

ADVENTURIEREN

FÜNF DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR FREUNDE DER MÄRCHENHAFTEN PHANTASTIK

MÄRCHENWÄLDER ZAUBERFLÜSSE

NR. 153
Einstieger

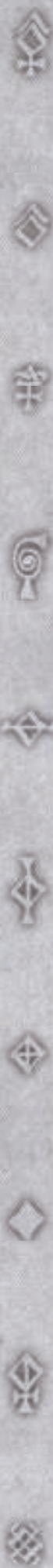
Das Schwarze Auge

13040

Das Schwarze Auge

MÄRCHENWÄLDER ZAUBERFLÜSSE

VLISSES SPIELE





AVENTURIEN

VLRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GesamtreDAktion

Florian Don-Schäven,
Thomas Römer

Lektorat

Florian Don-Schäven, Ilmo Evers

Coverbild

Slawomir Maniak

**Umschlaggestaltung,
graphische Konzeption und Satz**
Ralf Berseuck

Innenillustrationen

Zoltán Boros, Caryad,
Eva Dünzinger

Tangorri, Rick Hershey,
Björn Lensing, Florian Stifz,
Sabine Weiss

Belichtung, Druck und AVerbindung
KOPROWSKY GROUP, POLAND

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von
Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,
1999, 2007 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch
auszugweise, 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.

Printed in Poland 2007

ISBN 978-3-940424-02-0

Das Schwarze Auge

MÄRCHENWÄLDER ZAUBERFLÜSSE

FÜNF DSA-KURZABENTEUER FÜR
FREUNDE DER MÄRCHENHAFTEN PHANTASTIK
FÜR DEN MEISTER UND 3 BIS 5 HELEN

Redaktion
MOMO EVERS

Autoren
MATTHIAS FREUND, MICHAEL MASBERG,
SEBASTIAN THURAU UND ULI LINDNER

Gewidmet
ASTRID LINDGREN,
WEIL IHRE MÄRCHEN WAHR SIND.

Mit Dank für Ideen, Mithilfe, Anmerkungen:
Anton Weste, Chris Gosse, Christian Quitschke, Dan Bühler,
Daniel Simon Richter, Jan A. Liedtke, Jan Michael Ullmann,
Lena Kalvauer, Marcus Friedrich, Michael Schöper,
Nicole Heinrichs, Patrick Reed und Simone Gründken

und den heroischen Testspielern Daniela, Fabian, Felix, Jens,
Matthias, Melanie, Oliver, Tanja und Uwe

Jan und Thom, die den Zauber auch außerhalb Deres bewahren helfen

sowie Ulisses-Spiele für einen märchenhaften Neuanfang
und der gesamten DSA-Redaktion für die seit vielen Jahren
zauberhafte Teamarbeit an einer wundervollen Welt.

ULISSES
SPIELE

INHALT

VORWORT	5
DEM MEISTER ZUM GELEIT	5
DIE ABENTEUER IN KÜRZE	6
DER BAUM UND DAS MÄDCHEN	7
Ein altes Märchen.....	7
Abenteuerhintergrund (Meisterinformationen).....	7
Einführung: Der das Leben verwehrt ist	9
Prolog: Auftakt in Sinoda	10
Kapitel I: Die Sehnsucht der Toten	13
Kapitel II: Das weiseste aller Tiere	16
Kapitel III: Durch den Quell des Lebens	17
Kapitel IV: Baum des Lebens, Tal des Todes	19
Ausklang: Alles wird gut	22
Ein neues Märchen	23
DER LETZTE WUNSCH	24
Selemer Märchenstunde	24
Die Villa der Elemente	28
RIESIGE LIEBE	35
Auf ins Abenteuer	36
Unterwegs im winterlichen Borkwald	37
Im alten Mauerjann	42
Auf der Suche nach Tuloft	49
Wie Geister zu spuken	50
Ein erlösender Kuss	51
Dramatis Personae	52
EICHNORNSCHWEIF UND SCHMIEDESCHÜRZE	54
Es war einmal	54
Das Abenteuer	54
Hämmer in der Nacht	55
Der Reise erster Teil - Durch die Wildermark	62
Der Reise zweiter Teil - Durch die Warvikei	65
In der Stadt der Toten	66
Anhang	70
FALKENHERZ	73
Es war einmal	70
Hintergrund (Meisterinformationen)	74
Für eine Handvoll Daten	73
Kapitel I - Der Trutstein	75
Kapitel II - Am Rotwasser	79
Kapitel III - Auenherz	80
Kapitel IV - Die Freiheit des Falken	85
Ausklang	86
Anhang	87
KOPIERVORLAGEN	90



VORWORT

Geschätzter Weltenretter, verehrte Weltenretterin,
liebte Spielleiter männlicher und weiblicher Natur,

Märchenwälder, Zaubertflüsse ist die Fortsetzung der Abenteuer-
sammlung **Verwunschen und Verzaubert** – auch hier dreht sich alles
um den phantastischen Teil Deres: um Feen und Riesen, um Tierkö-
nige und jahrhundertealte Flüche, um Dschinne und Geister, Wich-
tel und Kobolde, um Baumschrate, um Freundschaft und Hoffnung
und Sehnsucht, Hass und Missgunst, das Geheimnis des ewigen Le-
bens und die wahre Liebe.

Hintergrundkenntnisse der aventurischen Welt sind auch in diesem
Band nur in Grundzügen erforderlich; nahezu alle Szenarien könn-
ten auch mit unerfahrenen Spielern gespielt werden. Die vorliegende
Sammlung ist kaum für Gruppen geeignet, die Spiele rund um Intrig-
en, große Schlachten und Prominenz erwarten.

Kleine Schicksale stehen im Mittelpunkt dieser Abenteuer – und
auch, wenn die Helden auf ihrer Reise uralten Zauberkreaturen be-

gegnen können, sind diese doch nicht an dereumspannenden Ver-
schwörungstheorien interessiert, dienen nicht großen Fürsten oder
Kriegsherrn, sondern widmen sich einzig und allein jenen, die ihnen
gegenüberstehen: jenen kleinen, vergleichsweise unerfahrenen Serei-
tern, deren Heldenherz dennoch am rechten Fleck schlägt.

Tauchen Sie ein in die märchenhafte Welt von Aventurien – und wer-
den Sie selbst ein Teil jener Geschichten, denen die Kinder Deres mit
leuchtenden Augen lauschen, wenn es Nacht wird und die Feuer hell
in den sternenklaren Himmel lodern. Und wer weiß: Vielleicht ist
es eines Tages der Name eines Helden Ihrer Heldengruppe, den ein
Aventurier auf den Lippen und im Herzen trägt, wenn er selbst auf-
bricht, um eigene Abenteuer zu bestehen.

Halle/Saale im Juni 2007

Für die Autoren

Momo Evers

DEM MEISTER ZUM GELEIT

Die Abenteuer in dem vorliegenden
Sammelband sind in altbewährter Ma-
nier aufgebaut: Zu Beginn finden Sie eine Zusammenfassung der
Handlung, Personen- oder Ortsbeschreibungen sind wo möglich in
übersichtlichen Kästen dargelegt oder finden sich am Ende im Ab-
schnitt **Dramatis Personae**. Informationen zum Vorlesen oder Nach-
schreiben finden Sie in umrahmten Kästen. Ein Einordnungskasten
zu Beginn eines jeden Abenteuers legt Ihnen 'das Wichtigste in Kür-
ze' dar: Ort, Zeit, Anforderungen an die Heldengruppe sowie einen
zusammenfassenden Überblick zur Hervorhebung der Teilaspekte.
Wird die **Kurzfassung** verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrem
ersten Auftreten kursiv gedruckt. **VERSALIEN** kennzeichnen Zau-
ber oder andere magische Handlungen, **KAPITÄLCHEN** Liturgien. 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' ver-
kommen. 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 wim-
mern (oder mit dem Hinweis auf ihre Familien) um Gnade flehen
zu lassen, wenn es zur Situation passt.

Die **Märchenwälder, Zaubertflüsse** fünf Abenteuer auf begrenztem
Raum präsentiert, sind lediglich für die Handlung wichtige Szenen
ausführlich beschrieben. Solche, in denen es vielerlei Unwägbarkei-
ten gibt, sind angerissen und mit alternativen Möglichkeiten und
den daraus resultierenden Ereignissen versehen. An einigen Stellen
ist eine strikte szenische Abfolge der Ereignisse nicht möglich, da
nicht vorauszuweisen ist, welchen Weg die Helden zuerst beschreiten
werden. Dort wird eine Abfolge der Ereignisse lediglich vorgeschla-

gen. Nach ein letzter Wunsch an Sie, verehrte Spielleiter und Spiel-
leiterinnen, zum Geleit: Zögern Sie nicht, jedes Abenteuer auf die
Bedürfnisse Ihrer Gruppe hin abzustimmen. Ihre Gruppe sollte im
Mittelpunkt eines jeden Abenteuers stehen – und Aves, der Gott der
Abenteurer, wacht über sie. Lassen Sie als Spielleiter bei einem Würf-
wurf durchaus einmal Fünfe gerade sein, wenn Ihre Gruppe nach
bestem Wissen und Gewissen und verantwortungsvoll handelt. Phän-
omen gerade anderweitig beschäftigt ist und das Glück Ihren Spielern
nicht hold ist. Dummheit oder Arroganz mögen in einer Welt wie
Deres mit dem Tod bestraft werden – nicht aber Heldenmut und der
Wunsch, zu helfen – zumindest nicht in so einem frühen Stadium
eines Heldenlebens.

REISELEKTÜRE

Sie werden beim Durchlesen dieses Abenteuers an einigen Stellen auf
Quellenverweise stoßen. Die weiterführenden Hinweise sind in der
Regel nicht notwendig für diese Abenteuer, können sie jedoch berei-
chern. Außerdem können Sie aus den angegebenen Werken nach Be-
lieben Quellen herausuchen und als Vorlesetexte für die Abenteuer
verwenden. Unterstützendes Material für die vorliegende Sammlung
finden Sie vor allem in der **Zoobotanica Aventuria** sowie in **Am Gro-
ßen Fluss**, das der Welt der Feen und Anderwesen großen Raum gibt.
Mehr über Geweihte, Kämpfe und Magie erfahren Sie auf Wunsch
in den Regelbänden **Wege der Helden**, **Wege des Schwerts**, **Wege der
Magie** und **Wege der Götter**.

Weitere im Band verwendete

Quellen und ihre Abkürzungen sind:

AB	Aventurischer Bote
Dämonenkronz	Unter der Dämonenkronz aus der Box Borbarads Erben (zum kostenlosen Download auf www.culisses-spiele.de)
Raschtul	Raschtuls Atem
RdK	das Abenteuer Rückkehr des Kaisers
Schild	Schild des Reiches

MÄRCHENKULTUR IN AVENTURIEN

Märchen sind das zentrale Thema dieser Anthologie. Lassen Sie die
Helden in Schenken auf Märchen erzähler treffen oder einen Reisen-
den aus der Region auf ihr Lagerfeuer stollen und um 'Asyl' bitten, der
ihnen als Dank Märchen seiner Heimat erzählt. Wenn Ihre Gruppe
Spaß daran hat, kann der Erzähler die Helden ihrerseits bitten, Mär-
chen aus ihrer Region zu erzählen, oder er kennt auch ein solches,
das frühere Abenteuer der Helden – natürlich verfremdet – wieder-
gibt. Denken sich Ihre Spieler spontan Märchen aus, können Sie
diese möglicherweise in die in diesem Band verwendeten Abenteuer
einbinden. Besonders stimmungsvoll ist es, bereits in anderen, voran-
gehenden Abenteuern immer mal wieder ein oder mehrere in dieser
Anthologie versammelten Märchen an die Helden heranzutragen,
damit diese von der Wucht des Märchenstoffes in diesem Szenario
nicht erschlagen werden. Es gibt einige Märchen erzähler und eine le-

bendige 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 in dieser Anthologie 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 Gebrüder 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 zuhause 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 zwölgöttliche ersetzt, ein Tausch von Männer- und Frauenrollen (der schüchterne Prinz und die tapfere Heldin) ist ein weiterer

Entfremdungsaspekt, ebenso die Verwendung aventurischer Namen und Orte. Auch die Betonung von Horrorelementen ist möglich, denn fast alle Märchen haben eine unheimliche oder grausame Komponente. Zudem können durch Vermischung bekannter Märchenelemente sehr leicht neue und entfremdete Märchen kreiert werden.

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 **Märchenwälder**, **Zauberflüsse** 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. Und vielleicht trägt dieser Barde ja den Namen *Falber Falkenherz* (siehe Seite 88).

DIE ABENTEUER IN KÜRZE

Der Ratschluss der Götter ist unergründlich, und nicht immer ist der Tod das Ende des Lebens. Was, so fragt sich **Michael Masberg** in **Der Baum und das Mädchen (1)**, kann geschehen, wenn der schwarze Rabe nicht kommt, um ein kleines Mädchen, das gestorben ist, über das Nirdendmeer hin in die Hallen des dunklen Boron zu tragen? Was geschieht, wenn Körper und Geist zunehmend verfallen und der Geist im nichttoten Leib doch nicht sterben kann? Und was, wenn man als götterfürchtige Heldengruppe versucht, einem solchen Wesen zu helfen, und dabei auf den Rat einer Kreatur angewiesen ist, die für das Beantworten einer simplen Frage mindestens drei Menschenleben zu benötigen scheint? 'Nebenbei' gilt es in diesem Abenteuer, die Dschungel Maraskans zu er- und zu überleben – jenem Eiland Deseo, das nicht umsonst die 'tödliche Insel' genannt wird.

Inmitten der uralten Stadt Selem, in Aventurien verstreut als Hort uralter Echsenkulte und verwirrter Geister, lauscht ein kleines Mädchen mit großen Augen einem Märchen erzählt – und bricht dann unvermittelt zusammen. Dann erhebt es sich wieder, doch ist nicht mehr dasselbe Kind: Ein Dschinn hat von ihm Besitz ergriffen. Nur mit Einfallsreichtum und Mut und der Hilfe eines Geisterbibliothekars gelingt es den Helden in **Der letzte Wunsch (2)** von **Matthias Freund**, das Mädchen zu retten und den letzten Wunsch des Dschinns zu erfüllen.

Im wahrsten Wortsinn riesengroß ist jene Kreatur, die ihre schützende, mühlenradgroße Hand über das Schicksal zweier Liebender ausbreitet und diese damit unverhofft und unbedacht in große Schwierigkeiten bringt. In **Riesige Liebe (3)** schickt **Sebastian Thurnau** Helden und Spielleiter gleichermaßen in den hornischen Winterwald und spinnt ein wunderschönes Märchen rund um verzauberte Bösewichter, einen waschechten Magierturm, eine verzauberte Magd in einem Bett aus Damast, eine zum Verzweifeln liebenswerte Fee, ihren übergroßen Freund und den romantischsten Kuss Deseos. Es ist **Thorn Eisinger**, der Schmied der Helden persönlich, der die jungen Abenteuer um einen Gefallen ganz besonderer Art bitten: Sie sollen eine alte Schuld begleichen und seinen Freunden, den Hämmerlingen helfen Feenwesen, die Dese und insbesondere den Handwerkern eng verbunden sind. Ihre Reise führt die Helden in **Eichhornschweif und Schmiedeschürze (4)** von **Uli Lindner** durch das Herz der Schwarzen Lande Aventuriens, durch Ruinen und schlimmere Überreste großer Schlachten, durch Leid und Tod – und lässt gerade jene kleinen Helden und ihre Begleiter einen Funken Hoffnung in den Herzen jener sjen, die in den Kriegen der letzten Jahre viel mehr als nur ihr Haus und ihre Familie verloren haben. In Weiden steht der Trutstein, inmitten der Fluten, dort, wo

das Rotwasser beginnt. Viele Märchen ranken sich um diesen Stein – und es ist an den Helden, die wahre Geschichte zu erfahren, Liebe und Leid zu verstehen und einen uralten Fluch zu brechen. In **Falkenherz (5)** entführt **Michael Masberg** die Helden in das mittelnächtliche Herzogtum und in eine zutiefst romantische und herzerreißende Ballade rund um das Leben eines Bardens und die Liebe im Herzen zweier Frauen, wie sie unterschiedlicher nicht sein können: einer uralten Hexe und einer der sagenumwobensten Feen Aventuriens. Ob es den Helden gelingt, den uralten Fluch zu brechen, auf dass der Falke wieder fliegen kann?



DER BAUM UND DAS MÄDCHEN

VON MICHAEL MASBERG

MIT DANK FÜR GEDULD UND HILFE AN MOMO UND DANIEL,
ALLEN GEWIDMET, DIE AN DIE SCHÖNHEIT DER WELT GLAUBEN.

*„Der Tod ist eine Bruchstelle, kein Ende.“
— Ernst Jünger*

Das Abenteuer im Überblick

Zauberhafte Wesen und Begegnungen: ein untotes Mädchen, der Tückkönig der Harnischträger, der Pflanzenkönig der Lebensbäume, Geister

Suchworte zum Abenteuer: Die Helden begegnen einem Mädchen, das zum Nichttod verdammt ist. Nur die Früchte vom

ersten Lebensbaum können ihr helfen. Doch dieser befindet sich im Herzen Maraskans.

Spielort: Südmaraskan

Zeit: etwa 1030 BF

Helden: Abenteurer der Erfahrungsstufen Einsteiger bis Erfahren, die keine Berührungsängste mit der maraskanischen Kultur haben und auch keine allzu schwachen Nerven

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

Ein altes Märchen

„Es lebte ein Mann namens Denderan und er war Buskur des frommen Königs. Rur Plan sah eine ganz besondere Prüfung für ihn vor, denn der Calen des Äthragins hatte seine geliebte Tulmajid gestreift und drohte sie nicht nur dem Leben, sondern auch dem ewigen Kreis der Wiedergeburt zu entreißen. Doch wie Rur die Welt eingerichtet hat – und die Welt ist schön – ist gegen jedes Übel ein Kraut gewachsen.“

So erfährt Denderan in der heiligen Stadt vom Baum des Lebens, dem man seiner Art, den die Hand der Schöpferin in den Weltendukus gegeben hat, und von seiner Frucht, die Tulmajid retten würde. Auf seinem Weg lagen viele Prüfungen, Hürden, die er mit dem Bild seiner sterbenden Liebsten im Herzen überwand: [...]

Am Ende seiner Reise blickte er auf das nebelverhangene Tal zu seinen Füßen. So dicht war der trübe Dunst, dass er den Blick auf alles versperrte, was sich in dem Tal befand. Nur ein Baum durchstieß das klamme Meer und es war der Baum, der erste und größte der Lebensbäume – ihr Haran. Ehrfürchtig verharrte Denderan bei dem Anblick der Wipfel, dann schritt er hinab in den Nebel.

Über das, was er dort erlebte, sprach er mit niemandem. Als er jedoch das Tal wieder verließ, war sein einst braunes Haar weiß wie das eines Greisen, doch in seiner Hand hielt er fest umklammert, die Frucht des Lebens. So kehrte er heim und rettete seine Tulmajid.“

— das Märchen vom Lebensbaum

ABENTEUERHINTERGRUND (MEISTERINFORMATIONEN)

„Alles, was geschieht, folgt dem Plane Rurs. Das heißt nicht, dass wir alles, was geschieht, verstehen müssen oder können.“

— der maraskanische Wanderpriester Frumold zu seinen Gefährten

Anmerkung des Autors

Die nachfolgenden Texte schildern die Ereignisse auf maraskanische Weise – auch um Ihnen, weiter Spielleiter, den Zugang zur maraskanischen Seele zu erleichtern. Sicherlich kann man vieles von dem Geschehen auch anders deuten und niederlegen – doch bliebe auch das nur eine Interpretation, da die wahren Beweggründe des Übernatürlichen uns Sterblichen verborgen bleiben müssen. Der Elf, Novadi und Gareth Ihrer Gruppe wird sicherlich auch selbst eine ihm angemessene Erklärung für sich finden. Lassen Sie ihm seine Überzeugung.

Unsere Geschichte beginnt mit Mahabjida, einem zwölfjährigen Mädchen aus Sinoda. Sie hat ihre Eltern verloren, als die Haffajas* das Land nahmen, und wohnt nun bei ihrem Onkel Garalor, einem Schmied, und ihrer Tante Calenusab zusammen mit vielen anderen Verwandten in einem Turmhaus in der südmaraskanischen Hafenstadt. Eines Tages macht sie sich zusammen mit ihrer Tante auf eine Reise in das Binnenland. Tante Calenusab möchte eine Base vierten Grades besuchen, die Mahabjida noch nicht kennt. Unterwegs hören sie von einem 'Ungeheuer', das seit einiger Zeit umgeht, missgestaltet durch Gift der Häutlichen aus dem Herzen des Dschungels. Doch wie das Unglück es will, bleibt es nicht bei den Gerüchten: Eines späten Nachmittags, das nächste Dorf ist nicht mehr weit entfernt, schlän-

gelt sich das Wesen, ein Schlangemensch (MGS 83), aus dem Unterholz hervor und fällt über Tante Calenusab her. Mahabjida läuft davon, verstört von dem Anblick, und hofft, dass Rur Plan immerhin ihr Überleben vorsieht – da hat die Chimäre sie auch schon eingeholt und tötet das Mädchen mit einem Biss, um sich dann aber der schmackhafteren, weil reichhaltigeren Nahrung zuzuwenden.

So könnte die Geschichte von Mahabjida an dieser Stelle zu Ende sein. Tatsächlich beginnt sie jetzt erst, denn der schweigsame Gott Boron hat noch Großes mit dem Mädchen vor, so dass er sie, die vor ihrer Zeit gestorben ist, in das Leben zurücksendet. Was genau in diesem Moment geschieht, ist in dem Mysterium zwischen Leben und Tod verborgen, der Maraskaner würde es sich wohl so erklären:

„Der Blick von Bruder Boron schweift in dem Augenblick von Mahabjidas Tod eher zufällig über die Saenerie. Lange Zeit war er mit anderen Orten auf dem Weltendukus beschäftigt, wie seine Aufmerksamkeit erforderten – und wusste er nicht die Insel mit den Wäudern, dem Volk der Maraskaner, in guten Händen? Da muss er sehen, wie ein junges Menschenkind von einem Geschöpf der Häutlichen, die die Welt ihrer Schönheit berauben wollen, getötet wird. Und noch ehe das kleine Seelenlicht sich aufrichtet, zu ihm zu eilen, damit der traurige Bruder die Erinnerung an sich nehme und es vorbereite für das nächste Leben, da spürt Boron die Angst und Trauer Mahabjidas, und die Verzweiflung darüber, dass die Welt ein so hässlicher Ort geworden ist.“

„Was ist denn das?“, muss sich der dunkelverhüllte Bruder in diesem Moment fragen. „Vergehen die Menschen, wie Rur die Welt schuf?“

Kopfschüttelnd beschließt er, ein Zeichen zu setzen, und flüster dem aufstrebenden Seelenlicht Mahabjidas zu: „Noch ist es nicht so weit. Bleibe, wo du bist.“

* Siehe die Liste der maraskanischen Begriffe auf Seite 8.

Anschließend macht er sich auf dem Weg, sich mit den anderen Zwölfgeschwistern über die Situation zu beraten.

Mahabjida hingegen schlägt wieder die Augen auf, als wäre sie nicht vor Kurzem durch den Biss einer Chimäre zu Tode gekommen. Doch anstehend ist Bruder Borin ein kleines Missgeschick unterlaufen, denn auch wenn die Seele in ihrem Körper blieb, fehlen diesem ein paar Eigenheiten, die einen lebenden Körper auszeichnen – und das Schlagen des Herzens ist nur eine davon. (Man mag es ihm nachsehen, fehlt es ihm doch an der Erfahrung, die seine Schwester Tu in diesen Angelegenheiten hat.) Verwirrt und hilflos hockt Mahabjida in der Wildnis Maraskans. Ihr eigener Körper ist ihr fremd und unnatürlich kalt. Sie vermisst ihre Tante, weiß nicht, wo sie ist und wie ihr geschah – und zu allem Überdruß kann sie nicht einmal mehr weinen.

TOTENPFADE – DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Es scheint die Aufgabe von Sterblichen zu sein, die Angelegenheit zu richten – besonderen Sterblichen, deren Seelenkraft hell brennt und deren Schicksalsfäden großen Taten entgegenstehen. Kurz: Mahabjidas Dilemma zu einem guten Ende zu bringen ist die richtige Aufgabe für Ihre Helden.

Die Helden befinden sich gerade in Sinoda und werden von einer Alchimistin angeheuert, ein paar wichtige Zutaten aus dem Binnenland zu beschaffen. Da dies nicht ungefährlich ist, steht ein ansprechender Lohn in Aussicht. Auf dem Weg dringen auch ihnen allerlei Gerüchte an die Ohren, ehe sie zu einem Dorf kommen, in dem unheimliche Ereignisse geschehen. Auf Bitten der Dorfbewohner schauen die Helden nach dem Rechten und können die Ursache auffindig machen: ein untotes Mädchen, das verzweifelt nach etwas Wärme und Nähe sucht.

Schnell wird offensichtlich, dass die Helden es nicht mit einer normalen Untoten zu tun haben, sondern mit einem skurrilen Schicksal. Tatsächlich ist der Ausdruck 'Nichttote' besser angebracht, da Mahabjidas Zustand nicht auf verderbliches Wirken zurückzuführen ist – im Gegenteil. Weil so ein Leben als Nichttote aber nicht erstrebenswert ist, muss etwas geändert werden. Wie gut, dass das Märchen vom Lebensbaumkönig einen Hinweis gibt.

Eine Frucht von dem ersten Baum des Lebens wird Mahabjidas Körper mit neuer Lebenskraft erfüllen. Doch es scheint nur ein Wesen zu geben, das weiß, wo sich das Tal des Lebensbaumkönigs befindet: der Haran-ga-Cumradjin, der Tierkönig der Harnischträger. Nachdem die Helden ihn gefunden und das vermutlich zermürbendste Gespräch ihres Lebens geführt haben, können sie sich zusammen mit Mahabjida auf den Weg zu dem 'Tal der Zurückgebliebenen' machen, wo sie die letzte Prüfung erwartet. Denn die Existenz des Lebensbaumkönigs hat viele ruhelose Geister angezogen, und diese werden es den Helden nicht leicht machen.

ZEITLICHE EINKÖRPERUNG

Die Ereignisse um Mahabjida sind in der jüngeren Gegenwart Aventuriens angesiedelt (um 1030 BF mit einem Spielraum von ein paar Jahren in beide Richtungen). Das Abenteuer spielt in der Zeit nach dem Krieg gegen den Dämonenmeister, und das Shikanydad, das freie Maraskan im Süden der Insel, besteht bereits seit ein paar Jahren.

DIE HELDEN

Die Helden sollten keine völligen Einsteiger mehr sein, sondern bereits ein paar Abenteuer erlebt haben. Es versteht sich von selbst, dass keiner der Helden Vorurteile gegen Maraskaner haben sollte – Thalianser, erkonservative Mhanadistans, Praioten oder Maraskanerveteranen mit Kriegstrauma würden ohnehin nie einen Fuß auf das verfluchte Bannland setzen. Helden mit Missionierungszwang sind sicherlich reizvoll, werden aber in diesem Abenteuer mit ihrer Aufgabe vermutlich an den Wissenden scheitern. Golgariten, Bannstrahler und ähnliche Helden werden Probleme damit haben, der nichttöten Mahabjida zu helfen – ein Held mit Totenangst kann hingegen reizvoll sein.

Generell ist das Abenteuer für Nicht-Maraskaner konzipiert. Maraskanische Helden sind aufgrund des schwierigen Verhältnisses des Inselvolkes zu Untoten und Geistern nicht einfach, doch in einer gemischten Gruppe wird sich ein Kompromiss finden lassen.

DIE MARASKANISCHE SEELE

Das maraskanische Volk entstand vor 750 Jahren aus der Verbindung von mittelfränkischen Siedlern und dem nomadisierenden Ferkinastamm der Beni Rurech, der auch den Glauben an die Zwillinggötter Rur und Goro mitbrachte. Dem Außenstehenden erscheint diese eigentümliche Mischung aus tulamidischem und mittelländischem Erbe oft fremd und eigenwillig.

Die Maraskaner gelten als heißblütig, ausgesprochen geschwätzig, laut, aufsässig, respektlos und tiefgläubig, als gewalttätig und philosophisch. Sie lieben bunte Kleidung, scharfes wie süßes Essen, ihre Familie und die Gemeinschaft. Ihr Glaube ist das verbindende Element, das alle Aspekte ihres Lebens durchzieht: Die Welt ist ein Diskus auf dem Flug durch das Nichts, ein vollkommenes Geschenk des zweigeschlechtlichen Schöpfgottes Rur auf dem Weg zu dessen Bruder (oder Schwester) Goro, bewacht und geschützt durch die Zwölfgeschwister (wie man die Zwölfgötter hier nennt).

Wenn Sie Ihr Wissen über Maraskan vertiefen wollen, empfehlen wir Ihnen folgende Lektüre: *Aventurische Helden* Seite 56f. (die Kultur Maraskans), *Götter, Kulte, Mythen* Seite 11 und 133f. (der maraskanische Glaube), *Aventurische Götterdiener* Seite 81f. (die Priester der Zwillinge) und natürlich das Heft *Blutrosen und Maraskan* (aus der Box *Borbarads Erben*, die Sie kostenlos auf den DSA-Seiten von www.spielbox-spiele.de zum Download finden). Außerdem möchten wir Ihnen die bei Heyne erschienenen Maraskan-Romane von Karl-Heinz Witzko (*Treihut, Spuren im Schnee* sowie die *Dajin*-Trilogie: *Tod eines Königs*, *Die beiden Herrscher* und *Die Königsjarve*) ans Herz legen.

Des Weiteren empfiehlt sich für das Leiten dieses Abenteuers die Kenntnis der Bände *Mit Geisterkraft & Spürenmacht* und *Zoo-Botanica Aventurica*.

MARASKANISCHE BEGRIFFE

Im Abenteuertext werden Sie auf einige Begriffe des Maraskani stoßen, die *kurz* hervorgehoben sind. In diesem Kasten finden Sie die entsprechenden Erklärungen für *Garethja* und *Fremdji*.

<i>Athragin</i>	das den Weltendiskus umgebende Chaos, Ursprung der Dämonen
<i>Beni Bornrech</i>	Maraskaner aus den Exilantensiedlungen
<i>Burkur</i>	ein königlicher Ritter
<i>Bruderlose, der</i>	der Namenlose
<i>Dharjindan</i>	der Dämonenmeister Borbarad
<i>Djadurah</i>	Jagdgas
<i>Dschunhara</i>	Junkerin
<i>Fremdji(s)</i>	allgemeine Bezeichnung für Nichtmaraskaner
<i>Garethja(s)</i>	Bezeichnung für Mitteltreicher
<i>Hafajadad</i>	die Fürstkomturei
<i>Hafjap</i>	Dienet des Fürstkomturs, gleichrangig mit niederen Dämonen
<i>Hamaawater</i>	Geschichtenerzähler
<i>Haran-ga-Cumradjin</i>	der Tierkönig der Harnischträger
<i>Häulich(e)</i>	alles der Schöpfung schädliche, Dämonisches
<i>Ka'Shik</i>	Dorfschulze
<i>Ka'Weyrad</i>	ein kleiner Beamter
<i>Kladj</i>	Klatsch und mehr als das: ein Lebensgefühl
<i>Tavern'muah</i>	'mehr als eine Taverne', also eine Herberge
<i>Wizende</i>	Selbstbezeichnung der Maraskaner in Glaubensfragen

EINFÜHRUNG: DER DAS LEBEN VERWEHRT IST

Vieles in diesem Abenteuer hängt von Ihrer Darstellung Mahabjidas ab. Aus diesem Grund möchten wir Ihnen ein paar Hinweise und Erklärungen an die Hand geben, um das Abenteuer meistern zu können. Es beginnt mit der Vorstellung Mahabjidas.

MAHABJIDA

Erscheinung

Ein schwarzhaariges Mädchen von etwa zwölf Jahren. Der Blick der grauen Augen ist gebrochen und es ist nicht immer einfach zu sagen, wohin Mahabjida gerade blickt. Ihre Haut ist bleich und beginnt zu verwesen. In Brust und Rücken klappt eine hässliche Wunde von dem Biss des Schlangemenschen. Bis die Helden sie anders kleiden, trägt sie einfache maraskanische Tracht.

• Mahabjidas Äußeres wird sich mit fortschreitender Verwesung ändern (siehe auch Szenen des Verfalls).

Charakter

Mahabjidas Hintergrund können Sie ab Seite 7 nachlesen. Zu Beginn des Abenteuers ist Mahabjida ein ängstliches und verwirrtes Mädchen, das hilflos und allein in der Fremde gestrandet ist – und sich abseits mit dem Umstand anfreunden muss, nicht tot zu sein. Den Helden (und leider auch vielen anderen) bringt sie ein kindliches Vertrauen entgegen. Ihr Zustand ist ihr rätselhaft und verwirrt sie, ihre Angewohnheiten werden immer seltsamer.

Mit der Zeit verliert sie sämtliche Ängste und Sorgen (und kann sich und die Helden dadurch in Gefahr bringen). Der Tod beginnt sie langsam zu faszinieren, gleichermaßen ziehen Lebende sie an. Dabei fällt es ihr immer schwerer, Gefühle zu empfinden und nachzuvollziehen – sie beginnt sie zu vergessen.

Darstellung

Die Darstellung Mahabjidas unterteilt sich in verschiedene Stufen. Zu Beginn (bevor die Helden sie treffen) ist sie etwas Unbekanntes und Unheimliches, wahrscheinlich sogar Bedrohliches. Danach ist sie hilflos und klammert sich geradezu an die Helden, die ihr helfen wollen – dies darf durchaus etwas Unangenehmes für die selbstlosen Helfer haben. Gegen Ende hin wird ihr Verhalten immer seltsamer (siehe Szenen des Verfalls), da sich ihr Geist dem toten Körper anpassen scheint.

Sicherlich entbehren manche Szenen nicht einer gewissen – wenn auch grotesken – Komik. Mahabjida sollte aber nicht zu einer rein komödiantischen Figur werden, sondern eine ernstzunehmende Person bleiben, die unter ihrem Zustand leidet und deren Tragik darin liegt, dass ihr die Menschlichkeit immer mehr entgleitet.

Mahabjida als Nichttote

Alter: 12 Jahre Größe: 1,54 Schritt

Besondere Eigenschaften: MU 18; IN 12; KK 20; Angst vor Hunden 7; Dunkelangst 6; Neugier 10 (mit der Zeit verliert sie alle Ängste, entwickelt jedoch die Nachteile Gefühlskälte, Morbidität und Lichtempfindlichkeit)

Wichtige Talente: Rufen 2; Schleichen 2; Sich Verstecken 3

Besonderheiten: Gegen Einfluss- und Eigenschafts-Zauber wird ihr Magieresistenz (MR 5) verdoppelt, gegen Zauber mit den Merkmalen Herrschaft und Form ist sie vollständig immun. Sie besitzt eine enorme Stärke und kann Lebewesen mit bloßen Händen oder durch Bisse Lebenskraft rauben und sich zuführen – allerdings fürchtet sie sich vor dieser Eigenschaft.

Sollte Mahabjida als Nichttote 'sterben', wird sie sich bald darauf wieder erheben, kann sich aber an den Moment ihres Todes nicht mehr erinnern.

TOTENLEID UND HELDENWIRKEN

Nachfolgend finden Sie ein paar Grundlagen zu den Eigenheiten einer Nichttote sowie die Auswirkungen von Aktionen der Helden.

PROBLEME EINER NICHTTOTE

• 'Bruder Praios' mag bekanntlich keine Unordnung – und lebende Tote empfindet er als ein Höchstmaß an Unordnung. Aus diesem Grund verfügte er, dass tote Körper, die wandeln, unter dem Licht der Sonne leiden. So auch Mahabjida: Direkte Einstrahlung lässt ihre Haut Blasen werfen und ist sehr schmerzhaft. Dies hat zur Folge, dass sie eine *Lichtempfindlichkeit* entwickelt (während sie alle andere Furcht ablegt). Entweder können die Helden mit ihr nur nachts reisen (was nicht immer möglich sein wird), oder sie müssen sie gründlich verumhüllen und diesen Aufzug mit einer guten Erklärung begründen (bildreiche Beschreibungen von einer entstellenden Hautkrankheit sorgen dafür, dass die meisten Neugierigen schnell das Interesse verlieren).

• Mahabjida spürt keinen Schmerz und auch keine äußeren Einwirkungen von Hitze oder Kälte. Sie würde es zum Beispiel nicht merken, wenn ihre Hand im Feuer liegt. Allgegenwärtig ist nur die Empfindung einer unnatürlichen, inneren Kälte.

• Sie regeneriert nicht auf üblichem Wege. Nur der Verzehr rohen Fleisches ermöglicht es ihr, den Verfall ein wenig zu verzögern – allerdings eckelt sie sich davor, auch wenn sie einen gewissen Hunger darauf entwickelt. Zudem kann sie (ähnlich wie Freie Untote, siehe MGS 80) Lebewesen mit bloßen Händen oder durch Bisse Lebenskraft rauben und sich zuführen – aber auch das liegt ihr nicht. Beide Maßnahmen können nach Meisterentscheid den Verfall verzögern.

• Heilzauber haben bei Mahabjida keine Wirkung, da ihr Körper nicht mehr lebt (in diesem Sinne ist sie ein *unbelebtes Zielobjekt*). Auch Heiltränke und -kräuter helfen ihr nicht.

REAKTIONEN DER HELDEN GEGEN MAHABJIDA

Die erste Reaktion der Helden auf Mahabjida kann feindselig sein. Nachfolgend ist beschrieben, was ein solches Verhalten bewirkt:

• Bei Treffern spürt Mahabjida keine Schmerzen. Sie sucht nach Möglichkeit Schutz bei einem Helden, der ihr wohlgesinnt ist oder zu sein scheint.

• Antimagische Handlungen (wie der REVERSALIS SKELETTARIUS) zeigen keine Wirkung, ängstigen sie jedoch durch die bedrohlichen Zaubergeesten.

