltensten Fällen. Dennoch war ihr der menschliche Drang wohlbekannt, die Natur mit Feuer und Axt urbar zu machen, und mit dem Handel mit Brenwyn wollte sie für alle Zeiten die albernischen Holzfäller von ihrer Eiche fernhalten. Dafür nahm sie sogar die dämonische Nähe des Nachtreißers in Kauf. Seit die Fairngarder den Baum dann doch schlugen, verspürt Asamriel Trauer, aber keine Rachegelüste. Ihr ist kaum bewusst, dass der Nachtreißer erwacht ist, und es bedeutet ihr nichts. Dafür ist sie zu sehr in ihrer Trauer gefangen.

Asamriels Gestalt ist die einer sehr schlanken Frau mit langen Gliedern und noch längerem, tiefgrünem Haar, das von geheimnisvollem Eigenleben erfüllt scheint. Ihren Bewegungen wohnt eine fremde Eleganz inne, und ihr Anblick erinnert die Menschen daran, wie nichtig und klein sie und ihre Sorgen doch sind.

Sollte sich ein Held in der Gruppe befinden, der den Vorteil *Feenfreund* besitzt, kommt ihm in der Begegnung mit Asamriel eine besondere Rolle zu. Schon am Stumpf der Feeneiche spürt er, dass eine Fee diesen Baum bewohnte. Das Lied berührt ihn noch viel tiefer als die anderen Helden, und es kann sogar geschehen, dass er in der Feenwelt verbleibt, wenn er sich nicht bewusst dagegen entscheidet. Wenn er zurückkehrt, ist er noch tagelang in Asamriels unendlicher Trauer gefangen. Glücklicherweise ist diese von neuem Optimismus geprägt, denn sonst könnte der Feenfreund daran zerbrechen. Beim Abschied von Asamriel dankt sie ihm persönlich und überreicht ihm eine ihrer Haarlocken als Geschenk, deren Feenkraft ihm in einem späteren Abenteuer einmal von großer Hilfe sein wird (nach Meisterentscheid).

Die wichtigsten Fairngarder

Finniam

Das Kräuterweib ist eine der Wenigen, die nicht im Dorf geboren wurden. Ihr Vater war ein fahrender Scherenschleifer; als er in Fairngard erkrankte und starb, blieben seine Frau Gunna und die gemeinsame Tochter Finnim dort. Doch sie waren niemals wirklich ein Teil

der Dorfgemeinschaft, sondern blieben 'die Fremden' und lebten zurückgezogen in ihrer kleinen, einzeln stehenden Hütte. Finniam wird bald vierzig Jahre alt, ist aber noch unverheiratet und kinderlos.

Sie ist eine verhärmte Frau, die die Strapazen des Lebens klaglos hinzunehmen gelernt hat. Von klein auf sammelte sie ein unvergleichliches Wissen über Kräuter und Pflanzen an, mit dem sie es zur Kräuterfrau, Heilerin und Hebamme brachte. Schon immer war sie von der Feeneiche fasziniert, dem einzigen Ort, an dem sie sich geborgen fühlte. In jungen Jahren beobachtete sie zufällig, wie Asamriel ihrem Baum entstieg, ihn umkreiste und eine Feenmelodie sang. Der Fall des Baumes war für Finniam ein schwererer Schlag als der Tod ihrer Mutter.

TARMON VI LLUDD

Sein wettergegerbtes Gesicht, seine schmucklose Kleidung und sein von harter Arbeit gebeugter Rücken machen es nicht leicht, Junker Tarmon von einem gewöhnlichen Dörfler zu unterscheiden. Dabei ist das eigentlich ganz einfach: Er trägt das einzige Schwert im ganzen Dorf.

Der Junker ist ein harter, kompromissloser Mann. Für das Wohl der Gemeinschaft ist er jederzeit bereit, Einzelne zu opfern, denn nur so funktioniert für ihn das Leben in Fairngard. Er ist fantasielos, aber verlässlich und ein vergleichsweise guter Dorfherr. Seine größte Sorge ist sein Sohn Yanduin: In Tarmons Augen schlägt sein Erbe gänzlich

aus der Art, besitzt kein Durchsetzungsvermögen und verbringt zu viel Zeit unten im Dorf. Dennoch bricht der Tod seines Sohnes Tarmon fast das Herz.

YANDUIN VI LLUDD

Yanduin ist ein einfacher Mensch von zwanzig Sommern, kräftiger Statur und einer angenehmen Wesensart. Er ist direkt bis zur Plumpheit, leise Zwischentöne sind nicht seine Sache. Da er fast nie unfreundlich wird, macht das jedoch wenig aus. Sein Verhältnis zu seinem Vater wird dadurch belastet, dass dieser ihn für zu freundlich hält, um ein guter Herr zu sein. Seit langem versucht Yanduin vergeblich, seine Erwartungen zu erfüllen und sich dabei nicht selbst zu verraten.

LESSA VI LLUDD

Fast alle Junker wählten über die Jahrhunderte Ehepartner von außerhalb des Dorfes, um frisches Blut nach Fairngard zu bringen. Tarmon hingegen nahm eine aus dem Dorf zur Frau, und die eitle Lessa lässt keinen Tag verstreichen, ohne diese Tatsache herauszustellen. Ihre Streitigkeiten mit ihrer Schwester Canna sind berüchtigt, und jeder in Fairngard macht einen Bogen um die beiden, wenn ihr Gekeife ertönt. Neben Yanduin haben Lessa und Tarmon zwei weitere Kinder: Cuani ist dreizehn und einem Baronspross aus Bredenhag versprochen, Selvig ist zehn, und seine Arroganz und ein heftiger Silberblick machen es zu einer echten Herausforderung, ihn zu mögen.

DAMAST UND SILBERGLANZ

VON KATHARINA PIETSCH UND TYLL ZYBURA

Mit DANK FÜR KRITIK UND ANREGUNGEN AN DANIEL JÖDEMAHN UND MARK WACHHOLZ

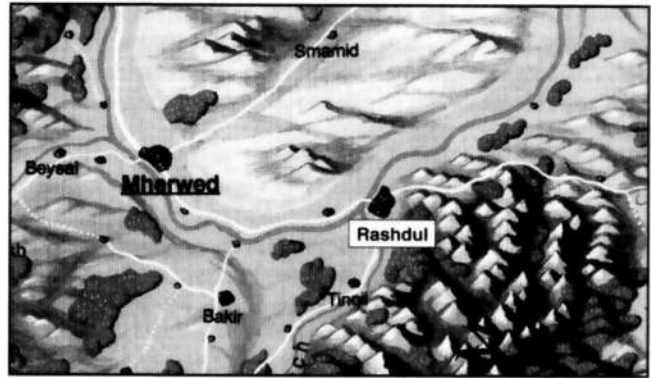
Zauberhafte Wesen und Begegnungen: ein Luftdschinn, ein fliegender Teppich

Stichworte zum Abenteuer: Ein Dschinn bittet die Helden um seine Befreiung aus einem Zauberspiegel, in den er gebunden ist. Allerdings benötigen sie dazu ein besonderes Damasttuch. Die Atmosphäre des Abenteuers erinnert an die Stimmung der Märchen von Tausendundeiner Nacht.

Spielort: Rashdul

Zeit: in einem beliebigen Jahr nach 1023 BF

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



ES WAR EINMAL – DIE GESCHICHTE DES SILBERSPIEGELS

»... Nachdem der Dschinn den Zauber gebrochen hatte, der ihn an den Teppich band, irrte er lange unglücklich durch die Lande, bis er sich schließlich bei einem berühmten Zauberer verdingte. Ihr kennt ihn wohl, stolze Bewohner von Rashdul: Bereyshid Yakub ibn Barah war sein Name, der Herrliche, der Prächtige. Damit er ihm drei Wünsche erfülle, bannte er den Luftdschinn in einen Silberspiegel. Zu diesem aber gehörte ein kostbares Tuch aus Damast, mit dem putzte der Zauberer den Spiegel, wann immer er dem Dschinn schmeicheln wollte, und diesem gefiel es wohl, und so erschien er, und wenn er sich zeigte, so gewährte er demjenigen, der ihm so glänzend zu schmeicheln verstand, einen Wunsch.

Zwei Wünsche erfüllte der Dschinn bereits zu Lebzeiten Bereyshids. Doch ach, als dieser in hohem Alter starb, hinterließ er nur einen einzigen Sohn, und dieser war zudem der Magie nicht mächtig. Und so verfiel Bereyshids herrlicher Dschinnenpalast, seine Familie verlor Stand und Ansehen und verarmte schließlich. Viele Artefakte aus dem Besitz des Zauberers wurden auf den Basaren unserer Stadt verpfändet, für Geld und Gefallen.

Und so kam auch der Dschinnenspiegel abhanden, ohne dass sein neuer Besitzer von dem ihm innewohnenden Elementarwesen wusste. Und bevor der arme Dschinn es sich versah, ging er von einem Haushalt zum nächsten, wurde mehrmals auf dem Basar ge- und wieder verkauft und landete schließlich in Leinen eingeschlagen in einer alten Truhe. Blind und taub wartete er Jahr um Jahr in seinem engen Gefängnis darauf, wieder hervorgeholt und für seinen letzten Wunsch gerufen zu werden, um danach frei zu sein. Denn nach all der Zeit sehnte sich der Dschinn nach seinem Teppich, der doch einst mit solcher Sorgfalt und Kunst gerade für ihn angefertigt worden war, seiner wahren Heimstatt, in den er nun lieber als alles andere zurückkehren wollte, um seinen Dienst an der Shanja rechtens zu erfüllen.

—gehört von einem Märchenerzähler auf dem Basar zu Rashdul

HINTERGRUND

»Rashdul? Die unschätzbar Alte nennen wir sie, mein Freund, und wenn du noch nicht dort warst, dann mach dich lieber heute als morgen auf den Weg! Rashdul wird auch dich verzaubern, die Stadt ist wie eine Königin der Sharisadim: am Morgen fröhlich und munter, am Abend anregend und voller Pracht, lustvoll und unermüdet in der Nacht. Die ehrwürdigen Dschinne des Zaubersultans Hasrabal wandeln in den Straßen, und die duftende Schönheit der Shanja Eshila in ihrem Palast aus Alabaster verückt die Herzen aller Bewohner. Chalawalla, man hat nicht gelebt, bis man nicht in Rashdul war.«

—gehört von einem Dattelwein-Händler aus Rashdul auf dem Basar von Khunchom, neuzeitlich

Das vorliegende Abenteuer spielt in der Mhanadi-Metropole Rashdul und macht die Helden mit dem geheimnisvollen Flair einer uralten tulamidischen Stadt bekannt. Die Gruppe lernt überraschend einen Luftdschinn mit dem Namen Nilinurishasanga kennen, der ihnen die Erfüllung eines Wunsches verspricht, wenn sie ihn aus seinem Gefängnis – einem alten Silberspiegel – befreien. Dazu benötigen sie jedoch ein Tuch aus Damast, das erst auf dem Rashduler Basar ergattert werden muss. Doch das Versprechen des Dschinns ist nicht frei von Eigennutz, denn dieser verfolgt eigene Pläne: Er möchte endlich aus dem Spiegel freikommen und wieder in jenen Fliegenden Teppich zurückkehren, in den er einstmals gebunden worden war. Durch unglückliche Umstände (die Sie auf S. 43 im Abschnitt **Die Geschichtenerzählerin Nurhaban** nachlesen können) hatte der

Dschinn seine Heimstatt vor langer Zeit verlassen, und nur durch einen entsprechenden Wunsch kann er wieder in den Teppich einfahren. Ihre Helden nun scheinen Nilinurishasanga die richtigen für seinen Plan zu sein – auch wenn sie selbst zunächst noch gar nichts davon wissen.

Gerade als die Helden das Tuch schon fast erstanden haben, kommt ihnen der Sohn einer Wesira am Hof der Shanja zuvor – jener Wesira, die heutzutage den alten Teppich in ihrem Besitz hat. Als auch noch ein Adept der Pentagramm-Akademie Interesse an dem Tuch zeigt, schmiedet Nilinurishasanga einen kühnen Plan: Wenn die Helden das Tuch aus dem Palast der Wesira stibitzen, sollen sie ihn in den Teppich wünschen, um damit zu fliehen.

EINSTIEG UND GEEIGNETE CHARAKTERE

Damast und Silberglanz spielt in einem beliebigen Jahr nach 1023 BF und richtet sich an eine Gruppe unerfahrener Helden, die mehrheitlich nicht aus dem Tulamidenland stammen sollten. Ungeeignet sind Exoten wie Achaz, Orks und Goblins, aber auch menschliche 'Barbaren' wie Trollzacker oder Ferkinas sowie unbedingt gesetzestreue Charaktere wie Praios-Geweihte. Professionseinschränkungen gibt es keine, aber gesellschaftliche Talente und rollenspielerische Interaktion sind wichtiger als Waffeneinsatz, weshalb vor allem städtische und phexische Helden gut geeignet sind. Mindestens ein weiblicher Spielercharakter wäre von Vorteil.

Der Grund für einen Aufenthalt der Helden in Rashdul könnte allgemeines Interesse an der Stadt sein, über die man im Tulamidenland gerade seit der Vermählung von Sultan Hasrabal und der Shanja Eshila allerhand märchenhafte Geschichten erzählt. Auch die elementaristische Pentagramm-Akademie, die beiden Boron-Tempel und der legendäre Basar könnten Helden anlocken. Jederzeit plausibel ist die Anheuerung der Gruppe als Begleitung einer Karawane, die Waren

von Punin, Fasar oder Khunchom nach Rashdul bringt. Ansonsten werden hier zahlreiche novadische und zwölfgöttliche Feiertage begangen, die Pilger aus anderen Städten anlocken könnten, deren Züge von Gönnern und Potentaten ebenfalls mit Bewachung versehen werden. Insbesondere das *Fest der Freuden* vom 1. bis zum 7. Rahja zieht jedes Jahr Hunderte von Gläubigen und Vergnügungssuchenden nach Rashdul.

DAS GESICHT IM SPIEGEL

IN DER KARAWANSEREI AM BASAR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An der mächtigen und uralten Stadtmauer entlang habt ihr euch zum Westtor gedrängt und steht nun im Hof der gewaltigen Karawanserei *Am Basar*, an die man euch verwiesen hat. Vor den Stallungen wird soeben eine Herde geduldiger Lastesel beladen, und ihr tretet etwas zur Seite, um den Treibern genug Raum zu geben. Vor dem großen, ummauerten Wasserloch steht ein kleines Zelt, aus dem euch ein Mann mit nachlässig gewickeltem Turban und einer Schriftrolle in der Hand zu sich winkt.

„Ssimmar! Schlafan!“, ruft euch der gichtgebeugte Alte in gebrochenem Garethi zu, und ihr schließt daraus, dass man hier wohl tatsächlich eine Unterkunft für euch übrig hat. Im schattig-kühlen Zelt setzt sich der Mann im Schneidersitz vor einen niedrigen Tisch und bedeutet euch, auf einigen Teppichen und zerschissenen Kissen Platz zu nehmen.

Der Kâtib (Schreiber) der Karawanserei heißt *Tarik ay Tikram*, ein kaufmännisch sehr begabter Mann mit exzellentem Gedächtnis, der sich um die ein- und ausgehenden Gäste und Waren kümmert.

Bieten Sie Ihren Helden ein Zimmer mit einer passenden Zahl von Betten an, das Tarik 'zufällig' noch frei hat. Es kostet pauschal (also nicht pro Kopf) zwei Zechinen (1 Zechine entspricht 2 Silbertalern) – billiger können sie den Komfort eines eigenen Gruppenzimmers in der Rashduler Unterstadt kaum bekommen. (Der Grund für die Unterbringung in einem solchen Zimmer von relativ gehobener Klasse ist, dass der Dschinnenspiegel dort plausiblerweise aufgehängt sein sollte – eine Nacht im Schlaftaal oder gar im Stall sollten Sie also vermeiden. Möchten die Helden dagegen noch luxuriöser in Doppel- oder gar Einzelzimmern nächtigen, so stellt das überhaupt kein Problem dar – auch hier kann der Spiegel untergebracht sein.)

DIE KUNST DES FEILSCHENS, ERSTE LEKTION

Wenn Ihre Spieler sich gern im Dialog üben, beginnen Sie schon hier mit einer typisch tulamidischen Feilscherei, in der Tarik aus Prinzip bei vier Zechinen beginnt und geradezu erwartet, auf zwei oder weniger heruntergehandelt zu werden. Wenn die Helden noch ungeübt sind und einen zu hohen Preis akzeptieren, wird er sie freundlich auf ihren Fehler hinweisen, statt gierig den hohen Betrag einzustreichen – sie sind schließlich 'nur Ausländer'. Diese Lektion sollten die Helden sich allerdings auch zu Herzen nehmen, denn auf dem Basar und anderswo in Rashdul wird man ihnen nicht mehr das Geld in die Taschen zurückstecken.

Werden sich die Helden und Tarik handelseinig, pfeift er ein halbwüchsiges Mädchen in wehenden Röcken und Schleiern herbei, das die Gruppe geschäftstüchtig in Empfang nimmt und zu dem ihnen zugedachten Zimmer führt. Die 12-jährige *Nedime* ist eine Enkelin des Karawanserei-Besitzers *Mahmud ibn Dajin* und Tarik zur Ausbildung unterstellt, um später einmal die Führung der Geschäfte zu übernehmen. Nedime ist sich ihrer Verantwortung durchaus bewusst und behandelt alle Gäste mit der einstudierten Freundlichkeit einer professionellen Gastgeberin.

DER DSCHINNENSPIEGEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du betrittst hinter Nedime das nicht gerade geräumige, aber ordentlich und gepflegt wirkende Zimmer. Das Mädchen streicht mit einer schnellen Bewegung die Decke eines Bettes glatt und rückt einen Schemel etwas weiter zur Wand, dann deutet sie mit geschäftlicher Geste in die Runde und präsentiert euch den Raum: „Ich hoffe, es ist ganz nach Euren Bedürfnissen.“

Beim Hinausgehen bleibt sie kurz vor einem Silberspiegel an der Wand stehen, der ziemlich angelaufen aussieht, und wischt kritisch mit dem Ärmel darüber. Dann lässt das Mädchen euch allein.

Die Helden haben nun Gelegenheit, sich umzuschauen und frisch zu machen. Früher oder später sollte wenigstens einer der Helden einen Blick in den Spiegel werfen. Animieren Sie besonders eitle Helden, indem Sie beschreiben, wie schmutzig und ungepflegt sie sich nach der Reise fühlen (etwa durch Proben auf den Nachteil *Eitelkeit*). Ein Spiegel in einem Herbergszimmer dieser Preisklasse ist übrigens durchaus etwas Ungewöhnliches – ja, manch ein Charakter mit niedrigem Sozialstatus mag noch nie in seinem Leben einen richtigen Spiegel zu Gesicht bekommen haben. Darauf sollte aber nur zur Not hingewiesen werden, am besten ist es, wenn die Spieler beschreiben, dass ihre Helden sich waschen und zurecht machen. Dann nämlich können Sie wie selbstverständlich annehmen, dass dazu auch ein Blick in den Spiegel gehört. Der Spiegel ist oval geformt, anderthalb Spann hoch und einen Spann breit.

EINE SELTSAME BEKANNTSCHAFT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Spiegel scheint wirklich schon bessere Tage gesehen zu haben. Die filigran gearbeiteten ornamental Verzierungen am Rand sind zum großen Teil schwarz angelaufen, und auch die Spiegelfläche ist an einigen Stellen blind, aber in der blank polierten Mitte vermagst du dein Spiegelbild gut zu erkennen. (Passen Sie die folgende Beschreibung ggf. auf Aussehen und Verhalten des Helden an.) Der Reiset Staub hat zumindest auf deinem Gesicht keine Spuren hinterlassen, deine Haare liegen in einer ordentlich gekämmten Frisur und deine Zähne blitzen weiß und sauber. Fast scheint es, als schimmerte ein wenig Rot auf deinen Wangen und Lippen, und deine Augen weisen unübersehbar feine, schwarze Umrandungen auf. (Verwenden Sie diese Beschreibung auch für männliche Helden!) Du kannst dich allerdings nicht erinnern, dich heute Morgen geschminkt zu haben.

Geben Sie dem Held Zeit zu reagieren. Sodann wird sich der Luftdschinn zu Wort melden. Passen Sie dessen Reaktion der Situation an: Zeigt der Held sich irritiert von seinem Spiegelbild, ist der Dschinn ein wenig beleidigt, ist er positiv überrascht, schmeichelt ihm das natürlich. (Dschinnenworte werden immer in der jeweiligen Muttersprache der Helden gehört – im Falle dieses Dschinns mit tulamidischem Akzent.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Gefällt es Euch?“, erklingt plötzlich eine Stimme. Woher sie kam, könnt ihr nicht genau feststellen, aber die Worte waren deutlich zu verstehen. Als ihr euch im Zimmer umblickt, erklingt es wieder: “Hier bin ich doch!“, lacht die Stimme, die ein wenig an einen säuselnden Windhauch erinnert – oder vielleicht doch eher an lustigen Flötenklang? Als du dich wieder dem Spiegel zuwendest, erkennst du, wie dir dein eigenes Spiegelbild mit einem schelmischen Grinsen zuzwinkert. Und die Lippen deines Spiegelbildes formen die Worte, die nun zu vernehmen sind: “Ich bin doch kein Geist, der sich in dunklen Ecken versteckt und tapfere Recken erschreckt.”

Die Helden haben soeben Bekanntschaft mit dem Luftdschinn *Nilinurishasanga* gemacht, der in den alten Silberspiegel gebunden ist. Er kann sich zwar nicht selbst aus dem Artefakt befreien, aber er kann sich verständigen und in gewissem Maße Einfluss auf die Spiegelbilder nehmen, indem er sie je nach Lust und Laune verschönert (nach seinen eigenen Vorstellungen von Schönheit, wohlgemerkt – wozu auch das Schminken bei Männern gehört, wie im Tulamidenland üblich) oder auch einmal neckisch verunstaltet, wenn er jemanden ärgern will. Eine Beschreibung des Dschinns finden Sie im Anhang auf Seite 52.

Die Helden haben nun die Möglichkeit, sich mit *Nilinurishasanga* bekannt zu machen und mehr über ihn zu erfahren. Nutzen Sie für dieses Gespräch die folgenden Zitate und die Antworten auf mögliche Fragen der Helden. Wichtig ist, dass der Dschinn den Helden sympathisch ist oder wird.

ZITATE DES DSCHINNS

- “Mein Name ist *Nilinurishasanga*. ... Ja, *Nili-nuri-sha-sanga*! Gefällt Euch der Name etwa nicht? Ich habe ihn mir selbst ausgedacht.”
- “Sind da noch mehr von Euch? Kommt mal her und zeigt Euch!” (Die visuelle Wahrnehmung des Dschinns ist auf das ‘Sichtfeld’ des Spiegels beschränkt.)
- “Hängt mich doch etwas näher ans Fenster, dort ist das Licht besser.”
- “Ich würde noch eine Blüte im Haar empfehlen. Und statt dieses abgewetzten Ledermantels könntet Ihr eine Seidenbluse anlegen, das würde Euch gut stehen.”
- “Wie wäre es, ein wenig Räucherwerk zu entzünden? Ich würde eine rosige Duftnote empfehlen, wie zum Beispiel die ausgezeichnete Mischung ‘Zwölfte Nacht’.”
- “Ihr seid sicher weit gereiste Heldinnen und Recken. Ihr müsst mir unbedingt von Euren Abenteuern erzählen. Und von den fernen Ländern, die Ihr bereist, und den gefährlichen Questen, die Ihr bestanden habt.”

DAS ANGEBOt DES DSCHINNS

Nachdem er eine Weile mit den Helden geplaudert hat, tritt der Dschinn mit einem Vorschlag an sie heran: “Ihr gefällt mir, Freunde, und deshalb werde ich Euch einen Wunsch erfüllen.”

Zeigen sich die Helden interessiert, erklärt *Nilinurishasanga* weiter:

Zunächst müssen sie ihn aus dem Spiegel befreien, aber das wäre sehr einfach, denn dazu müssten sie lediglich das zu dem Spiegel gehörige Tuch besorgen, mit dem man den Spiegel reiben muss – und schon erscheint der Dschinn und erfüllt einen Wunsch. Das Tuch besteht aus hellblauer Seide mit feinen eingewebten Fäden aus Mondsilber und eingestickten Symbolen des Elementes Luft.

Im Moment ist es im Besitz des Händlers *Gafiar ben Assaf*, der auch vor einer Woche den Spiegel an den Karawanserei-Schreiber *Tarik ay Tikram* verkauft hat, nicht aber das Tuch, da *Tarik* keine rechte Verwendung dafür gehabt hätte. Der Händler hat einen Stand auf

dem Basar, aber wo genau sich dieser Stand befindet, kann *Nilinurishasanga* nicht sagen, denn dafür war seine Wahrnehmung zu eingeschränkt.

Folgendes können die Helden auf Nachfragen erfahren: Der Händler hatte für das Tuch 15 Zechinen verlangt. Eine Beschreibung des Händlers kann der Dschinn nicht liefern, da er ihn nur hören, nicht aber sehen konnte. Der Händler besaß eine weinselig nuschelnde Stimme (imitieren Sie die Stimme eines Betrunkenen) und verwendete gelegentlich rastullahgefällige Bekräftigungen.

MÖGLICHE FRAGEN DER HELDEN

- “Wer oder was bist du?” – “Ich bin ein *Hawadjinn*, ein Dschinn der Winde und Wolken.”
- “Wie bist du in diesen Spiegel gekommen?” – (pathetisch:) “Der große Zaubermeister *Bereyshid Yakub ibn Barah* hat mich vor langer Zeit in diesen Spiegel gebunden, von dem ich mich erst wieder lösen kann, wenn ich drei Wünsche erfüllt habe.”
- “Können wir uns wirklich alles Erdenkliche wünschen?” – (tadelnd:)

“Oh, Ihr Kinder der Unbesonnenheit! Alle alten Märchen erzählen von Toren, die zu hoch hinaus wollen mit ihren Wünschen und am Ende gar nichts bekommen! Ein Dschinnenwunsch will wohl bedacht sein.”

- “Du hast doch bestimmt irgendeinen Hintergedanken dabei.” – (leidend:) “Ach, Ihr ahnt ja gar nicht, wie langweilig es über die Jahre und Jahrzehnte werden kann, wenn man in einen Spiegel eingesperrt ist. Ich bin ein Dschinn der Luft, ich möchte frei sein wie der Wind, möchte wieder Wolkennebel sein und Flötentöne und mit Blütenblättern tanzen. Wenn Ihr mich befreit und ich Euch einen Wunsch erfülle, ist es der letzte, den ich abzuleisten habe, und danach werde ich frei sein.”

- “Wie können wir sicher sein, dass du uns den Wunsch auch wirklich gewähren wirst?” – (enttäuscht:) “Ich gebe Euch mein Wort darauf!”

DAS WEITERE VORGEHEN

Die Helden werden sich hoffentlich in nächster Zeit auf die Suche nach dem Händler *Gafiar ben Assaf* begeben wollen. Dazu sollten sie den Spiegel aus der Karawanserei mitnehmen. Wenn sie nicht von allein auf die Idee kommen, wird *Nilinurishasanga* zuerst darauf bestehen (“Natürlich komme ich mit! Ich kann Euch sicher helfen.”) oder ihnen notfalls drohen (“Es kommt gar nicht in Frage, mich hier zu lassen! Ich kann Euch den Wunsch verweigern, wenn Ihr mich schlecht behandelt, und ich werde es tun!”). Wenn die Helden Bedenken haben, mit einem solchen Plappermaul über den Basar zu schlendern, verspricht der Dschinn, dass er keinen Mucks von sich geben wird.

Die Helden können den Spiegel entweder *Tarik* abhandeln (für 20 Zechinen) oder ihn stehlen.



HINTERGRUND: DER DSCHINN IM SPIEGEL

DER DSCHINN

Die Geschichte des Spiegeldschinns können Sie im einleitenden Märchen auf S. 38 nachlesen.

Die Wahrnehmung des Dschinns wird durch den Spiegel bestimmt: Er kann normal hören und riechen und alles sehen, was gespiegelt wird. Wenn der Spiegel matt oder gar völlig altersblind ist, schränkt sich die Wahrnehmungsfähigkeit des Dschinns entsprechend ein. Dies gilt auch für Gehör und Geruchssinn, die durch eine Trübung des Spiegels gedämpft werden. Da erst Tarik ay Tikram den Spiegel notdürftig blank polierte, kann der Dschinn den Helden über Vieles, das vorher geschah, nur sehr eingeschränkt Auskunft geben.

Auch wenn der Spiegel selbst aus einer recht reinen Form des Elements Erz besteht, eignet er sich doch zur Bindung eines Luft-Elementars, da Spiegelungen und Reflektionen (wie ja auch Illusionen aller Art) affin zum Element Luft sind.

WISSEN ÜBER DSCHINNE

Sagen/Legenden

Für Helden, die im tulamidischen oder novadischen Kulturkreis aufgewachsen sind oder lange dort gelebt haben, können Sie die Probe um bis zu 5 Punkte erleichtern.

1 TaP*: Naturgeister gibt es überall, ob sie nun Dschinne, Dryaden, Kobolde, Feen oder Biestinger genannt werden. Sie sind Freunde von Elfen, Hexen und Druiden (ein Tulamide würde sagen: von Zauberern).

5 TaP*: Dschinne sind mächtige Wesen, die jeweils einem Element zugehörig sind, über das sie wachen. Sie sind Erzfeinde der Dämonen, und sie lassen sich von Zauberern rufen, denen sie allerlei Dienste erfüllen.

9 TaP*: Die Tulamiden gelten als die größten Dschinnenmeister und binden diese in Lampen und Teppiche. Sie lassen sich sogar ihre Paläste von den Elementaren errichten. Sultan Hasrabal wird als der *Sahib al-Sitta* (tulam. 'Meister der Sechse') bezeichnet, der über Dschinne aller sechs Elemente herrscht wie ein König. Es gibt viele mächtige Dschinne, die auch namentlich bekannt sind. So lässt der novadische Kalif seine Schatzkammer von *dem Goldenen* bewachen, einem Erzdschinn, dessen Leib aus reinem Gold bestehen soll.

Magiekunde

Auch hier können Sie Helden mit tulamidischem Hintergrund Probenerleichterungen gewähren.

3 TaP*: Dschinne stehen in Rang und Macht über Elementargeistern und unter Elementaren Meistern. Sie leben in ihrem Element und besitzen allerhand Zaubermacht darüber. Von kundigen Beschwörern lassen sie sich zur Gewährung von Diensten bringen, und man kann sich sogar mit ihnen unterhalten.

6 TaP*: Dschinne der Luft gelten als unstet und sprunghaft, aber sehr kommunikationsfreudig und freiheitsliebend. Sie können ihren Beschwörer über große Entfernungen durch die Luft tragen oder Orkane entfesseln. Allgemein sind Dschinne äußerst wirksame und willige Kampfgefährten gegen dämonische Wesenheiten.

9 TaP*: Ein Dschinn kann entweder für einen bestimmten Dienst, den er dann nach seiner Befreiung ausführt, an ein Artefakt gebunden werden, oder er wird ohne Wunsch gebunden und gewährt den Wunsch dann demjenigen, der ihn ruft. (Wenn Sie dem Helden eine genauere Abschätzung von möglichen Diensten und Informationen zugestehen, können Sie sich in **MWW 98ff.** kundig machen.)

AUF DEM BAZAR

Wenn die Helden sich bei Ortskundigen nach dem 'angetrunkenen Novadi-Händler' erkundigen, der den Dschinnenspiegel verkauft hat, können sie erfahren, dass die Beschreibung auf den Händler Gaftar ben Assaf passt, der mit Tand und Kuriositäten aus manchmal zweifelhaften Quellen handelt, die er stolz 'Antiquitäten' nennt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Gaftar ben Assaf? Von dem habe ich schon gehört, Ihr findet ihn auf dem Basar. Wo genau? Ihr seid wohl fremd hier ... Na, am einfachsten kommt Ihr hin, wenn Ihr am Bastrabun-Brunnen vorbeigeht, dann am Melonenstand links und über das Dach von Rakibas Teestübchen auf den Markt der Kameltreiber hinunter – passt dort auf, dass Ihr Euch die Füße nicht zu sehr beschmutzt. Von dort seht Ihr schon Jamilas Schmucktische, sie kann Euch an den alten Tuchhändler verweisen, bei dem die Geschichten-erzählerin Nurhaban oft sitzt. Die kennt Gaftar persönlich, am besten fragt Ihr sie nach dem weiteren Weg."

SZENEN AUF DEM BASAR

Der Basar ist das Herzstück der Rashduler Unterstadt und erstreckt sich über mehrere Stadtteile, deren Grenzen wohl nur den gebürtigen Rashdulern bekannt sind. Im Basarviertel herrscht den ganzen Tag und die halbe Nacht reger Betrieb, nur während der zwei heißesten Stunden am Mittag und zur tiefsten Schlafenszeit werden Markisen heruntergeklappt und Stände mit Tüchern verdeckt, so dass eine sonderbare Stille herrscht, bevor das Treiben von über tausend Menschen auf engstem Raum erneut beginnt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kämpft euch durch das dichte Gewühl des Basars. Die winzigen Plätze und Flachdächer sind verbunden durch labyrinthische Gässchen und Treppen, Brücken und Balustraden, auf denen sich Warenkörbe, Kisten mit aufgemalten Zeichen tulamidischer Händlerfamilien und Käfige für lebende Tiere türmen. Über euren Köpfen spannen sich zierliche Schmuckbögen und überladene Wäscheleinen, Banner und Schmuckbänder mit Anpreisungen und Sinnsprüchen, Lampions und immer noch mehr Güter, die in Netzen und an Haken aufgehängt sind, so dass kaum einmal ein Sonnenstrahl bis auf den gestampften Lehm hinunter fällt. Offene Säcke mit allerlei Gewürzen und zu Pyramiden gestapeltes Obst leuchten bunt, Garküchen und Teehäuser verbreiten intensive Gerüche. Ein Schlangenbeschwörer bläst eine betörende Melodie auf seiner näselnden Flöte. Händler preisen ihre Waren an und versuchen sich dabei zu überschreien.

Ihr kommt euch hier fremd und ein wenig bedrängt vor.

Die Stimmung auf dem Basar ist gut und freundlich: Fremde werden hier überall zu einer Wasserpfeife und zu einem Tee eingeladen, über die Qualität der tulamidischen Waren belehrt (und vor den Wuchern am Nachbarstand gewarnt), an manchen Orten wird zum Tanz einer Sharisad musiziert und in den ruhigeren Gässchen suchen die Geschichtenerzähler (Haimamudim) ihr Publikum.



DIE KUNST DES FEILSCHENS, ZWEITE LEKTION

Das Feilschen ist im Tulamidenland nicht nur Kunst, sondern geradezu Pflicht und göttliches Gebot. Wer nicht feilscht, gilt entweder als dumm (denn er akzeptiert unverschämte Preise), als unhöflich (denn er missachtet den tatsächlichen Wert der Ware oder hält sein Gegenüber nicht für einen ehrenhaften Feilscher) oder gar als lästerlich (denn er betrügt Phex um die Entscheidung über den endgültigen Preis).

Festpreise und Preislisten gibt es nirgends: Man muss sich erkundigen, wie viel für eine Ware verlangt wird, oder selbst ein Angebot machen. Der Händler beginnt beim Anderthalbfachen bis Doppelten der Summe, die er für angemessen hält. Angebote vom Käufer beginnen bei der Hälfte dessen, das er zu zahlen bereit ist. In beiden Fällen können dem Käufer *Schützen-Proben* helfen, um den tatsächlichen Wert einer Ware ungefähr zu ermitteln, damit er weiß, wann ein akzeptabler Preis erreicht ist.

Steht eine Preisforderung einmal im Raum, so beginnt die genaue Prüfung der Ware: Material, Verarbeitung und Verzierungen werden beurteilt. Der Händler lobt seine Ware, der Käufer weist skeptisch auf (noch so winzige) Mängel hin. So schaukeln sich die beiden Feilschenden immer weiter auf, bis sie auf die Anzahl ihrer Kinder oder Haustiere verweisen und laut klagend ihren bevorstehenden Ruin bejammern. Ein einmal beschlossener Handel wird geehrt, und es wird nicht weiter darüber gestritten.

AUF DEM BASAR GEHÖRT

"Sahib, morgen verheirate ich meine jüngste Tochter, und mein mütterliches Herz wird vor Scham zerspringen, wenn ich nicht für eine gebührende Mitgift sorgen kann. Seid also großzügig heute, und schlagt ein!"

"Sahib, morgen verheirate ich meine jüngste Tochter, und weil mein mütterliches Herz so voller Freude ist, will ich heute großzügig sein und euren Preis akzeptieren."

GASSENHUNDE

Direkt vor den Helden tritt ein gut gekleideter Mann ärgerlich nach einem der vielen Gassenhunde. Dieser springt jaulend zurück und stößt eine sorgfältig aufgestapelte Pyramide von gelben Melonen um, die in alle Richtungen davonkullern. Der laut zeternde Obsthändler, der mit fliegender Kleidung herbeigeeilt kommt, um seine Früchte wieder einzusammeln, mindert das Durcheinander nicht gerade. Alle Umstehenden laufen Gefahr, im Gedränge über die Melonen zu stolpern und unsanft zu fallen (*Körperbeherrschungs-Probe*). Sollten die Helden beim Einsammeln der Früchte helfen und den Diebstahl mehrerer Melonen durch Gassenkinder verhindern, bekommen sie vom Händler drei besonders prächtige Exemplare geschenkt.

DIE DIENER DES ZAUBERSULTANS

Streuen Sie gelegentlich Szenen ein, die die herrschende Hand Sultan Hasrabals in Rashdul verdeutlichen: Man kann nie wissen, ob nicht einer seiner Dschinne gerade in der Nähe ist. Einige Möglichkeiten für solche Szenen sind:

- Was zunächst wie eine prächtig behauene und verzierte Basaltstatue aussah, bewegt sich plötzlich mit einer gemächlich-fließenden Bewegung einige Schritte weiter und verharrt wieder regungslos.
- Im glitzernden Wasser eines Brunnens bildet sich unvermittelt ein grinsendes Gesicht und verschwindet wieder mit einem Glucksen.
- Ein angenehm kühler Wind kommt auf, und ein Wolkengesicht stürmt mit Glöckchenlachen und Flötenstimme über die Menge hinweg. Dabei lässt es Unmengen von Blütenblättern herabregnen und ruft in seinem Singsang beständig: "Preiset die Shanja! Die Rose des Morgens, die Glut des Abends, das Lachen des Mittags, das Flüstern der Nacht! Preiset die Shanja und ihren Gemahl!"

Diese Elementare sind allesamt nicht kommunikativ, sie sind – im Gegensatz zu Nilinurishasanga – keine individuellen Dschinne und führen lediglich ihren Auftrag aus. Den Helden könnte in diesem Zusammenhang auffallen, dass jedes Mal, wenn auf dem Basar der Name Sultan Hasrabals fällt, laut und inbrünstig Formeln der Ehrerbietung und Verehrung hinzugefügt werden, in die auch die Umstehenden einfallen.

EIN ECHTER FLIEGENDER TEPPICH

Über die Köpfe der Helden hinweg fliegt gemächlich ein großer Teppich in Richtung der Magierakademie, die man gelegentlich durch die Gassen auf dem Steilhang thronen sieht, an den sich das Basarviertel schmiegt. Man hört sanfte Zitar-Musik vom Teppich herab erklingen: Ein geschminkter Jüngling sitzt musizierend zu Füßen einer älteren Magierin in prächtigen Gewändern, die im Flug gelangweilt auf das Basarreiben hinunterschaut. Ein Diener sitzt im Schneidersitz und mit ausgebreiteten Armen vorn auf dem Teppich und scheint ihn zu steuern. (Diese Szene soll den Helden bereits einen Vorgeschmack auf das Finale geben.)

DIE GESCHICHTEPERZÄHLERIN NURHABAN

Wenn die Helden zur Geschichtenerzählerin Nurhaban kommen, die ihnen den Weg zum Händler Gaftar ben Assaf weisen sollte, sammeln sich in der engen Gasse gerade fast ein Dutzend Zuhörerinnen und Zuhörer um sie. Nurhaban sitzt im Schneidersitz auf einem Stapel sandfarbener Kamelhaartuche vom Händler am Nachbarstand. Sie winkt die Helden näher heran, und der Blick ihrer schwarzen Augen bleibt kurz an ihnen haften, bevor sie beginnt.

Das folgende Märchen erzählt die Geschichte Nilinurishasangas und seines Teppichs. Ob es schlicht Zufall ist, dass Nurhaban dieses Märchen ausgewählt hat, oder ob sie ahnt, dass die Helden etwas mit dieser Geschichte zu tun haben, soll hier nicht entschieden werden. Es ist wichtig, dass die Helden dem Märchen zuhören, damit sie später die Hintergründe des Teppichs richtig einordnen können. Falls sie sich zurückziehen wollen, drängt Nilinurishasanga sie mit einem gedämpften Flüstern zu bleiben, bis Nurhaban zu Ende erzählt hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Vor Jahr und Tag kam ein alter Teppichknüpfer aus der Ferne nach Rashdul und bot der damaligen Shanja Umm Katouba um ihrer Schönheit willen seine Dienste an. Nicht einen gewöhnlichen Teppich wollte er für sie knüpfen, sondern einen echten Dschinnenteppich, auf dem die Shanja weich wie auf einer Wolke schweben könne. Die Shanja war entzückt und bot dem Meister Geschenke von Gold und Geschmeide, wenn er ihr diesen Teppich knüpfte. Doch der missgünstige Wesir der Shanja hörte davon und wollte den fliegenden Teppich für sich selbst. Also befahl er dem unglücklichen Teppichknüpfer, seinen Namen hineinzuweben, auf dass er nur ihm, dem Wesir, gehorche. Und als der Teppich vollendet war, da war er prächtig anzuschauen mit roten und blauen und gelben Fäden, mit Blumen und Vögeln in sinnverwirrenden Mustern und fünfzackigen Sternen aus Silber zwischendrin.

Nun bat der Teppichknüpfer einen Dschinn in seinen Teppich, und nach eingehender Prüfung nahm dieser die Heimstatt an. Doch der Alte hatte nicht nur den Namen des Wesirs hineingeknüpft, sondern auch seinen eigenen – und flüsternd gebot er dem Elementarwesen: 'Wenn der Wesir dir befiehlt, ihn über das Land zu tragen, so wirf ihn aus großer Höhe ab, danach sollst du frei und ohne Meister sein!'

Und der Dschinn hörte und gehorchte. Als der Teppichknüpfer nun den Teppich der Shanja präsentierte, so war sie hocherfreut und wollte sogleich darauf fliegen, doch der Wesir mahnte sie, dass zunächst er es versuchen wolle, um zu sehen, ob alles mit rechten Dingen zugehe. Denn er wollte dem Teppich befehlen, allein ihn zu tragen und der Shanja seine Dienste fortan zu verwehren. Doch der Dschinn hatte sich beim ersten Anblick der schönen Shanja in diese verliebt und bot sich ihr mit elegantem Schwunge an. Da konnten weder der Wesir noch die Shanja ablehnen, und beide setzten sich auf den Teppich und flogen hoch über der Stadt Rashdul durch die Lüfte, dass es eine rechte Freude war.

Doch hatte nicht der Teppichknüpfer befohlen, den Wesir abzuwerfen? Der Dschinn tat, wie ihm geheißen, und mit dem Wesir warf er auch die Shanja ab – denn ein junger Dschinn weiß nicht immer, was es für einen Menschen heißt, vom Himmel zu fallen.

Als aber beide auf dem Tafelberg zerschollen waren, da färbte sich dieser vom Blut der Unglücklichen tiefrot, gerade so, wie er es heute noch ist. Und der Teppichknüpfer zerriss sein Gewand und streute sich Staub über das Haupt in seiner Trauer. Ganz Rashdul weinte neunmal neun Tage lang. Und als der Dschinn erkannte, was er auf Geheiß des Teppichknüpfers getan hatte, da ließ er einen gewaltigen Sturm heraufziehen und einen Regen, so dass der Mhanadi anschwell und die Felder bei Khunchom überflutete.

Nachdem der Sturm vorüber war, da hatte der Dschinn seinen prächtigen Teppich verlassen, und man fand ihn schmutzig und zerschissen auf den Alabasterstufen des Palastes. Heute aber, so sagt man, soll die Shanja Eshila diesen Teppich besitzen und ihn stets ihren Wesiren verehren, zur Mahnung, welch schlimme Dinge aus Missgunst und bösem Willen entstehen können."

Bei diesen letzten Worten lässt Nilinurishasanga aus dem Rucksack ein deutliches Seufzen ertönen. Wenn die Helden ihn darauf ansprechen, meint er leise: "Eine traurige Geschichte, nicht wahr?"

Die Umstehenden zerstreuen sich nun, doch lassen die meisten der Erzählerinnen ein kleines Geschenk da: ein paar Münzen, eine Melone, einige Fladen, einen Krug mit Fruchtsaft oder ähnliches. Die Helden können Nurhaban nun nach Gaftar ben Assaf fragen und bekommen von ihr den Weg gewiesen, der sie in eine schummrige, verwinkelte Seitengasse führt, die etwas ärmlich wirkt.

Nilinurishasanga möchte den Helden zu diesem Zeitpunkt noch nicht die Wahrheit über seine Vergangenheit und seine Motive erzählen, denn er fürchtet, dass die Helden sein Anliegen schlichtweg ablehnen könnten.

WEITERE SZENEN

Weitere Basarszenen könnten sein:

- Bei einem Waffenhändler prüft eine kleine Gruppe von Abenteurern tulamidische Klingen (großes Sortiment von guter Qualität, aber recht teuer).
- Eine Talismanhändlerin mit Bauchladen versucht den Helden allerlei typische Glücksbringer und Anhänger zur Steigerung der Körperkraft oder der Fruchtbarkeit 'anzudrehen'.
- Die Helden werden als Opfer einer jungen Taschendiebin auserkoren. Charakteren mit der Gabe *Gefahreninstinkt* steht eine einfache Probe zu, bei deren Gelingen sie die Diebin rechtzeitig bemerken, bei Misslingen und Helden ohne Gefahreninstinkt bleibt eine *Sinneschärfe*-Probe +3.
- Die Düfte aus Garküchen und Teehäusern sind ständig präsent, und die besseren Häuser werben sogar lautstark um Gäste. Die Helden können auf dem Basar natürlich auch Informationen erhalten, zum Beispiel zu Sultan Hasrabals Machtergreifung in Rashdul, zu Shanja Eshilas Geschichte oder zur Pentagramm-Akademie. Orientieren Sie sich dabei an den Hintergrundinformationen zu Rashdul im Anhang auf S. 53.

DER ANTIQUITÄTEN-HÄNDLER GAFTAR BEN ASSAF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Stand ist in der düsteren Nische unter einer ausgetretenen Steintreppe errichtet worden, im Hintergrund verbirgt ein Vorhang den Eingang in eine Wohnung. An den hölzernen Streben und steinernen Säulen, die die Treppe tragen, hängen allerhand kuriose Dinge: bronzene und silberne Lampen in verschiedensten Formen, gebrauchte Säbel und Speere und kleine Schmuckteppiche mit arkanen Symbolen darauf. Auf Tischen, Kisten und Körben sind weitere Waren drapiert: ein kostbares Rote-und-

Weiß-Kamele-Spiel aus Halbedelsteinen, ein sehr altes, aber prächtiges Porzellangeschirr für die tulamidische Teezeremonie, Klangschalen mit Lotosmuster und andere seltsame Instrumente. Der Händler ist ein ällicher Novadi mit der Knollennase und den hängenden Augenlidern der Weinliebhaber. Er spricht gerade mit einem erzürnten jungen Mann im weißen Kaftan der Abgänger der Pentagramm-Akademie. Der Zauberer ist etwas ärmlich gekleidet, trägt einen abgestoßenen Turban und ein spärliches Bärtchen, das erregt zittert, als er gerade den Händler anfährt: "Gaftar, du Sohn einer Eselin und eines Güldenländers, wie konntest du nur den Spiegel verkaufen, nach dem ich dich schon vor Wochen gefragt habe?"

Der Händler duckt sich in unterwürfiger Geste, und jammert: "Es tut mir Leid, junger Sahib. Wenn ich gewusst hätte, dass du mir schon heute das Geld bringst, hätte ich ihn zurückgehalten. Aber ich Sohn der Unschuld muss auch mein Auskommen haben! Ich habe hier noch einen anderen Spiegel, den du haben kannst – er ist sogar etwas billiger ..."

Aber da winkt der Adeptus bereits unwillig ab und stapft mit wütendem Schnauben von dannen. Der Krämer zuckt die Achseln und widmet sich wieder seinen Geschäften, wobei sein Blick auf euch fällt.

"Kommt näher, Fremde! Auf der Suche nach dem Ring der ewigen Jugend oder dem Elixier des Lebens? Bei Gaftar ben Assaf findet Ihr alles, was Euer Herz begehrt."

Falls die Helden den Adepten direkt ansprechen wollen, greifen Sie auf die Informationen im Abschnitt **Dramatis Personae** (S. 53) zurück.

Wenn die Helden Gaftar nach dem jungen Mann fragen, kann der Krämer ihnen sagen, dass es sich um *Yussuf Yakub ibn Hashamayim* handelt, einen etwas jähzornigen Schüler der Akademie, der aus ärmlichen Verhältnissen stammt. Vor seinem Abschluss vor einigen Monaten hat er auf dem Basar gelegentlich Aushilfsarbeiten verrichtet, um sein Studium finanzieren zu können. Schon vor einer Woche wollte er einen alten Silberspiegel bei Gaftar kaufen, konnte aber den verlangten Preis nicht aufbringen. Warum ihm der Spiegel so wichtig war, weiß auch Gaftar nicht.

Der Krämer hat das Tuch tatsächlich noch in seinem Besitz und ist auch bereit, es den Helden zu verkaufen (da der Adeptus nur nach dem Spiegel gefragt hat, ist er nicht auf die Idee gekommen, ihm das Tuch anzubieten). Er nennt ihnen den stolzen Preis von 15 Zechinen: Immerhin ist das Tuch aus echter Seide und mit feinen Silberfäden zu einem edlen, sehr leichten Damaststoff verwoben. Selbstverständlich geht Gaftar davon aus, dass die Helden feilschen werden, und wird sich auf 10 Zechinen herunterhandeln lassen. Nur an sehr gute Feilscher (entweder durch Rollenspiel oder eine *Feilschen*-Probe +6) wird er es auch für 9 Zechinen verkaufen.

ZITATE GAFTAR BEN ASSAFS

● "10 Zechinen ist ein angemessener Preis für dieses Kleinod: denn die Neun ist die Heilige Zahl und die Eins steht für den Einen Gott – welcher kluge Mann unter Rastullahs Himmelszelt könnte da widerstehen?"

● "Ihr wollt mich beleidigen! *Sieben* Zechinen? Wisst Ihr nicht, dass die Sieben die Zahl der Schwarzen Magie ist? *Acht* sagt Ihr? Ihr seid wohl von Sinnen, der achte Tag ist jener, an dem der Eine von seinen Dienern verraten wurde! Nein, ich sage *neun* und keine darunter – denn Neun ist die Heilige Zahl und ein angemessener Preis, der auch Euch keinen Schaden bringen wird."

DER JÜNGLING IN DER SÄNFTE

Gerade wenn es scheint, als würden sich die Helden und der Krämer endlich handelseinig werden, geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich entsteht Unruhe hinter euch. Menschen drängen zu den Seiten der schmalen Gasse, um zwei mit prächtig bestickten Gambesons gerüsteten Bewaffneten Platz zu machen, hinter denen eine Sänfte von vier Sklaven durch die Menge getragen wird. Gespräche verstummen, einige Händler und Umstehende verbeugen sich oder recken die Hände gen Himmel und rufen Lobpreisungen des Sultans und der Shanja. Zwei weitere Bewaffnete folgen dem Zug. Die seidenen Vorhänge der Sänfte sind zur Seite gebunden und geben den Blick frei auf das kostbar ausgestattete Innere, in dem sich ein junger Bursche von vielleicht 16 Götterläufen auf zahlreichen Kissen räkelt. Neugierig schaut er zu euch herüber und reckt ein wenig den Hals, um zu sehen, welche Ware der Krämer euch verkaufen will.

Dann gibt der Junge einer seiner Wachen einen Wink, die daraufhin schnurstracks auf den Krämerstand zumarschiert kommt, sich an euch vorbeirempelt und Gaftar eine goldene Münze vor die Füße wirft. Dieser übergibt dem grimmigen Mann unterwürfig das Tuch und wirft euch nur einen entschuldigenden Blick zu.

Der Jüngling in der Sänfte ist *Aliah ibn Dscherid*, der verwöhnte und am Hof als verweichlicht geltende Sohn der Wesira *Sajida saba Sahil*, der den Helden das schöne Tuch als willkürliche Demonstration seiner Macht vor der Nase wegschnappt. Eine Beschreibung des Jungen finden Sie im Anhang unter **Dramatis Personae** auf S. 52.

Die Helden sollten jetzt besser nicht vorschnell reagieren und laut protestieren. Die Ehrfurcht der Umstehenden ist nicht gespielt, manche berühren gar die Seidenstoffe und das Holzgestell der Sänfte, um am Glück der Reichen teilzuhaben. Die vier muskelbepackten Wachen sind mit blanken Khunchomern bewaffnet und sehen kampferfahren aus. Zur Not versucht Gaftar selbst, die Helden unter Flüchen über die Respektlosigkeit der Fremden zum Schweigen zu bringen und von Dummheiten abzuhalten. Schlimmstenfalls sollten Sie den folgenden Vorfall etwas vorziehen und das Tuch davonschweben lassen, bevor es zu einer ernsthaften Auseinandersetzung kommt.

Als der Wachsoldat dem Jüngling mit angedeuteter Verbeugung das Tuch in die Sänfte hinaufreichen will, geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Jüngling lächelt euch in gespieltem Bedauern zu und greift nach dem ihm dargebotenen Tuch. Da seht ihr, wie der kostbare Stoff mit einem Mal wie von unsichtbarer Hand in die Höhe gelupft wird. Die überraschten Wachen grabschen noch unbeholfen danach, aber schon schwebt das Tuch anderthalb Schritt über ihren Köpfen. Die helle Stimme des Jungen zerrt an euren Nerven, als er empört aufschreit und seinen Bewaffneten zeternd befiehlt, höher zu springen.

Doch das Damasttuch fliegt bereits außer Reichweite, und jetzt seht ihr gleichzeitig mit den staunenden Umstehenden den jungen Zauberer auf der Treppe über euch stehen, der mit angestrengter Miene beide Hände nach dem Stoff ausstreckt und stetig leise Worte vor sich hinmurmelt – da ist es schon nah genug, und er schnappt es aus der Luft, um sogleich stolpernd die Treppe hinauf zu fliehen.

Der Adeptus ist nach seinem unerfreulichen Gespräch mit Gaftar zurückgekehrt, um auf der Treppe oberhalb des Standes unbemerkt zu spionieren, denn er misstraut dem Händler und glaubt, den Spiegel absichtlich vorenthalten bekommen zu haben. Als er bemerkt, wie Gaftar den Helden zudem noch das zu 'seinem' Spiegel gehörige Tuch verkaufen will, sieht er sich bestätigt und greift in einem Anfall von zornigem Wagemut mittels **MOTORICUS** ein, als er die Gelegenheit günstig wähnt.

DIE JAGD ÜBER DEN BASAR

Während die bloßgestellten Wachen sich sogleich wütend auf die Jagd nach dem Dieb machen, tobt die umstehende Menge – die eine Hälfte feuert offenbar den Adeptus an, denn die phexgläubigen Tulamiden können sich für solch dreiste Diebereien immer begeistern. Die andere Hälfte preist lautstark die Kämpfer der Wesira, um ihren Respekt kundzutun. Allerdings greift niemand ein: Teil des tulamidischen Glaubens ist es auch, dass allein Phex entscheiden kann, ob der Dieb entkommen oder gefasst werden soll.

Die Helden allerdings können und sollten in dieser Situation durchaus Partei ergreifen. Ob auf Seiten der Wachen, weil sie in dem Adeptus einen Konkurrenten sehen und sich durch ihre aktive Mithilfe eine günstige Position erhoffen, ob auf Seiten des jungen Zauberers, weil ihnen der reiche Adelsspross unsympathisch ist, oder in eigener Sache, weil sie hoffen, das Tuch selbst ergattern und damit fliehen zu können, spielt keine entscheidende Rolle.

Anhand der Ausführungen zum verwinkelten Basarviertel können Sie eine wilde und spannende Verfolgungsjagd inszenieren.

MAGIEEINSATZ

Yussuf Yakub hat dabei keine Scheu, seine Zauberkünste einzusetzen; allerdings ist auch er noch unerfahren, und im Getümmel des Basars und der Hektik der Verfolgung nützen ihm allenfalls seine Sprüche BLITZ DICH FIND, MOTORICUS oder AEOLITUS, mit denen er seine Verfolger behindern kann. Kampfzauber wie IGNIFAXIUS verbieten sich eigentlich von selbst, da mit großer Sicherheit auch Unbeteiligte dabei zu Schaden kämen. Gute Ideen für Magieeinsatz auf Spielerseite sollten durch Erfolge honoriert werden, AXCELERATUS, PARALYSIS oder FORTIFEX wären zum Beispiel recht nützlich.

DAS ENDE DER JAGD

Letztlich sollten die erfahrenen Wachen jedoch überlegen sein: Sie kennen sich exzellent im Basarviertel aus und können sich geschickt aufteilen, um den Dieb zu umzingeln. Kraft ihrer Autorität bahnen sie sich wesentlich schneller einen Weg durch die Menschenmenge – und sie zögern dabei auch nicht, Fausthiebe und Fußtritte auszuüben. Zu einem bewaffneten Kampf um Leben und Tod sollte es aber nicht kommen. Die Wachen wollen niemanden töten und ringen einen Gegner notfalls lieber nieder, als ihn mit dem Khunchomer anzugreifen. (Die Werte der Palastgarde finden Sie auf Seite 50 im Abschnitt **Das Finale**.)

Wenn also der Adeptus überwältigt ist und sich zerknirscht ergeben hat, werden die grimmigen Kämpfer ihm neun Schläge auf das Hinterteil mit der Breitseite des Khunchomers verpassen und ihn kopfschüttelnd fortschicken, nachdem sie ihm noch halbherzig den Staub vom Kaftan geklopft haben. Denn einen Schüler des Zaubersultans Hasrabal wollen die Wachen nicht ernstlich zur Rechenschaft ziehen, wer weiß, ob es nicht am Ende auf sie selbst zurückfällt. Yussuf Yakub wird sich mit vor Zorn, Scham und Schmerzen hochrotem Kopf mit leise gezischelten Flüchen zur Akademie zurückbegeben.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Helden nun dastehen:

- Haben sie den Wachen bei der Jagd geholfen, so werden sie kollegial behandelt und mit je einer Zechine entlohnt, auf ein längeres Gespräch oder gar eine direkte Audienz bei dem Jüngling in der Sänfte werden die Wachen sich aber nicht einlassen.
- Haben die Helden dagegen dem Adeptus geholfen oder selbst das Tuch von ihm ergattert, um damit zu fliehen, so sollten sie ebenfalls letztlich überwältigt werden oder ohne das Tuch fliehen können. (Lassen Sie notfalls noch einen weiteren Elementaristen auftauchen, der auf der Seite der Wachen eingreift.) Man lässt sie dann als unwissende Fremde fluchend und drohend ziehen.
- Sollten sie die kampfkraftigeren Wachen partout mit Waffengewalt bezwingen wollen, so werden sie verhaftet und mit zerrissenen Kleidern und schmerzenden Gliedern in der Garnison im Madamaltor eingekerkert. Je nach ihrer Redegewandtheit oder ihrer Bereitschaft, mit ein wenig Bakschisch nachzuhelfen, werden sie jedoch spätestens gegen Abend mit strengen Ermahnungen wieder freigelassen.

NACHFORSCHUNGEN

Auf dem Basar bekommen die Helden von verschiedenen Personen Informationen über ...

... den jungen Zauberer:

● *Von Gaftar ben Assaf, anderen Umstehenden, Händlern oder Stammkunden nach eigenem Ermessen:* Sein Name ist Yussuf Yakub ibn Hashamayim, er ist ein Zauberer der Pentagramm-Akademie. Yussuf stammt wohl aus einer verarmten Familie und hat sich seine Ausbildung an der Zauberschule mit zahlreichen Hilfsarbeiten, unter anderem auf dem Basar verdient. In der letzten Zeit arbeitete er in den Abendstunden stets am Stand der Schmuckverkäuferin Jamila.

● *Von Jamila, der Schmuckverkäuferin:* Yussuf Yakub behauptet, der Enkel des großen Zaubermeisters Bereyshid Yakub ibn Barah zu sein, der seit 20 Jahren tot ist. Seine Familie verarmte auf tragische Weise, und Yussuf wurde wohl nur deshalb an der Akademie aufgenommen, weil er eine hohe Begabung für die Elementarbeschwörung besitzt. Er ist fleißig und arbeitet hart, um die Ehre seiner Familie wieder herzustellen und um einige besondere Einzelstücke aus dem Familienbesitz wieder zurückzukaufen.

... den Jüngling in der Sänfte:

● *Von Gaftar ben Assaf oder anderen Zeugen der Szene nach eigenem Ermessen:* Das war Aliah ibn Dscherid, der einzige Sohn der Wesira Sajida saba Sahil. Die Shanja Eshila hat sie 1021 BF aus ihrem Exil in Aranien mitgebracht, wohin sie vor den Machenschaften der Dämonologin Belizeth Dschelefsunni geflohen war. Die Wesira bewohnt jetzt einen Palast in der Oberstadt. Aliahs Vater ist wohl in Aranien geblieben, kein Wunder, dass der Junge so verzogen ist, wie man sich erzählt. Angeblich will die Wesira Sajida den Jungen deshalb auch am liebsten loswerden, und wenn sie ihn an irgendein dahergelaufenes Mädchen verheiraten muss.

● *Wenn die Helden sich etwas genauer nach der Wesira und der Verheirathungsgeschichte erkundigen:* Tatsächlich hat Sajida saba Sahil vor etwa zwei Wochen in der Stadt verbreiten lassen, dass sie ihren einzigen Sohn verheiraten möchte und heiratswillige Frauen bei ihr vorstellig werden mögen. Solch ein Vorgehen ist durchaus ungewöhnlich (auch wenn man natürlich nicht genau weiß, wie die Leute in Aranien das halten).

... die Oberstadt und den Palast der Wesira:

● *Von jedem Bewohner Rashduls:* Zur Oberstadt hat nicht jeder Zugang, insbesondere zwielichtiges Gesindel wird von den Reitern am Madamaltor abgewiesen. Besucher des Rahja-Tempels finden allerdings eigentlich immer Zugang. Das Tor wird zum Einbruch der Nacht stets geschlossen.

● *Von der Geschichtenerzählerin Nurhaban oder einkaufenden Mägden und Dienern aus der Oberstadt:* Der Palast der Wesira befindet sich direkt neben dem Sultanspalast. Wenn man am Phex-Tempel vorbeigeht und sich dann rechts hält, kann man ihn gar nicht verfehlen. Der Palast ist zu großen Teilen einstöckig, weiß verputzt und mit bunt bemalten Mhanadi-Muscheln geschmückt.

● Falls die Helden bereits einmal von den Wächtern am Madamaltor abgewiesen wurden: "Versucht es beim nächsten Wachwechsel oder mit etwas Bakschisch."

UND NUN?

Nachdem Nilinurishasanga die Helden bei ihren Nachforschungen belauscht hat, weiß er, dass das Tuch sich nun am gleichen Ort befinden muss wie sein Teppich: im Palast der Wesira. Auf einmal scheint sein Ziel sehr viel leichter zu erreichen zu sein, denn sobald die Helden das Tuch stibitzt haben, kann er sie wahrscheinlich dazu überreden, dass sie ihn in den Teppich wünschen, damit er sie mit diesem aus dem Palast wegstören kann.

Durch die Informationen, die die Helden erhalten können, kristallisieren sich bald zwei Möglichkeiten für das weitere Vorgehen heraus: Entweder brechen die Helden in phexgefälliger Manier nachts in den

Palast ein und stehlen das Tuch (siehe Seite 47) oder sie geben eine Heldin der Gruppe als Heiratswillige und den Rest als 'Gefolge' aus (als Leibdiener, Leibwächterinnen usw.) und werden so bei der Wesira vorstellig, um im Zuge dessen das Tuch zu entwenden (siehe Seite 48). Je nachdem, ob Ihrer Gruppe eher das phexgefällige oder das 'gesellschaftliche' Vorgehen liegt, können Sie die entsprechende Version forcieren und dabei gegebenenfalls auch durch Nilinurishasanga Einfluss auf die Entscheidung nehmen, falls die Helden ihn bei der Planung zu Rate ziehen.

Es ist sehr wichtig, dass die Helden Nilinurishasangas Spiegel mitnehmen; der Dschinn wird sie dazu nötigenfalls drängen, indem er deutlich macht, dass er ihnen sicher helfen können wird.

Da sich die Gruppe in beiden Varianten im Palast der Wesira aufhalten wird, folgt zunächst eine Beschreibung des Palastes und der wichtigsten Räumlichkeiten. Danach werden die beiden Varianten des Vorgehens der Helden ausführlich beschrieben. Beide Stränge werden schließlich im Finale wieder zusammengeführt (Seite 50), das in den

beiden Fällen bis auf wenige Unterschiede vermutlich gleich ablaufen wird.

YUSSUF YAKUBS VERFOLGUNG DER HELDEN

Yussuf hat sich nach seiner Niederlage in die Pentagramm-Akademie zurückgezogen, doch er ist jetzt neugierig, wer die Helden sind und was sie weiterhin vorhaben. Dass ihr Interesse am Damastuch nicht zufällig war, ist für ihn gewiss. Zum Zwecke der Verfolgung der Helden beschwört er einen kleinen Elementargeist, den Sie bei den Nachforschungen der Gruppe gelegentlich unauffällig erwähnen sollten: Ein kleiner Staubwirbel bildet sich, ein unvermittelter Windstoß bläht einen Baldachin in der Nähe oder Ähnliches.

Das Elementarwesen kann nicht sprechen, hat etwa die Intelligenz eines klugen Tieres und benimmt sich auch so. Wenn die Helden sich schließlich in Richtung Oberstadt aufmachen, kehrt es zu Yussuf zurück und führt ihn auf ihre Spur, so dass der junge Zauberer gerade rechtzeitig zum Finale erscheinen wird.

WEGE IN DEN PALAST

DER PALAST DER WESIRA

Pläne des Palastes finden Sie auch in der Kartentasche am Ende des Buches. Die beiden Aufbauten des größtenteils einstöckigen Gebäudes beherbergen die Wohntrakte der Wesira und des Sohnes. An der Südwestwand befindet sich ein Anbau, der Teile der Stallungen enthält, die sich im Innern des Hauptgebäudes fortsetzen.

EINGANGSHALLE (B)

Das große, zweiflügelige Eingangsportal (A), das nachts durch schwere Riegel von innen gesichert ist, führt direkt in die Eingangshalle des Palastes. Die Halle ist offen gehalten und wird von sechs Säulen aus weißem Marmor getragen. Die Rückwand besteht aus schmalen Säulen, die den Blick auf den Garten im Innenhof (L) freigeben. An der rechten Wand befindet sich eine breite Treppe (C), die nach oben führt.



GESINDETRAKT

Direkt rechts vom Eingang führt ein nur von einem Vorhang verschlossener Durchgang in die Stube des Haushofmeisters *Rustam ibn Temyr* (D). Eine weitere Tür führt von seinem Raum in den Gesindetrakt, wo sich das Weinlager (E) und die Vorratskammer (F), die große Küche (G) sowie die Schlafstuben der Köchin (H) und des Küchenjungen (I) befinden. Vom Gesindetrakt führt eine Tür zu den Ställen (J).

Auf der anderen Seite der Eingangshalle führt ein Vorhang zu den Quartieren und Posten der Palastwachen (K). Hier sind insgesamt acht Gardisten abruflbereit. Zwei von ihnen stehen rund um die Uhr am Eingangsportal Wache, zwei weitere patrouillieren auf der Dachterasse (N).

INNENHOF UND GARTEN (L)

Im Innenhof des Palastes befindet sich ein kleiner Garten mit einem Springbrunnen und einem künstlich angelegten Teich. Vom Garten aus führt eine breite Treppe (M) auf die Dachterasse (N).

DACHTERRASSE (N)

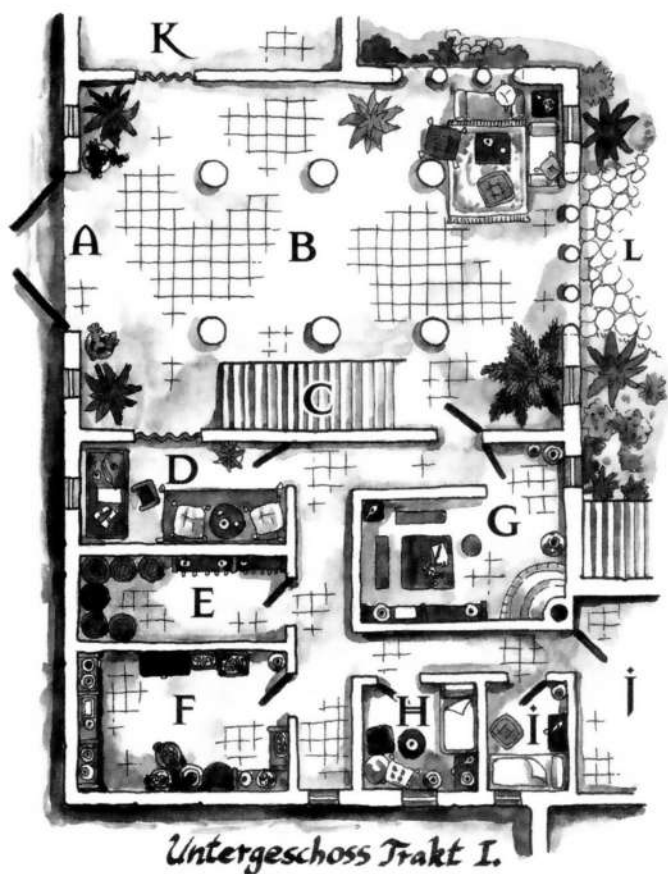
Das flache Dach des Untergeschosses wird als Dachterasse genutzt und ist nach außen von einer anderthalb Schritt hohen und anderthalb Spann breiten Mauer (O) umgeben. Eine kleinere Mauer (Q) grenzt die Terrasse vom Innenhof ab. Außerdem findet sich hier ein Dachgarten (R), auf dem die Wesira seltene Blumen züchtet.

KLEINE EINGANGSHALLE (†)

Eine zweiflügelige Tür führt in die Räumlichkeiten des ersten Wohntraktes. Die Tür ist nachts von innen verriegelt. Die großen, zwiebelturmformigen Fenster, die auf Kniehöhe beginnen, geben dem Raum einen offenen Eindruck, ebenso wie die beiden weiten Durchgänge links und rechts (zum Salon V und zum Durchgangszimmer U), die nur durch weite, luftige Vorhänge abgetrennt sind. In der Eingangshalle findet sich ein Regal mit Hauspantoffeln für Besucher. Die Wände werden von kostbar verzierten Waffen geschmückt, auf dem Boden liegt ein länglicher Teppich.

SALON (V)

Der Salon, in dem man zum Gespräch, zum Rauchen und zum Brettspiel beisammensitzt, wird durch eine Aranische Wand vom Speisezimmer (W) abgetrennt. Drei Diwane sind um einen niedrigen Tisch gruppiert, auf dem ein kostbares Kamelspiel aufgebaut ist. Eine Wasserpeife steht auf dem Boden, verschiedenes Rauchwerk lagert in einem Regal. Daneben steht auf einem Hocker eine größere Öllampe, die Tag und Nacht brennt und als Flammengeber für die anderen Lampen des Traktes dient. An der Wand hängen typisch tulamidische Musikinstrumente. Eine marmorne Wasserschüssel enthält drei weiße Lotosblüten.



Untergeschoss Trakt I.



Obergeschoss Trakt I.

SPEISEZIMMER (W)

Das Speisezimmer besitzt nur schmale, hoch gelegene Fenster in der Außenwand, was auch tagsüber für eine schummrige Atmosphäre sorgt, die durch das Licht der von der Decke herabhängenden Öllampen noch verstärkt wird. Um den niedrigen Tisch, der die Form eines vierblättrigen Kleeblattes hat und mit Intarsien verziert ist, sind zahlreiche Sitzkissen gruppiert. Der Boden ist mit dicken Teppichen ausgelegt, in denen man fast bis zum Knöchel versinkt.

DAS ZIMMER ALIAHS (Y)

Dem Zimmer Aliahs ist ein kleiner Raum vorgelagert, in dem dessen Leibdiener Selim wohnt und nachts natürlich auch schläft (X). Aliahs Zimmer wird im Wesentlichen dominiert von einem großen Himmelbett, auf dem sich zahlreiche Kissen stapeln; über eines ist das zum Dschinnenspiegel gehörige Damasttuch gebreitet. Eine Aramische Wand steht im hinteren Teil des Raumes, über die ein seidenes Morgengewand geworfen ist. Ein Schminktischchen mit mehreren Flacons und Tiegeln, ein Diwan, ein niedriger Tisch mit Süßigkeiten, große Vasen aus Porzellan, Schatullen aus dunklem Holz mit kostbaren Intarsien und mehrere Wandbehänge mit Jagdszenen und rahjagefälligen Motiven vervollständigen das Bild. Ein dezenter Duft nach Rosenöl und Rauchwerk liegt in der Luft.

DER FLIEGENDE TEPPICH

An der Innenwand hängt ein großer Teppich, der zwischen den übrigen prachtvollen Einrichtungsgegenständen alt und verschlissen wirkt. Die hohe Kunstfertigkeit, mit der er angefertigt wurde, ist aber immer noch deutlich zu erkennen. Die komplizierten, verschlungenen Muster in ausgebleichter roter und blauer Farbe werden immer wieder von feinen gelben Linien durchzogen, die mit silbernen Fäden zu kunstvollen Pentagrammen, Vögeln und Blüten verwoben sind. Dieser Teppich ist über 200 Jahre alt – und seine Geschichte haben die Helden bereits von der Geschichtenerzählerin Nurhaban auf dem Basar gehört. Zwar hat Nilinurishasanga ihn damals unter tragischen Umständen verlassen, doch sind die magischen Muster noch intakt, die es ermöglichen, dass der Dschinn den Teppich wieder bewohnt – allerdings kann dieser nicht einfach so in den Teppich einfahren, sondern nur, wenn jemand einen Wunsch dafür aufwendet. Der Fliegende Teppich wird später die beste Möglichkeit für die Helden sein, aus dem Palast zu fliehen.

Ein Tuch zu entwenden – Variante I: Pächtlischer Einbruch in die Oberstadt

Da das Madamaltor (ein mächtiger steinerner Bogen mit zwei kupfernen Torflügeln, das selbst die Mauer überragt; vier Kämpfer der Beni Avad sind hier rund um die Uhr als Wachen postiert) zum Einbruch der Nacht geschlossen wird, müssen die Helden vorher in die Oberstadt gelangen. Dies funktioniert am besten, wenn sie sich als Besucher des Rahja-Tempels ausgeben.

Der aus rosenfarbenem Eternenmarmor erbaute Rahja-Tempel, von den Einheimischen 'Himmlicher Schrein der Hingabe' genannt, befindet sich auf der Südseite des Hauptplatzes. Zum Tempel gehört auch ein großzügig angelegter Garten mit vielen verborgenen Win-

keln zwischen Hecken aus betörend duftendem Flieder, Jasmin und wilden Rosen. Der Garten ist das beste Versteck, das die Helden in der Oberstadt finden können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Madamal steht voll am Nachthimmel und beleuchtet den großen Hauptplatz der Oberstadt, der von Rahja- und Phex-Tempel flankiert wird. In Richtung Osten ragen die steilen Wände des Rashduler Tafelberges drohend und dunkel auf, davor

scheinen die weißen Wände des Sultanspalastes und seiner Mauern unwirklich hell zu strahlen. Aus der Unterstadt dringen auch zu dieser späten Stunde noch Geräusche herauf: der melancholische, näselnde Klang einer Kabasflöte, das Bellen eines Hundes, das wütende Zetern eines alten Mannes. Einmal vermeint ihr, den betörend schönen Gesang einer Frauenstimme vom Sultanspalast her zu hören, doch gleich wird der Klang vom Hufgeklapper der Patrouille übertönt, die hier etwa alle halbe Stunde den Hauptplatz quert.

IN DEN PALAST

Die Helden müssen eine günstige Gelegenheit abwarten, um den Platz ungesehen zu überqueren und an Phex-Tempel und Fürstenpalast vorbei zum Palast der Wesira zu gelangen. Da dieser auf der Außenseite jeweils nur schmale Fenster hat, durch die ein ausgewachsener Mensch nicht passen würde, bietet es sich an, über das Dach der Pferdeställe auf die Dachterrasse zu gelangen. Das Dach der Ställe ist dreieinhalb Schritt hoch. Von dort bis auf die Mauer, die die Dachterrasse umgibt, sind es noch einmal etwa zwei Schritt. Eine einfache *Klettern*-Probe ist vonnöten, um dieses Hindernis zu überwinden. Auf der Dachterrasse patrouillieren auch zu dieser späten Stunde noch zwei der Palastwachen. Sollten die Helden ohne weitere Vorsichtsmaßnahme über die Mauer klettern, werden sie entdeckt. Allein eine *Gefahreninstinkt*-Probe kann hier noch rechtzeitig warnen. Beobachten die Helden das Geschehen zunächst nur, können sie abwarten, bis die Wachen sich auf der gegenüberliegenden Seite des Daches befinden, und sich über die Mauer fallen lassen, um durch die Mauer um den Innenhof vor den Blicken der Wachen geschützt zu sein. Jeder Held muss hier eine *Schleichen*- und eine *Sich Verstecken*-Probe ablegen, um leise über die Mauer zu kommen und sich danach sofort in Deckung zu begeben. Misslingen eine oder mehrere Proben, können sich die Helden immer noch durch Ablenkungsmanöver wie das typisch nächtliche Miauen einer Katze behelfen. Zur Not können Sie auch ein Pferd im Stall wiehern lassen. Der Einsatz von Zaubern wie *SILENTIUM* erleichtert das Eindringen natürlich. Es bietet sich an, dass sich die Helden direkt jenem Wohntrakt zuwenden, der ihnen am nächsten ist (Wohntrakt I), zumal sich in der Nähe des anderen Wohntraktes auch die beiden Wachen aufhalten. Dort hineinzukommen ist im Prinzip sehr einfach. Zwar ist die Tür der Kleinen Eingangshalle von innen verriegelt, doch die großen Fenster des Salons sind derzeit lediglich durch hölzerne Gitter in arabischen Mustern verschlossen, deren Riegel sich durch eine *Schlösser Knacken*-Probe -5 oder eine einfache *Fingerfertigkeit*-Probe öffnen lassen. Auch hier wollen allerdings die Wachen bedacht werden. Gestalten Sie den ersten Teil des Einbruchs spannend, machen Sie den Helden klar, dass sie jederzeit entdeckt werden können, aber im letzten Moment sollten sie dann doch der Gefahr entgehen.

Lassen Sie den Helden für die Erkundungen im Innern weitgehend freie Hand. Außer dem Leibwächter Selim und Aliah selbst hält sich im Obergeschoss dieses Traktes niemand auf. Wenn die Helden ins Speisezimmer kommen, fallen ihnen die im Mondlicht glitzernden Silberfäden des Teppichs an der Wand auf. Wenn sie nicht von allein dorthin gehen, können Sie die Helden 'locken', indem Sie Schritte von der Treppe oder von draußen erklingen oder einen Lichtschein sich nähern lassen, so dass die Helden sich in das dunkle Speisezimmer zurückziehen, in dem sie auf den weichen Teppichen kaum Geräusche machen. Orientieren Sie sich bei der Beschreibung des Teppichs an dem entsprechenden Abschnitt (**Der Fliegende Teppich** auf Seite 47), achten Sie aber darauf, dass den Helden die Parallele zu dem Teppich aus der Geschichte, die sie auf dem Basar gehört haben, auffällt. Wenn Nilinurishasanga mitbekommt, dass die Helden sich über den Teppich unterhalten (notfalls können Sie nachhelfen, indem der Dschinn interessiert nachfragt, was die Helden sehen), seufzt er sehnsuchtsvoll: "Mein Teppich!" und enthüllt ihnen flüsternd sein Geheimnis.

Erst danach sollten die Helden zum Zimmer des Leibdieners vordringen, das den einzigen Zugang zu Aliahs Zimmer darstellt. Der Leibdiener Selim hat einen leichten Schlaf und muss 'ausgeschaltet' werden (am besten durch Zauberei oder einen Betäubungsschlag), bevor er Alarm schlagen kann.

IN ALIAHS ZIMMER

In Aliahs Zimmer brennen noch immer einige Öllampen. Der Junge selbst schläft auf einem riesigen Himmelbett zwischen unzähligen Kissen. Das Tuch ist – wie etliche andere auch – über eines der Kissen gebreitet, und ein Arm des Jungen ist darauf gebettet. Die Helden haben verschiedene Möglichkeiten, an das Tuch zu gelangen: Eine *Schleichen*-Probe +4 und eine FF-Probe +2, um das Tuch geschickt unter Aliahs Arm hervorzuziehen, können ebenso zum Erfolg führen wie ein *MOTORICUS*. Lassen Sie auch die umstehenden Helden eine GE-Probe würfeln, damit niemand an die zahlreichen im Zimmer herumstehenden Vasen, Phiolen und Schatullen stößt.

Gestalten Sie die Szene spannend: Sobald das Tuch unter seinem Arm hervorgezogen wird, regt sich der schlafende Aliah. Wird er aufwachen oder wälzt er sich lediglich auf die andere Seite? Machen Sie die tatsächliche Reaktion des Jungen vom Gelingen der Proben der Helden abhängig. Wenn Aliah jetzt schon erwacht, wird er sofort Zeter und Mordio schreien und damit den betäubten Leibwächter auf den Plan rufen (sollte dieser dazu im Stande sein), in jedem Falle aber die beiden Wachen auf der Dachterrasse alarmieren. Haben sich die Helden geschickt angestellt, werden sie erst entdeckt, wenn Yussuf die Wachen auf das Eindringen der Helden aufmerksam macht.

Sobald die Helden das Tuch in ihren Besitz gebracht haben, beginnt der eigentliche Höhepunkt des Abenteuers: Fahren Sie nun fort mit dem Abschnitt **Das Finale** auf S. 50.

EIN TUCH ZU ERLANGEN – VARIANTE II: DER HEIRATSSCHWINDEL

VORBEREITUNGEN

Eine geeignete Heldin übernimmt die Rolle der Heiratswilligen und verkleidet sich entsprechend. Die anderen Gruppenmitglieder sollten als Diener, Leibwächterinnen oder Leibmagier auftreten und sich ebenfalls entsprechend verkleiden. Eine passende Hintergrundgeschichte für die Gruppe und einen Grund für ihren Aufenthalt in Rashdul sollten die Helden auch parat haben. Nilinurishasanga kann hier wertvolle Tipps zur angemessenen Kleidung, zum Schminken und Frisieren und zur Etikette geben, damit die Gruppe einen möglichst guten Eindruck machen kann. (Wenn es keinen tulamidischen Charakter in der Gruppe gibt, können die Helden vom Dschinn erfahren, dass die korrekte Anrede der Wesira 'Effendi' ist (vergleichbar mit Garethi 'Exzellenz' oder 'Hoheit') und dass es sich ziemt, ein Gastgeschenk sowohl für die Gastgeberin als auch für den Sohn mitzubringen. Auch bei der Wahl dieses Geschenkes kann der Dschinn

die Gruppe beraten. Geeignet sind zum Beispiel Musikinstrumente, Schmuckstücke, kunstfertige Töpferwaren oder Ähnliches; diese Dinge können ruhig exotisch und fremdartig sein.

IM PALAST

Die Helden werden vom Haushofmeister *Rustam ibn Temyr* empfangen. Nachdem sie ihr Anliegen vorgetragen haben, mustert er sie einmal skeptisch und führt sie dann durch den Garten (L), über die Treppe zur Dachterrasse (N) und in die Kleine Eingangshalle (T), wobei sie die Pracht des Palastes bewundern können. Danach geleitet der Haushofmeister die Helden in das Speisezimmer (W), wo die Wesira – auf zahlreiche Kissen gebettet – sie bereits erwartet (Aliah ist nicht zugegen). Auf dem Tisch stehen flache Holzschalen mit

frischen Früchten und getrockneten Datteln bereit, ebenso wie die Utensilien für die folgende Teezeremonie. Im Hintergrund steht ein zierlicher Mann in Pluderhosen vor Nilinurishasangas Teppich an der Wand und spielt leise auf einer Bandurria.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Willkommen in meinem bescheidenen Heim, Fremde. Willkommen im Namen der lieblichen Rahja und unter der Obhut unserer Herrin, der Shanja.”

Die kleine, füllige Frau, die mit gekreuzten Beinen hinter einem niedrigen, kleeblattförmigen Tisch sitzt und euch aufmerksam mustert, bittet euch mit einer Geste näherzukommen. Ihr schätzt sie auf knapp 50 Götterläufe, auch wenn ihre langen Haare noch schwarz sind und ihr aufwändig geschminktes Gesicht sie jünger wirken lässt.

DIE TEEZEREMONIE

Die traditionelle tulamidische Begrüßung bei einer Einladung oder einer wichtigen Verhandlung ist die Teezeremonie, die nicht nur stark rituellen Charakter hat, sondern der kundigen Gastgeberin auch einiges über ihre Gäste verraten kann – und umgekehrt. Denn nach tulamidischer Überzeugung kann man aus der Art, wie ein Mensch seinen Tee trinkt, viel über ihn erfahren.

Die Gastgeberin nimmt die Zeremonie selber vor, bei der zunächst aus verschiedenen Dosen Teeblätter und – in diesem Fall – Bitterarangenblüten, Kardamomkapseln und Zucker mit den Fingern auf die Tassen verteilt werden. Dann wird mit heißem Wasser aufgegosen, und nach einer kurzen Ziehzeit sind die Gäste aufgefordert, zu trinken. Dies alles geht schweigend vor sich, erst wenn die Tassen geleert wurden, beginnt der geschäftliche Teil des Besuchs.

Leibwächter und -diener sollten stehen bleiben und nehmen nicht an der Zeremonie teil, allein ein Magier hat nach tulamidischer Tradition das Recht, sich ebenfalls niederzulassen. (Haben sich die Helden im Vorfeld mit dem Dschinn beraten, hat er sie über solche Fragen der Etikette auch aufgeklärt.)

DAS GESPRÄCH MIT DER WESIRA

Die Wesira beginnt die Unterhaltung zunächst belanglos, fragt ihre Gäste nach ihrem Woher und Wohin aus, zeigt Interesse an ihrer Herkunft und befragt sie über ihre Eindrücke vom Tulamidenland und von Rashdul. Im Laufe der Unterhaltung fällt den Helden der alt und verschlissen wirkende ehemals fliegende Teppich an der rechten Wand auf, der nicht recht zu der restlichen prunkvollen Ausstattung passen will. (Achten Sie darauf, dass die Helden in ihm auch wirklich jenen Teppich aus der Geschichte der Märchenerzählerin wiedererkennen.)

Bauen Sie in dieses Gespräch folgenden Satz der Wesira ein, etwa wenn ein Held den Teppich an der Wand mustert: “Ja, das war einmal einer der prachtvollsten Fliegenden Teppiche des ganzen Tulamidenlandes, bis der ihm innewohnende Dschinn ihn aus Unzuverlässigkeit verließ.”

Nilinurishasanga lässt in diesem Moment aus seinem Rucksack ein empörtes Prusten ertönen, das die Helden übertünchen müssen, damit die Wesira keinen Verdacht schöpft.

Schließlich lenkt die Wesira das Gespräch auf den eigentlichen Grund der Anwesenheit der Helden. (Es gilt als unhöflich, wenn die Helden das Gespräch von sich aus darauf bringen.) Insbesondere möchte die Wesira wissen, aus welchem Grund die Heldin den jungen Aliah heiraten möchte und welche Mittel sie zu seinem Unterhalt aufbringen kann.

Um zu prüfen, ob die Helden hier wirklich überzeugend auftreten, müssen sie Proben ablegen: die ‘heiratswillige’ Heldin eine Probe auf *Überreden* +4 (am besten mit der Spezialisierung *Lügen*) oder *Überzeugen* +6 und alle verkleideten anderen Helden je eine einfache Probe auf *Sich Verkleiden* oder Charisma +5.

Erschweren oder erleichtern Sie diese Proben, je nachdem, wie unterschiedlich oder ähnlich die dargestellte Rolle der Charaktere ihrer wahren Identität ist, wie überzeugend die neue Rolle dargestellt wird und wie aktiv die einzelne Person ist: Wer immer im Hintergrund bleibt, tritt nicht so leicht in ein Fettnäpfchen. Ebenfalls erleichtert oder erschwert werden die Proben durch die Befolgung oder Vernachlässigung der Regeln der Etikette. Für die ‘heiratswillige’ Heldin ist die *Überreden*- oder *Überzeugen*-Probe zudem um ihren Talentwert in *Galanterie* oder um den halben Talentwert in *Betören* erleichtert – so vorhanden.

Misslungene Proben eines oder mehrerer ‘Diener’ können durch die TaP* der ‘heiratswilligen’ Heldin ausgeglichen werden. Misslingt die Probe der Heldin oder können misslungene Proben der anderen Helden nicht ausgeglichen werden, dann wird die Wesira misstrauisch. Lassen Sie Ihre Helden ein wenig schwitzen und stellen Sie einige skeptische Nachfragen, aber falls die Proben nicht spektakulär daneben gehen, wird die Wesira diese Irritation schließlich auf die fremden Sitten der Besucher zurückführen.

Eine *Menschenkenntnis*-Probe von Seiten der Helden enthüllt, dass die Wesira offenbar nicht besonders viel von ihrem Sohn hält und dies wahrscheinlich auch der Grund ist, warum sie ihn verheiraten möchte. Sie sucht eine willensstarke, selbstbewusste, möglichst schon etwas lebenserfahrene Frau für ihn.

Falls die ‘heiratswillige’ Heldin über geeignete Talente und Fähigkeiten (wie etwa *Singen*, *Musizieren* und *Tanzen*, den Einsatz von Illusionsmagie oder das *Brettspiel*) verfügt, kann sie diese hier vorführen. Insbesondere eine Sharisad oder Tänzerin einer anderen Tradition wird die Wesira beeindrucken.

ZITATE DER WESIRA

In Tulamida oder Garethi mit leichtem Akzent:

- “Wir Tulamiden glauben, dass die Teeblätter in einer Tasse der Kundigen etwas über den Charakter eines Menschen verraten können. Ich sehe aus Euren, dass Ihr listenreich seid und ein gutes Herz habt. Das gefällt mir.”
- “Andere Länder, andere Sitten, wie man so sagt. Aber Eure Geschichte klingt interessant. Erzählt mir mehr davon.”

INS SCHLAFGEMACH DES SOHNES

Haben die ‘heiratswillige’ Heldin und ihre Begleiter einen guten Eindruck auf die Wesira gemacht, dürfen sie nun Aliah in seinen Gemächern aufsuchen, um sich ihm bekannt zu machen. Eine endgültige Entscheidung wird die Wesira allerdings noch nicht treffen.

Der Haushofmeister begleitet die Gruppe zum Zimmer Aliahs (Y). Der Leibdiener Selim lässt die Helden ein und bleibt mit ihnen im Zimmer, der Haushofmeister zieht sich wieder zurück. Hier müssen sich die Helden nun etwas einfallen lassen, um an das Tuch zu gelangen. Dieses ist bald entdeckt: Es befindet sich über eines der Kissen gebreitet, die Aliahs großes Himmelbett bevölkern. Der Junge selbst liegt auf einem Diwan und scheint nicht besonders erfreut über den Besuch zu sein. Er kann die Helden nicht abweisen, aber er gibt sich mürrisch und unwillig (denn er möchte nicht an irgendein ‘dahergelaufenes’ Mädchen verheiratet werden).

Ob die Helden Aliah zur Herausgabe des Tuches überreden können, ihn und den Leibdiener mit Hilfe von Zauberei handlungsunfähig machen oder auf andere Weise in den Besitz des Tuches gelangen, ohne direkt die Wachen zu alarmieren, ist dem Einfallsreichtum Ihrer Gruppe überlassen.

Sobald die Helden das Tuch in ihren Besitz gebracht haben, flüstert Nilinurishasanga aufgeregt: “Jetzt haben wir das Tuch – aber ach, mein Teppich!”, und er weiht die Helden in sein Geheimnis ein.

DAS FINALE

Das Finale des Abenteuers beginnt, sobald die Helden das Tuch von Aliah erbeutet haben. Denn zu diesem Zeitpunkt hat der Adeptus Yussuf den Palast erreicht und die Wachen auf die Helden aufmerksam gemacht, woraufhin diese nun Alarm geben und die Helden zu einer vorzeitigen Flucht zwingen. Wie genau Ihre Spieler das anstellen wollen, ist nicht vorherzusehen – den genauen Ablauf des Finales müssen Sie deshalb selbst gestalten, hier können nur die Rahmenbedingungen vorgestellt werden.

Alles sollte möglichst darauf hinauslaufen, dass die Helden mit dem ehemals fliegenden Teppich im Speisezimmer fliehen. Dazu müssen sie den Dschinn mit Hilfe des Tuches aus dem Spiegel befreien und sich wünschen, dass er in den Teppich einfährt und sie damit wegstößt. Die Helden besitzen alle Informationen über den Teppich, um von selbst auf diese Idee zu kommen, aber da Nilinurishasanga ja genau das möchte, wird er nach Kräften nachhelfen. Er bekommt im Rucksack genug von der Situation mit, um zu merken, was passiert, und kann sich durch gedämpfte Rufe bemerkbar machen. Der Dschinn kann den Helden Hinweise geben und sie schließlich sogar drängen: "Bitte, wünscht Euch, dass ich in den Teppich einfahre! Ich kann Euch damit von hier wegtragen."

Nilinurishasanga möchte nur in der größten Not seine wahren Motive und deren Hintergrund offenlegen, da er fürchtet, die Helden könnten vielleicht doch zu sehr auf ihren eigenen Vorteil bedacht sein und ihn nicht erhören. Schließlich sagt er jedoch: "Bitte tut mir diesen Gefallen, ich möchte so gerne in meinen Teppich zurückkehren. Wenn Ihr wahre Freunde seid, gewährt mir diese Bitte, verlangt diesen Wunsch von mir, und ich werde Euch auf ewig dankbar sein!" (Stellen Sie seine Stimme ernsthafter und melancholischer dar als sonst.)

Die Pointe des Finales ist damit sozusagen, dass es letztlich die Helden sind, die einem Dschinn einen Wunsch erfüllen und dadurch seine Dankbarkeit erlangen.

Allerdings muss die Situation nicht darauf hinauslaufen. Wenn Ihre Helden mit Ideen aufwarten, die einen anderen Verlauf des Finales wahrscheinlich oder unumgänglich machen, gehen Sie darauf ein und improvisieren Sie anhand der hier vorgestellten Vorgaben. Zwar ist der anschließende Flug



auf dem Teppich als besonderer Abschluss des Abenteuers konzipiert, unbedingt notwendig ist dieses Ereignis aber nicht.

Elemente des Finales können sein:

- Gestalten Sie die Kämpfe mit den Wachen nicht als blutiges Gemetzel, sondern eher als wilde Verfolgungsjagd durch den Palast, wobei beide Parteien sich die Einrichtungsgegenstände zunutze machen können (Ziehen an einem Teppich, Umstoßen einer Aranischen Wand, Einwickeln der Gegner in Vorhänge, Benutzung der Zierwaffen im Salon; belohnen Sie hier gute Ideen der Spieler, indem Sie spektakuläre Aktionen ohne Probe gelingen lassen).
- Findet das Finale nachts statt und die Helden schaffen es bis zur Dachterrasse, ohne entdeckt zu werden, dann sollten Sie ihnen den Rückweg abschneiden, indem Sie unten die Patrouille auftauchen lassen. Tagsüber können diese Funktion Stallknechte übernehmen, die gerade einige Pferde aus dem Stall führen.
- Yussuf wird sich an der Jagd auf die Helden beteiligen, hat allerdings kaum noch magische Reserven, die er einsetzen kann. Wenn Sie wollen, können Sie ihn ein oder zwei Zauber sprechen lassen, die die Helden Schlimmes befürchten lassen, die ihm aufgrund seiner noch wenig ausgereiften Fähigkeiten und der Hektik des Geschehens aber misslingen. Er will Spiegel und Tuch, und wenn die Helden den Dschinn aus dem Spiegel befreien, versucht er, den Wunsch für sich zu sichern (siehe **Das Erscheinen des Dschinns** weiter unten).
- Findet das Finale am Tag statt, ist die Wesira ebenfalls anwesend, hält sich aber aus den Kämpfen heraus, sondern erteilt ihren Wachen mit fester Stimme Befehle.
- Die Helden müssen es nicht unbedingt selber bis zum Teppich im Speisezimmer schaffen. Nilinurishasanga kann – einmal befreit und mit dem Wunsch beauftragt – auch selbstständig in den Teppich einfahren und mit diesem dann, sozusagen als 'rettende Kavallerie', gerade noch rechtzeitig angeschwebt kommen.

WERTE DER PALASTWACHEN

Führen Sie so viele Wachen gegen die Helden ins Feld, dass diese ihnen mit guten Ideen und dem Einsatz aller Kräfte gerade so gewachsen sind, aber nicht ohne Hilfe entkommen. Da die meisten Palastwachen sich in ihren Quartieren im Untergeschoss aufhalten, dauert es einige Zeit, bis sie oben eintreffen: und zwar genau so viel Zeit, wie es in Ihre Dramaturgie passt.

Khunchomer:	INI 10+W6	AT 13	PA 12	TP 1W+4	DK N
LeP 31	AuP 31	KO 12	RS 2	MR 4	GS 6

Kampfsonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Finte, Betäubungsschlag, Waffenloser Kampfstil *Unauer Schule* (Eisenarm, Griff, Niederringen, Schwitzkasten)

Wichtige Talente: Körperbeherrschung, Sinnenschärfe, Etikette, Menschenkenntnis, Rechtskunde

DAS ERSCHEINEN DES DSCHINNS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hektisch streichst du mehrmals mit dem Tuch über den Spiegel, der an diesen Stellen sofort zu glänzen beginnt. Ein kräftiger Lufthauch streift dein Gesicht, das Tuch flattert in deiner Hand. Der Wind wird stärker und scheint sich irgendwo über dir zu verdichten. Ja, da erscheint, wirbelnd und verschwommen, eine Gestalt – und sie trägt dein Gesicht! Nein, es ist das Gesicht von [anderer Held] ... oder doch nicht? Das Wesen aus halbdurchsichtigen Luftwirbeln, das da vor euch erscheint, nimmt zuerst in schnellem Wechsel verschiedene Gesichter an, doch bald festigt sich sein Aussehen, und ein schmales Gesicht mit mandelförmigen Augen, spitzen Ohren und wehenden Haaren entsteht. Freundlich und zugleich verwegen blickt der mehr als zwei Schritt hohe Dschinn auf euch herab, dessen Unterleib sich nach unten in einen Luftwirbel verliert.

Die Wachen weichen ehrfürchtig vor der Erscheinung zurück. Doch da tritt der Zauberer nach vorne, rempelt [Held] an, baut sich selbstbewusst vor dem Dschinn auf und beginnt in einem rituellen Tonfalls zu sprechen: "Dschinn der Luft, erfülle mir ..."

Lassen Sie nun die Helden reagieren. Sie können den Adepten niederschlagen, ihm den Mund zuhalten, ihn paralisieren oder was ihnen sonst noch einfällt, um zu verhindern, dass er ihnen den Wunsch wegnimmt. (Falls alle Stricke reißen, sei gesagt: Da Nilinurishasanga ein individueller Dschinn ist, hat er durchaus einen gewissen Einfluss darauf, wem er den Wunsch gewährt ...)

Auch Aliah ist mittlerweile aufgetaucht und beobachtet dieses Schauspiel aus einiger Entfernung mit einer Mischung aus Skepsis und Staunen. (Sollten ihn die Helden vorher gefesselt haben, hat ihn mittlerweile eine Wache befreit.) Insbesondere die Tatsache, dass dieser Dschinn sich als Freund der Helden verhält, macht ihn einerseits eifersüchtig, andererseits kann er sich einer gewissen Bewunderung für die Helden nicht erwehren.

Wenn die Helden sich schließlich gewünscht haben, dass Nilinurishasanga in den Teppich einfährt, sagt der Dschinn erleichtert: "Ich höre und gehorche. Habt tausend Dank!"

DER FLIEGENDE TEPPICH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Teppich fliegt tatsächlich. Wie selbstverständlich schwebt er etwa einen halben Schritt über dem Boden in Richtung Ausgang. Er rollt sich zusammen, um gut durch die Tür zu passen. Ihr nehmt die Beine in die Hand, die Wachen sind euch dicht auf den Fersen. Der Teppich wartet schon neben der Außenmauer, ihr müsst nur noch auf ihn klettern und davonfliegen. Da erscheint auf einmal Aliah in der Tür und ruft zu euch herüber: "Nehmt mich mit, edle Recken!"

Aliah hat seinen Entschluss gefasst, als er den fliegenden Teppich sah. Die Gesellschaft der wagemutigen Helden mit ihrem Dschinnfreund erscheint ihm viel interessanter als das Leben im Palast, wo ihn seine Mutter gängelt.

Aliahs unerwartetes Auftreten lässt die Wachen für einige Augenblicke verduzt innehalten – Zeit, die die Helden für die Flucht nutzen können. Die Wachen versuchen zum einen, Aliah aufzuhalten ("Was ist denn auf einmal in Euch gefahren, Effendi?"), zum anderen entweder die Helden festzuhalten oder den Teppich zu packen zu bekommen. Dabei wird Nilinurishasanga das Seinige dafür tun, den Wachen den Teppich zu entziehen. Eine Ecke oder Troddel, nach der gerade eine Hand greifen will, zuckt zurück oder entwindet sich dem Griff. Einem Gardisten weht vom Teppich aus plötzlich eine kleine Staubwolke mitten ins Gesicht, so dass er sich hustend abwenden muss.

Ist die Wesira ebenfalls anwesend, reagiert sie zunächst überrascht und ungläubig auf Aliahs Sinneswandel, fängt sich aber bald und befiehlt ihrem Sohn ärgerlich, sich in seine Gemächer zurückzuziehen. Aliah antwortet darauf: "Ja, Ihr schickt mich immer in meine Gemächer, wenn Euch an mir etwas nicht passt. Aber ich habe genug davon! Ich will nicht verheiratet werden, und ich habe genug von seidenen Kissen und duftenden Ölen und der ständigen Langeweile!"

Ist die Wesira nicht anwesend, kann Aliah Ähnliches auch zu einem der Wachleute sagen. Das Zitat soll vor allem dazu dienen, den Helden die Motivation für Aliahs Handeln klarer zu machen. (Drängen Sie Aliah den Helden allerdings nicht zu sehr auf; sie müssen den Jungen nicht unbedingt mitnehmen.)

DER FLUG AUF DEM TEPPICH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sie erwischen euch nicht mehr, ihr seid schon zu hoch. Wütend und zeternd stehen die Wachen und der Adeptus auf dem Dach und fluchen und schütteln ihre Fäuste: "Im Namen der Shanja,

kommt sofort zurück! Ihr seid festgenommen!", ruft man euch hinterher, doch ihr denkt gar nicht daran.

Da seht ihr, dass der Zauberer offenbar noch einmal seine Kräfte zusammenzunehmen scheint. Sein zorniges Gesicht nimmt einen konzentrierten Ausdruck an, dann deutet er plötzlich mit fest entschlossener Geste auf euch.

"Zadh charr!", brüllt er euch entgegen – und aus seinen Fingern schießt eine Lanze aus Feuer auf euch zu.

Warten Sie die Reaktion der Helden ab. Für einen GARDIANUM ist es zu spät, und der Teppich lässt sich nicht schnell genug bewegen, um den Flammen zu entkommen. Erst nach dieser Schrecksekunde bemerken die Helden, dass die Feuerlanze des IGNIFAXIUS aufgrund der begrenzten Astralenergie des Adeptus eher ein mickriges Länzchen ist (5 TP), die einige Troddeln des Teppichs ankokelt und einem Helden 3 TP durch ein paar schnell verlöschende Flämmlein beibringt. Der Adeptus starrt mit vor Wut bleichem Gesicht auf seinen gescheiterten Versuch, die Helden doch noch aufzuhalten. Gestalten Sie diese Szene als echten Triumph – die Helden haben ihn sich schließlich auch verdient. Wenn Sie Yussuf als längerfristigen Feind der Helden verwenden wollen, kann er ihnen auch noch ein letztes "Wir sehen uns wieder!" hinterherrufen.

DIE STEUERUNG DES TEPPICHS

Nilinurishasanga gibt sich alle Mühe, die Helden schnell und sicher fortzubringen, aber ganz ohne ihre Hilfe gelingt ihm das allerdings nicht. Die Steuerung des Teppichs ist durch Ziehen an den vorderen Ecken möglich, mit etwas Übung auch durch Gewichtsverlagerung. Wenn Sie wollen, können Sie hier Proben verlangen (am besten *Fliegen*, notfalls auch *Akrobatik* oder *Reiten*), aber auch wenn der Flug am Anfang unsicher und trudelnd vonstatten geht, gönnen Sie der Gruppe bald das Gefühl, die Sache im Griff zu haben. (Siehe auch **SRD 49ff**.) Passen Sie den folgenden Vorlesetext an, je nachdem, ob es gerade Tag oder Nacht ist:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr fliegt! Hoch über die Paläste und Gärten der Oberstadt hat euch der Teppich emporgetragen. Die Wachen auf dem Palstdach, die euch immer noch hinterherstarren, werden zusehends kleiner. Ihr könnt einen Blick in die Parkanlagen des Sultanspalastes werfen und seht irgendwo weit unter euch das bunte Treiben auf dem Basar in der Unterstadt. Das (im Sonnen- oder Mondlicht) glitzernde Band des Mhanadi schlängelt sich in einiger Entfernung und verschwindet südlich zwischen den hohen Wänden des Tafelberges.

Helden mit *Höhen-* oder sogar *Flugangst* können das Fliegen hingegen gar nicht genießen.

Der Teppich kann sich – zumindest mit mehreren Passagieren – nur mit einer maximalen Geschwindigkeit von 3 Schritt pro Sekunde fortbewegen, was etwa 11 Meilen pro Stunde entspricht. Der Dschinn wird die Helden zunächst etwa eine Meile weit an einen sicheren Ort außerhalb der Stadt tragen (er kann natürlich einen Zwischenstopp bei der Karawanserei einlegen, um eventuelle Habseligkeiten mitzunehmen).

ZU GUTER LETZT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch einmal spricht Nilinurishasanga zu euch, würdevoll erklingt seine Stimme: "Ich danke euch. Ich stehe fortan in eurer Schuld, denn ihr habt euren Wunsch für mich geopfert, damit ich nun meine gegebene Bestimmung erfüllen kann. Falls ihr jemals wieder nach Rashdul kommt und meine Hilfe braucht, wendet euch an die Märchenerzählerin Nurhaban."

Und mit einem glockenhellen Lachen fährt er fort: "Und außerdem war es aufregend; dem bestiegen Zauberer und den Säbelschwingern haben wir es gezeigt, was?"

Nilinurishasanga wird die Helden auf deren Bitte hin mit dem Teppich noch bis in die nächste Stadt tragen, dann möchte er nach Rashdul zurückkehren, um als Fliegender Teppich endlich seinen Dienst an der (heutigen) Shanja zu erfüllen. Die Helden haben damit einen Fliegenden Teppich zum Freund, der zwar in den Diensten der Shanja steht, den Sie als Spielleiter aber bei weiteren Abenteuern der Gruppe im Tulamidenland wie eine befreundete Meisterfigur führen können.

ALTERNATIVE: DER DSCHINNENWUNSCH

Haben es die Helden auf anderem Wege aus dem Palast geschafft, können sie nun ihren Wunsch einlösen. Nilinurishasanga ist natürlich gar nicht glücklich darüber, dass sein Plan nicht aufgegangen ist, aber es bleibt ihm nichts anderes übrig, als den Helden ihren Wunsch zu erfüllen.

Das maximale Wunschvolumen des Wunsches beträgt etwa 36, was einen Wunsch im Ausmaß der folgenden Beispiele zulassen würde:

- "Diene uns als Leibdiener!" – Für die Dauer eines Monats wartet der Dschinn den Helden bei besonderen Anlässen auf, berät sie in gesellschaftlichen Angelegenheiten und musiziert für sie. Nicht inbegriffen sind hier Kampf, Transport oder ähnliches. Nilinurishasanga verschmilzt meist mit seinem Element, ist also nicht ständig manifestiert.

- "Stehe uns im nächsten Kampf bei!" – Nilinurishasanga führt im nächsten Kampf gegen menschliche oder tierische Gegner etwa 4 Angriffsaktionen nach meisterlicher Maßgabe und **MWW 111** aus. Der Dschinn kann dabei überraschend als 'Joker' eingreifen. Gegen Dämonen würde er sogar für 12 Aktionen mitkämpfen.

- "Beschaffe uns einen Berg von Gold, baue uns einen Palast und schenke uns ewige Jugend!" – Solche Wünsche erfüllt der Dschinn nicht, sondern fordert die Helden amüsiert zu Mäßigung auf.

Die normalerweise fällige CH-Probe kann ignoriert werden, da der Luftdschinn den Helden bereits sein Wort gegeben hat, ihnen einen Wunsch zu erfüllen.

DER LOHN DER MÜHEN

Die Helden erhalten für dieses bestandene Abenteuer **200 Abenteurpunkte** und Spezielle Erfahrungen in den Talenten *Feilschen*, *Sprachen Kennen* (*Tulamidya*), *Sagen/Legenden*, *Magiekunde* und *Etikette* oder *Schleichen* (je nachdem, welche Variante die Helden zum Eindringen in den Palast gewählt haben). Elementaristisch begabte Magier erhalten zudem künftig bei Herbeirufung von Luftdschinnen (jedoch nicht für andere Elementarwesen!) einen Punkt Erleichterung auf ihre Herbeirufungs- und ihre CH-Probe.

OFFENE ENDEN

Das Abenteuer ist an dieser Stelle zu Ende, aber die Geschichte noch lange nicht. Nutzen Sie die offenen Enden nach eigenem Belieben, vielleicht wollen Sie ja sogar das ein oder andere Abenteuer daraus spinnen. Hier sind ein paar Vorschläge:

- Aliah ist zunächst Feuer und Flamme von seinem neuen Leben und seinen neuen Idolen: den Helden. Er bewundert ihren Wagemut und möchte die Gruppe am liebsten begleiten. Dabei ist er aber so sehr an den Luxus gewöhnt, dass er sich kaum mit den Entbehrungen des Abenteuerlebens abfinden kann. Er verliert bald die Lust oder bringt sich selbst in Schwierigkeiten. Vielleicht überwindet er aber auch die anfänglichen Probleme und wird zu einem treuen Freund der Gruppe.

- Nachdem der Ärger über die dreiste Tat der Helden verraucht ist, kommt es der Wesira vielleicht gar nicht so ungelegen, dass sich ihr verzogenes Söhnchen aus dem Staub gemacht hat: Das Abenteuerleben wird ihm die Flausen schon austreiben. Deshalb verzichtet sie auf eine Verfolgung der Helden.

- Yussuf ist natürlich immer noch an dem Spiegel und dem Tuch interessiert. Wenn Sie mögen, können Sie ihn zum Erzfeind der Gruppe aufbauen, der ihnen immer wieder ins Handwerk zu pfuschen versucht.

- Wer weiß, welche Geheimnisse der verstreute Nachlass des Zaubermeisters Bereyshid Yakub ibn Barah noch bergen mag. Vielleicht sind die Verzierungen des Spiegels ja mehr als nur schmückende Ornamente.

- Haben die Helden den Dschinn nicht in den Spiegel gewünscht, sondern ihren Wunsch für etwas anderes verwendet, könnte Nilinurishasanga sie bitten, ihm auf anderem Wege zu seinem Teppich zu verhelfen.

АПНАНГ I: DRAMATIS PERSONAE

PILINURISHASANGA, DSCHINN DER LUFT

Nilinurishasanga hat sich seinen Namen selbst ausgedacht und ist sehr stolz auf ihn. Der nicht eindeutig als männlich oder weiblich erscheinende Dschinn der Luft wurde vor mehr als 200 Jahren beschworen, um einen Fliegenden Teppich zu beseelen. Nach einem tragischen Unglück (siehe Seite 43) verließ der nunmehr individuelle Dschinn den Teppich jedoch und irrte lange Zeit umher, bis er schließlich vor 40 Jahren von dem Zaubermeister Bereyshid Yakub ibn Barah in einen silbernen Spiegel gebunden wurde. Nun sehnt sich Nilinurishasanga nach nichts so sehr, wie in seinen Teppich zurückzukehren, der seine eigentliche elementare Heimstatt ist.

Er erhofft sich von den Helden Hilfe bei diesem Unterfangen, ist sich jedoch unsicher, ob sie ihm diese tatsächlich uneigennützig gewähren würden, weshalb er zunächst nichts über seine wahren Motive verrät. Nilinurishasanga ist sehr neugierig und wird die Helden über ihre gefährlichen Reisen und spannenden Abenteuer ausfragen. Er feilscht gerne und wird auch die Helden dazu ermuntern. Mal schmeichelnd und umgarnend, mal ironisch säuselnd und spottend, geheimnisvoll oder besserwisserisch, neugierig, wissbegierig und listig – dabei immer wandelbar und sprunghaft wie der Wind. Zuverlässigkeit und Pflichtbewusstsein sind nicht seine Stärken, und auch Verständnis für menschliche Sorgen und Seelennöte vermag er kaum aufzubringen, die Mühen und Beschwerden der Welt der Sterblichen sind ihm als

einem Wesen aus der reinen Essenz eines der sechs Elemente letztlich fremd und unverständlich.

Nilinurishasanga versucht in diesem Abenteuer vor allem, sich mit den Helden anzufreunden, und deswegen ist ein Teil seiner Fröhlichkeit und Unbeschwertheit nur gespielt. Versuchen Sie, den Dschinn als eigenständige Person zu führen, die mit den Helden kommuniziert und sich am Geschehen beteiligt.

ALIAH IBN DSCHERID, DER SOHN DER WESIRA SAJIDA

Als Dimiona im heutigen Oron 1021 BF die Macht an sich riss, floh die aranische Beyrouni Sajida saba Sahil mit ihrem Sohn Aliah nach Zorgan. Dort lernte sie Shanja Eshila kennen und begleitete diese als ihre Freundin und diplomatische Beraterin nach Rashdul zurück, wo sie als 'Ungläubige' und als Frau (sehr zum Unwillen der rastullahgläubigen Berater der Shanja) zur Wesira erhoben wurde.

Dem heute 16-jährigen Aliah fiel der Umzug von Aranien nach Rashdul sehr schwer. In seiner Heimat werden Männer gehätschelt, während die Frauen die Herrschaft in der Familie innehaben. Er wuchs verwöhnt und mit viel Zeit für Spielereien auf, während seine Mutter ihn gleichzeitig spüren ließ, dass er eben 'nur ein Mann' sei. Am novadischen Hof der Shanja von Rashdul dagegen galt der Junge bald als verweichlicht und unfähig, was Aliah zu einem unzufriedenen und gemeinen Gör werden ließ. Der verzogene Halbwüchsige fühlt sich

einsam und sehnt sich nach einer Möglichkeit, seine Eigenständigkeit zu beweisen, weswegen er die Helden durchaus als Vorbilder betrachten kann, wenn sie sich als mutige Abenteurer erweisen.

Falls in Ihrer Heldengruppe partout keine Heldin verfügbar ist und es auch nicht in Frage kommt, dass eventuell ein männlicher Held tief verschleiert eine heiratswillige Frau mimt, so können Sie Aliah auch mit kleinen Anpassungen durch eine verwöhnte Tochter der Wesira ersetzen.