• Der BANNFUCH DES HEILIGEN KHALID (AG 90) kann gesprochen werden, erfüllt Mahabjida aber nicht aus ihrer Situation. Statt der eintretenden Wirkung widerfährt dem Geweihten eine blitzartige Vision: Das Rauschen mächtiger Vogelschwingen und der Eindruck eines unergründlichen Rabenauges, dessen Blick auf Mahabjida ruht.

UNTERSUCHUNGEN

• Alle Formen von Hellsichtsmagie zeigen keinerlei magischen Einfluss, der für Mahabjidas Unleben verantwortlich ist. Gleiches gilt für Lirgien wie BLICK DER WEBERIN (AG 91) oder SICHT AUF MAJAS WELT (AG 109); letztere können aber auch eine Vision auslösen.

• Eine SEELENPROFUNG (AG 108) zeigt, dass Mahabjidas Seele noch in ihrem Körper verweilt. Wenn ein Held einen Blick auf die Seele des Mädchens wirft, ist es ebenfalls möglich, die Vision von dem Rabenaugen einzustreuen.

SZENEN DES VERFALLS

Ohne Leben beginnt Mahabjidas Körper zu verwesen – vor allem im schwülen Klima Maruskans. Mit Hilfe der nachfolgenden Szenen können Sie den Weg des Verfalls nachzeichnen. Nach Meisterentscheid können einige Maßnahmen (viel rohes Fleisch ...) den Verfall verzögern, aber nicht aufhalten.

Streuen Sie die Szenen über das Abenteuer verteilt immer wieder ein, um die Helden an den Zustand ihrer Begleiterin zu erinnern, aber auch um zu zeigen, wie Mahabjida sich verändert.

MARASKANER UND UNTOTE

Die Nekromantie ist für die Maraskaner die schwärzeste aller magischen Künste. Leben und Sterben sind für die *Wäwuden* ein ewiger Kreislauf, und eine Seele der Wiedergeburt zu entziehen ist ein großer Frevel an der Schöpfung.

Die Helden müssen aufpassen, nicht als *Haffajus* (Gefolgsleute des Fürstkommandanten, aber auch niedere Dämonen in Menschengestalt) zu gelten, denn das stellt sie auf eine Stufe mit niederen Dämonen – Wesen, mit denen der Weißmaraskaner nicht verhandelt, sondern kurzen Prozess macht. Mit etwas Einfallsreichtum können die Helden diesem Schicksal entgehen.

Früher oder später kann es dennoch zu Szenen kommen, in denen Mahabjida einfach auffallen muss. Nehmen Sie das als Anlass für spannende Verfolgungsjagden, bei denen die Helden vor einem wütenden Maki aufgebrachtster Maraskaner fliehen müssen. Auch wenn man dem ganzen Volk nachsagt, tödlich wie eine Maraske zu sein, so sind die meisten doch einfache Bauern und schnell abgehängt (oder nicht so leichtsinnig, ein paar rennende *Fremdijis* kopflos in den Dschungel zu verfolgen).

DER GERUCH DES TODES

Zeitpunkt: ab Begegnung mit Mahabjida

Es beginnt mit dem Geruch: Zuerst fällt er nur unangenehm auf, mit der Zeit wird der Verwesungsgestank immer deutlicher. Dies lockt nicht nur Aasfresser an, sondern auch einen Schwarm Fliegen, der Mahabjida auf Schritt und Tritt folgt. Die Helden werden sich vermutlich bald gezwungen sehen, teure Duftöle und Parfüms zu kaufen, um die Anwesenheit des Mädchens (auch für sich selbst) erträglich zu machen – zumal die ausufernde Benutzung von Duftwasser leichter zu erklären ist als die Begleitung einer Untoten. Eine kurzfristige Hilfe ist der Zauber WEIHRAUCHWOLKE.

Gegen die Fliegen hilft getrockneter und zerriebener *Mäbelstein* (ZBA 251), der auf Maraskan zwar nicht wächst, in Sinoda jedoch in verarbeiteter Form für 6 bis 10 Silberstücke zu bekommen ist.

DIE ZERSETZUNG DES KÖRPERS

Zeitpunkt: recht bald nach der Begegnung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mahabjida reibt sich schon eine ganze Zeit lang die Nase. Plötzlich niest sie laut und schaut dann fasziniert ihre Hand an. In ihrem Handteller sieht ihr einige weiße Maden, die sich dort munter tummeln.

Würmer und Maden beginnen, sich in Mahabjidas Fleisch einzunisten und es zu zersetzen. Immer öfter können die Helden beobachten, wie sich etwas unter der Haut des Mädchens bewegt, so dass der Anschein entsteht, als würde das Fleisch brodeln. Mitunter fallen die Maden auch aus dem Fleisch und Mahabjida hinterlässt weiße, sich windende Spuren. Ein FULMINICTUS in der Variante *Welle der Reinigung* (Probe +3, 1W6+2 AaP) kann regelmäßig gesprochen, ihren Körper von den Würmern frei halten, doch der fortschreitende Verfall ist nicht mehr zu übersehen.

Etwa kurz nach der Begegnung mit dem *Harun-gu-Cumradjin* schreitet die Zersetzung fort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mahabjida schaut dich mit ihren gebrochenen Augen an. Sie scheint verlegen, dann legt sie dir etwas in die Hand.

"Mir ist gerade mein Ohr abgefallen", erklärt sie. "Ist das schlimm?"

Nicht nur, dass sich immer mehr Würmer, Käfer und Maden ihren Körper als Heimstätte aussuchen, nun beginnt ihr auch das Fleisch von den Knochen zu fallen. Dabei wird Mahabjida ihrem eigenen Verfall gegenüber jedoch immer gleichgültiger.

GEISTIGE VERÄNDERUNGEN

Zeitpunkt: während der Reise im Dschungel

Später wird auch die geistige Veränderung deutlich, die Mahabjida durchmacht. Empfindungen verblasen immer mehr zu einer Erinnerung. Mitunter ist sie sich noch bewusst, was sie nun fühlen sollte, findet dieses Gefühl aber nicht mehr in sich und verzweifelt darüber. Ihre Stimme nimmt eine immer gleichmäßigere Betonung an und wirkt wie von einem schlechten Schauspieler vorgetragen.

Intuitiv spürt sie die Nähe des Todes um sich herum. Wenn in einem Dorf jemand siecht, können die Helden das Mädchen am Fenster entdecken. Vor einem Sumpfloch bleibt sie stehen und schaut sich die blubbernde Masse an, wissend, dass darunter vor kurzem ein Wanderer sein Leben ließ.

Immer öfter handelt sie, ohne sich dessen bewusst zu sein:

• So kaut sie auf einem jüngst verendeten Vogel herum, ohne es zu merken. Wenn die Helden sie nicht darauf aufmerksam machen, wird sie sich später nicht daran erinnern. Merkt sie jedoch, was sie gerade macht, übergibt sie sich mit einem Schwall Maden.

• Ein Held wird plötzlich nachts wach und merkt, dass Mahabjida an seinem Lager sitzt und ihn beobachtet. Wenn er sie anspricht, erwacht sie wie aus einer Trance und findet keine Erklärung für ihr Verhalten.

• Ein bei der Wache eingeschlafener Held schreckt durch ein nahes Knacken auf. Nicht weit vor ihm liegt ein Parder mit gebrochenem Genick, hinter dem Kadaver steht mit Unschuldsmiene Mahabjida.

PROLOG: AUFTAKT IN SINODA

„Maraskan? Ah, Ihr meint Marutan, Effendi, das Land der Wäwuden! Eine giftige Insel, auf die kein götterfürchtiger Mensch seinen Fuß setzt. Nur Verrückte und Mörder zieht es in das Bannland. Bleibt ihm fern, oder die Geschöpften eurer warmen Herrn und die Ährstern Eurer Seele! – gehört am Mhanadi.“

Das Abenteuer der Helden beginnt in Sinoda. Da es durchaus sein kann, dass die Helden im späteren Verlauf hierher zurückkehren, finden Sie neben der Anwerbung auch noch eine kurze Beschreibung der Stadt und ein paar Spielszenen.

DER STACHEL – SINODA

Einwohner: über 4.000, wachsend

Wappen: auf Gelb eine weiße Perle

Herrschaft: Haran Reojian von Sinoda

Garnison: 200 Bewaffnete, die den Kriegs-Wezyradim unterstehen, 20 Gardisten des Haran, ehemalige Freischärler, bewaffnete Bevölkerung

Tempel: Rur und Grot, Effendi (geschändete Ruine, kleines Nebengebäude nutzbar)

Besonderheiten: Magierakademie 'Schule der Vierfachen und Schönen Verwandlung' (AZ 118), Abudijian-Theater (kultureller Mittelpunkt der Stadt); Sinoda ist Hauptstadt des Shikanyads.

Herausragende Handwerker und Händler: zahlreiche Schmiede; Stoff- und Buchdrucker, Steinmetze, Schneider, Weber und Teppichknüpfer

Stimmung in der Stadt: zuversichtlich, lebensfreudig, kämpferisch-entschlossen

Bis vor ein paar Jahren ist Sinoda ein beschauliches Städtchen mit knapp 1.000 Einwohner gewesen, das durch Perlenfischerei, Pfeifenkrautplantagen und Alabasterabbau ein gewisses Einkommen hatte.

Dies änderte sich 1022 BF schlagartig, als im Hafen der Stadt plötzlich eine zusammengestohlene Flotte erschien und die Kämpfer der Kriegs-Wezyradim ('Kriegswesire') die schwarzmaraskanischen Besatzer bis zu den Hängen des Amdeggyr zurücktrieben. Sinoda die Perlenreiche wurde der Stachel des Shikanydads, Grundstein eines neuen, freien Maraskan. Seit dieser Zeit hat sich die Einwohnerzahl Sinodas mehr als vervierfacht.

Wer andere maraskanische Städte kennt, wird schnell finden, dass Sinoda etwas seltsam anmutet, da man im Stadtbild die typischen, hölzernen Turmbauten vergeblich sucht. Der Grund dafür ist der hiesige, holzfressende Aldoc-Käfer.

Man kann gut die Gebäude erkennen, die in den letzten Jahren förmlich aus dem Boden geschossen sind: Sind die alten Häuser Sinodas



würfelförmige Gebäude aus Alabaster, brachten die Beni Bornrech, die Kinder aus der Fremde, einen neuen 'maraskanischen' Baustil mit: Wohntürme aus Backstein. In ähnlicher Weise wurde auch der neue, zweitürmige Tempel von Rur und Gror errichtet. Die Helden erreichen Sinoda über den Fischerei-Hafen, der den Erfordernissen der neuen Stadt kaum gewachsen ist (gleichwohl existieren Pläne zum Ausbau des Hafens, die jedoch noch nicht umgesetzt sind). Hier ist es eng und laut (und das ändert sich auch nicht, wenn die Helden den Hafen verlassen haben). Die Helden können Schiffe aus Khunchom, Festum und Sylla entdecken, deren Kapitäne ihren Unmut über die Unzulänglichkeiten des Hafens kundtun, während die Kapitäne der maraskanischen 'Flotte' die Situation gelassener nehmen. Die meisten von ihnen blicken auf eine bewegte Vergangenheit als Schmuggler und Piraten zurück und sind es gewohnt, verborgene Buchten und einsame Strände anzulaufen – jedenfalls mehr als einen richtigen Hafen.

Maraskaner sind Dorfbewohner, gleichgültig, ob sie im Jahrhundert alten Jergan wohnen, in der Kleinstadt Alrurdan [...] oder tatsächlich in einer der abgelegenen Siedlungen des Binnenlandes. [...] Es ist eine Sache des Herzens, denn in ihrem Herzen leben Maraskaner in kleinen Gemeinden, wo jeder jeden kennt und über alles Bescheid weiß.

—Alidyria Parsfleyli, Aves-Geweihte aus Hylailou

Sinoda ist eine lärmende und damit wiederum typisch maraskanische Stadt. Die Straßen sind voll von Menschen in bunten und bedruckten Stoffen, die ihre Haare, egal ob Frau oder Mann, eigenwillig geflochten tragen. Man sieht die stolzen Kämpfer der Kriegs-Wezyradim und hinzugezogene Beni Bornrech, die sich maraskanischer geben als jeder Maraskaner. Ein niemals enden wollendes Geklapper begleitet die Helden auf jedem Schritt. Garküchen bieten unter freiem Himmel Marasfladen oder Pastetchen an, Teehäuser werden zum geselligen Schwatz aufgesucht. Ganz Sinoda ist von einer lebensfreudigen Zuversicht erfüllt, sieht man die Stadt doch als Zeichen des Neuanfangs und als Stachel im Fleisch des Bösen.

GRÜNDE, NACH SINODA ZU REISEN

Es mag mehrere Gründe geben, warum die Helden sich zu diesem Zeitpunkt in Sinoda aufhalten. Der einfachste ist sicherlich, dass sie sich auf einer Schiffsreise durch das Perlenmeer befinden. Entweder liegt Sinoda ohnehin auf der Route des Kapitäns oder die Gefahren des südlichen Perlenmeers (Erste Sonne 136) zwingen ihn, hier anzulaufen – ein Sturm, Meldungen über Piraten oder notwendige Reparaturen am Schiff sorgen dafür, dass die Helden nun einige Tage in der Hafenstadt verbringen.

Vielleicht sind sie aber auch als Unterhändler eines der großen oder kleineren Handelshäuser der Ostküste hier oder privates Interesse treibt sie nach Sinoda. Alternativ können sie auch von einem Alchimisten auf dem Festland angeheuert sein worden, genau die Zutaten zu beschaffen, die auch Nedimajid benötigt (siehe Seite 12, Die Anwerbung) – in diesem Fall erfüllt die Anwerbung in Sinoda.

LEBEN IN SINODA

Nachfolgend finden Sie ein paar Spielszenen, um den Aufenthalt in Sinoda auszugestalten, die vor allem der Stimmung dienen.

ÜBERNACHTEN AUF MARASKANISCH I – IN DER GROSSEN STADT

Auch auf Maraskan kennt man Fremdenunterkünfte, die hier *Taverniuzaki* ('mehr als eine Taverne') heißen. Eine Herberge mit Ein- oder Zweibettzimmern werden die Helden jedoch vergeblich suchen. Für Maraskaner, die nicht gerne alleine wohnen, ist diese Vorstellung einfach absurd. Und seit im Norden ein dämonischer Feind haust, gibt es noch einen anderen, guten Grund dafür: Wer alleine sein will, hat etwas zu verbergen.

Wenn die Helden auf Einzelzimmer bestehen, wird ihnen eine karge Abstellkammer freigeräumt und zu horrenden Preisen angeboten. Aber auch, wenn sie darauf bestehen, dass sie als Gruppe einem Gemeinschaftsraum alleine bewohnen, machen sie sich verdächtig. Sie können beobachten, wie die Herbergeleute nachts das Gebäude verlassen, um bei Verwandten unterzukommen. Zudem werden sie bemerken, dass man beginnt, ihnen nachzuspionieren.

Wenn sie mit anderen Reisenden (größtenteils Maraskanern) zusammenwohnen, machen sie sich weniger verdächtig, finden aber auch weniger Ruhe. Maraskaner sind ein sehr neugieriges und geschwätziges Volk und reden gerne bis in die Nacht hinein.

EINE NOTWENDIGE SZENE

Flechten Sie beiläufig während des Aufenthalts eine Szene mit Mahabjidas Onkel Garalor ein, einem hiesigen Schmied. Die Helden können den gutmütigen Mann (38 Jahre, schwarzes Haar mit Silberfäden, ausgeprägte Tränensäcke) zum Beispiel auf dem Markt bei einem Eisenhändler treffen, wo er davon erzählt, dass seine Frau und

seine Nichte zu Verwandten auf das Land aufgebrochen sind. Noch macht der Schmied sich keine Sorgen.

ABSCHIED VOM LEBEN

In den Straßen Sinodas können die Helden Zeugen eines maraskanischen Totenzuges werden – ein für *Garethju* und *Fremdju* wirklich erstaunliches Ritual.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört lärmende Stimmen und lautes Rufen, dazu einige Klänge der eigentümlichen maraskanischen Musik. Dort scheint ein Umzug zu kommen. Aus den Häusern und Gassen eilen viele Maraskaner herbei und stellen sich neugierig am Straßenrand auf.

Und dann naht tatsächlich ein bunter Zug. Männer und Frauen in farbenreichen und bedruckten Stoffen ziehen durch das Viertel, schlagen Trommeln und zupfen eigenwillige Saiteninstrumente. Und immer wieder ertönt der Ruf: "Seht her, unsere Bruderschwester ist gegangen, seht alle her, sie weilt nicht mehr bei uns!"

Erst langsam begreift ihr, dass dies nicht ein lustiger Umzug, sondern ein Totenzug ist. In der Mitte wird eine Bahre getragen, auf der offen der Leichnam einer jungen Frau liegt, die über und über mit Blüten des Jiranstrauchs bedeckt ist. Dann wird die Bahre abgestellt und die Schaulustigen eilen herbei, auch Wildfremde, so scheint es euch. Sie betrachten die Verstorbene und bekunden dann laut allen Anwesenden: "Ja, sie ist wirklich fort!" und "Sieh an, sie ist unterwegs."

Maraskaner sind nicht 'tot' – sie sind 'fort', 'gegangen' oder 'unterwegs'. Mit diesem Ritual können sich alle überzeugen, dass die Bruderschwester den Weg in das neue Leben auf sich genommen hat. Diese Form von Umgang mit dem Tod und Verstorbenen mag für *Fremdju* befremdlich bis anstößig sein, für Maraskaner ist es Tradition (und sie schütteln ebenso den Kopf über die Begräbnisrituale der *Chaschju*).

Die Bestätigung des Ablebens ist eine gute Sitte und wird von allen Umstehenden erwartet. So kann es passieren, dass auch die Helden plötzlich zu dem Leichnam gedrängt werden und die Verwandten der Toten sie erwartungsvoll anschauen.

Weitere Spielszenen

• Ein Straßenjunge stiehlt einem Helden die Geldbörse und flieht durch die verwinkelten Gassen, durch Turmhäuser (die mancherorts miteinander verbunden sind, um leichter Verwandte besuchen zu können) und über die Dächer der alten, flachen Bauten Sinodas. Verwandte oder *Garethju* nicht wohlgesinnte Maraskaner können leugnen, einen entsprechenden Jungen gesehen zu haben, um die Verfolgung zu erschweren.

• Vom Shatak-Schnaps berauschte Jugendliche wollen den *Garethju* eine Abreibung verpassen und versuchen, sie auf maraskanische Art (BuM 102) zu einem Handgemenge zu provozieren. Sie können eine ordentliche Schlägerei inszenieren oder zufällig einen Trupp Bewaffneter unter der Führung der Kriegs-Wezrada *Aldifriedjida* auftauchen lassen – im letzten Fall werden die Jugendlichen die Helden beschuldigen, angefangen zu haben, sich nach ein paar harschen Worten *Aldifriedjidas* jedoch trollen.



Betrunkene Jugendliche

Fäuste: INI 9+1W6 AT 11 PA 10 TP(A) 1W6 DK H
LeP 25 AuP 25 RS 0 MR 3 GS 8

Wandschwelle: 8

Kampfsonderfertigkeiten: Beinarbeit, Schwinger, Tritt

Sobald ein Jugendlicher mehr als die Hälfte seiner Lebensenergie eingebüßt hat, zieht er sich zurück.

DIE ANWERBUNG

Auf Maraskan macht man keine Aushänge, wenn man Leute anwerben möchte – man vertraut ganz der Wirkung des *Klady* (ein maraskanisches Lebensgefühl). So können die Helden von mehreren Seiten hören, dass die hiesige Alchimistin *Nedimajid-mit-den-vier-Fingern* ein paar mutige Abenteurer sucht, die sich für sie in die Wildnis schlagen, um "so ein Zeug für ihre widerlichen Tränke" zu beschaffen. Um die Helden zusätzlich zu motivieren, können Sie von maraskanischer Seite einfließen, dass diese Aufgabe nichts für die Helden ist: "Ihr *Fremdju* würdet euch doch sogar verlaufen, wenn eine Straße durch den Dschungel führt!"

Der Weg zur *Nedimajids* Haus ist schnell erfragt. Die ältere Alchimistin (53 Jahre, die grauen Haare zu Schnecken gerollt; ihren Namen trägt sie, weil sie seit Geburt an jeder Hand nur vier Finger hat) bewohnt eines der älteren, würfelförmigen Häuser der Stadt. Sie ist dafür bekannt, dass sie nach allerlei neuen Tränken forscht und immer an neuen Zutaten interessiert ist.

In der nachfolgenden Liste finden Sie die Pflanzen, die die Alte sucht, den Preis, den sie bereit ist, den Helden pro Exemplar zu zahlen, sowie den Probenmodifikator für das Meta-Talent *Kräuter-Suchen* (errechnet sich aus (TaW *Sinnenschärfe* + TaW *Wildnisleben* + TaW *Pflanzenkunde*)/3, siehe auch MMF 27 oder ZBA 223; die Proben sind für *maraskankundige* Helden um 3 Punkte erleichtert):

• mindestens vier *Halblumen* (ein golden schimmernder Pilz, dessen Stiel wirkt, als trage er ein dämmliches Gesicht); 2 S pro Pilz; Probe +10

• mindestens acht *Horuschen-Kerne* (ZBA 240); 3 S pro Kern; Probe +15

• mindestens sieben *Pilzhäute vom Eitrigen Krötenchemel* (ZBA 236); 3 S pro Haut; Probe +10 (in der Nähe der Pilze findet sich mitunter eine *Maraskantarantel* (ZBA 175), die in den Helden Futterkonkurrenten sieht und diese angreift)

• eine *Alraune* (ZBA 227); 4 S; Probe +17

Die meisten dieser Pflanzen ließen sich auch auf dem Markt von Sinoda erwerben, sind dann aber oft bedeutend teurer und selten nennenswert frisch. Die Helden müssen dafür auch nicht weit in den Dschungel, im Umkreis von drei, vier Tagesreisen außerhalb von Sinoda sollte sich alles finden lassen.

DIE KRÄUTERSUCHE IM ABENTEUER

Der Auftrag hat vor allem den Zweck, die Helden aus Sinoda hinauszulocken. Wenn Ihnen ein anderer Anhänger für Ihre Helden attraktiver erscheint, so scheuen Sie nicht, diesen zu verwenden.

Sie können die Helden im Lauf des Abenteuers, wenn sie *Mahabjida* begleiten, mit Pflanzenfinden 'belohnen'. Gerade die sonst (mit einem Probenzuschlag von 17 Punkten) kaum zu findende *Alraune* mag in der Nähe des Lebensbaumkönigs leichter zu finden sein.

KAPITEL I: DIE SEHNSUCHT DER TOTEN

«Wir erröten um das Leben nach dem Tod. Doch wovon träumen die Toten?»

—Kendrian von Belkanka, als Ketzer verfolgter Philosoph, um 800 BF

In diesem Kapitel lernen die Helden Mahabjida kennen und entschließen sich – so bleibt zu hoffen –, ihr zu helfen.

DAS UMLAND VON SINODA

Im Norden der Stadt können die Helden die Alabasterbrüche erkennen, denen Sinoda einen Teil seines Reichtums verdankt, während ihr Weg sie durch die weiten Tabakplantagen führt – auch der Tabak bringt viel Geld ins Shikanydad, spätestens seit dem Pfeifenkrautverbot von 1023 BF, demzufolge jeder Händler beim Einkauf von maraskanischen Gütern auch eine bestimmte Menge an Pfeifenkraut abnehmen muss.

Die Helden können hier Arbeitern und später Reisbauern begegnen, aber auch einem Trupp bewaffneter Kämpfer, der die *Fremdji* misstrauisch mustert und vielleicht auf Streit aus ist. Von kleinen Ponys gezogene Karren bringen Waren in die Stadt und am Wegesrand findet man sich gerne zusammen, um Neuigkeiten auszutauschen.

Anderthalb Tagesreisen von Sinoda entfernt geht das Land in die südmaraskanische Steppe über, die gelegentlich von Bauminselfen und Dorfgemeinschaften durchbrochen wird.

In Kapitel III ab Seite 17 finden Sie weitere Anregungen zur Ausgestaltung von Reisen auf Maraskan sowie ein paar Begegnungen, die Sie auch schon an dieser Stelle verwenden können.

ÜBERNACHTEN AUF MARASKANISCH II – AUF DEM LAND

Regelmäßig – im Grasland wie später im Dschungel – können die Helden auf kleine Dörfer stoßen, die meist mehr, mal weniger wehrhaft sind. Oft reihen sich bis zu einem Dutzend maraskanischer Landhäuser, in denen ganze Generationen einer Familie wohnen, um ein Kloster oder die Ruine einer Turmburg. Im Dschungel kommen mitunter schützende Palisaden dazu.

Reisende sind immer willkommen, denn sie bringen Nachrichten und können Grüße an Verwandte in anderen Dörfern mitnehmen. Dies ist der *Kladj*, das umfassende Informationsnetz der Insel. Mit einer beeindruckenden Selbstverständlichkeit werden den Helden Familiengeheimnisse und private Botschaften anvertraut, gemeinsam mit dem Namen, dem Verwandtschaftsgrad und einigen prägnanten Merkmalen des Empfängers.

Gerade im Binnenland abseits der wenigen Wege finden sich kaum *Tavernen*, allerdings bieten Privatleute Schlafplätze an. Schnell wird mit Stoffbahnen ein neuer Raum für die Gäste geschaffen oder man bettet einen vielversprechenden Helden neben die (aus leicht nachvollziehbaren Gründen) noch unverheiratete Schwester. Das Wohnen ist hier mit inniger Familienbeteiligung verbunden – man erwirbt weniger eine Schlafstätte, sondern wird eher 'zahlendes Familienmitglied'.

Wenn Sie die Helden in Sinoda noch mit den Eigenheiten maraskanischer Speisen (BuM 103) verschont haben, so kennt man hier keine *Fremdji-Küche*, so dass sich schnell ein Brennen in der Magengrube oder Zahnleiden einstellen können.

GERÜCHTE

Lassen Sie den Helden unterwegs einige Gerüchte zu Ohren kommen:

• Ein paar Tage westlich im Grasland wurde jüngst der *Harm-ga-Cumradjin* (siehe Seite 16) gesichtet. (wahr)

• An der Grenze zum *Haffjabad* wurde ein Dorf von dem Heerbann überfallen. Nur wenige sind den laufenden Bäumen und den

kleinen Soldaten entkommen. Die friedlichen Schwestern müssen sehr wütend gewesen sein. (wahr; gemeint ist der Heerbann der friedlichen Schwestern (BuM 122), ein aggressives Naturphänomen, das die Maraskaner dem Zorn der 'friedlichen Schwestern' Tsa und Perrine zuschreiben.)

• Eine große Schlange ist aus dem Dschungel in das Grasland gekrochen. Seitdem werden ein paar Menschen und Tiere vermisst. (wahr; hierunter steckt natürlich der Schlangemensch, der auch Mahabjidas Tod zu verantworten hat.)

• Eine zahnlöse *Haimamutter* erzählt das Märchen vom Lebensbaum (siehe Seite 7).

DAS DORF KARABAB

Etwa zwei Tage, nachdem die Helden Sinoda verlassen haben, gelangen sie nach *Karabab* (die Position des Dorfes können Sie frei festlegen). Es ist ein typisches maraskanisches Dorf. Etwa ein Dutzend Landhäuser haben sich südlich eines Hügels im Kreis versammelt. Die länglichen Häuser mit dem spitzgiebligen Strohdach erheben sich auf niedrigen Stelzen etwa einen Schritt über den Boden und beherbergen ganze Familien. Dazwischen laufen borstige Schweine und gackernde Hühner umher, die Dörfler gehen ihrer Arbeit auf den Reisfeldern oder einem anderen Handwerk nach.

Auf dem Hügel über dem Dorf erhebt sich *Krak'Karabab*, einst die Turmfeste der hiesigen *Dschunhara* (Junkerin), die zusammen mit ihrer Familie von einem unfreundlichen Nebenzweig des Stammbaums in einer blutigen Fehde vor etlichen Lebenszyklen ausgelöscht wurde. Seitdem ist der Turm verlassen und verfällt langsam.

Schnell ist offensichtlich, dass etwas nicht stimmt: Die Dörfler sind sehr schreckhaft und schauen sich stets um, als suchten sie nach einer Gefahr. Einige von ihnen zählen regelmäßig die Tiere durch. Schließlich wendet sich der *Ka'Shik* (Dorfschulze) des Dorfes, ein Mann namens *Scheideran* (Anfang 60, Halbglatze, doch das verbliebene graue Haar lang), an die Helden: Seit ein paar Tagen geht es in dem Dorf nicht mehr mit rechten Dingen zu. Nachts sind unheimliche Geräusche zu hören und es verschwinden Tiere – manchmal spurlos, manchmal findet man noch ihre Kadaver. Man ist kurz davor, um Hilfe nach Sinoda zu schicken, doch dauert es erfahrungsgemäß lange, bis diese eintrifft. Man kann den Helden nicht viel bezahlen, sie aber mit kostenloser Übernachtungen, Lebensmitteln, Werkzeugen oder auch einem prächtigen Tier entlohnen.

Da der eigentliche Auftrag der Helden keinen festen 'Ablieferungszeitpunkt' beinhaltet, können sie sich durchaus um diese Angelegenheit kümmern.

UNHEIMLICHE EREIGNISSE

Die unheimlichen Begebenheiten von Karabab haben eine Ursache: Mahabjida, die die Nähe von Menschen sucht, sich aber gleichzeitig auch vor ihnen fürchtet. Nehmen Sie sich Zeit, bis die Helden Mahabjida auf die Spur kommen. Je länger ihnen verschleiert bleibt, mit was sie es zu tun haben, desto unheimlicher wird die Stimmung – und desto überraschender ist die Auflösung.

GERÜCHTE

• *Djurmold* (22 Jahre, abergläubisch), der Enkel des *Ka'Shik*, will vor zwei Nächten ein Schluchzen und Wimmern vor seinem Fenster gehört haben. (wahr)

• Der Bäuerin *Ramelusab* die *Rundliche* sind gestern Abend Pastetchen geklaut worden, die sie zum Abkühlen ans Fenster gestellt hatte. Erst hatte sie einige Kinder des Dorfes in Verdacht, doch die beteuern ihre Unschuld. Zudem wurden die Pastetchen kurz darauf hinter dem Langhaus gefunden, angelutscht und weggeworfen (was *Ramelusab* sehr kränkt). (wahr)

• Etwas macht nachts die Tiere unruhig. (wahr)

• Die Ruinen von *Krak'Karabab* werden gemieden. (wahr) Man fürchtet, dass dort die Geister der Ermordeten hausen könnten, und will sie nicht wecken. (Maraskanische Geister gelten in erster Linie als

bösartig und meiden den Sterblichen Leben wie Tod gleichermaßen; tatsächlich gibt es dort aber keine Geister.)

SZENEN

Das schicksalsträchtige Seelenlicht der Helden zieht Mahabjida an wie eine Motte das Licht. Das Mädchen wird nachts wiederholt versuchen, sich den Helden zu nähern, sich jedoch immer wieder zurückziehen.

☛ Morgens entdeckt ein Held neben seiner Schlafstätte einen wimmelnden Haufen weißer Maden.

☛ Nachts spürt ein schlafender Held eine kalte Berührung auf seiner Haut. Lassen Sie eine IN-Probe+2 entscheiden, wie schnell der Held aufwacht; Je besser die Probe ausfällt, desto größer ist die Chance, dass er einen Blick auf Mahabjida erhaschen oder sie (zumindest für kurze Zeit) verfolgen kann. Die Beschreibung dessen, was der Held sehen kann, sollten möglichst vage (und abhängig von den TaP* einer *Sinnenschärfe*-Probe) sein. Auch passende Nachteile (*Aberglaube*, *Einbildungen*) können die Wahrnehmung des Helden verzerren. Bedenken Sie bei einer Verfolgung, dass Mahabjida über unermessliche körperliche Eigenschaften und eine unerschöpfliche Ausdauer verfügt.

☛ Wenn die Helden nachts wach bleiben, können sie irgendwann ein Schluchzen hören, das sich an den Hügeln des Graslandes bricht. Bei 6 TaP* einer *Sinnenschärfe* (*Hören*)-Probe kann das Geräusch nördlich verortet werden, bei 9 TaP* hat der Held den Eindruck, es käme aus der Turmrinne.

☛ Tagsüber meint ein Held bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +4 auf einem der Hügel zwischen dem Gras eine zierliche Gestalt mit langen Haaren auszumachen. Als er noch einmal hinblickt, ist die Erscheinung verschwunden. Spuren (*Fährtenwachen* +4) könnten zur Ruine führen.

☛ Helden mit *Gefahrensinntest* können sich öfter beobachtet vorfinden, ohne die Quelle der inneren Unruhe auszumachen.

SPUREN

Halten Sie mögliche Spuren am Anfang recht vage, so dass die Helden unsicher sind, ob sie es mit einem Geist oder einem Lebewesen zu tun haben. Nach ein paar unheimlichen Szenen kommt es zu ersten Sichtungen und einer erfolglosen Verfolgung, ehe die Hinweise sich immer mehr auf die Ruine hin verdichten. Sollten die Helden die Ruine vorzeitig aufsuchen, werden sie Mahabjida dort nicht vorfinden – das Mädchen ist gerade außerhalb unterwegs. Eventuell entdecken sie aber Spuren von ihrem Aufenthalt.

Die Dörfler aus Karabab erweisen sich als keine große Hilfe und sind recht furchtsam. Die Ruine werden sie nicht betreten, und sollte einer von ihnen Mahabjida sehen, wird seine Phantasie die Beschreibung über die Maße ausschmücken.

DAS TOTE MÄDCHEN

Schließlich sollte es zur Zusammenkunft mit Mahabjida kommen. Wir empfehlen dafür die unheimliche Ruine von Krak'Karabab.

DIE RUINE

Bei Krak'Karabab handelt es sich einst um einen klassischen mazarischen Turmbau (*BuM* 104), von dem aber nur noch der kreisrunde, zweistöckige Unterbau aus Stein erhalten ist. Einige faulende Holzreste lassen den hölzernen Aufbau errahnen, der sich einst über das Umland erhob. Im Erdgeschoss können die Helden nach einigem Suche eine Luke in den Keller entdecken.

Seit über zweihundert Jahren hat kein Mensch diese Ruine mehr betreten. Überall liegen Trümmer, Spinnweben nehmen die Sicht und aufgewirbelter Staub die Luft. Das Obergeschoss zu untersuchen kann ein lebensgefährliches Unterfangen sein; Die Stufen sind morsch und der Zwischenboden brüchig, so dass man leicht durchbrechen kann (*Schleichen*-Proben, sonst drei Schritt Sturz). In dem Gemäuer kann es zu Begegnungen mit *Fledermäusen* (*ZBA* 97), *Feldratten* (*ZBA* 155) oder gar einer *Speispinne* (*ZBA* 177) kommen.

1W20+20 Fledermäuse

INI 9+1W6 PA 0 LeP 1 RS 0
Biss: DK H AT 5 TP 1 SP

Wundschwelle: 4

GS 18 AuP 50 MR 2 GW 1

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

1W20+10 Feldratten

INI 9+2W6 PA 0 LeP 4 RS 1
Biss: DK H AT 5 TP 1W6-3*

Wundschwelle: 5

GS 4 AuP 20 MR 0 GW 1

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

*1 Rattenbisse können Krankheiten übertragen.

Eine Speispinne

INI 3+3W6 PA 5 LeP 10 RS 1
Speiengriff: DK NSP AT 18* TP –

Biss: DK H AT 9 TP 1W6

Wundschwelle: 6

GS 6 AuP 25 MR 9/8 GW 5

Besondere Kampfregeln: Netz (2)

*1 Alle 2 KR spint die Spinne einen klebrigen Faden nach einem Opfer (halbiertes Ausweichen). Das Opfer kann sich mit einer Entfesseln-Probe befreien, die für jeden Treffer um 2 Punkte erschwert ist. Zusätzlich erschwert jede misslungene Probe das Entfesseln um einen weiteren Punkt.

Mahabjidas Versteck befindet sich im Keller. Hier verwahrt die *Dschunkara* nicht nur Vorräte, sondern auch Gefangene. Einige Kellerräume ähneln eher Verliesen, und an einer Wand hängt in Ketten gar ein Skelett (das sich allerdings nicht bewegt).

Die Begegnung mit Mahabjida

Wenn die Helden die Ruine betreten, versucht Mahabjida sich immer mehr vor ihnen zurückzuziehen. Zwar spürt sie eine Verbundenheit mit den Helden und etwas zieht sie an, aber gleichzeitig ist sie noch sehr furchtsam. Die Helden können sie schließlich in einem Kellerraum stellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich habt ihr das Wesen gestellt. Doch was offenbart sich euch da im Schein der Fackeln? Kein Ghul, keine entstellte Bestie – nur ein verschmutztes und ängstliches Mädchen von vielleicht zwölf Sommern, das euch mit weit aufgerissenen Augen anstarrt.

„Helft mir, bitte“, spricht es, die Stimme rau, als hätte sie viel weinen müssen in letzter Zeit.

Eine ausführliche Beschreibung Mahabjidas finden Sie auf Seite 9. Halten Sie ein paar wichtige Details (die tödliche Wunde, die gebrochenen Augen) möglichst lange zurück. In dem Gemäuer wird es nicht sonderlich hell sein (trotz der Fackeln der Helden) und die Wunden sind unter ihrer Kleidung verborgen.

Sobald einer der Helden das Mädchen zum ersten Mal berührt, verdunkelt sich kurz die Welt um ihn herum und auch alle Geräusche dringen nur noch gedämpft an sein Ohr. Dann zerfällt der krächzende Ruf eines Raben die Stille, und die Wahrnehmung der Helden wird wieder normal.

Nach und nach sollten die Helden Mahabjidas Zustand erkennen und ihre Geschichte erfahren. Dabei wird sie erst ein paar Details auslassen (vor allem ihren Tod, um die Helden nicht zu verschrecken), aber spätestens, wenn einer von ihnen bemerkt, dass sie eigentlich tot sein müsste, erklärt sie schluchzend (aber ohne Tränen) alles. Es ist offensichtlich, dass Mahabjida zutiefst verstört ist. Sie weiß kaum einen Ausweg und hat Angst vor der Welt.