YUSSUF YAKUB IBN HASHAMAYIM

Der etwa 20-jährige Yussuf ist der Enkel von Bereyshid Yakub ibn Barah, dem Zauberer, der einst den Luftdschinn Nilinurishasanga in den Spiegel gebannt hat. Sein Vater Hashamayim Yakub ibn Bereyshid ist selbst nicht magiebegabt und konnte deshalb das Erbe des großen Bereyshid Yakub nicht fortführen, was zu raschem Standesverlust und zur Verarmung der Familie führte. Diese Umstände haben Yussuf, den Erben der Yakub-Dynastie, mit tiefer Wut erfüllt, und sein Ziel ist es, nach und nach alle Erbstücke Bereyshids wieder in seinen Besitz und die Dynastie zu neuem Ruhm zu bringen. Insofern sieht er sich auch als gerechten Erben des Spiegels samt Tuch und Dschinn an und wird auf die Erfolge der Helden (das Finden 'seines' Spiegels

und die Gunst 'seines' Dschinns) nur mit Missgunst und verletztem Stolz reagieren. Falls die Helden während des Abenteuers versuchen sollten, sich gut mit ihm zu stellen, reagiert er misstrauisch und abweisend, da er vermutet, dass die Helden sich lediglich weiterer Geheimnisse seines Großvaters bemächtigen wollen. Yussuf eignet sich auch als zukünftiger Erzfeind der Helden, der immer wieder mit ihnen aneinander gerät.

Als junger Magier zeichnet er sich durch verbissenen Fleiß und eine hohe elementaristische Begabung aus, die auch der Grund dafür war, dass er trotz seiner Armut an der Pentagramm-Akademie ausgebildet wurde.

Yussuf Yakub ibn Hashamayim

MU 14 **KL 13** **IN 11** **CH 13**

FF 12 **GE 11** **KO 13** **KK 9**

LeP 28 **AuP 28** **AsP 36** **RS 1** **MR 6**

Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung für Merkmal *Elementar (gesamt)*; Arroganz 8, Jähzorn 7, Schulden (2.000 Dukaten)

Wichtige Talente / Zauber / Sonderfertigkeiten: Die Rashduler Hauszauber (auf Startwerten oder etwas besser) werden in diesem Abenteuer kaum Anwendung finden. AEOLITUS 8, BLITZ DICH FIND 4, IGNIFAXIUS 6, MOTORICUS 7, PARALYSIS 3; Merkmal Elementar (Feuer)

АПНАП II: RASHDUL

DIE UNSCHÄTZBAR ALTE

Vor fast 3.000 Jahren gegründet, hat das erhabene Rashdul die gesamte tulamidische Geschichte erlebt – und das spürt man, wenn man die Stadt betritt: Die Mauern aus dem roten Sandstein der umgebenen Tafelberge und aus dem rötlich-gelben Lehm der Mhanadi-Niederungen sind rissig und vielfach ausgebessert, stehen aber fest und stolz.

Der Alabaster-Palast der Sultane (4) thront über der Oberstadt, umgeben von einer unbezwungenen Festungsanlage und einem Gefolge kleinerer Paläste. Durch die Unterstadt führt eine große Zypressen-Allee hinauf zum Madamaltor (18), vorbei am Basarviertel (8) und der Pentagramm-Akademie (3), wo Sultan Hasrabal selbst als Spektabilität lehrt. Die beiden Boron-Tempel (Puniner und Al'Anfaner Kult) am Schwarzen Platz (12), der Hesinde-, der Phex- und der Rahja-Tempel (6, 9, 10) ziehen viele Pilger an, die oft – ebenso wie Kauffahrerinnen und Glücksritter – in der riesigen Karawanserei *Am Basar* (7) unterkommen. Eine Besonderheit sind zudem die Felsengräber (14), in denen seit Jahrtausenden die Toten der Stadt zur Ruhe gelegt werden. Eine Karte der Stadt Rashdul finden Sie in der Kartentasche am Ende des Buches.

ZUR POLITISCHEN LAGE

Rashdul wurde bis 1021 BF von der jungen Fürstenwitwe, der Shanja Eshila vom novadischen Stamm der Beni Avad, gemeinsam mit ihrem Oheim Almut ben Saajd regiert. Doch Letzterer fand Anfang jenes Jahres ein grausames Ende von der Hand der Dämonenbeschwörerin Belizeth Dschelefsunni, die den Titel der Shanja von Rashdul an sich riss, während Eshila auf Staatsbesuch in Aranien weilte. Rashdul konnte erst Ende des gleichen Jahres von Abgesandten des 'Ordo Defensores Lectoria', eines Ordens der Grauen Magierrgilde, zurückerobert werden – und zwar mit Hilfe des Sultan Hasrabal von Al'Ahabad, ebenfalls ein Angehöriger des Stammes der Beni Avad. Belizeth kam dabei zu Tode, Hasrabal nahm das Amt der Spektabilität der Pentagramm-Akademie an, und Anfang 1022 BF auch den Sultanstitel zu Rashdul, denn die kurz zuvor aus dem Exil zurückgekehrte Shanja akzeptierte seinen Heiratsantrag. (Die Rashduler sind übrigens völ-

lig vernarrt in ihr märchenhaftes Herrscherpaar, das allem Anschein nach aus echter Zuneigung geheiratet hat.)

Rashdul ist damit eine novadische regierte Stadt, und das wird auch vor den Toren durch die starke Präsenz von Sultan Hasrabals kriegerischen Beni Avad deutlich, die die Unabhängigkeit Rashduls nach außen demonstrieren.

Daneben beherbergt Rashdul viele altherwürdige Tempel der Zwölfgötter, und da der Sultan und seine Shanja mit leichter Hand regieren und für den tulamidischen Liberalismus gegenüber Andersgläubigen und Zauberervolk eintreten, lebt man hier friedlich miteinander. Die größten Sorgen der Rashduler sind die kühlen Beziehungen zum Kalifen und die ominöse 'Quabbalya Belisunni', eine vermutete Verschwörung von ehemaligen Dämonologen der Akademie gegen den Sultan.

ZUM SPIEL IN RASHDUL

Rashdul ist die Stadt der Tulamidenlande, die am stärksten das romantische Flair von Tausendundeiner Nacht verkörpert. Trotz der sinnverwirrenden Fülle von fremdartigen Eindrücken herrschen die zauberhaften und betörenden, schönen und prachtvollen Aspekte typisch tulamidischer Lebensweise, Tradition und Architektur vor – Rashdul hebt sich darin deutlich vom sauberen Mherwed des Kalifen, vom schmutzigen Chaos Fasars und vom weltoffenen Charme Khunchoms ab.

Als Spielleiter darf man bei der Darstellung dieser Eigenheit ruhig übertreiben und auf alle Klischees aus einschlägiger Literatur und aus Film und Fernsehen zurückgreifen.

Helden aus anderen Ländern sollten sich dabei nicht ständig als Fremde fühlen, sondern bald Teil der Szenerie werden. Sie werden in Rashdul gastfreundlich aufgenommen, auch wenn sie immer wieder sanft und hintergründig auf die Überlegenheit der tulamidischen Kultur hingewiesen werden.

Weitere Quellen zu Rashdul finden sich in *Die Wüste Khom und die Echensümpfe* (1990) und im *Lexikon des Schwarzen Auges* (1995). Informationen zu aktuelleren Geschehnissen gibt der *Aventurische Bote* (Ausgaben 70–79, 82, 91, 96, 98; 1998–2002) sowie der Roman *Blutrosen* (2001).

SIEBEN LEBEN

VON ASTRID MOSLER UND OLIVER HOFFMAN

DANK AN PEIL GAÏMAN UND OMA HILDE FÜR EINE MILLION ZAUBERHAFTER GESCHICHTEN

Zauberhafte Wesen: Vertrautentiere, der König der Katzen
Stichworte zum Abenteuer: Detektivgeschichte um Hexen und verschwundene Katzen, Aberglaube und falschen Verdacht, Hilfsbereitschaft und Hass

Spielort: das Dörfchen Garben bei Donnerbach

Zeit: 1027 BF

Charaktere: mindestens eine Hexe oder sehr hilfsbereite und/oder tierliebe Person

Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: mittel (als Einsteiger-Abenteuer geeignet, Meister müssen in der Lage sein, mehrere Meisterfiguren glaubwürdig unterscheidbar spielen zu können)

»Ärgert dich dein Auge, so reiß es aus, ärgert dich deine Hand, so hau sie ab, ärgert dich deine Zunge, so schneide sie ab, und ärgert dich deine Vernunft, so werde Bannstrahler.«

—aus dem Sudelbüchleyn des Warunker Streuners Eberhelm Damotil

»Katzen erreichen mühelos, was uns Menschen versagt bleibt: durchs Leben gehen, ohne Lärm zu machen.«

—anonyme, der Hexe Saginta Alfaran zugeschriebene Sentenz



DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Helden helfen einer in einem abergläubischen Dorf am Donnerbach gestrandeten Hexe, ihr verschwundenes Vertrautentier wiederzufinden. Nach einigen Ermittlungen stellt sich heraus, dass in dem Dorf schon seit geraumer Weile Katzen verschwinden. Die Spur führt zu einem rätselhaften Haus im Sumpf, in dem einst eine Hexe lebte. Wie sich herausstellt, hat dieses vorgeblich verlassene Haus eine neue Bewohnerin. Diese Frau ist wahnsinnig und hält sich (fälschlicherweise) für eine Hexe. Das versucht sie mit verschiedensten Methoden zu beweisen; neuerdings, indem sie Katzen entführt, die sie für ihr Vertrautentier hält. Die Katzen werden, wenn sie sich nicht so benehmen, wie es die Frau erwartet, gequält und schließlich getötet.

Was die Spieler nicht wissen: Bis vor dreißig Götterläufen lebte hier die Hexe Saginta Alfaran. Sie hatte schon in jungen Jahren die Aufmerksamkeit des Tierkönigs der Katzen erregt. Das majestätische Tier war von der schönen Sterblichen so fasziniert, dass es freiwillig an ihrer Seite blieb und als ihr Vertrautentier fungierte (weitere Informationen zu Tierkönigen finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica 15**). Als die abergläubischen Dorfbewohner die Praios-Kirche um Hilfe baten, schickte diese einen Trupp Bannstrahler in Begleitung eines Weißmagiers gegen die Hexe, der sie auf einem Scheiterhaufen verbrannte. Der König der Katzen wurde jedoch von dem Magier in ein magisches Gefängnis eingesperrt. Die Spieler haben also die Möglichkeit, den Katzenkönig zu befreien, nachdem sie die Katzen quälende Möchtegern-Hexe unschädlich gemacht haben.

Die zunächst eher 'niedliche' Atmosphäre des Abenteuers, das als harmlose Suche nach verschwundenen Katzen beginnt, kippt nach und nach ins Gruselig-Eklige und findet schließlich eine mystische Auflösung. Der Stimmungswechsel wirkt umso besser, je weniger die Spieler bereits im Vorfeld darauf vorbereitet sind.

ES WAR EINMAL ...

In einem alten Gutshaus im Nebelmoor bei Garben lebte bis vor etwa dreißig Götterläufen eine Hexe namens Saginta Alfaran, über die allerlei Schauergeschichten die Runde machten. Von diesen Gerüchten aufgetzt, erbaten die Dorfbewohner schließlich die Hilfe der Praios-Kirche, um dem 'lästerlichen Tun' ein Ende zu bereiten. Gemeinsam

mit mehreren Bannstrahlern sowie einem jungen Weißmagier zogen sie zu dem Haus der Hexe. (Genaures über diesen Orden finden Sie in **Aventurische Götterdiener** auf Seite 33f.) Auf Insistieren des Dorfschulzen, der allerlei 'handfeste Beweise' für das Unheil zusammengetragen hatte, das Saginta über Garben gebracht haben sollte, verurteilten die Bannstrahler die Hexe ohne Zögern zum Tode und errichteten an Ort und Stelle einen Scheiterhaufen. Da der Kater Sagintas, der selbst für ein Vertrautentier bemerkenswert groß war, seine Hexe extrem aggressiv verteidigte, beschlossen die Bannstrahler kurzerhand, ihn mitzuverbrennen. Man stelle sich das Erstaunen der Streiter des Greifengottes vor, als das Tier nach dem Tod der Hexe unverletzt, erhobenen Hauptes – und sehr wütend – aus den Flammen schritt.

Man bat den Magier, sich der Sache anzunehmen. Dieser tat, wie ihm geheißen, und sperrte das Tier in einen magischen Käfig, doch war er voller Zweifel, ob er sich da an etwas verging, das eigentlich zu groß für ihn war. So verbarg er den Schlüssel zu dem Gefängnis im Hexenhaus, als er dem Dorf den Rücken kehrte, und überließ es somit dem Schicksal, was aus der seltsamen großen Katze werden würde.

Die Anwesenheit der gefangenen mystischen Kreatur lockt seither ununterbrochen Katzen an, auch wenn diese nicht in der Lage sind, ihrem König zu helfen. Doch seit Sagintas Tod haben die Bewohner von Garben eine abergläubische Furcht vor Katzen. Man braucht sie zwar im Kampf gegen die Mäuse in den Kornspeichern, doch eigentlich möchte man nichts mit ihnen zu tun haben.

Der Sohn des damaligen Dorfschulzen, Quentin, hatte zwei Kinder, Questor und Quilla. Bei Questor wurde schon früh klar, dass er zum Dienst am Herrn Praios ausersehen war: Der Junge war intelligent, stark, durchsetzungsfähig und von geradezu fanatischem Sendungsbewusstsein erfüllt. Seine schüchterne, zwei Jahre ältere Schwester dagegen wirkte in ihrer ungepflegten Art und mit ihrem stummen Starren auf die meisten Garbener irritierend und beängstigend. Questor wurde mit vierzehn Sommern nach Gareth geschickt, um sich dort dem Herrn Praios weihen zu lassen. Nach seinem Fortgang war Quilla den Hänseleien der anderen Jugendlichen im Dorf wehrlos ausgesetzt und suchte verzweifelt ihren Platz in der Gemeinschaft. Zuerst fiel niemandem auf, dass ihre geistige Gesundheit unter der Einsamkeit weiter litt. So kam sie nach und nach zu der Ansicht, sie werde

ausgegrenzt, weil sie eine Hexe sei. Das Mädchen flüchtete immer häufiger ins Moor und fand schließlich im sogenannten 'Totenhaus' ein zweites Zuhause: in der ehemaligen Heimstatt ihrer 'Tante' Saginta, bei der sie als kleines Mädchen ohne das Wissen ihres Vaters viel Zeit verbracht hatte.

Als Questor im Alter von zwanzig Götterläufen aus Gareth zurückkehrte, war er zu einem fanatischen Jünger des Sonnengottes geworden, der alles, was in seinen Augen nach Schwarzer Magie wirkte, voller Inbrunst bekämpfte. Es dauerte nur kurze Zeit, bis dem jungen, stürmischen Mann das merkwürdige Benehmen seiner Schwester verdächtig vorkam. Er fand ihr Tagebuch, las es und ließ sie nun als Hexe aus der Stadt treiben. Tragischerweise blendete ihn dabei der religiöse Eifer, so dass ihm ein wesentliches Detail entging: Quilla glaubte zwar fest daran, eine Hexe zu sein – sie war es aber nicht.

Heute wird das 'spinnerte Weib' im Dorf totgeschwiegen – niemand erwähnt auch nur, dass es sie jemals gegeben hat. Sie selbst zog einige Zeit durch die angrenzenden Ländereien, doch die Heimatlosigkeit vertiefte ihren Wahn nur noch. Etwa drei Götterläufe vor Beginn des Abenteuers kehrte Quilla unbemerkt in Sagintas Haus zurück. Noch immer versuchte sie, wie eine Hexe zu leben, so hat sie zum Beispiel ein Symbol auf die Haustür gemalt, dass sie selbst für magisch hält. Einige Jugendliche aus dem Dorf, die das Haus im Rahmen einer Mutprobe zu betreten versuchten, flohen von heillosem Schrecken erfasst (wobei Quilla das auf ihre Fähigkeiten zurückführte, ihr aber verborgen blieb, dass daran in erster Linie die zahllosen Katzen schuld waren, die den Eindringlingen bedrohlich funkelnd und fauchend um die Beine strichen).

Sich ihrer Hexenkräfte sicherer denn je, machte sich die Frau vor etwa einem Götterlauf daran, sich das letzte zu besorgen, was ihr noch fehlte, wenn sie das Leben einer Hexe führen wollte: ein Vertrautentier. Sie braucht, davon ist sie fest überzeugt, genau wie 'Tante Saginta' eine Katze. Da die Katzen, die sie zu diesem Zwecke fing, auf ihre Avancen in keiner Weise eingingen, begann die inzwischen vollkommen wahnsinnige Quilla, systematisch Katzen zu fangen, zu quälen und bei mangelndem Kooperationswillen zu töten.

DER EINSTIEG

DIE ANREISE

WARUM NUR DAS NEBELMOOR?

Eigentlich ist es für den Fortgang von **Sieben Leben** vollkommen unerheblich, welche Gründe die Helden auf den Weg von Donnerbach in die Salamandersteine (oder umgekehrt) geführt haben. Höchstwahrscheinlich sind sie nur auf der Durchreise, denn Garben ist wahrlich alles andere als ein fesselndes Reiseziel für aventurienerfahrene Abenteurer. Auch das nahe gelegene Nebelmoor hat nur wenig zu bieten, was für Außenstehende von Interesse sein könnte. Vielleicht beabsichtigen sie aber, das Ronda-Heiligtum von Donnerbach zu besuchen, und vielleicht planen Sie ja auch ein Abenteuer rund um die dort aufbewahrten Reliquien. Hier sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. In jedem Fall aber haben ein Abstecher oder ein falsches Abbiegen an der letzten Kreuzung die Helden ins Moor in der Nähe von Garben geführt, und hier nimmt fürs Erste das Schicksal seinen Lauf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als der Morgen graut, baut ihr euer Nachtlager ab. In den Bäumen zwitschern die Vögel, und putzige Eichhörnchen huschen die Stämme auf und ab. Wer sich am Donnerbach waschen geht, sieht eine Familie von Waschbären unter einer Böschung liegen und schlafen. Die Vierfüßler sehen gesund und irgendwie zufrieden aus. Alle Vorräte und Gepäckstücke werden verstaut – doch halt! Irgendetwas stimmt nicht. Tatsächlich – alle Gepäckstücke, in denen sich Proviant befinden sollte, sind zu leicht. Als ihr nachseht, stellt ihr fest, dass es in der Nacht anscheinend irgendwelchen Tieren gelungen ist, die Taschen zu öffnen und die meisten eurer Vorräte zu stehlen.

Das letzte Opfer dieser Reihe ist Racla, die gescheckte Glückskatze und Vertraute der Hexe Altalia, die eine Woche vor Ankunft der Helden im Wirtshaus *Zur Kornblume* in Garben Station machen musste. Die Tochter Satuaris hatte sich auf dem Weg durch den Sumpf mit *Brabaker Schweiß* infiziert, konnte jedoch nirgendwo Donf als passendes Heilmittel finden (zu dieser Krankheit siehe *Geographia Aventura* 208).

DEM MEISTER ZUM GELEIT

Die größte Herausforderung – aber auch der größte Spaß – für den Meister liegt bei **Sieben Leben** darin, die kleine Dorfgemeinschaft von Garben glaubhaft mit allen Sympathien und Antipathien darzustellen, die das Landleben so mit sich bringt. Die Personen, die für die unmittelbare Handlung benötigt werden, sind im Folgenden jeweils kurz beschrieben – aber wie üblich werden die Spieler mit Sicherheit den einen oder die andere sprechen wollen, zu dem oder der es keine vorgefertigten Informationen gibt.

Hier ein praktischer Tipp: Legen Sie sich vor Spielbeginn eine Liste mit Namen aus der Gegend zurecht (Vornamen reichen aus, greifen Sie hierfür auf die Listen aus **AH 133** und speziell für Weiden **AH 134** zurück), dazu eine Auswahl kleiner, wiedererkennbarer Eigenschaften ('lispelt', 'cholerisch, aber harmlos', 'extrem abergläubisch'). Wollen die Spieler jetzt den Pferdeknecht der *Kornblume* befragen, ordnen Sie diesem einfach einen Namen und ein oder zwei Eigenschaften zu und vermerken sich diese auf der Liste, bevor Sie sich ins Ausspielen der Nebenrolle stürzen. Die Bewunderung der Spieler für die Mühelosigkeit, mit der Sie zwischen den verschiedenen Rollen hin- und herspringen, wird grenzenlos sein, und die Gemeinschaft von Garben wird ein spannendes, liebenswertes Eigenleben entwickeln.

Waschbären sind sehr geschickte und manchmal auch clevere Tieren, die vor allem sehr leise durch die Nacht schleichen können. Wenn Ihre Helden aber sehr vorsichtig sind und Sie davon ausgehen müssen, dass sie die ganze Nacht über sehr aufmerksam gewacht haben, dann sollten Sie ihnen zugestehen, dass sie den Raubzug der niedlichen Räuber bemerkt und wenigstens teilweise verhindert haben.

GARBEN

DAS DORF IM ÜBERBLICK

Garben ist an und für sich nicht ungewöhnlich – die Leute dort sind vorwiegend Bauern und Torfstecher; sie sind nicht reich, aber sie kommen zurecht. Hier gibt es etwa dreißig Häuser, die sich unregelmäßig gruppiert um den zentralen Platz mit dem Brunnen angesiedelt haben. Eine kleine Straße durchschneidet Garben von Westen nach Osten und verläuft dabei über den Dorfplatz. An diesem befinden sich auch alle wichtigen Gebäude und Bauwerke: das Haus des Dorfvorstehers mit dem Praisos-Schrein, das Backhaus (in der die Dörfler in gemeinschaftlicher Arbeit einen Brotofen errichtet haben), das Schlachthaus sowie der ansässige Schneider und Lederbearbeiter und der Gasthof *Zur Kornblume*. Alle Häuser sind den Verhältnissen ihrer Bewohner entsprechend gut gepflegt.

Auf dem Weg in die Siedlung hinein passiert die Heldengruppe eine kleine Schmiede, aus der das regelmäßige Schlagen eines Hammers auf einem Amboss erklingt, wobei man keine Waffen ausliegen sieht, sondern Hufeisen, Schaufeln und Arbeitsgerät zum Torfstechen. Über dem Hauseingang hängt ein großes Hufeisen aus Kupfer, in dessen Mitte ein Sträußlein getrocknetes Heidekraut angebracht ist (ein hier verbreitetes Zeichen zur Abwehr des Bösen, was den Helden auf Nachfrage ohne zu zögern mitgeteilt wird). Besonders aufmerksamen

Helden kann auffallen, dass in diesem Dorf nirgends ein Schälchen Milch auf einer Fensterbank steht und sich nirgendwo die typischen buntgescheckten Katzen am Wegrand balgen.

DAS WIRTSHAUS ZUR KORNBLOME

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das Wirtshaus betretet, schlägt euch der Geruch gesottenen Hammels entgegen. In der Mitte der Tür ist mit Kreide das Zeichen der Göttin Travia aufgemalt. Die Schankstube ist bereits gut gefüllt, aber noch drängen sich die Menschen nicht. Ihr ergattert ohne Probleme einen Tisch hinten in der Ecke, nahe dem großen Kamin. Als ihr euch suchend nach der Bedienung umblickt, fällt euch eine Gruppe junger Männer und Frauen auf, die trotz der frühen Stunde bereits leicht angetrunken zu sein scheinen und einander mit derben Witzen provozieren. Der Wortführer hat Sommersprossen und flammend rote Locken, er wird von seinen Saufrumpen Salis genannt.

Der Pforte gegenüber liegt der Tresen – ein altes Kunstwerk der dörflichen Schreinerkunst. Dahinter trennt ein ausgebleichener, aber sauberer Vorhang die Küche ab. Über dem Türrahmen hängt ein Strauß getrockneter Kräuter. Aus der Küche tritt gerade ein voluminöser, breitschultriger Mann mittleren Alters mit einer grauen Schürze ein – offensichtlich der Wirt. Er trägt eine Holzschale mit warmem Essen in Richtung Kamin. Erst jetzt fällt euch die zierliche Frau auf, die dort sitzt oder vielmehr kauert. Sie ist bis zu Unkenntlichkeit in ein übergroßes nussbraunes Cape gehüllt und nimmt die Schale mit zitternder, blasser Hand entgegen. Dann kommt der Gastwirt an euren Tisch: "Seid gegrüßt in Travias Namen, Fremde. Ich bin Jannik, der Wirt der Kornblume. Was kann ich Euch bringen?"

Die *Kornblume* ist der Mittelpunkt des Ortes – hier treffen sich alle, und hier werden auch die wichtigsten Neuigkeiten ausgetauscht. Wenn es sich anbietet (etwa, weil die Helden sich eingehender im Raum umsehen, während sie auf ihr Essen warten), können Sie weitere Anwohner und Gäste beschreiben. Wenn möglich und sinnvoll, können Sie dabei sporadisch kleine abergläubische Gesten der Anwesenden eingebauen (Zeichen gegen den bösen Blick und dergleichen mehr).

ALTALIA

Bei der Frau am Kamin handelt es sich um die kranke *Altalia*, die sich zum Mittagessen herunter in den Schankraum geschleppt hat. Sie zählt vierzehn Winter, ist zart und zierlich, blass und hat langes, kastanienbraunes Haar. Die junge Hexe ist völlig verzweifelt, weil ihr Vertrautentier *Racla* verschwunden ist. Sollten sich die Spieler nicht von sich aus um sie kümmern, beginnt sie, leise zu weinen. Appellieren Sie mit der Darstellung Altalias an Mitleid und Hilfsbereitschaft der Helden.

DER FLUCH DES TRUNKES

Irgendwann im Verlauf des Besuchs in der *Kornblume* wird es am Tisch der Dorfjugend laut: Eine grobschlächtige Frau hat sich eine der struppigen Wirtshauskatzen geschnappt und dem Tier einen halben Becher Rotwein eingeflößt. Jetzt freuen sich die jungen Männer und Frauen daran, wie die Katze unbeholfen über den Tisch torkelt. Eine der Bedienungen, eine kräftige junge Frau mit blondem Bauernzopf, versucht, sie daran zu hindern, und weist sie laut und bestimmt zurecht, als einer der Übeltäter (ein grobschlächtiger, schwarzhaariger Kerl) sie packt und festhält (offensichtlich hegt er ein Interesse an

der Bedienung und nutzt die Gelegenheit, sie unauffällig betatschen zu können). An dieser Stelle schreitet Jannik ein und wirft die ganze Gruppe aus der Schenke. Durchs Fenster sieht man sie krakeelend von dannen ziehen, auf der Suche nach neuem Unfug.

Der Wirt geht derweil von Tisch zu Tisch und versucht, die Stimmung in seinem Wirtshaus wieder zu normalisieren. Die restlichen in der *Kornblume* anwesenden Dorfbewohner flüstern verhalten – die Clique ist wohl als Rabaukenhaufen bekannt. Vereinzelt sieht man wieder abergläubische Gesten, die jemand mit entsprechenden Kenntnissen (hier kann der Meister entsprechende Talentproben verlangen) als obskure, abgewandelte Gebärden zum Erflehen des guten Willens der Zwölfgötter erkennen kann.

DER AUFTRAG

Wenn *Altalia* eine der Heldinnen als Hexe erkennt, wird sie dieser das eigene Leid geradezu aufdrängen. Andernfalls benötigen die Helden ein wenig Einfühlungsvermögen und Verhandlungsgeschick, um ihr Vertrauen zu gewinnen. Allerdings sucht das Mädchen verzweifelt nach jemandem, der ihr helfen kann, und wird sich daher vergleichsweise leicht überzeugen lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Seit vier Tagen liege ich hier danieder, weil mich der Brabaker Schweiß ans Bett fesselt. Nirgends ist Donf zu finden, und meine Magie ist zu gering, um die Macht einer so verderblichen Krankheit zu brechen. Ich bleibe oben in meiner Kammer und wage es kaum, zum Essen hier herunterzukommen. Noch dazu soll der Praios-Geweihte hier ein schrecklicher Fanatiker sein. Vorgestern geschah dann das Furchtbarste: *Racla*, meine Katze, kam nicht von ihrem täglichen Erkundungsgang zurück. Sie würde mich in diesem Zustand nie über Nacht alleine lassen. Irgendetwas Schreckliches ist ihr zugestoßen ... eventuell hat der Sonnendiener sie in die Hände bekommen. Ich brauche Eure Hilfe. Könnt Ihr meine Katze suchen und mir zurückbringen? Ich habe zwar nicht viel, was ich Euch dafür geben kann, aber was ich besitze, sei Euer, wenn Ihr mir nur *Racla* wiederbringt."

Befragen die Spieler die unglückliche Hexe im Detail nach den Umständen von *Raclas* Verschwinden, erzählt sie, dass es – wie in ländlichen Gegenden üblich – ziemlich viele Katzen in Garben gibt, dass die Menschen des Dorfes sie aber merkwürdigerweise nicht mögen. Während man anderswo im Mittelreich den Katzen Nahrung hinstellt und die Kinder mit ihnen spielen, geht man ihnen hier aus dem Weg oder jagt sie gar mit derben Tritten davon. *Racla* hat in den Tagen vor ihrem Verschwinden jeden Tag einige Stunden draußen verbracht. Sie kam jedoch immer zuverlässig in der Dämmerstunde wieder zurück, um *Borons* Stunden bei ihrer Herrin zu verbringen. Vor zwei Tagen aber blieb sie fort, und *Altalia* hat sie seitdem nicht mehr gesehen. *Racla* hatte ihrer Hexe am Tag zuvor davon berichtet, sie habe "einen wundervollen Kater" kennen gelernt. Daher hatte *Altalia* sich zunächst keine Sorgen gemacht. Erst als *Racla* die zweite Nacht wegblieb, wurde ihr klar, dass etwas nicht stimmt.

Wenn die Spieler besonders genau nachfragen und sie zum Reden bringen, wird *Altalia* mit einer Beobachtung herausrücken, derer sie sich selbst nicht richtig bewusst ist: Es sei seltsam, aber *Racla* habe sich in Garben auf Anhieb wohlgeföhlt, obwohl Katzen hier augenscheinlich nicht beliebt sind. Es war fast, als sei sie heimgekehrt. Deshalb kommt es *Altalia* auch so seltsam vor, dass ihre sonst so vorsichtige Katze offensichtlich in Schwierigkeiten geraten ist. Letzteres ist ein erster Hinweis auf den König der Katzen, dessen Präsenz die Gegend durchdringt. Freilich können die Spieler mit dieser Information zu diesem Zeitpunkt nichts anfangen.

PACHFORSCHUNGEN

Die Aktionen und Vermutungen der Spieler lassen sich kaum im Voraus planen. Daher folgt nun ein beispielhafter Ablauf, der sich leicht an die Reaktionen der Helden anpassen lässt.

DIE ERMITTLUNGEN DES ERSTEN TAGES

EIN PACHMITTAG IN GARBEN

Wir hoffen, dass die Helden eilends mit der Suche nach Racla beginnen. Ziel ist es, dass die Spieler den Rest des Tages mit den Nachforschungen zum Verschwinden der Vertrautenkatze verbringen. Auf die komplexere Hintergrundgeschichte sollen sie erst im weiteren Verlauf stoßen, das bedeutet, es gibt immer wieder Anhaltspunkte, die in diese Richtung weisen, die sich aber erst zusammenfügen lassen, wenn man die diversen falschen Fährten eliminiert und alle übrigen Hinweise zusammengefasst hat. Im Ablauf der Spannungskurve dieses Abenteuers befinden wir uns an diesem Tag in der 'Niedlich-Phase'. Sollte sich unter den Helden eine Hexe mit Vertrautentier befinden, ist es möglich, dass dieses von den Spielern entsandt wird, um sich im Tierreich 'umzuhören'. In diesem Fall verschwindet das Tier erst einmal für einige Stunden. Falls es sich um eine Katze handeln sollte, freuen Sie sich (aber nicht zu offenkundig) – diese Hexe wird bald noch ein ganz anderes Interesse an der Lösung dieses Falles haben.

PACHFORSCHUNGEN IN DER KORPBLUME: JANNIK

Der unverheiratete Jannik ist der friedliche, kräftige, nach Jahren des Thekendienstes beliebte Ruhepol, der stets zur Vernunft aufruft. Spricht man ihn auf die entwichene Katze an, reagiert er freundlich, aber etwas irritiert – er hat zwar drei Katzen im Wirtshaus, die sich um die Rattenplage der letzten beiden Jahre kümmern, aber er ist wie der Rest des Fleckens kein besonderer Katzenfreund. Deshalb findet er es auch seltsam, dass eine kranke Frau (Altaia) ihr Tier mit ins Bett nimmt. Jeder weiß doch, dass Katzen nachts durch die zwielichtigsten Alpträume laufen, und der Dreck, den sie danach an ihren Pfoten mit nach Hause schleppen, ist alles andere als gesundheitsförderlich – und überhaupt: Eine Katze ist nur ein Tier, dazu noch nicht mal ein besonders wertvolles.

Wird er eingehender nach den Wirtshauskatzen befragt, zeigt er den Spielern widerwillig Mizirion (kurz: Mitzi) und Mandara, die geduckt durch die Gaststube streifen. Felerian, der Kater, ist nicht zu sehen.

PACHFORSCHUNGEN IN DER KORPBLUME: RAHJANIS

Rahjanis ist die Bedienung, die versucht hat, die berauschte Mitzi vor ihren Peinigern zu retten. Während die Helden sie befragen, flößt sie dem armen Tier schluckweise klares Wasser ein, um den Effekt des Weines zu dämpfen. Sie ist offenbar sehr erfahren im Umgang mit Katzen.

Sie kann erzählen, dass Katzen in Garben zwar eine wichtige Rolle spielen, um die Stadt sauber zu halten, aber keineswegs entsprechend behandelt werden. Das angrenzende Nebelmoor bringt immer wieder große Mengen von Ratten hervor. Mitzi und Mandara lieben es, das Gasthaus auf der Suche nach Nagern zu durchstreifen, und verlassen es praktisch nie. Der rotfellige Felerian jedoch streift manchmal für einige Tage durch die nähere Umgebung und zeugt Nachkommen. In der Nähe der Schmiede treibt sich zum Beispiel eine weiße Katze herum, die letzten Sommer einen Wurf rot-weißer Junge zur Welt brachte, die mit Sicherheit von Felerian abstammen.

Salis und seine Kumpanen ziehen seit ihrer frühen Jugend miteinander herum und haben nur Flausen im Kopf. Früher haben sie einander mit den närrischsten Mutproben in Gefahr gebracht, zum Beispiel, indem einer von ihnen versuchte, auf den Grund der Jauchegrube des Milchbauern zu tauchen, und dabei beinahe erstickt wäre. Helden mit hoher *Menschenkenntnis* können merken, dass die Zuneigung des schwarzhaarigen jungen Mannes, der *Rahjanis* festgehalten hat, durchaus auf Gegenseitigkeit beruht; es ist aber deutlich, dass die junge Frau ihn nicht mit seinen nichtsnutzigen Freunden zu teilen bereit ist. Sein Name ist Odilo.

EDELMIENE, DIE SCHMIEDIN

Edelmine ist die Geschwätzigkeit in Person. In ihrer Schmiede aufgesucht, verbreitet sie, *Rahjanis* habe sicherlich schon mit der halben männlichen Dorfjugend herumgeturtelt und gewiss auch mit jungen Männern aus den umliegenden Weilern. Der Sprössling des Schlachters, *Digmar*, soll ganz verrückt nach ihr sein, obgleich er gewiss genau so ein Taugenichts ist wie sein Vater – man weiß ja, der Apfel fällt nicht weit vom Stamm. Bei Schlachter *Wigbald* weiß man nie so genau, ob das, was man von ihm bekommt, auch wirklich ausschließlich das Fleisch des Tiers ist, das man ihm zum Schlachten gegeben hat. Man hört, er fange nachts heimlich Hunde und Katzen und verkaufe sie dann als teures Fleisch.

Bezüglich einer entwichenen Katze befragt weiß sie nichts Genaues, aber die kleine Tochter der Kräuterfrau *Palinai*, *Trasinia*, wünscht sich seit Wochen ein Kätzchen im Haus. Ihr Vater, der Milchbauer *Egmont*, will ihr aber keins erlauben, weil er Katzen für Ungeziefer hält und nicht in der guten Stube haben will. Eventuell hat die Kleine ja eine Katze stibitzt und hält sie jetzt heimlich? In der Familie gibt es einen Hang zur Geheimniskrämerei – *Trasinia* ist ihrem Vater ja alles andere als aus dem Gesicht geschnitten, man kennt das ja.

Hier macht *Edelmine* ein Zeichen gegen den bösen Blick und dann noch eins, das sie vor übler Nachrede schützen soll. Einem achtsamen Beobachter fällt auf, dass sie über diese Gestik gar nicht nachzudenken scheint – sie gehört wohl schon viele Jahre zu ihrem Auftreten, wie anscheinend bei den meisten Dorfbewohnern.

Edelmine kann auf Wunsch des Meisters noch zusätzliche Gerüchte verbreiten, die die Helden zu allen möglichen Personen des Dorfes jagen. An dieser Stelle des Abenteuers hat der Meister die Möglichkeit zu steuern, ob die Spieler länger oder kürzer brauchen, bis sie der Enträtselung des Falls näherkommen.

WIGBALD, DER SCHLACHTER VON GARBEN

Der Schlachter *Wigbald* hat ein großes, gepflegtes Haus am Marktplatz; er schlachtet nicht nur für Garben, sondern auch für die umliegenden Gehöfte und kleinen Dörfer, wobei ihn seine Ehefrau *Adele* und der Sohn *Wolbert* auch bei schweren Arbeiten unterstützen.

Adele weiß, dass der gemeinsame Sohn *Digmar* wirklich eine heimliche Liebe hat (als Mutter merkt man so was ja), aber sie weiß nicht, wer es ist. Betreten die Helden die Schlachtereier, finden sie *Adele*, *Wigbald* und *Wolbert* bei der Arbeit vor. Ein Schwein quiekt kläglich, ehe ein Kehlschnitt dem an den Beinen aufgehängten Tier ein (gewiss schmerzhaftes) Ende bereitet.

Sowohl seine Gattin als auch er reagieren mit Empörung, wenn man sie mit den Vorwürfen über ihr Fleisch konfrontiert. Falls die Helden sich selbst überzeugen: *Wigbalds* Ware ist einwandfrei.

MILCHBAUER EGDMONT UND TOCHTER TRASINIA

Von dem Katzenstreit zwischen *Egmont* und seiner Tochter hat im Flecken praktisch jeder gehört, und *Trasinia* hat tatsächlich inzwischen eine kleine, grau-geleckte Katze. Es kostet die Spieler einiges an Überredungskunst, die Achtjährige dazu zu bringen, ihnen von dem Tier ('Maunzer') zu erzählen, denn ihr Vater duldet wirklich kein 'Ungeziefer'.

Immerhin handelt es sich bei *Maunzer* eindeutig nicht um *Racla*. *Trasinia* hütet *Maunzer* wie ihren Augapfel – fragen die Helden vorsichtig nach, wird sie erklären, dies hänge nicht nur mit ihrem Vater zusammen, sondern mit dem Katzendieb, der zur Zeit in Garben umginge – alle Kinder wüssten davon, denn allein von den Lieblingskatzen ihrer Freunde seien in den letzten Monaten bestimmt sechs oder sieben verschwunden.

Gehen die Helden dem nach, werden alle Kinder erzählen, die Katzen seien auf einen Streifzug gegangen und einfach nicht mehr zurückgekommen. Tatsächlich schätzt eine Gruppe von Kindern um die kleine *Trasinia* Katzen im Gegensatz zur Restbevölkerung Garbens sehr.

PALINAI, TRASINIAS MUTTER

Letzten Endes ist es Trasinias Mutter *Palinai* zu verdanken, dass der Wunsch ihrer Tochter erfüllt wurde (und auch, dass die Tochter keine Angst vor Katzen hat). *Palinai* ist die Kräuterkundige des kleinen Dorfes, und auch wenn ein Kind geboren wird, ruft man sie zur Hilfe. Vor langen Jahren stand sie daher heimlich in Kontakt mit der Hexe *Saginta* und macht sich noch immer schwere Vorwürfe, ihr damals nicht geholfen zu haben. Mit ihrem Mann, der resolut auf der Seite des Dorfschulzen stand, hat sie nie darüber gesprochen, und bis heute weiß er nicht, dass seine Frau ihre Schuld an den ungeliebten Katzen in Garben wieder gutzumachen sucht. Wann immer es ihr möglich ist, kümmert sie sich um die Tiere, und ihre Tochter hat sie dabei oft begleitet. Nur ein Held mit sehr großem Einfühlungsvermögen wird der zitternden Frau unter dem Siegel der Verschwiegenheit Bruchstücke von dem entlocken können, was damals geschah. Am liebsten aber würde sie schweigen. Die Dorfgemeinschaft ist ihr Leben – ein anderes hat sie nicht. Hier ausgestoßen oder am Ende gar selbst verbrannt zu werden bereitet ihr unsagbare Furcht.

Wenn ein Held es tatsächlich mit viel Zeit und Mühen schaffen sollte, ihr Vertrauen zu erringen, und sie nach der Hexenkatze befragt, die damals dem Feuer entstiegen sei, so flüstert sie, sie wisse nicht, was es mit dem Tier auf sich habe. Aber es sei ein besonderes Tier gewesen, das wisse sie. Wann immer sie ihre damalige Freundin besucht habe, habe sie den Eindruck gehabt, *Satuar* – denn so habe *Saginta* ihren Kater genannt – verfüge über eine Intelligenz, die die eines Tieres weit übersteige. Das habe ihr zu Anfang Angst gemacht, aber auf eine sonderbare Art und Weise habe das Tier ihr zu verstehen gegeben, dass dies nicht nötig sei. Sie wirkt bei diesen Ausführungen sehr unsicher und wirft den Helden immer wieder prüfende Blicke zu: "Jetzt haltet Ihr mich für irr, nicht wahr? Oh, bitte, bitte, verrätet mich nicht!"

Palinai wusste auch um das enge Verhältnis *Quillas* zu *Saginta*, sieht aber keinerlei Veranlassung, den Helden davon zu berichten. Am liebsten möchte sie die Vergangenheit ruhen lassen.

IM GLEIßENDEN LICHT: DER PRAIOS-SCHREIN ZU GARBEN

Wenn sich die Helden gegen Abend auf den Rückweg zur *Kornblume* machen, begegnet ihnen unterwegs *Questor*, der Dorfschulze und *Praios*-Priester des Dorfes (siehe Abbildung rechts). Er wird sie als Fremde ansprechen und nach ihrem Woher und Wohin ausfragen. Katzen (falls die Helden fragen) interessieren ihn nicht, er hat Wichtigeres zu tun und geht natürlich davon aus, dass die Helden sich zur Mittagsstunde des nächsten Tages zu seiner Andacht auf dem Dorfplatz vor dem Schrein einfinden.

Er ist ein glühender Verehrer der Bannstrahler, woraus er keinen Hehl macht. Auch seiner Ablehnung Magiebegabter im Allgemeinen und von Töchtern *Satuarias* im Besonderen verleiht er gerne und oft Ausdruck – denn er ist der Meinung, dass der Umgang mit Magie den Charakter nur verdirbt und der Einflüsterung böser Mächte öffnet, und Hexen, die mit ihrem *Satuaria*-Glauben noch nicht einmal über die moralische Festigung durch den *Praios*-Glauben haben, seien besonders gefährdet.

Questor zählt vierzig Sommer, ist etwas füllig, stets korrekt gewandert, energisch und arrogant, aber mit der Gemütlichkeit eines Aktivisten ausgestattet, der nicht mehr oft aus seiner Schreibstube herauskommt. Er ist in den letzten Jahre bequem geworden – im Dorf passiert nicht viel, außer, dass er regelmäßig predigt.

Nach dieser Szene muss den Helden klar sein, dass dieser Mann jede Tochter *Satuarias*, die ihm in irgendeiner Art und Weise suspekt erscheint, festsetzen wird, wenn er sie zu Gesicht bekommt.

ABENDESSEN IN DER KORNBLUME

Altalia sitzt (entgegen ihrer sonstigen Gewohnheiten) wieder an dem Tisch beim Kamin, als die Helden in das Wirtshaus zurückkehren. Sie fragt hoffnungsvoll nach den Resultaten der Ermittlungen, während sie zitternd eine Suppe verzehrt.

Während oder kurz nach dem Gespräch mit der verzweifelten Tochter *Satuarias* kommt es am Tisch der ebenfalls wieder anwesenden

Dorfjugend zu einem lauten Wortwechsel: Zwischen *Salis* und dem breit gebauten, etwas tumben *Odilo* bahnt sich ein handfester Streit an. An den verhaltenen Reaktionen der anderen Dorfbewohner lässt sich erneut feststellen, dass Derartiges an der Tagesordnung zu sein scheint. An einem der Nebentisch hört man eine der Bäuerinnen zu ihrem Gegenüber sagen: "Sollen sich die Jungs und Mädels ruhig die Hörner abstoßen, so lange sie auf dem Feld weiterhin ihre Arbeit tun", und der Angespochene stimmt ihr nickend zu.

Odilo, den die anderen mit 'Derber' ansprechen, wird von *Salis* schließlich als ängstliches Muttersöhnchen beschimpft. *Salis* ruft lautlos: "Wir haben doch alle im Sumpf gesehen, dass es nicht mehr braucht als ein bisschen Hokusfokus, damit sich deine Eier in deinen Unterleib zurückziehen!"

Danach passiert dasselbe wie vormittags: *Jannik* wirft die Gruppe aus der Kneipe.

Sollten sich die Helden an dieser Stelle einmischen und nach dem Hintergrund für diesen Ausspruch fragen, so werden alle Dorfbewohner auf die verrückten Mutproben verweisen, die diese Bande schon immer in Schwierigkeiten gebracht haben: "Wer weiß, was die im Moor getrieben haben."

Sollten sich die Helden bei ihren Untersuchungen extrem geschickt oder hartnäckig anstellen, können Sie den jeweiligen Befragten über das 'Totenhaus' im Sumpf spekulieren lassen, in dem einmal eine 'furchtbare Hexe' gehaust habe, bis ihr die Inquisition vor vielen Jahren den Garaus machte.

Die Gruppe um *Salis* ist nicht in der Verfassung, befragt zu werden – die Jugendlichen sind zu diesem Zeitpunkt zu sehr mit sich selbst und ihrem Streit beschäftigt; überdies ist ihr Tagwerk getan, und ihnen steht der Sinn nach Trinken und nicht nach Fragestunde.

Haben die Helden um die Mittagszeit ein Vertrautentier zum Ermitteln ausgesandt, kommt dieses im Laufe des Abends zurück. Lassen Sie es sich dann bemerkbar machen, wenn den Helden entweder beim Kombinieren der Atem ausgeht oder sie sich bereits Sorgen machen. Das Vertrautentier berichtet, in den letzten Monaten seien wiederholt (und zunehmend) Katzen aus der Umgebung verschwunden.



Zugleich hinge ein starker Duft rolliger Katzen über der Umgebung. Handelt es sich bei dem Vertrautentier nicht um eine Katze, wird es sich überdies in der Gegend zunehmend unwohl fühlen und eine starke Abneigung gegen das Moor zeigen. Darin äußert sich die Antipathie dieser Tierart gegen die Aura des Katzenkönigs. Handelt es sich um eine Vertrautenkatze, beschreibt sie das Gegenteil oder ist einfach eher unwillig, sich mit den Helden zu beschäftigen, weil die Gegend eine unerklärliche Anziehungskraft auf sie ausübt. Eine Vertrautenkatze erstattet nur den notwendigsten Bericht und wird sich dann schnellstmöglich wieder aus dem Haus schleichen.

PACHT IN GARBEN: KATZEN SCHREIEN WIE KLEINE KINDER

Wenn sich die Helden zur Ruhe begeben, haben sie alle denselben Traum (s. u.). Sollte unter den Charakteren eine Hexe mit einer Katze als Vertrautentier sein, erkennen die Helden in der Katze im Traum dieses Tier. Beschreiben Sie kurz, wie sich die Charaktere zu Bett begeben, und bemerken Sie nebenbei, dass auf der Straße vor den Fenstern zwei rollige Katzen schreien wie kleine Kinder, bis jemand einen Kübel Wasser auf sie hinunterschüttet.

DER ALPTRAUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst verlassen auf einem schmalen Weg in einer Sumpflandschaft. Es ist regnerisch, daher kannst du nicht sehen, wo du bist oder wohin der Weg führt. Die Nebelschwaden werden durch leichte Böen geteilt und verweht – dir ist kalt. Rechts von dir siehst du ein Gehölz aus schwarzen, irgendwie verküppelt wirkenden Bäumen. Von dort dringt immer wieder Rascheln herüber. Links befindet sich ein enormes dorniges Gestrüpp. Es herrscht ein diesiges, rätselhaftes Dämmerlicht, das alles in eine unheimliche Atmosphäre versetzt. Etwas Furchtbares ist hier passiert.

Passiert noch.

Dein Herz krampft sich in deiner Brust zusammen.

Du schlingst die Arme um deinen bebenden, nackten Leib und blickst dich hektisch um, versuchst, den Feind zu finden. Doch da sind nur das Moor, der Sturmwind, die Leere.

Dann zerfetzt ein gellender Schrei die Luft, als bräche man einem Säugling einen Finger.

Für einen Atemzug verschwimmt dir alles vor Augen.

Als dein Blick wieder klar wird – laufen da Tränen über deine Wangen? –, siehst du vor dir auf dem Weg eine Katze. Sie ist weiß, wie gestaltgewordener Nebel. Sie hockt auf dem Pfad und blickt über ihre Schulter zu dir zurück.

Eine blutige Träne rinnt aus ihrem Auge. Dann wendet sie sich ab und eilt mit erhobenem Schwanz den Saumpfad entlang von dir weg, bis sie im Nebel verschwindet.

Dir wird kurz bewusst, dass du träumst, und du versuchst aufzuwachen, doch der Schlummer entlässt dich nicht aus seiner Liebkosung. Du gleitest hinunter in dunkle, traumlose Tiefen, bis dich die ersten Sonnenstrahlen wachkitzeln.

Doch obwohl der neue Tag heiter und sonnig ist, weißt du: Hier geschieht etwas Abscheuliches. Du weißt nicht, was, aber ihr müsst euch sputen.

Mit diesem Gefühl, zwingend aufbrechen zu müssen, um 'etwas Furchtbares' zu verhindern, treibt es die Helden aus den Federn. Ratlos laufen sie einander fast gleichzeitig in der Schankstube über den Weg, wo sie in Anbetracht dessen, dass ihnen kein mögliches Ziel und kein schreckliches Geschehnis vor Augen steht, vermutlich erst einmal frühstücken werden.

DER ZWEITE TAG

Am zweiten Tag konzentrieren sich die Helden auf die Ermittlungen über den rätselhaften Katzenentführer (dies bleibt jedenfalls um Alta-

linas Willen zu hoffen, denn die Hexe wird immer verzweifelter). Parallel wird der Praios-Priester des Dorfes zur klaren Bedrohung für Altalia und mögliche weitere Hexen in der Heldengruppe. Über die Entdeckung der Katzenfallen und weitere Ermittlungen bezüglich der Vergangenheit (speziell die Questors) arbeiten sich die Helden zu dem rätselhaften Haus im Moor vor und lösen schließlich den Fall. Ab hier sollte die Stimmung allmählich ins Gruselig-Widerliche kippen – und die Helden das Fürchten lehren.

ZUM FRÜHSTÜCK: KATZENFALLEN

Während die Helden in der Schankstube frühstücken, kommt eine tränenüberströmte Trasinia in die *Kornblume* gestürmt und wendet sich an die Gruppe. Das Kind ist verzweifelt und weiß nicht, an wen es sich sonst wenden könnte: Maunzer hat es in der Nacht geschafft, aus seinem Zimmer zu entkommen. Trasinia hatte das leicht geöffnete Fenster mit einem Wasserkrug fixiert, damit die Katze nicht hinaus konnte. Diesen hat Maunzer wohl zur Seite geschoben, und obwohl Trasinia vom Getöse des zerschellenden Kruges erwachte (und ihr Vater außer sich ist vor Zorn), sah sie ihr Haustier nur noch als Schermen um die nächste Ecke Richtung Moor verschwinden, bevor ihre Mutter erschrocken in ihr Zimmer gestürzt kam, um die Ursache des Lärms zu ergründen.

Bevor die Helden zur Untersuchung aufbrechen können, betritt Questor, der Praios-Geweihte, die *Kornblume*, um sein Frühstück einzunehmen. Er trägt schon die Gewandung für den Praios-Dienst um die Mittagszeit (eine rotgoldene Robe und eine gleichfarbene halbhohle Filzmütze sowie einen Gürtel mit zwei Sphärenkugeln) und ist umgeben von einer Aura der Rechtschaffenheit. Kurz darauf schleppt sich Altalia zum Frühstück herunter (eigentlich will sie aber vor allem bei den Helden vorbeischaun, um herauszufinden, ob ihnen über Nacht noch etwas zu Raclas Verschwinden eingefallen ist). Als der Priester die ängstliche, in ihren Umhang gehüllte Hexe sieht, verfälscht sich seine Miene. Altalia erschauert (was sie mehr schlecht als recht zu verbergen versucht), macht auffällig unauffällig kehrt und geht zurück auf ihr Zimmer.

Questor wendet sich an Jannik und fragt, ob dieser zum Praios-Dienst um die Mittagszeit erscheinen wird. Jannik nickt gleichmütig und teilt dem Geweihten mit, die *Kornblume* werde wie immer zum Praios-Dienst geschlossen und erst danach wieder ihre Türen öffnen. Questor wirft den Helden noch einen gestrengen Blick zu – es ist klar, dass er genau aufpassen wird, ob auch sie erscheinen.

Wenn sich die Helden nach Questors Weggang in die von Trasinia erwähnte Richtung aufmachen und eine *Fährtsuchen*-Probe +5 schaffen (denn schließlich gibt es zahlreiche Katzen in der Umgebung), können sie Maunzers Spuren folgen und finden sich sehr schnell im Moor wieder. Am Rande ist dieses von etlichen Verbindungswegen durchzogen, in regelmäßigen Abständen gibt es Bereiche, wo die Torfstecher der Umgebung arbeiten. Zum Glück sind diese aber zurzeit in anderen Gebieten tätig, weswegen es den Helden hoffentlich immer wieder gelingt, Maunzers kleine Pfotenabdrücke im morastigen Erdboden wiederzufinden. Später verschwindet die Spur in einem Dornengebüsch. An einer Stelle des Dickichts, die ein kleiner Mensch mit einer gewissen Geschicklichkeit oder ein großer mit starkem Willen und Unerschrockenheit gegenüber größeren Mengen von Kratzern erreichen kann, finden die Helden eine – leere – Katzenfalle.

Gelingt den Helden die Fährtsuche nicht, so können sie immerhin erkennen, dass auffällig viele Katzenspuren in das Moor hineinführen. In diesem Fall stoßen sie ganz zufällig auf eine Katzenfalle.

Die vordere Seite der Holzkiste (die etwa die Größe eines Helms hat) wird mit Hilfe einer simplen Konstruktion mit einem Stützholz offengehalten. Betritt eine Katze oder ein ähnlich großes Tier die Falle, berührt sie unvermeidlich einen in der Mitte der Kiste gespannten Tierdarm-Faden, der das Stützholz wegzieht. Die Vorderseite der Kiste klappt herunter und rastet in einem Schnappmechanismus ein – die Katze sitzt fest. Am hinteren Ende des Kastens befindet sich ein kleiner, spitz zugefeilter Haken, an dem ein Fetzen Fleisch hängt (so zumindest erscheint es dem laienhaften Beobachter). Durch eine gelungene *Tierkunde*-Probe +5 (oder eine einfache Probe auf *Fleischer*) kann man erkennen, dass es sich um eine Duftdrüse handelt. Solche

Drüsen befinden sich an den Schläfen, in der Mundhöhle und an der Schwanzwurzel einer Katze, die mit den darin produzierten Pheromonen ihre Umgebung markiert. Ist eine Katze rollig, sondern diese Drüsen einen ganz speziellen Duft ab, der Artgenossen anlockt. Diese Funktion macht sich der Katzenentführer augenscheinlich zunutze. Je nachdem, wie empfindlich die Spieler sind, ist dies – nach dem Angsttraum der vergangenen Nacht – eine gute Gelegenheit, den Druck zu erhöhen, unter dem Ihre Helden stehen, und den Ekelfaktor zu steigern. Dazu können Sie den Untersucher der Drüse darauf aufmerksam machen, dass die Katze, zu der diese Drüse gehörte, vor kurzem noch wohlauf (und vermutlich rollig) war und dass diese Falte vermutlich nicht die einzige ihrer Art ist.

MITTAGS: PRAIOS-ANDACHT

Wenn die Helden nach diesem grausigen Fund zurück nach Garben kommen, hat sich bereits die komplette Dorfbevölkerung vor dem Praios-Schrein eingefunden; der Gottesdienst beginnt mit dem Eintreffen der Helden.

Questor steht prunkvoll gewandet auf der obersten Stufe der kleinen Treppe, die zum erhöht stehenden Schrein des Sonnengottes führt. Zu Beginn singt er mit klarer Stimme ein Loblied auf den Herrn Praios, dessen Refrain ("Praios, wir bitten dich") von der Gemeinde im Chor wiederholt wird. Daran schließt sich die Predigt an, an deren Ende die Helden eine böse Überraschung erleben.

QUESTORS PREDIGT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Als Los Sumu getötet hatte, fiel zunächst ein einzelner großer Blutstropfen aus seiner Wunde. Noch ehe er die Riesin berührte, wurde er zum strahlenden Gestirn und stieg auf in die unendlichen Himmel der Fünften Sphäre. Als Sonne stand Praios fortan über Dere, um ihr Führerschaft und Glanz zu bringen. Unter seinem wachsamem Blick ward alle Schöpfung, von den Göttern über Gewürm und Getier bis hin zu den Menschen. Seine wachen Augen und sein unbestechliches Urteil treffen jede Veränderung, und nur wenn er sie für gut befindet, spricht er das göttliche: 'Es sei!' Alles Böse aber muss zerstört werden, denn Praios' Zorn ist unerbittlich: Wenn nicht die Könige auf Deren das Übel beseitigen, so greift er selbst ein und zerschmettert den Makel auf dem Antlitz der Welt. 'Alle Gewalt kommt vom Himmel, und über den Himmel herrscht Praios.' So lehrt es uns das Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, und ich sehe die Zustimmung in euren Augen. Ich sehe eure Lippen sich bewegen im Bekenntnis eures Glaubens an den Einen, an Praios, den Herrn des Lichts. Ich sehe euch im Lichte seines Antlitzes stehen und sagen: 'Ja, Herr, so sei es, wir sind Instrumente deines Willens.'

Doch wie, liebe Brüder und Schwestern, kann es sein, wenn ihr euch doch alle als standhaft im Glauben an den Herrn Praios betrachtet, dass mitten unter uns eine haust, die unreinen Herzens ist? Wie könnt ihr hinnehmen, dass nach sechs Tagen sich noch immer eine Abgefallene in Garben aufhält?

Sechs Tage habe ich stillgeschwiegen, weil manche von euch mich an meine Pflicht zur Menschenliebe erinnerten. Sechs Tage habe ich der Missgeburt eingeräumt, um sich zu erholen und unsere Gemeinde zu verlassen. Sechs Tage habe ich mich in Langmut geübt mit der Hexe."

An dieser Stelle geht ein beunruhigtes Murmeln durch die Gemeinde. Ihr seht an Janniks Miene sehr deutlich, wer dem Praios-Priester die Woche abgenötigt hat. Offenbar wussten der gleichmütige Wirt und der Priester die ganze Zeit von Altalias wahrer Natur, haben aber vor der Dorfgemeinschaft Stillschweigen bewahrt. Das Gros der Dörfler zeigt bei der Nennung des Wortes 'Hexe' eine fast panikartige Reaktion. Fast alle machen Gebärden gegen den bösen Blick. Doch der Priester fährt unbeirrt fort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ja, Brüder und Schwestern, ihr habt richtig gehört: Es weilt eine Hexe unter uns. Sie ist krank und hat daher das Mitleid einiger erregt. Aber ich frage euch: Was für eine Krankheit kann so eine schon haben, derer sie nicht in ein paar Tagen mit ihren faulen Zaubern Herr werden kann? Was treibt dieses Weib in seiner Kammer?

Sechs Tage Barmherzigkeit habe ich ihr gewährt – doch jetzt frage ich mich: Ist dies alles nur eine List des Bösen, um ungestört an unserem Untergang zu planen? Deshalb, Brüder und Schwestern, hat mir der Herr Praios in seiner unendlichen Weisheit und Strenge eingegeben, dass ich vor euch treten muss und offen aussprechen, was mein Herz seit einer Woche schwer macht. Seit einer Woche, in der mehr und mehr Merkwürdigkeiten und Klagen an mein Ohr drangen. Tiere kommen abhanden, Kinder widersetzen sich den ausdrücklichen Ermahnungen ihrer Eltern und belügen sie, die Milch ist einer unter den unsrigen auf den heutigen Tag über Nacht sauer geworden.

Ich muss, ich will, ich werde den Störenfried beim Namen nennen: Es weilt eine Hexe in unserem schönen Dorf. Eventuell habe ich gesündigt, weil ich mich vom Weg des Mitgefühls überzeugen ließ. Eventuell hat das ruhige Leben in unserem schönen Dorf mich träge gemacht.

Möge der Herr des Lichts mein Richter sein. Ich lege mich in seine Hände. Doch nach diesem Praios-Dienst wollen wir die Schändliche festsetzen und sie richten, auf dass der Herr Praios so gerecht urteilen möge, wie es nur ihm allein möglich ist. Deshalb, liebe Brüder und Schwestern, senkt nun eure Häupter zum Gebet."

DER ZORN DES PRAIOS-PRIESTERS

Nach dem traditionellen Bußgebet steigt Questor die Treppe zum Schrein herunter. Die Bevölkerung bildet eine Gasse, durch die hindurch er sich bis zu Jannik vorarbeitet. Der Priester fordert den Wirt der *Kornblume* auf, ihm und einigen Männern des Dorfes Zutritt zum Zimmer der Hexe zu gewähren, um sie festzusetzen und in den Keller seines Hauses zu bringen. Sofern die Helden nicht eingreifen, nickt Jannik kurz und mit ausdrucksloser Miene.

Hier sollten die Spielern auf jeden Fall Entscheidungsfreiheit haben, ob und wie sie Einfluss auf die Situation nehmen wollen. Sofern die Helden sich nicht augenblicklich in das Gespräch zwischen Wirt und Priester einmischen, wird Questor fünf starke Männer und Frauen (unter anderem die Schmiedin und den Schlachter) herausdeuten, die mit ihm und Jannik zur *Kornblume* hinübergehen. Jannik ist nun eindeutig anzumerken, dass ihm dieses Vorgehen gar nicht gefällt.

Sollte es den Helden gelingen, mit der Abordnung in die *Kornblume* zu gelangen, so hören sie den folgenden Dialog zwischen Jannik und Questor vor der Tür Altalias. Falls nein, wird Jannik, der sein Missbehagen in etwas Schnaps ertränkt hat, ihnen die Inhalte auf Nachfrage mitteilen, nachdem Questor und die Männer das Wirtshaus wieder verlassen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor Altalias Tür drängen sich die Männer im Gang. Ihr wollt gar nicht wissen, wie sich die erkrankte Hexe gerade fühlt, denn die Zimmertür ist alles andere als schalldicht. Questor hebt die Faust, um anzuklopfen. Da fällt ihm Jannik mit plötzlicher Beherztheit in den Arm. Der Priester ist für einen Moment zu verblüfft, um zu reagieren, dann sagt er zornig: "Was soll das, Mann? Du willst doch nicht im Ernst dein Seelenheil für dieses schändliche Geschöpf aufs Spiel setzen?"

Janniks Blick ist nicht weniger wütend, aber sehr beherrscht. Die Stimme des Wirts ist ein tiefes Rumpeln, aber nicht besonders laut: "Nein. Aber ich weigere mich auch, mein Herz verblenden zu lassen von anmaßendem Zorn. Sie ist mein Gast und steht unter Travias Schutz."

Questor wendet sich Jannik nun voll zu. Der Zorn lässt seine Augen funkeln: "Hat sie dich vielleicht schon verhext, oder redest du irre?"

"Hör auf damit", entgegnet Jannik ungestüm. "Ich muss dich nicht daran erinnern, dass du schon einmal einer Hexe bitteres Unrecht getan hast."

Diese Bemerkung trifft den Geweihten wie ein Donnerschlag. Im ersten Moment denkt ihr, er werde Jannik in blindem Zorn schlagen. Dann scheint er sich wieder unter Kontrolle zu bekommen und sagt mit unnachgiebigem Blick: "Ich kann und werde nicht riskieren, dass eine solche Kreatur Zwietracht in unserer Gemeinschaft sät. Sie kommt in den Keller. Praios will es."

Jannik starrt nicht minder streitsüchtig zurück: "Das können Travia und Peraine nicht wollen. Die Frau ist erkrankt. Dein Kartoffelkeller macht möglicherweise alles nur noch schlimmer, Questor." Es entsteht eine Pause, in der beide erregt zu erwägen scheinen, wie sie wohl aus dieser Pattsituation das Beste machen. Ihr habt das Gefühl, dass die beiden einander schon sehr lange kennen und schon häufiger aneinandergeraten sind.

Endlich gibt sich Jannik einen Ruck: "Meine Empfehlung lautet: Wir schließen sie in ihrem Zimmer ein. Ich selbst bringe ihr dreimal am Tag Essen und Trinken, und wenn der hohe Herr in zwei Tagen zum Richttag nach Garben kommt, kannst du sie ihm übergeben."

Wieder ist es lange still, bis sich Questor einen Ruck gibt und zustimmt: "Praios sei mit uns – so sei es. Aber ich werde jedes Mal mit dir in dieses Zimmer gehen, wenn du ihr Essen bringst."

Danach klopft der Geweihte kurz und laut an Altalias Tür und drängt kurz darauf ins Zimmer. In barschen, bissigen Worten informiert er sie über das weitere Vorgehen, zwingt sie, ihm ihren Zimmerschlüssel auszuhändigen, und lässt das kranke Mädchen danach mit Tränen in den Augen zurück. Jannik zieht die Tür hinter Questor ins Schloss, verschließt sie und teilt die fünf Helfer reihum zur Wache ein. Egal, ob die Helden Zeugen dieser Auseinandersetzung waren oder nicht – sie werden es ohne Gewalt nicht schaffen, Jannik dazu zu bringen, seine rätselhafte Bemerkung über die Hexe in Questors Vergangenheit genauer zu erklären. Im Gegenteil wird dieser – eher ungeschickt – versuchen, das ganze als "Dumme-Jungen-Geschichte von früher" herunterzuspielen, und dann dringende Arbeiten in der Küche vorschieben, um die Unterhaltung zu beenden.

WER IST QUESTOR?

Wenn sich die Spieler im Dorf über Questors Vergangenheit erkundigen (etwa bei Edelmüne), können sie die folgenden Informationen sammeln. Diese können Sie nach Lust und Laune auf eine beliebige Anzahl von Dorfbewohnern verteilen, je nachdem, wie lange die Spieler Erkundigungen einziehen sollen. Soll das Abenteuer gestreckt werden, können Sie jederzeit einige unvereinbare Fehlinformationen einstreuen.

- Questors Familie war schon immer sehr praiostreu. An der Berufung des Jungen zum Praios-Diener gab es schon sehr früh keinen Zweifel, und so ging der Junge mit vierzehn Sommern in den Tempel nach Gareth, um sein Noviziat zu beginnen.

- Davor und auch nach seiner Rückkehr war Questor der Anführer einer Bande von Jungs, zu der auch Jannik gehörte.

- Jannik hat das Gasthaus von seinem Vater übernommen und war schon immer ein ruhender Pol gegenüber Questors ungestümen Emotionen. Die beiden waren lange sehr eng befreundet – bis irgendwann nach Questors Rückkehr aus Gareth, als er den Schrein in Garben aufbaute.

- Questors Vater Quentin war auch Dorfschulze von Garben, wie schon sein Großvater Quandan vor ihm.

- Dieser Quandan hatte einen engen Freund in Gareth, der dort für die Inquisition arbeitete. Er wäre um ein Haar selbst Bannstrahler geworden, aber irgendetwas kam dazwischen. (Tatsächlich lag es daran, dass seine Jugendliebe schwanger wurde und er sich verpflichtet fühlte, sich um Frau und Kind zu kümmern, statt sich im fernen Gareth ausbilden zu lassen.)

- Questor kommt stark nach seinem Großvater – der alte Herr war für seine cholerischen Wutausbrüche, seine Festigkeit im Glauben und seine Durchsetzungskraft bekannt. Er war es auch, der damals den Spuk im Nebelmoor beendete.

- Sollten die Spieler hier um Auskunft bitten, kann ein älterer Dorfbewohner Folgendes erzählen: "Einige Meilen ins Nebelmoor hinein gibt es das Totenhaus. Dort wohnte vor etwa dreißig Götterläufen eine böse Hexe, die sich mit Schwarzer Magie beschäftigte: eine grausige, üble Vettel, die sieben Kinder aus den umliegenden Dörfern entführte, um ihr Blut bei Neumond aus ihren Adern zu lassen und das Fell einer schwarzen Katze damit zu tränken. Daraus wollte sie sich ein magisches Gewand schneiden, das sie unsichtbar machen und ihr die Macht über das Wetter verleihen sollte. Außerdem hielt sie jeden Vollmond einen Rabensabbat ab. Was das ist? Keine Ahnung, aber sie soll überreichlich Blut vergossen haben, von Schweinen und Ratten und anderem Getier. Quandan hat die Inquisition aus Gareth ins Moor hinter Garben geführt, wo sie sie beim Schneiden von Schwarzschild stellten und ihrer gerechten Strafe zuführten. Ihre Behausung? Keiner weiß, was damit passiert ist oder wo das Haus genau ist. Höchstwahrscheinlich ist es mit dem Hinscheiden der Hexe im Moor versunken. Das kennt man ja."

- An dieser Stelle gibt es nahezu keine Möglichkeit, an die Information zu gelangen, dass Questor eine Schwester namens Quilla hat, die irgendwann verrückt wurde und Garben den Rücken gekehrt hat. Natürlich weiß das zumindest jeder Dorfbewohner, der mindestens 35 Götterläufe zählt – schließlich liegen die Ereignisse um die Hexenverbrennung, die den Ausschlag für Quillas Zustand gaben, gerade mal 30 Götterläufe zurück, und es handelt sich um die Kinder des Dorfschulzen. Aber hier stoßen die Helden auf eine Mauer des Schweigens – das Dorf wird den Priester geschlossen decken. Der einzige Weg, zumindest Ansätze in diese Richtung zu bekommen, ist, dass ein gut aussehender männlicher Held Edelmüne allein aufsucht und ihr entschlossen schöne Augen macht. Leider kommt ihr Mann vom Feld nach Hause, ehe sie so richtig ausführlich werden kann, aber ein paar kryptische Andeutungen sollte dem Meister so viel Skrupellosigkeit schon wert sein.

DIE HEXEN-TAGEBÜCHER

Der logische Zeitpunkt, das Haus des Schulzen zu untersuchen, ist die Abendessen-Lieferung für Altalia. Questor wird sich kurz vor der sechsten Stunde in die *Kornblume* begeben, um mit Jannik in das Zimmer der kranken Hexe zu gehen. Ergreifen die Helden keine Verlängerungsmaßnahmen für den Aufenthalt des Priesters im Wirtshaus, haben sie etwa eine Stunde, bis dieser nach der Essensausgabe und seinem eigenen Abendessen wieder nach Hause zurückkehrt.

IM HAUS DES SCHULZEN

Die Eingangstür des Hauses ist verschlossen, aber das Schloss ist nicht besonders schwierig zu öffnen (eine einfache *Schlösser Knacken*-Probe genügt). Alternativ können die Spieler durch ein offenes Fenster im oberen Stockwerk einsteigen.

Das Haus des Schulzen hat zwei Stockwerke, von denen das obere zur Hälfte aus dem Schrein besteht: einer offenen Terrasse, auf der kleinere Zeremonien abgehalten werden können. Die andere Hälfte enthält die Schreibstube, einen großen Raum, der zugleich als Bibliothek dient, sowie einen Lagerraum für Ritualtücher und Materialien (Räucherharze, Leuchter etc.). Zwischen den beiden Zimmern führt ein schmaler Flur vom Treppenhaus im hinteren Teil des Gebäudes gerade nach vorn auf die Terrasse.

Die untere Etage dient Questor als Arbeits- und Wohnzimmer. Wenn man die fünf hohen Stufen zum Eingang erklommen hat, betritt man durch die solide gearbeitete und mit einem Sonnensymbol verzierte Holztür einen ähnlichen Flur, wie er auch das Obergeschoss durchzieht. Er ist mit einem Läufer in Rot und Goldgelb ausgelegt, einem wirklich exquisiten Stück, das dem Priester vom Tempel zu Trallop zur Weihe des Schreins geschenkt wurde.

Die erste Tür rechts ist ein Besprechungsraum mit einem gewaltigen Schreibtisch und einigen wenigen Schriften. Auf der gegenüberliegenden Seite des Flures befindet sich Questors Badezimmer, ein klei-

ner Raum, der im Wesentlichen einer Holzwanne und einem großen Badeofen nebst Kupferkannen zum Wasserschleppen Platz bietet.

Die zweite Tür rechts führt in einen Vorratsraum mit wenigen Nahrungsmitteln. Dort befindet sich auch die Luke, die in den Kartoffelkeller führt. Dieser besteht letztlich aus einem einzigen großen Raum, aber man hat diesen durch das Einziehen dreier stabiler Holzwände im hinteren Bereich mit zwei Zellen versehen. Hier unten war schon lange niemand mehr – es riecht muffig, die Luft ist staubig.

Hinter der zweiten Tür auf der linken Seite liegt das Schlafzimmer des Priesters. Er war anfänglich eher spartanisch eingerichtet, aber es scheinen in den letzten Jahren immer mehr Gegenstände wie Leuchter, kleine Statuen oder Bilder hinzugekommen zu sein. In der Ecke befindet sich eine große, bequeme Bettstatt, es gibt ein Lesepult und einen kleinen, hübsch gearbeiteten Schreibtisch mit vielen verschiedenen Fächern.

Der Schreibtisch enthält mehrere Geheimpfächer (man kann die senkrechten, Säulen nachempfundenen Zierelemente herausnehmen, wenn man einen unter der Schreibplatte verborgenen Hebel umgelegt hat). Darin können die Helden Questors Notizen aus seiner Jugend finden: zwei Tagebücher, in billiges braunes Leder gebunden. Im jüngeren davon liegt eine herausgerissene Seite aus dem Tagebuch seiner Schwester. Außerdem gibt es hier das Schreiben eines Bannstrahler-Kommandanten an Questors Großvater sowie das Gerichtsprotokoll zur Verbrennung Saginta Alfarans zu entdecken. Die Schriftstücke finden Sie in der Kartentasche am Ende des Buches.

DIE HERRIN DES TÖTENHAUSES

Wenn die Helden das Domizil des Schulzen verlassen, steht die Praliosscheibe tief am Himmel. Wie schon am Abend zuvor streichen Katzen im Dämmerlicht um die Häuser. Das Schreien eines rolligen Katers zerreit die Stille des frühen Abends.

Auf dem Weg zur *Kornblume* treffen die Helden auf Salis, Odilo und ihre Trinkgenossen Peltrina und Kargen. Die vier sind wieder nüchtern und sprechen die Helden an (sofern diese nicht ihrerseits den Dialog suchen). Der rothaarige Salis erweist sich wieder einmal als Anführer und merkt an, die Helden hätten ja mehrfach mit der Hexe aus der *Kornblume* gesprochen. Er fragt mit dem Misstrauen und dem Argwohn eines in einer abergläubischen Umgebung aufgewachsenen Menschen nach, wie sich der Fluch einer Hexe äußere. Sie hätten hier ja keine Erfahrungen mit derartigem Gelichter.

Wenn die Helden der Ursache dieser Frage auf der Grund gehen, werden die jungen Kerle erzählen, sie hätten schon vor Jahren das Totenhaus im Sumpf entdeckt, in dem vor vielen Götterläufen angeblich diese Hexe ihr Unwesen getrieben habe. Es sei eine Mutprobe gewesen, sich dort Zutritt zu verschaffen – dort hätten sie allerlei bizarre Dinge und Gerätschaften der Hexe gefunden. Sie trafen sich über mehrere Jahre hinweg bei dem alten Haus, bis sie sich mehr mit Angelegenheiten im Dorf zu beschäftigen begannen.

Vor etwa einem Mondlauf seien sie um der alten Zeiten willen mal wieder mit ein paar Krügen Wein zum Haus gezogen und hätten feststellen müssen, dass jemand sich dort eingenistet hatte: Anscheinend eine Hexe (Salis senkt seine Stimme zu einem Wispern): "Sie hat an der Pforte ein geheimnisvolles Symbol angebracht und uns damit daran gehindert, das Haus zu betreten. Außerdem hat sie alle Katzen der Gegend zu Hilfe gerufen – es wimmelt dort von fauchenden Vierbeinern."

Als die Burschen versuchten, das Haus zu betreten, konnten sie die Pforte nicht öffnen, obwohl sie nicht abgeschlossen war. Der Türgriff sandte ein widerliches Prickeln den Arm hinauf. Daraufhin begann die Hexe, durch die geschlossene Pforte einen Fluch auf sie zu sprechen, dass sie innerhalb eines Götterlaufs ihre Männlichkeit verlieren und von innen heraus verfaulen sollten, wenn sie je wieder zu dem Haus kämen oder jemandem von ihr erzählten.

Jetzt hat Odilo in angetrunkenem Zustand seiner Rahjanis von dem Ereignis erzählt, und die Burschen sind nicht sicher, wie lange sie (oder Odilo) noch zu leben haben. Den Fluch zitieren sie (aus dem Gedächtnis, mit viel Stammeln, Ergänzungen des jeweils anderen und gegenseitigem Ins-Wort-Fallen) wie folgt:

»Saturia, mächtige Mutter. Sieh diese beschränkten Dummköpfe, die sich deiner Tochter entgegenstellen. Lache, wie ich lache.

Saturia, mächtige All-Mutter. Ich bitte um deinen Beistand.

Ich erlebe deine Vergeltung. Ich spucke Blut auf die Erde und biete dir einen weiteren Tropfen meines Lebensaftes an.

Saturia, verschliee diesen Toren die Lippen. Treibe sie fort von diesem Zufluchtsort. Wenn sie von mir sprechen oder wiederköhren, lass ihre Männlichkeit sich blau verfärben und abfaulen.

Lass sie nach einem Götterlauf von innen heraus faul sein und in Schmerzen von hinnen gehen.«

Natürlich ist dieser Fluch pures Gewäsch, eine nutz- und sinnlose Formel, die der wirren Phantasie Quillas entspringt. Auch die Sache mit der Tür ist erstunken und erlogen: Die Jugendlichen haben sich, als Quilla ihnen den Fluch entgegenrief, gar nicht nahe genug herangetraut, zumal auch Dutzende erboster, fauchender Katzen überall auf abgestorbenen Baumstämmen und im Gesträuch hockten und sie mit im Lichte des Madamals böse funkelnden Augen anstarrten.

Auf Anfrage teilen Salis und seine Kumpanen den Helden nur zu gerne mit, wie man zu der Behausung im Sumpf gelangt.

Sollten die Helden vor dem Abmarsch in das Totenhaus noch versuchen, mit Questor über seine Schwester zu reden, wird dieser sich weigern, dazu Stellung zu nehmen. Sobald klar ist, dass sie in sein Haus eingedrungen sein müssen (woher sonst hätten sie diese Informationen bekommen sollen?), verfällt er in bebenden Zorn und fordert sie auf, umgehend das Dorf zu verlassen, ansonsten müsse er sie ebenso einkerkern wie die Hexe. Sein letzter Satz lautet: "Ihr tötet gut daran, die Vergangenheit ruhen zu lassen."

Dennoch wird er den Helden folgen, wenn diese sich ins Nebelmoor aufmachen.

Ein Hilferuf aus dem Tötenhaus

Sollte es eine Hexe in der Gruppe geben, empfängt sie vom Katzenkönig folgende Vision. Hat sie eine Katze als Vertrautentier, so kommt diese in der Vision vor, ansonsten handelt es sich um Racla. Wenn Sie keine Hexe in Ihrer Gruppe haben, können Sie auch einen Helden wählen, der besonders tierlieb ist.

Der betreffende Charakter bricht wie ohnmächtig zusammen. Nach einigen Minuten erwacht er wieder – es bleibt dem Spieler überlassen, ob wehklagend oder traurig, in jedem Fall aber sehr aufgewühlt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst in einem dunklen Raum. Eine einzelne schwarze Kerze steht vor dir auf einem Tisch. Du befindest dich hinter gewölbtem Glas – die Welt draußen ist irgendwie verzerrt. Vor dir auf dem Tisch liegt eine schwarz-weiß-braun-gescheckte Katze auf dem Rücken. Grausame Klammern halten ihre Glieder auseinander. Eine geheimnisvolle Gestalt, deren Aussehen du nicht erkennen kannst, beugt sich über die Katze. Du weißt, dass jetzt gleich wieder etwas Abscheuliches geschehen wird, aber du fühlst dich auch irgendwie benommen, distanziert und apathisch. Das ist schon oft geschehen in den letzten Tagen.

Die geheimnisvolle Gestalt hebt eine Hand. Der Glanz der einsamen Kerze spiegelt sich im Stahl der schlanken Klinge. Alte Blutflecken werden sichtbar.

"Komm, Liebes", dringt die misstönende Stimme der Gestalt an dein Ohr. Dich fröstelt. Aber du kennst auch das bereits. "Komm, Liebes, du weißt doch, dass wir zusammengehören. Sag es. Sprich, Kleine."

Ein Moment des Schweigens. Die fixierte Katze windet sich erfolglos. Sie verdreht den Kopf. Ihre Augen suchen dich, finden dich. Du fühlst Schuld. Du fühlst Trauer. Du fühlst Verantwortung – und kannst doch nicht helfen.

Die Gestalt gibt ein böses Fauchen von sich. "Dann eben nicht, du aufmüpfiges Biest. Dann eben anders."

Die Klinge blitzt. Die Katze schreit.



DAS HAUS IM SUMPF

Der Weg zum Totenhaus dauert annähernd drei Stunden, wenn die Helden alleine gehen, da man dem direkten Verbindungsweg von Garben zum Haus im Moor nicht unbedingt trauen kann. Falls es der Gruppe gelingt, ein Mitglied von Salis' Clique als Führer zu gewinnen, erreichen sie das Haus nach etwa anderthalb Stunden. Im ersten Fall ist es längst finster, im zweiten verstärkt der allgegenwärtige Nebel die Dämmerung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Marsch durch das abendliche Moor scheint ewig zu dauern. Alle Märchen und Gruselgeschichten, die ihr je über Moore gehört habt, fallen euch ein. Ihr geht auf einem schmalen Weg, der sich in unvorhersehbaren Kurven durch die Landschaft windet. Es ist regnerisch, daher könnt ihr nicht erkennen, wohin der Pfad führt.

Die Nebelschwaden werden durch leichte Windstöße geteilt und verweht. Egal wie dick ihr angezogen seid, irgendwie fröstelt es euch. Es herrscht ein diesiges, undefinierbares Dämmerlicht. Immer wieder passiert ihr Gruppen dunkler, merkwürdig missgestaltet wirkender Bäume oder dorniger Sträucher. Fortwährend dringt Rascheln, Kratzen und Gluckern aus allen möglichen Richtungen an euer Ohr.

Nach einer Weile habt ihr euch ein wenig an die schauerliche Umgebung gewöhnt. Eure Augen erkennen besser, welche Teile des Pfades sicher sind und wo das Moor eure Stiefel umklammern würde wie die Hand eines Ertrinkenden. Dann seht ihr sie auch – überall im Halbdunkel des Pfades. Manche streichen euch um die Beine, manche schleichen einfach nur von Schatten zu Schatten. Aber man merkt eindeutig: Sie haben dasselbe Ziel wie ihr. Die Katzen des Nebelmoors.

DAS TÖTENHAUS

Nach etwa einer Stunde Fußweg erreichen die Helden das gefürchtete 'Totenhaus', und auf den ersten Blick möchte es so gar nicht den Erwartungen entsprechen, die die Beschreibungen der Dorfbewohner geweckt haben. Das langgestreckte, einstöckige Haus hat deutlich schon bessere Tage gesehen: Es ist heruntergekommen, baufällig – aber bewohnt. Hinter einem Fenster unmittelbar links neben der Tür brennt ein flackerndes Licht. Die Pforte selbst ist mit einem komplizierten, sehr abstrusen Symbol bedeckt. Jeder Magiekundige in der Gruppe erkennt sofort, dass dies ein recht exaktes Abbild dessen ist, was sich Lieschen Rajahlieb aus Trallop unter einem magischen Schutzzeichen vorstellt.

Über der Tür jedoch prangt ein sehr viel wirksameres Zeichen: die Sonnenscheibe, wie sie die Bannstrahler an von ihnen besonders gekennzeichneten Orten anbringen.

DIE MAGIE DES TÖTENHAUSES

Das 'Schutzzeichen' an der Tür bewirkt schlicht gar nichts, denn es entspringt der blühenden, wenn auch wirren Phantasie Quillas. Der Aberglaube der Dörfler – denn in Garben entsinnt man sich nur zu gut der Ereignisse um die Hexenverbrennung vor dreißig Götterläufen – lässt Questors Schwester hier draußen relativ ungestört ihre Gräueltaten begehen. Quilla schreibt die Tatsache, die ihr natürlich nicht entgangen ist und von dem Vorstoß der Dorfjugend erst jüngst belegt wurde, allerdings ihrer 'überragenden selbst ersonnenen' Schutzrunen an der Pforte zu.

DAS GEFÄNGNIS DES KATZENKÖNIGS

Saginta Alfaran, die einstige Bewohnerin dieses Hauses, war eine mächtige Hexe. Erforscht ein entsprechend bewanderter Held die Räume des Hauses, die Quilla nicht benutzt hat, wird er Sagintas Hausbuch mit den Beschreibungen verschiedener naturkundlicher Erkenntnisse finden. In diesem Hausbuch, einer Mischung aus persönlichem und Forschungstagebuch, schildert sie unter anderem auch, wie an einem schönen Frühlingstag der König der Katzen zu ihr kam und freiwillig bei ihr blieb. Es dauerte eine Weile, bis sie erkannte, was für ein 'Tier' als Vertrauter zu ihr gekommen war, doch dann zeigt er sich ihr in seiner ganzen Herrlichkeit und sie war beschämt und geehrt zugleich. Auch ist in dem Buch mehrfach von der kleinen Quilla die Rede, die häufig aus Garben zu Saginta herüberkommt, die Hexe als Tante anspricht und davon träumt, auch zu den Töchtern Saturias zu gehören.

Nicht im Buch steht, dass der Katzenkönig nicht einmal während des Hexenprozesses von der Seite seiner Hexe wich, sondern sie mit Zähnen und Krallen zu schützen versuchte. Die Inquisitoren wussten sich nicht anders zu helfen, als sie auch dem 'reinigenden Feuer' zu übergeben, was das Tier aber nicht beeindruckte. Daher beauftragten sie den anwesenden Weißmagier, diese 'niederhöllische Katze' zu bannen, und dem fiel nichts anderes ein, als sie in eine starre Form (die Katzenpuppe) zu bannen und diese in einem magischen Glasgefängnis einzuschließen.

Überfordert mit der Entscheidung, was sie mit dem geheimnisvollen Wesen anfangen sollten, ließen sie es einfach in Sagintas Haus zurück, brachten eine Praiosscheibe über der Tür an und betrauten den Schulzen mit der Aufgabe, ein Auge auf das Haus im Nebelmoor zu haben. Nicht einmal der Anführer der Bannstrahler *Burian Rodiak* wusste, dass der Magier, *Gorm Tucher*, den Schlüssel zu dem von ihm geschaffenen magischen Gefängnis einfach in dem Haus zurückließ – seine Vorstellung davon, alles Weitere dem Herrn Praios in seiner unendlichen Weisheit zu überlassen.

Die zauberische Energie des Katzenkönigs lockte all die Jahre Katzen an, da er die Hoffnung nicht aufgab, seine Kinder könnten ihn retten. So versorgte er schließlich – grausame Ironie des Schicksals – auch Quilla mit ihren ersten Opfern. Als der Katzenkönig bemerkte, was seine Rufe anrichteten, stellte er sie schweren Herzens ein und fügte sich in seine Gefangenschaft, doch die Verrückte hörte nicht auf, seine Artgenossen zu quälen, sondern griff nun auf Fallen zurück, um ihre Opfer zu erhaschen.

Die Öffnung des Gefängnisses von außen funktioniert sehr einfach: Man muss einfach nur den Schlüssel zu der Glassphäre finden und sie öffnen. Dieser befindet sich unter den ungezählten Anhängern und Talismanen, die Quilla um den Hals trägt. Sie hat ihn am Schlüsselbrett an der Wand des Labors gefunden und umgehängt, weil er so hübsch verschnörkelt und blank war. Quilla glaubt, es sei ein Schlüssel, um ein Portal in eine Feenglobule aufzuschließen.

IM HAUS DER 'MOORHEXE'

Weder die Sonnenscheibe noch die Schutzrunen werden die Helden in irgendeiner Weise daran hindern, das Haus, in dem einst Saginta Alfaran mit dem Tierkönig der Katzen lebte, zu betreten. Direkt hinter der Pforte öffnet sich links ein Durchlass in das verwinkelte Zimmer, das den Großteil der Grundfläche des Gebäudes einnimmt und aus dem das flackernde Licht kam.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet einen mit allerlei Plunder vollgestopften Raum, den du [der Held, der die oben beschriebene Szene geträumt hat] schon einmal im Traum gesehen hast. Dräuend steigt Brodem aus einem Kessel auf, der über einem Dreifuß im Herdfeuer hängt und dessen siedender Inhalt einen widerwärtigen Gestank verbreitet.

Auf einem mit allerlei Töpfen und Tiegeln vollgestopften Wandregal fällt euch ein merkwürdiger Gegenstand auf. Es handelt sich um einen Würfel aus Glas mit einem silbernen Vorhängeschloss, in dem eine sehr lebensechte, schneeweiße, überlebensgroße Katzenpuppe – oder ist es eine ausgestopfte, große Katze? – eingeschlossen ist. Im Gegensatz zum Rest des völlig verschmutzten, eingestaubten Hauses blinkt und blitzt dieses Glasding wie frisch poliert.

Ihr beobachtet, wie sich eine abgerissen wirkende Frau von etwa vierzig Götterläufen interessiert über eine Katze beugt, die mit

einer bizarren Konstruktion aus Lederriemen, -schnallen und Metallteilen auf einem schwarzen Tisch in der Raummitte fixiert ist und erbärmlich schreit. Tonlos brummend zieht die Frau ein blinkendes Messer unter dem Rock hervor.

Die Frau ist natürlich Quilla, die geistig verwirrte Schwester des Praios-Geweihten. Ist einer Hexe aus der Heldengruppe im Laufe des Abenteuers wie oben vorgeschlagen die Vertrautenkatze abhandeln gekommen, so ist es diese, die erbärmlich maunzend auf dem Tisch liegt, während Racla betäubt in einem viel zu kleinen Gitterkäfig in der hintersten Ecke des Raumes sitzt. Gab es keine Hexe mit Katze in der Gruppe, so handelt es sich bei dem Tier auf dem Tisch um Altalias verlorene Vertraute.

"WAS TUN?", SPRICHT PRAIOS

Sind die Helden erst einmal so weit gekommen, haben sie leichtes Spiel. Quilla zu bezwingen – die ja faktisch nicht magisch begabt ist – stellt für sie ein Kinderspiel dar. Dem Meister sei angeraten, das Dilemma des Umgangs mit der Verwirrten in den Mittelpunkt dieser Szene zu rücken – wie geht man mit einer Frau um, die zwar reihenweise Katzen gepeinigt und getötet hat und sich zu Unrecht für eine Hexe hält, die aber letztlich sicher ebenso Opfer wie Täterin und zudem nicht ganz richtig im Kopf ist? Möglicherweise ist ein Noioniten-Kloster die Antwort auf die Frage, wie dem Katzenspuk im Nebelmoor ein Ende bereitet werden kann.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Wenn die Helden auf die eine oder andere Weise mit Quilla fertig geworden sind und auf die Idee kommen, mit dem Schlüssel um ihren Hals den merkwürdigen Glaskasten im Regal aufzuschließen, in dem sich die seltsame präparierte Katze befindet, verwandelt sie sich vor ihren Augen in einen prachtvollen, schneeweißen Kater, der andert-halb mal so groß ist wie selbst große Vertreter seiner aventurischen Art und aussieht, als habe er sich jahrzehntelang geputzt, aber wenig zu fressen bekommen. Unwillkürlich reagiert etwas tief in den Helden auf das majestätische Tier und sagt ihnen, wen sie da vor sich ha-

ben. Draußen erhebt sich das vielstimmige Miauen der Katzen, dann drängen sie alle ins Haus.

Nacheinander scheint der Kater die Helden anzusehen, dann ertönt eine Stimme im Kopf eines jeden. Sie ist nicht menschlich; sie ist zugleich das Rascheln warmen Fells in lauen Sommernächten, das Schreien rolliger Kater in den Gassen Havenas und das traurige Maunzen von Katzen, denen ein gefühlloser Mann den jüngsten Wurf in der Gosse ersäuft hat – und doch verstehen die Helden jedes Wort: "Endlich frei. Es ist gut. Mein Dank ist euch gewiss."

Zu Vorlesen oder Nacherzählen:

In diesem Augenblick wagt sich Questor ins Zimmer, wobei er sich gegen den Widerstand eines vielfarbigen Fellmeers geradezu hereinschieben muss. Er erblickt Quilla und den König der Katzen, wutentbrannt stürmt er vor ... und hält inne, seinen Blick wie gelähmt auf die Augen des Katzenkönigs gerichtet, viele bange Augenblicke lang. Als er sich schließlich wieder Quilla zuwendet, scheint eine Veränderung mit ihm vorgegangen zu sein. Unter dem Blick des schneeweißen Katers, in dessen jade-grünen Augen so viel mehr Weisheit liegt, als sich der Priester je anmaßen könnte, sacken dem Eiferer die Schultern nach unten, und er tritt zögernd zu seiner verstoßenen Schwester, hebt die Arme ... und Quilla schmiegt sich an ihn wie ein kleines Kind, das unsäglich traurig ist und gehalten werden möchte.

Geben Sie den Helden, wenn diese es wünschen, die Möglichkeit, mit dem König der Katzen zu kommunizieren. Bedenken Sie dabei, dass er eine *Katze* ist, und zwar in reinstmöglicher Form. Er bringt den Helden ein Gefühl von Dankbarkeit entgegen, ja, aber er ist doch vor allen Dingen ein Wesen mit einem ausgeprägten eigenen Willen, der in seiner raubtierhaften Verspieltheit, die Katzen nun einmal zu eigen ist, eher ehrfurchtgebietend als wie ein plüschiger Schoßkater wirkt. Irgendwann hat er endgültig genug von diesem Ort – schließlich sitzt er hier seit einer Zeit fest, die selbst für ein unsterbliches Wesen unangenehm lang ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit steil erhobenem Schwanz stolziert der König der Katzen hinaus, gefolgt und umgeben von Dutzenden seiner Art, gescheckt und getigert, grau, schwarz und weiß, ein Meer von Fell, das sich ins Moor ergießt.

Nur ein Kätzchen, graugetigert und augenscheinlich noch sehr jung, bleibt zurück und schmiegt sich an die Beine der in den Armen ihres Bruders schluchzenden Quilla.

Die Helden verlassen Garben mit der wohlthuenden Gewissheit, einem der Tierkönige behilflich gewesen zu sein. Wohlwollende Meister können den Helden (oder einzelnen, die sich besonders um den König der Katzen verdient gemacht haben) eine der Katzen des Nebelmoors als Vertrauten mitgeben. Die genaue Beziehung zwischen



diesem Tier und dem Helden bestimmt der Meister. Eine alternative Belohnung wäre das spontane Entwickeln der Fähigkeit, sich empathisch mit Katzenwesen (also auch mit Raubkatzen) zu verständigen. Die Erfahrung von **200 Abenteuerpunkten** möge den Helden zudem die Weisheit verleihen, sie gut einzusetzen. Spezielle Erfahrungen sind für die Talente *Tierkunde* und *Sagen/Legenden* vorgesehen, aber vielleicht fallen Ihnen als Meister noch weitere passende Talente ein.

DRAMATIS PERSONAE

DER KÖNIG DER KATZEN

Saginta nannte ihn Satuar, und sie wusste sehr wohl, wer sich ihr zum Vertrauten gemacht hatte; doch der König der Katzen hat in seinem unvorstellbar langen Leben bereits unzählige Namen gehabt und sich – wie jede Katze – nicht wirklich für diese interessiert. Er schloss sich Saginta aus einer Laune heraus als Vertrauter an – sie roch gut, sie gefiel ihm, und er schätzte sie, so sehr eine Katze einen Menschen zu schätzen vermag. Überdies hätte er unter normalen Umständen sehr, sehr lange mit ihr leben können, denn Saginta war eine Ei-geborene Hexe, die nicht alterte.

Die Welt der Menschen ist nicht die seine, sie war es nie, und für gewöhnlich interessiert ihn das Schicksal dieses jungen, kurzlebigen Volkes nicht. Auf eine fremde Art erkennt er Quillas Seelenpein und wendet sich trotz allem, was sie getan hat, nicht gegen sie, denn in gewisser Weise war das Mädchen einst ein Kind Sagintas.

Verwenden Sie so viel Mühe wie möglich auf die Darstellung dieses edlen und uralten Tieres, denn kaum einem Menschen ist es je in seinem Leben gegeben, einem der sagenumwobenen Tier- oder Pflanzenkönige, jenen allerersten, machtvollen und unsterblichen Wesen ihrer Art, zu begegnen.

QUILLA

Quilla ist ein armes Mädchen, das ihren Seelenfrieden vermutlich niemals wiedergewinnen wird. Einsamkeit und mangelnder Halt in einer ihr fremd erscheinenden Familie sowie der Tod des einzigen Menschen, den sie je geliebt hat, durch die Hände ihres Großvaters, hat sie nie verwunden. Die schmale und knabenhaft schlanke 42-jährige hat blassrotes, dünnes Haar, unter dessen Ponyfransen verschreckte grüne Augen wirt funkeln. Quillas Bewegungen sind fahrig, oft wiegt sie sich summend vor und zurück, während sie mit sich selbst in ständigem murmelnden Dialog zu stehen scheint. Oft zitiert sie dabei eine gewisse Saginta oder aber bleibt vor der 'Statue' des weißen Katers in der Hütte stehen und blickt diese nachdenklich an, bis sie verzweifelt zu weinen beginnt: "Warum nur? Warum ist niemand wie du? Was mache ich falsch?"

DIE DOFBEWOHNER

Die Beschreibungen der einzelnen Dorfbewohner entnehmen Sie bitte den entsprechenden Stellen im Flixbtext.

OGERZÄHNE UND HÜHNERDIEBE

VON MARK WACHHOLZ

MIT DANKAN FRANK WILCO BARTELS,
MOMO EVERS, MICHELLE SCHWEFEL,
RAGNAR SCHWEFEL, SOLVEIGH SCHWEFEL
UND TYLL ZYBURA

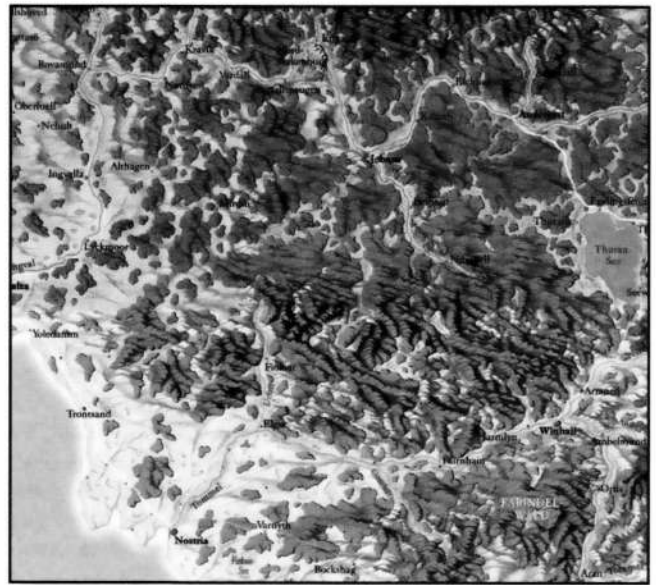
Zauberhafte Wesen: der schlafende Geist einer Nymphe im Körper einer Ogerin mit Gedächtnisverlust, ein Geist, ein alter Baum, sprechende Tiere, ein Kobold und ein Basilisk

Stichworte zum Abenteuer: Es gilt, einem düsteren Feenwesen entgegenzutreten, um die Dinge im Wald wieder zum Guten zu führen. Ausgerechnet aber in einer Ogerin mit Gedächtnisverlust scheint die Kraft zu schlummern, den Wald neu erblühen zu lassen.

Spielort: ein abgeschiedenes Gebiet des mittleren oder nördlichen Aventuriens (gut geeignet ist Nostria)

Zeit: beliebig

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



ES WAR EINMAL ...

„Ich kam in diesen Wald, und es war mir, als wäre ich in einem Traum. Ich fühlte mich weit entfernt von allem mir Bekannten. Nicht ein fremdes Ding sahen meine Augen, und dennoch konnte ich mir schwerlich vorstellen, dass ich nicht fern meines Verstandes in einem Märchen weilte.“

—aus den Selbsterlebten Mären des Dankwart von der Weide, 660–680 BF

Vor langer Zeit hatte sich der Zauberer *Fingard* in einen alten Turm auf einem Gipfelplateau hoch über einem klaren Waldsee zurückgezogen. Hier genoss er die friedvolle Ruhe und unternahm lange Wanderungen durch die geheimnisvollen Wälder. Eines Tages begegnete er der silberhaarigen Nymphe *Jindzia*, einer wunderschönen Fee des Wassers und Herrin des Waldsees und des umliegenden Waldes. Von Neugier gepackt lockte Jindzia den Menschen ins Feenreich, wo beide viele glückliche Tage verbrachten und ihre Seelen in Liebe zueinander fanden. Nun hätte auch Fingard gern der Nymphe all die Wunder Aventuriens gezeigt. Doch als Wasserfrau war sie an das Feentor im Waldsee gebunden.

So machten sich die Liebenden im Feenreich auf die Suche nach dem legendären *Amulett des Menschseins*, das es dem Träger ermöglichen sollte, sich in einen Menschen zu verwandeln. Während Jindzias Abwesenheit aber war das Feentor unbewacht, und so kroch das *Sharr'bag*, ein uraltes, krötenartiges Feenwesen, neugierig aus dem Waldsee in unsere Welt, um diese kennen zu lernen. Da es ebenfalls an das Feentor gebunden war, suchte es in einer am Ufer des Sees gelegenen Höhle Unterschlupf.

Doch durch die Präsenz des *Sharr'bag* wurde der umliegende Wald dunkler und kälter. Die Tiere und Pflanzen versuchten wegen der feischen Kräfte vergeblich, die bössartige Bedrohung aus der anderen Welt zu vertreiben.

Alle Hoffnung lag in der Rückkehr Jindzias. Doch als diese nach Jahren mit dem Amulett des Menschseins zurückkam, hatte das Artefakt sie aller feischen Kräfte beraubt. Sie bemerkte die Finsternis im Wald gar nicht, stattdessen genoss sie zum ersten Mal ihre Freiheit, fern des Sees und des Feenreichs zu wandeln. Vor allem die Alte Eiche *Garlabar*, das weiseste und älteste Wesen des umliegenden Waldes, blickte sorgenvoll in die Zukunft.

Als das *Sharr'bag* sah, dass die neue Welt nur mit Hilfe des Amuletts zu erkunden war, wuchsen Gier und Neid in ihm – Gefühle, die es vorher nie gekannt hatte. Um das kostbare Artefakt in Besitz zu bringen, beschwor es unbedacht ein mächtiges Unwetter herauf, und fürchterliche Blitze zerstörten Fingards Magierturm bis auf die Grundmauern. Verschüttet im Keller des Turms mit dem erschlagenen Geliebten an ihrer Seite erkannte Jindzia, welches Unglück sie mit dem Wunsch, ein Mensch zu sein, über die ihr anvertrauten sterblichen Wesen gebracht hatte. Voller Zorn riss sie sich das Amulett vom Hals.

Doch ohne die Nähe zum Feentor schwanden Jindzias Lebenskräfte schnell. Für ihren größten Wunsch, wieder Frieden und Schönheit über ihren Wald zu bringen, verzichtete sie darauf, ihre Seele 'ins Licht' gehen zu lassen, um statt dessen in einem Bewohner des Waldes (und ohne feische Kräfte) wiedergeboren werden zu können. Mit letzter Kraft gelang es ihr nun, Fingards Geist von Uthars Pforte in die Dritte Sphäre zurückzuholen. Er sollte ihre dann unwissende Seele wiederfinden und dieser offenbaren, dass es nur der eigenen, inneren Kraft und dem Guten in einem selbst bedarf, um den Wald erblühen lassen.

Nach Jindzias Verwelken beauftragte der gequälte Geist Fingards eine Mäusefamilie, das Amulett des Menschseins aus dem Turm zu bringen, damit es die Seele der wiedergeborenen Jindzia einst als das ihre erkennen und so gefunden werden würde.

Das *Sharr'bag* derweil aber gierte nicht nur nach dem Amulett. Es düsterte auch nach der liebevollen Zweisamkeit, die es bei Fingard und Jindzia entdeckt hatte und wegen der Feindseligkeit der Waldtiere um so mehr suchte. Einzig die Vielfraße boten sich dem machtvollen Wesen an, um das Amulett zurückzuerobern. Über die Jahre wurde der Wald durch die Präsenz des *Sharr'bag* noch düsterer und kälter. Nur unter dem eisernen Widerstand der Alten Eiche *Garlabar* blieb ein letztes Fünkchen Hoffnung im Wald.

Über Generationen bewahrte die tapfere Mausfamilie das Amulett des Menschseins vor dem Zugriff des *Sharr'bag* und der Vielfraße, die es immer noch verschüttet in dem unzugänglichen Turmkeller vermuten. Aber auch die aufopferungsvolle Suche der Mäuse nach dem wahren Träger und der Herrin des Sees blieb Jahr um Jahr erfolglos.

DAS ABENTEUER

»Einmal losgelassen, kann niemand seinen Todeshauch aufhalten. Ich sage euch: Verbrennt alle schwarzen Hähne, und wenn sie Eier gelegt haben, dann zerhackt alle Kröten, auf dass sie nicht den Basilisken ausbrüten!«
—aus der Rede eines Wanderpredigers, undatiert

Ein furchteinflößender Schatten geht in Unkenteich um und raubt eines Nachts den geliebten schwarzen Hahn der Witwe Kunlika. Ein mutiger Suchtrupp des Dorfes folgt den Spuren des Entführers, um den Hahn zu retten und das 'dämonische Wesen' zu vertreiben.

Zur gleichen Zeit ist die tapfere Ogerfrau Umbrabra auf der Suche nach der 'Großen Kraft des Waldes', mit der die einstige Schönheit der Gegend wiederhergestellt werden soll. Als sie in dem Bau einer Mäusefamilie das 'Amulett der Jindzia' findet und dieses für einen Moment magisch aufleuchtet, erkennen die Mäuse in der Ogerin die wiedergeborene Herrin des Sees. Doch entgegen der Hoffnung Fingards, diese würde sich an ihr ursprüngliches Leben wieder erinnern, geschieht dies bei Umbrabra nicht.

Die Zeit drängt, denn der einzig helle Waldfleck bei der Alten Eiche Garlabar wird inzwischen von dem Sharr'bag für ein böses Ritual zur Pervertierung des schwarzen Hahns und der gestohlenen Hühnerei missbraucht. Garlabar vermutet – zu Unrecht –, dass dem gefundenen Amulett die 'Große Kraft Jindzias' innewohne. Doch als die Ogerin es umlegt, verwandelt das Artefakt sie unverhofft ... in eine Menschenfrau.

In jenem Moment aber erscheinen ausgerechnet die Dörfler Unkenteichs auf der Lichtung und finden die verwirrte Ogerin als vermeintliche Übeltäterin vor. Sie schleppen die 'Hexe' ins Dorf. Während der Hahn, der angeblich ein Ei gelegt hätte, gleich auf den Scheiterhaufen gebracht wird, soll an Umbrabra am kommenden Tag eine Hexenprobe vollführt werden.

Das ist der Zeitpunkt, an dem wackere Abenteurer – Ihre Helden – die Szene betreten. Den Tod des Hahns können sie nicht verhindern, doch kommen ihnen schnell Zweifel an der Schuld der 'Hexe', die in der Nacht durch eine beeindruckende Erscheinung weiter genährt werden: Fingards Geist bittet die Helden, Umbrabra zu retten und zu ihm zu bringen.

Im Wald jedoch verwandelt sich die Frau durch einen Zwischenfall zurück in eine riesenhafte Ogerin, die unglücklicherweise auch noch ihr Gedächtnis verliert und nicht einmal mehr weiß, dass sie eine Ogerin ist.

Eine gefährvolle Reise zu Fingards Ruine beginnt, während der die Helden versuchen, mit Hilfe der desorientierten Umbrabra die Dinge im Wald zu richten. Stets verfolgt von den Vielfraßen, wird Umbrabra jedoch kurz vor dem Ziel von der Gruppe getrennt und gerät in die Fänge des Sharr'bag. Dieses hat es in seiner Einsamkeit nicht mehr nur auf das Amulett des Menschseins abgesehen, sondern will sich – inspiriert durch die Liebesgeschichte der Menschen – eine krötenartige Gefährtin an die Seite stellen: Das mächtige Ritual hat jedoch ausgerechnet eine Basiliskin zum Ziel, und deren todbringende Natur ist dem Sharr'bag vollkommen unbekannt.

In den Ruinen begegnen die Helden in einer düsteren Atmosphäre endlich Fingards Geist. Dieser erklärt, dass nur er die wahre 'Große Kraft Jindzias' erwecken kann, um dann friedlich in Borons Hallen einkehren zu können. Doch es ist den Helden nicht sofort bewusst, dass einer von ihnen selbst das Gefäß für Fingards Geist sein wird.

Gemeinsam begibt sich die Gruppe zum Waldsee, um in der dortigen Höhle das Sharr'bag zu stellen und das Ritual zur Erschaffung einer Basiliskin-Geliebten aus dem Körper Umbrabras und der Seele Jindzias zu verhindern.

DER CHARAKTER DES ABENTEUERS

Das Abenteuer benutzt einige mystische Aspekte eher in märchenhaftem Zusammenhang statt streng logischem Zwang. So sind die Kämpfe selten bis zum letzten Blut auszufechten, sondern sollen eher dazu dienen, die generelle Bedrohung des Waldes zu vermitteln.

Weiterhin sollten Sie den Helden die moralischen Aspekte des Abenteuers vermitteln: Die Gegensätze von Schönheit und Hässlichkeit

und ihre eher untypische Zuordnung zu Gut und Böse ziehen sich als Thema ebenso durch die Geschichte wie die Erkenntnis, dass die 'Gute Kraft' im Herzen liegt (und nicht im Astralleib oder gar in Feenmagie).

Auch sollten Sie die Fremdartigkeit der Feenwesen (und ihre fremdartigen Motivationen und Handlungen, Ziele und Wünsche) beachten. Insbesondere das Sharr'bag ist letztendlich ein tragisches Wesen, das deshalb böse ist, weil es in einer Welt agiert, in die es schlichtweg nicht hineingehört. Wenn Ihre Helden (und Spieler) dies am Ende verstanden haben, dann haben Sie das Ziel dieses Abenteuers erreicht.

AUSWAHL DER HELDEN

Ogerzähne und Hühnerdiebe ist universell spielbar, so dass es keine Einschränkungen in der Heldenauswahl gibt. Auch exotische Charaktere oder Helden, die sich sonst schwerer in (zwölfgöttlich) zivilisierte Umgebungen integrieren lassen, können problemlos verwendet werden. Allerdings sollte bei den Spielern ein gewisser Hang zur Bewunderung und zum Verständnis einer magischen, märchenhaften Tier- und Pflanzenwelt vorherrschen.

UMBRABRA ALS HELDENFIGUR

Es mag reizvoll sein, die verzauberte Ogerin Umbrabra in die Hände eines vorher eingeweihten Spielers zu geben, was dem Abenteuer eine sehr spritzige, lebendige Note verleihen kann. Insbesondere aus der spannenden Konfrontation einer Heldengruppe mit einer Ogerin, der langsam bewusst wird, dass sie von Natur aus mit Vorliebe Menschen verspeist, können sich schöne und individuelle Szenen im Spiel ergeben. Durch ihren Gedächtnisverlust ist es sogar möglich, dass auch der Spieler Umbrabras nichts über den Hintergrund des Abenteuers weiß und ihn noch entdecken muss. Zudem bietet sich eine einmalige Möglichkeit, einen sehr exotischen Charakter zu spielen.

Neben den Motivationen des Sharr'bag finden Sie auch zu Umbrabras Hintergrund alles weitere Wichtige in den **Dramatis Personae** ab S. 80, allgemeine Informationen zu Ogern in der **Zoo-Bot** 143 f., alles Abenteuerrelevante auf den entsprechenden Seiten im Heft.

HANDLUNGSSCHAUPLATZ

Dieses Abenteuer kann in den mittleren bis nördlichen Regionen Aventuriens (Mittelreich, Nostris, Andergast, Svellmland oder Bornland) angesiedelt werden. Wichtig sind Abgeschiedenheit und weite Waldflächen, die genug Raum für Magie und alte Zeiten bieten.

Für das offizielle Aventurien haben wir das Abenteuer in die nostrische Waldwildnis platziert. Sollten Sie dieser Variante den Vorzug geben, können Sie Ihre Helden durch folgende Gründe in diese Gegend führen:

- Die Suche nach einem Schatz (etwa den noch unentdeckten Hort des Höhlendrachen *Karmunir*) führt in die nostrischen Wälder, um den Spuren eines Magiers nachzugehen, der vor hundert Jahren starb und angeblich eine Karte zu diesem Schatz besessen haben soll (dieser Magier kann der in diesem Abenteuer auftretende Fingard sein).

- Die Helden werden von der nostrischen Königin gebeten, ein Stück der Waldwildnis zu kartographieren, da man demnächst eine Ritterschar aussenden will, um ein paar herumstreunende Wölfe und Oger zu jagen, die seit Monaten die verstreuten Dörfer und Gehöfte bedrohen.

DAS MÄRCHEN VOM AMULETT DER SCHÖNHEIT

Wenn Sie die Helden schon im Vorfeld auf die Ereignisse in diesem Abenteuer vorbereiten und ihnen gleichzeitig bereits einen (verbrämten) Teil der Hintergrundgeschichte an die Hand geben wollen, empfiehlt es sich, den Helden folgendes Märchen in einem der Abenteuer zuvor von einem Barden, Skalden oder Geschichtenerzähler erzählen zu lassen:

»Es war einmal die mächtige Zauberin Jindzia, die nichts sehnlicher begehrte, als die schönste Menschenfrau auf Dere zu sein. Deshalb suchte sie ohne Rast und Ruh nach dem legendären Amulett der Schönheit, das nur

im Feenland gefunden werden konnte. So reiste sie durch die Zauberwelten bis zu jenem Tag, als sie das Amulett endlich fand. Doch die nun erlangte Schönheit hatte einen großen Preis: Jindzia verlor all ihre magische Macht und wurde zur einfachen Menschenfrau. Zu allem Übel aber war gerade jetzt die Not im Land am größten, denn ein finsternes Wesen der Anderwelten war durch Jindzia in unsere Welt gelockt worden und ließ

Dunkelheit und Unwetter herbeikommen. Vielleicht begehrte es ob seiner Hässlichkeit selbst gar das Amulett der Schönheit. Nun bereute die Zauberin ihren einstigen Wunsch und starb in Gram und Zorn. Das gierige Feenwesen aber soll noch heute in den Tiefen der Wälder umhergehen – und auf der Suche nach Schönheit und Liebe Unheil über die Lande bringen. Das Amulett dagegen ist bis zum heutigen Tag verschollen.»