Wenn die Helden nicht von selbst auf das Märchen von dem Lebensbaum kommen, das sie auf ihrer Reise hörten, wird sich Mahabjida während des Gesprächs an das Märchen erinnern. Plötzlich glimmt eine kindlich-naive Hoffnung in ihr auf: Der Lebensbaumkönig kann sie in das Leben zurückführen – nur wie ihn finden?

WARUM DIE HELDEN MAHABJIDA HELFEN

Sicherlich werden die Helden zuerst den einfachen Weg zu wählen versuchen und – sofern es ihre Fähigkeiten zulassen – Mahabjida auf magischem oder karmalem Wege aus ihrem Zustand erlösen wollen; allerdings sind diese Maßnahmen zum Scheitern verurteilt (siehe Seite 9). Auch wenn einer der Helden Mahabjida erschlagen sollte, wird sie sich kurz darauf (um eine schlimme Wunde reicher) erheben – und den betroffenen Helden in der nächsten Zeit meiden.

Als wichtigste Motivation dient die kurze Boronvision, die ein Held bei der Berührung oder einer karmalen Untersuchung machen kann: Hier steckt offensichtlich mehr dahinter.

Und wenn es noch eines profanen Anstoßes bedarf: Mahabjida kann von ihrem Onkel Garalor erzählen. Als Schmied wird er sich sicherlich mit einer besonderen Waffe erkenntlich zeigen, wenn die Helden seine Nichte sicher (und lebend!) nach Sinoda zurückbringen. (Sollten die Helden Garalor später in Sinoda begegnen, mit ihm sprechen und die Geschichte erklären, wird er dieses Angebot von sich aus machen.)

DER HARNISCHTRÄGER WEIß ES

Mahabjidas Hoffnung ruht auf dem Lebensbaumkönig – doch wie ist dieser zu finden? Die nachfolgenden Informationen können die Helden in der Landbevölkerung gewinnen oder indem sie nach Sinoda zurückreisen (siehe grauer Kasten):

☛ Einige Einheimische kennen das Märchen vom Lebensbaum, aber niemand weiß, wo er zu finden ist. Mal heißt es, er stehe im Herzen der Insel und sei Quell des "Gartens Maraskan", mal, er erhebe sich in einem toten Tal, das seine mächtigen Wurzeln anderen Pflanzen keinen Nährgrund lassen, mal, er wandle auf seinen Wurzeln über die Insel.

☛ Fragen die Helden gezielt nach einem nebelverhangenen Tal – nun, solche gibt es auf Maraskan viele. Sehr viele.

☛ Die Benennung im Märchen als "Haran der Lebensbäume" legt nahe, dass es sich bei ihm um einen Pflanzenkönig handelt. Die Existenz von 'Pflanzenkönigen' (analog zu den Tierkönigen) ist jedoch umstritten.

☛ Wie die Tierkönige müssen sie die ersten ihrer Art sein, als solche unsterblich (es sei denn, äußere Einwirkungen verursachen den Tod – nach maraskanischer Auffassung werden die 'Harani der Flora und Fauna' dann jedoch wiedergeboren).

☛ Auf Maraskan sollen drei Tierkönige existieren: die legendäre Maraskenkönigin *Nanajid* (ein Märchen über die erste Maraske erzählt der Heyne-Roman *Die Königslarve* von Karl-Heinz Witzko auf den Seiten 212–215), der Tierkönig der Marane (auch 'die Rote Plage' genannt, siehe BuM 135) und der *Haran-ga-Cumradjin*, der Harnischträgerkönig, der als das Weiseste aller Tiere gilt.

☛ Wenn kein Mensch weiß, wo der Lebensbaum zu finden ist, dann wohl jene Wesen, die so alt sind wie er selbst: die maraskanischen Tierkönige. Am geeignetsten davon gilt der Harnischträgerkönig aufgrund seiner Weisheit. Allerdings werden die Helden gewarnt: Unterhaltungen mit diesem Wesen gelten als *sehr anstrengend*, da es zwar sehr weise, aber auch sehr nachdenklich sei.

☛ Die Hinweise auf den letzten bekannten Aufenthaltsort des Harnischträgerkönigs führen die Helden tiefer in das Grasland hinein.

RÜCKKEHR NACH SINODA?

Um an Informationen über den *Haran-ga-Cumradjin* oder später das "Tal der Zurückgebliebenen" zu gelangen, kann es sein, dass die Helden sich nicht nur auf die Landbevölkerung verlassen wollen, sondern nach Sinoda zurückkehren, um dort Informationen zu gewinnen. Die Helden können hier in etwa die allgemeinen Informationen gewinnen, die sie auch auf dem Land bekommen. Mögliche Quellen sind der alantische Gesandte *Emupofino Jevoro* (ein rundlicher Herr, der ob seines Humors und seiner Großzügigkeit sehr beliebt ist; er verfügt über viele Kontakte und stellt keine unangenehmen Fragen), der nostrische Gelehrte *Asandrio Urfayyn* (von den Maraskanern 'Asanderan' genannt; ein etwas verschrobener Gelehrter, für den die Welt nie aufgehört hat, ein Wunder zu sein, und der viele Sagen und Legenden kennt) sowie der trinkfeste Wanderprediger *Fumold* (wittes graues Haar, verheerter Gesicht, unbestimmbares Alter; siehe *Die Überlegenen* in der Anthologie *Bienenschwarm und Diskusflug*).

DAS MÄDCHEN MACHT ÄRGER

Eine besondere Herausforderung ist es, Mahabjida in der großen Stadt zu verbergen. Als mögliche Verstecke bieten sich die Schmiede von ihrem Onkel Garalor (siehe Seite 11, *Eine notwendige Szene*; der gutmütige und vom Schicksal bedeuete Mann erweist sich als sehr hilfreich) oder die Ruine des Effend-Tempels an. Aber auch dann macht Mahabjida Ärger.

☛ Mahabjidas extreme Neugier paart sich mit ihrem drängenden Wunsch nach Wärme und der Sehnsucht nach ihrer Familie, so dass sie sich in Gefahr begibt – und die Helden in ebensoe bringt. Sie schleicht sich heimlich aus dem Versteck und sucht das Turmhaus auf. Dabei kann sie nicht nur ihre Verwandten erschrecken (die sie, sofern es sich nicht um Garalor handelt, aus dem Haus treiben), sondern auch die Aufmerksamkeit der Nachbarschaft auf sich ziehen – und damit schnell den Blick ganz Sinodas.

☛ Tiere beginnen, auf Mahabjidas Nähe unruhig zu reagieren. Die meisten fliehen, doch ein garstiger Tuzaker (ZBA 115) greift Mahabjida an (etwa auf dem Weg zu einem neuen Versteck). Mahabjidas *Angst vor Hunden* lähmt das Mädchen, als der Hund seine Zähne in ihr Fleisch gräbt. Wenn die Helden das Tier nicht vertreiben, sondern erschlagen, eilt bald der jammerrnde Besitzer in Begleitung seiner grinsenden Tochter herbei ("Aber Schruffi wollte doch nur spielen ..."), während die Umstehenden den Kopf schütteln ("Das war nun wirklich nicht nötig!"). Einige hilfsbereite Schaulustige wollen sich um Mahabjida kümmern und müssen davon abgehalten werden.

KAPITEL II: DAS WEISESTE ALLER TIERE

«Ein jeder weiß, wie weise das Tier ist. Das sieht man ja schon an der Geschichte mit der Hausfrau!»

—eine maraskanische Biterin zur Gelehrten Marashah Al'Beni-Husna

IM GRASLAND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kein Wöllchen trübt den klaren, blauen Himmel. Ein einzelner, roter Vogel mit gewaltiger Spannweite gleitet durch die Lüfte und sein Schrei, eine Herausforderung an alle, die ihm den Himmel streitig machen wollen, scheint von Horizont zu Horizont zu gellen. Das hügelige Grasland wird nur vereinzelt von immergrünen Wäldern durchbrochen, der eigentliche Dschungel befindet sich weit im Norden.

Da der Harnischträgerkönig die Ruhe seiner Gedanken am meisten schätzt, hält er sich fern vom lärmenden Treiben der Dörfer. Die Maraskaner wissen das und suchen den Tierkönig nur auf, wenn sie wirklich *dringende* Fragen haben – hier mischen sich Respekt mit Pragmatismus, denn wer will schon so lange auf seine Antwort warten, wenn er selber oder ein Freund auch darauf kommen kann? Dennoch beobachten sie seinen Weg und können den Helden die Richtung weisen. Oft ist dieser Dienst mit einer kleinen Gegenleistung verbunden, die meist so aussieht, dass die Helden berichten sollen, was man sich in Sinoda so erzählt oder dass sie eine Nachricht zu einer Tante in einem weit entfernten Dorf mitnehmen sollen.

Die Gruppe benötigt etwa anderthalb Tage im Grasland, um den Tierkönig zu finden. Da er ein großes Tier ist und nur langsam vorankommt, lässt sich leicht seine Spur finden (*Fährtenausuchen*) und verfolgen. Nach ein paar Stunden haben sie ihn, der es nicht eilig hat, voranzukommen, erreicht.

DER HARAN-GA-CUMRADJIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem hohen Gras erhebt sich ein kugelförmiger Hügel, der sich unendlich langsam vorwärts bewegt. Der gewaltige Hornpanzer ragt sicherlich drei Schritt auf und Dutzende weiße Knochenkugeln wuchern auf ihm.

Das uralte Tier hat einen schildkrötenartigen Kopf mit einem grellroten Hahnenkamm und handtellergroßen, tieftraurigen Augen. Als es sich entleckt, kommt es mit einem tiefen Seufzer zum Stillstand.

Der Haran-ga-Cumradjin ist einer der legendären Tierkönige (ZBA 15), von denen es heißt, sie wären die ersten Tiere der Schöpfung, alt wie die Welt und unsterblich. Als solcher ist er tatsächlich ewig alt und geheimnisvoll. Schon die Echsen verehrten den *H'Ranga-Konara*, doch brachten sie wesentlich mehr Geduld mit als die Warmblüter. Und die benötigt man im Gespräch mit dem Tierkönig dringend, da er sich viel Zeit nimmt, über die Welt nachzudenken – aber auch nur so konnte er sehr weise werden. Den eigentlichen Namen des Tierkönigs kennt niemand. Man weiß nicht einmal, ob es sich um einen Tierkönig oder eine Tierkönigin handelt. Der Harnischträgerkönig verfügt über ein beachtliches Wissen, hat jedoch eine stark philosophische Neigung, die um existentielle Fragen kreist. Er beherrscht eine uralte Form der Magie, die der Freizauberei ähnlich ist. Mit den Helden kommuniziert er über eine von allen zu verstehende Gedankensprache.

DIE TIERKÖNIGLICHE DISZIPLIN DER LANGSAMKEIT

Ein Gespräch mit einem Tierkönig ist eine Begegnung, die ähnlich der mit einem alten Drachen ist. Sie ist geheimnisvoll und sollte von den Helden mit dem nötigen Respekt geführt werden. Im Falle des Haran-ga-Cumradjin ist sie vor allem noch etwas anderes: sehr anstrengend und *äußerst* ermüdend.

Führen Sie die Unterhaltung in der Hälfte Ihres üblichen Sprechgeschwindigkeit und schweifen Sie zu philosophischen und scheinbar tiefinnigen Gedanken ab, die nicht einmal Sie selbst verstehen müssen. Wenn endlich ein spannendes Wort fällt, legen Sie davor eine längere Pause ein. Lassen Sie sich vor allem durch die Ungeduld Ihrer Spieler nicht aus dem Konzept bringen. Sie haben bis zum Ende des Fluges des Weltendiskusses alle erdenkliche Zeit. Führen Sie das Gespräch über zwei bis drei Tage (aventurisch, gerne auch irdisch, wenn Sie die Zeit dazu aufbringen), bis die Helden alle wichtigen Informationen haben (und in diesem Fall können diese sich glücklich schätzen, einen derart 'kurzen Plausch' miterlebt zu haben – dies bestätigt ihnen auch jeder Maraskaner, der davon erfährt).

GEDULDSPROBEN

• Mitunter greift der Tierkönig aus der Frage eines Helden willkürlich ein ganz anderes Wort heraus als das eigentlich Wichtige: "Ich? Was bedeutet Ich? Was bin ich und kann ich ich sein, wenn ich im Sinne eines anderen nicht ich bin?"

• Verlangen Sie gelegentliche Proben auf *Selbstbeherrschung* (erschwert um den Wert in *Jähzorn* und um 7 Punkte für *unsterbliche* Helden). Bei misslungenen Proben bricht der Held das Gespräch ab und weigert sich, es fortzusetzen.

• Ganz unvermittelt zieht sich der Harnischträger in seinen Panzer zurück und die Helden stehen vor einer großen, reglosen Knochenkugel, ungewiss, ob das Gespräch beendet ist oder in ein paar Stunden fortgeführt wird. (Ihnen sei gesagt: Der Tierkönig beendet kein Gespräch, es sind stets die menschlichen Gesprächspartner, die es abbrechen. Allerdings denkt er gerne sehr intensiv über seine Antworten und getroffene Aussagen nach.)

• Kurz vor einer Schlüsselinformation wechselt er zu einem elementaren Bedürfnis: "Auch ich muss essen. Bringt mir doch etwas, ich widme mich derweil eurem Problem." Mit einer gelungenen *Tierkunde*-Probe weiß man, was er mit Vorliebe isst: die gefährlichen *Maraskanfledern* (ZBA 171). Nach einigen Suchen (*Waldschleichen* +6, erleichtert um die *TaP** der *Tierkunde*) lassen sich 3W6 der grün-gelben, schleimigen Würmlinge finden. Da sie sich bei Bodenerschütterungen zusammenrollen und bis zu drei Schritt weit auf ihre Opfer zuschnellen, muss eine *Schleichen*-Probe +5 gelingen, um sich vorsichtig zu nähern. Mit geworfenen Netzen (*Schleudern*), Decken (*Körperbeherrschung*) oder mit der geschützten Hand (*FF*-Probe +4) lassen sie sich fangen und dem Tierkönig bringen (der sich bedankt und anfängt, über das Fressen und Gefressenwerden zu philosophieren).

Maraskanfeder

AT 10-RS des Opfers TP Gift*

*1 Stufe 2; GE -1 / keine Wirkung; Beginn: 2 KR; Dauer: 1W6 x Anzahl Treffer in Stunden

SCHLÜSSELINFORMATIONEN

Nach und nach sollten die Helden folgende Informationen gewinnen:

• Der Haran-ga-Cumradjin kennt den Lebensbaumkönig. Er nennt ihn einen "alten Freund", den er lange nicht mehr gesehen hat, da der Weg dorthin sehr beschwerlich sei. Anschließend denkt er ausgiebig darüber nach, warum man immer die Beschwerlichkeit des Weges vorschleibt, um Freunde nicht besuchen zu müssen.

• Der Lebensbaumkönig kann Leben schenken, denn er besitzt viel davon. Doch macht er das nur selten, weil sonst alles durcheinander kommen würde. Wovon er seine Gabe abhängig macht? Das weiß der Tierkönig nicht, da er sie nie gebraucht hat, aber wenn die Helden ihm etwas Zeit geben, kann er sich darüber Gedanken machen. (Er wird es ohnehin machen, aber die Helden tun gut daran, sein Interesse auf andere Gedanken zu lenken.)

• Im Südberge gibt es ein "Tal der Zurückgebliebenen". Die 'Kurzdenkenden' (wie der Tierkönig Menschen und andere Sterbliche gerne nennt) meiden es, weil sie es fürchten. Deswegen werden sie wissen, wo es ist.

- ☛ Den Weg dorthin beschreibt der Tierkönig als sehr lang und mehrere Monde dauernd. (Was aus seiner Sicht vollkommen richtig ist.)
- ☛ Über die Zurückgebliebenen äußert sich der Haran-ga-Cumradjin nur, dass sie "sehr ungeduldig" seien, ansonsten schweigt er.

WEITERE AUSSAGEN DES TIERKÖNIGS

- ☛ "Bin ich der, der ich bin, oder gebiert mich jede Entscheidung neu? Ist jede Entscheidung eine Geburt? Ich blicke zurück und sehe in ein fremdes Leben."

KAPITEL III: DURCH DEN QUELL DES LEBENS

«Wie kann man ernsthaft in diesem Höllenloch leben – und auch noch stolz darauf sein?»

—Abrik Sturmhaube, Soldat aus Rommily, 1009 BF

Die Suche nach dem Tal können Sie frei ausgestalten. Denkbar ist, dass die Helden nach Sinoda zurückkehren, um dort weitere Informationen zu gewinnen, es mag aber auch sein, dass sie gleich in Richtung der südlichen Ausläufer des Gebirges ziehen und sich in den Dörfern nach dem Tal erkundigen. Der erste Weg wird nicht viele Erkenntnisse bringen, die Helden bekommen aber den Ratschlag, zu lauschen, was man sich im Binnenland zu erzählen weiß – der *Kladj* weiß mehr als jedes Buch.

Je nach Vorlieben Ihrer Runde können Sie diese Suche mehr oder weniger ausführlich ausspielen. Von unserer Seite aus wird die genaue Position des Tals nicht festgelegt. In diesem Kapitel finden Sie ein paar Spielszenen, mit denen Sie die Reise ausgestalten können.

REISEN AUF MARASKAN

Die Helden sind viel in der Wildnis Maraskans unterwegs. Auch wenn sie nicht in die südlichsten Tiefen des Dschungels vordringen, seien an dieser Stelle ein paar Worte vermerkt, um die Reise angemessen zu gestalten:

- ☛ Das Grasland ist weitläufig, aber hügelig und – von den wenigen Wegen und vereinzelt Dörfern abgesehen – meist menschenleer. Im Dschungel sind die Helden entweder von grünem Dämmerlicht oder tiefer Schwärze umgeben. Tagsüber ist es erstaunlich leise, in der Nacht erwacht der Dschungel dann mit unerträglichem Geräusch zum Leben.

- ☛ Jeden Abend beginnt es plöcklich wie aus Eimern zu gießen.

- ☛ Anregungen zu weiteren Begegnungen mit der hiesigen Flora und Fauna finden Sie in **ZBA 283**. Denken Sie auch an die Regeln für *Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen* aus **ZBA 205** – ohne ein Haumesser ist meist kein vernünftiges Durchkommen.

- ☛ Von besorgten Dörfern erhalten die Helden die Ratschläge, nachts auf Bäumen zu schlafen (auf denen es zwar auch Raubtiere gibt, aber bedeutend weniger), dass man moskitoverseuchte Wasserlöcher besser umgeht und wie man trinkbares Wasser findet, ohne sich den Flinken Difar einzuhandeln.

- ☛ Proben auf Naturalente sind um 5 bis 8 Punkte erschwert. *Steppen- oder dschungelkundige* Helden dürfen ihre Boni im jeweiligen Gelände zur Hälfte anrechnen, zur Gänze zählt nur *Maraskankundig*.

- ☛ Die Reisegeschwindigkeit liegt zwischen 5 (wegloses Dickicht) und 20 (Dschungelpfad) Meilen am Tag.

- ☛ (KO-20) Nächte lang ist die nächtliche Regeneration um 3 Punkte gesenkt, danach um 1 Punkt.

- ☛ Neben *Blungen Rots*, *Wundfieber* und *Bräuber Schweiß* (**CA 207C**) stechen durch die roten Schwüle *Schwindelanfälle* (KO-Probe um bis zu 2 Punkte misslungen: IW3 SP(A), KL, IN und GE je -2 für 1 SR) oder *Hitzschlag* (KO-Probe um 3

- ☛ "Laut ist der Klang der Stille."

- ☛ "Kennt ihr den Vogel mit der grünen Mütze, dem gelben Kleid und dem schwarzen Schweif? Sein Lied ist frei."

DAS ENDE DER GESPRÄCHE

Die Helden können die Unterhaltung jederzeit beenden – der Tierkönig wird es nicht machen. Wenn sie meinen, dass sie alle nötigen Informationen haben, können sie weiterziehen und Sie mit dem nächsten Kapitel fortfahren.

oder mehr Punkte misslungen: IW6+2 SP(A), Übelkeit und leichtes Fieber für 2 Tage: KL, GE, KO und KK je -2). Langsames Reisen und regelmäßige Rast können die Strapazen ein wenig abmildern. Berücksichtigen Sie auch *Hitzesensenz* beziehungsweise *Hitzeempfindlichkeit*.

Im Gegensatz zu anderen auf Maraskan angesiedelten Abenteuern müssen Sie hier nicht die absolute Tödlichkeit der Grünen Hölle betonen. Vielmehr geht es – wie Sie an den in diesem Abenteuer vorgestellten Begegnungen merken – um den kausigen Zauber und die unüfliche Lebenskraft der Insel. Betonen Sie die Mühen eines Dschungelmarsches (vor allem für unkundige Helden), aber seien Sie nachsichtig, was die Begegnungen mit der meist nicht freundlich gesonnenen Tier- und Pflanzenwelt angeht. Sie können das mit der unbeindlichen Aura Mahabidas begründen, vor der die meisten Tiere zurückweichen.

ÜBER DIE ZURÜCKGEBLIEBENEN

Lassen Sie die Helden, was das Ziel ihrer Reise betrifft, zuerst ein wenig im Dunkeln tappen. Kaum jemand scheint etwas über das Tal der Zurückgebliebenen zu wissen (allerdings kann es sein, dass ihnen jemand den Weg zum Dorf der Zurückgebliebenen beschreibt, einer Gemeinschaft von Menschen, die man nicht gerade als von Hesin-de gesegnet bezeichnen möchte). Schließlich verweist sie jemand auf seinen Onkel *Merchadan*, der zwei Dörfer weiter wohnt. Wenn man schon dahin unterwegs ist, solle man doch liebste Grülle ausrichten und dass Alrech nun doch seine Zulamidja bekommen hat.

In dem besagten Dorf gibt es wirklich einen Onkel *Merchadan*, der *Haimasater* des Dorfes, dessen Haar schneeweiß und dessen Haut von mehr Furchen durchzogen ist als alle Äcker der Goldenen Au zusammen. Zwar ist er nicht mehr der Agilste, doch sein Geist ist überraschend klar. Er kennt folgende Geschichte:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wenn eine Bruderschwester stirbt, dann verlässt ihre Seele die Leihgabe Schwester Tsai und macht sich, versehen mit den Sechzehn Ratschlägen und den Sechzehn Forderungen für das nächste Leben, auf den Weg zu Bruder Boron, um von der Last eines Lebens erlöst zu werden.

Doch leider passiert es, dass manchen dieser Weg versperrt ist. Einige von diesen Bedauerlichen haben der Schöpfung gefrevelt und werden in den Äthrajin gezogen, wo sie zu den Hässlichen werden. Aber es mag auch andere Gründe geben, warum Bruder Boron manche Seelen nicht annimmt und diese Gründe sind vielfältig und rätselhaft wie die Schöpfung selbst.

Diese bedauernswerten Seelen bleiben nun zurück und werden gastige und gehässige Kreaturen. Viele von ihnen sollen sich in einem Tal nördlich von hier versammeln. Der Weg dorthin ist nur Wenigen bekannt, denn Wenige interessieren sich für einen Ort voll von bösen Geistern."

Merchadan kann den Weg beschreiben (er selbst ist nicht dort gewesen, hat ihn aber von seinem Lehrmeister beschrieben bekommen, der ihn wiederum aus einer anderen Legende kennt). Dafür verlangt er jedoch eine Gegenleistung: Die Helden selbst müssen eine Geschichte erzählen, am besten natürlich in ausgefallener und unterhaltender Form (vielleicht eines ihrer Abenteuer oder eines der anderen Mischen aus diesem Band). Hier können Barden, Gaukler und Scharlatane ihre Stärke ausspielen. Schnell versammelt sich das ganze Dorf und fiebert begierig der Abwechslung entgegen.

Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, gar ein kleines Theaterstück zu inszenieren (Mahabjidas Auftritt als Geist würde nachhaltigen Eindruck hinterlassen und viele Fragen nach der vorzüglichen Maske aufwerfen), sollten Sie sich vorher mit den Eigenheiten des maraskanischen Volkstheaters vertraut gemacht haben (BoM 107): Das Publikum ist es gewohnt, während der Vorstellung Forderungen und Verbesserungen vorzuschlagen, und erwartet, dass diese auch umgesetzt werden. Hier ist großes Improvisationsgeschick gefragt. Den Weg zum Tal der Zurückgebliebenen beschreibt Merchadan wie folgt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Folgt dem Fluss im Nordwesten bis zu seiner Quelle. Einen Tagesmarsch nördlich findet ihr einen Teich mit zinnoberröten Fischen. Esst diese nicht! Ihr werdet sehen, warum. Haltet euch nun immer östlich, bis ihr auf den Krötenpfad stoßt. Dies ist eine klammige Schlucht. Folgt ihr bis zum Ende und erstreigt den Berg, der aussieht wie eine feiste Kröte. Von dort aus solltet ihr nordwestlich ein nebelverhangenes Tal entdecken. Wenn nicht, müsst ihr warten.“

BEGEGNUNGEN

EINHORNJÄGER

In der Steppe begegnen die Helden dem Barunn (Barunn) *Mahabjida Gemjular* in Begleitung von sieben Krieger. Alle tragen farbenprächtige Hartholzharnische und eigenwillige Helme; sie sind mit Schwertern, Schnittern, Diskussen und Kurzbögen bewaffnet. Der Barunn erkundigt sich bei der Gruppe, ob sie das Einhorn gesehen hätten, das er mit seinen Leuten jagt. Es hat die Felder seiner Dörfer verwüstet und drei Menschen getötet.

Bei dem "Einhorn" handelt es sich um ein Wollnashorn (ZBA 142). Wenn Sie wollen, kann es später zu einer Begegnung mit dem Tier kommen, bei der die Helden gut daran tun, ihr Heil in der Flucht zu suchen.

Das "Einhorn"

INI 5+1W5 PA 3 LeP 95 RS 4

Horn: DK H AT 10 TP 1W6+5

Trampeln: DK H AT 5 TP 2W20

Wundschwelle: 10

GS 14 AufP 40 MR 0/7 GW 14

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (10), Überrennen (10, 3W6+1), Trampeln, großer Gagner

Nach den ersten ungestümen Angriffen verliert das Wollnashorn leicht die Lust am Kämpfen: Zu Beginn jeder KR wird mit dem W6 gewürfelt. Fällt eine 1, so wendet sich das Nashorn ab, sofern es nicht erneut angegriffen wird oder schwer verwundet ist.

STEVEREINTREIBER

Ein Ka'Weyrad reist in Begleitung einiger Krieger und eines mit Rechentafeln und Schriftrollen beladenen Ponys durch das Land, um Steuern einzutreiben. Die Helden werden misstrauisch beäugt und nach ihren Geschäften befragt. Schnell ist zu durchschauen, dass sie als Schmuggler verdächtigt werden. Hier müssen die Helden sich (wieder einmal) mit Wortwitz und Geschick aus der Situation reden.

Hilfreich ist es, wenn sie frech behaupten, man sei auf dem Weg zu der alten Tante Ramelusab in Syneggan (zum Beispiel; die Helden werden auf ihrer bisherigen Reise genügend Grütle und Personenbeschreibungen mitbekommen haben, um sich einen entsprechenden Hintergrund zurechtzulegen).

GARTIGES GRAS

Eine besondere Heilmücke der maraskanischen Fauna ist das Jagdgras (von den Maraskanern *Djadurzak* genannt, siehe auch ZBA 242), das dem Wirselskraut zum Verwechseln ähnlich sieht, jedoch nicht heilt, sondern sich in die Haut seines Opfers gräbt. Um zu sehen, ob der Held die Gefahr rechtzeitig erkennt, würfeln Sie eine verdeckte *Pflanzenkunde*-Probe + 15.

Doch auch dann ist die Gefahr noch nicht gebannt, denn das *Djadurzak* hat die Angewohnheit, die Fährte von Wärmblütern tagelang zu verfolgen, wobei es sich selbstständig mit der Geschwindigkeit eines flotten Fußgängers fortbewegen kann. Ein Gegenmittel findet sich, wenn die Helden (etwa aus alchimistischer Neugier) etwas vom Kot des Haran-ga-Cumradjin mitgenommen haben: Eine dünne Linie pulverisierten Harnschritzerkots kann von der Raubpflanze nicht überquert werden.

Djadurzak

Jagdgras lässt sich nachts auf seinem Opfer nieder und schlägt schmerzlos Wurzeln in dessen Körper. Jeder Büschel verursacht dann beim Opfer 2 SP pro Stunde. Das Herausreißen eines einmal angewachsenen Büschels verursacht einmal 1W6 SP, und es besteht eine Chance von 19-20 auf 1W20 auf nachfolgendes Wundfieber.

FELSKNACKERS SPUREN

Ein Krachen und Bersten, gefolgt von einem gewaltigen Donner Schlag schreckt die Helden von ihrem Nachtlager auf. Der Dschungel ist nicht mehr weit entfernt. Im Licht des Mondes sehen sie, wie sich etwas den Weg durch den Dschungel bahnt und dabei krachend Bäume umreißt. Nach einigen Augenblicken ist der Spuk vorbei, es bleibt nur ein leises Zittern der Erde zurück.

Dieses Ereignis wird durch den Riesen *Ihyatralin* verursacht, den die Maraskaner 'Felsknacker' nennen (BoM 110). Am nächsten Tag erreichen die Helden den Schauplatz der Verwüstung: Etlche Bäume und ein paar Felsen wurden mit urgewaltiger Kraft zertrümmert. Wenn die Helden sich umschauen, stellen sie fest, dass sie in den Spuren riesiger Füße stehen.

DER WEG ZUM TAL

Wenn die Helden der Beschreibung Merchadans (siehe Seite 17) folgen, können Sie wiederholt Proben auf *Wildnisleben* und *Orientierung* verlangen, um zu prüfen, ob die Helden sich verlaufen. Tatsächlich gibt es die Orte aus der Beschreibung wirklich.

☛ In dem Teich schwimmen einige lecker aussehende Fische. Allerdings sind diese (wie so vieles auf Maraskan) sehr giftig, und der Verzehr ist eindeutig tödlich, wie die Kadaver einiger tierischer Fischräuber in der Nähe des Teiches bezeugen können.

☛ Die Feuchtigkeit in der Klamm, die 'Krötenpfad' genannt wird, ist so hoch, dass man meint, die Luft wäre flüssig. Das Atmen fällt allen außer Mahabjida (die nicht atmet) schwer, und Helden, die etwas schwach auf der Brust sind, können leicht in Ohnmacht fallen (KO-Probe). Zudem scheint die Klamm die Heimat sämtlicher Frösche in Ruks Schöpfung zu sein, deren eindringliches Quaken ohrenbetäubend von den Wänden zurückgeworfen wird.

☛ Der 'Krötenfelsen' ist unangenehm glitschig, lässt sich aber mit ein paar Mühen erklimmen. Von dort aus lässt sich bei gutem Wetter (1-12 auf 1W20) im Nordwesten ein Tal erkennen, in dem der Nebel wulst (*Sinnensuchte* (Seken) + 3) – bei schlechtem Wetter heißt es, Merchadans Ratichlag zu folgen und zu warten.

KAPITEL IV: BAUM DES LEBENS, TAL DES TODES

Zweifach gestaltet sich stets die Schöpfung Ruhs, und das eine kann ohne das andere nicht bestehen. Und manches Mal hat Ruh es so eingerichtet, dass die Gegensätze ganz nah beieinander liegen, so wie die größte Hoffnung sich zur Zeit des größten Leids gesellt und so wie ein Ort voll des Lebens auch immer ein Ort des Todes ist.

—die Hohe Schwester Mithibethjida, Asboran, 1024 BF

In diesem Kapitel stehen die Helden vor der letzten großen Herausforderung des Abenteuers: Die unvorstellbare Lebenskraft, die sich im Lebensbaumkönig sammelt (und die mit dafür verantwortlich ist, dass dieser Teil des Dschungels von dem schleichenden Gift des Chams verschont geblieben ist, das die Insel verändert), hat viele ruhelose Seelen angelockt, die hofften, hier ihre Wiedergeburt zu erfahren. Der Nebel, der in dem Tal walt, ist nicht mehr und nicht weniger als die Verkörperung der Präsenz eben dieser Geister.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es scheint, als würdet ihr in ein trübes Meer blicken, das zu euren Füßen beginnt. Ihr könnt nicht erkennen, wie tief das Tal in das Gebirge schneidet, und sollte es dort Bäume geben, dann walt der Nebel höher als ihre Wipfel. Nur ein einziger Baum ragt erhaben in der Mitte des Tals aus dem Dunst heraus, ein gewaltige, kegelförmige Krone, mehr ein kleiner Wald aus zypresseähnlichen Bäumen, die aus einem stielichen Stamm erwachsen, der sich im Nebel verliert.

Die Helden haben der Tal der Zurückgebliebenen erreicht. Nun müssen sie nur noch ihren Schritt durch den Dunst lenken. Da verharrt jedoch Mahahjida: Sie kann keinen Fuß in das Tal setzen, der wallende Nebel scheint ihr Schmerzen zu bereiten, wenn sie ihn berührt. Das Mädchen wird außerhalb warten müssen, während die Helden sich zum Lebensbaumkönig begeben.

FLIEGENDE HELDEN

Sollten die Helden über Flugmöglichkeiten verfügen, können Sie sie dennoch auf dem Boden halten:

- Tiere meiden das Tal. Wenn ein Held sich mittels ADLER-SCHWINGE in ein fliegendes Tier verwandelt, muss er gegen den Fluchreflex 'seines Tieres' ankämpfen. Verlangen Sie um 16 Punkte erschwerte MU-Proben, bei deren Misslingen der verwandelte Held kopflos die Flucht antritt.
- Die Gier der Geister nach Leben erzeugt einen quati-magischen Sog (vergleichbar mit einer potenzierten Variante der Geistereigenschaft *Gegenstände beleben*, siehe MGS 109), der Helden auf Hexenbesen oder Fliegenden Teppichen mitnimmt. Ihn in die Tiefe reißt. Die Gefährten können den Absturz nur hilflos mit ansehen und müssen ihren Freund im Nebel suchen. (Hier können Sie die Spannung erhöhen, indem Sie Helden wie Spieler über das Schicksal des Abgestürzten im Ungewissen lassen.)

DAS TAL DER TOTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Willkommene Stille umfängt euch. Der Dunst verschluckt alle Geräusche. Ihr wagt kaum zu reden und wenn, dann mit gedämpfter Stimme, als würdet ihr sonst die Ruhe des Ortes stören – oder etwas wecken, das ihr nicht wecken wollt.

Um euch herum stehen dicht die alten Bäume, deren Stämme im Nebel erahmt werden können, während ihre Wipfel vollständig im milchigen Weiß verschwinden.

Über Jahrhunderte hinweg wurden im größeren Umkreis costandane ruhelose Seelen in ihrer Gier nach Leben von dem Tal des Lebensbaumkönigs angezogen. Diese Geister verschmolzen zu einem

bösartigen Kollektiv, das sich in dem Nebel manifestiert und durch seine ambivalente Beziehung zum Leben noch gefährlicher wird: Die Geister begehren das Leben und hassen es, je mehr es ihnen verwehrt ist.

Der Nebel wird den Helden auf ihrem Weg durch das Tal in verschiedenen Formen zusetzen: Er wird versuchen sie zu vergraulen oder sie durch Besitzergreifung ihrer Körper zu instrumentalisieren. Sie werden aber auch Einblicke in das Leid derer erhalten, die nicht sterben können.

Diese Episode können Sie beliebig ausweiten. Zeitempfinden ist ohnehin eine subjektive Wahrnehmung, und die Macht der ruhelosen Seelen führt zu einer Realitätsverschiebung: Der Weg zur Mitte des Tals, den man von außen betrachtet auf höchstens eine halbe Stunde einschätzt, kann Stunden dauern. Die beste Möglichkeit voranzukommen ist es, mit einzelnen Geistern Kontakt aufzunehmen und diese für sich zu gewinnen, so dass die Helden sicher zum Baum des Lebens gelangen.

GEISTERWIRKEN

Im nachfolgenden Teil finden Sie einige Spielszenen, die Sie verwenden können. Diese Szenen sind in drei Kategorien unterteilt: *Erschrecken*, *Erleben* und *Übernahme*.

• **Erschreckende Szenen** beschreiben Geisterhandlungen, die dazu dienen, die Helden zu vertreiben. Dazu erscheint ein Geist als *Schreckgestalt* (ähnlich der dämonischen Eigenschaft, siehe MGS 34): Helden, die der Erscheinung ansichtig werden, müssen eine MU-Probe ablegen, die um den bei der Szene angegebenen Wert erschwert ist (wenn Sie eigene Szenen kreieren, können Sie den Probenmalus frei oder mit 1W6+1 bestimmen). Misslingt die Probe, erleidet der betroffene Held einen Malus in Höhe der bei der Probe fehlenden Punkte auf die Eigenschaften MU, KL, CH und FE. Fällt gar eine 20, flieht das Opfer wie unter Wirkung eines HORRIPHOBUS.

• Eine Szene *erleben* können die Helden (oder einer von ihnen), wenn ein Geist sein Opfer durchdringt. In diesem Fall ist eine MR-Probe fällig (für Helden mit dem Nachteil *Medium* um 3 Punkte erschwert), bei deren Misslingen der betroffene Held die beschriebene Szene erlebt. Dies kann verschiedene Auswirkungen haben, die bei der jeweiligen Szene angegeben sind. Um dies zu vermeiden, kann der Held versuchen, den Traum zu brechen, entweder von 'innen' (mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um die Realitätsdichte, siehe unten) oder mit Hilfe von 'außen' (siehe *Schutzmaßnahmen*).

• Eine *Übernahme* ist für die Helden besonders unangenehm. Viele der Geister schenken sich nach einem neuen Körper. Diese Handlung wird in *Übernahme eines fremden Geistes* oder *Übernahme eines Körpers* (beide MGS 110) unterschieden. In beiden Fällen ist eine MR-Probe fällig. Ebenfalls in diese Kategorie fallen *belebte Gegenstände* (MGS 109f.), die den Helden schaden können.