DER NOSTRISCHE WALD UND SEINE TIERHERREN

Die Waldwildnis Nostrias ist ein weitgehend unerforschter und unberührter Urwald, der sich von Salza bis zum Thurensee erstreckt. Auf dem hügeligen Untergrund wachsen Steineichen, Rotbuchen und Rosskastanien, doch gibt es auch Nadelbäume wie Weißtanne und Schwarzfichte und reichlich Farne und Moose.

Es sind nur sehr wenige menschliche Siedlungen in der Wildnis zu finden. Stattdessen bevölkern Große Schröter (Riesenhirschkäfer), Rehe, Fasane, Waldwölfe, Bären und Auerochsen den Forst. Das Land beherbergt einige machtvolle Tier- und Pflanzenkönige, von denen der *Hirschkönig*, ein gewaltiger Sechsendreißiger mit schneeweißem Bart, besonders zu erwähnen ist. Diesem werden die Helden in diesem Abenteuer nicht begegnen, doch gibt es noch andere Tiere und Wesen, die die unterschiedlichen Teile des Waldes behüten. Im Falle dieses Abenteurers sind das die Nymphen Jindzia bzw. ihre wiedergeborene Seele in der Ogerin Umbrabra.

Weitergehende Informationen zu dem riesigen Waldgebiet finden Sie in der Spielhilfe *Unter dem Westwind* ab Seite 135.

PROLOG – НАНПЕПСХРЕІЕ

„AUF DEN SCHEITERHAUFEN!“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Feuerrot strahlt die sommerliche Praiosscheibe über den Waldwipfeln im Westen. Unwillkürlich müsst ihr an die Gedichtsammlung *Oden an liebliche Herzen* denken, die vor einiger Zeit in den großen Städten von Mund zu Mund gegangen ist. Ein warmer Tag liegt hinter euch, und der Wind weht euch in einer angenehm frischen Brise entgegen.

Euer Weg führt einen kleinen Hügel hinauf. Weit dahinter, im Osten, ist eine größere Felsformation zu erkennen, die golden das Sonnenlicht reflektiert. Ein Geruch von verbranntem Holz steigt euch in die Nasen. Als ihr die kleine Hügelkuppe erreicht habt, erstreckt sich vor euch ein Tal, in dem ein ebenso überschaubares wie gepflegtes Dorf liegt. Schon auf diese Entfernung könnt ihr Bewegung auf dem Dorfplatz erkennen. Es scheint fast so, als wollten euch die Götter zum Abschluss dieses Tages noch ein ausgelassenes Fest mit einem großen Lagerfeuer gönnen.

Unkenteich ist mit 160 Einwohnern eine kleine Ansiedlung in der nostrischen Waldwildnis. Viele der Unkenteicher haben sich um einen Scheiterhaufen versammelt, dessen untere Scheite bereits brennen und einige Rauchschwaden zu den Helden wehen. Aus der wild durcheinander grölenden Menge sind immer wieder Zornesschreie zu hören. Erst nach einer Weile können die Helden erkennen, dass das Opfer der Verbrennung ein schwarzer Hahn ist, der dort laut krähen angebunden wurde.

Die Helden kommen für eine Rettung des Hahns zu spät: Die Flammen lodern schnell immer höher – und der schwarz gefiederte Hahn hört ganz plötzlich auf zu krächzen.

EINE REDE VOR DEN FLAMMEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während die Flammen hoch in den Himmel schießen, steigt ein Mann in einem weißen, mit gelbem Ornament geschmückten Gewand auf eine provisorisch gezimmerte Tribüne und ruft: „Einwohner Unkenteichs! Schaut die Flammen! Es ist göttliche Kraft, die unser Dorf von der bösen Brut befreit. Schaut das klagende Geschöpf! Der Dämon verlässt seine sterbliche Hülle. Versprach ich euch nicht, das erste Geschöpf werde noch vor Ende dieses Tages gereinigt sein? Ich versprach es, und es wurde Wahrheit.“



Nach einer kleinen Pause deutet er mit einer Hand hinter sich auf das Feuer: „So schaut!“

In diesem Augenblick zuckt eine besonders große Flamme in den Himmel. Die Menge blickt wie gebannt in die lodernde Hitze.

Worte wie „Dämon“ oder „göttliche Kraft“ dürften die Neugier der Helden auf den Hintergrund dieses Schauspiels wecken. Von den Dorfbewohnern können sie Folgendes erfahren:

● Seit einiger Zeit geht nachts ein böser Schrecken um. Einige reden von einem „schwarzen Mann“, andere wissen von einem dunklen,

grünlich leuchtenden Untier zu berichten. Besonders Wagemutige wollen gar bedrohliche gelbe oder rote Augen gesehen haben.

- Viele Bauern berichten, dass aus ihren Ställen Eier und auch immer wieder Hühner gestohlen wurden. Man fand schleimige, stinkende Spuren, die als "Dämonenpest", "Astralklumps", "Ogerdreck" oder "Krötenschleim" bezeichnet werden.

- Obwohl auch menschenfressende Oger in den Wäldern leben, scheint es sich um eine andere Bedrohung zu handeln.

- Die Ereignisse überschlugen sich vor einer Woche, als der alten Witwe Kunlika der geliebte schwarze Hahn Fingard gestohlen wurde (zur Namensdopplung siehe unten).

- Daraufhin hatte sich ein mutiger Trupp Dorfbewohner unter dem neuen Vogt *Roderick dem Fürchtigen* (der eben auch die Ansprache hielt) in die Wälder begeben, um den Dieb zu stellen. Dieser ent-

puppte sich als eine unbekannte Frau, die sich Umbrabra nennt. Diese "böse Hexe" wurde bei einem dämonischen Ritual erwischt.

- Die Lichtung, auf der man auch den schwarzen Hahn fand, war in unheimliches grünes Licht getaucht. Als man den Hahn mitnehmen wollte, entdeckte man jedoch, dass dieser ein Ei gelegt hatte: Dämonenwerk, das nun dem reinigen Feuer des Götterfürsten übergeben wurde.

- Alle Dorfbewohner haben für die alte Witwe Kunlika zusammengelegt, damit sie sich einen neuen Hahn kaufen kann.

- Bevor die Helden Roderick direkt befragen, ruft man ihnen noch nach: "Wenn es die hohen Herrschaften nicht gar so eilig haben, können sie die Nacht ruhig im Dorfe verbringen – denn morgen ist diese olle Umbrabra mit der Hexenprobe dran."

WER IST UMBRABRA?

GESPRÄCH MIT DEM VOGT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch immer steht der etwa 40 Sommer alte Mann am Rand der Tribüne, wo er von vielen Menschen umringt wird. Nachdem er noch ein paar tröstende Worte zu einer alten Frau gesprochen hat, tritt er auf euch zu: "Die Götter zum Gruße. Was führt Euch Reisende in unser bescheidenes Dorf?"

Roderick der Fürchtige ist bereit, den Helden Auskunft über die Geschehnisse zu geben. Seine Charakter-Beschreibung finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite 81. Folgendes können die Helden zusätzlich von ihm erfahren:

- Er selbst hat die Gruppe angeführt, die in den Wäldern nach dem 'Grünen Schrecken' gesucht hat und zu der auch die beiden Töchter der alten Kunlika gehörten.

- Die besagte 'Ritual-Lichtung' ist ungefähr zwei Tagesmärsche entfernt und wird von einer alten, großen Eiche dominiert.

- Umbrabra wurde in der Mitte eines Steinkreises gefunden. Roderick vermutet, dass sie "geistig verkümmert und von Dämonen besessen ist, denn sie spricht in einer hexenhaften, animalischen Sprache".

- Die Gruppe wurde im Wald stets von dem Knurren wilder Bestien begleitet. Auf dem Rückweg wurden sie gar von einem Vielfraß angegriffen, konnten aber über einen Bach entkommen. (Jeder tierkundige Held weiß, dass ein solches Verhalten sehr untypisch für diese Tiere ist.)

- Die Hexe habe mehrmals "um sich gebissen" und war nur mit stärkster Kraft festzuhalten. Außerdem ist sie sehr stur und leugnet, irgendetwas mit all dem zu tun zu haben.

- Die Witwe Kunlika gilt im Dorf als Weise Frau, und sie hat den Tod der Gefangenen gefordert. (Tatsache ist, dass sie Umbrabras Ogernatur spürt, die Gefahr aber nicht benennen kann.)

- Da es in dem Dorf kein Gefängnis gibt, hat man die Frau kurzerhand in den Dorfbrunnen gesperrt und den Holzdeckel mit einem großen Stein beschwert. Etwa zehn Bewohner haben sich bereit erklärt, dort Wache zu halten.

- Morgen soll sie für eine Hexenprobe zum Waldsee gebracht werden. Wenn sie unterginge, wäre per Gottesurteil erwiesen, dass sie eine Hexe gewesen ist, da die Götter ihr nicht beistehen: "Ihre Lügen werden ihr nichts helfen. Morgen schwimmt sie oder nicht."

- Der Vogt erklärt sich bereit, die Helden zur Lichtung führen, allerdings erst morgen Nachmittag, da man dann zum Waldsee aufbrechen wird, der in der gleichen Richtung liegt.

- Ein Held mit hoher *Menschenkenntnis* bekommt den Eindruck, dass Roderick sich seiner Sache nicht sonderlich sicher ist, aber dem Wort Kunlikas nicht zu widersprechen wagt.

UMBRABRA MUSS NOCH SCHMOREN

Die Helden können an diesem Abend noch weitere Personen befragen, eine Befreiung Umbrabras sollte ihnen aber noch nicht gelingen.

DER WIRT DER TAVERNE WIPFELSTURM

Der dünne Mann mit der Stimme eines heiseren Marktschreiers erzählt die Geschichte wie alle im Dorf. Vor Umbrabra hat er Angst: "Ein hübsches Ding ist sie schon. Aber an ihren kalten Augen hab ich's gleich gesehen, dass mit ihr was nicht stimmt."

DIE WITWE KUNLIKA

Kunlika ist sehr verängstigt, doch einem charmanten Helden oder einer freundlichen Heldin schenkt sie Vertrauen. Bereits seit einigen Wochen haben ihre Hennen sehr wenige Eier gelegt: "Da hatte sich das Böse schon angekündigt."

Vor einer Woche war dann Fingard, ihr teurer Hahn, nach einem nächtlichen Tumult verschwunden. Von Umbrabras Schuld ist sie überzeugt: "Diese Schlampe wird bei der Hexenprobe sehen, wen man in Unkenteich zum Narren halten kann."

DURAKA UND FURAKA, TÖCHTER DER ALTEN KUNLIKA

Die beiden Schwestern bestätigen die Geschichte Rodericks. Zusätzlich berichten sie, dass jeweils die andere Angst beim Betreten der Lichtung gehabt hätte. Außerdem hörten sie dort ständig ein tiefes Grollen in der Ferne: "Wie von einem verärgerten Drachen."

In den Wäldern soll es auch gefährliche Tiere wie Wölfe, Bären, Oger und tollwütige Füchse geben. Den "guten Hahn Fingard" haben sie aus Spaß nach der alten Ruine benannt, die sich östlich vom Dorf über einem See erhebt. Vor langer Zeit soll der Turm des finsternen Zauberers Fingard von mächtigen Blitzschlägen vernichtet worden sein. Man munkelt etwas von "der Rache der Götter". Seit dieser Zeit spuke es auch dort oben. Inzwischen bereuen sie es, mit diesem Namen einen Fluch über ihre Familie gebracht zu haben.

AM BRUNNEN

Am Brunnen verbringen die Dörfler ihre Zeit damit, die Eingesperrte (die sich verzweifelt an Steigseilen im Inneren festklammert, um nicht zu ertrinken oder zu erfrieren) zu beschimpfen und zu verspotten. Zu diesem Zeitpunkt sollten sich die Helden den Gedanken aus dem Kopf schlagen, den Stein zu verschieben und mit Umbrabra zu reden.

Allerdings können sie die Dörfler mit der Anmerkung verunsichern, dass Hexen geradezu berühmt-berüchtigt sind, Brunnenwasser faulig werden zu lassen. Gehen die skeptischen Dorfbewohner diesem Hinweis nach, können sie zumindest einen üblen Geruch im Brunnen feststellen. (Den Helden könnte in den Sinn kommen, dass Brunnen nicht so unangenehm riechen, aber den Eigengeruch der Ogerin kann nicht einmal das magische Amulett überdecken.)

Sollte es den Helden gelingen, mit Umbrabra zu sprechen, erscheint die Gefangene wirklich geistig zurückgeblieben und ist nur bruchstückhaft der garetischen (und der orksischen) Sprache mächtig. Sie spricht mit einer tiefen weiblichen, durchaus auch flehenden Stimme:

- "Umbrabra nicht Hex! Alles falsch."

- "Umbrabra muss Lichtunk sehen! Schnell! Wald dunkel schon."

- "Uagh."

Bis zur Befreiung sind keine magische Untersuchungen an der 'Hexe' möglich, da sie zu keinem Zeitpunkt aus dem Brunnen gelassen

wird (und Hellsichtzauber wie ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS Sichtkontakt erfordern).

EIN TRAUM IN DER NACHT

In der folgenden Nacht gelingt es Fingards Geist, seine arkanen Kräfte zu bündeln und eine Botschaft in die Träume der schlafenden Dörfler zu senden. Nehmen Sie die Spieler einzeln aus dem Zimmer und schildern ihnen den folgenden Traum. Teilen Sie die einzelnen Stichpunkte unter den träumenden Helden auf:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für unterschiedliche Helden:

Der Magierturm

- Irgendwo in der Ferne erkennst du Umriss eines Turms.
- Über dir strahlen Sterne, doch über dem Turm zieht drohendes Unwetter auf.
- Ein Turmfenster ist erleuchtet. Du siehst die Silhouette zweier Personen, die sich küssen.

Der Magier

Eine schimmernde Gestalt in grauer Magierrobe und kunstvoll verziertem Stab kommt auf dich zu. Du erkennst ein verbittertes, fast schon verzerrtes Gesicht eines alternden Mannes, als wenn etwas ungemein Schweres auf seiner Seele lastet. Dann redet er zu dir mit ächzender und gequälter Stimme: "Höööö! Die Zeiit ist gekoommen, da alle Taten begliichen. Großes Unheil wird über Wald und Land koommen! Rette sie schneeeell, geeeh mit ihr fooort, füüüühre sie zu meinem Turm!"

Der Ratschlag

- "Du kannst mir helfen."
- "Ich kann ihr helfen."
- "Sie wird euch helfen."
- "Ich kann euch helfen, ihr zu helfen."

Das Ende

"Du musst finden den Tuuumm, auch wenn er verschwuuunden."

Die Gestalt blickt dich aus tief-traurigen Augen an – und löst sich dann klagend auf.

Stört ein Held den Ablauf des Traumes, so erwacht er plötzlich mit dem Wissen, nicht zu Ende geträumt zu haben. Spätestens jetzt sollten die Helden motiviert sein, Umbrabra zu befreien (womit sie natürlich nicht mehr weiter in Unkenteich bleiben können).

AM BRUNNEN ZUR RECHTEN ZEIT

Bis Mitternacht wachen noch fünf Dörfler am Brunnen. Gegen zwei Uhr sind zwei von ihnen gegangen, während die restlichen drei am Brunnen eingeschlafen sind. Haben die Helden allerdings vorher preisgegeben, Umbrabra befreien zu wollen, dann bleibt der harte Kern von sieben Leuten, von denen zwei auch partout nicht einschlafen wollen.

Die Helden sollten gewitzt genug sein, um die Wachen einzuschläfern, fortzulocken oder anderweitig außer Gefecht zu setzen – und das möglichst leise, denn die Einwohner von Unkenteich haben seit geraumer Zeit einen leichten Schlaf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kein Geräusch ist in der milden Nacht zu hören. Endlich seid ihr am Brunnen, dessen Holzdeckel von einem schweren Stein zugehalten wird. In diesem Moment kommt euch der Gedanke, wie laut wohl ein Felsbrocken ist, wenn er vom Brunnenrand auf den Boden fällt.

Den Stein, mit dem die Dorfbewohner den Brunnendeckel beschwert haben, können nur mindestens drei Helden wegtragen (jeweils KK-Probe +3), wollen sie ihn nicht geräuschvoll zur Seite schieben.

DIE BEFREIUNG DER HEXE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr den Brunnendeckel abgenommen, klettert schon behände eine junge Frau von vielleicht 20 Sommern heraus. Sie trägt nur dreckige Lumpen am Leib und stinkt deftig. Ihre hellblauen Augen aber strahlen Zuversicht und Fröhlichkeit aus.

"Uuah. Schööön", springt sie euch laut, übermütig und ungelenk entgegen. "Weck! Schnell weck! Böser Roderick kommen, wenn Umbrabra weck", gestikuliert das Mädchen laut und mit ungewöhnlich tiefer Frauenstimme. Währenddessen seht ihr, wie einige der Brunnenbewacher verschlafen aufblicken und in einem nahe stehenden Haus ein Öllicht aufflammt. Die ersten Dorfbewohner sind wach.

Umbrabra ist nicht in der Lage, leiser zu reden als ein Gardehauptmann beim Exerzieren (Oger kennen kein Flüstern). Doch zum Glück verspürt keiner der Dorfbewohner große Lust, aus dem Haus zu kommen, sind doch viele mit unverständlichen Träumen geplagt und wühlen sich ängstlich in den Betten umher.

FLUCHT AUS UNKENTEICH

Die ganze Nacht und auch noch die ersten Stunden des Morgens fliehen die Helden mit Umbrabra Richtung Osten. Diese will zurück zur Lichtung mit der Eiche, um sich von ihrem "Fluch" zu befreien.

Die schnelle und ausdauernde Ogerin wird dabei immer wieder auf die Helden warten müssen. Nur Recken mit hoher Ausdauer oder Körperkraft, dem Vorteil *Ausdauernd* oder einem TaW *Wildnisleben* von mindestens 5 werden mit ihr mithalten können. Die Gegend wird zunehmend schroffer und felsiger, der Wald ist sehr dicht und die Lichtungen sind von hohem Gras bestanden.

KURZES VERSCHNAPFEN

Erst, wenn das Dorf einige Stunden entfernt liegt, legt Umbrabra eine kleine Rast ein. Zunächst schweigt sie und schaut sich die Helden an – eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe +3 lässt ihren Blick als 'gierig' erkennen: Ihre Augen ruhen auf dem korpulentesten Helden, und sie leckt sich die Lippen. Dieses auffällige Verhalten beendet sie erst, wenn ihr die Helden Proviant anbieten, den sie dann gierig verschlingt. Unter Umständen wird sie sämtlichen Proviant der Helden aufzehren – und danach immer noch Hunger haben.

Jetzt können die Helden aber auch mehr von der befreiten Umbrabra erfahren. Dieser fällt es schwer, in stark gebrochenem Garethi genau zu erklären, was mit ihr geschehen ist, wer sie überhaupt ist und auf welcher Suche sie sich befindet:

- Sie heißt Umbrabra und lebt im Wald. Ihre Profession kann sie nicht beschreiben, wird aber passende Vorschläge bestätigen (z.B. Jägerin, Waldläuferin, Kämpferin, Suchende, Beschützerin). Sie bezeichnet sich als "groß", "stark" und "hübsch" und versucht deutlich zu machen, dass sie das jetzt nicht mehr sei.
- Die Lichtung sei "hell", der letzte schöne Ort. Hier will sie "sprechen mit altes Eiche". Worum es dabei genau ging, kann sie kaum ausdrücken. Sie stottert etwas von "Wald", "groß Kraft", "Bedrohung", "Suche", "Vielfress" und "Jindzia" zusammen.
- Auch die Lichtung mit der alten Eiche droht, "dunkel" zu werden – und zwar durch das dort abgehaltene Ritual. Umbrabra war dort, um dieses Ritual zu verhindern.
- Zu allen Fragen bezüglich der Bedrohung des Waldes wird Umbrabra nur Begriffe wie "Sharr'bag", "Vielfress" und "dunkelkalt" formulieren.

● Kurz nach ihrer Ankunft auf der Lichtung nahmen sie die Leute aus dem Dorf gefangen. Die Antworten lassen sich also nur auf der Lichtung mit der alten Eiche finden.

● Wird Umbrabra auf die Fingard-Ruine oder die Träume der Helden angesprochen, deutet sie stumm auf das Gipfelplateau, das im Osten aus dem dichten Wald ragt: "Da viel Kraft. Vielfress wachen", raunt sie, während sie von alten Erinnerungen heimgesucht wird: "Ja, Turm. Hinter Lichtunk. Aber Turm ... Gefahr. Lichtunk gut. Lich-

tunk hell. Turm kaputt, Wald kaputt, Lichttunk hell. Uagnaaark. Umbrabra schwer Kopf."

Während sie mit Mühe diese Worte spricht, schlägt sie sich immer wieder heftig gegen den Kopf, als ob sie dadurch besser reden könnte.

● Manchmal deutet die Ogerin auf das seltsame Amulett um ihren Hals und spricht immer von der "groß Kraft, machen klein und schwach". Hergeben wird sie es aber nicht, da sie glaubt, das Amulett würde Jindzias wahre Kraft noch entfalten: "Geschenk für Wald", ist ihr Kommentar dazu. Für mehr ist die Geschichte einfach zu kompliziert für die Ogerin.

Schließlich wirft Umbrabra einen sorgenvollen Blick zum bewölkten Himmel: "Prassel-Prassel-Wasser". Dann springt sie auf und setzt die beschwerliche Reise fort. Schon kurz darauf setzt ein ungemütlicher Dauerregen ein.

Unter Umbrabras Führung wird die Gruppe bis zum späten Nachmittag die Lichtung erreicht haben. Während der Abendstunden ist sie sehr aufmerksam und lässt sich nur ungern bei ihren Erkundungen stören. Insbesondere mag seltsam erscheinen, dass sie die Gegend immer wieder *erschnüffelt*.

IM FINSTEREN WALD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Wald seid ihr weniger vom Regen betroffen, doch dafür ist es seltsam düster. Ihr wisst nicht, ob eure Gänsehaut von den sinkenden Temperaturen herrührt oder von den unheimlichen Nebelschwaden, die sich durch das Unterholz ziehen. Auch Umbrabra schaut missmutig, geht aber dennoch zügig und zielstrebig voran.

Vermitteln Sie den Helden die spezielle Ausstrahlung dieses Waldes, die man kaum greifen oder sehen kann, die ihn aber finster und alt erscheinen lässt. Schildern Sie schräg stehende Bäume mit seltsam verknoteten Ästen und knorriger Rinde. Erwähnen Sie süßlichen und leicht modrigen Geruch. Beschreiben Sie ungewöhnliche Geräusche, die sich oft nur schwer einer Tierart zuordnen lassen. Schildern Sie ungewöhnliche Farben der Pflanzen, die an einigen Stellen im Dunkeln zu erkennen sind, und machen Sie darauf aufmerksam, wie schwer das dichte Unterholz begehbar ist.

Die Helden sollen den Eindruck gewinnen, immer mehr in eine Welt hineinzugeraten, die fern der menschlichen ist – mit eigenem Zauber und eigenen Gesetzen.

DER VERLETZTE RABE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist Abend geworden. Ihr seid erschöpft und friert, und die vielen stark vermoderten Bäume tragen zu keiner lieblichen Waldstimmung bei. Von der Felsformation mit der Ruine, der ihr jetzt schon wesentlich näher sein müsstet, ist durch die dichten Baumkronen nichts mehr zu sehen. Plötzlich seht ihr eine Bewegung im Unterholz. Es ist ein großer Vogel, ein schwarzer Rabe, der langsam vorwärts kriecht. Ein zweiter Rabe stupst ihn dabei immer wieder von hinten an, doch der andere schafft keinen richtigen Flügelschlag mehr.

Im ersten Impuls will Umbrabra den Vogel einfach greifen und ihn sich in den Mund stopfen. Doch auch wenn die Helden sie nicht daran hindern, wird sie im letzten Moment verstört zurücksucken und sich zusammenreißen. Sie scheint über sich selbst verwundert und fast ein wenig hilflos in ihrer Unentschlossenheit.

Die Helden können den gebrochenen Flügel (festzustellen mit *Heilkunde Wunden-* oder *Anatomie*-Probe) auf magische (BALSAM SALBUNDE, 9 AsP) oder profane Weise (*Heilkunde Wunden*-Probe +3) behandeln.

Machen die Helden ihre Sache gut, wird sich Umbrabra ihnen gegenüber vertrauter zeigen und das erste Mal seit ihrer Befreiung ein breites Lächeln aufsetzen – das erste Zeichen einer künftigen Hüterin des Waldes. Auch der Vogel krakt freudig und streicht seinen gefiederten Kopf dankbar gegen die Hände des behandelnden Helden.

DER ANGRIFF DER VIELFRAßE I

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich nehmt ihr rings um euch herum starkes Rascheln wahr, und nur Augenblicke später schießen mehrere wilde Tiere – braunschwarze große Vielfraße – mit lautem Knurren und Kläffen aus dem Unterholz und stürzen sich heißhungrig auf euch.

Insgesamt sind es 11 Vielfraße (auch Bärenmarder genannt, siehe *Zoo-Bot* 182 f.), die sich entgegen ihrer Einzelgänger-Natur zu einer Meute zusammengerottet haben, um Umbrabras Amulett zu stehlen. Die plump wirkenden und etwas drollig dreinschauenden Tiere stellen eine ernsthafte Gefahr dar, wenn sie zu reißenden Bestien werden. Geleitet werden die großen, schwarz bepelzten Tiere (Schulterhöhe bis zu 1 Schritt) von einem besonders schlaun und kampferfahrenen Weibchen, das in kargen Wintern auch Unkenteich heimgesucht hat. Die Vielfraße haben kaum Angst vor Feuer oder lautem Rufen. Erst bei starken Verlusten lassen sie sich abschrecken. Im Moment sind sie allerdings nur an dem Amulett interessiert, um es dem Sharr'bag zu bringen. Aus diesem Grund werden die Tiere die Helden nur so lange bedrohen und bekämpfen, bis es gelungen ist, Umbrabra im Kampf zu isolieren und ihr das Amulett vom Hals zu reißen.

Den Tieren steht wegen des Hinterhalts (siehe *MBK* 18) die erste Attacke zu. Helden muss in der ersten Kampfunde eine IN-Probe (oder eine Probe auf *Gefahreninstinkt*) gelingen, um parieren (mit bereits gezogener Waffe) oder ausweichen zu können. Jeweils 2 volle Punkte auf das Talent *Kriegskunst* erleichtern die Probe um 1 Punkt, die Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* um 4 Punkte, ebenso die Sonderfertigkeit *Kampfspeur*.

Sie sollten den Kampf durch den anhaltenden Regen für beide Seiten schwieriger gestalten.

Vielfraße

Biss: INI 9+1W6	AT 14	PA 8	TP 1W6+3*	DK H
LeP 23	RS 2	KO 9	AuP 50	
GS 7	MR 0/2	GW 6		

Beute: 8 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell (besser)

Besondere Kampfgelge: Verbeißen, Raserei (3, von Boron bis Phex, oder nach Maßgabe des Meisters in diesem Abenteuer), sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

*) In der Meute der Vielfraße befindet sich mit 5 % Wahrscheinlichkeit ein infiziertes Tier, das entweder den *Raschen Wahn* (1–15 auf 1W20) oder die *Tollwut* (16–20) verbreitet. Wer von einem solchen Tier gebissen wird, erkrankt, wenn kein *Resistenzwurf* (Probe auf KO) gelingt.

UMBRABRAS VERWANDLUNG

Immer wieder schnappen die gierigen Mäuler der Vielfraße nach den Armen, Beinen und Kehlen der Helden. Plötzlich bemerken diese im heißen Kampfgetümmel, dass Umbrabra von mindestens vier Bärenmardern eingekreist wurde. Die Frau taumelt nach zwei schweren Angriffen und schlägt schwer mit dem Kopf gegen einen Baumstumpf. Das ist der Zeitpunkt, wo einer der Vielfraße ihr an die Kehle geht, um das Amulett zu erobern:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter knisternden magischen Entladungen reißen die Vielfraße das Amulett von Umbrabras Hals und ergreifen damit plötzlich die Flucht. Ihr seht, wie sich die am Boden Liegende unter heftigen Zuckungen windet und laute und kehlige Schreie ausstößt, während sich ihr Körper im Schein des Madamals auf unnatürliche Weise zu verformen beginnt: Sie wird größer und größer, überall prägen sich imposante Muskeln und Fettwülste aus, die vorher lose herabhängenden Lumpen spannen sich jetzt eng um den sich aufbäumenden Körper.

Mit einem letzten lauten Brüllen ist die Verwandlung abgeschlossen – und vor euch erhebt sich ein riesenhaftes Monster, eine fast drei Schritt große Ogerin, die schwer atmet, dumpf knurrt und euch aus kleinen Augen eindringlich betrachtet.

DIE OGERIN

Die Ogerin wird die erschreckten Helden nicht attackieren – obwohl sie es könnte. Umbrabra hat durch den ungestümen Raub des Amuletts zwar ihre ursprüngliche Form wiedergefunden, doch durch den schweren Sturz vorübergehend ihre Erinnerungen verloren. Sie weiß nicht, wer sie ist, sie weiß nicht einmal, was sie ist. Eventuellen Angriffen wird sie eher vergnügt und verdutzt ausweichen, um die Helden dann mit einem lauten, aber gut gemeinten "Ugahg!" zu begrüßen. Alles weitere zum Spiel mit der Ogerin findet sich im Kasten auf der folgenden Seite.

DIE LICHTUNG DER ALTEN EICHE

Nach einer ungemütlichen Nacht im Dauerregen und etwas Orientierungslosigkeit gelingt es den Helden, die gesuchte Lichtung am kommenden Tag vor Anbruch des Abends zu erreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Gegensatz zu dem finsternen, modrigen Wald blüht das Gras auf der Lichtung in saftig grünen Farben. Am Rand sind etwa 1 Schritt hohe schwarze Steine unterschiedlicher Form kreisförmig angeordnet. In der Mitte befindet sich ein ebenfalls schwarzer, etwa kniehocher Stein, der von braunem, totem Gras umgeben ist. Am anderen Ende der Lichtung steht eine mächtige, alte Eiche mit gewaltigen Ästen und Wurzeln und einer weit ausladenden Krone. Einzig die vielen verlorenen Blätter der Eiche sind seltsam – denn bis zum Herbst ist es noch weit. Unheimlich ist aber das unterschwellige Grollen, das vorher im Regen untergegangen sein muss.

Das Grollen ist kein Drache (wie es die ängstlichen Kunlika-Töchter glaubten), sondern ein großer Wasserfall, der in der Nähe von einer Felswand stürzt und eine Höhle verbirgt, die für die Helden noch wichtig sein wird.



DIE SCHWARZEN STEINE

Die Steine sind allesamt unförmig und mit großen Bruchstellen versehen, aber dennoch bearbeitet. Tatsächlich stammen sie vom Ruinenfeld von Fingards Magierturm. (Die Struktur der Steine ist hier deshalb explizit erwähnt, damit die Helden später die Möglichkeit haben, deren Ursprungsort zu bestimmen). Sie wurden – in Ermangelung anderer geeigneter Steine im Wald – von den Vielfraßen im Auftrag des Sharr'bag in jahrelanger Schinderei vom Gipfelplateau hierher gebracht, um den einzig noch hellen Ort des Waldes durch das Ritual zur Pervertierung der Hühnereier zu schänden.

Am Kopf des 'Altarsteins' in der Mitte der Lichtung findet sich eine etwa faustgroße, grob ausgehauene Kühle, die in ihrer Form Platz für ein Ei hergeben würde. Magiekundliche Helden können vermuten, dass sich heraufbeschworene arkane Kräfte im Zentrum des Kreises – im Altarstein – konzentrieren würden.

DIE BLUTIGE KEULE

Mit einer gelungenen *Sinnschärfe*-Probe +3 findet ein Held im hohen Gras eine riesige Keule. Diese ist recht primitiv bearbeitet und

an vielen Stellen mit geronnenem Blut überzogen (von einigen alten Fleisch- und Haarresten unbekannter Herkunft ganz zu schweigen). Die Keule gehört tatsächlich Umbrabra und sollte ihr möglichst schnell übergeben werden. Der Anblick erinnert sie wieder an ein Detail aus ihrer Vergangenheit:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Meine Keule! Brauche, um das Sharrback tot machen. Verloren durch Amulett. Große Kraft noch nicht hier."

Von nun an verfügt die Gruppe über eine sehr gute und gefährliche Kampfgefährtin gegen die Vielfraße.

MAGIENEBEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es wird zunehmend dunkler, eure Augen werden durch das schummrige Dämmerlicht müde gemacht. Plötzlich hat sich ein grünlicher Schimmer auf die Steine, auf die ganze Lichtung gesetzt. Oder sind das nur eure überanstrengten Augen?

Eine magische Analyse (ODEM oder ANALYS) offenbart arkane Felder – jedoch ohne große Anhaltspunkte geordneter Magie. Diese scheint sich hier immer wieder zu flüchtigen Schwaden zu formen und wieder auseinander zu fließen. Mit einer *Magiekunde*-Probe +4 kann man dieses Phänomen so deuten, dass hier rohe Elementarmagie in der Natur liegt. Auch Helden mit dem Vorteil *Magiegespür* werden auf dieses Phänomen aufmerksam. Wenn die Helden auf der Lichtung übernachten, ist ihre Regeneration deutlich erhöht: um 3 LeP und 2 AsP.

Auch im restlichen Wald können weitere dieser rohen, ungebundenen 'Magieschwaden' wahrgenommen werden (z.B. in dem vorher nur wenig beachteten Nebeldunst), die zeigen, wie sehr der Wald mit elementarer Magie des Humus durchsetzt ist.

DIE ALTE EICHE GARLABAR

Derweil versucht die Alte Eiche, erneut mit der Ogerin in Kontakt zu treten. Umbrabra aber ist zunächst erschrocken von der Stimme in ihrem Kopf, wird unruhig und ängstlich und klopft sich wieder heftig gegen ihre Stirn. Ab und zu grunzt sie dazu "Stimme" oder "Sprechen", während die Blätter der Eiche besonders laut rascheln.

Die Ogerin kann die Worte der Eiche nur rudimentär wiedergeben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Freund-Stimme alt, hässlich."

In diesem Moment trifft ein vom Wind bewegter starker Ast die Ogerin hart am Rücken. Umbrabra weicht sofort von der alten Eiche zurück und stammelt weiter: "Freund-Stimme sagen, Zauberer kann helfen ... Grabunz. Alter Geist von Finkard, noch bei Ruine. Wald dunkel durch das Sharrback. Zauberer tot ... Aber damals er kämpft gegen Sharrback ... Beschützt Umbrabra, sagt Garlabar. Beschützt Jindzia. Ihr gehen zu Finkard! Uff-nagh."

DAS SPIEL MIT DER OGERIN

Den Helden müssen ab sofort das Abenteuer in Begleitung einer Ogerin fortführen, die nicht weiß, dass sie eine Ogerin ist. Umbrabra ist die Schlüsselfigur der Ereignisse, und Fingard hat den Helden in seiner Vision aufgetragen, sie zu ihm zu bringen.

Wie die verwandelte Ogerin das Abenteuer in diesem Teil bestimmt (durch Sie als Meister oder einen Spieler Umbrabras), ist im Folgenden beschrieben. Die schwierigen Gespräche mit Umbrabra sollten bis zur Ankunft am Plateau (siehe Seite 75) verteilt werden, stets unterbrochen durch die auf den nächsten Seiten beschriebenen Ereignisse.

BLUTRÜNSTIGE OGER

Oger sind als Menschenfresser der klassische Feind der Helden und haben viele unschuldige Kinder, Alte oder ganze Familien auf dem Gewissen (siehe z.B. das Abenteuer **Mehr als 1000 Oger**). Umso wichtiger ist es, die Helden von der Andersartigkeit Umbrabras zu überzeugen. In der Darstellung dieses Kontrastes ist es erwünscht, das bisherige Bild der meisten anderen menschenfressenden Oger umso mehr aufrechtzuerhalten und in der Ogerin dieses Abenteuers ein Ausnahme-Individuum zu sehen.

HUNGER

Noch mehr als vor ihrer Verwandlung hat Umbrabra stets Hunger und lässt sich nur schwer vom Verspeisen aller möglichen Tiere abbringen – insbesondere, wenn es darum geht, der Spur des Abenteuers zu folgen. Die ethisch korrekte Versorgung der Ogerin (kein Menschenfleisch, generell keine Maßlosigkeit) kann zu einem eigenen Abenteuer werden.

KOMMUNIKATION

Umbrabra verfügt sowohl im Garethi wie im Oloarkh (Orkisch) nur über eine sehr einfache und gebrochene, eben ogrische Sprache. Missverständnisse sind vorprogrammiert, lassen Ihnen aber auch Spielraum bei der Beantwortung von Fragen. Überraschen Sie die Helden zudem mit Aussagen, die stets diese Zweckgemeinschaft zwischen Menschen und Ogern subtil karikieren, etwa durch fröhliche Sätze wie:

- "Umbrabra glauben, Menschen sie gern haben."
- "Oger essen Mensch? Zum Glück ihr 'Helden', ja? Nicht Mensch? Umbrabra Hunger."
- "Umbrabra wollen auch Stadt kennen lernen."
- "Ihr kleine Oger. Wir jetzt jagen."
- "Schade, ihr nicht hübsch. Klein, schwach und ohne Geruch."

IDENTITÄT

Schwieriger als der Name ist es, Umbrabra zu erklären, dass sie eine Ogerin ist. Eventuell ist es hilfreich, genau das zu verschwei-

gen (was später zu vielen schönen Widersprüchen führen kann). Weiterhin ist Umbrabra wissbegierig und stellt ihrerseits viele Fragen. So werden die Helden ihr wohl irgendwann mehr über Oger erzählen, als sie selbst je gewusst hätte. Mögliche Fragen:

- "Wer ich?", "Wer du, wer ihr?"
- "Warum wir hier in Wald?"
- "Umbrabras Bauch knurren – warum?"
- "Was ist Oger? Seid ihr Oger? Was machen Oger? Wie leben Oger?"
- "Ihr suchen Abenteuer? Wo liegen Abenteuer?"

DIE HINTERGRÜNDE ZUM ABENTEUER

Durch ihren Gedächtnisverlust vermag die Ogerin zunächst nichts zu dem gestohlenen Amulett zu sagen, und auch nicht, warum sie mit der alten Eiche auf der Lichtung sprechen wollte. Nur ab und zu wirft sie unwillkürlich einige Bruchstücke in den Raum, die die grundsätzlichen Konflikte des Abenteuers andeuten:

- "Wald mehr dunkel jedes Jahr."
- "Große Kraft in Wald."
- "Sharr'bag böse."
- "Umbrabra stark."

Im Laufe des Abenteuers wird die Ogerin immer mehr Wissen wieder zurückerlangen und so zumindest einen Teil des Hintergrunds erläutern. Gestalten Sie solche Erinnerungsszenen näher aus, damit die Helden diese auch erwarten können ("Schaut mal, sie schlägt sich wieder gegen den Kopf – gleich fällt ihr wieder etwas ein."). Achten Sie dabei darauf, nicht nur abenteuerrelevante Informationen (der dunkle Wald, das böse Sharr'bag, die Suche nach der 'großen Kraft Jindzias', der einstigen Herrin des Sees usw.) zu verbreiten, sondern auch irrelevante, aber sehr persönliche Dinge aus dem Leben der Ogerin (Jagderfolge wie das Aufessen eines Rehs, ein stinkendes Schlammbad, das sehr karge und primitive Leben in der Sippe, von der sich die Einzelgängerin vor ein paar Jahren trennte, die Suche nach dem Land, wo die 'glühende Scheibe des Himmels schläft', usw.).

DIE ERKLÄRUNG DER WELT

Früher oder später sollte die Ogerin damit beginnen, naiv-philosophische Fragen zu stellen, die stets mit Wieso, Weshalb oder Warum beginnen. Geeignete Themen sind hier Leben, Sterben, Götter, Liebe, Verantwortung etc. Besonders schön ist die Auseinandersetzung mit Umbrabra dann, wenn ausgerechnet die Helden der ogrischen Waldbewohnerin das Wesen und die Natur des Waldes erklären müssen (notfalls auch mit Händen und Füßen). Welche Werte werden die Helden der Ogerin über das Kämpfen und Töten von Feinden oder Beute vermitteln? Und wieso sollten sie nicht versuchen, eine blutrünstige Ogerin in eine friedvolle Pflanzenfresserin umzuwandeln, wenn sie schon einmal die Möglichkeit dazu haben?

Kurz darauf wird die Stille durch das laute Kreischen eines Vielfraßes unterbrochen. Ein zweites Tier antwortet in nicht allzu großer Entfernung. Im tiefschwarzen Dickicht leuchten grünliche Augenpaare auf. Für weitere Fragen bleibt jetzt keine Zeit mehr. Die Bärenmarder kommen zurück – diesmal vom Sharr'bag geschickt, um die Helden an ihrer Queste zu hindern und Umbrabra als Ritualopfer zu entführen.

DER ANGRIFF DER VIELFRAß II

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ertönt in euren Köpfen eine knarrende, uralte Stimme: "Flieht zum Wasserfall, Menschlinge!"

Zwei mächtige Äste winden sich und schlagen in das Dickicht. Ihr hört das Jaulen von getroffenen Vielfraßen, die von dem harten Schlag weggeschleudert werden und einen Fluchtweg hinterlassen, durch den ihr schlüpfen könnt.



Über kurz oder lang sollten die Helden der Aufforderung der Alten Eiche folgen und den erwähnten Wasserfall suchen, der nordöstlich der Lichtung zu finden ist.

Eine rasante Verfolgungsjagd durch den Wald beginnt, in der immer wieder *Athletik*- und *Körperbeherrschungs*-Proben notwendig sind, um die nach den Helden schnappenden Bärenmarder auf Distanz zu halten. Wenn Umbrabra den Ernst der Lage verstanden hat (einige Erklärungen der Helden vorausgesetzt), hält sie den Helden mit Kraft und Keule den Rücken frei und findet sichtlich Gefallen an dieser grobschlächtigen Art des Kampfes.

Die Werte der Vielfraße finden Sie auf Seite 71.

DER DONNERNDE WASSERFALL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr gelangt an einen wilden Flusslauf. Das Donnern des Wasserfalls ist schon deutlich näher. Während es zu beiden Uferseiten immer felsiger wird und ihr von Vielfraßen bedrängt werdet, müsst ihr aufpassen, nicht von den felsigen Kanten des Ufers abzurutschen.

Vor euch führt der Fluss in eine große Klamm und dort in eine große Grotte, aus der das Donnern des Wasserfalls dringt – und nur auf der anderen Seite ist der felsige Rand des wilden Flusses noch passierbar.

Um zu dem Wasserfall zu gelangen, müssen die Helden also den Fluss überqueren (*Schwimmen*-Probe +2). Will ein besonders starker Held im Fluss selbst zur Grotte schwimmen, sind wegen des Gegenstroms zwei *Schwimmen*-Proben +4 erforderlich. Die Ogerin kann nicht schwimmen, ist aber groß genug, um das Wasser durchwaten zu können. Helden, die nicht schwimmen können, kann sie tragen, andere müssen erfinderisch sein (sich etwa am Seil durch das Wasser ziehen lassen).

Das gegenüberliegende Ufer ist sehr schmal und wird von einer Felswand abgegrenzt, auf der ebenfalls Vielfraße lauern. Diese können zwar nicht hinunterspringen (sie würden unweigerlich im Fluss landen), verhindern aber ein Hinaufklettern der Helden. Auf der Flucht in die Flussklamm sind für das schwierig zu passierende Felsufer *Klettern*-Proben +3 und gute Ideen, die Ogerin am schmalen Ufer entlang zu führen, gefordert. Helden mit dem Vorteil *Balance* müssen keine Probe ablegen. Ein bis zwei mutige Vielfraße versuchen noch, die Helden zu verfolgen, geben aber letztendlich auf.

Schließlich gelangen die Helden zu der riesigen Grotte und nach weiteren Strapazen zu einem großen, von einer Felsdecke überhangenen Wasserbecken mit dem mächtigen Wasserfall. Der Ort entpuppt sich zunächst als Sackgasse. Hinter dem donnernden Wasserfall können die Helden jedoch mittels *Sinnenschärfe*-Probe +6 (es ist Nacht, die Helden sollten also auch für Licht sorgen) eine große, geräumige Höhle entdecken.

IM BERGINNEREN ZUM GIPFEL

Im Höhleninneren finden die Helden (*Sinnenschärfe*-Probe +6, bei Beleuchtung nur +2) an der hinteren Felswand einen schmalen Felspalt in etwa 3 Schritt Höhe. Mit zwei gelungenen *Klettern*-Proben +2 können die Helden den Spalt erreichen, der weiter steil nach oben

in den Berg führt (der versiegte Lauf eines Felsbaches). Die Vielfraße können ihnen dorthin auf keinen Fall folgen.

Probleme bereitet die massige Umbrabra, die nur unter großen Erklärungen zu überreden und mit Anstrengungen durch den nach oben führenden Felspalt zu drücken ist (mindestens drei *Körperkraft*-Proben +5). Sollten einer oder mehrere Ihrer Helden mit dem *Nachteil Raumangst* geschlagen sein, dann sind für diese alle Proben um den Wert der Schlechten Eigenschaft erschwert: Der Felspalt ist klaustrophobisch eng. Der Aufstieg in Richtung Gipfelplateau dauert bis weit nach Mitternacht (pro Held fünf *Klettern*-Proben +4). Schlaue Helden können allerdings die besten Kletterer nach vorn schicken und einen guten Weg suchen lassen, um dann den Rest nachzuholen. Gestalten Sie mindestens einmal eine Szene, in der Umbrabra endgültig feststeckt und nur unter größten Mühen und Anwendungen von Tricks (Ansetzen von Hebeln, Einschmieren mit Waffenfett etc.) weiterzubewegen ist. Zudem muss mindestens ein Held die Keule der Ogerin transportieren (*KK*-Proben +5, die negative Qualität der Probe wird gegebenenfalls auf erforderliche *Klettern*-Proben aufgeschlagen).

Schließlich gelangen die Helden in eine weitere, etwas kleinere Höhle und haben bis hierhin etwa einhundert Schritt Höhenunterschied zum Gipfelplateau überbrückt. Es ist Zeit, etwas zu essen, die nassen Sachen zu trocknen und endlich ein wenig Schlaf nachzuholen. Draußen regnet es wieder, das 'Grollen des Drachen' aber ist nur noch schwach in der Ferne zu hören.

DAS ERKENNTNISSE BIS HIERHER

● Ein Wesen namens Sharr'bag bedroht den Wald. Umbrabras Aufgabe scheint es zu sein, sich diesem Wesen im Kampf zu stellen. Die Vielfraße scheinen dabei die Handlanger des Sharr'bag zu sein.

● Von den bösen Absichten des Sharr'bag zeugen das seltsame Ritual auf der Lichtung und die von Umbrabra geschilderte "Feindschaft gegen alte, kluge Eiche". Was es mit dem Diebstahl der Hühnereier und des schwarzen Hahns auf sich hat, mag den Helden noch nicht verständlich sein.

● Nachdem dieses Wesen zuerst nur an dem Amulett interessiert war, hat es nun offenbar erkannt, dass die Helden seine Machenschaften gefährden können, und trachtet ihnen nach dem Leben.

● Allerdings kann sich Umbrabra nicht einfach so zum Kampf stellen, sondern soll von den Helden vorher zu Fingards Ruine gebracht werden, wo Hilfe von dem Geist eines Magiers zu erwarten ist. Welcher Form diese Hilfe sein wird, ist unbekannt.

● Ebenso unbekannt ist die Erwähnung eines Wesens namens Jindzia, bei dem nie ganz klar wird, in welcher Beziehung es zu Fingard, zu dem Amulett und zur Ogerin Umbrabra steht. Leider ist Umbrabra noch nicht soweit genesen, dass sie sich an dies alles erinnern kann (geschweige denn, es den Helden möglichst genau vermitteln könnte). Fest steht aber, dass sie die "Großkraft" sucht – eine Art Elixier, um den Wald zu retten.

WO IST FINGARD?

AM NÄCHSTEN MORGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einer Nacht ohne Zwischenfälle erwartet euch ein strahlender Morgen. In der Nähe fließen drei wilde Bäche, die sich tief unter euch zu dem großen Wasserfall vereinen. Ihr aber müsst zu dem Plateau weiter den Berg hinauf, den wildesten und steilsten Bach entlang.

Am Gipfel des Berges, wo sich Fingards Ruine befinden soll, brauen sich dunkle Wolken zusammen, die in dem sonst ungetrübten blauen Himmel unnatürlich und bedrohlich erscheinen.

Den Helden steht noch ein Tag mühseligen Aufstiegs bevor. An dem Bach können sie ihre Wasservorräte auffrischen, zusätzlicher Proviant steht dagegen nur in Form von Beeren, wenigen Kräutern und vielleicht einem mageren Hasen zur Verfügung – Umbrabra wird zunehmend hungriger. Vor den Vielfraßen ist die Gruppe sicher, vor der machtvollen Magie des Sharr'bag dagegen keineswegs, wie die dunklen Gewitterwolken ankündigen.

Der weitere Aufstieg bietet wieder Zeit für Interaktion mit Umbrabra, die inzwischen verstanden haben sollte, wer und was sie ist und weshalb die Helden den Berg erklimmen. ("Ich Umbrabra, und ich groß Wesen. Dort oben liegen Geheimnis, das sagen, wer Umbrabra sein. Aber ich doch Umbrabra und groß Wesen?")

DER WEINERLICHE KOBOLD

Gegen Mittag macht die Gruppe Rast. Der schwere Teil des Anstiegs kommt erst noch, wie man leicht am Gefälle des herunterstürzenden Baches erkennen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Ogerin schnüffelt mit ihrer klumpigen Nase in der Luft und klettert noch ein Stück höher. Dann verschwindet sie hinter einem Strauch. Daraufhin hört ihr zuerst einen dumpfen Schlag und dann ein erbärmliches Quieken und Kreischen: In einer triumphierenden Geste schwenkt sie euch ein kleines zappelndes Wesen an einem langen Bart entgegen: ein Kobold.

Die Helden sollten auf Umbrabra einreden und verhindern, dass sie den Kobold in mundgerechte Portionen zerlegt. Erst nach einer Weile hat sie ein Einsehen und lässt den kleinen Mann mit einem Tätscheln auf den Kopf los. Sofort stellt dieser sich ihr mit puterrotem Kopf entgegen und beginnt mit einer Fluchtirade: "Im Namen der Drölfzigsten Herrin von Shalliuma! Niemals sollst du ... Auuu! ... Gut, wenn du es so willst: Hiermit sende ich dir stinkender Trampelin den Fluch der Großen ... Aaaaauuah! ... Warte, Elende! Dann sollst du eben ..." Erneut sollten hier die Helden einschreiten. Schließlich lenkt der Kobold ein und setzt sich mit den Worten "Nicht einmal in Ruhe betreffen kann man hier sein" schmolend auf einen Stein.

Mehr zum Wesen und zur Magie der Kobolde erfahren Sie in **MWW 119f.**

"BRINGT MICH HINAUF!"

Schließlich schildert der Kobold in weinerlicher, bedrückter und etwas übertrieben quengelnder Stimme Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ich will nach oben! Von oben ist es am schönsten. Bringt mich zur Bachquelle! Der Weg ist so steil, und ich hole mir nur Blessuren, wenn ich hinaufklettere. Ach bitte, bitte, bitte tragt mich den mühseligen Weg hinauf, dann will ich auch den tätlichen Angriff eurer Gefährtin verzeihen."

Die Helden sollten sich auf diesen Handeln einlassen, denn sonst könnte der Kobold (nach Ihrem Gutdünken) die weitere Reise mit einem Fluch oder einem hinderlichen Zauber erschweren.

Auf die Schultern von Umbrabra traut sich der Kobold nicht, so dass sich einer der Helden anbieten muss (vorzugsweise ein besonders stolzer, egozentrischer oder hochnäsiger Held oder einer mit dem Nachteil *Pechmagnet*, auf keinen Fall aber ein *Koboldfreund*).

Während der anstrengenden Kraxelei ist der Kobold nicht nur schwerer als gedacht (er neckt den Helden mit einer Gewichtserhöhung: +3 Erschwerung auf alle geforderten Proben), sondern wird auch mit jedem Höhenschritt lustiger und besser gelaunt. Er trällert ein Liedchen, genießt "den herrlichen Ausblick" oder wippt vergnügt wie auf einem Kamelsattel.

Fordern Sie hier die komplette Bandbreite körperlicher Proben ab: KK, GE, *Klettern* oder *Körperbeherrschung*. Bei jeder misslungenen Probe kommt der Held ins Stolpern, zieht sich einige Blessuren zu (1 SP) und muss die Probe anschließend mit einer Erschwerung um +1 erneut ablegen. Der Kobold wird dabei wild schimpfen oder den Helden verspotten.

ENDLICH AM ZIEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwa 20 Schritt unter dem Plateau ruft der Kobold: "Halt! Setzt mich hier ab!"

Während ihr nach Atem ringt, springt der kleine Mann hinüber zur Quelle des Bergbaches, die auf dieser Höhe aus dem Stein sprießt. Ohne sich noch einmal umzudrehen, stürzt er in das kühle Nass und rutscht enthusiastisch mit einem kreischenden "Jipppppiiiiieeh!" den steil plätschernden Bach wieder hinunter –

gerade bis zu der Stelle, wo ihr ihn aufgefunden hattet. Dann dringt ganz leise ein fast hilfeschreiendes "Nochmaaaaal!" an eure Ohren.

Es obliegt den Helden, die Tortur noch einmal auf sich zu nehmen oder ihre dringende Reise fortzusetzen. Von dem Kobold jedenfalls werden sie keinen Hinweis bekommen und hoffentlich spätestens nach der dritten Rutschpartie geläutert weiterziehen. Sollten die Helden sich zu sehr verrennen, den Kobold für sein kindisches Verhalten maßregeln und auf die wahren Probleme des Waldes aufmerksam machen, wird Umbrabra schließlich mit kurzem Schulterzucken ihre Keule schwingen und den Quälgeist endlich über die nächsten Felskante schlagen.

Sollte sich allerdings ein Held finden, der den Kobold fünfmal hinaufschleppt, damit dieser seinen Spaß bei der Rutschpartie hat, so kann er sich dessen ewiger Freundschaft sicher sein und den Vorteil *Koboldfreund* gutschreiben.

AUF DEM PLATEAU

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich erklimmt ihr den Rand des Plateaus. Dort zeugt ein etwa zehn Schritt durchmessender Ring aus geborstenen dunklen Mauersteinen von einem ehemaligen Turm. Die Ruinen ragen wie schwarze Mahnmale aus dem kniehohen Gras hervor.

In Ermangelung von anderen 'losen' Steinen mussten die Vielfraße die etwas kleineren Stücke für den Ritualkreis nach unten rollen. Allerdings waren sie nicht in der Lage, die großen Trümmer wegzuräumen und in den Keller einzudringen.

Die Wolken über dem Berg haben sich derweil verdunkelt. Zudem beschleicht die Helden das unbestimmte Gefühl, beobachtet zu werden. Das hier herrschende astrale Ungleichgewicht wirkt sich auf alle Magiekundigen mit einer Erschwerung um 3 Punkte auf Zaubersprüche und Rituale aus – die astralen Kosten senken sich allerdings um 3 AsP pro Spruch (jeder Zauber kostet aber mindestens 1 AsP).

UMBRABRA WIRD ENTFÜHRT

Schon seit geraumer Zeit hat das Sharr'bag die mächtige Ogerin auserkoren, aus ihr seine basiliskische Geliebte zu formen. Es ahnt viel eher als Umbrabra selbst, dass sie die Seele der wiedergeborenen Herrin des Sees in sich trägt. Nachdem die Vielfraße gescheitert sind, besteht hier die letzte Möglichkeit, Umbrabra an der Begegnung mit Fingards Geist zu hindern und stattdessen zur Vollendung des geplanten Basilisken-Rituals in die Höhle am Waldsee zu entführen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr euch zwischen den Ruinen umschaute, hat sich Umbrabra an den Rand des Gipfels begeben und starrt verträumt und fast sehnsuchtsvoll auf den tief gelegenen, idyllischen Waldsee hinab.

Plötzlich und unvermittelt zucken grelle Blitze aus dem Donnergrollen der Gewitterwolken und schlagen direkt neben jener Stelle ein, an der die Ogerin steht. Die Kante des Plateaurandes zerplatzt in Hunderte Einzelstücke, während Umbrabra den Halt verliert und mit lautem Ogerschrei in die Tiefe stürzt.

Dem Sharr'bag ist es mit Hilfe einer abgewandelten Form der WETTERMEISTERSCHAFT (siehe LC 182) erneut gelungen, Einfluss auf das Geschehen zu nehmen, obwohl es die Höhle am See nicht für lange Zeit verlassen kann.

Der Fall der Ogerfrau ist nicht aufzuhalten, und der massige Körper stürzt viele Schritt tiefer in den spiegelglatten See. Fast gleichzeitig taucht der echsenhafte Rücken eines Wesens kurz auf (das Sharr'bag), nur um dann wieder in der Tiefe des Sees zu verschwinden. Das dunkle Feenwesen wird die Ogerin später in die Höhle zum Ritual schleppen. Sollten die Helden einen Wachposten aufstellen, kann dieser das beobachten.

Sollten die Helden nun jedoch Rettungsmaßnahmen für die Ogerin einleiten wollen, macht Fingard mit gequältem Stöhnen auf sich aufmerksam. Notfalls nimmt er sogar auf dem Ruinenfeld Gestalt an. Im Folgenden gehen wir aber davon aus, dass die Helden zunächst das Geheimnis der Ruine erforschen wollen, bevor sie sich wieder Umbrabra zuwenden.

BEGEGNUNG MIT FINGARD

Die Helden finden unter den Trümmern im Inneren des Turmrings eine von Gras und Erde fast verdeckte Falltür zu den Kellergewölben. Erst, wenn die schweren Trümmer beiseite geschafft sind (KK-Proben +5, wenn vier Helden mit anpacken), können sie die Falltür öffnen und finden einen Gang nach unten.

DER RAUM DES TODES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Ende der steilen Wendeltreppe findet sich eine massive, geschlossene Holztür. Es riecht nach Moder, Fäulnis und Alter. Die Tür lässt sich öffnen, und euch schlägt noch mehr Modergeruch entgegen.

Eure Lichter erhellen einen einzelnen, gut ausgestatteten Raum. Doch ihr habt kaum Gelegenheit, die verrotteten Wandteppiche, die einst geschmackvollen Möbel oder den marmornen Fußboden zu betrachten, denn am anderen Ende des Raumes macht ihr einen grausigen Fund: Auf dem Bett liegt ein menschliches Skelett.

Hierbei handelt es sich um den verstorbenen Fingard. Über dem Bett entdecken die Helden ein Gemälde, das Fingard und Jindzia in glücklichen Tagen zeigt: Der charismatische Magier trug einen kurzen Spitzbart und eine graue Robe. Jindzias liebliches Gesicht ist fast überderisch hübsch und wirkt irgendwie fremdartig (eben wie eine Nymphe). Verblüfft müssen die Helden feststellen, dass die Frau auf dem Gemälde auf frapierende Weise Umbrabra ähnelt, als diese noch ein Mensch war.

FINGARD!

Plötzlich erlischt alles Licht von einem Wimpernschlag auf den nächsten: Fackeln und Lampen werden durch einen eisigen Windhauch ausgeblasen, Magier mit Licht fühlen einen unheimlichen Druck im Kopf, der sie unkonzentriert werden lässt, und ihr Zauber vergeht. Im gleichen Moment schlägt die Tür zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist stockdunkel um euch herum. Totenstill. Nur eisiger Windhauch umgibt euch. Ihr seht, wie um das Skelett ein bläuliches Leuchten entsteht – und dann erhebt sich die geisterhafte Gestalt Fingards: „Ihr habt sie verloren ...“

Von dem Geist geht keinerlei Bedrohung aus. Sollten die Helden trotzdem versuchen, den Geist zu bekämpfen, wird dieser versuchen, aggressive Helden zumindest kampfunfähig zu machen. Die Helden sind seine letzte Möglichkeit, Frieden in Borons Reich zu finden. Seine Aufgabe ist es, der künftigen Hüterin der umliegenden Wälder (Umbrabra) zu überbringen, was sie einst verlor: den Mut und das Vertrauen in die eigene Kraft. Es bedarf keiner 'Großen Kraft', um mutig, tapfer und weise die umliegenden Wälder zu hüten.

Diese Zuversicht, diese Erkenntnis, so hofft Fingard, wird ihr bewusst werden, wenn sich ihre beiden Seelen noch einmal begegnen können, wenn Umbrabra sich also ihrer alten Seele, aber auch ihrer eigenen Kräfte bewusst werden kann.

Solange die Helden den Geist nicht bekämpfen (z.B. GEISTER VERTREIBEN), wird Fingard jede Möglichkeit ergreifen, die Geschichte seiner Liebe und seines Todes zu erzählen (siehe *Es war einmal* auf S. 66). Sprechen Sie dabei ruhig wie ein alter, seit hundert Jahren gequälter Geist.

DIE GROßE KRAFT DER HERRIN DES SEES

Da Umbrabra nicht zu Fingard gebracht werden konnte, muss er nun zu ihr. Doch dazu bedarf es eines geeigneten Gefäßes. Erst nach einer Weile schlägt der Geist vor, einen der Helden als Gefäß für seine Seele zu benutzen (vorzugsweise ein Held mit den Vorteilen *Affinität zu Geistern*, *Feenfreund* oder *Gutaussehend* oder einer hohen Intuition).

Doch Fingard klärt auch über das nicht zu unterschätzende Risiko auf: Es würde wie eine Besessenheit wirken und könnte dazu führen, dass Teile der Persönlichkeit miteinander verschmelzen. Manchmal nur kurzzeitig, manchmal längerfristig, manchmal für immer ... Vermitteln Sie dieses Risiko auch Ihren Spielern. Andererseits drängt die Zeit: Die Pläne des Sharr'bag, aus den magisch pervertierten Hühnereiern und Umbrabras Kraft einen Basilisken zu erschaffen, schreiten voran und streben bereits ihrem Höhepunkt zu.

Wer auch immer ausgewählt wird, er wird eine Erfahrung machen, die er nicht mehr vergessen wird ... außer sie raubt ihm sämtliche Erinnerung.

ZWEI SEELEN VERSCHMELZEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du kniest vor Fingards leuchtendem Geist, hörst seine säuselnde Stimme: „Wehre dich nicht.“ oder „Wie stark bist du wirklich?“ Plötzlich bleibt er starr vor dir stehen und verwandelt sich in einen seltsamen Dunst. Mit jedem Augenblick schreist du lauter und lauter. Schweißtropfen stehen auf deiner Stirn, dein Gesicht ist von Schmerz verzerrt. Dann verstummen deine Schreie, und du blickst deine Gefährten mit wachen Augen an.

„Ist es vollbracht?“, fragst du sie – und beantwortest deine Frage im gleichen Augenblick selbst: „Natürlich. Ich habe lange auf diesen Augenblick warten müssen.“

Etwas torkelnd gelingt es dir, aufzustehen.

„Zwei Seelen schlummern, wo früher nur eine war.“

Dieses Zitat aus dem am Anfang erwähnten *Oden an liebeliche Herzen* genügt kaum, um den Gemütszustand des 'besessenen' Helden zu umschreiben. Entscheiden Sie selbst, was der Held in den nächsten Stunden erlebt: Wird er eigenständig handeln können, oder wird Fingard die Kontrolle über ihn übernehmen? Gehen Sie hierbei auf die Bedürfnisse des Spielers ein: Soll der fähige Magier mit seinen Fachsimpelen herausbrechen, oder soll Fingard nur wenige innerliche Ratschläge erteilen?

Geben Sie dem Spieler so viel Informationen und Wissen, wie Sie es für notwendig und spielbar halten. Welche dauerhaften Veränderungen der Held möglicherweise davonträgt, soll am Ende geklärt werden. Ebenso besteht die Möglichkeit, jenen Spieler, der bislang Umbrabra verkörpert hat, nun in die Rolle von Fingards Geist schlüpfen zu lassen und so einen 'Heldenkörper' von zwei Spielern steuern zu lassen. (Die genaue Persönlichkeit Fingards, seine Motive und Ziele haben wir zur freien Improvisation und Spaß am kreativen Rollenspiel bewusst ausgespart.)

Jetzt aber ist es an der Zeit, Umbrabra ein zweites Mal zu befreien.

FINGARDS MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Neben dem Hintergrund aus dem Abschnitt *Es war einmal* (siehe S. 66) kann Fingard – wenn gewollt – im Finale auch aktiv mit seinen magischen Fähigkeiten eingreifen. Als Illusions- und Verständigungsmagier verfügt er insbesondere über Zauber wie *AURIS NASIS*, *DUPLICATUS*, *PROJEKTIMAGO* und *WIDERWILLE* sowie *GEDANKENBILDER*, *TRAUMGESTALT* und *UNITATIO*. Mit Kampfzauberei, Beschwörungen oder Herbeirufungen kann Fingards Geist nicht dienen.

DIE HERRIN DES SEES

DIE SUCHE NACH DEM SHARR'BAG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr macht euch an den Abstieg – mit Fingard. Auf geheime Wege und Felsspalten müsst ihr jetzt verzichten, denn der direkte Pfad vom Plateau zum Waldsee ist auch der schnellste. Nur wenige Stunden trennen euch jetzt noch von der Höhle des Sharr'bag.

Sollten die Helden immer noch nicht wissen, was das Sharr'bag aus pervertierten Hühnereiern, der paraphernalischen Kraft eines schwarzen Hahns und seiner eigenen krötenartigen Essenz ausbrüten kann, so können Sie jedem Helden passend zu seiner Ausrichtung Proben auf *Tierkunde*, *Magiekunde* oder den Nachteil *Aberglauben* ablegen lassen: Das Sharr'bag will offensichtlich einen Basilisken ausbrüten. Mit diesem todbringenden Monstrum würde es endlich jenen Gefährten erschaffen, der ihm seine Einsamkeit nehmen soll. Dann will es mittels des Amuletts zum Menschen werden und die Wunder der Dritten Sphäre erkunden können. Vermuten die Helden (zu Unrecht) einen Basilisken als Hauptgegner, kann ein Held mit einer *Tierkunde*-Probe +8 wissen, dass das Ausbrüten eines Basilisken vermutlich mehrere Wochen dauert. Weitere Informationen zu Basilisken finden Sie in **Zoo-Bot 74**.

DER WALD ERWACHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt die Berge hinter euch gelassen. Der dichte, unheimliche Wald ist allerdings ungewöhnlich lebendig: Überall raschelt es, eine Gruppe Hasen hoppelt in eine ähnliche Richtung wie ihr, über den Baumkronen ziehen viele Vögel ihre Kreise. Von den Bäumen schauen aufmerksam die Eulen auf euch hinab.

Die Tiere des Waldes spüren die Zeit des Umbruchs, weshalb an diesem Abend der ganze Wald in Bewegung gerät. Die Helden mögen denken, dass allein ihnen die Aufmerksamkeit gilt.

AM WALDSEE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt das südliche Ufer des Waldsees erreicht. Die Wasseroberfläche ist spiegelglatt. Euer Gefährte, in dem sich Fingard befindet, spricht den Gedanken aus, dass der See deshalb so ruhig ist, weil niemand mehr in ihm wohnt. Am Himmel seht ihr Dutzende kreisende Rabenvögel, die von oben alles zu beobachten scheinen. Vielfraße laufen unruhig vor der dunklen Höhle umher. Von Umbrabra oder dem ominösen Sharr'bag könnt ihr nichts sehen. Plötzlich erscheinen von weiteren Seiten weitere schwarze Vielfraße. Ihr zählt jetzt über dreißig Tiere.

Für eine Flucht ist es zu spät: Die Vielfraße haben die Helden inzwischen gewittert. Lassen Sie die Gruppe ein wenig zittern, denn es sind nicht die Bärenmarder, die ihnen das Leben schwer machen werden.

UNERWARTETE HILFE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein einzelner Vogel löst sich vom Himmel und landet nach einem schwungvollen Gleitflug genau inmitten der Vielfraße. Doch anstatt den dummen Rabenvogel sofort in Stücke zu reißen, umschleichen sie ihn nur knurrend und in gebührendem Abstand. Der Rabe stolziert auf und ab. Ihr werdet das Gefühl nicht los, dass er stets nur auf das große Weibchen starrt, das vermutlich das Leittier der Vielfraße ist. Dann stößt dieses ein tiefes Knurren aus, das von den anderen Vielfraßen erwidert wird. Sie weichen vom Eingang der Höhle zurück und bilden eine breite Gasse. Für euch.

Wie auch immer die Helden das soeben Geschehene interpretieren – es scheint ganz so, als wären die Vielfraße bereit, sich der allgemeinen Entscheidung der Tiere und Pflanzen des Waldes zu beugen. Sie fühlen sich von dem Ritual des Sharr'bag inzwischen selbst abgestoßen und spüren die düstere Präsenz. Sie weichen nicht nur vor den Helden zurück, sondern ziehen vor dem Höhleneingang ihre Lefzen hoch und legen die Ohren an.

Bei dem Raben handelte es sich natürlich um jenen kleinen Freund, dem die Helden im ersten Kapitel des Abenteuers geholfen haben. Gönnen Sie dieser Szene also Aufmerksamkeit und Raum im Spiel. Verfügt einer der Helden über den Vorteil *Tierfreund*, können Sie auch ihn anstelle des Raben die 'Verhandlungen' mit den Vielfraßen führen lassen.

DURCH DIE MEUTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam nähert ihr euch der Höhle. Es ist ein beängstigendes Gefühl, zwischen den sichtlich angespannten Vielfraßen hindurchzugehen. Jeden Moment könnte einer von ihnen doch zum Sprung ansetzen. Oder jemand von euch könnte die Nerven verlieren und einen Kampf provozieren.

Vorsicht ist geboten. Die Helden müssen davon ausgehen, dass das Bündnis zwischen Rabe und Vielfraßen auf schwachen Beinen steht. Verlangen Sie MU-Proben, die beim Misslingen mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe ausgeglichen werden können. Wenn diese auch misslingt, schlägt ein Held nach einem Bärenmarder, der ihm zu nahe kommt. Daraufhin wird die ganze Meute wild und beginnt einen Angriff. 'Deeskalations-Strategien' wie unterwürfige Gesten, schneller Rückzug (oder schnelles Rennen in die Höhle), ein defensiver Kampfstil (nur Parade), ein (zumindest versuchter) HERR ÜBER DAS TIERREICH oder ein elfisches FRIEDENSLIED können die Tiere jedoch schnell wieder beruhigen.

DIE HÖHLE DES SHARR'BAG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkel wie ein gewaltiger Wolfsrachen ragt der Höhleneingang auf. Hinter euch sammeln sich die Vielfraße wieder und starren euch aus zusammengekniffenen Augen an. Die Wände im Inneren der Höhle sind feucht und von dunkelgrüner Struktur, wie die Haut einer Kröte. Ein Geruch von kalter Nässe liegt in der Luft. Es scheint der perfekte Ort für eine Perversion der Natur.

Die Gestalt der Höhle ist der Präsenz des Sharr'bag zu verdanken. Die Wände fühlen sich sogar wie Krötenhaut an. Eine magische Untersuchung zeigt, dass hier fremdartige Magie im Spiel ist, die ihren Ursprung tiefer im Inneren der Höhle hat. Die Art der Magie ist feisch und nicht dämonisch, wenngleich Unsicherheiten seitens der Helden zurückbleiben sollen.

SCHLAPKE RAPKEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Höhlengang ist sehr hoch und bietet euch keinerlei Deckung, so dass ihr für jeden kleinen Vorsprung im Felsen dankbar seid. Noch immer ist es totenstill. Plötzlich seht ihr im Dunkeln vor euch zwei hellblaue Lichtpunkte – in etwa fünf Schritt Höhe.

Dies sind die Augen Umbrabras, die zu einer zentralen Komponente des schrecklichen Rituals geworden ist. Das Sharr'bag weiß, dass die Fremden inzwischen in die Höhle vorgedrungen sind – weshalb sich auch angriffslustige Wurzelranken lautlos von der Deckenhöhle schlängeln, um die Helden aufzuhalten.

Der letzte Held der Gruppe wird plötzlich an Hals und Oberkörper fest umschlungen und in die Höhe gezogen. Sobald sich die anderen Helden umdrehen, werden auch sie gepackt. Ein wilder Kampf beginnt, der hauptsächlich daraus besteht, die Ranken zu zerschlagen. In der Luft hängend, eventuell sogar mit einem fest umschlungenen Schwertarm, kein leichtes Unterfangen:

Ranken

Umschlingen: INI 18+W6 **AT** 14 **PA** 0
TP(A) 1W6+2 (Ersticken) **DK** HN
LeP 10* **RS** 0 **KO** 4 **AuP** 200
GS 0 **MR** 0 **GW** 6

*) an jeder zu durchtrennenden Stelle.

Die Kampfwerte der Helden senken sich beim Umschlingen um bis zu 8 Punkte. Hat ein Held die Hälfte seiner AuP-Punkte verloren, sinken die AT/PA-Werte nochmals um 2 Punkte. Sinkt die AuP auf 5 Punkte oder darunter, ist der Held kampfunfähig, eventuell gar bewusstlos. Wenn er nicht rechtzeitig von seinen Gefährten gerettet wird, tritt innerhalb von 1W20+5 Kampfunden der Tod durch Ersticken ein (siehe **DSA4-Basisbox**, S. 117).

Gestalten Sie den Kampf weniger nach festen Regelmechanismen denn als dramatisches Geschehen, bei dem Sie auf Ideen und besondere Aktionen der Spieler eingehen sollten, soweit sie sinnvoll sind.

KRÖTEN VORAUSS!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die beiden hellen Punkte vor euch sind verschwunden. Mit einem Mal hört ihr ein rhythmisches Tapsen. Ihr seht, wie eine einzige kleine Kröte, umgeben von einem grünlichen Schimmer, vor euch aus der Dunkelheit gehüpft kommt.

Die Kröte tut niemandem etwas – sie ist ja selbst erst ein paar Stunden auf dieser Welt. Erstaunlich aber ist der sie umgebende grünliche Schimmer. Das kleine, träge Tier bleibt unsicher vor den Helden mit den hellen Lichtern stehen und gibt ein zögerliches "Quaaak" von sich. In der Dunkelheit antwortet ein weiteres "Quak". Und dann noch eins. Und noch eins. Innerhalb weniger Augenblicke wird es immer lauter in der Höhle.

Wenn die Helden jetzt weiter nach vorn blicken, können sie plötzlich Hunderte dieser schwachen grünen Lichter in der Dunkelheit ausmachen. Und dann gerät Einiges in Aufruhr.

DAS FINALE

Ob die Helden nun voranstürmen oder sich bedächtig annähern, die folgenden Eindrücke werden ihnen nicht entgehen. Schildern Sie dabei nicht alles auf einmal, sondern präsentieren Sie die Entdeckungen und Szenen stückweise.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Mitte der Höhle befindet sich ein großer, drei Schritt hoher Felsblock mit einer steinernen Stele darauf. An diese wurde Umbrabra gefesselt – fast vollständig umfängen von dunkelgrünen Ranken. Das Gesicht der Ogerin ist von Schmerzen verzerrt, Schweißtropfen bedecken ihren massigen Körper. Einzig ihre hellblauen, unnatürlich stark leuchtenden Augen strahlen noch Leben aus.

Überall seht ihr grünlich schimmernde Kröten, die zu Hunderten umherhüpfen und ohrenbetäubend quaken. Die meisten springen sinnlos umher, doch ein Teil der Kröten strebt in den hinteren, zurzeit noch verdunkelten Teil der Höhle.

Eifrige Helden können voranstürmen, um die Ogerin zu befreien, während der Rest anderen Spuren nachgeht. Dadurch teilt sich die Gruppe auf, und Sie können die Erfolgserlebnisse besser unter den Spielern aufteilen.

UMBRABRA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Haut der Ogerin ist an vielen Stellen von einer dunkelgrünen, geschuppten Struktur bedeckt. Ihr rechter Arm hängt schlaff aus den fesselnden Ranken heraus – ihr müsst zweimal hinschauen, bevor ihr es glaubt: Immer wieder platzt die dunkelgrüne Haut auf, und der Arm zersetzt sich nach und nach in grüne Schleimklumpen, aus denen sich neue, kleine Kröten formen.

Das Sharr'bag ist dabei, Umbrabra in Tausende kleine Kröten zu verwandeln, um diese dann wiederum selbst zu fressen und so Kraft für sein scheußliches Ritual zu gewinnen: das Ausbrüten der schon vor einiger Zeit von ihm in dem Steinkreis im Wald pervertierten Hühnereier. Helden mit dem Nachteil *Angst vor Reptilien* trifft es hier besonders schwer.

Der Magie für die tödliche Verwandlung Umbrabras können die Helden kaum eigene Magie entgegensetzen. Allerdings sollte jeder gut erklärte Gegenzauber das Ritual sichtbar verlangsamen (ein ELEMENTARBANN, ein um auf Umbrabra gewirkter GARDIANUM mit der Variante *Schild gegen Zauber*, METAMAGIE NEUTRALISIEREN, aber auch Heilzauber wie BALSAM SALABUNDE oder HEXENSPEICHEL). Die Ogerin kann befreit werden, indem die Helden die fesselnden Ranken zerschlagen (was allerdings dauert). Im Dunkel hinter dem großen Felsblock und in einem Meer von kleinen Kröten erblicken die Helden den Übeltäter all dieser Perversionen. Die einzige Beendigung des scheußlichen Rituals besteht in der Vernichtung des Sharr'bag. Es gehört nicht in diese Welt und bringt in dieser Form nur Unglück.

DAS SHARR'BAG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seht ein großes, hässliches Wesen, das von einem dunkelgrünen, diffusen Licht umgeben ist und auf einem großen Haufen Schlamm sitzt, aus dem einzelne helle Punkte herausragen. Ein bestialischer Gestank weht euch entgegen.

Das Ungetüm hat einen feisten und verwachsenen, drei Schritt langen und zwei Schritt hohen Körper, der über und über von Warzen und Schleim bedeckt ist. Getragen wird der krötenartige Rumpf von sehnigen Beinen mit langen Krallen. Das Hässlichste aber ist der aufgequollene und schiefe Kopf mit dem breiten zerfransten Maul und den dunkelgrünen Blasen. Es scheint eine riesige, fette Unke zu sein, die euch aus bösen, gelben Augen anstarrt.

Um seine Zauberkräfte nutzen zu können, hat das Sharr'bag das Amulett des Menschseins noch nicht umgelegt, sondern versenkte es während der Bergung Umbrabras im See. Bei den hellen Punkten im Schlamm handelt es sich um jene Hühnereier, die in den letzten Wochen aus Unkenteich gestohlen wurden. Zerschlagen oder zertreten die Helden dieser Eier, finden sie in dem auslaufenden Dotter von W6 Eiern kleine echsenhafte Kreaturen mit einer winzigen Krone auf dem Kopf: Basiliken.

Immer wieder schnellte eine lange, klebrige Zunge aus dem Maul des Monstrums und schnappt nach den umherhüpfenden Krötenkindern. Jene, die nicht aufgefressen werden, beginnen nach und nach, sich gegen die Helden zu stellen. Auch wenn die Kröten nicht kämpfen können, so springen sie doch die Kämpfer an oder türmen sich zu großen Haufen auf, was sich in einem Kampf um Abzüge von jeweils –2 auf Attacke und Parade äußert.

Ein Kampf gegen das Sharr'bag erfordert wegen des modrigen Gestanks eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +5.

Normale und geweihte Waffen verursachen nur halben Schaden, nur magische Waffen und Zaubersprüche verletzen das böse Feenwesen dauerhaft. Allerdings kann es sich durch weiteres Fressen der kleinen Kröten regenerieren (+1W6 LeP pro Kröte). Das Monstrum wehrt sich hauptsächlich mit seiner klebrigen (und giftigen) Zunge und versucht, den ein oder anderen Helden zu seinem scharfen Maul zu ziehen. Doch letztendlich ist es wegen seiner Behändigkeit nicht in der Lage, gegen die Helden zu bestehen.



Sollten die Helden zu angeschlagen sein, dann gestatten Sie ihnen (und nur, wenn die Helden selbst auf die Idee kommen) Hilfe durch die Tiere des Waldes, besonders der Vielfraße. Informationen zum Hintergrund des Sharr'bag finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite 81.

Das Sharr'bag

Zunge: INI 5+W6	AT 14	PA 2	TP 1W6+3 DK N
Maul: INI 5+W6	AT 15	PA 2	TP 1W6+5 DK H
LeP 40	AuP 60	RS 4	KO 16
GS 1	MR 12	GW 7	

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen

Besondere Zauberfertigkeiten: feeischer IMPERAVI, um Helden im Kampf zu beeinflussen

Mit dem letzten tödlichen Schwertstreich oder Zauber vergeht das Sharr'bag in einer übel stinkenden Wolken, während dunkelgrüne Rußfetzen zu Boden schweben: Das 'Böse' ist vernichtet.

FINGARDS LETZTE AUFGABE

Während ein Großteil der Helden gegen das Sharr'bag kämpft, muss der Held mit Fingards Geist versuchen, an Umbrabra selbst heranzukommen. Entweder befreien die Helden Umbrabra vorher, oder aber der Held klettert hinauf (*Klettern*-Probe +4). Haben die Helden die Ogerin allerdings von den Ranken befreit, müssen sie mit Schrecken feststellen, dass von ihrem rechten Arm inzwischen nur noch ein Stumpf übrig ist.

Gestalten Sie die folgende Kontaktaufnahme zwischen Fingards Geist und Umbrabra ganz nach den Vorgaben des Helden. Sollte dies parallel zum Kampf gegen das Sharr'bag geschehen, unterbrechen Sie den Kampf für die folgende Szene. Schließlich aber sollte es gelingen, die vermeintliche 'Große Kraft' in der zukünftigen Herrin des Sees zu aktivieren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Umbrabra, erwache!", rufst du der Ogerin zu – und es ist Fingard, der aus dir spricht. "Die Große Kraft ist nicht im Wald verborgen, ist nicht verloren gegangen. Sie ist in dir, in deiner Seele, Umbrabra ... Jindzia. Dein Mut und deine Zuversicht sind deine Kraft. Es ist dein eigenes Feuer, das du entzünden und nutzen musst. Erwache, und schau mir in die Augen, große Frau! Ich bin es, Fingard ... deine Liebe."

Umbrabra kniet vor dir, immer noch stark geschwächt. Ihre Augen, schreckgeweitet und doch so lebendig, füllen sich mit Tränen, fangen an zu blinzeln und leuchten noch stärker als zuvor. Du erkennst, dass der Ogerin bewusst wird, wo sich die 'Große Kraft' finden lässt:

Sie schaut dir starr die Augen – und dann führt ihr in einem ewigen Augenblick eure Lippen zu einem Kuss zusammen. Tränen rinnen über die Wangen, und du fühlst tiefe Liebe und Erlösung in dir. Als Letztes spürst du, wie sich eure Lippen voneinander lösen und du einen Teil deiner Selbst verlierst. Dann wird es schwarz um dich herum.

Der Held und Umbrabra brechen bewusstlos zusammen. Fingards Geist hat seine Aufgabe in der Dritten Sphäre erfüllt: Umbrabra ist sich ihrer ergangenheit bewusst, ihrer beider liebenden Seelen konnten sich noch einmal begegnen. Nun kann sein Geist zufrieden über das Nirgendmeer in Borons Hallen gehen.

Mit Umbrabras Befreiung endet auch das Ritual des Sharr'bag. Trotz bewusstgemachter 'Kraft' ist die Ogerin jedoch im Augenblick viel zu schwach, um etwas gegen das Untier auszurichten. Das bleibt bis zuletzt die Aufgabe der Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist bereits Nacht geworden, als ihr die schwer verwundete Ogerin aus der Höhle schleppt. Ungewöhnlich viele Tiere warten draußen auf euch, und es scheint fast, als würden ihre Augen ständig auf euch gerichtet sein. Nur die Vielfraße fehlen. "Bringt mich zum Ufer", flüstert Umbrabra leise.

EPILOG: AN DER ALTEN EICHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist heller Tag, als ihr von einem Knurren geweckt werdet – fast zärtlich und leise. Eure verschlafenen Augen erblicken zwei Schritt vor euch ein großes Vielfraß-Weibchen mit gesenktem Kopf, deren Augen auf euch ruhen. Nun dreht es sich um und läuft in östliche Richtung. Als ihr dem Tier nur verdutzt hinterherblickt, bleibt es stehen und dreht sich erneut zu euch um. Umbrabra aber ist von eurem Lagerplatz verschwunden.

Die Helden folgen dem Vielfraß auf einen etwa halbstündigen Marsch durch den Wald, der an diesem herrlichen Sommermorgen viel farbenfroher und frischer erscheint.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr gelangt wieder zurück zur Lichtung der alten Eiche. Die Ritualsteine liegen umgestürzt im hohen Gras. Überall wimmelt es von Tieren.

Auf einem der starken Äste der Eiche steht die riesige Umbrabra. Zum ersten Mal bemerkt ihr, wie charismatisch sie ist. Ihre waserblauen Augen strahlen euch an, und sie bittet euch mit hochherrschaftlicher Handbewegung näher. Fast nichts erinnert jetzt noch an die dumpfe, naive Ogerin, nur der fehlende rechte Arm legt noch Zeugnis von den schrecklichen Ereignissen der letzten Tage ab.

Dann kehrt Ruhe ein. Ihr seht, wie sich einer der knorrigen Äste zu Umbrabra hinunterbiegt und ihr einen wild geflochtenen Ring aus Holz und Laub auf die Stirn setzt. Sie fletscht ihre Zähne – und spricht dann mit ihrer tiefen Stimme zu euch: "Dank an Helden. Nur wenig Ahnung, dass Gutes in diesem Wald, dass Böses nicht mehr im Wald. Gesehen habt ihr, was kein Kleinling sonst sah. Ihr nun Freunde des Waldes und des Sees, Freunde Umbrabras. Immer willkommen hier, und ohne Böses, Bauchknurren und Kehlendrücken. Wald und See beschützt Freunde, Umbrabra beschützt Freunde, denn Freunde haben Umbrabra beschützt. So spricht Umbrabra, Hüterin des Waldes."

Die Ogerin schweigt einen kurzen Augenblick: "Umbrabra nicht wissen, wie Helden zu danken. Helden gehen bald aus Wald. Deshalb nehmen Blätter von Eiche Garlabar. Wenn Helden einmal schwach, krank, kaputt, dann heißes Wasser auf Blatt und trinken. Dann alles wieder gesund."

Mit diesen Worten reicht sie euch die Eichenblätter, schaut jedem von euch in die Augen – und spaziert dann in den Wald hinein, wo sie bald euren Augen entschwunden ist.

Das klare Wasser des Waldsees heilt Umbrabras Wunden erstaunlich gut, und auch die Helden können hier jeweils 2W6 LE zurückgewinnen (allerdings erst in den nächsten Tagen).

Nach den anstrengenden Erlebnissen sind auch sie erschöpft und müde. Ihnen ist eine ruhige Nacht gewiss, und der Schutz der Tiere des Waldes trägt dafür Sorge, dass auch keine Wachen aufgestellt werden müssen.

ZUM ABSCHLUSS

Auch wenn die Helden nur in einem kleinen Teil der riesigen nostrischen Waldwildnis dazu beigetragen haben, wieder Frieden und eine gerechte Herrin zu finden, können sie stolz auf das Geleistete sein. Schon bald wird sich diese Kunde den Wesen der Waldwildnis verbreiten und auch zum 'Herz des Waldes', dem geheimnisvollen Beratungsplatz des Hirschkönigs, vordringen.

ABENTEUERPUNKTE

Für die außergewöhnlichen Erfahrungen, die die Helden in diesem Abenteuer gemacht haben, sind **250 Abenteuerpunkte** angemessen. Dazu gibt es Spezielle Erfahrungen in den Talenten *Klettern*, *Magiekunde* (insbesondere zur Feenmagie), *Orientierung* und *Wildnisleben*.

DIE EICHENBLÄTTER

Wie schon von Umbrabra erwähnt, lässt sich aus den Eichblättern ein köstlicher Sud herstellen, der pro Blatt (einmalig) über Nacht eine vollständige Regeneration von LeP und AuP ermöglicht und herkömmliche Krankheiten bis Stufe 8 und Gifte bis Stufe 5 heilen kann.

DER VON FINGARDS GEIST BESESSENE HELD ...

... sollte nach dem Abenteuer von Spieler und Meister mit speziellen Erfahrungen (positiven wie negativen) ausgestattet werden. Wenn der Spieler Lust hat, seinen bisherigen Charakter ein wenig zu ändern, dann gehen Sie darauf ein. Fingard war ein mächtiger, fähiger und kluger Magier, als er in diesen Wald kam, und wandelte sich zu einem gefühlvollen, seelisch schwer geplagten Geist, der seine verloren geglaubte Liebe doch noch einmal wiederfand.

Es stehen Ihnen und dem Spieler viele Möglichkeiten offen, dem Helden einige stimmungsvolle Ecken und Kanten zu verschaffen. Auf jeden Fall erhält dieser Held für seine Erfahrung als 'Besessener' zusätzlich noch **50 Abenteuerpunkte** sowie eine Spezielle Erfahrung in den Talenten *Magiekunde* und *Heilkunde Seele*.

UND DAS SHARR'BAG?

Die überdimensionale Unke wurde von den Helden getötet. Aber wie einst Jindzia war auch das Sharr'bag ursprünglich ein Feenwesen – und ob seine Seele tatsächlich in Borons Hallen eingehen wird, zur Feenwelt zurückkehren kann oder aber in der Dritten Sphäre verbleibt und eines Tages in einem neuen Körper erwacht, soll Ihrer meisterlichen Phantasie überlassen werden. Die Erinnerungen an seine alte Existenz aber hat es wohl für immer verloren.

DRAMATIS PERSONAE

UMBRABRA, DIE OGERIN

Erscheinung: Die fast drei Schritt große Ogerin ist ein Berg von Fleisch und Muskeln und selbst aus Sicht von Trollzacker Barbaren oder Fjarningern ein riesenhaftes und gefährliches Wesen. Ihre Haut ist unbehaart, aber an vielen Stellen von Narben, Pusteln oder anderen Hautunreinheiten gezeichnet. Das Haar hängt wild am Kopf, während das Gesicht trotz einer gewissen ogerischen Dumpfheit Wachsamkeit und Freude auszustrahlen vermag. Umbrabra trägt

gern lange Felle über der schwitzigen, ranzigen und stets fettenden Haut.

Geschichte: Umbrabra wurde vor 30 Jahren in der nostrischen Waldwildnis geboren und lebte in ihrer kleinen Sippe von etwa fünf Ogern. Schon früh zog es sie in die Ferne, und seit etwa vier Jahren streunt sie allein durch die Wälder – mit zwei Zielen: Zum einen, um dem bei Ogern weit verbreiteten Mythos vom Großen Fraß auf die Spur zu kommen, zum anderen, um der Dunkelheit des Waldes auf den Grund zu gehen.

Charakter: Die Ogerfrau verfügt für ihre doch recht tumbe Rasse über ein ausgesprochen sonniges Gemüt. Fast könnte man sie verspielt nennen (zumindest für Oger-Verhältnisse): Sie ist neugierig, streut gern herum und ist immer auf der Suche nach einem neuen, noch unbekannten Fressen. Menschenfleisch ist ihr etwas zu süß, weshalb Umbrabra eher herbes Wild oder strenges Bärenfleisch bevorzugt. Der Ogerin ist kaum bewusst, dass sie eine Sonderstellung nicht nur innerhalb ihrer Rasse einnimmt. Sie verfügt über viele Qualitäten, um dem Wald eine gute und wichtige Hüterin zu sein – Ergebnis dessen, dass in ihr die feeische Seele Jindzias, der Herrin des Sees, wiedergeboren wurde.

Umbrabra			
MU 19	KL 7	IN 13	CH 5
FF 7	GE 13	KO 22	KK 24
LeP 52	AuP 48	RS 2	MR 1/8

Wichtige Vor- und Nachteile: Affinität zum Element Humus, Feenfreund, Hohe Lebenskraft, Verbindungen (Wesen des Waldes), Vom Schicksal begünstigt, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Unstet

Wichtige Talente/Zauber/Sonderfertigkeiten: Hieb Waffen 10, Zweihand-Hieb Waffen 12, Orientierung 11, Wildnisleben 14, Befreiungsschlag, Doppelangriff, Hammerschlag, Improvisierte Waffen, Regeneration I+II, Umreißen, Wuchtschlag

DAS SHARR'BAG, DAS 'UNERGRÜNDLICHE'

Erscheinung: Das Sharr'bag ist ein Feenwesen, dessen Gestalt an eine riesige, klumpige Kröte von drei Schritt Länge erinnert. Damit ähnelt es dem siebengehörnten Dämon Tuur-Amash (MWW 73), und nur die Götter oder der Feenkönig mögen wissen, wie es einst zu dieser Gestalt kam.

Geschichte: Das Sharr'bag gelangte aus reiner Neugier in die Dritte Sphäre, als durch Jindzias Abwesenheit das Feentor im Waldsee lange Zeit unbewacht war. Hier wurde es mit unzähligen neuen Eindrücken konfrontiert. Doch durch seine Andersartigkeit und seine düstere Ausstrahlung auf den Wald wurde es von allen anderen Lebewesen gemieden oder bekämpft. Seit der Begegnung mit Fingard, Jindzia und dem Amulett des Menschseins sucht es von seiner Höhle am See nach der Möglichkeit, "genauso zu werden wie die Bewohner dieser fremden Welt".

Charakter: Erst in dieser Welt wurde das Sharr'bag zu dem, was es heute ist: ein Wesen voller Gier und bösartigem Verhalten, das alles daran setzt, seine Einsamkeit zu beenden, ebenso schön wie die Menschen zu werden und endlich den 'Makel' zu verlieren, an das Feentor im Waldsee gebunden zu sein. Wenn es erst mit seiner Gefährtin die Welt erkunden kann, wird alles gut werden ...

RODERICK DER FÜRCHTIGE

Erscheinung: Der Vogt von Unkenteich trägt einen wilden Monatsbart in einem herb geschnittenen Gesicht. Die Stirn glänzt in der Sonne und wird nur teilweise von seinen dünnen, ausgebleichen Haaren bedeckt. Er macht einen sehr sicheren, jedoch nicht sehr charismatischen Eindruck.

Geschichte: Roderick ist erst vor kurzem Vogt von Unkenteich geworden. Sein großes Ziel ist es, hier seine ritterlichen Tugenden so gut er es vermag auszuüben.

Charakter: Der Vogt ist ein rechtschaffener Mann, der möglichst nach alter Sitte herrscht und richtet. Auch wird er nie mit Absicht lügen. Er kann sehr impulsiv werden, versucht sich aber meist zurückzuhalten.

DAS AMULETT DES MENSCHSEINS

Aussehen: Das kreisrunde Artefakt besteht aus dünnem Metall und schillert regenbogenfarben. Sein hohes Alter sieht man ihm nicht an. Zudem finden sich verspielte Gravuren auf beiden Seiten des Amuletts, die das stilisierte Abbild eines Menschen erkennen lassen.

Geschichte: Es handelt sich hier um ein uraltes Artefakt aus den Feenreichen. In Aventurien aber hat man außer in verfälschenden Märchen (siehe S. 67) kaum etwas davon gehört. Der Ursprung ist unbekannt, möglicherweise wurde es von einem sphärenreisenden Menschen oder einem gefallen Feenwesen erschaffen. Aus welchem Grund auch immer zieht das Amulett Feenwesen fast magisch in seinen Bann, und auch das Sharr'bag erliegt dem Drang, es endlich in seinen Besitz zu bekommen.

(Einzelheiten zur magischen Analyse eines Artefakts finden Sie in SRD 22ff.)

ODEM ARCANUM +5:

1 ZfP*: Das Amulett ist magisch.

3 ZfP*: Die Magie ist enorm.

7 ZfP*: Das magische Gewebe wirkt auf den gesamten inneren wie äußeren Körper seines Trägers.

12 ZfP*: Fein verwobene und hochkomplizierte Magie ist zu erkennen. Sie strömt beständig vom Amulett auf den Körper des Trägers.

ANALYS ARCANSTRUKTUR +15:

0 ZfP*: Die Zauberkraft ist zu allergrößten Teilen feeischen Ursprung. Bei dem bindenden Spruch muss es sich um eine (feeische) Variante des INFINITUM handeln.

4 ZfP*: Mehrere Zauber scheinen auf dem Artefakt zu liegen, die allerdings kunstvoll miteinander verwoben sind. Die Magie des Artefakts wirkt permanent und entspricht dem Merkmal Form.

8 ZfP*: Die Verwobenheit der Zauber lässt sie kaum voneinander trennen, jedoch sind es eindeutig Zauber, die Lebewesen in eine menschliche Form bringen (Ähnlichkeiten mit SALANDER MUTANDER und vor allem TRANSMUTARE KÖRPERFORM).

13 ZfP*: Die Magie wirkt sofort bei Anlegen. Die Intensität ist so stark, dass die damit einhergehende körperliche Veränderung auch eine (vorübergehende) psychische Veränderung zur Folge haben kann (Vergessen, Verwirrtheit, eventuell gar charakterliche Veränderungen), auch wenn dem Artefakt keinerlei geistige Beherrschungsmagie inne liegt. Das enthaltene Zaubergeflecht scheint so gut wie jede derische Magieresistenz überwinden zu können.

19 ZfP*: Das vom Artefakt produzierte menschliche Antlitz ist festgelegt. Der ursprüngliche Hersteller hatte also einen ganz bestimmten (weiblichen) Menschen im Sinn. Bei Menschen selbst wirkt das Amulett nicht.

DER GESTOHLENE TRAUM

VON MARTINA POETH UND TOBIAS HAMELMANN

Martina dankt: Meinen Freunden für Liebe und Kraft in harten Zeiten! ... und besonders: Tigger, Momo, Paddy, Daniel und Uli für Rat, Geduld und Beistand!

Zauberhafte Wesen: Einhorn, Waldschrat, Kobolde und sprechende Tiere

Stichworte zum Abenteuer: In einer durch Einhorn-Magie zum Leben erweckte Traumglobule werden Märchen Wirklichkeit; ein Außenseiter wünscht sich, ein Held zu sein, und mutiert zum bösen König seiner eigenen Träume; ein Labyrinth hält ein Einhorn gefangen, das aus wahrer Freundschaft über hundert Jahre zu leiden bereit ist; die Helden werden zu wahren Märchen-Helden.

Besonderes: enthält ein Labyrinth, das als 'Brettspiel im Spiel' angelegt ist.

Spielort: Windhag, Baronie Schattengrund

Zeit: aktuell

Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: hoch



ES WAR EINMAL ...

Es war einmal vor langer Zeit ein kleines Dorf inmitten eines der großen alten Wälder, die schon seit Anbeginn der Zeit Deres Antlitz prägen. Am Rande dieses Dorfes, ein wenig abseits von den anderen, lebte ein hünenhafter, hässlicher Mann, der als Gerber arbeitete und nicht viel Freude an seinem kargen, einsamen Leben hatte. Nur des Abends, wenn sein Tagwerk getan war, empfand er ein wenig Glück. Denn dann schnitzte er wunderschöne Puppen, setzte ihnen Augen aus funkelnden Steinen ein und flocht ihnen Haare aus feinster Wolle. Mit diesen Puppen spielte der Hüne, und sie wurden ihm bald zur Familie. Am liebsten spielte er dann die Märchen nach, die seine Großmutter ihm als Kind stets erzählt hatte, und oft wünschte er sich, seine Puppen wären lebendig und er würde als einer der märchenhaften Helden unter ihnen leben und mit ihnen Abenteuer bestehen dürfen. Die anderen Dorfbewohner lachten ihn aus, und so zog sich der Puppenspieler mehr und mehr zurück und wurde immer wunderlicher und verschlossener.

Eines Tages, als er ein besonders schönes Stück Holz für eine neue Puppe suchte, begegnete ihm ein kleiner Waldschrat, der in der Nähe des Dorfes wohnte und der ihm stolz verriet, dass im ältesten Teil des Waldes ein Einhorn lebte, mit dem er, der Waldschrat, eng befreundet sei. Der Gerber aber erinnerte sich an eine alte Mär seiner Großmutter, nach der Einhörner in der Lage seien, auch die unmöglichsten Wünsche zu erfüllen. Sicher aber war: Sie würden es nur freiwillig tun.

Und so schmiedete er einen Plan, das mächtige Wesen dazu zu bringen, ihm seinen sehnlichsten Wunsch zu erfüllen. Er schnitzte eine Puppe, die dem Waldschrat zum Verwechseln ähnlich sah, und behandelte diese so, dass sie entflammte, wenn er an einem mit Zunder bestrichenen Seil zog, das um ihren Leib gewickelt war. Er versteckte sie an einer unzugänglichen Stelle im Wald, auf der Seite einer tiefen Schlucht, und als das Einhorn des Weges kam, entzündete er die Puppe. Das erschrockene Einhorn konnte seinem Freund nicht zur Hilfe kommen, und da sprang der Puppenspieler aus dem Wald. Das Einhorn bat ihn, er solle dem Schrat helfen, und er stimmte zu, unter der Bedingung, dass er dann einen Wunsch frei habe. Das Einhorn nickte ungeduldig, der Puppenspieler löschte die Puppe und forderte dann, ohne dass das Einhorn merkte, das es sich um eine Puppe handelte, den Wunsch ein. Er sagte: "Lass mich und die übrigen Dorfbewohner in meinen Träumen leben."

Und so geschah es.

Die Dorfbewohner schliefen ein, genau wie der Puppenspieler selbst, und wurden so vom Einhorn in eine Globule zwischen Feenreich und Traumland gebracht. Dort mussten sie von nun an alle nach den Wünschen des Puppenspielers leben und träumen, und er war ihr König. Durch die Erfüllung seiner Träume aber und durch seine schier unbegrenzte Macht wurde der Puppenspieler immer habgieriger und grausamer. Die übrigen Dorfbewohner aber vergaßen nach und nach, wer sie eigentlich waren und wie ihr Leben vorher gewesen war.

In der realen Welt wurden die ewig schlafenden Bewohner von einem Wanderer in ihrem Dorf gefunden, eingeschlafen über dem, was sie gerade getan hatten. Die Dorfbewohner wurden in ein nahegelegenes Herrenhaus gebracht, das der Baron für sie herrichten ließ und wo sie nun von herbeigerufenen Noioniten betreut werden. Ihr Dorf aber wurde langsam von den Sträuchern und Bäumen des Waldes überwuchert. In jenem alten Herrenhaus liegen und schlafen und träumen sie noch heute.

UND ES BEGAB SICH ZU DER ZEIT ... - DER ABLAUF DES ABENTEUERS

Die Heldengruppe wird in Kuslik von den Draconitern beauftragt. Man bittet sie, Jarek Sturmfels von Schattengrund ein magisches Artefakt zu bringen, das "irgendetwas mit Traum- oder Globulenreisen" zu tun hat – und zwar so schnell wie möglich. Eine Novizin bittet außerdem heimlich um die Übergabe eines Gemäldes an die Jugendliebe ihrer Vorfahrin in einem Noioniten-Haus, das in der Nähe liegt. Der Weg führt die Helden dabei durch den verwunschenen Wald im Herzen der Baronie Schattengrund, in dem das Dorf Waldbrünnlein liegt. Mit dem Artefakt und dem Gemälde im Gepäck machen sich die Helden auf die Reise.

Auf dem Weg hören sie im Gasthaus die ersten Märchen von einer alten Märchenerzählerin und auch die Geschichten vom schlafenden Dorf im verwunschenen Wald. Am zweiten Tag in der Baronie treffen sie auf ein altes Herrenhaus, in dem die Noioniten die Schlafenden betreuen. Den Helden wird Quartier gegeben, sie können dort die ewig Schlafenden betrachten und das Gemälde am Bett der Jugendliebe aufstellen, wie die Novizin gebeten hat. Am nächsten Morgen geht es weiter, und die Reisenden treffen bald auf einen sehr alten Waldschrat, der sie bei ihrer Mittagsruhe anspricht. Angelockt durch das Artefakt, versucht er es erst zu stehlen, nur um von den Helden

überwältigt zu werden und dann um Gnade zu flehen. Er glaubt, das Artefakt könne ihm helfen, seinen Freund wiederzufinden, er redet dabei aber ziemlich wirr und ist keine sonderliche Hilfe. Dennoch sollten die Helden ihn schließlich wieder laufen lassen.

Dann kommen die Helden an Waldbrünnlein vorbei, können die verwucherten Häuser betrachten und dort eventuell Nachtlager aufschlagen. Die Noioniten haben ihnen versichert, dass dort keine Gefahr besteht.

Dort passiert es dann: So nahe an der Traumglobule öffnet das Artefakt tatsächlich einen Zugang für die Charaktere, und diese erwachen alle miteinander in der Traumwelt des Puppenspieler. Sie stoßen auf ein kleines Dorf mit Bewohnern, die einander alle irgendwie seltsam ähnlich sehen und sich an kaum etwas erinnern können, und einen Wald, der das ganze Tal umwächst. Wer ihn betritt, kommt irgendwann wieder exakt an dem Punkt heraus, an dem er losgegangen ist: an dem kleinen Dorf. Auch eine Burg befindet sich in der Globule.

Die Helden mögen dieses Phänomen vielleicht interessant finden, aber es ist wohl kaum ein Ort, an dem sie für den Rest ihrer Tage verweilen wollen.

Auf der Suche nach einer Lösung des Problems sind Märchen die zentralen Ansatzpunkte der Helden. Früher oder später werden die Helden vermuten, wo sie sich befinden: Dies scheint das Dorf der Schlafenden zu sein, deren Träume sie auf eine ihnen unverständliche Weise teilen.

Der Waldschrat hat etwas von einem mächtigen Freund erzählt, der

alles wieder gutmachen könnte, wenn er die Wahrheit wüsste. Die Helden finden heraus, dass der König des Landes ein Einhorn in seiner Burg gefangen hält, doch haben Fremde dort keinen Zutritt.

So ist es die erste Aufgabe der Helden, die lethargischen Dorfbewohner auf ihre Seite zu ziehen, und das gelingt am besten, indem sie eine wahre Heldentat vollbringen, was ihnen das Vertrauen der Dorfbewohner einbringt – und mindestens ein Märchen, in dem sie selbst die Hauptrolle spielen.

Der böse König der Traumwelt hält das Einhorn in einem Labyrinth gefangen, doch dieses soll einen Ausweg aus der Globule kennen. Mit Hilfe der Dorfbewohner gelangen die Helden in die Burg, suchen sich ihren Weg durch das magische Labyrinth, kommen zum Gefängnis des Einhorns und erfahren die ganze Geschichte. Erst wenn das Einhorn erfährt, dass es einst von dem Puppenspieler betrogen wurde, fühlt es sich nicht mehr an dessen Wunsch gebunden, verlangt aber einen Beweis. Die einzige Möglichkeit, den Traum des Puppenspielers zu beenden, ist, ihn mit dem Horn des Einhorns zu berühren. Das Einhorn aber kann die Globule nicht verlassen.

Mit Hilfe der Macht des Einhorns und des Artefakts gelangen die Helden zurück in die Wirklichkeit. Hier haben sie einen erbitterten Feind hinzugewonnen: den Schrat, der, als er das abgesägte Horn bei den Helden sieht, schlussfolgert, diese hätten seinen Freund getötet. Zurück im Herrenhaus der Noioniten wecken die Helden die Schlafenden und können endlich weiterziehen und das Artefakt in Schattengrund abgeben.

ES LEBTE DEREINST EIN TAPFERER HELD – DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Das Abenteuer beginnt in Kuslik. Die Helden werden von einer Draconiterin angesprochen, entweder weil sie aufgrund vorangegangener Taten bekannt sind oder weil ihr die Helden aufgefallen sind. Sie bittet diese in der Halle des Drachen zu Kuslik, wo sie von *Finandenia del Maricelle*, der Präzeptorin von Kuslik, empfangen werden. (Die genaue Beschreibung der Hallen der Weisheit können dem Abenteuer **Zyklopenfeuer** entnommen werden.) Es ist auch möglich, dass die Helden in der Folge des Abenteuers **Zyklopenfeuer** angeheuert werden. Dann haben sie selbst die Schätze gefunden, unter denen sich auch die Traummaske befand.

Die Draconiterin bittet die Helden, ein wichtiges magisches Artefakt sicher nach Schattengrund zu bringen, und zwar auf dem schnellsten Weg. Das Artefakt würde dort von dem Baron in Empfang genommen, da es dort dringend benötigt werde. Genaueres könne sie darüber nicht berichten, es sei für den Transport auch nicht von Belang. Mit der Einmischung anderer Parteien sei nicht zu rechnen. Gegen eine magische Analyse des Artefaktes hat die Draconiterin nichts einzuwenden, wenn diese vor ihren Augen erfolgt. Mehr als die Helden selbst herausfinden, wird Finandenia nicht offenbaren, allenfalls Vermutungen bestätigen oder gezielte Fragen beantworten.

Sie bietet den Helden die fürstliche Entlohnung von 60 Dukaten pro Person, 30 sofort, 30 sollen sie bei Ankunft in Schattengrund erhalten. Der Aufbruch müsse allerdings sofort erfolgen.

Nach Auftragsannahme tritt eine Novizin, die bei der Aufgabenvergabe an die Helden still und zu Diensten daneben stand, verschämt auf die Helden zu. Sie bittet verlegen um das Erfüllen einer persönlichen Bitte: Nicht allzu weit von Schattengrund gäbe es ein Haus, in dem mehrere Noioniten einige Menschen pflegen. Einer der Patienten sei eine Jugendliebe einer verstorbenen Ahnin. Früher habe sie ihn oft besucht, doch jetzt ließen ihr die Pflichten der Ausbildung kaum noch Zeit dazu. Offensichtlich ist es ihr unangenehm, weitere Einzelheiten zu erklären – was den Helden genug Grund sein könnte, neugierig nach dem Hintergrund zu fragen. Sie bittet die Helden nur, der Person, einem hochgewachsenen Mann mit weißblondem Haar, ein Gemälde der Urgroßmutter neben das Bett zu stellen, das die Novizin hat rahmen lassen. Es liegt ihr sehr am Herzen und sie würde ihr gesamtes Vermögen, 6 Dukaten, dafür opfern. Es wäre zwar ein kleiner Umweg, da sie von Triveth auf einem Nebenweg nach Schattengrund reisen müssten, doch es handle sich um eine wichtige Herzensangelegenheit.



DIE MASKE DES SCHLÄFERS

Das Artefakt, das die Helden überbringen sollen, ist eine fein gearbeitete Gesichtsmaske aus ziseliertem Mondsilber, die über und über mit winzigen Mondsteinen und funkelnden Kristallsplittern bedeckt ist. In die Augenhöhlen eingelassen sind große Onyx, in die das Zeichen der Mada eingraviert wurde.

Fünf Karneole, mit dem Bishdarielszeichen versehen, zieren die Stirnpartie. Die Maske stammt aus der Zeit um 500 v. BF und ist die Arbeit Basilius des Großen und einer alhanischen Zibilja; sie wurde ursprünglich auf den Zyklopeninseln gelagert und erst dort aus einer geheimen Bibliothek geborgen (siehe **Zyklopenfeuer**): Man fand sie in einer Kiste, die mit dem Siegel des Basilius versehen und halb verkohlt war. Einzig noch gut zu identifizieren waren die drei Siegel der Mada, des Bishdaniel und der H'Szint.

DIE MAGISCHE ANALYSE

Es handelt sich um einen semipermanenten Spruchspeicher (ARCANOVI), der einmal im Monat zu benutzen ist und der einen Mada-Zyklus benötigt, um sich wieder zu regenerieren. Die wirkenden Zauber haben die Merkmale *Verständigung* (TRAUMGESTALT), *Hellsicht* (TRAUMWISSEN in einer Thesis-Variante), *Eigenschaften* (TRAUMSEHERIN in einer Thesis-Variante) und die Repräsentation *gildenmagisch* (teilweise in einer Fremdrepräsentation gezaubert, die darstellen soll, dass die Zibiljarituale in eine Thesis-Form gepresst wurden). Ausgelöst wird das Artefakt durch die Annäherung an eine Traumwelt, die einer Beeinflussung unterliegt. Die These für ein solches Artefakt ist unbekannt, es bedarf schon eines Erzmagus', um etwas Derartiges anzufertigen. Nur der Kenner kann in den Fäden das Wirken des Basilius erkennen.

ODEM ARCANUM

1 ZFP*: ein mächtiges Artefakt, in dem die Kraft hell und klar leuchtet.

12 ZFP*: Die Kraft konzentriert sich um das Bishdaniel-Signet und um die mit Onyx ausgelegten Augen, einige Kraftfasern deuten nach außen, in etwa wie Fühler. Die Kraft liegt ruhig und stetig in dem Artefakt, es scheint weder beseelt noch be-sessen.

ANALYS ARCANSTRUKTUR

1 ZFP*: Der bindende Spruch ist ein ARCANOVI, der in einer antiquierten und komplizierten gildenmagischen Repräsentation vorliegt und mit seltsamen Verästelungen die wirkenden Sprüche bindet. Die Verästelungen weisen vorherrschend auf das Merkmal *Verständigung* hin, aber in einer merkwürdigen Repräsentation und in deutlich komplizierten Verwebungen, die geradezu archaisch anmuten.

4 ZFP*: Die Repräsentation der hauptsächlich wirkenden Sprüche ähnelt Ritualen der Zibilja, hat aber auch satuarische Anteile. Die Thesen der Sprüche sind derart künstlerisch verwoben, dass es sich um Unikate zu handeln scheint. Das Artefakt scheint eine Art Spruchspeicher zu sein und verfügt über eine rehermetisierende Matrix (zu Deutsch: es lädt sich selbst wieder auf), die eine enge Mada-Verbindung zu haben scheint (einmal im Monat anwendbar). Die Verästelungen des hauptsächlich wirkenden Zaubers ähneln stark dem der TRAUMGESTALT, wenngleich in einer anderen, deutlich komplizierteren Form, dessen Muster so komplex in hexagonalen Verästelungen verwoben ist, dass es kaum nachzuahmen sein dürfte.

8 ZFP*: Neben dem fast alles überlagernden Merkmal *Verständigung* kann man auch das Merkmal *Hellsicht* erkennen, das in inaktiven Kraftfäden mündet, die von den Augen wie Fühler einer Biene abstehen. Ein Zauber scheint dem Merkmal *Eigenschaften* anzugehören, ist aber so subtil zwischen die anderen Zauber gewoben, dass er nur schwer erkennbar ist.

13 ZFP*: Offenbar haben zwei Zauberkundige an diesem Artefakt gearbeitet, denn einige Fäden tragen deutlich unterschiedliche Signaturen. Die Menge der Astralfäden und die kunstvollen Knotenpunkte deuten darauf hin, dass die Zauber eher den Charakter von Ritualen haben und auf die geistige Welt ausgerichtet sind. In ihrer Anordnung erinnern sie zudem an Zauberzeichen, die sich mit Träumen befassen.

VON EINEM, DER AUSZOG – DER WEG INS ABENTEUER

Die Anreise sollte relativ kurz und zügig abgehandelt werden. Sie ist kein Hauptbestandteil der Erlebnisse, kann jedoch mit einigen kleinen Szenarien geschmückt werden, etwa mit einem Dieb, der versucht, die Helden zu bestehlen, oder mit Träumen aus der Vergangenheit der Helden, die durch die Anwesenheit des Artefakts begünstigt werden. Auch die Begegnung mit einem magischen Devotionalienhändler, der versuchen wird, die Helden hereinzulegen oder mehr über die Maske zu erfahren, ist möglich.

Wichtig ist vor allem, dass die Helden sich zu dem Umweg überreden lassen. Der Weg ist wenig bekannt und kaum benutzt, aber nicht viel unwegsamer als die Küstenstraße. Auch ist nichts über Räuberbanden oder anderen Gefahren bekannt.

In einer Schenke sollten die Helden das Märchen vom eingeschlafenen Dorf und das Märchen vom gläsernen Herz hören (siehe Kasten unten).