Schutzmaßnahmen

- Wenn eine Austreibungsschwierigkeit erforderlich ist, wird diese mit 2W6 bestimmt.
- Ein GEISTERBANN wirkt nur gegen einzelne Geister, kann aber eine konkrete Manifestation oder Bedrohung des Nebels zerschlagen. Die *Zonen*-Variante (Probe +3, 12 AsP) löst den Nebel in einem Radius von ZiW Schritt auf (eigentlich: treibt ihn an den Rand der Zone), wenn die ZiP* gleich oder größer als 2W6 sind. Allerdings ist die Zone nicht beweglich, kann den Helden aber für ZiP* Stunden Ruhe verschaffen.
- Da die Gesichte, die die Helden erleben, keine Illusionen sind, ist ein ILLUSION AUFLÖSEN wirkungslos.
- Wirklich sinnvoll sind die Zauber BEHERRSCHUNG BRECHEN und EINFLUSS DANNEN, von denen in der (allerdings kostenintensiven und nicht beweglichen) *Zonen*-Variante.
- Gegen *belebte Gegenstände* empfiehlt sich ein BEWEGUNG STÖREN.
- Die größte Wirkung erzielt wohl der PSYCHOSTABILIS, der die MR gegen den Einfluss der Geister um ZiP* +2 erhöht. Da er

allerdings auf Dauer sehr kostenintensiv ist (8 AsP plus 1 AsP pro SR), kann wohl kaum die gesamte Gruppe daraus Nutzen ziehen.

• Bei misslungenen Mut-Prüben ist der ÄNGSTE LINDERN die erste Wahl, der es gestattet, die Probe (um ZiP* erleichtert) zu wiederholen. In der Variante *Seele beruhigen* (Probe +3) senkt er eine mögliche Totenangst oder Angst vor Geistern um ZiP* Punkte.

• Gegen Geister gerichtete Kampfzauber oder Liturgien sind um die Magieresistenz (10 + 1W6) erschwert. Die halbe MR gilt als Rüstungsschutz gegen magische oder geweihte Waffen.

AUSWEG AUS DEM NEBEL

Die Geister können die Helden ewig durch den Nebel irren lassen, ohne dass diese je die Miste des Tals errreichen. Um dem Grauen zu entkommen, müssen die Helden sich auf einzelne Geister einlassen und diese für sich gewinnen. Einen Hinweis bekommen die Helden, wenn sie die Geister nicht mehr als Bedrohung empfinden, sondern deren Leid durch das Erleben nachempfinden können. (Dramaturgisch geschickt sollten Sie also mit erschreckenden Szenen und Übernahmen beginnen, ehe Sie zum Erleben übergehen.) Mitleidige Helden oder solche, die sich mit Geisterwesen auskennen, können dann von sich auf die Idee kommen, Geistern Hilfe anzubieten.

Dazu müssen sie einen Geist gezielt rufen (wofür nicht unbedingt der GEISTERRUF nötig ist, das Nennen des Namens, den sie im Erleben erfahren haben können, reicht aus) und einen konkreten Dienst anbieten (der sich ebenfalls aus dem Erlebten ergibt). Fortan werden die Helden von einem Flirren umgeben und der Nebel scheint etwas lichter geworden zu sein. Je mehr Verbündete die Helden auf diese Weise gewinnen, desto deutlicher wird, dass ein schimmernder Schild sie umgibt.

Wie viele verbündete Geister nötig sind, um zum Lebensbaumkönig zu gelangen, ist Ihnen überlassen. Jeder verlangt einen Dienst, der ein Aufhänger für ein eigenes Abenteuer sein kann.

STIMMUNGSVOLLE DARSTELLUNG

Für dieses Kapitel sollten Sie ein wenig Aufwand betreiben, um eine möglichst unheimliche Atmosphäre zu erzeugen. Dunkel Sie den Spielraum ab und erhellen Sie ihn einzig durch flackerndes Kerzenlicht. Unterschwellige bis ernervende Hintergrundmusik kann Ihnen eine große Hilfe sein – bedienen Sie sich hier bei einschlägigen Grusel- und Geisterfilmen. Entfernen Sie alle potentiell störenden Elemente vom Spieltisch (vor allem knisternde Chipstüten) und bedienen Sie sich einer ungewöhnlichen, flüsternden oder anders abgewandelten Sprechweise.

INDIVIDUELLE GEISTER

Damit die Helden die Geister nicht nur als bedrohliche Masse, sondern als individuelle Wesen erkennen (die aus ihrem Leid heraus bösartig geworden sind), sollten Sie jedem Geist eine persönliche Note geben. Einige Beispiele finden Sie in den hier vorgestellten Szenen.

Hinter jedem Geist steht die Geschichte eines Lebens und das Leiden eines Todes. Jeder von ihnen steht auf der Schwelle zwischen Leben und Tod, ist erfüllt von der Sehnsucht, eines der beiden zu erreichen – und voller Zorn darüber, dass ihm beides verwehrt ist.

ERSCHRECKENDE SZENEN

Diese Szenen werden abgehandelt wie oben beschrieben.

• Der Geist des Tempelers *Leu von Finsterrod* erscheint wie ein Kriegsdämon. In der schwarzen Fratze scheinen sich alle Schrecken der Hölle widerzuspiegeln; er schwingt ein violettes eingelegtes Flammenschwert, und wer in seine Augen blickt, dessen Gedanken durchfahren schlaglichtartige Visionen von sterbenden und blutenden Leibern. (Probe +5)

• Pechschwarze Bäume, von deren Ästen stinkende Flüssigkeit auf die Helden tropft, säumen den Weg. Ihre Borke schreint sich ständig fließend zu verändern, zeigt grausame Fratzen oder bildet verkrümmte Hände aus. (Probe +3)

• Immer wieder hören die Helden im Nebel Schritte wie von nackten Füßen, die sie zu verfolgen scheinen. Im schlammigen Grund sind Fußspuren wie die von Kindern zu sehen, und ofters meinen die Helden eine Bewegung im Augenwinkel zu erspähen. (Probe +4; die größte Spannung erhalten Sie, wenn Sie den Verursacher nie zeigen.)

DEN TOD ERLEBEN

Jedes Erleben verfügt über eine Realitätsdichte (RD): Addieren Sie die Werte von Mut, Intuition und eventueller *Angst* sowie zehn Punkte für *Einbildungen* und 20 Punkte für *Wahnvorstellungen* und teilen Sie die Summe durch 10. Um den Spielfluss nicht zu unterbrechen, sollten Sie diesen Basiswert für jeden Helden im Vorfeld ausrechnen. Sind mehrere Helden von der gleichen Vision betroffen, gilt der höchste Basiswert als Grundlage weiterer Berechnungen, erhöht um die Anzahl der Betroffenen. Addieren Sie für Magiebegabte einen Punkt, für Elfen zwei Punkte; bei Zwergen ziehen Sie fünf Punkte ab.

Die RD bestimmen Sie abschließend, indem Sie zu diesem Wert 3W6+3 Punkte addieren. Dieser Wert bestimmt die Schwierigkeit, um sich selbst mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe aus dem Gesicht zu befreien. Die Auswirkungen von *körperlichem* und *seelischem Schaden* auf die reale Welt sind abhängig von der RD (1–5: keiner; 6–10: ein Zehntel der Angaben; 11–20: ein Viertel der Angaben; 21–25: die Hälfte der Angaben; 26 und mehr: voller Schaden; siehe auch *Schaden in der Traumwelt* in *MWW* 176).

Mit einer höheren RD ist es leichter, mit den Geistern der Szenerie in Kontakt zu treten. (Wenn Sie dies über Proben lösen wollen, können diese auf die Talente *Heilkunde*, *Seele* oder *Menschenkenntnis* abgelegt werden und sind um 20–RD Punkte erschwert.)

Für nicht betroffene Helden wirken Gefährten, die gerade ein Gesicht erleben, erstarrt wie unter der Wirkung des Zaubers *PARALYSIS*.

Der Unentschiedene

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Erde beginnt zu zittern, dann brechen rings um euch herum die Wände eines Hauses aus dem Boden, wölben sich knapp über euren Köpfen und verschmelzen zu einem Dach. Ihr befindet euch in einem engen Raum. Wohin ihr auch blickt, ihr seht Gemälde einer zierlichen Frau mit rotblonden Haaren, die euch anlacht.

In der Mitte des Raumes kniet ein junger Maraskaner, vor ihm ein Haufen aus Scherben. Ihr meint darin die Trümmer einer lebensgroßen Keramikstatue zu erkennen, eine Statue, die einst eine dunkelhaarige Frau abbildete. Der Mann weint bittere Tränen.

Die Gemälde beginnen zu zerlaufen. Der Mann nimmt eines der scharfen Keramikstücke und beginnt, sich die Haut vom Fleisch, das Fleisch von den Knochen zu reißen.

Der Mann, ein Maler namens *Maurech*, verließ seine Verlobte *Sefirajida* für eine andere Frau, die Schauspielerin *Salemanab*. Als diese ihn ablehnte, traute er sich nicht zurück, verfiel in Schwermut und Todessehnsucht und brachte sich schließlich um.

Körperlicher Schaden: Wenn die Helden *Maurech* aufhalten wollen, wird er sie mit den messerscharfen Scherben attackieren (AT 7, PA 3, 1W6 TP; 27 LeP).

Seelischer Schaden: Schlechte Eigenschaft *Schwermut* mit einer Höhe von 1W6+3.

Dienst: Die Helden können *Maurech* anbieten, *Sefirajida* aufzuwecken und in seinem Namen um Verzeihung zu bitten.

Die Sammlerin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unvermittelt befindet ihr euch in engen, verwinkelten Gängen, wie in einem alten Schloss. Der Nebel wallt hier knöcheltief über dem Boden. Zu beiden Seiten befinden sich Regale mit kostbaren Vasen, Gläsern und Kerzen.

Als ihr um die Ecke biegt, seht ihr eine alte Frau, die behutsam ein Glas mit einem Tuch abwischt und es vorsichtig in das Regal stellt. Plötzlich beginnen die Regale zu zittern, und das Glas singt in hohen Klängen. Panisch schaut sich die Frau um, und eine der Kostbarkeiten droht, auf den Steinboden zu fallen. Euch ist, als ob ein Schatten durch das zerbrechliche Gut streift und es dort, wo er war, dunkel verfärbt. Dann zeichnen sich auf den Sammelstücken hässliche Fratzen ab, krachend reißt das Glas auf und bildet scharfe Mäuler, ehe sich die Kannen und Gefäße auf ihre Besitzerin stürzen, um sie zu zertreiben.

Ugdansabu sammelte ihr ganzes Leben über Gläser und Vasen in allen Formen und Farben. Dieser Sammlung galt ihr ganzer Stolz und aus Angst, ihre Erben könnten sie verkaufen, versteckte sie sie in einem geheimen Keller in Sinoda. Als sie der Tod im hohen Alter auf einer Reise nach Jergan erteilte, wo sie ein neues Stück für ihre Sammlung abholen wollte, blieb ihre Seele auf dem Weltendiskus gebunden.

Körperlicher Schaden: Die belebten Gläser greifen auch die Helden an (AT 8, TP 1W6+2, 2 LeP). Wenn die Helden sich wehren oder der Frau helfen wollen und dabei das Glas zerstören, wird Ugdansabu panisch schreien und versuchen, die Helden aufzuhalten, während ihr selbst das Fleisch ausgeschnitten wird.

Seelischer Schaden: Schlechte Eigenschaft **Goldgier** mit einem Wert von 1W6+3.

Dienst: Die Helden müssen Ugdansabu überzeugen, dass sie von ihrem weltlichen Besitz lassen muss, wenn sie in das nächste Leben treten will. Dies ist nicht einfach (die Alte ist sehr stur), wenn es ihnen aber gelingt, verrät sie ihnen den Standort des geheimen Kellers und nimmt ihnen das Versprechen ab, die Sammlung aufzulösen (ob sie zu verkaufen oder zerstören, ist einerlei).

Der Heiben will

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den Bäumen kreuzt ihr einen maraskanischen Totenzug. Die Teilnehmer sind schemenhafte Schatten. Laut verkünden sie: "Seht, Alrech ist von uns gegangen."

In ihrer Mitte tragen sie eine Bahre, auf der ein junger Mann mit nebligem Haar hockt. In seinem Bauch klappt eine große Wunde. Er schreit die Träger an, sie sollen ihn runterlassen, er wolle nicht gehen. Dabei beschmeißt er sie sinnlos mit den Blüten, die auf der Bahre liegen.

Nicht alle Maraskaner können sich mit dem Tod abfinden – so auch Alrech, ein maraskanisierter Schuster, der ursprünglich aus Zwerch stammt.

Körperlicher Schaden: Wenn die Helden zu Alrech vordringen wollen, werden sie von den Schatten umgerempelt und zu Boden geworfen.

Seelischer Schaden: Schlechte Eigenschaft **Totenangst** in Höhe von 1W6+3.

Dienst: Die Helden können den Geist Alrech rufen und versuchen, ihn davon zu überzeugen, dass der Tod nichts Schlimmes ist – im Gegensatz zu Mahabjida wäre er ihm immerhin gewährt, wenn er ihn akzeptieren könnte. Alrech hat große Angst davor, was danach kommt – Totenreich oder doch zweites Leben? Was wird besser sein?

ÜBERNAHMEN

An dieser Stelle präsentieren wir keine konkreten Szenen, sondern geben Ihnen Ratschläge, wie Sie die drei Formen einer möglichen Übernahme ausgestalten können.

Übernahme eines fremden Geistes

In dieser Variante der Übernahme wird das Bewusstsein des Opfers vollständig ausgeblendet. Alles folgt den Gedanken des eingefahrenen Geistes und dieser kann es mitunter gut verstehen, die Helden zu täuschen. (Sie können den Spieler des betroffenen Helden zur Seite nehmen und ihn einweisen.) Meist verfolgt ein eingefahrener Geist ein Ziel, etwa mit dem neuen Körper aus dem Tal zu fliehen (was nicht möglich ist) oder die Gruppe in eine Falle zu locken (unsicherer Grund, eine besonders starke Ansammlung von Geisterkraft im Nebel). Das Opfer kann sich aus eigener Kraft nicht befreien, allerdings sind diese Übernahmen in der Regel von kurzer Dauer.

Übernahme eines Körpers

Im Gegensatz zu *Übernahme eines fremden Geistes* verliert der Betroffene nicht vollständig die Kontrolle über sich, merkt aber deutlich, dass ihm etwas dazwischenfunkt. Dies kann sich in einem kurzfristigen Verlust über die Kontrolle des Körpers äußern (den der Held hilflos miterleben muss) oder darin, dass einzelne Körperteile machen, was sie wollen. Diese Form der Übernahme können Sie auch für humoristische Einlagen nutzen, um die Spannung am Spieltisch aufzulockern, wenn sie zu groß wird – etwa, indem der Held von seiner eigenen Hand gewürgt wird und ihm plötzlich unfähige Flüche über die Lippen kommen.

Gegenstände beleben

In dem Nebeltal gibt es nicht viel, was die Geister beleben können, von Steinen oder Ästen der Bäume abgesehen – und natürlich ist da noch die Ausrüstung der Helden. In Manier der Poltergeister prasseln Äste auf die Helden nieder oder sie müssen gegen ihr eigenes Schwert kämpfen. Der Schaden bewegt sich zwischen 1W6 und 3W6 oder ist so hoch wie die TP der Waffe (ohne KK-Bonus).

DER BAUM DES LEBENS

Schließlich können die Helden mit Hilfe einiger Geister die Mitte des Tales erreichen, dort, wo seit Anbeginn der Welt der Lebensbaumkönig wächst (siehe Abbildung nächste Seite).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Heulend reißt der Nebel auseinander und gibt den Blick auf eine Senke frei. Dort erhebt sich ein wahrer Fürst des Waldes: der Lebensbaumkönig, groß und unbezwingbar, ein Bergfried in der Festung des Waldes. Der rötliche Stamm ragt sechzig oder mehr Schritt in die Höhe, doch das beeindruckendste ist die kegelförmige Krone: Die Zweige des Baumes haben selbst Wurzeln geschlagen, so dass ihn ein Gespinst von Ablegern umgibt, ein Konglomerat des Lebens.

Am Rand der Senke wallt der Nebel. Es scheint so, als würde er sich gegen eine unsichtbare Barriere stemmen. Mitunter bildet der Dunst Klauen aus, die nach den Ablegern des Baumes zu greifen versuchen, sich jedoch schnell unter einem Stöhnen verflüchtigen.

Ehrfürchtig tritt ihr näher, als die Ableger sich plötzlich zitternd bewegen wie die Beine einer Spinne, um euch den Weg zu verstellen. Wurzeln wühlen den Boden auf und legen sich um eure Beine.

Sollten die Helden aus Reflex ihre Waffen ziehen, um auf die Wurzeln einzuschlagen, ertönt die Stimme des Lebensbaumkönigs: "Keinen Schritt weiter."

Wie auch die Tierkönige kommuniziert der Lebensbaumkönig mit den Helden über eine für jeden verständliche Gedankensprache. Seine Stimme ist wie das Rauschen des Windes in den Ästen und das Gefühl, über weichen, mit Nadeln bedeckten Waldboden zu laufen. Er spricht bedächtig und in ausgewählten Wörtern, aber nicht mit der Langsamkeit des Haeen-ga-Cumradjin.

DER LEBENSBAUMKÖNIG

Nur wenig ist über die Pflanzenkönige (ZBA 15) bekannt, für viele sind sie nur ein Produkt von Märchen oder wirren Philosophen. Der Lebensbaumkönig ist jedoch Wirklichkeit. Im *Shogunshu* zum Haran-ga-Cumradjin verwendet er nicht viel Zeit auf das Philosophieren, vielmehr hat er alle für sich relevanten Fragen beantwortet.

Seine Heimat ist ein Tal, das von Toten bevölkert wird. Da der Lebensbaumkönig – einen Namen hat er nie jemandem genannt – reinste Lebenskraft ist, zieht er jene an, die danach gieren. Doch er wehrt sie ab und nur wenigen erweist er die Gunst, eine Frucht seines Leibes zu nehmen. Wie er entscheidet, ist rätselhaft, doch es ist anzunehmen, dass höhere Kräfte ihn in ihre Pläne eingeweiht haben und er diese unterstützt.

gebe ich nur mit Sorgfalt weiter. Ihr habt die getroffen, die umsonst danach gieren. Euch aber, die Begleiter des Mädchens, habe ich erwartet. Doch bevor ich euch gebe, was ihr verlangt, beantwortet mir eine Frage: Was habt ihr über das Leben und den Tod gelernt?"

Dies ist weniger eine Prüfung als vielmehr ein Moment, in dem die Spieler rekapitulieren können (und sollen), was ihre Helden aus dem Abenteuer an Erfahrung mit sich nehmen. Sie haben Mahabjida begleitet und ihren Verfall miterlebt. Ihr Weg führte sie in die vor Leben pulsierende Hafenstadt Sinoda, die ein Zeichen der Hoffnung und des Neueinfangs für ein ganzes Volk ist. Sie lernten den weisen und bedächtigen Haran-ga-Cumradjin kennen und stehen nur vor dem ersten Lebensbaum. Sie reisten durch den Dschungel und durch das Tal des Todes, wo jene hausen, die nicht loslassen können.

Auf die Frage gibt es keine falsche Antwort. Sie sollten sich aber auch nicht mit einfachen Floskeln zufrieden geben. An dieser Stelle können die Spieler neue Seiten an ihren Helden entdecken.



DIE LETZTE PRÜFUNG

Der Lebensbaumkönig, auf dessen rötlicher Rinde die Helden kein Gesicht finden werden, fordert zu wissen, was die Helden wollen. Anschließend schweigt er eine Zeit, ehe er spricht: "Meine Gabe

DIE FRUCHT DES LEBENS

Wenn der Lebensbaumkönig zufrieden ist, werden die Füße des Helden befreit und ein Ast senkt sich zu ihnen nieder. Zwischen den schuppenblättrigen Nadeln entdecken die Helden eine rötliche, zapfenähnliche Frucht.

"Nehmt diese", spricht der Baum. "Und übergibt sie dem Mädchen, damit ihre Aufgabe beginnen kann."

Der Rückweg durch das Tal gestaltet sich einfach, denn der Schutz, der den Lebensbaumkönig umgibt, überträgt sich mit der Frucht auch auf die Helden. Nachdem sie das Tal durchquert haben und aus dem Nebel treten, hören sie hinter sich den wisperten Chor der Geister, die ihnen geholfen haben: "Vergesst uns nicht!"

Nach Verlassen des Tals regenerieren sich alle Werte mit einem Punkt pro Stunde, die neu erhaltenen Schlechten Eigenschaften sinken im gleichen Tempo.

AUSKLANG: ALLES WIRD GUT

„Und als sie gestorben sind, erzählen sie Bruder Boron ihre Geschichte. Der Traurige lauschte voller Geduld ihren Worten und verschloss sie in seinem Herzen. Dann entließ er sie in ein neues Leben.“

—Abschluss vieler morishianischer Erzählungen

MAHABJIDAS WUNDERSAMER RÜCKKEHR IN DAS LEBEN

Wenn die Helden das Tal verlassen, hockt Mahabjida immer noch an der Stelle, an der sie sie zurückgelassen haben. Der Anblick ist unheimlich: Dort sitzt der verrottende Körper eines jungen Mädchens, der Blick aus den gebrochenen Augen starr, das Gesicht eine faulende Maske. Würde sie sich nicht im nächsten Moment umlenken erheben (es scheint, als würde sie auch vergessen, wie man sich bewegt, so abgehackt sind ihre Bewegungen), sie wäre eine vortreffliche Leiche.

Zum Vorlesen oder Nachherzählen:

Ihr legt die Frucht des Lebens in Mahabjidas Hand. Sie schaut euch ungläubig an.

"Es ... es ist warm", flüstert sie ehrfürchtig. Dann beißt sie vorsichtig hinein und lächelt. Ihr schaut zu, wie das Mädchen nach und nach die ganze Frucht isst und sich dabei Zeit nimmt, so wie man einen besonderen Moment genießt. Mit jedem Bissen schließt sich eine faulende Wunde. Mit jedem Kauen bekommt ihre Haut frische Farbe. Mit jedem Schlucken kehrt der lebendige Glanz in ihre Augen zurück.

Am Ende steht Mahabjida vor euch, wie ihr sie nie gesehen habt. Ein zwölfjähriges Mädchen mit seidig glänzendem Haar und rosiger Haut. Als sie euch anschaut, füllen sich ihre grauen Augen mit Tränen, und als sie das bemerkt, beginnt sie zu schluchzen. "Ich kann weinen!", ruft sie aus und füllt euch in die Arme.

Hier beginnt Mahabjidas zweites Leben. Sie entdeckt alle Wahrnehmung und Empfindungen neu und um so intensiver. Jeder Luftzug auf der Haut ist ein Wunder für sie. Der alltägliche Regenschauer, die Spitze einer Dornenranke, selbst das Niesen, nachdem sie etwas Blütenstaub in die Nase bekommen hat, lassen Mahabjida frohlocken. In den nächsten Tagen lacht und weint sie viel und ist in ihrem Herzen glücklich. Sicher wird ihre Unbeschwertheit und Lebensfreude bald

die Helden anstecken. In jedem Dorf bringt das Mädchen die Menschen zum Lachen und hinterlässt ein wenig Glück.

ABSCHIED

In Sinoda werden sich die Wege von Mahabjida und den Helden wohl wieder trennen. Onkel Gasche ist unglücklich, sein Nichts unbehalten zurückzuhaben, und erfreut sich sehr an ihr. Die Helden werden kurzerhand zu Ehrenmitgliedern der Familie ernannt und somit adoptiert. Hier werden sie immer offene Türen finden und Garalor ist tatsächlich bereit, eine besondere Waffe zu schmieden. (Die Waffen Maraskans finden Sie im **Aventurischen Arsenal**, Seite 81f, aber es sind auch klassische Waffen wie Säbel, Schwerter oder Äste möglich; die Waffe ist eine persönliche Waffe gemäß **MBK 33**, hat 2 Punkte weniger BF und richtet 1 TP mehr an.)

Ein neues Märchen

„Heute möchte ich dir von Mahabjida erzählen, Bruderschwestern. Sie wurde zu der Zeit auf, als sich die Hälutlichen über die Schöpfung her machten, in dem Hochmut, sie hätten ein leichtes Spiel. Viele unserer Bruderschwestern flohen, manche in das nächste Leben. Und dann standen sie klagend vor Bruder Boron.“

Seine junge Schwester Tia hörte dies und sagte zu dem Traurigen: „Bruder, ich doch nur, wie sie das Geschenk, das ihnen gegeben ist, vergeuden und um sich werfen. Vergessen sie denn, was so offensichtlich ist? Ich fürchte, dass sie gleich wieder den neuen Körpern entfliehen wollen, die ich ihnen geben werde.“

Der Schweigsame nickte bedächtig. Als er dann sprach, hatte er sich seine Worte gut überlegt: „Lass uns einer von ihnen zeigen, was das Geschenk bedeutet.“

So sprach er, und Mahabjida, ein junges Mädchen, starb – und starb doch nicht. Ich sehe den Zorn in deinen Augen flackern, doch ehe du dich erhebst, Bruderschwestern, höre gut zu: Die wandelnden Töne sind ein Werk der Haffaias, doch dies ist eine Lektion der Zufallsgeschwister und damit ein Teil von Rurs Plan.

Wenige Tage später wird die Hobe Schwester *Milhibethjida*, das Wunderkind des maraskanischen Glaubens, die zufällig in der Stadt weilt, Mahabjida zu sich bitten. Schon bald darauf wird sich ein neues Märchen auf der Insel verbreiten und Mahabjida wird eine neue Reise antreten, um die Geschichte von ihr und ihren Freunde zu erzählen.

DER MUHEN LOHN

Jeder Held bekommt **300 Abenteuerpunkte**, die Sie bei besonderen Erlebnissen um bis zu 100 Punkte erhöhen dürfen. Dazu gesellen sich Spezielle Erfahrungen in den Talenten *Geographie*, *Sagen/Legenden*, *Selbstbeherrschung*, *Überreden* und *Wildnileben*. Helden mit *Totenangst* oder *Angst vor Geistern* dürfen diese Schlechten Eigenschaften verbilligt um 2 Punkte senken.

Mahabjida war es also gegeben, zu erkennen, wie wertvoll das Geschenk des Lebens ist. Sie reiste durch das Land und erkannte all die Wunder, die uns so alltäglich erscheinen und die wir darum geneigt sind zu vergessen. Und als sie genug gesehen hatte, da schickte ihr Schwester Tia einen Helfer und gab ihr das Geschenk zurück, das sie und ihr Bruder ihr kurzfristig genommen hatten.

Ich traf Mahabjida. Sie selbst erzählte mir von dem, was sie auf ihrer Reise erlebte und was ihr geschah, als ihr zweites Leben begann. Sie beschrieb die Eindrücke der großen Stadt Sinoda, der kleinen Dörfer auf dem Land und der gewaltigen Lebenskraft der Dschungel – und ihre Augen leuchteten dabei. Sie erzählte von Freundschaft und von der Zartheit einer menschlichen Berührung, dass mir Tränen vor Rührung über die Wangen liefen. Da weinte sie mit mir und freute sich darüber, am Leben zu sein. Dann zog sie weiter, um auch anderen zu berichten. Als sie ging, gab sie mir etwas mit, das ich auch die sagen möchte: „Vergesse nie, Bruderschwestern: Die Welt ist schön!“

DER LETZTE WUNSCH

VON MATTHIAS FREUND

Mit Dank für Kritik und Korrektur an Lena Kalvner und Dan Bühler sowie die Testspieler Daniela, Felix und Uwe.

Stichworte zum Abenteuer: Dschinne suchen Erlösung; Erforschung eines alt-elemtischen Magierpalastes; Zerstörung eines gefährlichen magischen Artefaktes

Ort: Selem und Umgebung

Zeit: beliebig

Helden: geeignet für alle Helden; wenigstens einer muss Tulamidya oder Ur-Tulamidya lesen können

Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

Aus Ymras Seiten

Vor mehr als tausend Jahren lebten in Elem drei Brüder und drei Schwestern, die sich als Magier und Magierinnen jeweils einem der Elemente verschrieben hatten. Gemeinsam fanden sie einen Ort elementarer Reinheit, der sie mit großer Kraft erfüllte. Dort errichteten sie einen Palast und vollbrachten Wunder über Wunder. Eines Tages jedoch geschah es, dass fünf von ihnen in Streit gerieten, denn jeder wollte die Kraft der Stätte für sich allein – und mit ihr die Kontrolle über jene Macht, die unter dem Palast schlummerte und einen jeden von ihnen noch viele Jahrtausende hätte weiter erfüllen können.

Einzig *Firn*, der Magier des Eises, interessierte sich nicht für das Gezänk. Er richtete sein Streben auf Höheres: die Suche nach makelloser, ewiger Schönheit. Nach vielen Jahren wählte er sich am Ziel. Für ihn offenbarte sich vollkommene Schlichtheit in der Blüte eines Rosen, die aber nur unvergänglich sein konnte, wenn sie nicht aus welkendem Humus bestand. Schließlich opferte er sein eigenes Leben und legte all seine Macht in einen letzten brillanten Zauber, mit dem er eine Rose aus Eis erschuf. Sei es der Wille der Götter, die elementare Macht des Ortes oder glücklicher Zufall – die Rose war so vollkommen, dass sie ein eigenes Wesen entwickelte und sich mit der Kraft unter dem Palast vereinte, um in ewiger Kälte zu gedeihen. So geriet das Gleichgewicht der Elemente in Aufruhr und drohte die verbliebenen Geschwister zu vernichten.

Angor, *Ulah* und *Nardamat*, die Magier von Feuer, Wasser und Humus, vereinten ihre Fähigkeiten, um der Rose Einhalt zu gebieten. Schnell aber merkten sie, dass sie in ihrem jahrelangen Streit zu viel Kraft verschwendet hatten. Nur mit großer Mühe schafften sie es, *Firns* Werk mit drei Schutzwällen zu bändigen. Am Ende blieb ihnen keine andere Wahl, als ebenfalls das eigene Leben zu opfern. Mit ihren letzten Worten riefen sie drei Dschinne herbei und trugen ihnen auf, die Wälle zu erhalten, bis jemand käme, der fähig sei, sie zu überwinden und die Rose zu zerstören. Dieses Ritual, das heute nur noch als *Druidenwaache* bekannt ist, war so mächtig, dass es Spuren der

vergehenden Magierseelen an die Dschinne band und diesen letzten Wunsch Teil ihres Wesens werden ließ.

Die verbliebenen Geschwister *Khora* und *Hava* erwachten zu spät aus der für Fels und Luft eigentümlichen Bedächtigkeit und Wankelmütigkeit. Zu geschwächt, die Rose zu vernichten, wählten auch sie letzten Endes die Selbstopferung und riefen zwei weitere Dschinne herbei. Diesen trugen sie auf, Helden zur *Villa der Elemente* zu führen, um die Rose zu zerstören und das Gleichgewicht der Elemente wieder herzustellen.

Die folgenden Jahrhunderte legten einen Schleier über die Geschehnisse und ließen ein Märchen über sechs Magiergeschwister entstehen, das noch heute in Selem erzählt wird.

Die kristallene Rose aber blüht noch immer in ihrem Kerker und rüttelt an den elementaren Wällen, bis jemand kommt, ihre vollkommene Schönheit zu zerstören.

Das Abenteuer im Überblick

Während einer Märchenerzählung in Selem bricht ein kleines Mädchen vor den Augen der Helden zusammen: Ein Dschinn hat von dem Kind Besitz ergriffen. Er versucht, die Helden zu 'überreden', die sagenumwobene *Rose aus Eis* zu vernichten. Der Vorfall scheint mit dem eben gehörten Märchen in Zusammenhang zu stehen, das der Haimamud in einem uralten Buch der Selem-Horas-Bibliothek gefunden hat.

Mit Hilfe des Bibliotheksgeistes *Arnellarman* gelingt es, das Versteck der Rose zu ermitteln. Sie liegt verborgen in einem uralten Dschinnpalast und wird von den Elementen Feuer, Wasser und Humus bewacht. Im Palast treffen die Abenteurer auf vier der fünf Dschinne, welche die letzten Wünsche ihrer Beschwörer seit über tausend Jahren erfüllen. Nur mit Einfallsreichtum und Mut können die Helden deren Prüfungen bestehen, um zur Rose vorzudringen.

Ein Wort zu den Helden

Geeignet sind alle Helden, besonders Elementaristen bieten sich an. Exoten wie Orks und Goblins wenden zwar begaft, aber nicht bebelligt – merkwürdige Wesen sind nichts Ungewöhnliches in Selem. Wenigstens ein Held muss Tulamidya lesen können. Günstig sind Kenntnisse des Ur-Tulamidischen.

Was Ihre Helden nach Selem treibt, überlassen wir Ihnen. Mögliche Gründe gibt es viele: Der Hafen ist Umschlagplatz verschiedener Reiche, Helden auf der Durchreise mögen daher einige Tage Aufenthalt haben. Ein anderer Anlass könnte die Suche nach einem verschollenen Buch in der Selem-Horas-Bibliothek sein. Goldgierigen Glücksrittern wiederum sind vielleicht Gerüchte von alt-elemtischen Schätzen zu Ohren gekommen. Zur weiteren Ausgestaltung finden Sie die Beschreibung Selems in *Raschtul* ab Seite 45.

SELEMER MÄRCHENSTUNDE

Wie in vielen Städten der Tulamiden, gehört auch in Selem der Abend den Märchenerzählern. Kaum lässt sich einer der Haimamudim nieder, sammeln sich Jung und Alt, um zu lauschen. Unter ihnen findet sich auch *Umran al'Alam*, der immer wieder einmal auf der Suche nach neuen Geschichten die Selem-Horas-Bibliothek durchstreift. Dabei stieß er auf eine alte Erzählung von sechs Magier, die ihn sprichwörtlich in ihren Bann zog. Denn wann immer ein Haimamud dieses Buch aufschlägt, ergreift der Erdschinn *Khora* von ihm Besitz und inszeniert gemeinsam mit dem Luftschinn *Hava* ein kleines

Theaterstück, um wackere Helden auf die Spur der *Rose aus Eis* zu bringen. Während *Khora* über *Umran* für die Verbreitung der Geschichte sorgt, fährt *Hava* in den Körper eines kleinen Mädchens. Auf diese Weise appellieren die beiden an Beschützerinstinkt und Neugier rechtschaffener Heldengruppen.

Khora spricht in einer Sprache, die möglichst alle Helden verstehen. *Umran* selbst beherrscht nur Tulamidya, was aber erst festzustellen ist, nachdem der Dschinn seinen Körper wieder verlassen hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch immer steht der Fieberdunst des Schlangenflusses in den Straßen und Plätzen Selems, doch das stört die Menschen hier schon lange nicht mehr. Sie haben sich im Schatten einiger Baldachine versammelt, um der Geschichte eines bärtigen Haimamuds zu lauschen, der gerade mit tiefer, dumpfem Stimm zu erzählen beginnt: "Lange bevor die Götter einen Stern auf das sündige Elem warfen, lebten dort sechs Geschwister, mächtige Zauberer. Ein jeder von ihnen mit der Gewalt über eines der Elemente gesegnet, befanden sie sich in ewigem Ringen darum, wer der Mächtigste sei. So verbrachten sie ihre Tage damit, einander mit Zaubern zu bekämpfen, doch keiner konnte den Sieg erringen. Über die Jahre wurden sie den Elementen, die sie riefen, immer ähnlicher, bis man sie nur noch unter den Namen Frost, Erde, Flut, Glut, Fels und Wind kannte."

Frost ward innerlich zu Eis und totete in sich jegliches Mitleid für die Geschöpfe Selems. Auch seine Gedanken wurden klar und brillant wie das Eis, so dass er eines Tages einen Weg fand, wie er seine Geschwister Glut, Erde und Flut bezwingen könnte. Er schuf eine Rose aus reinstem Eis, die immer neue Blätter und Blüten aus Firn trieb. Ihre Kälte ließ Wasser erstarren, entzog Humus die Kraft und nahm Feuer damit die Nahrung.

Doch der Plan wurde aufgedeckt und die drei Geschwister verbündeten sich zum ersten Mal seit unendlicher Zeit, um dem drückenden Tod zu entgehen. Gemeinsam stahlen sie die Rose aus Eis und verbargen sie in ihrem Palast. Dort umgab Glut sie mit einem Wall aus Feuer, so dass ihre Kälte gebannt war und Flut und Erde nicht mehr gefährden konnte. Flut schuf einen See um den Feuerwall, so dass dieser Erde nicht verbrannte. Erde umgab beide mit einem ewig wachsenden und sich wandelnden Garten, so dass dem See Kraft entzogen wurde und das Wasser das Feuer nicht löschen konnte.

Kaum hatten sie ihr Werk getan, da merkten sie, dass all ihre Macht nötig war, um die Eisblume zu bannen, und sie wurden in ihren Zaubern gefangen. Schon wollte Frost als erstes Sieges triumpieren, da wurde er in seine Schöpfung gezogen, denn auch die Rose aus Eis benötigte all seine Kraft, um nicht zu vergehen. So hatten sich vier der Zauberer in ihrem Kampf selbst verzehrt. Nur Fels und Wind blieben zurück – trauerten über ihre verlorenen Geschwister und bewachten ihr Gefängnis bis in die Ewigkeit."

Noch wirkt die Geschichte bei den Zuhörern nach, als ein kleines, dunkelhäutiges Mädchen zu Füßen des Märchenerzählers neugierig fragt: "Sag, Meister, was ist aus dem Gefängnis geworden?" Es dauert lange, bis der alte Mann ihm mit einer bedächtigen Bewegung über den Kopf streicht und antwortet: "Nun, Töchterchen, es soll noch heute verborgen im Dschungel in Selem stehen – doch das ist eine andere Geschichte."

Als wären seine Worte ein Signal, zerstreuen sich die Zuhörer. Manche danken dem Alten noch mit einer kleinen Münze oder etwas zu essen, bevor er davon strebt. Nur das Mädchen sitzt noch immer wie erstarrt. Plötzlich werden seine Augen blicklos und es kippt steif nach hinten.

Das Kind liegt auf dem Boden. Die großen Augen starren ins Leere. Eine Untersuchung offenbart, dass es langsam und gleichmäßig atmet – als würde es sich in tiefem Schlaf befinden. Der zierliche Körper ist steif verkrampft und mit Gänsehaut überzogen.