Sobald die Helden sich Schattengrund nähern, können sie von dem verlassenen Dorf und dem Gutshaus der Noioniten erfahren, wo Wanderer angeblich herzlich und gastfreundlich aufgenommen würden.

DAS MÄRCHEN VOM DORF DER SCHLAFENDEN

Diese verfremdete reale Geschichte erzählen Großmütter der Region ihren Kindern, auch ein Barde oder Geschichtenerzähler in einer Schenke kann sie kennen. Sie hat ein gutes Ende, das so nie eingetreten ist.

Es gab einmal ein Dorf, da lebte ein alter Hexenmeister, vor dem sich alle fürchteten und fern hielten. Eines Tages kam ein kleines Mädchen an seinem Haus vorbei und verlor ihre Puppe in seinem Garten. Darüber ärgerte sich der Hexer so sehr, dass er alle Bewohner des Dorfes in einen tiefen Schlaf versetzte, aus dem sie nicht mehr aufwachen konnten, so dass ihn niemand mehr zu stören vermochte. Lange Zeit schliefen die Bewohner, bis eines Tages ein mächtiges Einhorn vorbeikam. Es fand das kleine Mädchen, das seine Puppe fest umklammert hielt, und die Reinheit und Unschuld des Kindes rührte das Herz des Einhorns. Der Hexenmeister sah das mächtige Fabelwesen und drohte ihm, dass es nicht wagen sollte, seine Untertanen zu berühren, wolle es nicht auch einen ewigen, dunklen Schlaf träumen. Doch das Einhorn hatte keine Furcht, und ein mächtiger Lichtstrahl entsprang seinem Horn. Aus den Augen des Zaubermeisters schossen schwarze Blitze, und lange tobte der Kampf zwischen den beiden. Schließlich aber siegte die gute Kraft des Einhorns, und der Zaubermeister verbrannte schreiend in reinweißer Glut. Da berührte das Einhorn das Mädchen mit seinem Horn und brach so den Zauberschlaf, den der Hexenmeister über das Dorf verhängt hatte. Die Bewohner erwachten aus ihren dunklen Träumen und waren glücklich und froh. Dem Einhorn aber dankten sie für seine Hilfe, und fortan lebten sie alle glücklich und vereint. Und wenn sie nicht gestorben sind ...

MÄRCHEN ZUR AUFGABE DER DOFBEWOHNER

Das Märchen vom gläsernen Herz

Vor langer Zeit lebte ein altes Ehepaar allein in einem kleinen Haus im Wald. Der Mann war ein großer Künstler, denn er verstand es, Glas herzustellen und zu bearbeiten, und seine Kunst war geschätzt im ganzen Land. Vergeblich hatten die beiden sich Kinder gewünscht, die Hoffnung schließlich aufgegeben und waren umso mehr erfreut, als die alte Frau Tsas Segen empfing und mit einer Tochter niederkam. Doch die Frau starb bei der Geburt, und auch das Kind war klein und kränklich, und sein Herzlein wollte nicht schlagen. Da fertigte ihr Vater ein wunderschönes Herz aus Glas und tauschte es nächtens gegen das schwache Herz des Mädchens aus. Von da an gedieh die Kleine und wuchs zu einer wunderschönen Frau heran. Ihr Vater aber sorgte sich sehr um sie, denn er wusste, wie zerbrechlich Glas ist.

Eines Tages kam ein junger Recke vorbei und bat um Unterkunft. Er umgarnte die junge Frau und betörte sie mit falschen Worten, am nächsten Morgen jedoch verschwand er ohne ein weiteres Wort. Als das Mädchen entdeckte, dass er fort war, drang ein fürchterliches Klirren aus ihrer Brust, und sie fiel mit bleichem Anlitz nieder. Ihr Vater hob sie weinend auf, doch sie schlug die Augen auf und blickte ihn an: Ihr Herz war gesprungen, doch nicht zerborsten. Von diesem Tage an aber konnte nichts mehr sie rühren, kalt und gefühllos war sie geworden wie Glas, als wäre die Kälte des Stoffes in ihre Glieder gedungen.

Die Schönheit des Mädchens war im ganzen Land bekannt, und viele kamen, sie zu freien. Doch keiner konnte ihrem gefühllosen Blick und ihrer kalten Stimme standhalten, und wer ihren Blick erwiderte, verlor alle Wärme im Leib und wurde selbst zu einem Stück farbig geschliffenen Glases.

Auch der große Held Basilion, der vom Kampf mit einem Drachen zurückkehrte, hörte von der Schönheit des Mädchens und kam, sie zu freien. Mit seinem großmütigen und edlen Wesen erwarb er die Freundschaft der Tiere des Waldes, und sie rieten ihm, das Herz des Mädchens zu erwärmen. Denn um einen Sprung im Glas zu beseitigen, muss es eingeschmolzen, also erwärmt werden, und nur so wäre es möglich, nicht selbst zu einem Glasstein zu werden.

Basilion, gefeit gegen die Kälte der Maid durch die Rüstung aus Drachenschuppen, die er am Leib trug, ging also zu ihr, und ihre Kälte konnte seinem ehrbaren Herzen nichts anhaben. Und er sang ihr ein Lied, das von Liebe und Tod handelte, und da es aufrichtig war, rührte es ihr gläsernes Herz und es wurde warm und heil.

Da fiel die Kälte von ihr, und sie konnte wieder lächeln. Und als er sie in den Arm nahm, schlug ihr Herz, als wäre es aus Fleisch und Blut. Da waren sie vereint und glücklich bis ans Ende ihrer Tage. Und wenn sie nicht gestorben sind, leben sie noch heute.

DAS HAUS DER NOIONITEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am späten Nachmittag erreicht ihr das ehemalige Gut des Vogts von Schattengrund, von dem ihr gehört habt, dass sich hier einige Noioniten um Hilfsbedürftige kümmern. Es ist ein U-förmiges Gebäude, mit einem lang gezogenen Haupttrakt und zwei kürzeren Seitenflügeln und von hohen, alten Bäumen umgeben. In der Mitte des steingepflasterten Hofes steht die Steinstatue einer Frau mit sehr schmalem, eingefallenem Gesicht, in lange, wallende Gewänder gekleidet und mit einem bodenlangen Schleier über dem Haupt. Sie heißt die Ankommenden mit einer einladenden Geste willkommen, zu ihren Füßen liegen Lotusblüten.

Die Helden werden von der Boron-Geweihten Larissa freundlich aufgenommen und bewirtet. Gemeinsam mit zwei weiteren Geweihten und fünf Akoluthen kümmert sie sich hier um die 'Patienten', die im linken und zum Teil auch im rechten Seitenflügel untergebracht sind. Im rechten Gebäudetrakt befinden sich des Weiteren die Kammern der Noioniten und ein größeres Zimmer für Besucher. Im Hauptflügel sind eine kleine Bibliothek, die Küche, der Speisesaal, ein Gebetsraum mit Schreinen für die Heilige Noiona und den Herrn Boron sowie Larissas Arbeitszimmer untergebracht, denn die Geweihte leitet dieses Haus seit 30 Jahren. Von ihr ist zu erfahren, dass die Bewohner des Dorfes Waldbrünnlein hier seit über hundert Jahren liegen und schlafen. Sie würden regelmäßig gebadet und gepflegt, und obgleich sie weder essen noch trinken, überleben sie doch und schlafen einfach immer weiter, ohne dass es bisher möglich war, sie zu wecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Geweihte öffnet langsam die Tür aus dunklem Eichenholz. Ein lang gezogener Saal liegt vor euch mit kahlen, weiß getünchten Wänden und einem blank gefegten Steinfußboden, von dem eine ungemütliche Kälte ausgeht, die trotz des Feuers, das in dem Kamin an der Nordseite des Raumes brennt, sofort in eure Glieder kriecht. Schlichte, schmale Betten stehen in Reihen nebeneinander an den Wänden, auf ihnen hellgraue Woldecken, die über reglosen Körpern liegen. Es herrscht beklemmende Stille, obwohl hier gut vier Dutzend Menschen in tiefem Schlaf liegen. Doch ist ihr Atem kaum zu hören. Blass und stumm liegen sie unter ihren Decken, ohne sich zu bewegen, die Mienen ernst, die Augen seit Jahrzehnten fest geschlossen. Ein kleines, rothaariges Mädchen, eine schöne junge Frau, ein rotbärtiger Mann mit breiten Schultern, ein Jüngling mit kurzem, weißblondem Haar, ein hagerer Greis und eine alte Frau – alle Bewohner des Dorfes Waldbrünnlein liegen in endlosen Träumen, leblose Gestalten im Dämmerlicht, und sogar ein kleiner, struppiger Hund liegt zusammengerollt vor dem Kamin und rührt sich nicht.

Beschreiben Sie hier einige der schlafenden Personen. Vier Dutzend Menschen liegen hier, die gesamte Bevölkerung des Dorfes Waldbrünnlein, die ein Wanderer gefunden hatte, alle über dem eingeschlafen, womit sie gerade beschäftigt waren.

Der Mann mit dem weißblonden Haar ist die Jugendliebe der Ahnin der Novizin, an seinem Bett sollten die Helden das Gemälde aufstellen.

Eine magische Analyse der Schlafenden ergibt bei einer guten Probe (10 ZfP* oder mehr), dass es sich hier um Freizaubereiaspekte nach Einhornart handelt, eine stark verfremdete Version des TRAUMGESTALT und des IN DEIN TRACHTEN (da es der Traum des Puppenspielers ist) sowie seltsam verwobene Heilzauberaspekte (der Grund, dass die Menschen noch leben).

Die Geweihten bewirten die Helden und bekunden, dass die weitere Reise nach Schattengrund, die die Helden direkt durch das 'verwunschene Dorf' führen wird, ungefährlich sei. Falls jemand auf die Idee kommt, nach dem Artefakt zu fragen, können die Noioniten mit diesem nichts anfangen. Arrangieren Sie den Aufbruch der Helden so, dass sie von hier aus am späten Nachmittag nach Waldbrünnlein kommen, damit sie dort unter Umständen übernachten können.

DER ÜBERFALL DES WALDSCHRATES

Der Weg führt die Helden weiter durch den alten Wald mit seinen hohen Bäumen und überwucherten Wegen. Irgendwann zur Mittagszeit zeigt sich eine kleine Lichtung, durch die ein schmaler Bach plätschert und zu einer kurzen Rast einlädt. Während dieser Pause wird die Gruppe von dem Waldschrat, dem Freund des Einhorns, überfallen. Für einen Waldschrat ist er vergleichsweise klein, aber nichtsdestotrotz sehr alt, mit knorrigem Gesicht, großen, dunkelgrünen Augen und moosdurchwachsenem Zottelhaar.

Er versucht sich so weit es geht anzuschleichen, um den Helden das Artefakt zu entreißen, dessen Anwesenheit er spürt. Allerdings ist sein Überfall eher halbherzig, vor allem, weil der Schrat eigentlich niemandem wehtun will: Er stürzt plötzlich aus dem Wald hervor, greift

nach dem Artefakt oder aber dem Helden, der das Artefakt trägt, und versucht, mit dieser Beute davonzurennen. Nach kurzer Jagd können ihn die Helden einholen, und der Schrat wird sich schimpfend und heulend ergeben.

Stellen Sie den Waldschrat verwirrt dar. Er stammelt, das Artefakt könne helfen, verrät aber nicht, wobei. Er bittet die Helden auch nicht um Hilfe, sondern windet sich, jammert und redet wirres Zeug, gibt dabei allerdings einen wichtigen Hinweis zur Identität des Puppenspielers: Er erzählt unter Jammern und Wehklagen, dass er einen mächtigen Freund habe, der alles wieder gut machen würde, irgendwie, wenn er denn nur die Wahrheit wüsste. Wenn dieser Freund dem bösen, struppigen, stinkenden Mann nur nicht vertraut hätte, denn dieser hätte dem Schrat gar nicht geholfen, sondern den Freund getäuscht.

Dies sind die Hinweise auf das Einhorn in der Feenglobule und auf den großen, stinkenden Puppenspieler, den die Helden am Ende ihrer Queste identifizieren müssen. Lassen die Helden den Schrat, nachdem sie ihn ausgefragt haben, nicht wieder gehen, wird er sich zu gegebener Zeit davonstehlen. Er kennt sich hier besser aus, es ist schließlich sein Wald.

ES WAR EINMAL EIN VERWUNSCHENES DORF – DIE REISE IN DIE TRAUMWELT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am späten Nachmittag beginnt es stark zu regnen, die Dämmerung bricht herein. Der Weg macht unvermittelt eine Biegung, und dahinter steht ihr plötzlich vor einem kleinen, verlassenen Dorf: Waldbrünnlein.

Alte Häuser stehen, von dichten Ranken überwuchert, neben Feldern, auf denen einst das Getreide geblüht haben muss. Heute wuchern hier Büsche und Beerensträucher. Einige der Dächer sind eingebrochen, manche Wände im Lauf der Jahrzehnte eingestürzt, die Holzbalken verrottet. Auf den Kaminen haben Vögel ihre Nester gebaut, hier und da blühen einige Wildrosen, und ein Schwarm winziger Singvögel flattert empört tschilpend auf, als ihr näher kommt.

Ein schmaler Bach plätschert an euch vorüber, vorbei an dem stillstehenden Mühlrad einer kleinen Mühle, und das von Moosflechten überzogene Schild des Gasthauses hängt schief an seiner verrosteten Kette: "...um gol...enen K...g" ist hier noch zu lesen. Esse und Amboss stehen kalt in einer noch immer von Ruß und Feuer geschwärzten Schmiede, ein Brunnen, dessen Schutzdach eingestürzt ist, thront auf einem kleinen, grasüberwachsenen Platz und auf einem überdachten, mit Alveranien umrankten Travia-Schrein sind noch liebevoll gemeißelte Gänse aus ehemals weißem Stein zu sehen.

Etwa zwei Dutzend Häuser stehen hier, alle vom Grün des Waldes überwachsen. Wer sie näher anschaut, kann feststellen, dass niemand sich die Mühe gemacht hat, Möbel oder persönliche Gegenstände zu entfernen. Zwar ist das Meiste im Laufe des letzten Jahrhunderts verrottet und zerfallen, und Wertgegenstände sind längst von Plünderern mitgenommen worden, aber dennoch lassen sich in den Trümmern viele Dinge wiederfinden, die kaum jemand zurücklassen würde, wenn das Dorf regulär verlassen worden wäre.

ICH TRÄUMTE, DASS ICH TRÄUMTE, DASS ICH IN EINEM TRAUM ERWACHE – IN DER TRAUMGLOBULE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Augen aufschlägt, bricht gerade der Tag herein. Ihr fühlt euch erholt und ausgeruht. Ein Hund bellt in eurer Nähe.



In einem kleinen Haus, das etwas abgelegen steht, findet sich rostiges Schnitzwerkzeug, und in einer Nebenkammer stehen große, leere Bottiche, denen immer noch Spuren eines strengen Geruchs anhaften. Dies ist das Haus des Gerbers und sein altes Puppenschnitzwerkzeug. Die Helden sollten dieses Haus nur finden, wenn sie das Dorf genau durchsuchen, entweder aus schlichter Neugier oder weil sie nach dem Erwachen aus dem Traum (siehe unten) herausfinden wollen, wer der Träumer ist. Im ersten Fall sollten Sie das Haus nicht gesondert erwähnen, sondern als eines unter vielen behandeln.

Mit einer gelungenen *Wildnisleben-* oder *Pflanzenkunde*-Probe lässt sich feststellen, dass dieses Dorf seit mehreren Jahrzehnten verlassen ist. Bleiben wenigstens 5 TaP* übrig, lässt sich die Zeit auf etwa hundertdreißig Jahre datieren.

Es ist wichtig, hier eine verwunschene, traumhafte Stimmung zu beschreiben. Nichts an diesem Ort ist unheimlich. Vor allem der Travia-Schrein, der noch sehr gut erhalten ist, bietet sich zum Nächtigen für die Helden an, zumal der Regen nun sehr heftig wird.

Sollten die Helden hier nicht übernachten wollen, ist es auch möglich, sie einfach einschlafen zu lassen, sobald sie sich in der Nähe des Travia-Schreins befinden, ausgelöst durch die Macht des aktivierten Artefaktes. Auf jeden Fall schlafen alle Helden ein, also auch eine eventuelle Nachtwache. Der Träger des Artefaktes sieht im Einschlafen die Maske vor sich, deren Augen schwarz und silbern leuchten und die ihn starr anblickt.

Das Plätschern des Wassers wird vom Geräusch des sich drehenden Mühlrades verstärkt, und das hohe Klingeln eines Hammers auf einem Amboss vermischt sich mit dem Klang von Fenster-

läden, die schwungvoll geöffnet werden. Einige Kinderstimmen schreien fröhlich, und das Lachen einer Frau ist zu hören.

Um euch her erwacht das Dorf Waldbrünnlein in den frühen Morgenstunden zum Leben. Die Häuser sind frisch gestrichen und gepflegt, die Wege sauber und auf den wenigen Feldern wächst der Weizen zur goldenen Reife. Das blank polierte Schild des Gasthauses *Zum goldenen Krug* quietscht ein wenig im frischen Wind und vor dem Travia-Schrein mit den wunderschönen Gänsen stehen Ähren, Obst und zahlreiche Körbe mit Gaben für die freundliche Göttin. Eine alte Frau steht auf einer Leiter und pflückt Äpfel aus einem Baum, während einige Kinder mit dem riesigen, struppigen Koter herumtollen.

Die Helden befinden sich nun in der Traumglobule des Puppenspieler, in dem nunmehr belebten Dorf Waldbrünnlein. Wenn sie in dem Dorf übernachtet haben, erwachen sie genau dort, wo sie auch entschlummert sind, andernfalls mitten auf dem Dorfplatz. Um sie her erwacht das Dorf gerade in den Morgenstunden zum Leben. Die Helden werden schnell feststellen, dass die Dorfbewohner einander extrem ähnlich sehen. Es gibt einige grobschlächtige Männer, schürzentragende, braunhaarige Frauen, einige alte Weiblein und Männer und eine Schar kleiner Kinder. Ihre Gesichtszüge, Statur, Haar- und Augenfarbe wirken so, als wären sie alle aus einer Form gegossen: als handle es sich um ein- und dieselbe Person in unterschiedlichem Alter.

Hintergrund dessen ist, dass die Dorfbewohner zwar im Traum mitspielen, jedoch die Rolle eines Dorfes mit 'generischen' Bauern verkörpern, wie der Puppenspieler sie sich eben vorstellt. Das Dorf ist nur ein archetypisches Märchendorf, in dem 'halt normale Dorfbewohner' leben, aber keine individuellen Personen. Sie sind Bauer und Bäuerin als Kind, Erwachsene und Greise und haben demzufolge im Traum auch ein völlig anderes Aussehen als in der Realität. Es sind aber auch einige wenige unterschiedliche und einzigartige Gesichter darunter: Dies sind die Puppen des Puppenspielers, die sich unter die wirklichen Menschen gemischt haben.

Auffällig ist auch eine Veränderung, die mit dem Träger des Artefaktes vor sich gegangen ist: Seine Augen sind vollständig schwarz, und ab und zu glänzt sein Gesicht silbrig auf. Das Artefakt selbst ist verschwunden. Sobald es in der Traumwelt zu einem Kampf kommt, wird der Träger des Artefaktes immer zuerst angegriffen, da der Puppenspieler dessen Kraft als 'Traumführer' erkennt.

ATMOSPHERE IN DER TRAUMWELT DES PUPPENSPIELERS

Stellen Sie sich vor, Sie befinden sich inmitten eines Märchens – und zwar, bevor das glückliche Ende eingetreten ist. Dies ist die Lage der Traumglobule, und dies bereits seit hundertdreißig Jahren. Vieles sollte zunächst schön und idyllisch wirken – eben märchenhaft –, aber tatsächlich ist dies nur Schein. Schildern Sie ein Dorf, in dem sich die Leute seit Jahrzehnten in- und auswendig kennen und es seither nicht mehr verlassen haben. Beschreiben Sie den alten, undurchdringlichen Wald, der das Dorf umgibt und in dem zahllose Gefahren lauern, und schildern Sie die Angst vor der Schreckensherrschaft eines grausamen Königs, der mit den Bewohnern des Dorfes seine Spielchen treibt. Die Hoffnung auf die Rettung durch einen Helden ist lange schon erloschen, die Bewohner haben resigniert, und die Puppen sind willenlose Werkzeuge ihres Meisters, die weder Moral noch Mitleid kennen. Einige wenige Personen, wie etwa die Rädelsführer des Dorfes (siehe **Dramatis Personae**, S. 96) stehen noch für das Gute, vor allem aber regieren Apathie oder Misstrauen, Langweile oder Missgunst, und es dominiert die dunkle Seite einer Märchenwelt. Erst wenn die Helden einige Heldenaten begangen haben, ändert sich die Stimmung: Alle Bewohner schöpfen neue Hoffnung und die Globule füllt sich mit neuem Leben und neuer Energie.

ES TANZEN ALLE PUPPEN – DIE 'KINDER' DES PUPPENSPIELERS

Der Puppenspieler hat sich zahlreiche Puppen geschnitzt, die er von der Burg aus kontrolliert. Dies sind nicht nur Menschen, sondern auch Tiere, also zum Beispiel Hunde, Vögel, Löwen oder Wildschweine, und sogar Feenwesen.

Manche von ihnen wirken völlig natürlich, und erst nach ihrem 'Tod' ist festzustellen, dass es sich um Puppen handelt, bei anderen fällt auf, dass sie keinerlei Eigengeruch und keine Körperwärme haben, und einige sind sehr grobschlächtig und bewegen sich hölzern und unnatürlich.

Machen Sie den Spielern klar, dass sie überall in dieser Welt Puppen begegnen können, und viele davon können sie auf den ersten Blick nicht als solche erkennen. Wie viele es davon gibt, bleibt Ihrer Entscheidung überlassen – machen Sie es abhängig von Kampfesfreude und -kraft der Spielgruppe. Die ersten Begegnungen mit ausgewählten Puppen können durchaus sehr bald nach dem Erwachen erfolgen, und auch die Erkenntnis, dass es sich um Puppen handelt, muss nicht lange auf sich warten lassen.

Einige Beispiele für Puppenbegegnungen:

- eine Gardistentruppe, die von den Dorfbewohnern Tribut verlangen
- die Märchenfiguren im Wald (siehe unten)
- eine Gruppe von böartigen Zahori, die die Dorfbewohner bestehlen wollen
- eine Hexe auf einem Besen, die unter meckerndem Lachen versucht, ein kleines Kind zu entführen
- ein paar Dorfbewohner, die den Helden immer widersprechen oder versuchen, die Bewohner zu demoralisieren
- Vögel auf Bäumen, eine Schafherde mit menschlichem Schäfer etc.

Magie und Kampf

Eine magische Analyse enthüllt, dass die Puppen von einem Zauber erfüllt sind, der die Merkmale *Telekinese*, *Form* und *Elementar* (*Humus*, *Erz*) aufweist. Die Repräsentation ist jedoch nicht einzuordnen und noch am ehesten mit feeischer Magie zu vergleichen, aber auf jeden Fall keine Dämonenmagie. Dass es sich um Einhornmagie handelt, sollte nach einer gelungenen Analyse nur nach einer *Magiekunde*-Probe +5 enthüllt werden, doch wenn ein zauberkundiger Held erst einmal diese Erkenntnis hat, erkennt er, dass die gesamte Umgebung von Fäden dieser Magie durchdrungen ist.

Des Weiteren gehen astrale Fäden von den Puppen aus, die in die Richtung der Burg führen und irgendwo im Burgfried verschwinden. Sobald Sie Werte für die Puppen brauchen, können Sie sich an den Regeln für Holzgolems orientieren (**MGS 84 ff.**, **MWW 136**). Je nachdem, wie fein die einzelne Puppe ausgearbeitet ist, sollten Sie die Werte entsprechend anpassen: Besonders gut gearbeitete Puppen können zusätzliche besondere Eigenschaften wie auf **MGS 87** aufweisen. Da es sich um 'nichtdämonische golemartige Wesen' handelt, kann im Rahmen der Antimagie nicht mit **DÄMONENBANN** oder **BESCHWÖRUNG VEREITELN** gearbeitet werden.

Ein **VERWANDLUNG BEENDEN** ist bei den Puppen möglich, sie zerfallen dann in ihre unbelebten Einzelteile. Der Zauber ist um jeweils ca. 7 Punkte erschwert und kostet zwischen 12 (Wichtel) und 30 (Mensch) Astralpunkten, davon 1 bis 3 AsP permanent. Die Puppen können reden, denken und gezielt handeln, entsprechend ihrer Rolle im Märchen, aus der sie stammen, oder ihres Stereotyps. Sie werden nicht sofort entflammen, wenn man im Kampf mit einer Fackel oder ähnlichem auf sie einschlägt, aber ein **IGNIFAXIUS** oder längerer Kontakt mit Feuer kann ihnen schon größeren Schaden zufügen.

IN EINEM LAND FERN UNSERER ZEIT – DAS MÄRCHENTAL

Die Traumglobule umfasst das Dorf Waldbrünnlein, den verwunschenen Wald und die Burg des Puppenspieler. Es gibt nur zwei Pfade, die durch den verwunschenen Wald zur Burg führen. Alle übrigen Wege führen durch den Wald, der hier sehr viel düsterer und undurchdringlicher ist als in der Realität, und enden immer wieder am Dorf.

Das Dorf entspricht der Beschreibung des realen Dorfes Waldbrünnlein. Hier wohnen die Dorfbewohner sowie einige Menschenpuppen und gehen ihrer täglichen Arbeit nach. Sie werden durch den König unterdrückt und müssen hohe Abgaben an ihn zahlen. Die menschlichen Bewohner haben ihr früheres Leben nach und nach vergessen, ein Tag scheint ihnen wie der andere zu sein.

Beschreiben Sie drei oder vier der Dorfbewohner, die mit den Helden sprechen und ihnen Auskunft geben, sie gegebenenfalls auch bei sich aufnehmen werden. Bedienen Sie sich dabei solcher Archetypen wie dem Wirt Fenn, der Kräuterfrau Yaris, des Müllerlehrlings Lessan (siehe auch auf S. 96) oder ähnlichen. Allerdings sind sie zunächst skeptisch und verschlossen, denn sie wissen nicht, ob sie den Helden trauen können. Einige vermuten, sie seien neue Spitzel des Burgherrn. Erst, wenn die Helden ihr Vertrauen gewonnen haben, werden sie sie unterstützen und ihnen Informationen zukommen lassen.

Im Wald selbst besteht die Möglichkeit, den Märchenfiguren zu begegnen und märchenhafte Orte zu finden, insbesondere jene, die bereits durch erzählte oder bekannte Märchen eingeführt sind (siehe Kasten **Begegnungen im Wald**). Es handelt sich hier nur um die Puppen des Puppenspieler, die mit den Helden agieren und diese auch unter Umständen angreifen, immer entsprechend des Charakters, der ihnen zugedacht ist.

Die Burg des Puppenspieler besteht aus einem großen, trutzigen Haupthaus mit vier Ecktürmen und einem Bergfried im Burghof. Sie ist umgeben von einer hohen Mauer und einem Burggraben. Es gibt nur einen Eingang, der über eine Zugbrücke führt. Auf den Zinnen der Mauer patrouillieren zackig Burgwachen, die Zugbrücke ist hochgezogen.

In dem Burghof, der wesentlich geräumiger ist, als er von außen aussieht, findet sich der Eingang zu einem Labyrinth: Man muss durch einen steinernen Torbogen auf der rechten Seite des Burghofs gehen und kommt in einen Garten.

Im Bergfried sind die Bewohner der Globule eingesperrt, die sich gegen den König aufgelehnt haben. Zum Eingang des Haupthauses führt, ganz nach den Vorbildern im Märchen, eine breite Treppe mit einem roten Teppich. Innen können die Helden auf einen riesigen Ballsaal mit vielarmigen Lüstern, Wandteppichen und kostbaren Vorhängen sowie eine gut ausgestattete Küche stoßen, wo viele leckere Gerichte in Pfannen schmoren oder in Töpfen blubbern. Des Weiteren gibt es das Wohn- und Schlafzimmer des Königs mit einem großen, weichen Himmelbett, einer Kleidertruhe, einem Schreibpult mit Tinte und Papier und einer verschlossenen Schublade, in der sich das Tagebuch des Königs befindet, das im späteren Verlauf des Abenteuers als Beweis für die Täuschung des Einhorns benutzt werden kann.

Ein schmaler Durchgang führt vom Wohnzimmer in einen weiteren Raum. Dort finden sich kostbare Hölzer, verschiedene alchemistische Substanzen zum Färben und Einlegen der Hölzer, Säcke mit farbigen Steinen, Stoffe und Leder, Wolle und Haarbüschel, Schmuckstücke, Pferdeschwänze, Federn, Fell, Hörner und Hufe und so weiter, alles in Körben und Regalen aufbewahrt, die bis an die Decke reichen. Von Spänen bedeckt steht die Werkbank mit einer großen Auswahl von Werkzeugen, besonders von Schnitzmessern, an der Kopfseite des Raumes, in der Mitte steht ein alter, abgewetzter Ledersessel. Auf einem Tisch an der Seite des Schnitz-Zimmers wurden Stoffe bereit gelegt, die der Kleidung der Helden ähneln, ebenso passende Haarbüschel und Edelsteine, die ihre Augenfarbe treffen. Sogar eine Skizze findet sich vom Kopf jenes Helden, der die kleine Spionagepuppe angenommen hat (siehe S.89). Ebenfalls hier zu finden ist die angekockelte Holzpuppe des Waldschrates, mit der der

BEGEGNUNGEN IM WALD

Gestalten Sie die Ausmaße, Begebenheiten und Begegnungen im Wald nach eigenem Gutdünken. Es folgen einige Vorschläge für Begegnungen aus klassischen Märchen mit aventurischer Verfremdung zur Anregung für die eigene Gestaltung der Ereignisse (die verfremdeten Märchen können oder sollten auch bereits bei der Anreise von Kuslik erzählt werden, siehe oben):

Der Schneelaurer und die sechs Karene (Der Wolf und die 7 Geißlein): Die Spieler kommen in eine kleine Waldhütte, die Tür schlägt zu und der Schneelaurer hämmert von außen an die Hütte. Das kleinste Karen, in einer Truhe versteckt, bittet um Hilfe der Helden.

Prinzessin Tausendschlaf (Dornröschen): Die Rosen am Tausendschlafhügel im Wald, wo die Prinzessin in einem Steinsarg ruht und auf den Kuss eines Helden wartet, schießen mit Dornen und schlagen mit spitzenbewehrten Ranken nach jedem Eindringling. Wird die Prinzessin befreit, will sie ihren Retter natürlich heiraten.

Alrik und Alrine (Hänsel und Gretel): Die Hexe stellt den Helden eine Falle, steckt einige von ihnen in einen Käfig und foltert oder mästet sie.

Ali ben Barbaro und die Räuberbande (Ali Baba und die vierzig Räuber): Einige der Räuber fallen marodierend über einige Dorfbewohner / die Helden her oder die Helden entdecken die Schatzhöhle, die sich mit dem typischen "Mohaka gehe auf!" öffnen lässt und in der die spärlichen Trophäen der Beutezüge der Räuber liegen.

Travias Täfelchen (Tischlein deck dich): Die Helden finden eine Tisch, der sich unter allerlei köstlichen Speisen biegt. Jeder Bissen lässt sie aber einen Tag aus ihrer Vergangenheit vergessen.

Klapperstäblein (Rumpelstilzchen): Die Charaktere begegnen einem Männlein, das sie verschlagen anblickt und beschimpft. Abends können sie es um ein Feuer tanzen und springen sehen, während es auf seinen Klangstäben klappert. Nennen sie es beim Namen, wird es mit großem Wehklagen und einem lauten Donnern verschwinden.

Firienchen und die sieben Grolme (Schneewittchen und die sieben Zwerge): Auf einem Hügel inmitten des Waldes steht ein gläserner Sarg, in dem ein liebevoll aussehender Mann mit blonden Locken und leidendem Gesichtsausdruck liegt, in einer Hand einen angebissenen Apfel, in der anderen einen Fächer. Um den Sarg herum sitzen sieben schlechtgelaunte Grolme mit roten Zipfelmützen, die die Helden übelst anraunen, sie sollen Firienchen wach küssen oder sich zum Dunkelwicht scheren. Küssen die Helden Firienchen, wird dieser affektiert-entzückt darauf bestehen, zur Belohnung mit dem charismatischsten Helden eine Nacht zu verbringen. Tun sie es nicht, werden sie von den Grolmen verschmäht und beschimpft werden.

Gestalten Sie diesen Gang durch einen 'aventurischen Märchenpark' so lange und ausführlich, wie Sie und Ihre Spieler Spaß daran haben.

Puppenspieler seinen Verrat beging. Weitere Räume gibt es nicht, auch wenn sie vielleicht sinnvoll wären. Aber in dem 'klassischen Märchenschloss', wie der Puppenspieler es sich vorstellt, kommen sie eben nicht vor.

WAS NUN?

Die Frage, die sich den Helden stellen sollte, ist: Wo sind wir und was soll das alles? Um Antworten zu erhalten, werden sie sich vermutlich an die einzig möglichen Ansprechpartner wenden: die Bewohner der Globule.

INFORMATIONSSUCHE

Wie weiter oben beschrieben, sind die Dorfbewohner den Helden gegenüber zunächst sehr misstrauisch und verschlossen. Sie sind erst bereit, ihnen zu helfen und mit ihnen zu reden, wenn die Helden sich als gute Menschen erweisen. Die Kräuterfrau Yaris rät ihnen deswegen, zunächst Dinge zu tun, durch die sie das Vertrauen der Dorfbewohner gewinnen können. Erst wenn sie ihre Rolle als Helden durch entsprechende Taten im Wald und Umgebung eingenommen haben, werden die Dorfbewohner redseliger und bieten den Helden sogar ihre Hilfe bei der Erstürmung der Burg an (das allerdings erst nach der Erfüllung der Aufgabe der Dorfbewohner, siehe unten).

Informationen, die die Dorfbewohner preisgeben, sind:

- Der König ist böse. Er ist ein Mensch wie die Dorfbewohner. Aber er befiehlt die Puppen.
- Er hält ein Einhorn in einem Labyrinth gefangen. Angeblich ist dieses Wesen das einzige, das den Weg aus der Knechtschaft kennt.
- Der Weg ins Labyrinth führt durch den Burggarten. Das Labyrinth ist unheimlich und voller Gefahren. Niemand kam je wieder daraus zurück.
- Die Helden werden niemals allein in die Burg kommen, denn diese hat nur einen Eingang und wird Tag und Nacht bewacht. Nur einige wenige der Dorfbewohner dürfen hinein, um ihren Zehnt abzuliefern oder Arbeit zu verrichten.

Auch von einigen Puppen können die Helden Informationen über den bösen Zauberer, ein eingesperrtes Einhorn oder ein großes Labyrinth im Burggarten erfahren. Die Puppen geben sogar offen zu, dass der Zauberer sie gemacht hat, wenn sie danach gefragt werden. Vorzugsweise gibt es solche Informationen natürlich nur nach kleineren Aufgabenerledigungen (wie im Märchen eben) oder von weisen alten Männern, Frauen oder kleinen nervigen Kobolden, die nur in Reimform sprechen und angesprochen werden dürfen. Finden Sie auch hier ein Maß, das Ihnen und Ihrer Spielgruppe zusagt.

DAS KUCKUCKSEI

Sobald der Puppenspieler die Anwesenheit der Helden bemerkt hat (zum Beispiel durch die Patrouille im Dorf, auf die die Helden getroffen sind), hetzt er seine Puppen gegen die Eindringlinge und versucht, sie aus seinem Traum zu vertreiben. Außerdem versucht er, mehr über die fremden Träumer zu erfahren: Er beauftragt eine seiner minderen Puppen (ein kleines, stummes Mädchen mit goldenen Augen und grünen Haaren), dem charismatischsten der Helden eine winzige Holzpuppe in Gestalt einer kleinen Fee mit großen Augen, spitzen Ohren und silbernem Haar zu schenken. Über diese kann er belauschen und auch sehen, was die Helden tun.

Achten Sie darauf, wer die Puppe wo trägt. Helden mit *Gefahrensint* fühlen sich in der Nähe des Püppchens ständig beobachtet. Eine magische Analyse zeigt, dass auf der Puppe ein Zauber liegt, der die Merkmale *Hellsicht* und *Verständigung* aufweist. Gelingt dem Analysierenden eine *Magiekunde*-Probe +2, dann erkennt er eine entfernte Verwandtschaft mit den Zaubern **BLICK DURCH FREMDE AUGEN** und **ADLERAUGE LUCHSENOHR**. Die Puppe kann mit **VERSTÄNDIGUNG STÖREN** +3 (Kosten: 10 ASP) oder mit einem **DESTRUCTIBO** +5 (Kosten: 12 ASP, 1 permanent) entzaubert werden. Ein Vernichten der Puppe ist ebenfalls möglich, allerdings müssen vor allem Augen und Ohren zerstört werden. Spätestens wenn die Helden die Dorfbewohner auf den Angriff vorbereiten (s.u.), sollten Sie sie auf die Puppe aufmerksam werden lassen, damit der Angriff nicht ausspioniert werden kann. Notfalls wird der Hund den Helden mit der Puppe anspringen und immer wieder den Beutel mit der Puppe anknurren und anspringen, bis die Puppe zu schreien anfängt.

DIE AUFGABE DER DOFBEWOHNER

Sobald die Helden durch Taten und Worte das Vertrauen der Dorfbewohner gewonnen haben, werden diese, und allen voran Yaris und Fenn, mit einer Bitte an sie herantreten: Seit langer Zeit verschwinden immer wieder junge Männer aus dem Dorf. Man munkelt von einer furchtbaren Hexenkönigin, die die Männer aus Rache dafür, dass ihr

Geliebter sie dereinst verschmähte, in Eis verwandle. Wenn die Helden diese finstere Frau finden würden und dafür sorgen, dass sie kein Leid mehr über das Dorf bringt, dann würden die Dorfbewohner den Recken wohl vertrauen und glauben, dass sie guten Herzens und wahre Helden seien.

Das Schloss der bösen Hexenkönigin befindet sich angeblich im tiefsten Herzen des Waldes, man müsse nur immer dem nördlichsten aller Pfade folgen.

EINE WELT AUS GLAS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr durch den dichten Wald schreitet, verändert sich dieser nach und nach. Das Singen der Vögel, Summen der Insekten und auch das Huschen der kleinen Tiere im Unterholz ist immer seltener zu hören, bis es schließlich ganz verstummt. Die Pflanzen selbst werden immer durchscheinender, und als nach längerer Wanderung ein Sonnenstrahl durch die Wipfel bricht, funkelt der Wald um euch von grünen und braunen Lichtern – er ist aus Glas!

Zwar ist das Glas nicht zerbrechlich, doch wenn die Helden einen Ast abbrechen, wird dieser splintern. Drei Tiere begegnen den Helden auf ihrem Weg, und diesen sollten sie tunlichst helfen, um ihre Aufgabe erledigen zu können:

- Ein kleines, püscheliges Eichhörnchen versucht vergeblich, eine Nuss den Stamm hinauf zu schieben, immer wieder rutscht es ab. Es bittet die Helden um Hilfe. Legen diese die Nuss in den Stamm, wird es ihnen danken und fragen, wohin sie unterwegs seien. Dann schenkt es ihnen eine Hand voll gläserner Eicheln: Mit diesen in den Ohren können sie sich gegen den betörenden Gesang schützen, mit dem die schöne Maid Menschen in ihren Bann zieht.
- Ein zappelnder Hecht liegt am Rand eines Sees auf der Erde, der See aber ist mit einer feinen Glasschicht überzogen, so dass der Fisch nicht zurück kann. Das Tier bittet die Helden um Hilfe. Diese sollten ein Loch in den Teich schlagen und den Fisch ins Wasser werfen. Dieser wird sich bedanken und fragen, wohin die Helden unterwegs seien. Dann gibt er ihnen schillernde Fischschuppen aus Glas: Mit diesen auf den Augen können sich die Helden gegen den gefühllosen Blick schützen, mit dem die schöne Maid Menschen in Glas verwandelt.
- Ein großer, schwerer Hirsch ist in eine Grube am Wegrand gefallen, als der gläserne Waldboden unter seinem Gewicht eingebrochen ist. Er kommt alleine nicht mehr heraus und bittet die Helden um Hilfe. Die Charaktere sollten ihn (zum Beispiel mit Seilen) herausziehen, was einige Anstrengung kosten wird (KK-Proben nach Ihrer Entscheidung). Auch der Hirsch bedankt sich und fragt, wohin die Helden unterwegs seien. Dann schenkt er ihnen ein kleines Nest, in dem eine Nachtigall sitzt. Das wunderschöne Lied des Vogels soll das gläserne Herz der Maid erwärmen und somit den Sprung heilen, der sie so kalt hat werden lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurze Zeit später erreicht ihr eine kleine, fensterlose Hütte; aus dem Kamin steigt Rauch auf. Die Hütte ist über und über mit geschliffenen Glassplittern behängt, die in allen Farben leuchten und schillern und bei jedem Windstoß hell klingend aneinander stoßen.

Auf Rufe reagiert niemand. Wenn die Helden das Haus betreten, geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr öffnet vorsichtig die Tür. Auch im Inneren der Hütte funkeln zahllose Glassteine. In einem Schaukelstuhl vor einem Kamin sitzt eine bleiche junge Frau mit nachtschwarzem Haar und eisblauen Augen. Sie wirkt zart und zerbrechlich. Sobald die Tür sich bewegt, beginnt sie mit seltsamer Stimme zu singen. Ihr Blick ist von einer Gefühllosigkeit und Kälte, dass es euch eisige Schauer über den Rücken jagt.

Für musikalische Untermalung bieten sich Lieder von Björk an. Nun sollten sich die Helden mit den Glaseicheln und den Fischschuppen schützen und dann die Nachtigall singen lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Schönheit des Vogelgesangs lässt die junge Frau verstummen, und ihre blassblauen Augen füllen sich mit Tränen. Sie fasst mit ihren Händen an die Brust, und ein rotes, warmes Leuchten glüht zwischen ihren Fingern. Mit hohem Klirren verschwinden die Edelsteine, und zurück bleibt eine einfache Hütte.

Die Frau erhebt sich und blickt euch an: "Ihr habt mein Herz erwärmt", sagt sie ungläubig. "Ihr habt mich geheilt! Dank euch, ihr tapferen Helden!"

Die junge Frau erinnert sich an kaum etwas, seit dem Augenblick, da ein großer Schmerz ihr Herz durchfuhr und ein Klirren an ihr Ohr

drang. Sie wird den Helden überschwänglich danken und als Zeichen ihrer Dankbarkeit jedem von ihnen einen Glastropfen in Form einer Träne schenken. Fast scheint sie etwas verwundert darüber zu sein, dass sie tatsächlich erlöst wurde.

Wenn die Helden sich auf den Rückweg zum Dorf machen, stellen sie fest, dass der Wald nun nicht mehr gläsern ist. Sobald sie diese Aufgaben erfüllt haben, nehmen sie für in der Globule die Stellung der 'Helden im Märchen' ein, mit allen Folgen, die sich daraus ergeben (siehe Kasten). Von nun an sollten Sie die Spieler vor allem im Märchenwald mit zahlreichen Begegnungen konfrontieren, wie es sich für wahre Helden gehört.

Nun, nachdem die Helden durch die Aufgaben das Vertrauen und die notwendigen Auskünfte erlangt haben und sich vielleicht auch zutrauen, das Einhorn zu suchen, gilt es, die Dorfbewohner gegen die Puppen auf ihre Seite zu ziehen und einen Plan zur Bürgersturmung zu schmieden. Die Dörfler sind nun bereit, *ihrer* Helden zu folgen.

DER HEROS IN TAUSEND GESTALTEN

Die Traumwelt wird durch die Vorstellungen des Puppenspielers gestaltet, die wiederum von den Märchen geprägt sind, die er gehört und nachgespielt hat. Deshalb nehmen alle Akteure der Traumwelt klassische Rollen aus den Märchen ein. Der Puppenspieler hat unbewusst die Rolle des bösen Königs eingenommen, da er selbst durch Betrug und Lüge an seine Rolle gekommen ist. Deshalb sind auch seine Geschöpfe böse, während die Dorfbewohner die Leidtragenden der Geschichte sind. Nur die Rolle des klassischen Märchenhelden ist unbesetzt – zumindest bis die Charaktere eintreffen. Denn nun können diese die bisher vakante Rolle übernehmen und damit eine feste Position in den Geschichten einnehmen. Das bedeutet selbstverständlich auch, dass ihnen fortan Heldentaten gelingen und die Schwachen ihnen folgen, denn so ist es nun einmal in der Welt der Märchen, wie der Puppenspieler sie sich vorstellt.

Die gesamte Globule wird die Charaktere schon nach den ersten kleineren Taten im Wald als Helden erkennen und entsprechend reagieren. Sobald die erste Aufgabe erledigt ist, sprechen dann auch alle möglichen Märchenfiguren die Helden an und bitten sie um Hilfe – schließlich sind sie echte Helden!

So bittet der Drache um seinen Kampf ("Endlich ein echter Recke, der sich mir im Kampfe stellt! So lange habe ich darauf gewartet, nun komm her und stell dich!"), die Prinzessin im Turm fleht um Rettung, die alte Frau bittet, ihren Korb zu tragen. Der Bauer, dessen Karren umgefallen, und der Zwerg, dessen Bart im Hackklotz eingeklemmt ist – sie alle haben lange auf Helden gewartet und bitten um Hilfe. Die Charaktere haben einen Platz in der Geschichte und sollen diesen nun nach dem Willen des Globulen-Weltgesetzes einnehmen. Allerdings ist dies kein geruhames Leben ...

AUFSTAND!

Unter Führung 'ihrer' Helden erhebt sich das Volk, und die Dörfler helfen den Charakteren, die Burg zu stürmen. Lassen Sie dabei die Helden die Ersturmung der Burg ausführlich planen (etwa durch Ablenkungsmanöver oder Tricks), denn die Bewohner sehen sie als Anführer und unterstützen sie, wo sie nur können. Es ist auch möglich, dass die Bauern die Kämpfer unter den Helden bitten, ihnen auf den Feldern das Schießen mit dem Bogen beizubringen und das Kämpfen mit dem scharfem Schwert, das sie noch aus Großvaters Zeit im Keller liegen haben (oder notfalls auch mit Mistgabeln und Dreschflegeln). Auch das Schießen mit Steinschleudern auf Tontöpfe, das Bauen eines Rammbocks oder das Mischen brennbarer Substanzen kann von den Dorfbewohnern vorbereitet werden. Natürlich gilt es dabei auch, die Puppen abzulenken, damit diese ihrem Schöpfer nicht Bericht erstatten. Denken Sie auch daran, spätestens jetzt die Spionagepuppe zu entlarven (s.o.). Gestalten Sie den Aufstand nach Herzenslust gemäß den klassischen Vorbildern aus Literatur und Unterhaltungsmedien.

Zeitpunkt und Art des Überfalls richten sich ganz nach den Plänen ihrer Helden. Tatsächlich ist es nicht wichtig, wie der Plan Ihrer Spie-

ler ausfällt, denn dadurch, dass die Helden die Position der Märchenhelden eingenommen haben, ist es ihnen vorbestimmt, in die Burg zu gelangen. In jedem Fall werden die Helden mit Hilfe der Bauern in den Burghof gelangen und dort in heftige Gefechte geraten. Greifen die Helden den Puppenspieler selbst an, so werden sie bald merken, dass dieser über unerschöpfliche Kräfte verfügt und nicht verletzt werden kann. Der Puppenspieler hat ein Gesicht von unnatürlicher Schönheit und trägt eine hohe Krone sowie einen Umhang aus Hermelin und purpurnem Samt (siehe **Dramatis Personae** auf S. 95). Die Dörfler kämpfen mit Mistgabeln und Steinschleudern und all ihrer Wut gegen die Puppen des Puppenspielers. Kommen die Helden nicht selbst darauf, wird Fenn ihnen schließlich zurufen, schnell ins Labyrinth zu eilen, um dort das Einhorn zu befreien. Die Dörfler würden ihnen solange den Rücken freihalten.

Der Eingang in das Labyrinth befindet sich im Garten, der von genauso vielen grimmigen Holzsoldaten bewacht wird, wie sich Helden hier befinden. Sobald die Spieler diese Puppen überwunden und das Tor in den Garten durchschritten haben, stehen sie vor dem Eingang in das Heckenlabyrinth.

DAS HECKENLABYRINTH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt der Eingang zum Heckenlabyrinth. Ihr seht einen Gang von fast acht Schritt Breite zwischen Hecken, die sich mehr als zehn Schritt in die Höhe ziehen. Dicht und dunkelgrün wachsen die Mauern aus Blättern und Dickicht vor euch empor,

und unter euren Schritten knirscht feiner Sand, als ihr das Labyrinth betretet. Es herrscht ein dämmriges Licht, das mehr Schatten wirft, als dass es den Weg vor euch erhellt – einen Weg, der euch ins Ungewisse führen wird.

STRINGENZ UND ALTERNATIVEN

Der folgende Abschnitt ist wie ein Brettspiel aufgebaut, und daher recht stringent beschrieben. Dennoch sind die hier genannten Lösungsvorschläge als Vorschläge zu verstehen. Hier gilt wie in jedem Fall: Kommt den Helden eine andere gute Idee, sollten Sie ihnen auch mit dieser Erfolg gönnen. Gutes Rollenspiel ist immer wichtiger als das exakte Lösen eines Problems nach Plan. Da wir nicht alle Eventualitäten kennen, mit denen Ihre Spieler Sie überraschen werden, geben wir Ihnen eine Struktur vor, die nach Ihren Bedürfnissen aufzubrechen wir Sie in jedem Fall von Herzen ermuntern möchten. An die grundsätzlichen Regeln des Labyrinths aber sollten Sie sich halten, um die Komponente des Spiels im Spiel (das richtige Anordnen der Schlüssel durch Verschieben der Karten) am Ende umsetzen zu können.

Es mag sein, dass einige der Helden schon einmal in einem Irrgarten oder einem Labyrinth waren. Vermutlich haben sie schnell festgestellt, dass die rechte-Hand-an-rechter-Wand-Regel oder das Mitzeichnen eines Plans sie relativ schnell wieder heraus- oder zum Zielpunkt des Labyrinths geführt hat. Das magische Konstrukt des Heckenlabyrinths wird sie in diesen Punkten enttäuschen – denn zum einen hat es keinen Ausgang und zum anderen ändert es laufend seine Form.

Sobald die Helden um die erste Ecke des Labyrinths gegangen sind und auf die Idee kommen, noch einmal zurückzuschauen, werden sie feststellen, dass sie in einen gänzlich anderen Bereich des Labyrinths blicken. Jedes Mal, wenn die Helden einen Teil des Labyrinths nicht sehen können, ändert er sich. Sobald sie den Eingang, durch den sie hineingekommen sind, aus den Augen verlieren, werden sie keinen Ausgang mehr finden, denn es gibt keinen – nur einen Eingang zum Gefängnis des Einhorns. Finden sie diesen nicht und sind nicht im Stande, das Tor zum Gefängnis zu öffnen, dann wird das Heckenlabyrinth ihre neue Heimat werden.

DER AUSWEG

Natürlich gibt es einen Weg aus dem Labyrinth hinaus. Wie schon erwähnt, ist es der Eingang zum Gefängnis des Einhorns, durch den die Helden dem Irrgarten entinnen können. Nur ist dieser Eingang leider extra noch einmal gesichert: durch ein magisches Tor, das nur geöffnet werden kann, indem vier Elementsteine in seiner Umgebung richtig angeordnet und mit vier Elementschlüsseln aktiviert werden. Die Elementsteine sind fest auf bestimmten Plätzen des Labyrinths platziert. Die Schlüssel für die Steine befinden sich im Besitz einiger Bewohner des Labyrinths, auf die die Helden treffen werden und mit denen sie sich wohl oder übel auseinander setzen müssen.

Haben die Helden alle vier Elementsteine aktiviert, müssen sie sie entsprechend einer Skizze positionieren, die sie vom Eremiten (einem der Bewohner) bekommen. Doch zuerst müssen sie das Tor finden. Von dort aus müssen sie solange mit der magischen Natur des Labyrinths spielen, indem sie in Gänge hineingehen oder sich bewusst von Gängen weg wenden, um sie nicht mehr zu sehen, bis dadurch die Konstellation erreicht ist, dass die Elementsteine symmetrisch um das Tor vier Eckpunkte eines Quadrates bilden (siehe auch **Das Tor zum Einhorn** auf Seite 93). Dann erst öffnet sich das Tor, und die Helden können entkommen.

DIE BEWOHNER DES LABYRINTHS

Im Labyrinth gibt es insgesamt acht Bewohner. Vier von ihnen besitzen je einen Elementschlüssel, den jedoch keiner von ihnen freiwillig herausgeben wird. Allerdings sind einige von ihnen bereit, den Helden gegen kleinere Gefälligkeiten zu helfen. Die Bewohner sind an festen Orten des Labyrinths positioniert, sprich auf festen Labyrinthplättchen. Immer, wenn eines dieser Plättchen auftaucht, treffen die Helden auf die entsprechenden Bewohner. Falls tatsächlich zwei oder mehr Bewohner im selben Gang auftauchen, kann es je nach Kon-

DAS HECKENLABYRINTH IM SPIEL

Um diese verwirrende Eigenart des Labyrinths darzustellen (die letzten Endes für Sie als Spielleiter auch wichtig ist, um den Eingang zum Einhorngefängnis zu konstruieren), haben wir für Sie einen Plan des Labyrinths vorbereitet (siehe Kartentasche am Ende des Buches). Bitte kopieren Sie den Plan und schneiden die 25 verschiedenen Quadrate aus, denn dies sind die Elemente des Heckenlabyrinths. Mischen Sie die Quadrate verdeckt (oder legen Sie sie hinter Ihrem Meisterschirm bereit, wenn Sie nichts dem Zufall überlassen wollen). Dann kann die Reise in den Irrgarten beginnen.

Sobald die Helden um eine Abbiegung schauen und in ein Gangstück des Labyrinths legen Sie so viele Teilstücke des Labyrinths aus, bis ein Gangende zu sehen ist (am besten eignen sich für diese Endstücke die T-Stücke, die sie, damit der Gang nicht endlos lang wird, immer als T-Kreuzung auslegen sollten und nicht als Gangstück mit Abzweigung). Wenn die Helden ein Gangstück aus den Augen verlieren, weil sie um eine Ecke herumgegangen sind, dann nehmen Sie sofort alle Gangstücke weg, die gerade nicht gesehen werden können. Schauen die Helden um die gleiche Ecke, weil sie zurückgehen, dann legen Sie neue Karten aus – vor den Helden erscheint ein völlig anderer Gang.

Die Helden können allerdings 'Ketten' bilden, indem sie sich so verteilen, dass sie sich gegenseitig sehen können, gleichzeitig aber mehrere Gangstücke im Blick haben. Einen Ausgang werden sie jedoch niemals finden, denn in das Heckenlabyrinth gibt es nur Eingänge.

Sollten die Helden sich trennen, wird das Labyrinth sich immer so verschieben, dass sie möglichst schnell wieder zusammengeführt werden (legen und verschieben Sie die Kärtchen dementsprechend).

Hier noch ein paar weitere Regeln des Labyrinths:

- Die Hecken verschieben sich lautlos, so dass die Helden nichts vom 'Umbau' des Labyrinths hören können.
- Natürlich werden die *Spieler* sofort etwas merken, wenn sie den ersten Gang (mit dem Eingang in das Labyrinth) verlassen und Sie, verehrter Meister, die Labyrinthkarten einsammeln. Dann aber wird es schon zu spät sein, denn sie sind im Labyrinth gefangen.
- Fliegen und das Schauen über oder durch die Hecken auf magische Weise ist nicht möglich. Solche Methoden funktionieren einfach nicht.
- Man kann durchaus versuchen, sich durch eine Hecke durchzuschlagen. Jedoch ruft das zum einen die *Wächter* auf den Plan (siehe unten) und zum anderen: Auch wenn die Helden sich kilometerweit in die Hecke hineinschlagen, sie werden niemals auf einen anderen Gang stoßen.
- Magische Untersuchungen ergeben gar nichts – schließlich ist hier alles magisch.

flüchtigpotential zu interessanten Interaktionen kommen, auch mit den Helden. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf.

Bei den Bewohnern handelt es sich durchgehend um Puppen, bis auf den Wächter, dessen Natur schwer zu bestimmen ist.

Der Wächter

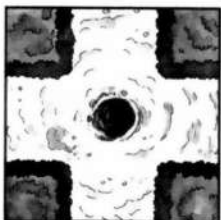
Tatsächlich ist der Wächter der einzige Bewohner, der keinen festen Wohnort hat. Er lebt eigentlich in der Hecke und taucht nie auf – außer man macht sich an der Hecke zu schaffen. Bricht man Zweige ab oder versucht sich gar durch die Hecke zu schlagen, wird sich in einiger Entfernung plötzlich unter lautem Rascheln eine drei Schritt große Gestalt, die ihrerseits ganz aus Hecke zu bestehen scheint, aus den Heckenwänden herauslösen und empört auf die Helden 'einschimpfen'. Sollten diese nicht aufhören mit dem, was sie mit der Hecke anstellen, dann greift der Wächter sie an.

Heckenwächter

Asthib: INI 6+W6	AT 12	PA 8	TP 2W+1	DK NS
Würgen mit Ranke: INI 6+W6	AT 14	PA 4	DK H	
LeP 45	AuP 100	RS 6	KO 20	MR 15
			GW 14	GS 5

Tatsächlich werden die Helden irgendwann herausfinden, dass sie den Wächter bekämpfen und bezwingen *müssen*, denn er hat zwei Dinge bei sich, die sie dringend brauchen: Erstens befindet sich in seinem Heckenkörper einer der Elementschlüssel, der Humus-Schlüssel, ein einfacher Schlüssel aus Holz. Zum anderen trägt er, am Heckenkörper deutlich sichtbar, ein Kleidchen aus einfachem Stoff mit sich. Dies ist das Kleid der Nymphe im See, das diese gerne wieder hätte.

Haben die Helden den Wächter erschlagen, so markieren Sie das Labyrinthplättchen, auf dem das Geschehen ist. Falls die Helden nicht sofort den Schlüssel im Inneren des Wächters finden, so können sie immer wieder auf seine Überreste treffen und den Schlüssel irgendwann bergen.