Die rechte Hand ist zur Faust geballt, in der es etwas fest umklammert hält. Öffnen die Helden die Finger, so kommt eine filigrane Blüte aus Eis zum Vorschein. Frostkristalle haben die Innenseite der Hand überzogen. Sobald einer der Helden die Blüte anfässt, geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum schließt du deine Finger um die Blüte, da durchzuckt dichsender Schmerz. Sie ist so kalt, dass du meinst, deine Haut würde brennen. Plötzlich schießt eine kleine Flamme aus dem

Eis und lässt es in Sekundenschnelle schmelzen. Wasser rinnt zwischen deinen Fingern hervor und ergießt sich auf den staubigen Boden, aus dem ein Pflänzchen hervorbricht, wächst und augenblicklich verholzt.

Der winzige Eichenbaum bildet mit seinem knorrigen Stammchen einen hölzernen Schlüssel, den die Helden hoffentlich an sich nehmen. Sie werden ihn später bei der Villa der Elemente benötigen.

Das Märchen und die Transformation der Frostblüte sind Hinweise der Dschinne des Erzes und der Luft, die die Neugier der Helden wecken und ihnen in verschlüsselter Form mitteilen sollen, wie man den Herausforderungen der Villa beikommen kann. Nachdem die Eisblüte aus der Hand des Mädchens entfernt wurde, verschwindet langsam die Gänsehaut. Das Kind murmelt in der Sprache, die auch der Märchenerzähler benutzte: "Zerstört die Rose aus Eis."

Trotz dieser Worte ist es weiterhin verkrampft und nicht ansprechbar.

MAGISCHE UNTERSUCHUNG DES KINDES

Ein ODEM ARCANUM ist um 7 Punkte erleichtert (-3 für den Dschinn und -4 für dessen AE-Vorrat) und liefert folgende Erkenntnisse:

1 ZIP*: Magie ist vorhanden.

ab 3 ZIP*: Die vorhandene Astralenergie leuchtet intensiv und ist von ungeordneter Art.

ab 7 ZIP*: Die Kraft ist nicht durch Blutmagie verunreinigt und auch nicht dämonischen Ursprungs. Eine Magiekunde-Probe enthüllt die Ähnlichkeit zum astralen Muster eines Dschinns.

ab 12 ZIP*: Es befindet sich ein Dschinn im Körper des Kindes. Seine Kraftfläden haben sich an den Astralleib des Mädchens geheftet und lassen sich nur schwer antimagisch lösen.

Das ANALYS ARCANSTRUCTUR ist um 15 Punkte erschwert (+11 durch die MR des Dschinns, der sich gegen die Analyse wehrt, und +4 durch die Fremdheit des Astralgefüges).

1 ZIP*: Die Magie ist ungeordneter Natur und gehört zu einer astralen Wesenheit.

4 ZIP*: Das Mädchen ist besessen. Vorherrschendes Merkmal ist das Element Luft.

8 ZIP*: Die okkupierende Wesenheit ist ein Dschinn der Lüfte.

13 ZIP*: Der Dschinn hat eine Art Bindung an Dore.

19 ZIP* (in Verbindung mit einer Magiekunde-Probe +7): Anscheinend wurde der Dschinn durch eine Druidentrauer (MWW 47) gerufen, die eine gildenmagische Restprägung hinterließ. Ein Fragment des Astralleibs des Magiers blieb in dem Dschinn zurück.

Karmale Untersuchungen wie SICHT AUF MADAS WELT und BLICK DER WEIBER liefern dieselben Ergebnisse. Ähnliche Erkenntnisse können die Helden bei einer Untersuchung des Haimamuds erlangen. Bei ihm ist die Besessenheit jedoch wieder gewichen und es kann nur die Reststrahlung eines Erdschins festgestellt werden.

DER HAIMAMUD

Spätestens wenn das Kind die Rose aus Eis erwähnt, dürfte der Haimamud das Interesse der Helden erregen. Hat in der Zwischenzeit niemand auf den Alten geschaut, so ist er verschwunden. Aufmerksame Abenteurer hingegen bemerken, wie er sich auf einmal desorientiert umschaut und anschließend versucht, unauffällig von dannen zu kommen. Im Umgang mit dem Märchenerzähler sollten die Helden behutsam sein. Haimamudin sind trotz ihrer Armut oft sehr angesehene Personen im aventurischen Süden, so dass sich bei drohender Gefahr schnell einige Leute finden, die dem Bedrängten zu Hilfe eilen (siehe Werreboxen 'Schläger').

Umrān al'Alam (Umrān der Gelehrte), lässt sich leicht überreden, seine Geschichte preiszugeben, und ist selbst verwirrt über die Ereignisse. Das Letzte, woran er sich erinnert, ist, wie er in der Salem-Horas-Bibliothek ein altes Märchenbuch namens *Geschichten aus dem Selemgrund* aufschlug. Dann fand er sich plötzlich in den Gassen Selems wieder, wo Aufregung wegen eines dunkelhäutigen Mädchens herrschte. Da es ihm nicht mehr wollte, versuchte er zu verschwinden. Hellsichtsmagie oder entsprechende Liturgien bestätigen den Bericht.

Mit der Variante *Tiefentelepathie* des BLICK IN DIE GEDANKEN (für Umrāns Zustimmung ist eine Überreden-Probe +4 nötig) lassen sich sogar die verschütteten Erinnerungen freilegen. Der Held spürt dabei Umrāns völlige Hilflosigkeit im eigenen Körper. Er beobachtet, wie der Haimamud durch Selem wandert, sein Märchen erzählt und dem Kind ein Zeichen gibt, als die Helden auftauchen.

Umrān al'Alam

KL 13 IN 13 CH 14 MR 5

Relevante Talente: Menschenkenntnis 8, Überreden (Lügen) 9 (11)

Ist der Märchenerzähler entkommen, kann er mit etwas Zeitaufwand in den Ruinen westlich des Hafenviertels aufgestöbert werden. Gegen ein paar Kupfer sind die meisten Selemer bereit, den Weg zu weisen. Für Helden ohne *Menschenkenntnis* oder *Gassenwissen* droht die Suche in einem dunklen Winkel zu enden. Dort lauern finsternis aussiehende Gestalten, die "Geld oder Leben!" fordern.

Schläger

Knüppel: INI 9+WB AT 14 PA 12 TP 1WB+2 DK N

LeP 31* RS 1 AuP 34 MR 2 GS 8

Wundschwelle: 6

Kampfsonderfertigkeiten: Finta, Wuchtschlag

Die Schläger versuchen zu fliehen, sobald sie die Hälfte ihrer Lebensenergie verloren haben oder sie durch die Flucht von Kameraden in Untertanz geraten.

SPURENSUCHE IN SELEM

DIE TOCAMUYAC

Vermutlich werden die Helden dafür sorgen wollen, dass das Mädchen zurück in die Obhut seiner Eltern gelangt. Erkundigungen führen schnell zum Hafen, wo am Mittag ein Tocamuyac-Stamm angelegt hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Weg führt euch in das verrufene Hafenviertel, wo rauschkrautüchtige Lustkrieger und Dirnen die zweifelhaften Genüsse ihrer Körper anbieten. Durch den feuchten Dunst des Szinto gelangt ihr zum Efferd-Tempel. In seiner Nähe sollen die Floßleute ankern, wenn sie sich in Selem aufhalten, um Waren zu tauschen. Und tatsächlich, als ihr aus den engen Gassen auf den Platz am Tempel tretet, seht ihr dort drei runde Flöße am Kai festgemacht. Etwa zwei Dutzend Menschen leben auf ihnen und kümmern sich wenig um das Treiben an Land.

Sobald den Floßleuten klar wird, dass die Helden mit ihnen sprechen wollen, legen sie einen Laufsteg aus Schilfbündeln aus und laden sie auf das größte der Flöße ein. Schnell sammeln sie sich um die Abenteuerer und verfolgen neugierig das Gespräch mit dem Sippenoberhaupt, der Schamanin Manutara. Die Verständigung mit ihr ist erstaunlich einfach, beherrschen doch die meisten Tocamuyac passablen Tulamidya oder Garethi.

Zunächst untersucht Manutara Kiri, wie sie das Mädchen nennt. Sie stellt fest, dass ein Nipakau, ein Geist, von ihr Besitz ergriffen hat. Anschließend lässt sie sich genau berichten, was geschehen ist. Erstaunt reagiert die Schamanin darauf, dass Kiri etwas in der Sprache der Helden gesagt haben soll – sie spricht lediglich den Dialekt der Floßleute, den selbst Experten des *Mohätschen* nur mit viel Mühe verstehen. Manutara ist überzeugt, dass der Nipakau zu den Helden

gesprochen hat und von ihnen erwartet, die Eisblume zu finden, bevor er Kiri wieder freigibt.

Besorgt weist sie darauf hin, dass der Starrezustand des Mädchens Essen und Trinken völlig unmöglich macht. In der Hitze Selems bleiben höchstens drei Tage, bevor es an Entkräftung stirbt.

IN DER SELEM-HORAS-BIBLIOTHEK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr durch die kleine Pforte in die Bibliothek eintretet, umfängt euch düsteres Zwielicht. Nur hier und da erhellt eine sorgsam abgeschirmte Laterne die scheinbar endlosen Reihen aus Regalen mit Büchern, Blättern, Pergamenten und dem Moder der Jahrhunderte. Von irgendwoher hört ihr das geschäftige Trippeln winziger Füßchen: Ratten, Mäuse und anderes Ungeziefer haben sich die Bibliothek als Heimat auserkoren.

In diesem Moment schließt einer der Nagen quickend zwischen den Regalen hervor, dicht gefolgt von einem ergrauten Mann in staubiger Robe, der ihm mit einem gezielten Besenhieb den Garau macht. Triumphierend reißt er die Ratte am Schwanz hoch und knurrt sie an: "So, Büschchen! Das war die letzte Urkunde Brigos, die du gefressen hast!"

Vor den Helden steht der Feruzef Heshdan al-Azzar. Wie sein Hord des Wissens, macht auch der 'Meister der Bücher' einen verwahrlosten Eindruck. Seine Robe ist dreckig, Bart und Haupthaar sind ungepflegt. Er verströmt den intensiven Rauschkrautgeruch von Zathabar und Cheriacha (ZBA 275 bzw. 332), die Augen blicken trüb und wirr aus dem ungesund gelblichen Gesicht. Sobald er die Helden bemerkt, stopft er die Ratte eilig in eine Tasche – beim Essen ist er längst nicht mehr wählerisch. In der Bibliothek, einem einst prächtigen, aber nach Jahrhunderten der Verwahrlosung heruntergekommenen Palast, herrscht schummriges Dämmerlicht. Scheinbar endlose Reihen von Regalen mit Büchern erstrecken sich in die Dunkelheit. Jedem Besucher dringt innerhalb von Augenblicken schwerer Modergeruch in die Nase, der auch nach Verlassen des Gebäudes nur langsam wieder verschwindet. Obwohl sich in der frei zugänglichen Bibliothek unzählige Schätze des Wissens befinden, verirrt sich nur selten jemand hierher, so als wäre der Ort von einer Aura des Vergessens umhüllt (mehr zur Bibliothek finden Sie in Raschtul 47 und 175).

An den Besuch Umrān al'Alams kann sich Heshdan nur verschwommen erinnern. Immer wieder kommen Geschichtenerzähler vorbei und studieren die alten Sagen und Legenden. Dafür spenden sie ein paar Münzen, die zum Erhalt des Gebäudes und der Schriften verwendet werden.

Erkundigen sich die Helden nach den *Geschichten aus dem Selemgrund*, verweist Heshdan sie in einen Bereich, in dem er den Band vermutet. Nun beginnt die Suche nach der Nadel im Heuhaufen. Die Hälfte der Schriften kann ob ihres maroden Zustandes von vornherein ausgeschlossen werden. Doch würde es immer noch mehrere Tage benötigen, den verbleibenden Teil auch nur ansatzweise zu überfliegen. Zum Glück erhalten die Helden nach einiger Zeit des Stöberns ungewöhnliche Hilfe:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inzwischen habt ihr eine Vermutung, weshalb so viele Selemer wahnsinnig werden: Wahrscheinlich haben sie etwas in diesem riesigen Durcheinander gesucht. Auch ist völlig schleierhaft, was die Prozessakten der dritten Gurvanischen Inquisition zwischen 'Die Wunder Elens' und 'Wie Bastraban die Echsen bannte' zu suchen haben. Gerade wollt ihr sie zurück ins Regal legen, da tritt aus diesem eine durchscheinende Gestalt hervor. Irgendwie erinnert sie euch an den Feruzef, allerdings ist sie gepflegter, älter – und toter. Würdevoll verneigt sich der Geist und spricht mit hohler Stimme: "Friede sei mit euch! Ich bin Arsellarman, der Feruzef al'Sheik dieser Bibliothek. Kann ich euch behilflich sein?"

Vor den Helden steht der Geist Arsellarman, ein Vorfahre Heshdāns (verlangen Sie gegebenenfalls Totenango- oder Aberglauben-Proben).



ARSELLARMAN, DER GEISTERBIBLIOTHEKAR

Arsellarman wurde von Silem Horas persönlich zum Feruzef bestellt und mit der Sammlung aller elementischen Schriften betraut. Doch der begeisterte Bibliothekar starb wenig später am Sumpfleber. Sein Geist fand niemals den Weg in Borons Hallen und arbeitet noch heute an der Erfüllung seiner Aufgabe. Er ist das Wesen, das den größten Überblick über die Werke der Silem-Horas-Bibliothek hat. Außerdem ist er bemüht, das Wissen, das in ihnen gespeichert ist, zu erhalten. Wenn immer ein Werk den Hörnern Satinavs zum Opfer zu fallen droht, versucht er, sich dessen Inhalt noch vorher anzueignen. Dabei scheitert er jedoch schlicht an dem Menge der Schriften, die in schlechtem und schlechtestem Zustand sind. Die Geheimnisse aus den Büchern verrät er jedoch nicht leichtfertig, denn viele davon sind seiner Meinung nach für Sterbliche ungeeignet. Angesichts des Zustands der Bibliothek blutet Arsellarman das Herz (was tatsächlich passieren kann, wenn er über das Thema spricht), deshalb hilft er seinen 'Enkeln' seit mehreren Generationen, wenigstens einen Teil der Bücher zu erhalten. Eine Bannung verbietet sich Arsellarman. Als dies das letzte Mal geschah, wurde das wertvolle *Liber Zhammorican per Satinav* gestohlen. Seitdem ist der Feruzef al'Sheik vorsichtig im Umgang mit Magiern und Geweihten geworden. **Hervorhebung im Spiel:** Arsellarman kann ein wertvoller Helfer sein, der den Helden alte Dokumente zugänglich macht. Allerdings nur unter zwei Bedingungen: Die Schriften müssen in der Bibliothek verbleiben und der Lesewillige muss weitere Bücher als Gegenleistung beschaffen.

– Arsellarman versucht, niemanden zu erschrecken, da panisch herumrennende Besucher nur noch mehr Unordnung im Gebäude verursachen. Er beobachtete, wie Umran am Morgen das Buch *Geschichten aus dem Silemgrund* studierte, und ärgerte sich nachhaltig, dass der Haimamud es an seinen Platz zurückzustellen versäumte. Pflichtbewusst übernahm er diese Aufgabe und konnte den Bibliotheksaufsucher das Fehlen aus einige Tage verkürzen. Als Gegenleistung für seine Hilfe verlangt er etwas, das seinen Hort des Wissens erweitert: die Beschaffung einer beliebigen elementischen Schrift. Lassen sich die Helden auf den Handel ein, schwebt das Buch aus dem Regal herbei. Das Werk ist durchgängig in Ur-Tulamidyä geschrieben und enthält neben dem Märchen einen Teil einer Karte Elems. Ist keiner der Helden dieser Sprache mächtig, so kann Arsellarman ihnen eine Übersetzung in Garethi oder Tulamidyä diktieren.

Auf dem alten Kartenausschnitt ist der Palast der sechs Magier eingezeichnet: die Villa der Elemente. Außerdem finden sich darauf der *Tempel von Satinav* und *Satinav* sowie der *Palast der Großkönige*, die dem Zorn der Götter entgingen und noch heute existieren. Vergleicht man den Ausschnitt mit einer aktuellen Karte Selems, die Arsellarman gern beschafft, so lässt sich die Villa der Magier dank dieser beiden Gebäude auf einer Insel im südlichen Alt-Elem lokalisieren (*Orientierung +5* oder eine einfache *Kartographie-Probe*).

Vor dem Betreten des verfluchten Gebäudes wird ausdrücklich gewarnt. Zwar soll es darin unermessliche Reichtümer geben, doch kein Wagemutiger sei je zurückgekehrt.

FAHRT DURCH DIE SÜMPFE

Nach dem Besuch der Silem-Horas-Bibliothek ist das nächste Ziel die Villa der Elemente. Um dorthin zu gelangen, benötigt die Gruppe ein Boot oder Floß. Die Tocamuyac sind gern bereit, die Helden zur entsprechenden Insel zu bringen. Dank der Karte (und der einen oder anderen *Orientierungs-* oder *Kartographie-Probe*) ist das Ziel auch bald gefunden.

Wollen sie auf eigene Faust losfahren, können sie ein Boot bei einheimischen Fischern mieten. Der Preis schwankt je nach Zustand zwischen wenigen Hellern und mehreren Talern, zusätzlich wird eine Bürgschaft von zehn bis dreißig Goldstücken verlangt. Um die Insel zu erreichen, sind hier neben den *Orientierungs-* und *Kartographie-*Proben auch noch Proben auf *Boote Fahren* nötig, die abhängig vom Zustand des Bootes leichter oder schwerer ausfallen können.

Ein kleines Ruderboot in den Sümpfen Selems mag schnell die Aufmerksamkeit hungriger Sumpfbewohner auf sich ziehen. Wenn Sie glauben, dass Ihre Gruppe einer Konfrontation mit Riesenkaimanen an dieser Stelle gewachsen ist, inszenieren Sie einen spannenden Kampf im hüft hohen Wasser. Aufmerksame Helden (*Sinnencharaktere +7*; *Gefahrenintuitions*) bemerken, dass sich drei Riesenkaimane (ZBA 125) im trüben Wasser nähern. Die Tiere versuchen das Boot mit Schwanzschlägen zum Kentern zu bringen. Darin befindliche Helden müssen eine *Körperbeherrschungs-Probe* bestehen, die um die Hälfte der erzielten TP erschwert ist, um nicht über Bord geschleudert zu werden. Gelingt dies, ist ein *Passierschlag* auf den entsprechenden Kaiman möglich (eine freie AT +4; der der Kaiman nicht ausweichen kann; siehe *Wege des Schwerts*).

3 Riesenkaimane

Körperlänge: bis 6 Schritt Gewicht: 350 bis 500 Stein

INI 7+1W6 PA 4 LeP 55* RS 4

Schwanz: AT 8** TP 1W6+3 DK NS

Biss: AT 11** TP 2W6+2 DK H

GS 8/5 AuP 30 MR 8/9 GW 11

Wundschwelle: 9

Beute: 100 bis 150 Rationen Fleisch, Haut (Leder teuer; zu Iryanleder verarbeitet Luxusartikel), Zähne (Trophäe)

Besondere Kampfregeln: Gelände (Sumpf), Hinterhalt (7), Kampf im/unter Wasser. Umreißen (5. Schwanzangriff gegen Raine). Verheiß/Niederwerfen (12)

* Ein Kaiman, dessen LE auf die Hälfte sinkt, wendet sich zur Flucht.

** Der Kaiman hat zwei Attacken pro KR, mit Biss und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an.

DIE VILLA DER ELEMENTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Insel schließlich erreicht, lässt nichts erkennen, dass an diesem Ort überhaupt irgendetwas zu finden ist. Vor euch geht der Sumpf in undurchdringlichen Dschungel über, der die Sicht versperrt. Nur die überwucherten Reste eines gepflasterten Pfades beweisen, dass hier einmal Menschen gelebt haben.

Entscheiden Sie selbst, wie viele Schlangen, Spinnen und anderes Krabbeltier Sie Ihren Helden auf dem kurzen Weg ins Inselinnere zumuten wollen. Verwenden Sie zur Ausgestaltung von Flora und Fauna den Abschnitt *Südlische Sümpfe* in der ZHA 284.

ELEMENTARES

Die Insel ist in vier ringförmige Zonen unterteilt: Der äußere Ring ist das Ufer zum Sumpf. Dort wachsen fast überall Mangroven (2) dicht an dicht, die ein Durchkommen unmöglich machen. Der zweite ist der Garten des Endlosen Weges (4), in den die Macht des Humusmagiers einfließt, um die Villa (12) vor Eindringlingen zu schützen. Ein See (11) bildet den dritten Ring und stellt ein weiteres Hindernis dar. Das Zentrum ist die Villa selbst.

Naturzauberer und Elementaristen spüren bei Betreten der Insel, dass es sich um ein Gebiet elementarer Reinheit handelt. Handhaben Sie den Garten, als befände er sich auf einer humusaffinen Kraftlinie der Stärke 2. Der See gilt entsprechend als wasseraffin. Die Villa befindet sich auf einem Nodix der Stärke 4, einem Kreuzungspunkt von Kraftlinien. Hier sind alle sechs elementaren Merkmale zu finden. Jeder Magiebegabte regeneriert 1 (Linie) bzw. 2 (Nodix) AP pro Ruhephase zusätzlich. Weitere regeltechnische Auswirkungen für Kenner der SF *Kraftlinienmagie I/II* finden Sie in *MWW 95ff.*

DAS TOR ZUM GARTEN (3)

Nach wenigen Dutzend Schritten auf dem Pfad gelangen die Helden an ein schmiedeeisernes Tor. Links und rechts davon zieht sich eine undurchdringliche Hecke um das Inselinnere. Das Tor ist erstaunlich gut erhalten und besteht aus sechs Eisenstangen, die jeweils ein Element darstellen: Blätterranken, Schneeflocken, Tropfen, Flammen, Windhosen und Kristalle.

Sobald einer der Helden das verschlossene Gitter berührt, verwandeln sich die Stäbe in die Elemente selbst. Gleichzeitig entsteht in der Mitte des Tores ein Hexagon, auf dem ur-tulamidische Schriftzeichen über einem Schlüsseloch verkünden:

»Verborgen im Schlüssel, der nichts schließt, ist eine, die trauert. Die Macht ihrer jammernden Schwester wird sie befreien und dem Klugen den Weg öffnen.«

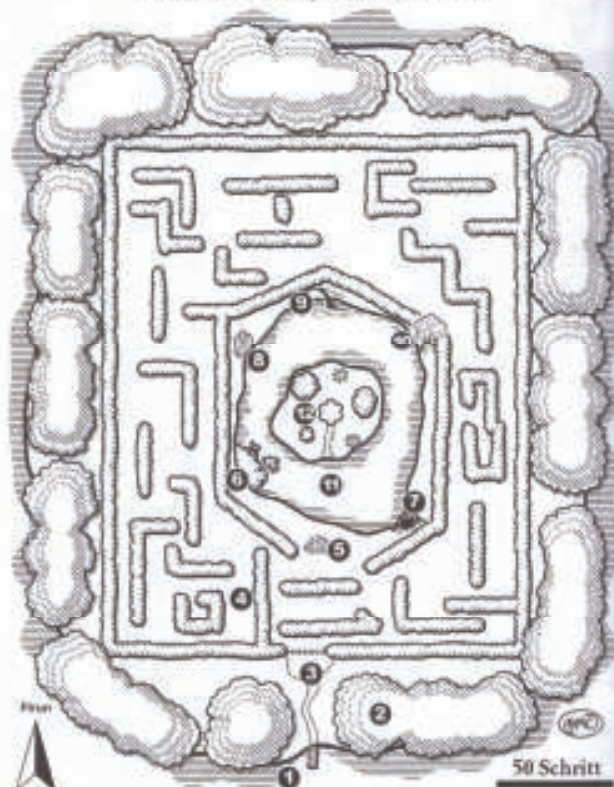
Verfügt niemand über Kenntnisse des Ur-Tulamidischen, kann der Text durch eine gelungene *Sprachen Kennen*-Probe +5 in Tulamidyä (IN statt FF) entziffert werden.

Die Lösung ist der hölzerne Schlüssel, den die Helden aus der Hand Kiris erhielten. Versuchen sie damit das Tor zu öffnen, so schließt er nicht. Aus dem Märchen ist bekannt, dass Fels und Wind um ihre Geschwister trauern. Die 'jammernde Schwester' steht für Wind. Hält einer der Helden den Schlüssel in die Gitterstange der Luft, wirbeln Holzspäne davon und enthüllen einen schlichten Eisenschlüssel. Dieser öffnet das Tor.

DER GARTEN DES ENDLOSEN WEGES

Den Abenteurern steht nun die Erforschung eines besonderen Irrgartens bevor, der von dem Humusdämon Nurdanai kontrolliert wird. Wohin auch immer sie sich wenden, stets wird es einen Weg geben,

INSEL DER ELEMENTE



- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| 1 Anlegestelle und Sumpf | 7 Lavatümel |
| 2 Mangrovenwald | 8 Kristalle |
| 3 Tor zum Garten | 9 Quelle |
| 4 Garten des Endlosen Weges | 10 Windhose |
| 5 Humushaufen | 11 See |
| 6 Packeis | 12 Villa der Elemente |

der sie zwischen den drei Schritt hohen und sorgsam gepflegten Rosenhecken weiterführt. Es gibt keine Sackgassen, die zum Umkehren zwingen. Dennoch werden sie durch bloßes Abgehen der Wege niemals den Ausgang erreichen, da sich der Garten fortwährend verändert. Passagen öffnen sich, während sie sich anderswo schließen, um unwürdige Eindringlinge für immer gefangen zu halten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum seid ihr alle durch das Tor getreten, als es krachend hinter euch ins Schloss fällt. Binnen Augenblicken verschwindet es unter emporwuchernden Rosenranken. Der Rückweg ist euch versperrt und es scheint, als bliebe nur der Weg nach vorn, hinein in die labyrinthischen Gänge des Gartens.

Ein Lufthauch lässt die Blätter der Hecken rascheln, als wollten sie euch willkommen heißen. Und tatsächlich, das Wispern wird zu einem Raunen:

»Durch Wind und Erz seid ihr gegangen, doch nun hält Humus euch umfängen.«

Im Garten sind der Wege viel, doch einer nur führt euch ans Ziel. Weder Karte noch Kompass kann euch leiten, zum Palast muss unser Durst euch begleiten.«

Dann verstummen die Blätter.

Hier wartet eine Prüfung auf die Helden: Nicht der Weg muss gefunden werden, sondern die Orientierungshilfe. Wiederum birgt das Märchen den entscheidenden Hinweis. Die Hecken des Irrgartens beziehen ihre Kraft aus dem See, der den Palast umgibt, was nichts anderes heißt, als dass sie ihren Durst aus diesem stillen. Schaut man sie genauer an (und schafft eine *Pflanzenkunde*-Probe), ist zu erken-

nen, dass die Blätter in eine Richtung zunehmend kräftiger und grüner werden. Sobald die Helden das entdecken und der Humuskraft folgen, gilt das Rätsel als gelöst und an den Hecken erblühen weiße Rosen, die den Weg zum See markieren.

AB DURCH DIE HECKE!

Womöglich werden einige Helden auf die Idee kommen, sich gewaltsam durch die Hecken zu schlagen, über diese hinweg zu klettern oder zu fliegen. Ein solches Vorgehen ist zwar möglich, jedoch wesentlich kraftraubender, als das Rätsel zu lösen.

Einen Weg durch die Hecken zu hacken gelingt nur, wenn gleichzeitig ein HUMUSBANN zum Wirken kommt. Allein so kann verhindert werden, dass der Humusdachhahn abgeschlagene Äste sofort nachsprühen lässt. Der HASELBUSCH zeigt wenig Wirkung, denn der Dschinn setzt allen Verformungen einen zusätzlichen Aufschlag in Höhe seiner Magieresistenz von 13 entgegen.

Kletterer und Flugkünstler müssen sich mit hervorschnellenden Ranken auseinandersetzen, die sie zu packen versuchen (siehe Wertekasten). Um ein Fliegergerät zu starten und den Ranken auszuweichen, ist eine *Fliegen*-Probe +8 erforderlich. Einmal in der Luft, kann der Held seinen Gefährten einen Weg durch das Heckenlabyrinth weisen. Jeder Held am Boden benötigt insgesamt 30 TP** in *Athletik*, um seinen Anweisungen Folge zu leisten und zwischen den sich schnell schließenden Hecken hindurchzurennen. Fehlgelungene *Athletik*-Proben verringern das Punktekonto und können dafür sorgen, dass sich die Helden unterwegs aus den Augen verlieren.

Um über die dornigen Rosenhecken hinwegzusteigen, werden drei *Klettern*-Proben +8 fällig. Pro Probe benötigt der Wagemutige 3 KR, in denen er von Ranken attackiert wird.

1W20+10 Ranken

INI 12+TW6	PA 4	LeP 10	RS 1
Packen: AT 12*	TP** 1W6+4	DK HNSP	
ES 12	AuP -	MR 13	

*) Waffenparaden werden wie Gegenhalten behandelt: Ist der Waffenschaden geringer als die LeP der Ranke, wird die Waffe gepecht und kann nur mit einer KK-Probe in der Hand behalten werden.

**) Die erwürfelten TP gelten als Aufschlag für Proben auf GE und KK, um sich aus der Schlinge zu winden. Der Ringen-TaW kann zu gleichen Teilen als Erleichterung auf die Proben genutzt werden. Gelingen sie nicht, wird der Held aus der Hecke gepflückt und unsanft auf den Boden geworfen (1 SP).

Werden in einem Heckenabschnitt alle Ranken abgeschlagen, dauert es einen Tag, bis sie sich regeneriert haben und erneut Eindringlinge abwehren können.

Ereignisse im Gebüsch

➤ Überwuchert von der Hecke findet sich das gebleichte Skelett eines Konquistadors. Es ist nicht zu erkennen, ob die Holzranken vor oder nach seinem Tod durch den Körper gewachsen sind.

➤ Immer wieder stößt man auf kunstfertige Marmorstatuen: Darstellungen schöner Männer, Frauen und Fabelwesen.

➤ Halb verborgen unter einem Gebüsch liegt ein Haufen Knochen von Kleintieren: der Fressplatz eines Morfus, eines zwei Schritt langen, nackschneckenartigen Wurms, der giftige Hornpfeile auf seine Beute verschießt (ZBA 138).

Morfu

INI 1+TW3	PA 0	LeP 40	RS 1
Hornsplitter:	AT 12*	TP** 1W6-1 (+Gift)**	DK HNSP
ES 15	AuP -	MR 18/10	GW 10

Wundschwelle: 6

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP)

*) Der Morfu verschießt eine Salve von 12 Hornsplittern auf einen Gegner, wobei für jeden Splitter einzeln gewürfelt wird, ob er trifft. Dem Splitter kann nicht ausgewichen werden, jedoch ist die Attacke des Morfus um die Bewegung des Ziels und die Zielgröße erschwert.

**) Verursacht ein Splitter SP, kommt das Gift des Morfus zum Tragen. Stufe 1: TW3 SP / 1 SP, Beginn: sofort

➤ Hier und da treiben Mindergeister ihr Unwesen. Vor allem Mischformen der Elemente Wasser und Humus sind dabei häufig. Es gibt Modderlinge (spannweite Matschmänner), Tränlinge (wandelnde Zwiebeln, die herzerreißend schluchzen und einem die Tränen in die Augen treiben) oder Tropfblätter (Trichterblätter, die ungeheures Vergnügen dabei haben, sich in den Hecken zu verstecken und den Helden unvermittelt kaltes Wasser in den Nacken zu schütten). Manche begegnen den Abenteurern freundlich, manche gehässig und viele gleichgültig. Keiner der Mindergeister stellt jedoch eine ernsthafte Gefahr dar oder ist für eine Kampfbegegnung tauglich – allerdings können sie, werden sie unbedacht attackiert, zu einer nervtötenden Plage werden, die die Helden mit viel Gezeter begleitet (siehe auch MW 117).

Mindergeister

LeP 2W6 PA 18* RS 0**

*) Mindergeister können jederzeit mit ihrem Element verschmelzen, was ihre einzige Form der Verteidigung ist.

**) Sie können nur durch magische Waffen oder Zauber mit dem Merkmal Schaden verletzt werden. Mindergeister gelten als unbelebt.

➤ Allgegenwärtig sind grummelige Wurzelholde auf Reitschnecken, welche die Hecke pflegen und sich über jedes geknickte Blättchen ügern.

WENN DIE HELDEN DEN WEG NICHT FINDEN

Da wir nicht wollen, dass Ihre Helden wie der Konquistador enden, können Sie ihnen einige Tipps zur Lösung des Rätsels geben. Alle Hinweise sollen den Zusammenhang zwischen der Hecke und dem Wasser des Sees verdeutlichen, damit die Helden schließlich erkennen, dass der See dort liegen muss, wo die Hecke am kräftigsten ist:

➤ Verschüttet einer der Helden Wasser oder muss selbiges abschlagen, so kann er beobachten, wie die umgebenden Pflanzen zu wachsen beginnen und prächtiger werden.

➤ Der Wurzelboldgärtner Rat auf seiner Reitschnecke Tulla rumpelt mit einem Wagen voller Gießkannen durch den Irrgarten. Er muss die weiter vom See entfernten Hecken gießen, damit auch diese wachsen können.

➤ Ein Springbrunnen in Form eines Satyrs wässert einen Teil der Hecke, der infolgedessen fortwährend weiße Blüten treibt.

DER WÄCHTER DES GARTENS

Am Ende des Irrgartens werden die Helden bereits erwartet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch weicht die Hecke endlich zurück und gibt den Blick auf einen kleinen See frei, in dessen Mitte ein tulamidischer Palast steht. Über dem Wasser hängen dichte Nebelschleier, die nur hin und wieder den Blick auf die Villa preisgeben. Bevor ihr Zeit habt, euch weiter umzuschauen, werdet ihr angesprochen: "Willkommen, Fremde!"

Eine Frau in mittleren Jahren tritt aus der Hecke am Ufer auf euch zu. "Wohl getan, nur wenige sind bisher an diesen Ort vorgedrungen – das zeugt von Klugheit. Doch wenn ihr euren Weg fortsetzen wollt, werdet ihr noch viel klüger handeln müssen." Kaum sind die Worte gesprochen, da schrumpft sie in sich zusammen und Dutzende Schlangen gleiten von ihr fort, bis sie gänzlich verschwunden ist. Die zischenden Tiere kriechen in einen Haufen abgeschnittener Zweige und Laub, der zitternd zum Leben erwacht.

Der Haufen erhebt sich und greift die Helden an. Auch hier erfordert die Lösung eher Köpfe als Muskeln, da der Humuswächter für die Gruppe wahrscheinlich nur schwer zu besiegen ist.



Humuswächter

INI 9+1WB LeP 45 RS 4*
 Blattfäule: AT 12** PA 2 TP(A) 2W6+1*** DK NS
 GS 6 AuP unendlich MR 7****

Wundschwelle: 10

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Niederwerfen

Besondere Kampfregeln: großer Gegner

*! Als elementare Manifestation ist der Wächter nur durch magische Waffen zu verletzen (MWW 104).

**! 3 Aktionen je KR: 2 AT / 1 PA

***! Besiegt der Wächter alle Helden (alle sind ohnmächtig), bringt er sie an verschiedene Orte des Labyrinths, von wo sie erneut einen Weg zum See suchen müssen.

****! Er ist immun gegen alle Magie außer Schadenszaubern, die nicht auf Humus basieren. Eiszauber wirken verletzend. Ein REVERSALIS ELEMENTARER DIENER ist um die MR erschwert. HUMUSBANN kann ihn verletzen (MWW 104).

Um den Wächter zu besiegen, sollten die Helden die elementare Umgebung nutzen. Sobald sich einer von ihnen umschaut (Aktion *Orientieren*; Kämpfer mit *Aufmerksamkeit* erhalten diese Informationen automatisch), entdeckt er den Grund für den Nebel: Am östlichen Ufer quillt heiße Lava aus dem Boden und bringt das Wasser zum Kochen – dort ist die Hecke stark versengt. Im Westen dagegen ist der See teilweise zugefroren und die Hecke mit einer Eiskruste überzogen. Immer wieder lösen sich Schollen und treiben auf das Wasser hinaus. Dieser Widerstreit von Hitze und Kälte lässt beständig Dampf aufsteigen. Der Wächter ist kampfstark, allerdings nicht sonderlich intelligent: Er folgt den Eindringlingen stur überall hin. Locken sie ihn zur Lava, beginnt er zu schwelen und fängt nach 5 KR Feuer. Dadurch werden seine TP zu echtem Feuerschaden, doch auch er selbst verbrennt mit 2W6 SP je KR, bis nur noch Asche von ihm übrig ist. Locken sie ihn hingegen zum Eisufer, beginnt er zu gefrieren und verliert jede KR 3

Punkte AT und einen Punkt GS, bis er schließlich bei AT 0 klirrend zerbricht.

Während die Nähe des Eises zwar unangenehm, aber in der kurzen Zeit nicht tödlich für die Helden ist, erleiden sie am Lavapfuhl je nach Entfernung 1W3 bis 1W6 SP je KR. Es sollte schnell klar werden, dass der Humuswächter am besten durch sein Gegenelement Eis zu überwinden ist.

ÜBER DEN SEE

Die nächste Schwierigkeit auf dem Weg in die Villa ist die Überquerung des Sees. Ganz einfach ist diese Aufgabe nicht, da weit und breit kein Boot zu entdecken ist.

Im Folgenden finden Sie einige Möglichkeiten, aber wenn Ihre Spieler andere Einfälle haben, dann honorieren Sie sie auch entsprechend.

☛ **Schwimmen:** Trotz der elementaren Gewalten im See kann man einfach hindurchschwimmen. Hierzu sind pro Held 7 TaP* in beliebig vielen *Schwimmen*-Proben anzusammeln. Jede misslungene Probe kostet 1W6 LeP! Denken Sie an zusätzliche Behinderung durch Gepäck. Inwieweit Helden sich beim Schwimmen gegenseitig helfen können, hängt von ihren Ideen und Ihrer Gnade ab.

☛ **Floßbau:** Obwohl der Wächter einen großen Teil der Gartenabfälle absorbiert hat, liegen immer noch genügend Äste und Zweige herum. Sie reichen, um ein kleines Floß für drei Personen zu bauen: zusammen 15 TaP* in *Holzbearbeitung* und *Fesseln/Entfesseln*, wobei mindestens 5 dieser TaP* von jedem der Talente stammen müssen. Mit den Zweigen lassen sich auch Minißöße für Schwimmer oder deren Gepäck bauen. Als Schwimmhilfe erleichtern sie die *Schwimmen*-Proben um 4, als Transporthilfe erschweren sie sie um 2.

☛ **Eisscholle:** Auch eine Eisscholle kann als Floß benutzt werden. Man sollte allerdings eine genügend dicke und große Platte aus dem Eis lösen, die nicht auf halber Strecke auseinanderbricht (*Wildnisleben*-Probe +5, gegebenenfalls erleichtert durch *Eiskundig*).

- **Magie:** Verfügen die Helden über geeignete Zauber (SOLIDARIER, WAND AUS ERZ, LEIB DES WASSERS etc.), können sie die Schritt zur Insel auch damit zurücklegen.

In der Villa

Nach der Überquerung des Sees stehen die Helden endlich vor ihrem Ziel: einem tulamidischen Alabasterpalast, dessen goldene Kuppeln und Fenster zwischen gepflegten Bäumen und Blumen hervorstechen. Sanfter Wind hält den Nebel von der Insel fern und verschafft gleichzeitig angenehme Kühlung. Gekieste Wege laden zum Flanieren ein.

Der Palast

Der Palast thront auf einem kleinen Hügel und besteht aus sechs sechseckigen Wohnungen, die sich rund um ein zentrales Heiligtum anordnen. Jeder dieser 'Paläste im Palast' ist gleich angelegt, einzig die Ausgestaltung der Räume ist von Element zu Element verschieden und auf die persönlichen Vorlieben des Bewohners zugeschnitten.

• **Das Elementarium (1)** ist das Kernstück des Gebäudes. Vom großen Eingangsportal am Fuß des Hügels führt ein unterirdischer Gang zu einer Treppe, hinauf in die sechseckige Halle. Jede ihrer Wände ist einem der Elemente nachempfunden: grüner Marmor mit Pflanzenornamenten, roter mit Flammenmustern, gelber mit Wolken und Luftwirbeln, weißer mit Firmamenten, blauer mit Wellenmustern und schlichter schwarzer Basalt. Im Zentrum der Halle ist ein Sechsstern aus Mindorium in den Boden eingelassen, in dessen Mittelpunkt ein funkelnder Diamant einen Kraftknoten markiert. Zweiflügelige Türen führen in die sechs Gemächer der Geschwister.

• **Garderobe und Warteraum (2)** sind prunkvoll mit dicken tulamidischen Teppichen ausgelegt. Entlang der Wände stehen Diwane, auf denen es sich wartende Gäste gemütlich machen können. Hinter Seidenvorhängen finden sich ein Kleiderständer und ein Schuhregal, in dem bequeme Pantoffeln auf die Besucher warten. Ein weiteres Regal dient der Aufnahme von Gepäck.

• **Der Salon (3)** ist Wohn- und Repräsentationsraum zugleich. Große Fenster lassen Licht und Luft herein. Der Boden ist bedeckt mit Teppichen und Kissen, die Wände sind behängt mit Tapisserien, die das Wirken der jeweiligen Elemente zeigen. In der Mitte des Raumes steht ein niedriges Tischchen mit goldenem Gischel, an dem einst Gäste bewirtet wurden.

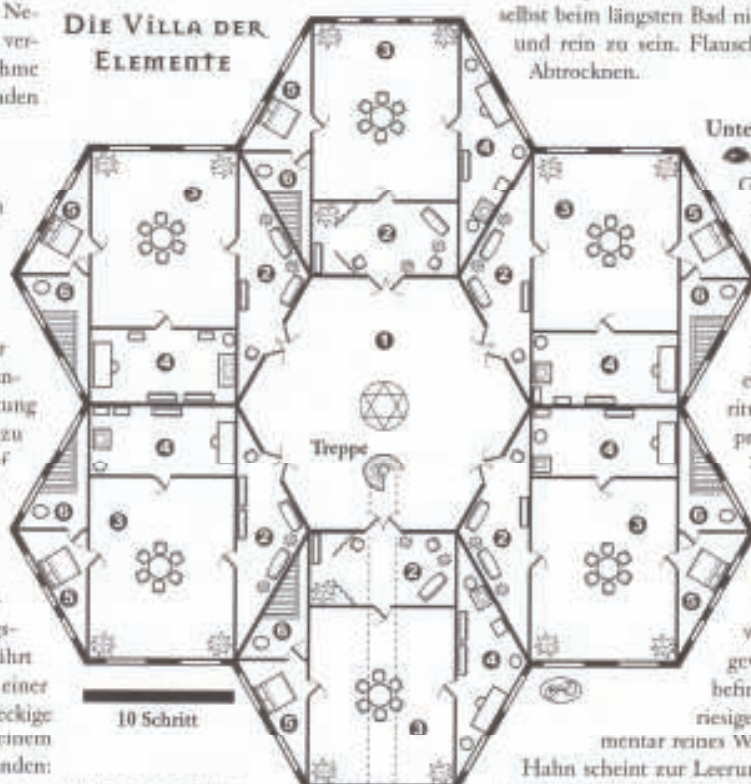
• **Im Labor- und Studierzimmer (4)** herrscht die genial-verrückte 'Ordnung' eines forschenden Magiers. Ein großer Arbeitstisch birgt alchimistische Gerätschaften, Werkzeug, verschiedene Pergamente und Bücher. Regale borden über vor Flaschen, Gesteinen, Kräutern, angelegten und ausgestopften Tieren sowie anderen Absonderlichkeiten – teils säuberlich beschriftet, teils in völliger Unordnung abgelegt. Komplettiert wird der Raum mit einem Schreib- und Lesepult. Besonders angeschlagene Helden mögen hier den einen oder anderen Flüsterrank finden.

• **Das Schlafzimmer (5)** ist, wie der Salon, luftig und licht durch große Fenster, vor denen hauchdünne Schleier hängen. Die Bettstatt aus Diwanen und Kissen bietet einem Dutzend Personen Platz.

Der begehbare Wandschrank ist mit farbenfrohen Kleidungsstücken, teuren Stiefeln und Pantoffeln sowie Unmengen an modischen Accessoires gefüllt. Ein Schminktisch samt übermannsgroßem Spiegel, verschiedenen Salben, Düften und Ölen bildet den Abschluss der Einrichtung.

• Auch das **Badezimmer (6)** ist luxuriös eingerichtet. Boden, Wände und Decke bestehen aus poliertem Marmor. Zentrum des Raums ist ein Becken, in dem warmes Wasser plätschert. Eingelassene Stufen ermöglichen es, entspannt zu sitzen oder zu liegen. Das Wasser wird selbst beim längsten Bad nicht kalt und scheint stets klar und rein zu sein. Flauschige Badetücher dienen zum Abtrocknen.

Die Villa der Elemente



Unterschiede der Gemächer

• **Feuer:** Vorherrschend bei der Gestaltung der Räume sind Rot und Orange. Feuerschalen mit glühenden Kohlen verbreiten Hitze. Im Studierzimmer stehen Gedichtbände sowie eine Staffelei. Eines der Regale enthält hochprozentige Spirituosen. Im Kamin des Salons prasselt ein elementar reines Feuer. Alles, was dort hineingerät, wird verzehrt oder schmilzt, außer es ist magischer Natur.

• **Wasser:** Diese Räume sind in Blaugrün gehalten, wodurch man den Eindruck gewinnt, sich unter Wasser zu befinden. Im Labor steht eine Art riesiger Weinballon, in dem elementar reines Wasser schwappt. Ein goldener Hahn scheint zur Leerung des Ballons zu dienen, allerdings fehlt jede Möglichkeit, ihn zu öffnen. Ein Regal enthält eine sorgsam beschriftete Sammlung verschiedener Quellwässer aventurischer Flüsse. Auf dem Studiertisch liegt ein dicker Foliant voller handgeschriebener Notizen, der offenbar einem vergesslichen Charakter als Gedächtnisstütze dient (siehe Seite 34).

• **Humus:** Diese Gemächer erinnern mehr an ein Gewächshaus als an eine Wohnung. Überall stehen Pflanzen. Zwischen ihnen summen, brummen, zwitschern und kreischen Tiere. Im Studierzimmer findet sich eine Sammlung von Samen verschiedener Gewächse sowie zwei dicke Folianten, in denen Flora und Fauna Aventuriens beschrieben sind. Sammler würden für diese Bücher bis zu 200 Dukaten bezahlen.

• **Erz:** Zahlreiche Skulpturen verschönern die Räume, in denen es viele metallene Verzierungen gibt. Das Studierzimmer gleicht einer Bildhauerwerkstatt. In einer Ecke wachsen Kristalle von erstaunlicher Größe.

• **Luft:** Durch geschickt angelegte Schächte weht beständig Wind, der hauchdünne, meist gelbe Vorhänge zum Leben erweckt. Hier und da stehen kleine Töpfchen mit ätherischen Ölen, die immer wieder neue Gerüche durch die Zimmer wehen lassen. Im Labor findet sich eine umfangreiche Sammlung von Luft in Gläsern sowie unglaubliche Mengen an Duftstoffen, von denen höchstens die Hälfte wohlriechend ist.

• **Eis:** In diesen Räumen, die den Helden erst nach Überwindung des Feuerwalls zugänglich sind, herrscht unangenehme Kälte. Alles ist mit einer Eisschicht überzogen, so dass Besucher sich wie in einer Gletscherhöhle fühlen. Außer dem Knirschen der Füße auf dem Boden gibt es keinerlei Geräusche. Jedes Kissen, jeder Teppich, sogar jede Fussel ist exakt ausgerichtet und folgt einer unbekannten Ordnung. Im Salon wächst eine Rose aus Eis (siehe Rose aus Eis, Seite 32).

JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES

Auch wenn es nicht bis ins Detail beschrieben ist, jeder der Magier verfügte über große Schätze, seien es kostbare Stoffe, Edelsteine, Schmuck oder schöner Mäminon. Es handelt sich um ein nicht zu unterschätzendes Vermögen, das den Helden nach dem Abenteuer theoretisch in die Hände fallen könnte. Entscheiden Sie selbst, was und wie viel Ihre Abenteurer am Ende tatsächlich abtransportieren können – oder ob sie in dem Palast sogar eine neue Heimstatt finden. Wenn Sie verhindern wollen, dass Ihre Helden reich und träge werden, dann ist die Einrichtung des Palastes durch Elementargeister, Zäuber oder profane Fallen geschützt. Die letzte Handlung der Dschinne ist dann die Verhüllung des Ortes vor den Augen zukünftiger Schatzjäger. Andererseits können Sie auch tief in die Belohnungskiste greifen: **ACCELERATUS**-Stiefel, mit **WASSERATEM** besetzte Ringe, **LEIB DES ELEMENTS**-Umhänge, seltene und teure Elixiere oder die perfekte Kristallkugel sind denkbar. Nur eines sollten die Helden nicht völlig leer ausgehen.

BEWOHNER DES PALASTES

Auch wenn die Geschichte der sechs Elementaristen über tausend Jahre alt ist, so ist ihr Palast nicht verlassen. Inzwischen sind die Dschinne die Bewohner des Serails.

◆ **Khora** (Erz): eine große kräftige Frau Anfang achtzig, die einem Troll ähnelt. Ihre Redeweise ist langsam und bedächtig. Von der einstigen Magierin des Erzes ist nur noch das Interesse für die Kristallzucht geblieben. Sie kann den Helden die Geschichte der sechs Geschwister erzählen und sie endlich darüber aufklären, weshalb sie in den Palast gelockt wurden (siehe **Aus Ymras Seiten**, Seite 24). Solange sie sich nicht gegen ihre Geschwister wenden muss, finden die Helden bei Khora Unterstützung.

◆ **Ulah** (Wasser): Der Mann Ende fünfzig verbringt den größten Teil des Tages in seinem Salon und raucht Wasserpfeife. In diesem Dschinn hat sich die ungewöhnliche Vergesslichkeit des Wassermagiers erhalten. Mitunter vergisst er bereits nach fünf Minuten, was er gerade getan oder gesagt hat. Seine Aufgabe ist es, zweimal am Tag das Feuer im Kamin mit drei Tropfen elementar reinem Wasser zu dämmen sowie Nurdanai zweimal am Tag drei Tropfen Wasser für ihre Pflanzen zu geben. Für diese Arbeit benötigt er seinen Folianten als Gedächtnisstütze.

◆ **Angor** (Feuer): Von ihm bekommen die Helden kaum mehr mit als eine prasselnde Flammenwand, die sich erhebt, wenn sie die Gemächer von Fern betreten wollen. In dieser Form sieht sich das bärtige Gesicht eines alten Talamiden, der sie harsch auffordert, seine Kreise nicht zu stören. Sobald das Kaminfeuer gelöscht wurde, erscheint Angor als hutzliches altes Männchen, das jammernd versucht, die Flammen wieder zu entfachen.

◆ **Hava** (Wind): Der Dschinn der Luft mit dem weiblichen Kern ist derzeit außer Haus. Er steckt noch immer in Kiri, um Druck auf die Helden auszuüben. Von den anderen Dschinnen wird Hava als äußerst flatter- und schwatzhaft beschrieben.

◆ **Nurdanai** (Humus): Vom Wesen Nurdanais, der Magierin des Humus, hat sich am meisten erhalten. Auch wenn sie sich die Heimkehr wünscht, kann sie nicht gegen ihre Aufgaben verstoßen: die Aufzucht elementaren Holzes, um zweimal am Tag das Feuer im Kamin zu schüren. Nurdanai wechselt im Laufe des Tages ihr Aussehen. Morgens ist sie ein junges Mädchen, mittags eine Frau und abends eine gebückte Greisin.

DIE AUFGABE DER HELDEN

Endlich in den Palast vorgedrungen, liegen noch zwei Aufgaben vor den Helden. Zum einen müssen sie den dritten und letzten Schutzwall überwinden und zum anderen die Eisrose zerstören, um die Elemente wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Das letzte Hindernis ist die lodernde Flammenwand, die das Eindringen in die Gemächer des Eismagiers unmöglich macht. Der Dschinn, der sie aufrechterhält, bezieht seine Kraft aus dem elementaren Feuer in Angors Gemächern. Das Kaminfeuer wiederum wird vom Humusdschinn

regelmäßig mit Brennmaterial geschürt und vom Wasserdschinn im Zaum gehalten, um das fragile Gleichgewicht der drei Elemente zu bewahren. Die beste Vorgehensweise besteht darin, das Feuer zu löschen. Die Helden könnten entweder Nurdanai daran hindern, es zu schüren, oder Ulahs Vergesslichkeit ausnutzen, um sich elementares Wasser zu verschaffen und damit die Flammen zu löschen. Wie sie im Einzelnen vorgehen, überlassen Sie am besten dem Einfallsreichtum Ihrer Spieler. Von einem direkten Angriff auf den Feuerschinn ist abzuraten, da er seine Aufgabe sehr ernst nimmt und für die Helden kaum bezwingbar sein dürfte. Benutzen Sie im Falle des Falles die Werte für einen Feuerschinn aus **MWW 109** mit 30 ZfP*.

DAS EMPFINDLICHE GLEICHGEWICHT DER ELEMENTE

Manche Helden könnten sich fragen, warum es notwendig ist, die Eisrose zu zerstören, und weshalb die Dschinne sie mit ihren Ratseln und Schutzwällen davon abzuhalten versuchen. Die Erklärung ist denkbar einfach:

◆ Auch wenn es oberflächlich den Anschein hat, dass die Elemente an diesem Ort im Gleichgewicht sind, sollte wenigstens magiekundigen Helden auffallen, dass hier drei Elemente zusammenarbeiten, um ein viertes in Schach zu halten. Dies rührt daher, dass mit der Eisrose ein mächtiger Fokus der Eismagie geschaffen wurde, der sich mit dem Kraftknoten unter dem Palast verbunden hat. Nur die drei Elemente hindern ihn daran, die gesamte Umgebung mit einem Eispanser zu überziehen. Doch langsam schwinden ihre Kräfte für diesen ewigen Kampf. Für menschliche Sinne mag diese Schwächung noch kaum wahrnehmbar sein, aber eine weiter anhaltende Zerrüttung des elementaren Gefüges kann in der Zukunft kaum absehbare Folgen haben.

◆ Die Dschinne wünschen sich nach über tausend Jahren Gefangenschaft an diesem Ort nichts sehnlicher, als in ihre jeweilige Elementare Zitadelle zurückzukehren. Allerdings sind sie durch ihr Versprechen gebunden und können den Palast solange nicht verlassen, bis ihre Aufgabe buchstabengetreu erfüllt ist: den Kräften der Rose Einhalt zu gebieten und Helden anzulocken, die in der Lage sind, sie zu zerstören.

DIE ROSE AUS EIS

Sobald die Helden in die Gemächer Ferns vordringen, stehen sie unmittelbar vor dem Finale des Abenteuers. Beim Betreten schlägt ihnen jäh eisige Luft entgegen, die sich im Elementarium ausbreitet und langsam alles mit Frostkristallen überzieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist unerträglich kalt und still in den Räumen des Eismagiers. Nur der alles bedeckende Reif knirscht unter euren Schritten. Aus dem Salon funkelt Licht herüber.

(Warten Sie hier zunächst auf Reaktionen der Helden.)

Als ihr den Raum betretet, wird das Funkeln gleißend. Endlich steht sie vor euch: die Rose aus Eis. Jedes Blatt und jede der filigranen Blüten brechen das Licht tausendfach. Sie ist wunderschön, doch die Kälte, die von ihr ausgeht, ist kaum zu ertragen. Es dauert einige Herzschläge, bis ihr eure Blicke von ihrer Herrlichkeit lösen könnt und mehrere Eisfiguren um euch herum wahrnehmt. Erst bei genauerem Hinsehen stellt ihr fest, dass es sich um gefrorene menschliche Körper handelt. Schreckliche Wunden verunstalten die Leiber, von denen einige in ihrer letzten Bewegung erstarrt zu sein scheinen. Andere liegen, teilweise zerplittert, am Boden und haben ihre Waffen noch im Tode fest umklammert.

Im Salon herrscht **Grimmfrost**, der jede halbe Stunde 2W6+2 SP verursacht und alles langsam gefrieren lässt. Die Leichen verraten den Helden, dass sie nicht die Ersten sind, denen es gelang, bis hierher vorzudringen. Untersuchen sie die Toten, können sie erkennen, dass

ihren Waffenarme schwere Wunden aufweisen, die auf den ersten Blick wie Brandwunden aussehen. Dabei handelt es sich um Kälteverbrennungen, die bei Berührung mit extremer Kälte entstehen. In diesem Falle funktionieren die metallenen Waffen als Leiter.

Bei erfolgreicher *Sinneschärfe*-Probe +3 fällt den Helden auf, dass eine der Leichen einen Holzknüttel umklammert hält – an dieser Hand sind keinerlei Brandwunden zu sehen.

DER KAMPF GEGEN DIE ROSE

Nähern sich die Helden der Rose, beginnt diese zu flackern, und der Raum wird noch kälter. Ein Kampf auf Leben und Tod entbrennt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dampfend steigt euer Atem auf. Ihr fühlt, wie die Wärme aus euren Gliedern entweicht. Instinktiv richtet ihr euren Blick auf die Rose, durch die ein unheilvoller Ruck geht. Ihre Blüten schließen sich knirschend, und das Funkeln wird so intensiv, dass es euch blendet. Dornen aus Eis brechen überall hervor. An manchen glaubt ihr gefrorenes Blut zu erkennen. Dann biegt sie sich, als wolle sie vor euch zurückweichen, nur um blitzartig wieder nach vorn zu schnellen. Ein Hagel messerscharfer Splitter löst sich und rast todsbringend auf euch zu.

Der Eishagel entspricht einem ZORN DER ELEMENTE und verursacht 2W6+10 TP, die auf getroffene Helden verteilt werden. Schilder und Rüstungen aus Holz oder Leder können den Schaden reduzieren, während metallene Rüstteile beim Aufschlag vereisen und den Schaden ungehindert an den Träger weitergeben. Mit einer erfolgreichen *Sinneschärfe*-Probe +5 gelingt es, dem Eishagel zu entgehen. Sind die Helden bisher nicht selbst darauf gekommen, so werden sie in diesem ersten erfolgreichen Angriff feststellen, dass Metallwaffen in diesem Kampf zu einer tödlichen Bedrohung für ihre Träger werden. Sobald sie die Rose treffen, überziehen sie sich augenblicklich mit Reif und werden eiskalt (2W6 SP), schädigen ihr Ziel dagegen kaum.

Das Funkeln und Glitzern der Rose wirkt wie ein FAVILLUDO in der Variante *Leuchtender Funken*. Alle Attacken gegen die Eisrose sind um 3 Punkte erschwert.

Rose aus Eis

Größe: 8 Spann

INI 12+1W6

LeP 35

KS 4*

Eislanze: AT 15**

PA 8

TP 1W6+5 DK NS

GS 0

AuP unendlich

MR 7***

Wundschwelle: 8

Manöver: Festnageln, Gezielter Stich, Frostodem (1 SP/KR in 2 Schritt Umkreis), Eishagel****

*) Alle Waffen, die nicht aus Humus bestehen, verursachen nur halbe TP. Humus richtet doppelten Schaden an, Eis gar keinen.

**1 3 Aktionen je KR: 2 AT / 1 PA

***) Gilt als RS für alle Schadenszauber, die nicht auf Humus basieren. Humus-Schadenszauber wirken verletzend. Ein EISBANN (Elementargeist verletzen) verursacht 2xZIP* SP. Die Rose ist immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Beherrschung und Illusion.

****) Alle vier KR kann sie einen ZORN DER ELEMENTE mit 2W6+10 TP heraufbeschwören, der sie selbst jedoch 5 LeP kostet (siehe oben).

Auch in dieser Konfrontation müssen sich die Helden das Prinzip des elementaren Gegensatzes zunutze machen. Während Metall kaum Wirkung zeigt und beim Träger sogar Schaden verursacht, sind Waffen und Rüstungen aus Humus ungleich effektiver. Diese zersplittern allerdings innerhalb weniger KR, da jeder Treffer ihren Bruchfaktor um 3 steigen lässt. Knüttel oder Speere können die Helden bei Nardana bekommen, die auf Nachfrage sogar Holzscheren oder -äxte (TP -2 / BF +3) wachsen lässt. Mit Hilfe dieser Waffen sollte es den Helden möglich sein, die Rose zu besiegen. Schadenszauber mit Humuskomponente sind zwar effektiv, aber aufgrund der starken Eisresistenz nur mit einem Aufschlag von 7 Punkten zu wirken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das hat gewohnt! Unter euren leblosen Füßen knirscht und knackt das Eis. Feine Sprünge breiten sich knirschend aus und für einen Moment scheint die Zeit still zu stehen. Darauf folgt ein ohrenbetäubender Knall, als die Rose zerspringt und in einer Wolke kleinster Eissplitter vergeht.

Epilog

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr in das Elementarium zurückkehrt, erwarten euch alle fünf Dschinne. Sie lächeln, und es ist ihnen deutlich anzumerken, dass eine schwere Last von ihnen genommen wurde. Mit einem freundlichen Nicken lösen sie sich auf und streben dem Mittelpunkt des Sechssterns entgegen, wo sie sich wirbelnd zu einem langsam verblassenden Leuchten vereinen. Nur ein "Hab Dank, Sterbliche!" hallt noch im Raum wider.

Mit der Zerstörung der Rose aus Eis ist das Gleichgewicht der Elemente an diesem Ort wiederhergestellt. Nach langer Zeit konnten die Dschinne die Wünsche ihrer Beschwörer erfüllen und diese Welt endlich verlassen.

Der Rückweg gestaltet sich wesentlich einfacher als der Hinweg. Über den See führt nun eine Brücke und durch den Irrgarten ein gerader Weg direkt zum Ausgang. Sind die Helden zurück in Selem, zeigen sich die Tocamuyac äußerst dankbar. Der Nipakau erdärte der Schamanin, dass seine Wünsche zu vollster Zufriedenheit erfüllt wurden. Kiri kann sich an die vergangenen Tage nicht erinnern, ist davon abgesehen aber wieder vollkommen gesund. Als Dank erhalten die Helden von den Elementaren einen goldenen Topf mit Seneca-Pilze (ZRA 262; pro Held zwei Anwendungen, das jeweils zwei Tage lang jegliche Insekten fern hält).

Vermutlich haben die Helden noch eine Schuld beim Feruzef al'Sheik zu begleichen – alt-elemitische Bücher sind in der Villa zu Gentige zu finden. Bringen sie dem Bibliothekar mehr als abgemacht, so können

sie sich seiner Dankbarkeit gewiss sein: Künftig dürfen interessierte Helden in der Silem-Horas-Bibliothek Einsicht in das eine oder andere seltene Buch nehmen (Meisterentscheid).

Des Weiteren erhalten die Helden **250 Abenteuerpunkte** sowie *Spezielle Erfahrungen* in häufig gebrauchten oder abenteuerentscheidenden Talenten und Zaubern. Vorschläge wären: *Magiekunde*, *Sagen/Legenden*, *Orientierung*, *Überreden*, *Körperbeherrschung* oder *Athletik*. Außerdem mag eine Spezialisierung auf *Magiekunde (Elementarismus)* verbilligt erworben werden.

ΑΠΗΛΑΓ

Ulahs mächtiger Foliand des Wissens

Hierbei handelt es sich um das Zauberbuch eines thesisegebundenen und obendrein vergesslichen Magiers. Dementsprechend enthält der unglaublich dicke Foliand ein kaum überschaubares Sammelsurium an Thesen, Rezepten, Vermutungen, Gedichten, Theorien, Anleitungen und Buchhändlern, die nach keinem nachvollziehbaren System in das Buch eingebracht wurden.

Erscheinungsweise: ein eng beschriebener Foliand von 800 Seiten Umfang (womit er etwa 40 Stein wiegt und kaum zu transportieren ist); Schrift, verwendete Sprache und Sauberkeit scheinen stark von der jeweiligen Tagesform des Verfassers abhängig gewesen zu sein. So finden sich fein säuberlich niedergeschriebene Experimente neben kaum leserlich gekritzelten Dichtungen, die mal für Kleinkinder, mal für hochstudierte Magister verfasst sind.

Wert: mindestens 800 Dukaten

Voraussetzungen: V 0; K 5 bis 15 (Ur-Tulamidy und Chrmk, einzelne Passagen in Bosparano); KL 15, *Magiekunde* 12

Das Buch im Spiel: Nach wahrhaft aufopferungsvollem Studium des Werkes SE/12 auf magierelevante Gesellschafts-, Wissens- und Handwerkstalente (Meisterentscheid). Außerdem die Thesen sämtlicher gildenmagischer Zaubern mit dem Merkmal *Elementar (Wasser)* sowie DSCHINNENRUF (22) und ELEMENTARER DIENER (17). Dazu Hinweise und Spekulationen zu 1W20+10 weiteren elementaren Zaubern (vom Meister festzulegen). Überraschend einfach lässt sich die Merkmalskenntnis *Elementar (Wasser)* (zu 3/4 der üblichen Kosten) aus dem Buch erlernen.

RIESIGE LIEBE

VON SEBASTIAN THURAU

FÜR JANA UND TOM

Zauberhafte Wesen: ein Riese, eine Fee, eine Horde verwandelter Waldschrate und eine Gruppe unsichtbarer Helden

Schlusssatz zum Abenteuer: eine verbotene Liebe, ein heimlich mitliebender Riese, ein verlassenener Magierturm, eine verschleppte Schlafende, ein verschleppter und veränderter Retter, eine hilfsbereite Fee, ein paar übellunige Waldschrate und dazwischen eine Gruppe falscher Retter

Spielort: das Dorf Bornstein und der Bornwald

Zeit: irgendwann in irgendeinem Boren

Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren

Schwierigkeit: Spieler niedrig / Meister niedrig (als Einsteiger-Abenteuer geeignet)

„Es lebte der junge Bronnjarssohn Milzenis von Bornstein in diesem Land. Seine Geburt war etwas vor seiner ihm bestimmten Zeit, seine Mutter starb und er war klein und schwach – von schwächlichem Wuchs und von blauer Farbe. So verbrachte er seine Kindheit an der Seite seiner Mutter, der ihn über alles liebte und darauf hoffte, dass er einst ein würdiger Nachfahre werden würde. Doch Milzenis blieb schwach und klein – so klein, dass er nicht einmal einen Krug vom Schrank heben konnte, ohne auf einen Stuhl zu steigen.“

Der junge Bronnjarssohn verliebte sich in eine Leibeigene, Alwanja mit Namen, die er immer häufiger besuchte und mit der er viel Zeit verbrachte. Schließlich nahm er all seinen Mut zusammen und bat seinen Vater, Alwanja die Freiheit zu schenken, damit er sie ehelichen könne, um mit ihr an seiner Seite eines Tages über dieses Land zu herrschen. Doch Milzenis' Vater versagte die Gefühle seines Sohnes nicht. Er erlaubte ihm wohl, an dem Mädchen seine Lust zu stillen, aber eine Heirat akzeptierte er nicht. So war Milzenis voll der Sorge vor Alwanja hin und sprach: „Es wird keine Zukunft für uns beide geben, Liebste; nicht als Herrscher über dieses Land. Wenn du mich aber von Herzen liebst, so will ich noch heute mit dir in die große Stadt Festum fliehen, auf dass du nach einem Jahr und einem Tag frei sein wirst.“

Alwanja aber zögerte. Zwar mochte sie Milzenis, doch sie liebte ihn nicht. Auch frei und angesehen hatte sie durch ihn werden wollen, aber in Arm und nach Festum fliehen, um seine Frau zu werden – das wollte sie nicht. Doch fürchtete sie auch Milzenis' Zorn. Also sprach sie in ihrer Not: „Milzenis, ich werde mit dir fliehen, wenn du mir deine Liebe bewiesen hast. Wenn du erst so groß und stark und tapfer geworden bist, wie du mich liebst, dann gehen wir gemeinsam fort.“

Dann küsste sie den schwächlichen Bronnjarssohn auf die Stirn und verschwand. Traurig, zornig und doch voll verzweifelter Hoffnung legte sich Milzenis zu Bett. Leise flüsterte er: „So will ich eben wachsen und ihr meine Liebe beweisen.“

Dann schlief er ein.

Am nächsten Morgen dürrte er ihn sehr, also stand er auf, nahm einen Ring vom Schrank und trank. Ja, ihr habt richtig gehört, er nahm einen Ring vom Schrank, denn er war bestimmt um ein halbes Dutzend Finger gewachsen, und er freute sich. Am nächsten Morgen schon konnte er seinen Vater in die Augen schauen, ohne nach oben blicken zu müssen. Am dritten Tag wurde dem Schreiner im Ort befohlen, ein größeres Bett zu bauen, wohl drei Schritt lang und zwei Schritt breit. Doch als er es am nächsten Tag lieferte, wurde er davongejagt, denn das Bett war schon zu klein geraten.

Nach einer Woche dann schickte Milzenis eine Magd aus, Alwanja zu holen. Doch als sie vor Milzenis trat, entsetzte ihn ein so entsetzter Schrei, dass man ihn auf der Feste Bornstein noch immer hören soll, wenn es nachts ganz ruhig ist. Alwanja rannte aus der Burg und ließ den traurigen Milzenis zurück. Dieser weinte furchtbar, dann richtete er sich auf, zum

ersten Mal seit einer halben Woche, riss ein Loch in das Dach und sprang auf die Mauern, die laut erbeben. Gut sechs Schritt hoch war der Bronnjarssohn nun und schwer wie fünf Ochsen. Die Mauer drohte unter ihm zu bersten, da machte Milzenis einen weiteren Satz und rannte tief in den Bornwald hinein – dorthin, wo der Riese Milzenis heute noch immer leben soll.“

—Märchen aus Bornstein, erzählt von einer Treidelkahn-Schifferin, neuzzeitlich

Was war...

Vor knapp einem Jahr fanden die Herzen des jungen Bronnjarssohnes Tuljoff von Bornstein und der kaum älteren Bauerntochter Firnjaska zueinander – und anders als Alwanja hegt Firnjaska wahre und aufrichtige Gefühle für ihren Geliebten. Die beiden treffen sich regelmäßig, ein Stück westlich der Stadt in einer verlassenen Köhlerkate am Rande des Bornwaldes. Inzwischen erwartet die junge Frau Tuljoffs Erben und die beiden haben sich ewige Liebe geschworen – nur weiß davon kaum jemand. Die einzige Menschenseele, die bisher von der Liebelei weiß, ist Ruschjew von Erlenbruch, ein altgedienter Haudegen, der im Auftrag der Bronnjarin Walerka von Bornstein für die Ausbildung ihres einzigen Sohnes Tuljoff verantwortlich ist. Der verzweifelte Junge hat seine Gefühle gegenüber Firnjaska vor seiner Mutter noch nicht eingestanden, weil es gerade im Bornsteiner Land seit langem verpönt – ja, fast verboten – ist, sich mit Unfreien einzulassen und aus diesen Reihen einen Mann oder eine Frau zu wählen. Denn auch in Adelskreisen ist das Märchen von Milzenis bekannt.

Was weder Tuljoff, noch Firnjaska oder Ruschjew wissen, ist, dass noch jemand von der Liebe der beiden jungen Leute erfahren hat: der im Bornwald lebende Riese Milzenis. Er hat die beiden mehrmals beobachtet und weiß um die Furcht der Liebenden, sie könnten trotz ihres gemeinsamen Kindes niemals wirklich zueinander finden. Und so beschließt er aus Gründen, die wir Menschen nicht verstehen, dem jungen Glück ein wenig auf die Sprünge zu helfen.

Nachdem Ruschjew wieder einmal mit seinem Schützling 'zur Jagd' aufgebrochen ist und ihn dann zu der wartenden Firnjaska gebracht hat, macht er sich wie immer auf den Weg, einen Hasen oder ein Reh zu schießen, um der Bronnjarin später eine Jagdtrophäe präsentieren zu können. Doch diesmal wird die traute Zweisamkeit der Verliebten jäh unterbrochen. Milzenis schnappt sie und verschleppt sie tiefer in den Wald. Dort lässt er zunächst den verstörten Tuljoff mitten im Wald frei und fordert ihn auf, seine Liebste zu suchen und zu erlösen. Dann verschwindet der Riese schnellen Schrittes und legt wenig später Firnjaska in ein Bett im obersten Stockwerk eines seit langer Zeit verlassenem Magierturms. Er bittet die befreundete Fee Glauvaschanjana, die junge Menschenfrau in einen tiefen Schlaf zu versetzen, aus der sie nur durch einen 'Kuss ihrer wahren Liebe' erlöst werden kann. Wenn der feige Menschenmann seine Liebste erst einmal errettet und nicht nur ihr, sondern auch sich selbst seinen Mut und seine Entschlossenheit bewiesen hat, wird dem jungen Glück auch in Zukunft nichts mehr im Wege stehen – so hofft Milzenis.

Leider überschätzt sich der Riese bei den Entfernungen ein wenig, und so ist 'das kleine Stückchen' durch den winterlichen Bornwald alles andere als ein 'kleiner Fußmarsch' für den Bronnjarssohn. Dieser macht sich zudem am Abend einige Waldschrate zum Feind, weswegen er den Turm (vorerst) nicht erreichen wird.

Ruschjew entdeckt währenddessen, dass Firnjaska und – viel schlimmer noch – sein Schutzbefohlener verschwunden sind. Er fürchtet um sein Leben und macht sich auf die Suche nach den beiden, kehrt aber schließlich vollkommen verzweifelt nach Bornstein zurück, nachdem er Milzenis' riesenhafte Fußspuren entdeckt hat.

... UND WAS GESCHEHEN WIRD

Die Helden begleiten die Flussschifferin *Nadjescha Hjalmarow* als Bedeckung von Festum nach Bornstein und sollen auch für eine sichere Rückfahrt sorgen. Spät im Boron wagen sich nur noch wenige Schiffer den Born hinauf – und ohne helfende und schützende Hände schon gar niemand. Der Flusskahn erreicht zwar sicher und ohne große Zwischenfälle den kleinen Hafen von Bornstein, wird beim Anlegen aber schwer beschädigt. Ohne die vereinten Kräfte vieler Dorfbewohner lässt sich der Kahn kaum reparieren, weshalb die Gruppe für längere Zeit festzusitzen droht.

Kurz darauf treffen die Helden auf den sich Mut antrinkenden Ruschjew, der gerade auf dem Weg ist, der Bronnjarin vom Verschwinden ihres Sohnes zu berichten. Er vertraut den Helden in seiner Verzweiflung an, dass der junge Tuljoff verschwunden ist und dass er riesige Fußabdrücke nahe der kleinen Köhlerkate gefunden hat, bei der er seinen Schützling zuletzt gesehen hat. Verzweifelt bittet er den Helden an, sich für jede erdenkliche Hilfe bei der Reparatur des Kahns einzusetzen, wenn sie Tuljoff nur gesund zurück bringen. Auch zeigt er sich bereit, ihnen einen großen Teil seines Ersparten zu überlassen, während er versuchen wird, die Bronnjarin zu beruhigen und zu überreden, sein Leben zu verschonen.

Die Helden brechen nun – so bleibt zu hoffen – in Richtung Bornwald auf, wo sie Milzenis' Spur folgen können, dabei aber nicht auf Tuljoff treffen werden. Denn dieser wurde ja zwischenzeitlich von Waldschratzen verschleppt. Stattdessen gelangen sie gleich zum verlassenen Magierturm. Dort arbeiten sie sich systematisch nach oben ins

Schlafgemach der Verschleppten. Allerdings haben sie keine Chance, die Schlafende zu wecken. Stattdessen werden sie Zeuge eines kleinen Disputes zwischen dem auftauchenden Riesen und der Fee, die darüber streiten, wie denn die falschen Retter zur Entführten kommen konnten. Milzenis zeigt sich dabei sehr enttäuscht von dem Bronnjarsohn, weil dieser seiner Meinung nach nicht mutig genug ist, seine Geliebte zu retten. Glawaschanjana vertritt dagegen (hoffentlich gemeinsam mit den Helden) den Standpunkt, dass Tuljoff ja auch durchaus etwas Ernstes zugestoßen sein könnte. Schließlich müssen die Helden Tuljoff retten und außerdem dafür sorgen, dass aus dem bereits bezwungenen Turm eine wahre Herausforderung für den wahren Retter der Schlafenden wird.