Der Eremit

Der Eremit ist ein alter Kauz, der in einem Erdloch unter der Hecke lebt. Er ist der Urtyp eines Einsiedlers: dürr, bärtig und ein wenig wirr im Kopf. Nichtsdestotrotz ist er den Helden freundlich gesonnen, auch wenn er eigentlich lieber seine Ruhe hätte.

Der Eremit kann den Helden erklären, dass es keinen Ausgang aus dem Labyrinth gibt, und ihnen auch vom Heckenwächter erzählen. Er weiß aber, dass in den Tiefen des Labyrinths ein Eingang zu einem Gefängnis existiert, und er weiß sogar, wie man das Tor dazu öffnet. Er wird den Helden gerne erklären, dass sie dafür vier Elementschlüssel brauchen, mit denen sie vier Elementsteine aktivieren müssen.

Er weiß auch, wie sie die Steine positionieren müssen, aber für diese Information möchte er ein wenig Honig vom Bären – ansonsten wird er schweigen (Lösung siehe unter **Das Tor zum Einhorn**).



Das Wolfsrudel

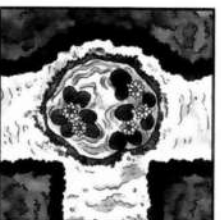
Das Wolfsrudel besteht aus insgesamt [Helden + 1] Wölfen, die immer hungrig sind und die Helden sofort angreifen, wenn diese sich ihnen nähern (sprich: ihr Labyrinthplättchen betreten). Ansonsten lungern sie herum und knurren. Mit einer *Sinnschärfe*-Probe kann man übrigens schnell entdecken, dass einer der Wölfe merkwürdig dick ist. Im Kampf hört man mit einer *Sinnschärfe*-Probe +4 sogar Kinderweinen aus dem Bauch. Hat man diesen Wolf erschlagen und schneidet ihm den Bauch auf, so findet man darin ein lebendes, kleines Koboldkind, das hemmungslos weint und einen unglaublichen Hunger an den Tag legt. Dieses Koboldkind ist der Koboldsippe abhanden gekommen (siehe unten rechts).

deckt, dass einer der Wölfe merkwürdig dick ist. Im Kampf hört man mit einer *Sinnschärfe*-Probe +4 sogar Kinderweinen aus dem Bauch. Hat man diesen Wolf erschlagen und schneidet ihm den Bauch auf, so findet man darin ein lebendes, kleines Koboldkind, das hemmungslos weint und einen unglaublichen Hunger an den Tag legt. Dieses Koboldkind ist der Koboldsippe abhanden gekommen (siehe unten rechts).

Wolf

Biss: INI 9+1W6	AT 10	PA 7	TP 1W+3	DK H
LeP 23	AuP 100	RS 2	KO 11	MR 1
			GS 12	GW 5

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4)

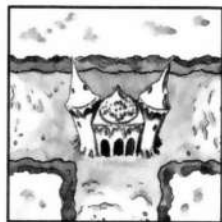


Der See der Nymphe

Hier hat sich in einem kleinen (und bodenlosen) Teich eine Nymphe angesiedelt, die an die Wasseroberfläche kommt, sobald die Helden an das Ufer treten und auf sich aufmerksam machen. Sie ist kindgroß mit grün-blauen Haaren, zartem Gesicht und ebensolcher Statur und völlig nackt. Zwar

ist sie den Helden wohl gesonnen, hat aber wenig Interesse an ihren Problemen. Auf Nachfragen wird sie den Helden gerne berichten,

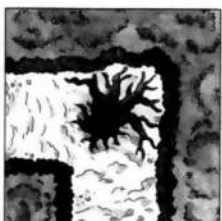
dass sie einen Schlüssel aus Wasser besitzt, der seine Form trotz des flüssigen Elementes nie verliert. Den Schlüssel gibt sie nur sehr ungern ab, allerdings tauscht sie ihn gegen ihre Seebeleuchtung, die ihr abhanden gekommen ist. Falls die Helden den Seerosentau haben möchten (siehe **Koboldsippe** weiter unten), verlangt sie, dass die Gruppe im Tausch dazu ihr Kleid wiederfindet. Das Kleidchen hat der Wächter, weil sie es einmal zum Aufwärmen in die Hecke gehängt hat und er es darauf hin als 'Müll' konfiszierte, wovon sie allerdings nichts weiß. Sie versteht sich übrigens in keiner Weise mit dem Miniaturdrachen, und wenn die Sprache auf ihn kommt, beginnt sie mit furchtbaren Schimpftiraden.



Die Eishexe

In diesem Quadrat herrscht tiefster Winter. Die Temperatur sinkt deutlich unter den Gefrierpunkt, überall liegt Schnee, und Eiszapfen hängen von der Hecke herunter. In einem kleinen Schneegestöber steht ein winziger Eispalast, der gerade groß genug ist, um eine Person darin zu beherbergen:

die Eishexe. Die alte Dame mit ihren kalten Augen, dem eisigen Kleid und der blauen Haut sollte auf die Helden vom ersten Augenblick an bedrohlich wirken, auch wenn sie es gar nicht ist. Die Hexe ist nur deswegen noch nicht eingefroren, weil ihr Herz warm und gut ist, und so ist sie gerne bereit, den Helden zu helfen. Sie kann ihnen den Eisschlüssel geben, der tatsächlich winterliche Kälte ausstrahlt. Außerdem kann sie ihnen aus Eis einen großen Diamanten formen, den die Helden dem Miniaturdrachen unterschieben können (siehe dort). Beides tut sie allerdings erst, wenn die Helden ihrer Bitte nachkommen, dafür zu sorgen, dass die Koboldkinder sie nicht mehr ärgern.



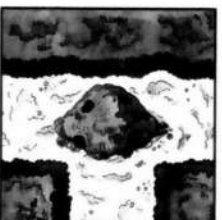
Der Miniaturdrache

In einem abgestorbenen und uralten, knorrigen Baum haust ein Miniaturdrache, der sich selber für den größten und furchtbarsten Drachen der bekannten Welt hält. Auch wenn der knapp ein Schritt große Drache ein bisschen Rauch speien kann und ein loses Mundwerk hat, ist er ansonsten völlig

harmlos. Er nennt sich selber 'Loderzunge' und ist im Besitz von zwei für die Helden sehr interessanten Gegenständen: Zum einen hat er in seiner Baumhöhle den glühenden (!) Feuerschlüssel versteckt, den er den Helden gerne im Austausch gegen einen "riesigen, mindestens faustgroßen Diamanten" tauschen will. Solch einen Diamanten im Heckenlabyrinth auszutreiben ist unmöglich, jedoch könnten die Helden irgendwann auf die Idee kommen, einen Kristall aus Eis herzustellen und dem Drachen als Diamanten unterzububeln.

Vielleicht hilft es den Helden, dass sie vom Drachen bei wenig Plauderei herausbekommen, dass er keine Ahnung hat, was ein Diamant genau ist. Er weiß nur ungefähr, wie er aussieht (aber nicht, ob er in der Hitze schmilzt und dass er eigentlich härter als Stahl sein sollte). Des Weiteren können die Helden hoch oben im Baum einen leuchtenden Gwen-Petryl entdecken, wenn sie nah am Stamm stehen. Es handelt sich dabei um die Seebeleuchtung, die die Nymphe gerne wiederhätte. Loderzunge hat sie ihr vor einer Weile unbemerkt stehen können. Der Drache trennt sich nur höchst ungern von dem Stein – höchstens für ein wenig Honig.

Wenn die Helden den Drachen angreifen, macht er sich unsichtbar und verschantzt sich in seiner Höhle. Auch wenn es geschickten Helden natürlich gelingen kann, dem Drachen seinen Besitz mit Gewalt zu nehmen, sollten Sie es möglichst nicht dazu kommen lassen.



Die Koboldsippe

In einem kleinen Hügel mit lauter Löchern und Tunneln wohnt eine Koboldsippe. Es handelt sich um insgesamt acht gut gelaunte Kobolde (einen Großvater, zwei Erwachsene und fünf Kinder), die die Helden nach ein paar neckischen Spielen – die vor allem die Kobolde lustig finden – freundlich be-

grüßen. Tatsächlich sind alle froh, die neuen 'Bewohner' des Irrgartens kennen zu lernen, die man mit neuen Streichen 'verwöhnen' kann. Werden die Kobolde darauf angesprochen, dass sie zum einen die Eishexe (siehe oben) und zum anderen den Bären (siehe unten) nicht mehr behelligen sollen, sind sie gar nicht begeistert. Sie sind aber bereit, eine Abmachung mit den Helden zu schließen: Sofern jene das jüngste Koboldkind wieder finden, das vor einigen Tagen verschwunden ist, lassen sie gerne den Bären in Ruhe. Und wenn die Helden dem Großvater auch noch ein wenig vom Seerosentau der Nymphe vorbeibringen, dann verspricht er, dafür zu sorgen, dass der Eishexe keine Streiche mehr gespielt werden.



Der Bär

Hier ruht direkt an eine der Heckenwände gelehnt ein riesiger Bär, der einen großen Topf voller Honig in seinen Pranken hütet. Wenn er die Helden sieht, wird er versuchen aufzustehen, aber träge nach ein paar Versuchen aufgeben. Dem Bären geht es nicht gut. Er ist müde und berichtet den

Helden – denn natürlich kann er sprechen –, dass er eigentlich endlich in den Winterschlaf will, es aber zu warm zum Einschlafen ist. Außerdem muss er seinen Honig gegen die lästigen Kobolde verteidigen. Er ist gerne bereit, den Helden ein wenig Honig abzugeben, wenn diese den Kobolden das Versprechen abringen, dass sie den Honig in Ruhe lassen, und außerdem dafür sorgen, dass der Bär endlich einschlafen kann (und zwar in genau dieser Reihenfolge). Den Bären in den Winterschlaf zu versetzen, ist kein größeres Problem, wenn die Helden ihm kurzfristig den Eisschlüssel leihen und ihm ihn wieder vorsichtig wegziehen, sobald der Bär schläft. Sollten sie nicht von selbst auf diese Idee kommen, können Sie ihnen diesen Tipp von der Eishexe oder auch vom Bären selbst zukommen lassen.



Die Elementsteine

Mitten im Labyrinth in der Ecke steht ein großes Steinpodest, das umrankt, vereist oder rotglühend ist beziehungsweise aus dem eine kleine Quelle entspringt. In jedem der Steinpodeste gibt es ein Schlüsselloch, in das nur der entsprechende Elementschlüssel passt. Wird dieser hineingesteckt und umgedreht, beginnt das entsprechende Podest zu leuchten: Es ist aktiviert.



Das Tor zum Einhorn

Auf einer Kreuzung im Labyrinth befindet sich ein großer Steinteller in den Boden eingelassen. Direkt darüber tobt ein kleiner und sehr lokal begrenzter Wirbelsturm aus elementarer Luft. Zwischen diesen beiden entgegengesetzten Elementen schwebt mitten in der Luft eine Platte aus Feuer, Eis, Humus und Wasser, die die beiden Elemente (Erz und Luft) wohl voneinander fernhält. Die Elementsteine müssen auf den vier Seiten um dieses Portal herum positioniert werden. Die Helden können dies be-

werkstelligen, indem sie so lange immer wieder in die einzelnen Gänge hineinschauen, bis dort die gewünschten Steine auftauchen – wie oben beschrieben, verändert sich die Gestalt des Labyrinths immer, sobald niemand in den betreffenden Gang hineinschaut. Sobald einzelne Elementsteine an der richtigen Position aufgetaucht sind, dürfen die Helden diese Gänge jedoch nicht mehr aus den Augen lassen, denn sonst verschwinden auch sie wieder und werden durch andere Gangstücke ersetzt. Sobald alle vier Steine an den richtigen Positionen stehen und sie mit den Elementarschlüsseln aktiviert wurden, verschwindet die Barriere zwischen dem Wirbelsturm und der Steinplatte, die beiden berühren sich und verschwinden in einer bunten Verpuffung. Dort, wo die Steinplatte gewesen ist, hebt sich eine Tür aus dem Boden, durch die die Helden in das Gefängnis des Einhorns gelangen – und somit auch dem Heckenlabyrinth den Rücken kehren können.

DIE LÖSUNG DES LABYRINTHS IN ALLER KÜRZE

Es empfiehlt sich, dass die Helden sich erst einmal alles in aller Ruhe anschauen, vermutlich werden sie allerdings gleich mit der Lösung einiger der kleinen Questen der Bewohner des Labyrinths beginnen. Sie werden bald merken, dass die Lösung dieser Aufgaben an sich auch fast wieder ein Labyrinth ist, denn jede Aufgabe bringt eine neue. Hier soll kurz dargestellt werden, welches der kürzeste Weg wäre – ohne Verwicklungen und Herumsuchen der Helden zu berücksichtigen.

- 1) Letztendlich werden die Helden irgendwann feststellen (durch Zufall oder Überlegen), dass sie zuallererst die Wölfe und den Wächter besiegen müssen, damit sie weiterkommen. Bei den Wölfen finden sie das Koboldkind, bei dem Wächter den ersten Schlüssel und das Kleid der Nymphe.
- 2) Bei der Nymphe erhalten sie für die Rückgabe des Kleides im Tausch eine Portion Seerosentau (allerdings nicht den Schlüssel der Nymphe).
- 3) Bei den Kobolden können sie den Seerosentau abgeben, woraufhin die Kobolde versprechen, die Eishexe in Ruhe zu lassen. Nach Rückgabe des Koboldkindes sind die Kobolde sogar bereit, den Bären nicht mehr zu bestehen.
- 4) Die Eishexe gibt den Helden den zweiten Schlüssel, sobald sie dafür gesorgt haben, dass die Kobolde sie in Ruhe lassen. Außerdem hilft sie ihnen danach auch gerne weiter, wenn die Helden den 'Diamanten' brauchen.
- 5) Beim Bären können die Helden nun ebenfalls davon berichten, dass die Kobolde ihn in Ruhe lassen. Außerdem können sie ihn mit dem Eisschlüssel endlich friedlich einschlafen lassen, nachdem er ihnen eine Portion Honig mitgegeben hat.
- 6) Einen Teil des Honigs geben die Helden dem Eremiten, der ihnen daraufhin die Lösung zur Öffnung der Tür zum Einhorngefängnis verrät.
- 7) Einen Teil des Honigs bekommt der Drache, der ihnen im Tausch den Gwen-Petryl der Nymphe gibt. Durch Abgabe des 'Eisdiamanten' gibt er ihnen zudem den dritten Schlüssel.
- 8) Bei der Nymphe gibt es den vierten Schlüssel, nachdem sie ihren Gwen-Petryl wieder hat. Nun müssen die Helden nur noch die Steine aktivieren und das Labyrinth richtig ordnen.

DAS EINHORN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr durchschreitet die Tür, hinter euch das Labyrinth, das ihr endlich überwunden habt, und betretet einen kleinen, muffigen Raum. Er ist vollkommen rund, die Wände sind aus altem Stein, und nur von weit oben fällt spärliches Licht durch vergitterte Fenster. Es riecht nach fauligem Stroh, und in einer schmalen Box steht ein Einhorn. Obgleich sein silberweißes Fell stumpf und die lange Mähne struppig ist, ist es ein wunderschönes Wesen mit schlankem, feingliedrigem Körper und großen goldenen

Augen. In seinem kristallinen Horn fangen sich die wenigen Sonnenstrahlen und blitzen blendend auf, als das Fabelwesen müde seinen schmalen Kopf hebt und euch anblickt. In diesem Augenblick überschwemmt euch eine Woge von tiefer Traurigkeit und uralter Verzweiflung, die mit dunkler Gleichgültigkeit und Lethargie durchwoben ist. Deutlicher, als Worte in euren Ohren klingen könnten, spürt ihr in euren heftig pochenden Herzen, wie bitter das Schicksal und wie tief das Leid dieses schönen Wesens ist.

Hinweise zur stimmungsvollen Darstellung des Fabelwesens finden Sie unter **Dramatis Personae** auf Seite 96.

Das Einhorn wird seit hundertdreißig Jahren vom Puppenspieler gefangen gehalten und ist völlig phlegmatisch. Es lässt die Helden traurig und niedergeschlagen erzählen, und erst wenn sie von dem Waldschrat berichten, horcht es auf und berichtet die Geschichte aus seiner Sicht: Beschreiben Sie dann, wie das Einhorn überlistet wurde, möglicherweise in einer kurzen Abfolge von Bildern: von dem Schwur, den es eingegangen ist, um seinem Freund zu helfen, dass aber nun alles trist und grau ist und sich irgendwie falsch anfühlt (Einzelheiten finden Sie auf S. 82). Es beschreibt den Puppenspieler als sehr großen Mann mit struppigem, dunklem Haar. Achten Sie darauf, dass das Einhorn immer noch denkt, es hätte seinen Freund wirklich gerettet, und von der Schratpuppe und dem hinterhältigen Plan des Puppenspielers gar nichts weiß.

Das Fabelwesen fühlt sich an seine Verpflichtung gebunden, denn der Puppenspieler hat immerhin seinen Freund gerettet. Wenn die Helden erzählen, dass das Einhorn betrogen wurde (was der Waldschrat ihnen ja verriet), wird es hoffnungsvoll, aber auch zweifelnd reagieren. Es muss ein großes Opfer bringen, um den Zauber aufzuheben, deshalb muss es wirklich überzeugt sein, dass wirklich Betrug vorliegt. Es bittet die Helden daher, ihm einen Beweis für den Betrug zu finden.

Nur wenn die Helden nicht selbst darauf kommen, könnte es vorschlagen, im Schloss des Königs nach dem Beweis zu suchen. Den Ausgang dorthin könne es den Helden zeigen, und wenn diese es schaffen, die Tür aufzuhalten, müssen sie auch nicht mehr durch das Labyrinth, um zu ihm zurückzukehren.

Wir hoffen natürlich, dass die Spieler darauf eingehen und eine winzige Tür in der Steinwand durchqueren, die für das Einhorn viel zu klein ist. Sie landen dann neben der großen Treppe, die im Inneren des Hauptgebäudes liegt. Die genaue Beschreibung entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **Das Märchentale** (siehe Seite 88).

Den Charakteren wird nur durch wenige Wachsoldaten Gegenwehr drohen – schließlich sind sie die Helden dieser Geschichte, und die Dorfbewohner kämpfen im Hof immer noch mit dem Puppenspieler und seiner Armee. Im Schloss können die Helden das Tagebuch finden, in dem der Puppenspieler alle Märchen aufgeschrieben und auch die Geschichte mit dem Einhorn als weitere Fabel fortgeführt hat. Hier hat er damals auch seinen Plan notiert und die Skizzen für die Schratpuppe gefertigt. Außerdem finden die Helden die verkohlte, staubige Holzpuppe, den Doppelgänger des Schrates, mit dem das Einhorn überlistet wurde, in der Werkstatt des Puppenspielers. Zwar sind dies eigentlich Gegenstände aus der realen Welt, doch der Puppenspieler weiß um seine Schuld und hat auch diese Gegenstände, die sie beweisen, mit in seinen Traum genommen, denn diese Schuld

ist ein Teil von ihm. Es ist die besondere Waffe, die der Held im Märchen gegen den Bösewicht führt.

Haben die Helden die Beweise gefunden, sollten sie schnellstmöglichst zum Einhorn zurückkehren, entweder durch die Tür (wenn sie diese am Zufallen gehindert haben) oder durch das Labyrinth (das sich nicht mehr verschiebt, da die Elementarsteine noch positioniert sind).

Präsentieren die Helden dem Einhorn die Beweise und erklären ihm, was wirklich geschehen ist, wird das Wesen entsetzt und erleichtert gleichermaßen sein. Den Betrug empfindet es als zutiefst kränkend und demütigend, doch gleichzeitig ist es nun von seiner Verpflichtung entbunden, den Traum aufrechtzuerhalten, und sieht einen Ausweg auch aus seiner eigenen furchtbaren Lage. Dann aber wird es gestehen, dass es ihm im Moment nicht möglich ist, die Traumglobule zu beenden. Der Puppenspieler, nach dessen Träumen das Weltengesetz der Globule gestaltet wird, müsse in der realen Welt aufgeweckt werden. Die Magie des durch das Einhorn hervorgerufenen Schlafes zu brechen würde aber nur durch eine Berührung mit seinem eigenen Horn gelingen.

Das Fabelwesen bietet sich an, die Helden in die wirkliche Welt zurückzuschicken. Dies sei möglich, weil sie noch nicht lange in der Traumwelt seien und über die Macht des Artefaktes (die Maske des Schläfers) verfügen, die das Einhorn zwar nicht explizit kennt, dessen Wesen es aber verstanden hat, sobald es das erste Mal den Träger der Maske gesehen hat.

Wenn ein Wesen wie ein Einhorn mit Erschütterung in der Stimme spricht, dann gefriert auch hart gesottene Helden das Blut in den Adern. Und eben dies geschieht, als das Wesen von den Helden verlangt, sie mögen ihm sein Horn absägen. Dieses müsse dem Puppenspieler in den Leib gerammt werden. Nur so könne der Zauber gebrochen werden.

Das Einhorn kann sich nicht mehr an das wahre Antlitz des Puppenspielers erinnern, da dieser hier ein goldenes, perfekt geformtes Gesicht hat (denn er hat sich schön geträumt). Die Magie des Horns aber ist (getrennt vom Körper des Wesens) nur ein einziges Mal wirksam. Wählen sie den falschen, ist alles verloren.

Nur wenn die Helden selbst ratlos sind, überlegt das Einhorn, das man ihn vielleicht an seinen Händen erkennen könne: den Händen eines Puppenspielers.

Sobald die Helden das Horn abgesägt haben, beginnt dieses zu glühen, und die Maske des Schläfers wird bei dem Spieler mit den schwarzen Augen sichtbar. Es bilden sich Lichtkreise aus schwarzem und silbernem Licht, die sich überlagern, vermischen, zu einem dunklen Nebel aufwallen und die Helden umschließen, woraufhin diese von bleierner Müdigkeit befallen werden und nach wenigen Augenblicken einschlafen.

DIE RÜCKKEHR ZU DEN SCHLAFENDEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erwacht ruckartig. Um euch zwitschern die Vögel, ein Igel schnüffelt grunzend an euren Füßen nach etwas Essbarem. Die grün überwucherten, verlassenen Häuser Waldbrünneleins liegen um euch her, als wäre nichts geschehen.

Vermutlich werden die Helden nun zurück zu dem Gutshaus der Noioniten eilen. Unterwegs aber gibt es noch eine unangenehme Begegnung: Der alte Waldschrat lässt die Helden erst durch eine Schar Vögel, dann durch ein Wildschwein angreifen und stellt ihnen schließlich sogar eine Falle, indem er Baumranken über den Weg spannt. Er spürt nicht nur das Artefakt, sondern auch die Macht des Horns des Einhorns, das die Helden mit sich tragen. In dem Glauben, sie hätten seinen Freund angegriffen oder getötet, versucht er, ihnen zu schaden. Er hat ihnen ewige Rache geschworen und wird sich nur sehr schwer beruhigen lassen. Wenn Sie denken, Ihre Helden hätten sich eine Art Endkampf verdient, dann lassen sie diesen mit dem Waldschrat kurz vor dem Gutshaus erfolgen, mitsamt seiner Vogel-, Eichhörnchen- und Reh-Armee – und mit dem Wissen der Helden, dass der Waldschrat eigentlich gar nichts Böses will.

Wildschwein

Biss: INI 8+1W6 AT 13 PA 6 TP 1W6+3 DK H
LeP 46 **AuP** 60 **RS** 2 **KO** 13 **MR** 0/6 **GS** 10 **GW** 11
Besondere Kampfregelein: Überrennen (8, 2W) / Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

Vogelschwarm (einige Habichte, Weißen, Rabenvögel)

Schnabel: INI 12+W6 AT 14 PA 7 TP W6+1 DK H
LeP 9 **AuP** 35 **RS** 1 **KO** 7 **MR** 2 **GS** 20 **GW** 3
Besondere Kampfregelein: Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4).

Die Vögel fliehen, sobald sie verletzt sind, lassen sich aber keinesfalls auf einen Kampf am Boden ein.

Wie viele Vögel und Wildschweine Sie Ihren Helden zumuten wollen, bleibt Ihnen überlassen. Aber bedenken sie, dass sie aus Freundschaft zum Schrat handeln und deswegen keinesfalls bis zum Tod kämpfen werden.

Schließlich kommen die Helden zurück zu den Noioniten, wo sie Larissa alles erzählen können. Die Geweihte ist zunächst angemessen

verwundert, lässt die Helden jedoch (wenn sie sich auch nur halbwegs Mühe geben) schließlich gewähren.

Nun gilt es, den Puppenspieler zu finden, denn es gibt nur eine Chance, den Zauber zu brechen. Folgende Hinweise könnten den Helden helfen:

- Der Waldschrat hat von einem großen, stinkenden Mann mit struppigem Haar gesprochen.

- In der Hütte am Dorf befanden sich Schnitzzeug und die stinkenden, alten Bottiche.

- Auch das Einhorn sprach von einem großen Mann mit schwarzem, struppigem Haar.

Beschreiben Sie unter den Schlafenden zwei große Männer mit dunklem struppigem Haar, die infrage kommen. Bei näherem Hinschauen

(Sinnenschärfe +4) aber sieht man, dass die Hände des Puppenspielers gelblich verfärbt sind und er, wenn man sich über ihn beugt, einen leichten Geruch nach Gerbsäure an sich hat. Sollten die Spieler noch Hilfe zum Kombinieren brauchen, so ist es auch möglich, dass der Puppenspieler eine Wunde an der Unterseite der Hand hat, die von einem Schnitzmesser herrühren könnte. Diese Hinweise sollten ausreichen, den richtigen Schluss ziehen zu können.

Ein weiterer Lösungsweg ist eine magische Analyse der Schlafenden, denn beim Puppenspieler fehlt die IN DEIN TRACHTEN-Zauberkomponente, die bei allen anderen zu sehen ist (siehe Seite 85), denn er hält sich in seinem eigenen Traum auf, nicht in dem eines anderen.

UND SIE LEBTEN GLÜCKLICH BIS AN IHR ENDE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Horn bohrt sich tief in das Fleisch des schlafenden Mannes mit dem wirren schwarzen Haar und dem bleichen, groben Gesicht. Plötzlich wird das Horn warm, dann heiß, beginnt blendend hell zu pulsieren. Wellen von Licht und Wärme strömen über den Leib des Schlafenden. Und mit einem glockenhellen Klang zerspringt das Horn in tausende winziger Splitter.

Mit einem gellenden Schrei fährt der Hüne hoch, umklammert schreiend mit seinen großen Pranken den Kopf und wiegt schmerzgebeutelt den Oberkörper vor und zurück ... und noch während er seine Verzweiflung herausbrüllt, regen sich neben ihm die Leiber der anderen, räkeln sich die ersten Körper, wird jahrzehntelanger Schlaf aus Augen gerieben, die verwundert aufgeschlagen werden, richten sich die ehemals Schlafenden zum ersten Mal seit unglaublich langer Zeit wieder auf – und erwachen.

Während sich nach und nach die übrigen Bewohner regen, langsam aufsetzen und einander in die Arme fallen, wiegt sich der Gerber unaufhörlich vor und zurück. Irgendwann erstirbt sein Schreien und geht in wirres, heiseres Stammeln über: "Verloren ... meine schönen Puppen ... wo sind meine Kinder ... weg ... alle fort ..."

Larissa gibt ihm schließlich ein Beruhigungsmittel, das ihn zurücksinken und an die Decke starren lässt. Haben die Helden dem Puppenspieler das Horn nicht nur irgendwo in den Leib, sondern direkt ins Herz gerammt, dann verläuft sein Erwachen anders: Er bäumt sich kurz und wild schreiend auf und bricht dann tot zusammen.

Das Erwachen der Dorfbewohner dauert längere Zeit, und vor allem sind sie alle orientierungslos und verstehen nicht, was mit ihnen geschehen ist. Sie wissen, dass sie merkwürdige Dinge geträumt haben,

ahnen aber noch nicht, dass dieser Traum über hundert Jahre gedauert hat. Die Noioniten sind zunächst mit der Situation überfordert, denn sie können sich nicht um alle Erwachenden gleichzeitig kümmern, so dass Sie Ihren Helden hier noch Einiges abverlangen können – zumindest wenn Ihre Spieler Spaß an einer solchen Szene haben.

Die Dorfbewohner erkennen die Helden als Personen, die irgendeine Rolle in ihrem Traum gespielt haben. Umgekehrt können die Helden die meisten Dorfbewohner nicht erkennen, da sie im Traum ein anderes Aussehen hatten. Fenn, Yaris und der weißblonde Lessan können sich noch am meisten an die Helden erinnern und wissen, dass sie es waren, die den 'bösen König' besiegt haben. Der Puppenspieler selbst ist über das Ende seines Traums wahnsinnig geworden und bedarf besonderer Pflege der Noioniten.

Larissa verspricht den Helden, dass sie die Dorfbewohner nach und nach mit ihrer Situation und der Zeit, in der sie jetzt leben, vertraut machen wird. Das aber soll langsam und behutsam geschehen. Die Bewohner werden noch einige Zeit hier bleiben, bevor sie (so sie dies überhaupt wünschen) anfangen können, ihr Dorf wieder aufzubauen.

Wenn die Helden ihren Weg fortsetzen, um das Artefakt schließlich zu überbringen, sehen sie in einiger Entfernung Waldschrat und Einhorn. Auf der Stirn des Letzteren prangt der Stumpfen des abgesägten Horns, sichtbares Zeichen einer innigen Freundschaft.

In Schattengrund angekommen, erhalten die Helden den zweiten Teil ihres Lohnes und die Gelegenheit, den staunenden Bewohnern ihre Abenteuer ausführlich zu erzählen. Bald wird es auch in Aventurien wieder ein neues Märchen zu erzählen geben. Der Mühen Lohn sollten **333 Abenteuerpunkte** sein, dazu kommen zwei spezielle Erfahrungen in *Sagen/Legenden* sowie in weiteren Talenten nach ihrer Maßgabe.

DRAMATIS PERSONAE

FINADENIA DEL MARICELLE,

DIE AUFTRAGGEBERIN, PRÄZEPTORIN VON KUSLIK, MAGISTERIN DES IMMERWÄHRENDEN HORTES

Die Präzeptorin von Kuslik ist eine große Frau Mitte Dreißig mit rot-blondem Haar und grünbraunen Augen, die im Immerwährenden Hort der Hesindianischen Gaben jedoch nicht (nur) ihrer Schönheit wegen, sondern aufgrund ihrer tiefgreifenden Kenntnisse der Götterkunde und ihrer Vorlieben für die Mysterien der Zwölfe einen hervorragenden Ruf genießt. Finadenia beeindruckt durch ihr ruhiges, bestimmtes Wesen, kaum jemand kann sich dem Klang ihrer Stimme entziehen. Die Präzeptorin geht mit ihrem Wissen sehr besonnen um und tut nichts Unüberlegtes. Aufgrund der schwachen Besetzung ihres Hortes mit nur zehn Draconitern ist sie häufig auf die Hilfe von Auswärtigen angewiesen, was durch die enorme Finanzkraft des Hortes jedoch bisher nie zum Problem wurde.

DER PUPPENSPIELER

Der Puppenspieler ist der Gerber des Dorfes, sein Name ist Gerberon. In seiner wahren Identität ist er ein großer, grobschlächtiger Mann mit wirrem, schwarzem Haar und kleinen, kohlschwarzen Augen. Seine Hände sind überraschend feingliedrig, wenn auch mit Schwielen übersät und leicht gelblich von Gerbsäure verfärbt – deren Geruch Gerberon auch nie wieder loswerden wird.

In der Traumwelt seiner Puppen aber ist er groß und schlank, mit einem göttergleichen Gesicht, langen, goldenen Haaren und nachtblauen Augen. Hier trägt er einen purpurnen, hermelinbesetzten Samtmantel und eine hohe goldene Krone auf dem Haupt.

Gerberon, stets ein Außenseiter im Dorf, wünschte sich immer, der Held der Märchen zu sein, die seine Großmutter ihm erzählt hat, im Mittelpunkt als herrlicher Herrscher zu stehen. Doch nur seine Puppen taten das, was er wollte, nur sie konnte er beherrschen, nur sie

himmelten ihn an. Deshalb tat er alles, um zum König seiner Welt zu werden, ihr Held zu sein. Doch er wurde zum bösen König, zum Bösewicht im Märchen, denn er erreichte sein Ziel durch Betrug und List und gegen den Willen der Dorfbewohner. Deshalb konnte er sich nicht als Held träumen, denn er wusste, dass er keiner war. In seiner Traumwelt aber ist Gerberon König und damit unbesiegbar und unverwundbar.

DREI DORFBEWohner

FENN, DER WIRT

Der Wirt des *Goldenen Kruges* ist Anfang Vierzig, mit dunkelbraunen Augen, kurz geschorenem grauen Haupthaar, einem imposanten Leibesumfang und lauter Stimme. Er ist einer der wenigen, die den Helden von Anfang an freundlich gesonnen sind und ihnen weiterhelfen. Er hat so seine Vermutungen über den König und seine Puppen, bringt aber nicht den Mut auf, sich ihnen entgegenzustellen. Der *Goldene Krug* ist sein ganzer Stolz, und Schlägereien in der Schankstube wird er zunächst anfeuern, um dann die Verlierer richtig zusammenzustauchen.

Im wirklichen Leben ist er ein dünner Mann mit braunem Haar und wachen, blauen Augen.

YARIS, DIE KRÄUTERFRAU

Yaris ist eine Frau Mitte Dreißig, mit vollem, schwarzem Haar und rehbraunen Augen – wie fast alle Frauen des Dorfes. Sie trägt ein rotes Wollkleid und ein blaues Leinenunterkleid. Als Heilerin des Dorfes kennt sie sich mit Kräutern sehr gut aus. Sie wird die Helden gerne heilen und ihnen zur Seite stehen. Außerdem ist Yaris über alles stets gut informiert, egal wen und was es betrifft: Sie weiß es als erste und ist gerne bereit, ihr Wissen zu teilen.

Im realen Leben hat Yaris dunkelrotes, glattes Haar und hellbraune Augen und ist über und über mit Sommersprossen bedeckt.

LESSAN, DER MÜLLERLEHRLING

Eigentlich ist Lessan der Lehrling des Müllers, am liebsten würde er aber in die weite Welt ziehen, um mit seinem Gesang die Herzen zu erobern. Er ist leichtgläubig und schnell überrascht, dann hält er inne und überlegt mit runden Augen, was das bedeutet. Lessan sieht aus wie Fenn vor etwa 10 Götterläufen und besitzt trotz seiner Naivität ein profundes Wissen über die Märchen und Helden seiner Welt.

Lessan ist in Wirklichkeit ein hübscher junger Mann mit weißblondem Haar und grünen Augen und der Geliebte der Ahnin der Draconiternovizin.

DAS EINHORN

Das Fabelwesen ist ein sehr altes Tier, das entsprechende Macht und Magie in sich birgt. Es ist klein für seine Art, sein Fell silbergrau, Mähne und Schweif aber von leuchtend weißer Farbe. Besonders prachtvoll ist sein kristallenes Horn, in dem sich das Licht in Tausenden von Funken fängt. Es ist ein weises und ehrenhaftes Tier, das sich an seine Verpflichtungen gebunden fühlt und seinen eigenen Begriff von Ehre und Freundschaft hat. Es sucht die Nähe seines Freundes, des Waldschrates, während die Anwesenheit von Menschen es eher ver-

unsichert, da sie ihm so fremd sind. Es wird jedoch die Helden um Hilfe bitten, denn seine Not ist groß. Näheres zu den Fähigkeiten eines Einhorns findet sich in der **ZBA 89f.**, ist aber für dieses Abenteuer nicht zwingend erforderlich.

DIE STIMMIGE DARSTELLUNG EINES EINHORNs

Die Darstellung eines solch mystischen Fabelwesens gestaltet sich stets schwierig, denn wie lässt sich Andersartigkeit adäquat darstellen? Hier einige Tipps:

Senken Sie die Stimme, beschränken Sie sich auf Kerzenlicht und legen Sie entsprechende Musik ein, etwa Soundtracks wie *Dragonheart* oder *Der Mann in der eisernen Maske*. Eine stimmungsvolle, wenn auch für den Spielleiter herausfordernde Möglichkeit ist es, das Einhorn nicht sprechen zu lassen, sondern seine Gefühle zu beschreiben und so zu vermitteln, was es zu sagen hat, oder aber Bilder von dem, was das Fabelwesen übermitteln will, vor den Augen der Helden entstehen zu lassen. Auch möglich ist es, den intuitivsten Helden (oder aber eine Jungfrau in der Gruppe) leise in seinem Kopf die Stimme des Einhorns vernehmen zu lassen. Dieser muss dann für die Gruppe 'übersetzen'. Wie viel Nähe Sie bei dieser Art der Kommunikation zulassen wollen, liegt sicherlich an Ihnen und der Konstellation Ihrer Gruppe.

Ein Einhorn ist ein uraltes und mächtiges Wesen. Es wird Ihren Helden gewiss nicht die Frage beantworten, ob es auch Einhornfrauen gibt und auch sonst nicht für 'Fragestunden' zur Verfügung stehen. Um den Helden die blendende Reinheit und überwältigende Schönheit dieses Tieres (selbst in der Gefangenschaft) zu vermitteln, könnten Sie auch überlegen, Ihre Spieler mit einem hellen Licht zu 'blenden', wenn sie dem Tier gegenüber treten, und ihnen dann erst zu beschreiben, wie sich aus dem Leuchten langsam eine Gestalt schält. Anmut, Kraft und Reinheit sollten die ersten Assoziationen sein, wenn Sie das Wesen beschreiben.

Die Darstellung des Einhorns sollte gut vorbereitet sein und auf die Bedürfnisse der Spielgruppe zugeschnitten werden.

DER WALDSCHRAAT

Mit riesigen, moosgrünen Augen, von Flechten durchsetztem wirren Haar und seiner knubbeligen Nase wirkt der Schrat wie die niedliche Puppe eines Kleinkindes. Doch auch er ist bereits viele hundert Jahre alt, wenngleich die Zeit ihn leicht verwirrt und unbeholfen hat werden lassen. Er besitzt die Fähigkeit, mit den Tieren seines Waldes zu sprechen, sie sogar um Gefallen zu bitten, wenn er das möchte. Menschen versteht er gar nicht und will auch nichts mit ihnen zu tun haben. Er ist ein Teil des Waldes und kann eigentlich keiner Fliege was zuleide tun, sondern will nur in Frieden mit seinem Freund, dem Einhorn leben. Näheres zu Waldschraten finden Sie in **ZBA 168**.

Waldschrat

Hieb: INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 6 **TP** 2W+3 **DK** N
LeP 50 **AuP** 40 **RS** 6 **KO** 20 **MR** 10 **GS** 11 **GW** 11

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (20), Niederwerfen (5, Hieb), Gelände (Wald)

Der Schrat verfügt sogar über einige Zauber, die Sie je nach Situation festlegen können.



1 Hauptplatz; 2 Rashduls Wehrhaus; 3 Pentagrammakademie; 4 Palast des Sultans; 5 Bethaus des Rastullah; 6 Hesinde-Tempel; 7 Karawanserei *Am Basar* (Besitzer: Mahmud ibn Dajin, 80 Schlafplätze); 8 Basarviertel; 9 Phex-Tempel; 10 Rahja-Tempel; 11 Boron-Tempel (nach dem Al'Anfaner Ritus); 12 Der Schwarze Platz; 13 Boron-Tempel (Puniner Kult); 14 Felsengräber; 15 Reiterlager der Novadis; 16 Karawanserei *Haus Festum* (Besitzer: Stover R. Storrebrandt, 62 Schlafplätze, davon 30 für Storrebrandts Fuhrknechte); 17 Hafen; 18 Madamaltor; 19 Karawanserei *Feuriger Shadif* (Besitzer: Tuleiman ibn Djergun, 58 Schlafplätze); 20 Karawanserei *Mhanadi* (Besitzer: Alrik Tsafried Bengaiul, 60 Schlafplätze)

Endlich – es ist augenfällig. Alles ergibt schlagartig Sinn. Ich gehöre zu Ihnen, den getreuen Töchtern der Liebreizenden Satura. Ich erwachte in der Morgendämmerung mit ihrem Kuss auf den Lippen. Sie hat meine Seele geheilt. Ich bin nicht mehr allein. Wäre ich doch nur schon früher sicher gewesen, dass ich bin wie Tante Saginta! Hätte ich nur früher auf meine Fähigkeiten vertraut! Nie hätte ich den Hohn und den Spott der Unwissenden und der Angeber so lange ertragen. Ich hätte sie alle zum Schmelzen gebracht. Das Madamal, Erde und Forst werden mich tragen, mir Vater und Mutter und Bruder sein, die ich hier nie hatte, weil meine leibliche Familie immer nur das Licht der Praiosscheibe sehen wollte und das Madamal fürchtet. Ich bin nicht mehr allein. Ich werde nie mehr allein sein.

*Heil dir, Satura, Mutter der Hexen.
Meine Mutter!*

DAS GERICHTSPROTOKOLL

Gegeben am 12. Tag des Ingerimm im Jahr 25 Barde und Cella

Im Dorfe Garben wurde im vergangenen Götterlauf ein Hexenhaus entdeckt, das am heutigen Tage in ewiger Arbeit von Magister Gorm Tucher und dem Entdecker des Hexenunwesens, dem Dorfschulzen Quandan, gesichtet wurde. Es fand ebenfalls am heutigen Tage ein Prozess mit peinlicher Befragung statt, bei dem die Angeklagte, Saginta Alfaran, zum Tode auf dem Scheiterhaufen verurteilt wurde. Anlass waren die Krankheit und der Tod des Gerion Monoral aus Garben, dem die Dorfwirtin Fitisa Engstrand auf Anraten der Hexe weißen Senf und Willensaat ins Bier getan und ihn damit verberzt haben soll.

Die Hauptangeklagte legte nach der Vernehmung unter der Föller ein Geständnis ab. Angemerkt sei noch, dass es uns nicht gelang, das wütende Katzentier der Hexe mitzuverbrennen, weshalb sich Magister Tucher mit Unserer Zustimmung auf magischem Wege seiner annahm.

Gezeichnet: Burian Rodiak, Ritter vom Orden des Bannstrahl Praios'

DER BRIEF AN QUANDAN

13. Ingerimm im Jahre 25 Barde und Cella

Wertes Quandan,

seid noch einmal bedankt für Eure allzeitige Wachsamkeit. Hätte das Mittelreich mehr Dorfschulzen wie Euch, wir müßten uns weniger Sorgen um das Hexengezücht machen.

Ebe wir zurück gen Gareth reiten, seien mir zwei Anmerkungen gestattet. Zum einen bedaure ich, dass Eure Enkelin die Verbrennung mit ansah und dass meine Männer sie so schnell zurückhielten, als sie das Katzenvieh zu retten suchte. Kein Kind sollte so etwas sehen!

Zum anderen bitte ich Euch, Stillbchweigen über den weiteren Verlauf der Probleme um dieses niederhöllische Viehzeug zu wahren. Wie Ihr wisst, konnten wir es mit Magister Tuchers Hilfe lediglich einschließen und in das Hexenhaus verbringen, welches wir mit einem Praios-Siegel versahen. Mit kam es vor – so denkbar das auch klingen mag –, dass der Magister sich fürchtete. Ich flehe Euch an, haltet ein Auge auf das Haus und sorgt dafür, dass es auch Eure Nachfolger im Amte tun.

Den Greifen zum Grusse und Schutz!
Burian Rodiak

Windstag, 9. Ingerimm im
neunten Jahre des Kaisers Hal

Was ist nur mit dieser Familie geschehen, während ich in Gareth weilte? Merkt denn keiner, was hier vor sich geht? Seit Großpapas Ableben scheint es außer mir niemanden zu geben, der sich um das spirituelle Wohlergehen der Menschen hier kümmert. Jannik hat nur noch Palinai im Kopf. Ergo und Wolf benehmen sich wie die läufigen Hunde, sobald auch nur ein Rock in ihre Nähe kommt, und Vater interessiert sich für den ganzen Ort, nur nicht für seine Tochter.

Quilla entschwindet manchmal für Tage im Sumpf. Jeder außer mir scheint das inzwischen ganz normal zu finden. Eine sechzehnjährige Maid, die für drei, vier Tage im Sumpf bleibt? Praios, sende mir eine Eingebung. Ich weiß nicht, was ich tun soll.

Erdstag, 10. Ingerimm im
neunten Jahre des Kaisers Hal

Ich habe versucht, mit ihr zu sprechen. Erst dachte ich, sie sei vollständig dem Wahnsinn anheim gefallen. Als ich wütend wurde und sie fragte, was sie allein da draußen treibt und ob es ihr nicht reicht, dass alle jungen Männer in unserer Siedlung über ihr Äußeres und ihr Stammeln spotten, ob sie will, dass man sie für eine hält, die etwas zu verbergen hat, da brach es auf einmal aus ihr heraus – sie kreischte wie eine Vettel, nannte mich einen Verbrecher und stolzen Narren. Ich würde schon noch sehen – wir alle würden noch sehen. Am Ende stand ihr nahezu der Schaum vorm Mund. Ich wusste mir nicht anders zu helfen, als ihr zweimal hart ins Gesicht zu schlagen.

Was ist vorgefallen, während ich in Gareth ausgebildet wurde?

Was haben diese abergläubischen Leute mit meiner Schwester geschehen lassen?

Oder ist es meine Schwester selbst, die etwas Furchtbares getan hat?

Ich muss herausfinden, was sie da im Sumpf treibt. Werde ihr bei ihrem nächsten Streifzug folgen.

Erdstag, 17. Ingerimm im
neunten Jahre des Kaisers Hal

Praios, Herrscher des Lichts, was soll ich nur tun?

Stellst du deine getreulichen Diener so auf die Probe?

Meine Schwester ist eine Hexe. Nun steht es geschrieben. Diese Worte wiegen schwer wie Blei.

Ich bin ihr nachgeschlichen in dieses vermaledeite Haus im Sumpf, wo sie sich eingenistet hat und die Gewächse und Tränke und Farben und Schriften ihres widernatürlichen Glaubens, ihres Fluchs hortet. Ich habe mit eigenen Ohren gehört, wie sie die falsche Göttin angerufen hat. Hätte Vater doch auf Großvater gehört und verhindert, dass sie sich so viel draußen im Moor bei dieser verfluchten Hexe herumtreibt, die sie auch noch Tante nannte! Nichts als Flausen hat die ihr in den Kopf gesetzt. Hätte Großpapa doch früher die Bannstrahler geholt!

Praios, ich wünschte, du hättest mich mit Taub- und Blindheit geschlagen.

Aber es hilft nichts. Ich muss kämpfen.

Ich habe ihre Manuskripte gefunden und die Seite zum Beweis herausgerissen, auf der sie es selbst zugibt.



DER HERRENSITZ

GABINE WEISS '05

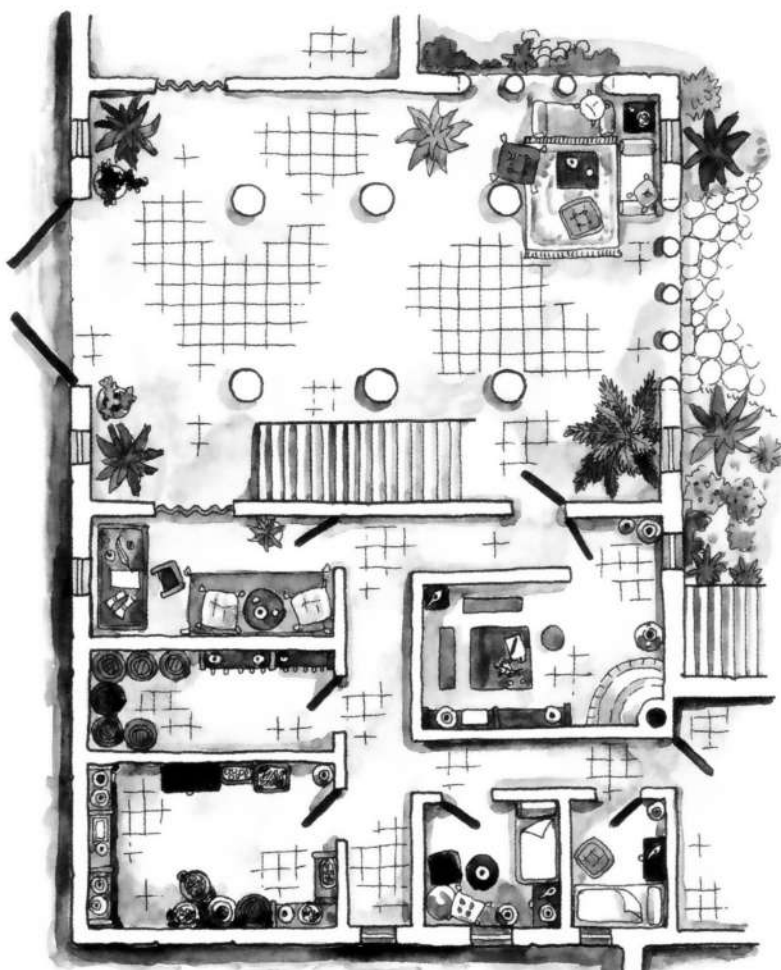
WACKERE RECKEN MIT VORZÜGLICHER
REPUTATION FÜR WISSENSCHAFTLICHE
EXKURSION GESUCHT!
FREIE KOST & LOGIS GEWÄHRLEISTET
ENTLOHNUNG NACH MÜNDLICHER
VEREINBARUNG

MAGISTER BALTHASAR BALTHUSIUS
SCHWEFELBRECHERGASSE,
ROTES BACKSTEINHAUS

*Halo Kira, wir haben einen
Alten Geheimgang bei der ruine
gefunden, treffen Morgen nach
mittag an der Muelle.*

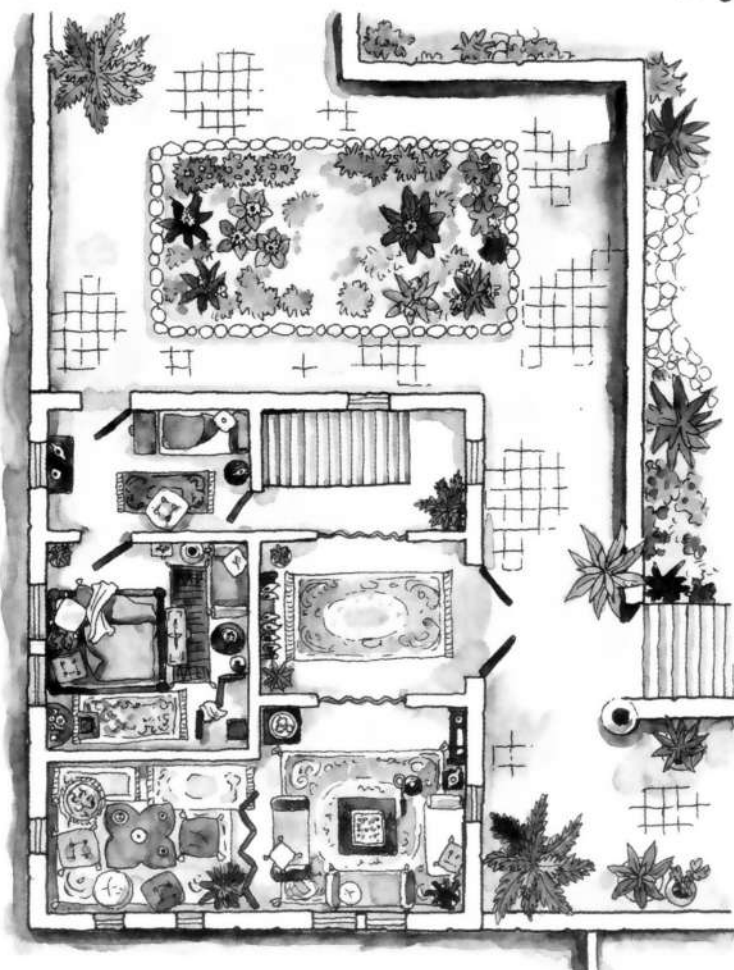
HANDOUTS ZUM KURZABENTEUER
MARMORTRÄNEN

DER PALAST DER WESIRA



Untergeschoss Trakt I.

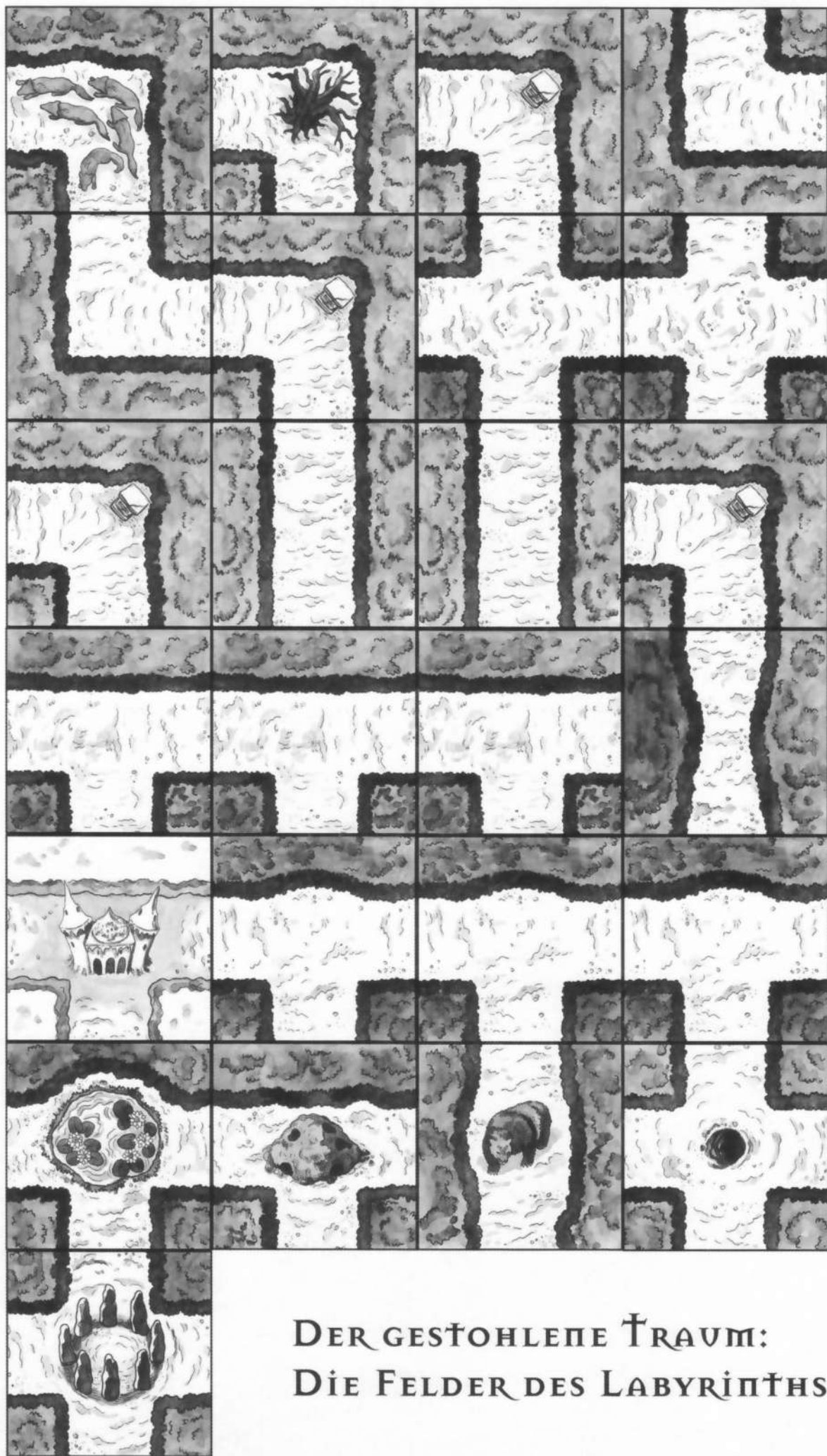
Eingang



Obergeschoss Trakt I.



Übersichtsplan Palast



DER GESTOHLENE TRAUM:
DIE FELDER DES LABYRINTHS

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

VERWUNSCHEN & VERZAUBERT

REDAKTION: MOMO EVERS • AUTOREN UND AUTORINNEN: ASTRID MOSLER, FALK BEHR, KATHARINA PIETSCH, MARK WACHHOLZ, MARTINA POETH, OLIVER HOFFMANN, THOMAS FIPP, TOBIAS HAMELMANN, TOBIAS RADLOFF UND TYLL ZYBURA

Die Abenteuer *Marmortränen*, *Die Bestie von Fairngard*, *Damast und Silberglanz*, *Sieben Leben*, *Ogerzähne* und *Hühnerdiebe* sowie *Der Gestohlene Traum* entführen Spielleiter und Helden gleichermaßen in den 'ur-phantastischen', den märchenhaften Teil Aventuriens: Dryaden und Feen, Ruinen und verwunschene Prinzen, Einhörner und Dschinne stehen im Mittelpunkt von Abenteuern abseits von epischen Schlachten, politischen Weltverschwörungen und komplizierten Hofintrigen.

Wo andernorts die Namen großer Helden bei der Rettung des Kontinents zu Legenden werden, brechen hier unerfahrene Abenteuerer auf, um für das Glück Einzelner zu streiten. Als Lohn winkt ihnen nicht nur ewige Dankbarkeit, sondern auch ein sicherer Platz im Herzen jener 'einfachen' Aventurier – und in ihren Geschichten, die, über Generationen weitergetragen, dereinst zu neuen Märchen werden können.

Zum Leiten der Abenteuer aus dieser Sammlung sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden* und *Zauberer & Hexenwerk* erforderlich; Kenntnis der Box *Götter & Dämonen* sowie der Spielhilfe *Zoo-Botanica Aventurica* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 130

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / NIEDRIG

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ, ZAUBEREI,
KAMPFFERTIGKEIT,
HINTERGRUNDWISSEN

ORT UND ZEIT
ALBERNIA, ANDERGAST,
PORDMARKEN, RASHDUL,
WINDHAG; IN NEVERER ZEIT



€ 16,00 • CHF 28,60



9 783890 643915

I3009



DAS SCHWARZE AUGEN UND AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.

ISBN 3-89064-391-4