GEEIGNETE UND UNGEEIGNETE HELDEN

Unabhängig davon, ob die Helden Krieger, Magier, Schelme, Priost-Geweihte oder Zuckerbäcker sind – sie sollten ihr Herz am rechten Fleck haben. Es kommt weniger auf den Schwertarm und auch nicht auf die Fertigkeiten bei der magischen Feuerlanze an, vielmehr sind Witz und Verstand gefragt, aber auch ein Gespür für die Gefühle der Mitmenschen. Aufgrund der kalten Witterungsbedingungen sind Achaz eigentlich immer zur Handlungsunfähigkeit verdammt. Orks dürfte dagegen Probleme mit dem gebrechlichen Gefühlsleben der Menschen haben. Ein Goblin aus Festum könnte dagegen jede Heldengruppe beim Bestehen dieses Abenteuers bereichern und zur rechten Zeit mit kehligem Gesang eine bedeutende Hilfe sein.

AUF INS ABENTEUER

Als Einstieg bietet es sich an, das dem Abenteuer vorangestellte Märchen vorzutragen. Die Erzählerin des Märchens ist – oder wird sein, je nachdem, ob Sie die Anwerbung ausspielen möchten oder nicht – die Flussschifferin *Nadjescha Hjalmarow*, der sich die Helden gegen eine angemessene Entlohnung als Bedeckung anbieten oder bereits angeboten haben. Die Schifferin möchte im Boron ein letztes Mal vor dem Einbruch des tiefsten Winters flussaufwärts nach Bornstein treiben, um Werkzeuge und Rohstoffe gegen Honig, Wachskerzen und Holzwaren zu tauschen. *Nadjescha* rechnet mit einer Reisedauer von knapp zwei Wochen für die Hin- und etwa einer Woche für die Rückfahrt, was bei einem Tagessatz von zwei Silbertalern pro Helden das stattliche Sümmechen von etwa zwei Batzen ergibt.

UNTERWEGS AUF DEM BORON

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit dem frühen Morgen fallen immer wieder lustig tänzelnde Schneeflocken vom Himmel herab, zum Glück bläst kein eisiger Wind dazu. Leise klatschen die Wellen des Borns gegen den Bug des Kahns, mit dem ihr nun schon seit zwei Wochen unterwegs seid. Bisher verlief die Reise sehr ruhig, wenn nicht gar langweilig. Wenigstens hat sich die alte Flussschifferin *Nadjescha* als fabelhafte Geschichtenerzählerin entpuppt, die euch immer wieder mit spannenden Erzählung und unglaublichen Märchen die Zeit vertrieben hat, während ihr den Fluss, das Ufer und die beiden Ochsen im Auge behalten habt, die mit stoischer Ruhe den Kahn flussaufwärts ziehen.

"Freunde, seht ihr die beiden hohen Steine dort, die wie zwei betrunkenen Seemänner aneinander gelehnt sind? Es wird nicht mehr lange dauern, bis wir Bornstein erreicht haben. Vielleicht schaffen wir es schon zum Mittagmahl ins Tänzelnde Einborn."

Der gut 20 Schritt lange und 4 Schritt breite Flusskahn mit der flachen Hütte am Heck und den beiden Zelten am Bug ist tatsächlich nicht einmal mehr eine Stunde vom Ziel der Reise entfernt, die – wie so viele Stunden zuvor – (fast gänzlich) ereignislos verlaufen wird.

ROTE AUGEN AM UFER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer wieder nehmt ihr huschende Bewegungen am südwestlichen Ufer wahr. Doch wenn ihr genauer hinschaut, verharrt alles regungslos. Da, wieder eine Bewegung! Ihr schaut noch einmal genauer – und tatsächlich hat sich oberhalb der Böschung ein Rudel affenähnlicher Wesen versammelt. Die gräulich-braunen Bestien beobachten euch, ihre roten Augen starren euch an. Sie lassen euren Kahn passieren, dann laufen sie wieder ein Stück voraus – und es werden immer mehr von ihnen. Da erstarrt das ganze Rudel in seiner Bewegung, und Mäuler mit spitzen Reißzähnen gaffen euch an.

Die Sumpfranzen folgen dem Kahn ein Stück weit – bleiben dabei aber am südwestlichen Ufer, so dass sie weder das in 100 Schritt Entfernung schwimmende Schiff noch die am anderen Ufer trabenden Zugtiere bedrohen können. Schildern Sie die Tiere dennoch eindringlich, damit die Helden später ein gefundenes Skelett einer Sumpfranze zuordnen können. Auf die Tiere angesprochen, wird *Nadjescha* eine Schauergeschichte von verfluchtem Gestrüpp namens Morgendornstrauch erzählen, das einen Menschen in ein Ungeheuer verwandeln kann (siehe auch ZBA 68, 254).

BORNSTEIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zu eurer Rechten thront eine Wehburg an den steinernen Klippen. Der Born beschreibt hier einen weiten Bogen, und kurz darauf rückt die Ortschaft Bornstein in euer Blickfeld. Anders als die Feste mit ihren dunkelgrauen, massiven Mauern, den schmalen Schießscharten und dem rullgeschwärtzten Burgfried macht das am Wasser gelegene Dorf einen einladenden Eindruck. Nachdem euch *Nadjescha* auf die neu errichteten Wände und die deutlich als solche erkennbaren Ausbesserungen am Haupthaus der Burg hingewiesen hat, hat sie euch auch einiges über den kleinen Ort verraten, in dem gut 150 Seelen leben sollen, die meisten von ihnen als Leibeigene der Burgherrin Valeska von Bornstein.

Anderthalb Dutzend große Bauerngehöfte verteilen sich in respektvollem Abstand um den Ortskern herum. Jedes der Häuser ist aus massiven Bruchsteinen errichtet worden, die Dächer wurden mit rotem Schiefer gedeckt, fallen steil ab und tragen dennoch eine fast einen halben Schritt dicke Schneedecke. Aus den Schornsteinen steigen dünne Rauchsäulen auf, große Tiere auf der einen Seite und kleine Türen auf der anderen deuten darauf hin, dass die Bauern mit ihrem Vieh in einem Raum leben.

Der Ortskern besteht aus dem kleineren, zweistöckigen Wohnhaus der Familie des Dorfschulzen, einer kleinen Schmiede, zwei winzigen Schreinen, die nach den Worten eurer Bootsführerin der Herrin Perrine und dem Gott Firin geweiht sind, und einer einladenden Schenke: dem Tänzenden Einhorn.

Nähe an das Ufer drängen sich eine kleine Lagerhalle, in der die eingelagerten Waren auch verkauft werden, und zwei windschiefe Fischerhütten, deren Bewohner rotnasig, frierend und ungehalten vom Steg aus ihre Netze einziehen, als sie euren Kahn erblicken.

Ein missglücktes Anlegemanöver

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam dreht der Kahn zum Ufer hin, mit vereinten Kräften wickelt ihr das Treidelseil über ein Gewinde auf. Ihr steuert auf einen langen Steg zu, der tief in den Born ragt.

„Das Wasser ist an diesem Ufer sehr flach, deswegen müssen wir vorsichtig sein. Also passt auf: Wenn der Kahn beschädigt wird, sitzen wir hier eine Weile fest.“

Kahn hat Nadjescha zu Ende geredet, tritt das Unglück auch schon ein – ganz so, als hätte sie es beschworen. Würfeln Sie verdeckte Sinnwahrheits-Proben, um zu ermitteln, ob die Helden die herannahende Gefahr bemerken(-5, falls die Helden in Richtung Fluss schauen; modifiziert, falls sie zum Ufer sehen; außerdem um den Wert in Gefahreninstinkt erleichtert): Flussabwärts schießen mehrere große Baumstämme, die in südlicher Richtung gefloßt werden sollten. Leider sind drei Stämme ziemlich nah am Ufer gedriftet und bedrohen nun Nadjeschas Kahn. Für solche Fälle liegen stabile Holzstäbe bereit, mit denen die Helden einzelne Stämme am Bug oder Heck voranklinken können, falls ihnen eine GE- und eine KK-Probe gelingen. Leider können die Helden in dieser Situation nur handeln, wenn sie die Stämme bemerkt haben, und außerdem hat der Kahn inzwischen umgedreht. Zwar können noch zwei Baumstämme am Heck vorbeigeschoben werden, einer schlägt aber auf jeden Fall mittschiffs ein und reißt ein Loch in die Bordwand. Nadjeschas Kahn droht, langsam mit Wasser voll zu laufen.

Die Flusschifferin weist die Helden an, das Treidelseil einzuhaken und ihr Boot an Land zu ziehen, bevor auch noch ihre Ladung beschädigt wird oder gar verloren geht. Jeder ziehende Held darf 2 KK-Proben ablegen; zählen Sie dann alle übrig behaltenen Punkte aller gelungenen Proben zusammen. Wenn die Helden gemeinsam 20 Punkte sammeln konnten, bleibt die gesamte Ladung unbeschädigt, weshalb Nadjescha nach Abschluss der Verklüfte jedem eine Prämie von einem halben Batzen ausbezahlt.

Die Reparatur des Kahns

Die Begutachtung des Kahns (durch einen Helden mit den Talenten *Holzbeurteilung* und *Bunte Fahren*, notfalls durch Nadjescha selbst) führt zu der Erkenntnis, dass der Kahn komplett an Land geholt und aufwändig repariert werden muss. Neben Baumaterial und etlichen helfenden Händen wird auch viel Zeit benötigt (zumindest wenn die Helden alleine arbeiten), um die Reparaturen abzuschließen.

Zumindest stellt der Unfall für Nadjescha keine unüberwindbare Hürde dar, da sie die mitgebrachten Waren zu guten Preisen verkaufen kann. Baumaterial zu besorgen ist also kein großes Problem. Allerdings war die Reise bisher mit dem übrig gebliebenen Gewinn kaum lohnend. Einzig die Aussicht auf eine gewinnbringende Rückfahrt lässt ihr Laune nicht gänzlich in bornische Melancholie umschlagen.

Wenn Ihre Gruppe über einigermaßen passable Werte in *Holzbeurteilung* verfügt und Material besorgen würde, könnte sie den Kahn theoretisch alleine reparieren und damit das gesamte Abenteuer umgehen. Gegen dieses Vorgehen sprechen aber zwei Dinge. Nadjeschas Boot an Land zu ziehen ist eine Sache – den Kahn aus dem Wasser zu befordern und auf ein Gestell zu wuchten, auf dem er repariert werden kann, eine andere, die von den Helden alleine (ohne massiven magischen Einsatz in Form eines MOTORICUS zu exorbitanten Kosten oder eines Einsatzes eines Dschinns) nicht bewältigt werden kann. Dazu kommt noch eine gewisse Zeitnot. Wenn der Kahn nicht binnen einer guten Woche repariert ist, wird sich Nadjescha nicht mehr auf die Rückfahrt vor Frühlingsbeginn einlassen. Anfang Firin beginnt der bornische Winter mit dichtem Schneefall bei sehr kaltem Wind. Der Kahn bietet kaum genügend Wärmeschutz, um Nadjescha, ihre Ochsen und die Helden vor Erfrierungen oder Schlimmerem zu bewahren. Und wenn dichter Nebel aufzieht, wird die sichere Fahrt auf dem Fluss zu einem gefährlichen Untertanken. Die Helden müssen also Helfer für die Reparatur des Kahns finden.

Suche nach Hilfe

In Ortschaften der Mark gilt noch das Motto: „Hilf dir selbst, sonst hilft dir niemand!“

Die hiesigen Menschen handeln nach dem Prinzip: „Eine Hand wäscht die andere – und du fängst mit dem Waschen an.“

Wenn die Helden die Fremden gegenüber recht verschlossenen, Bauern um Hilfe fragen, werden sie nicht gerade auf Begeisterung stoßen. Der Einbruch des Winters ist nah, und jeder ist darauf erpicht, die Vorräte ein letztes Mal zu ergänzen, Brennholz zu schlagen und kleinere Ausbesserungen am eigenen Hof zu erledigen. Überdies ist vor relativ kurzer Zeit ein Teil des Daches auf der alten Feste eingestürzt. Weil die Bornsteiner zum größten Teil Leibeigene der Bronnjarin sind, haben sie auch dort alle Hände voll zu tun. Demnach lauten die Standardabsage, die die Helden immer wieder hören: „Ich muss mich um meine eigenen Angelegenheiten kümmern“ oder „Ich muss mich um die Angelegenheiten meiner Herrin kümmern.“

Auch von der Bronnjarin ist keine Hilfe zu erwarten; sie befürchtet die Helden mit dem Hinweis auf ihr eigenes kaputtes Dach recht schnell wieder vor das Burgtor. Sollten es die Helden dennoch irgendwie schaffen, Hilfe zu holen, taucht die Bronnjarin mitsamt eines halben Dutzends Gardisten nach kurzer Zeit am Ufer auf, um ihre Leibeigenen zum Frondienst zu 'bitten' – und von den Helden eine angemessene Entschädigung für die erbrachte Arbeitsleistung ihrer Leute zu verlangen.

Nicht anders als mit den Leibeigenen verhält es sich bei den wenigen Freien in Bornstein (etwa der Krämerin, dem Schmied und der Schreinerin), die abhängig von der Bronnjarin und ihr dabei hörig sind. Würden sie bei ihrer Herrin in Ungnade fallen, würde diese einfach ihren Leibeigenen verbieten, mit den Delinquenten Handel zu treiben, und selbst auf deren Dienste verzichten, so dass sie in Bornstein keine Geschäfte mehr machen könnten.

Den Helden bleibt letztendlich nicht viel mehr übrig, als sich im Tänzenden Einhorn nach guter alter bornischer Tradition ein Krüglein Meskinnes zu gönnen, um Wut, Verbitterung und Enttäuschung hinunterzuspülen – und dabei jemanden zu treffen, der gleiches tut, den Helden aber womöglich aus der Klemme helfen kann.

Die 'Anwerbung' im Tänzenden Einhorn

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Tänzende Einhorn ist in einem zweistöckigen Steinbau untergebracht, dessen steiles Schiefertach eine dicke Schneeschicht trägt. Die Fensterläden aus dunklem Holz sind verschlossen, hinter der stabilen Eingangstür sorgt ein schwerer Vorhang dafür, dass die Wärme der Stube und mit ihr auch die abgestandene Luft im Schankraum verbleiben. Das Innere des Hauses ist düster, der lange Tresen und das halbe Dutzend Tische werden

durch kleine Öllampen erhellt. Zahlreiche Geweihe, ausgestopfte Tiere und konservierte Pfoten erinnern eher an einen märkischen Firun-Tempel als an eine Schenke, verleihen dem Tänzenden Einhorn aber eine wohlige Gemütlichkeit.

Hinter dem Tresen begrüßt euch eine rothaarige Frau mit einer stattlichen Leibestülle mit einem knappen: "Firun mit euch, Meskinnes? Wie für den alten Ruschjew?"

Dabei deutet sie mit dem Daumen auf einen hoch aufgeschossenen Mann in dicker Winterkleidung, der mit vorgezogenen Schultern auf einem Hocker am Tresen sitzt und gedankenverloren in ein Krüglein mit Gebranntem schaut. Nach einer kurzen Weile des Schweigens zuckt er zusammen, dann dreht er sich um und schaut euch mit dunkelbraunen, traurigen Augen an: "Oh, möge euch Firun gewogener sein als mir."

Die Wirtin *Vajascha Brodov* bietet den Helden Plätze am Tresen an. Ruschjew ist neben den Helden ihr einziger Gast. Sie kennt ihn bereits seit Jahren und sorgt sich um ihn. Vor einer knappen halben Stunde kam er mit gesenktem Kopf in ihre Schenke und hat seitdem kaum gesprochen. Nachdem es ihr nicht gelungen ist, Ruschjew aufzuheitern oder den Grund seines Kummers zu erfahren, versucht sie nun, Ruschjew in das Gespräch mit den Helden einzubinden. Vorsichtig befragt sie die Helden nach dem Woher und Wohin. Erzählen diese vom Unglück am Hafen, bestätigt sie deren Befürchtungen: Die Helden werden hier keine Hilfe bei der Reparatur des Kahns erhalten.

Der Kummer der Helden lockt Ruschjew tänzlich aus seiner Starre. Leise murmelt er zum neben ihm sitzenden Helden: "Eure Probleme hätte ich gerne. Seht mich an: Ich habe schon viel Wasser den Born hinunterfließen sehen, ich habe hier schon so viel Zeit verbracht. Ihr wollt nur so schnell wie möglich wieder fort – ich aber werde hier kaum noch Zeit verbringen können. Mein Leben ist verwickelt."

Interessieren die Helden sich nicht für Ruschjews Geschichte, wird *Vajescha* nachfragen. Sie füllt die Meskinnes-Becher noch einmal, und nun können die Helden dem verzweifelten Ruschjew folgende Informationen entlocken (wobei ein "+" wie üblich für eine wahre Aussage steht, ein "-" für eine falsche, in diesem Fall aber für eine bewusste Lüge Ruschjews):

- Er steht seit über dreißig Jahren in Diensten der Bronnjarin zu Bornstein (+).

- In den letzten anderthalb Jahren war er mit Ausbildung von Tuljoff betraut, dem Sohn der jetzigen Bronnjarin (+).

- Ruschjew war mit Tuljoff westlich des Ortes auf der Jagd (+). Sie haben an einer verlassenem Köhlerhütte eine Pause eingelegt (+/-). Ruschjew hat nur kurz die Gegend erkundet und dabei auch die Leibeigene *Firnjascha* getroffen, die Kräuter sammeln wollte (-). Bei Ruschjews Rückkehr war die Hütte zerstört und Tuljoff verschwunden (+).

- Fullabdrücke führten in Richtung Westen – und waren so groß, dass sich ein Mann der Länge nach hineinlegen könnte (+).

- Ruschjew ist der Spur eine Weile gefolgt, konnte aber weder seinen Zögling finden noch denjenigen, der für die riesenhafte Spur verantwortlich war. Auch von *Firnjascha* war nichts mehr zu sehen.

Dann ist Ruschjew verzweifelt zurückgekehrt und hat im *Tänzenden Einhorn* eine Pause eingelegt, um seinen Kummer zu er- und sich selbst Mut anzutrinken (+).

- Seine Herrin ist nicht gerade für ihre Milde bekannt (+) und wird ihn vermutlich gleich aufknöpfen. Dennoch ist er entschlossen, ihr diese ganze Geschichte zu erzählen (+).

- Wenn die Helden Tuljoff finden, wird sich Ruschjew (so er noch kann) dafür einsetzen, dass sie jede denkbare Hilfe bei der Reparatur des Kahns erhalten. Er geht fest davon aus, die sich sowohl die Bronnjarin als auch ihr Sohn erkenntlich zeigen werden (+). Die Helden können Tuljoff an seiner hellbraunen Bärenfellmütze erkennen, die eine dunkle Färbung über der Stirn zeigt.

Dass Ruschjew das Hilfsangebot ehrlich meint, zeigt zur Not auch eine *Menschenkenntnis*-Probe. Bieten die Helden an, Ruschjew zu helfen, ist *Nadjascha* vom Vorschlag der Helden, in Richtung Bornwald aufzubrechen, nicht gerade begeistert. Weil ein Erfolg der Helden aber auch ihr zugute kommen könnte, wird sie in Bornstein bleiben, um ihren Kahn und die Waren zu bewachen.

Auch Ruschjew wird sich den Helden nicht anschließen. Der rordragläubige Ritter möchte seiner Herrin gegenüberstehen und seine Schuld bekennen. Erst danach will er sich – so die Götter wollen – erneut auf die Suche machen.

GERÜCHTE

Während ihres Aufenthaltes in Bornstein können die Helden viele Gerüchte über den Ort selbst, seine Bewohner und natürlich den nahe gelegenen Wald aufschnappen. Auch diese Gerüchte sind als wahr (+), zum Teil wahr (+/-) oder falsch (-) gekennzeichnet.

- Ruschjew ist ein guter Mann, der den etwas vertätschelten Tuljoff zu einem mutigen Mann und Firun-gesegneten Jäger machen wird (+).

- Die beiden sind oft im Bornwald auf der Jagd und bringen häufig Trophäen mit (+).

- Der wahre Herr im Bornwald ist aber *Milzenis* (?) – die Bronnjarin hat dort nichts zu sagen (+).

- *Milzenis* hässt alle Menschen (-).

- Im Wald leben Schrate, Feen, Geister und Wesen, für die keiner einen Namen kennt (+).

- Der ganze Wald ist von Magie durchflutet, die Bäume leben (+/-); sicherlich nicht der ganze Wald, einige Teile aber schon. Sieht man von der biologischen Definition von Leben einmal ab, führen auch einige – sicherlich aber nicht alle – Bäume ein ungewöhnlich aktives Eigenleben.)

- Wer sich in den Wald wagt und dort eine Nacht verbringt, ist verflucht / wird verrückt / lebt höchstens noch eine Woche lang (-).

- Der Winter hat noch nicht einmal begonnen, der leichte Schneefall ist noch harmlos. Aber in einer guten Woche liegt hier alles unter einer viele Schritt hohen Schneedecke begraben (+).

- Und falls die Helden wirklich nach einer jungen Frau namens *Firnjascha* fragen: "Ich sag's euch, sie wird bald ein Kind empfangen. Ich wüsste nicht von wem, aber im richtigen Alter ist sie." (+)

UNTERWEGS IM WINTERLICHEN BORNWALD

Bevor die Helden in den verschneiten Bornwald aufbrechen, um Tuljoff, den

Sohn der Bronnjarin, zu suchen, sollten sie ihre Ausrüstung ergänzen und das eine oder andere Gerücht über die Umgebung der Ortschaft und den geheimnisumwitterten Wald aufschnappen können.

Die Beschreibung der Reise gliedert sich in *notwendige* und *optionale* Ereignisse. Mit ersteren sollten Sie die Helden auf jeden Fall konfrontieren, letztere können Sie einstreuen, um die Reise gefährlicher zu machen oder auszuschnücken.

REISEVORBEREITUNG

Die Helden werden sich auf eine mehrtägige Suche in einer verschneiten Waldlandschaft einrichten müssen. Dabei haben sie das große Glück, nicht im tiefsten Winter unterwegs sein zu müssen, weshalb

sie sich nur auf kalte (tagsüber) bzw. eiskalte (nachts) Temperaturen und gelegentlichen Schneefall einstellen müssen. Wärme, feuchtigkeitsabweisende Kleidung ist daher Pflicht; viele Lichtquellen sind aufgrund der langen Nächte und der kurzen Tage dringend zu empfehlen. Ein Lagerfeuer kann bei Nacht Tiere fern und Reisende warm halten; Zelte schützen vor Wind und Wetter; mitgenommene Nahrung erspart die Zeit des Jagens. Trinkwasser ist dagegen überall vorhanden – an kleinen, zum Teil schon zugefrorenen Flüssen und als geschmolzener Schnee.

Haben die Helden die Gerüchte über den Wald gehört, möchten sie sich vermutlich zusätzlich mit 'magischen' Wundermitteln oder Waffen ausrüsten. Die Krämerin im Ort führt viele kleine Talismane

und Kräutern; Waffen könnten zur Not in geringer Anzahl und sehr einfacher Ausfertigung beim Schmied erstanden werden. Und eine kleine Spende am Götterschrein kann sicherlich auch nicht schaden.

UNTERWEGS

Die Helden verlassen Bornstein in westlicher Richtung. Leichter Schneefall hat eingesetzt und es ist bereits früher Nachmittag, aber es könnte das Leben des jungen Bronnjarsohnes kosten, den Aufbruch auf den kommenden Morgen zu verschieben.

Nach etwa einer Stunde erreicht die Gruppe die von Ruschjew erwähnte verlassene Köhlerhütte am Rand des Bornwalds. Bis dorthin können sie einem verschneiten Weg recht leicht folgen. Dahinter beginnen die gewaltigen Fußtapfen Milzenis' und führen tiefer in den Bornwald hinein.

Es schneit nahezu ununterbrochen, wenigstens nicht besonders dicht, aber hängen dicke Wolken über den Baumgipfeln. Es ist kalt, warm gekleidete Helden sollten aber keinen Schaden davon tragen. Nur wenn sich die Gruppe nicht hin und wieder an einem Feuer wärmt, unpassende Kleidung trägt oder die Sachen der Helden vollkommen durchnässt sind, erleiden die Helden 1W3 SP Kälteschaden pro Tag.

DER BORNWALD

Der Bornwald ist ein riesiges Waldgebiet, Heimat vieler unheimlicher (und auch weniger unheimlicher) Wesen, Ursprung vieler Sagen und Märchen. Das Gebiet wird vom Born in zwei Hälften geteilt, verschiedenen Nadel- und Laubbäume (vor allem Tannen, Fichten, Eichen und Birken) bilden den mitunter sehr dicht bewachsenen Wald. Viele Seen liegen versteckt in kleinen Tälern, ebenso wie – so heißt es – Feenforen und andere geheimnisvolle, magische Orte. Den Wald in Gänge zu durchwandern hat schon seit mehreren Generationen kein Bornländer mehr gewagt. Nur der Riese Milzenis soll es schaffen, an einem Tag vom Mittelpunkt des Waldes bis zum Waldrand zu gelangen. Eine Gruppe menschlicher Wanderer würde dafür auch ohne die überall lauernden Gefahren mehr als eine Woche benötigen.

DER WEG DER HELDEN

Obwohl es im Bornwald selbst keine klaren Wege mehr gibt, kommen die Helden recht gut voran, auch wenn unter der dicker werdenden Schneedecke das eine oder andere versteckte Loch harzt (GE-Probe, um einen verstauchten Fuß und 1W6-3 SP zu vermeiden). Nur selten müssen sich die Helden durch dichteres Gebüsch schlagen (hier ist der Einsatz von Hauerwerkzeugen oder Waffen notwendig, um Umwege zu vermeiden). Nur sehr, sehr selten hat der Riese Hindernisse platziert. Es ist wirklich erstaunlich, wie umsichtig und nachgerade leichtfüßig dieses – den Fußabdrücken nach zu schließen – turmhohe Wesen den Wald durchquert hat.

Die Reisezeit der Helden sollten Sie flexibel gestalten. Es wäre plausibel, wenn der Magierturm etwa einen Tagesmarsch von Bornstein entfernt stünde, die Helden ihn also im Laufe des folgenden Tages erreichen.

Vielleicht kommt auch einem der Helden die gute Idee, den Rückweg zu markieren oder eine Karte anzufertigen. Bunte Wegmarken sind nur dann sinnvoll, wenn sie an Bäumen und Sträuchern angebracht werden. Der Schneefall macht alle Markierungen im Schnee nach spätestens einem halben Tag unsichtbar. Um eine einigermaßen brauchbare Karte zu erstellen, sind erfolgreiche Proben auf die Talente *Orientierung* und *Kartographie* (erschwert um bis zu 7 Punkte) notwendig. Mit gelungenen *Orientierungs*-Proben können die Karten erfolgreich gelesen und der gewünschte Weg verfolgt werden.

POTWENDIGE EREIGNISSE

Was finden Sie all jene Spuren und Ereignisse, mit denen Sie Ihre Gruppe auf jeden Fall konfrontieren sollten. Genaue Orte für die Geschehnisse sind nicht vorgegeben, Sie können sie also ganz 'zufällig' entlang der Reiseroute platzieren.

DIE VERLASSENE KÖHLER-HÜTTE

Die Köhler-Kate, von der Ruschjew berichtet hat, liegt etwa eine gute Stunde strammen Fullmarsches westlich von Bornstein.

Zum Vorlesen oder Nachzählen:

Unter zwei hohe Tannen duckt sich eine verlassene Kate. Bereits auf zehn Schritt Entfernung sind noch immer zwei Meilen zu erkennen. Das Haus aus dunklem Holz macht keinen guten Eindruck, das Dach trägt aber die dicke Schneedecke und alle Fensterläden und die schlichte Tür hängen einigermaßen gerade in den Angeln. Vor der Hütte sind mehrere halb verschneite Fußspuren zu erahnen, vermutlich die von Tuljoff und Ruschjew.

Wenn die Helden genauer hinschauen und eine *Fährtensuchen*-Probe +2 gelingt, erkennen sie, dass noch eine dritte, menschliche Person bei der Hütte gewesen sein muss – die unfreie Bauerstochter Firnjascha. Von wem die Spur stammt, lässt sich für die Helden nicht bestimmen, wohl aber, dass der oder die Verantwortliche einfache Lederstiefel getragen haben dürfte und nicht schwerer als Tuljoff und Ruschjew war, von denen die anderen Fußabdrücke stammen.

Auch im Inneren der Hütte lassen sich Hinweise darauf finden, dass keineswegs nur Ruschjew und sein Schützling bei der Kate waren. In der Hütte liegen einige Felle und Decken, die ein passables und warmes 'Bett' für zwei Personen abgeben. Wenn die Helden das Lager durchsuchen, können Sie einen einfachen Wollstrumpf finden, den Tuljoff hier beim Rahja-gefälligen Liebesspiel mit Firnjascha verloren hat. In der Rückwand der Hütte sind die Fensterläden hereingedrückt worden, die Öffnung in der Wand wurde gewaltsam und mit großer Kraft erweitert. Stofflatten und Wollfasern deuten darauf hin, dass mindestens eine Person durch die Wand nach außen geklettert ist – oder gezogen wurde. Tatsächlich hat Milzenis hier die Fensterläden eingedrückt, die beiden Verliebten hinausgezogen und ist dann mit ihnen im Wald verschwunden.

MILZENIS' FUßABDRÜCKE

Die von Milzenis hinterlassenen Fußspuren führen zunächst zur Hütte und dann auf gleichem Weg wieder zurück in den Bornwald. Die Abdrücke sind über einen Schritt lang, ähneln ansonst aber denen nackter menschlicher Füße.

Bei mindestens 6 Tap* in *Fährtensuchen* entdeckt der betreffende Held, dass die Spuren, die in den Wald hineinführen, ein wenig tiefer sind – der 'Spurenverursacher' wird vermutlich etwas getragen haben (nämlich Firnjascha und Tuljoff).

Keine Probe ist notwendig, um der Spur zu folgen. Zwar hat der Riese mitunter einen kleinen Bach übersprungen oder auf einem felsigen Stück keine Abdrücke hinterlassen, seine Fährte lässt sich aber dennoch leicht verfolgen und führt die Heldengruppe von Handlungsschauplatz zu Handlungsschauplatz.

WENN DIE HELDEN EINMAL EINE SPUR VERLIEREN

Die Helden werden einigen Spuren folgen müssen, wobei die Spur von Milzenis auch leicht von unkundigen Spurenlesern gefunden werden kann. Wenn die Helden eine andere Fährte oder durch unvorhersehbare Umstände auch die Spur von Milzenis verlieren, können sie mit Hilfe von Luftaufklärung (Hexenbesen, ADLERSCHWINGE) oder Vertrautentieren nach der Spur suchen. Verlangen Sie Proben auf *Sinnenschärfe*, erschwert um die Flughöhe. Die Helden können auch ihren eigenen, frischen und daher leicht zu folgenden Stiefelabdrücken zurück zu einem bekannten Ausgangspunkt folgen oder auf den Zufall vertrauen und eine gesuchte Spur völlig unvermittelt wiederfinden. Eine gezielte und systematische Suche (womöglich sogar einer aufgeteilten Gruppe) kann die Chance im letzteren Fall noch erhöhen.

TULJOFFS BÄRENFELLMÜTZE

Keine zwei Schritt neben den riesenhaften Spuren können die Helden eine Bärenfellmütze finden, die sie aufgrund der markanten Färbung als Tuljoffs identifizieren (siehe Seite 38). Offenbar sind sie auf dem richtigen Weg.

MENSCHLICHE FUßABDRÜCKE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einer kleinen Lichtung scheint der riesenhafte Fußbesitzer eine Pause eingelegt zu haben. Die Füße haben näher aneinander gestanden, eine große Mulde ist ein Stück vor den Fußabdrücken zu erkennen. Ob sich der Verfolger hier hingekniet hat? Von der Mulde aus führen kleinere menschliche Spuren zweimal im Kreis, die riesigen Fußabdrücke dagegen nach links weg. Die menschlichen Abdrücke verlaufen schließlich parallel zu ihnen. Was mag sich hier zugetragen haben?

Hier hat Milzenis Tuljoff abgesetzt und ihm aufgetragen, seine Geliebte zu suchen und zu retten – wie Prinzen das mit der Liebe ihres Lebens eben machen. Dann ist der Riese davongeeilt. Tuljoff hat sich nach kurzem Zögern entschlossen, Milzenis und der von ihm getrennten Firnjascha zu folgen, wobei sich der Riese aber mit jedem Schritt weiter von seinem Verfolger entfernt hat. Die Helden können dies später von Tuljoff erfahren, im Moment aber nur mutmaßen.

WALDSCHRAT-SPUREN

Folgen die Helden den Spuren von Milzenis und Tuljoff, erreichen sie einen verlassenen Kampfplatz. Tuljoff wurde hier von drei übelgünstigen Waldschraten an- und schließlich aufgegriffen, wodurch ihm jede Chance genommen wurde, Firnjascha zu retten.

Die Helden können merkwürdige Spuren erkennen, die sich mit Milzenis' Abdrücken kreuzen. Die drei Schrate sind aus dem Wald auf den inzwischen recht erschöpften Tuljoff zugestürzt. Ihre Füße erinnern weniger an menschliche Füße als an die Abdrücke vom Wurzelwerk eines Baumes, mindestens sind auch Schleifspuren zu erkennen. Eine *Fährtenauschen*-Probe enthüllt, dass der Besitzer der menschlichen Fußabdrücke wohl noch in den Wald fliehen wollte, er aber von den drei Besitzern der merkwürdigen, kreuzenden Fußabdrücke eingeholt wurde. Dort sind Schleifspuren zu erkennen, von denen ein Teil vom kurzen Kampf herrührt, und eine deutliche Schleifspur in den Wald führt, die entstanden ist, als die Waldschrate ihren bewussten Gefangenen in den Wald gezogen haben.

Die Helden können dieser Fährte ein kurzes Stück weit folgen, dann verliert sich die Spur aber auf einer flachen Hügelkuppe unter einer Schneeverwehung.

SPUREN ZUM VERLASSENEN MAGIERTURM

Selbst die Spur des Riesen wird langsam von fallendem Schnee bedeckt, weshalb Sie für das letzte Stück eine *Fährtenauschen*-Probe verlangen sollten. Misslingt diese, verlieren die Helden die Fährte teilweise aus den Augen und laufen stattdessen einem Bären in die Arme (siehe *Winterschlaf eines Bären*). Schließlich findet die Gruppe die alte Spur aber wieder und errichtet den jahrhundertealten Turm eines längst verstorbenen Magiers.

OPTIONALE EREIGNISSE

Die folgenden Szenen können den Helden ihren Aufenthalt im Borna-Wald ein wenig 'verstellen'.

IRRLICHTER

Abseits des Weges können die Helden im Unterholz ein schwaches Leuchten entdecken. Folgen sie dem Licht, weicht dieses langsam zurück. Die Helden können sich zwar nur langsam nähern, schließlich kommen sie dem greller werdenden Licht aber fast zum Greifen nahe. Dummerweise schwebt das Irlicht zu diesem Zeitpunkt über einem Tümpel, der mit einer dünnen Eiskecke bedeckt ist. Der vordevote Held wird einbrechen, wenn ihm ein GE-Probe +5 misslingt. Seine Kameraden können ihn mit einem Seil herausziehen, müssen

dazu aber bei KK-Proben mindestens 10 Punkte übrig behalten. Jeder misslungene Versuch fügt dem Eingebrochenen 1W6 SP durch die Kälte zu.

SPIELLENDE FEEN UND IKANARIA-SCHMETTERLINGE

Auf einer – aus unerfindlichen Gründen schneefreien (!) – Lichtung können die Helden einige Feen entdecken, die aufgeregt zwischen mannshohen Pilzen (!) verstecken spielen. Wenn sich die Helden nähern, mischen sich auch zwei wunderschöne Ikanaria-Schmetterlinge zwischen die Flatterwesen. Alle Helden, die sich nicht sofort abwenden, werden in den Bann der Schmetterlinge geschlagen. Dann muss jeder Held eine KL-Probe ablegen, bei deren Misslingen er 1W6 KL-Punkte verliert. Jede Spielrunde wird eine neue KL-Probe fällig, bei deren Gelingen sich der Held endlich von dem Schmetterling lösen kann, bei deren Misslingen er aber erneut 1W6 KL-Punkte verliert, bis er droht, seinen Verstand zu verlieren (KL 0 oder kleiner). Er läuft dem Schmetterling zum Beispiel lachend hinterher, milt sich kichernd im Schnee oder glaubt vielleicht, ein Haas zu sein, der an dem hier auf der Lichtung sprießenden jungen Gras zu mummeln versucht. Ein zu Sinnen gekommener Held darf bis zu zwei Versuche pro Spielrunde unternehmen, seine Kameraden zu retten. Dazu muss ihm jeweils eine CH-Probe gelingen. Alternativ kann er auch zwei Versuche unternehmen, einen Schmetterling mit einer GE-Probe +3 zu erschlagen. Die KL-Punkte regenerieren sich nur sehr langsam – jeweils ein KL-Punkt pro Woche.

WINTERSCHLAF EINES BÄREN

Die Helden stolpern versehentlich über ein Erdloch, in das sich ein junger Schwarzbär zu seinem Winterschlaf zurückgezogen hat. Wenn auch nur einem Helden eine *Schleichen*-Probe (erschwert um die Behinderung der Rüstung) misslingt, kommt es zum Kampf, bis der Bär die Helden aus seinem Revier vertrieben oder ein Drittel seiner LeP verloren hat.

Schwarzbär

INI 7 • 1W6 PA 8	LeP 60	RS 3
Tatze: DK H	AT 11	TP 2W6+1
Biss*: DK H	AT 13	TP 2W6+4
GS 10	AuP 35	MR 3/7 GW 13

Wundschwelle: 11

Bute: 300 Ration Fleisch, Fell (Luxusartikel)

Besondere Kampffähigkeiten: Doppelangriff (2 Attacken +4 mit den Tatzen), Niederwerfen (Tatze, keine PA möglich, Ausweichen um 5 Punkte erschwert)

*) Den Biss setzt der Bär nur nach einem erfolgreichen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.

AM ALTEN MAGIERTURM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt den riesigen Fußabdrücken zu einer Lichtung, die von riesigen, dunkelgrünen Tannen umstanden ist. Auf den Ästen ist eine dicke Schneeschicht liegen geblieben, die Luft ist kalt, für einen Moment hat es auch aufgehört zu schneien. Ihr haltet kurz inne, dann folgt ihr mit eurem Blick den Spuren auf die andere Seite der Lichtung, wo sich ein Turm mindestens ein Dutzend Schritt in die Höhe erhebt. Der massive Steinbau macht einen wehrhaften Eindruck, die Wände erinnern an einen Wachturm oder ein Wehrgebäude, die schmalen Fensteröffnungen lassen euch sofort an Schießschanten denken. Eine schmale Treppe ohne Geländer führt außen an der zur Lichtung gewandten Turmseite zu einer schmalen Tür im ersten Stockwerk, die zumindest aus der Ferne einen durchaus stabilen Eindruck macht. Lediglich das schneebedeckte Spitzdach macht einen wenig stabilen Eindruck, sitzt es doch ein wenig schief auf dem vierten Stockwerk – ebenso, wie Nadescha ihren Hut keck in die Stirn zu ziehen pflegt.



Was die Helden (noch) nicht wissen: Nachdem Milzenis Tuljoff im Wald abgesetzt hatte, hat er Finjascha zum alten Magierturm gebracht und sie in ein Bett im obersten Stockwerk gelegt – woru es kurzzeitig nötig war, das Dach anzuheben. Die mit dem Riesen befreundete Fee Glawaschanjana hat die junge Frau dann mit einem Schlafzauber belegt, den zu brechen die Aufgabe des jungen Tuljoff werden sollte. Um ihm eine würdige Herausforderung zu bieten, hat Glawaschanjana noch den einen oder anderen Zauber gesprochen und den Turm so – zusammen mit den seit Jahrhunderten dort auf ihrer Entdeckung wartenden Geheimnissen – in einen Ort nicht immer ganz ungefährlicher Überraschungen verwandelt. Nachdem der junge Bronnjarssohn von den übellunigen Waldschratzen entführt wurde, werden die Helden nun – zumindest langfristig – die Retter der holden Maid.

Folgen die Helden den Fußspuren, erreichen sie direkt den Turm. Menschliche Fußabdrücke sind hier nicht zu sehen, aber das schiefe Dach und kleinere Trümmer im Schnee könnten zu der Idee verleiten, der Riese – wenn der Verfolgte denn wirklich (!) ein Riese sein sollte – habe etwas in den Turm gepackt. Wenn die Helden zunächst auf eine Untersuchung des Turmes verzichten und lieber den Fußstapfen folgen wollen, können sie dies noch etwa eine Meile weit tun, ehe der Riese einem kleinen Fluss bergauf gefolgt ist und sich seine Spur schließlich endgültig auf einem erhöht gelegenen Felsen verliert. Den Helden stehen prinzipiell zwei Wege in den Turm offen: die steinerne Treppe zur erhöht gelegenen Eingangstür und der Weg durch einen Geheimgang.

AN DER EINGANGSTÜR

Um die zwei Dutzend Stufen zur drei Meter über dem Boden befindlichen Tür unbeschadet zu bewältigen, ist von jedem Helden eine GE-Probe erforderlich, um nicht auf den schneebedeckten Stufen auszurutschen, hinabzustürzen und sich 1W6 SP zuzuziehen. Als noch größeres Hindernis dürfte sich dann die Tür erweisen, deren Holz eigentlich seit langer Zeit verrutten sollte und die einem beherr-

ten Tritt dementsprechend wenig entgegensetzen dürfte. Doch Glawaschanjana wollte es Tuljoff nicht zu einfach machen, sondern ihn zwingen, den Weg durch den Keller einzuschlagen, weshalb sie die Tür mit einem dem CLAUDIBUS CLAVISTIBOR ähnlichen Zauber belegt hat. Auf dem rutschigen Treppensims dürfte es den Helden daher kaum gelingen, die Erschwernis von 24 Punkten auf die KK-Probe zu bewältigen, um die Tür einzutreten, -zutreten oder -zuschlagen, selbst wenn sie sie auf zwei Personen verteilen. Mehr Leute haben dort aber keinen Platz. Noch geringere Erfolgchancen hat ein *Schlößer Knacken*-Versuch, denn die Probe ist um massive 48 Punkte erschwert. Mehr Glück dürfte da schon ein flinker Magier haben, der der Tür mit einem FORAMEN zu Leibe rücken möchte: Ihm muss nur eine um 12 Punkte erschwerte Probe gelingen, die Kosten liegen bei 16 AP (12 für den CLAUDIBUS und 4 für die Tür). Glawaschanjana hat aber noch eine sehr einfache "Hintertür" zum Öffnen der sich (dank ihres Zaubers) doch recht störrisch gebärdenden Tür eingebaut: Man muss die Tür nur höflich bitten. Aufgrund des feeschen Zaubers ist dabei kein genauer Wortlaut von Nöten, eine höflich vorgetragene Bitte reicht vollkommen aus. "Würdet Ihr uns bitte Einlass gewähren, Frau Tür?", ist dabei genauso gut wie eine nachdrückliche aber freundliche Aufforderung: "Sei so gut und öffne dich, bitte."

Da die Fee ein wenig Mitleid mit Tuljoff hat, hat sie der verzauberten Tür zudem eine kleine Hilfestellung für den Jüngling beigebracht: Wenn immer die Tür getreten, geschlagen oder beschimpft wird ("Geh auf, du blöde Töf!"), wird diese freundlich aber bestimmt entgegnet: "Mit diesem Benehmen wirst du es nicht weit bringen."

Ein auf die Tür gesprochener ANALYS enthüllt, dass ...

1 ZiP*: die Tür verzaubert wurde.

3 ZiP*: sich mehrere Zauber überlagern.

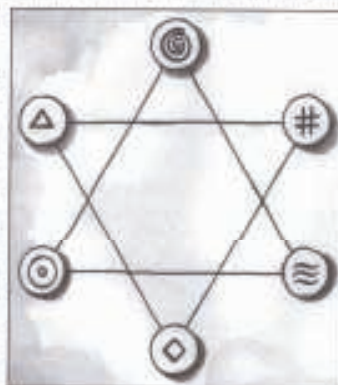
6 ZiP*: die Zauber feeschen Ursprungs sind.

9 ZiP* und der Held beherrscht den CLAUDIBUS: mindestens ein Zauber Ähnlichkeit mit dem CLAUDIBUS hat.

Sobald die Helden die Tür überwunden haben, stehen sie im Empfangsraum (7).

DURCH DEN GEHEIMEN GANG

Ein Vorgänger Magister Ljasews, der den TRANSVERSALIS nicht beherrschte, hat einen geheimen Fluchttunnel anlegen lassen, um den Turm im Falle eines Angriffs verlassen zu können. Der gut vierzig Schritt lange Tunnel verbindet das Kellergeschoss mit einer Falltür, die hinter einem dornigen – und aufgrund der Jahreszeit blattlosen – Gebüsch am Waldrand verborgen ist. Durch die inzwischen 15 Finger hohe Schneeschicht ist die Luke nicht leicht zu entdecken, ein Wanderstab oder Ast enthüllt sie aber mit einem dumpfen Pochen – sehr hilfreich ist hier die Gabe *Zuergewisse*. Außerdem können die Helden neben der Tür (nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +5) kleine Türmchen entdecken, die womöglich die Neugier der Helden wecken. Die Türmchen bestehen aus insgesamt 16 handelsgerößen Steinzylindern, die jeweils gut vier Finger hoch sind. Wenn die Helden die Steine gefunden und den Waldboden an dieser Stelle vom Schnee befreit haben (ohne Spaten erleiden die Helden beim Graben 2 SP Kälteschaden an den Händen, 1 SP, wenn sie Handschuhe tragen), finden sie zudem noch eine steinerne Fläche, die sich genau zwischen der Falltür und den Steinsäulen befindet. Die Steinplatte hat eine Seitenlänge von einem Schritt. Auf ihr bilden kleine Fugen ein Hexagramm, an deren Spitzen sich zwei Finger tiefe Löcher befinden, die denselben Durchmesser besitzen wie die Steinzylinder. In drei der sechs Löcher wurden bereits Steinscheiben gesteckt, sie zeigen alte Symbole für Humus, Luft und Wasser. Die jeweils gegenüberliegenden Löcher sind frei. Dort müssen die Symbole der jeweils komplementären Elemente (Eis gegenüber dem Humus, Erz



gegenüber der Luft, Feuer gegenüber dem Wasser) eingesetzt werden. Die größte Schwierigkeit dürfte für die Helden darin bestehen, die passenden Symbole auf den 16 neben der Platte liegenden Steinen auszuwählen, die nach dem korrekten Einstecken der Steine den Auslöser für einen Bewegungszauber darstellen, der die Falltür nach unten schwingen lässt. Schwierig wird dies alleine dadurch, dass neben den drei gesuchten Element-Symbolen auch noch Symbole für jeden der Zwölfgötter und die magische Kraft vorhanden sind. (Mit roher Gewalt, einem FORAMEN oder freundlichen Worten lässt sich die Falltür kaum öffnen.)

Sobald sich die Tür geöffnet hat, können die Helden einem kreisrunden Gang folgen, der einen Durchmesser von knapp zwei Schritt hat und zum Kellergeschoss des Turmes führt. Der Gang wurde von einem Humusdschinn angelegt und ist unbeleuchtet. Der Weg zum Keller ist zunächst durch die Rückwand eines massiven Schrankes versperrt. Führen die Helden Fackeln oder ähnliches mit sich oder tasten lang genug, entdecken sie einen Hebel, der den Schrank unter lautem Knarren zur Seite schwingen lässt.

DER ALTE MAGIERTURM

Schon in der Rohbauphase wurde der Magierturm im Bornwald errichtet – eine knappe Tagesreise von der damals gerade einmal vier Gehöfte umfassenden Siedlung an der Feste Bornstein. Wer für den Bau verantwortlich war, ist ebenso in Vergessenheit geraten wie der Grund für den Bau an diesem abgeschiedenen Ort. Der Besitz des Turmes ging vom dort wohnenden Magier auf seinen jeweils letzten Adepten über – mehrere Jahrhunderte lang. Vor rund 270 Jahren lebte der Graumagier *Ljarsu von Bornwaldturm* mit seinem Scholaren *Pjebor* an diesem abgelegenen Ort, bis sich im Jahr 859 BP gleich mehrere tragische Ereignisse häuften. Zunächst versuchten drei mutige und dreiste – andere würden sagen dumme – Diebe, den Turm des Magiers auszurauben, als der Magier mit seinem Scholaren zu einer Wanderung aufgebrochen war. *Mjesko*, *Alderich* und seiner Schwester *Tjeđa* gelang es tatsächlich, in das Kellergeschoss des Turmes einzudringen. Dort wurden sie von ei-

ner Falle allerdings außer Gefecht gesetzt, so dass sie keinen weiteren Schaden anrichten konnten. Der eintreffende Magier wählte eine besondere Form der Bestrafung: Er verwandelte die drei mit Hilfe einer befreundeten Fee in Waldschrate und trug ihnen auf, erst in Jahresfrist erneut vor dem Turm zu erscheinen, damit er den Bann auflösen und die drei ihrer Wege gehen könnten.

Ein knappes halbes Jahr später unterlief dem Magier dann ein schlimmes Missgeschick: Er rutschte bei der Kräuterruche im Wald aus, stolperte in einen Morgendornstrauch und blieb mit verstauchtem Knöchel liegen. Seinen Turm erreichte er erst am sechsten von sieben Tagen, in denen er sich vom an sich gütigen Menschen zur aggressiven Sumpfranze verwandelte. Er stürzte in seinen Turm und eilte zu seinem Schüler, damit dieser ihm helfen konnte, die Verwandlung rückgängig zu machen. Doch der Junge erschrak und wich zurück, als er das affenartige Monstrum sah. Der verwandelte Magier geriet vor Verzweiflung in blutige Raserei. Ein kurzer Kampf entbrannte im Erdgeschoss, bevor Magister *Ljarsu* seinen Schüler erschlug, wobei es diesem in einem letzten Aufbäumen gelang, seinen Angreifer aus der Küche so knifflig in die Vorratskammer zu stoßen, dass der Magister durch eine Falltür ins Kellergeschoss fiel und sich das Genick brach.

Seitdem ist der Turm in Vergessenheit geraten – nur drei in Waldschrate verwandelte Diebe und die für den Zauber verantwortliche Fee *Glawaschanjana* wissen noch um die Geschichte des Magierturms im Bornwald. Als die Diebe nach der ihnen gestellten Frist am Turm um Erlösungen bitten wollten, mussten sie erkennen, dass niemand mehr da war, um sie zurückzuverwandeln. In Trauer und Enttäuschung mischten sich bald Wut, später Hass und kurz darauf Verzweiflung. Nach über zweieinhalb Jahrhunderten haben sich die drei Waldschrate mit ihrem neuen Leben als wandelnder Baum arrangieren können, ihre Wut auf Menschen (und Feen) wird aber erneut entfacht, als ihnen der nach seiner Geliebten suchende *Turjot* in die Äste läuft.

IM ALTEN MAGIERTURM

Die Stockwerke im Turm sind jeweils gute zweieinhalb Schritt hoch, die Außenmauern knapp einen halben Schritt, die Innenwände hingegen nur halb so dick. Durch schmale Schießscharten fällt Licht, in vielen Zimmern ist es zugig. In abgeschotteten Kammern hat sich dagegen eine dicke Staubschicht gebildet.

Da der Turm gut 250 Jahre lang von keinem Menschen betreten wurde, ist das Innere gleichermaßen unberührt und ungepflegt. Hölzerne Gegenstände halten Belastungen kaum oder gar nicht stand, Stoffe sind zerfressen, Pergamentseiten vergilbt, manche haben Feuchtigkeit gezogen und sind verklebt. Dazwischen finden sich viele sonderbare Gegenstände, manch magisches Artefakt und viele Mithringsel aus fernen Ländern. Außerdem hat sich die Fee *Glawaschanjana* überdies große Mühe gegeben, den Turm zu einer angemessenen Herausforderung für einen jungen und tatendürstigen Prinzen zu machen.

DAS KELLERGEHOSS

Das Kellergeschoss wird durch drei fensterlose Wände, die an der kreisrunden Außenmauer beginnen und zum Schnittpunkt in der Mitte verlaufen, in drei gleich große Räume geteilt. Ohne mitgebrachte Lichtquellen sieht man die Hand vor Augen nicht.

DER ABSTELLRAUM (1)

Der Abstellraum besitzt eine schlichte Holztür zum **Weinkeller (2)** und den geheimen Zugang hinter einem großen Schrank, durch den die Helden den Turm womöglich betreten haben. Der Raum selbst ist mit allerlei kuriosen, größtenteils aber vollkommen unnützen Gegen-

ständen voll gestellt. Die Helden können hier einen Schrumpfkopf finden, einen bunt bemalten mohischen Kriegsschild, eine verstaubte und mit einem langen Riss gezeichnete Wasserpfeife aus *Khunchom*, einen mottenzerfressenen Teppich und vielen vollkommen profanen Plunder wie alte Holzschmel, leere Kistchen und ein zerbrochenes Bett.

Zwischen all dem nutzlosen Zeug haben sich aber auch einige wenige (noch immer) nützliche Dinge versteckt. Ein alter Topfhelm aus *Weiden* ist zwar stark angerostet, er kann seinen Träger aber immer noch schützen (RS 1). Die Innenseite des Helmes ist allerdings mit einer schmierigen Flüssigkeit bedeckt, die einen starken Juckreiz auf der Kopfhaut auslöst, wenn der Helm nicht vorher ausgebrannt wird. Tatsächlich diente der Helm als improvisierte Schüssel bei einem alchimistischen Experiment und beinhaltet dabei eine leicht entzündliche Flüssigkeit, die sich durch Abfackeln am einfachsten entfernen lässt. (Falls Ihre Helden eigene Experimente unternehmen wollen – die Flüssigkeit brennt auch, wenn sie sich auf einem Kopf befindet.)

Ebenfalls in dem Berg von Gerümpel versteckt hält sich eine bronzene Öllampe, deren Öl sich sofort entzündet, sobald die Lampe von einem handwarmen Gegenstand – wie einer Hand etwa – berührt wird. Sobald die Öllampe losgelassen wird, erlischt das Licht. Sie können als Meister selbst festlegen, ob das Öl magisch ist (und damit nur begrenzte Zeit verfügbar) oder ob die Lampe auch mit frischem Lampenöl wie beschrieben funktioniert.

Überraschend dürfte der Fund eines nagelneu anmutenden Hammers sein. Der Holzgriff ist glatt wie die Flügel der Kaiserin, das Metall am Kopf glänzt wie frisch poliert. In der Tat ist der Hammer

unzerstörbar – ein wie auch die Lampe durch und durch magisches Artefakt, das mit einem permanenten REVERSALIS EISENROST belegt wurde. Der Grund, warum es hier im Keller abgelegt wurde, enthüllt sich einem tatkräftigen Handwerker erst, wenn er bemüht ist, einen Nagel in eine Wand zu schlagen. Der Hammer schreit obenbetäubend laut auf, nachdem er zum ersten Mal auf den Nagel geschlagen wurde, beim zweiten Ausholen bettelt er dann wimmernd um Gnade. Auch Werkzeugmacher sollten sich mit ihrem Hausknecht gut stellen ...

Die Helden scheuchen beim Untersuchen des Gerümpels auf jeden Fall einige Ratten auf, die ihre Heimstatt vor den Helden zu verteidigen versuchen:

Vier Ratten

INI 9+2W6	PA 0	LeP 4	RS 1
Biss:	DK H	AT 5	TP 1W6-3*
GS 4	AuP 20	MR 0	GW 1

Wundschwelle: 5

Beute: 1/5 Ration Fleisch (zähl)

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

* Wenn man durch Rattenbiss mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5%ige Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutanus (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zornpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20). Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Gelingen einer KO-Probe ab.

Der Weinkeller (2)

In diesem Raum wurde Wein in zwei mannshohen Regalen gelagert, außerdem bietet er durch zwei Türen Zugang zum Abstellraum (1) und zum Waschraum (3). Eine Leiter führt nach oben in die Vorratskammer (4), so dass dieser Raum gleichzeitig als – früher mit einer Falle gesicherter – Zugangsraum zum Erdgeschoss fungiert.

DER ANALYS UND DIE ARTEFAKTE IM TURM

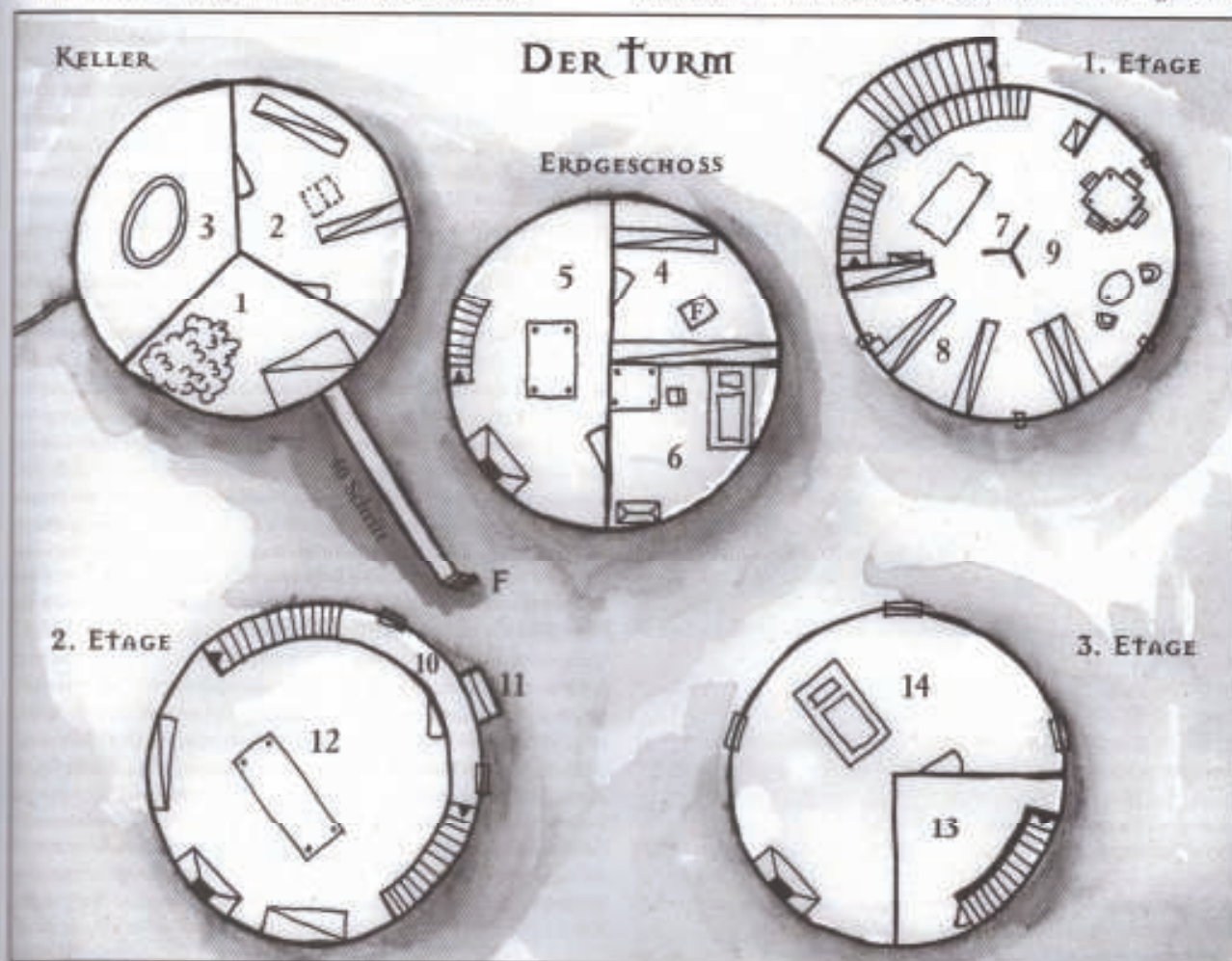
Wenn ein Magier mit einem ANALYS den Artefakten zu Leibe rückt, kann es erforderlich werden, sehr genaue Analyseergebnisse zu beschreiben (siehe SRD). Improvisieren Sie in diesem Fall einfach. Aufgrund des hohen Alters können verschollene Zauber ebenso vorkommen wie Zauber freizauberischen Ursprungs. Ob ein Magier oder ein Druide verantwortlich war, können Sie ebenso frei entscheiden wie die Art der Bindung oder die Form des magischen Gefächts. Auf das Abenteuer haben diese Festlegungen keinen Einfluss.

Die Zauber freischen (und damit generell freizauberischen) Ursprungs sind als solche gekennzeichnet.

Im Laufe der Zeit wurde der kleine Weinkeller zu einem tragischen Ort, der mit der traurigen Geschichte des Turmes gleich mehrfach verknüpft ist. Hier gerieten die drei Diebe in die vorübergehende Gefangenschaft des Magiers und hier fand dieser auch seinen dramatischen Tod.

Die Leiter diente nicht nur dem Zugang zum Erdgeschoss, sie war gleichzeitig eine raffinierte Falle für Eindringlinge, die den geheimen Zugang entdeckt hatten. Wenn die Helden den Raum ausleuchten und sich die Leiter genauer anschauen, können sie die Falle noch immer erkennen. Die Leiter ist am Boden mit Hilfe zweier Scharniere befestigt worden, so dass sie sich vor und zurückklappen lässt. In der Decke sind zwei Fugen zu erkennen, die dem oberen Leiterende das nötige Spiel lassen, um nach links oder rechts geklappt zu werden. Wo die Fugen enden, stößt die Leiter gegen das Mauerwerk der Decke und findet so Halt. Die Leiter kann also in zwei Positionen geklappt werden, was zunächst sinnvoll erscheint, weil die Leiter ansonsten Teile eines der beiden Regale mit Weinflaschen unzugänglich machen würde.

Wird die Leiter zur Turmaußenseite geklappt, endet sie unter einer deutlich erkennbaren Holzklappe, die sich zwischen den Fugen befindet.



det Sobald die vermeintliche Falltür nach unten aufgeklappt wurde, verteilte sich ein rötlicher Blütenstaub im gesamten Raum, der jeden Angreifer für sieben Stunden betäubt hat. Diese Falle setzte die drei unglücklichen Diebe außer Gefecht, die heutzutage als Waldschrate im Bornwald umherziehen. Klappt man die Falltür heute auf, rieselt zwar immer noch rotes Pulver hernieder, es hat seine Wirkung aber schon vor Jahrhunderten verloren.

Die Leiter ist im Moment aber zur Turminnenseite geklappt, wo sie scheinbar unter der massiven Decke endet. Wenn die Fugen ausgeleuchtet werden, lassen sich zwei weitere Entdeckungen machen: Zum einen kann ein aufmerksamer Beobachter (einfache *Sinnenschärfe*-Probe) eine rußgeschwärzte Kette erkennen, die an der Leiter befestigt ist und ein Verschieben der Leiterposition von der Vorratskammer aus ermöglicht. Zum anderen lässt sich eine lose Steinplatte erfühlen (einfache *Sinnenschärfe*-Probe), die nach einem leichten Druck nachgibt und den steinernen Bereich zwischen den Fugen nach oben aufschwenken lässt. Die Helden haben eine Geheimtür gefunden.

Leider hält die Leiter auch kleinsten Belastungen nicht mehr stand. Eine Räuberleiter (gelungen KK-Probe für den unteren Helden, gelungene GE-Probe für den oberen, um nicht umzustürzen und jeweils 1W3 SP Schaden zu erleiden) ist als Ausweg ebenso denkbar wie das Auftrümmen des Gerümpels aus der Vorratskammer.

Ganz leicht zu finden ist das Skelett einer Sumpfranze (geduckte Skeletthaltung, lange Reißzähne). Die Helden stehen, ohne es zu wissen, vor den Überresten von Magister Ljasew vom Bornwaldturm. Dass der Magier auf den Kopf gefallen ist, verraten noch immer die leicht zu entdeckenden Spuren eines Genickbruchs am Skelett der Sumpfranze und ein Loch im Schädel (Probe auf *Heikende Wunden*). Beim verzweifelten Versuch, an der Falltür Halt zu finden, hat die Ranze sie zugeschlagen.

Die verstaubten Weinflaschen sind größtenteils zwar noch intakt, der Inhalt ist aber meist nicht mehr als Wein zu identifizieren. Eine staubfreie Flasche könnte eventuell Aufmerksamkeit der Helden auf sich ziehen. In der dunklen Flasche befindet sich tatsächlich ein ganz spezieller Tropfen, den Glawaschanjana extra aus dem Labor des Magiers entwendet und hier versteckt hat: Wasser aus einem nahe gelegenen Brunnen, das auf der Zunge leicht perlt und sehr fruchtig schmeckt. Mit dem dunkelroten Wasser ließen sich mindestens ein halbes Dutzend Weingläser füllen, was einen unvergesslichen Abend garantieren würde. Wer von dem Wasser trinkt, ist nämlich für eine Stunde dazu verdammt, stets die Wahrheit zu sagen – selbst dann, wenn ihn das in große Schwierigkeiten bringen wird. Einer Heldengruppe kann die unscheinbare Flasche zu einigen offenen und ehrlichen Gesprächen verhelfen.

DER WASCHRAUM (3)

Ein riesiger Waschzuber füllt den Raum fast aus. Er kann durch ein Rohr in der Decke mit Regenwasser vom Dach aus befüllt werden. Wer sich genauer mit dem Mechanismus auseinandersetzt, stellt fest, dass der Zuber sogar mit warmem Wasser aus der Küche versorgt werden konnte. Heute ist es hier vor allem staubig, und eine junge Höhlenspinne ist durch einen Riss in der Wand eingedrungen und hat sich hier niedergelassen. Der Spalt ist für Menschen unpassierbar; nur wenig Licht fällt durch die schmale Öffnung.

Die Spinne nicht ihr Revier und ihre Beut bedroht, weshalb sie den ersten eindringenden Helden angreifen wird. Sie klemmt bis zu ihrem Tode.

Höhlenspinne

INI 7+2W6 PA 5	LaP 25	RS 2
Biss: DK H	AT 8	TP 1W6+2(Gift)*
GS 5 AuP 20	MR 8	GW 5

Wundschwellen: 7

Beute: Gift (20)

Besondere Kampftreffer: Hinterhalt (6), Netz (4)

*) Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmals: Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR; Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenz-Wurf zeigt das Gift keine Wirkung.

DAS ERDGESCHOSS

Auch das Erdgeschoss ist fensterlos, wenn man von einem vergitterten und recht schmalen Rauchabzug in der Küche absieht, durch den ein wenig Licht fällt. Die Küche (5) nimmt die halbe Etage ein, die andere Hälfte ist in die Scholaren- (6) und in die Vorratskammer (4) unterteilt.

DIE VORRATSKAMMER (4)

Von den mit den Jahren verfaulten und verschimmelten Lebensmittelzeugen dank des aufopferungsvollen Einsatzes diverser Insekten nur noch einige leere Behälter, die sich in zwei Regalwänden bis unter die Decke stapeln. Die Tür zur Küche (5) steht offen, nur einige umgerissene und zerbrochene Tongefäße deuten auf den Kampf zwischen Ljasew und seinem Scholaren Pjelsov hin.

In diesem Raum lauern keine Gefahren auf die Helden, es finden sich auch keine nützlichen Gegenstände, aber wenn sich jemand besonders ungeschickt verhält (spricht: wenn beim Betreten des Raums eine GE-Probe -5 misslingt), reißt er dabei eines der Regale ein: Die Holzbalken zerbrechen, unzählige Schachteln und Tiegeln fallen nach unten. Dabei stürzen auch rund einhundert kleine Spinnen auf den Boden, die sich in einer Kiste im obersten Regal eingenistet hatten. Die Spinnen sind zwar vollkommen harmlos, können aber bei Charakteren mit *Angst vor Spinnen* eine Panikattacke auslösen.

DIE KÜCHE (5)

Die Küche nimmt den größten Teil des Erdgeschosses ein und verbindet durch zwei schlichte Türen die Vorratskammer (4) und Pjelsovs Kammer (6), eine Treppe führt an der Außenwand in den Empfangsraum (7) im ersten Stockwerk. Ein massiver Kamin diente seinerzeit als Heiz- und Kochstelle. In einem großes Fass, von dessen Existenz nur noch ein paar metallene Reife zeugen, wurde Regenwasser gesammelt, das durch ein metallenes Rohr in die Küche geleitet wurde. Ein schwerer Eichenholztisch ist noch erhalten und sogar recht stabil, drei im Raum verteilte Holzstühle zerbrechen bei Belastung.

In der ganzen Küche sind zahllose metallene Küchengegenstände verteilt (gusseiserne Töpfe, verbogene Schöpfkellen, verrostete Messer), zwei der Stühle liegen umgestürzt im Raum – allesamt Spuren des Kampfes zwischen Pjelsov und der Sumpfranze. Das Skelett des Jungen liegt auf dem Küchentisch, wie bei der Leiche der Sumpfranze auch haben Insekten den Körper bis auf die Knochen abgenagt. Beide Hände des Skeletts liegen um seinen Hals. Werden Pjelsovs Überreste untersucht und gelingt eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 oder eine einfache *Anatomie*-Probe, fallen zudem Abspalterungen an der Halswirbelsäule auf, die vom kräftigen Biss der Sumpfranze stammen.

Schauen die Helden sich tastend oder mittels mitgebrachter Lichtquelle in der Küche um, können sie eine zerrissene Silberkette finden, an der ein kleiner Schlüssel baumelt. Pjelsov verschloss damit seine Truhe.

Glawaschanjana hat ein kleines Artefakt feerischen Ursprungs mitten auf dem Küchentisch deponiert, das gleich ins Auge sticht: ein grünlich schimmernder Ring. Der Ring passt auf den Finger jeder Person, die ihn anstecken möchte, und lässt sich normalerweise auch problemlos abnehmen – es sei denn, ein Feenwesen ist anwesend. Sobald der Ringträger einer Fee ansichtig wird, fühlt er sich ihr freundschaftlich verbunden. Es könnte ihm niemals in den Sinn, der Fee zu schaden oder sie gar anzugreifen. Gefühle wie Zorn, Rachsucht oder Hass auf das Feenwesen werden vom Ring unterdrückt. Und weil sich der Betroffene im Gefühl der Harmonie auch ausgesprochen wohl fühlt (und zwar auch dann, wenn kein Feenwesen zugegen ist), wird er nicht daran denken, den Ring ablegen zu wollen. Außerdem versteht er die Sprache der Feen, solange er das verzauberte Schmuckstück trägt. Glawaschanjana hat den Ring vor allem als eigene Lebensversicherung in der Hoffnung hinterlegt, der wagmütige Tuljoff würde ihn als Belohnung für all seine Mühen an sich nehmen und ihn auf seinen Finger stecken. Die Fee hat im Laufe ihres Lebens schon des Öfteren erfahren müssen, wie gefährlich Menschen sein können, die sich ungerecht behandelt fühlen. Da Glawaschanjana mit einem einzelnen Retter gerechnet hat, befindet sich auch nur ein Ring in der Küche.

PJELSOVS KAMMER (6)

Die schlichte Schlafkammer des Scholaren kann nur durch eine schlichte Tür zur Küche (5) betreten werden. Neben einem einfachen, aber akkurat gemachten (mit den Jahren aber von Motten zerfressenen) Bett stehen eine schwere Holztruhe, ein Tisch sowie ein unbequemer (und inzwischen brüchiger) Stuhl. Mit Hilfe des in der Küche gefundene Schlüssels, einem FORAMEN (Probe +2, Kosten 3 AP) oder einer *Schlüssel Knacken*-Probe +3 lässt sich das rostige Schloss der Truhe leicht öffnen. Neben verrotteten Kleidungsstücken und einigen alten, bornischen Münzen dürfen vor allem (unerfahrene) Magier einen kleinen Schatz entdecken: Eine noch immer vorsichtig lesbare Abschrift eines Lehrbuches, mit deren Hilfe sich die Zauber CLAUDIBUS und FORAMEN in der gildenmagischen Repräsentation erlernen und auf einen Wert von bis zu 3 Punkten steigern lassen (jeweils 50 Zeiteinheiten pro ZiP). Beim Studium des Buches muss allerdings eine FF-Probe gelingen, um die uralten Pergamentsseiten nicht versehentlich zu beschädigen und das Buch nach der dritten misslungenen Probe unbrauchbar zu machen. Das Buch hat in dieser Form einen Wert von etwa 6 Batzen.

DAS ERSTE STOCKWERK

Das erste Stockwerk kann durch Treppen vom Erdgeschoss und vom zweiten Stockwerk aus erreicht werden. Der dritte Eingang ist die heutzutage magisch verriegelte Turmtür (siehe *An der Eingangstür*, Seite 41). Die Etage wird durch schmale Schießbarchanten erhellt, metallene Stangen und aufgespanntes Leder verschlossen die Fenster einst und sind heute zu Großteilen verrottet. Die drei Räume sind nicht durch Türen voneinander abgetrennt, lediglich kurze Mauerstücke deuten ihre gleichgroßen Grundrisse an. Durch die Räume weht beständig ein kühler Wind, weshalb Fackeln flackern und bisweilen gar erlöschen können.

DER EMPFANGSRaum (7)

Der Empfangsraum dient dem Betreten und dem Verlassen des ersten Stockwerkes – sowohl über die Treppen als auch durch die Eingangstür. Hier lag früher ein tulamidischer Teppich, von dem aber kaum mehr etwas geblieben ist. Drei metallene Mantelhaken hängen an der Wand. Die Überreste der Mäntel sind – ebenso wie die restliche Ausstattung des Raumes: eine massive Kommode, eine kurze Schubbank und ein magischer Spiegel – in sehr schlechtem Zustand und zerfallen oder zerbrechen bei Berührung.

Der heute stumpfe Spiegel in hölzernem Rahmen misst etwa einen mal zwei Schritt. Wird er – etwa mit einem feuchten Tuch – vom jahrhundertalten Staub befreit, verrät eine wohlklingende Stimme etwas über den Gemütszustand dessen, der sich im Spiegel betrachtet. Auf den harmlosen Satzanfang „Guten Morgen / Tag / Abend, Ihr seht heute ...“ folgt dann die schonungslose Wahrheit: „... aus, als könntet Ihr keinem Ikanaria-Schmetterling etwas zu Leide tun, Meister.“ / „... sehr unzufrieden mit Euch aus, Meister.“ / „... so aus, als dachtet Ihr darüber nach, die Dame zu Eurer Linken zu küssen, Meister.“ / „... aus, als könntet Ihr Eure eigene Mutter erschlagen, Meister.“

Auf Fragen reagiert der Spiegel nicht; er dient dem Magister, um etwas über die Absichten seiner Besucher zu erfahren. Der Spiegel wiegt gut und gerne 150 Stein; eine Mitnahme ist fast unmöglich. Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, den Spiegel zu zerstören, wird das der Spiegel natürlich ebenfalls bemerken: „... sehr wütend aus. Als hättet Ihr vor, Euren Ärger an mir auszulassen.“

Die Überreste des Teppichs hat Glawaschanjana verzaubert. Sobald ein Held auf ein Stück des Teppichs tritt (was zu einem Zeitpunkt ihrer Wahl geschieht, wenn die Helden nicht explizit angeben, den Teppich zu meiden), saust das betretene Teppichstück einen halben Schritt vorwärts, was den darauf Stehenden bei einer misslungenen *Körperbeherrschung*-Probe +6 oder *Akrobazie*-Probe +2 im hohen Bogen zu Boden gehen lässt (1W6-2 SP). Wenn einem der Helden in diesem Augenblick eine *Sinneschärfe*-Probe +6 auf ihren Hörsinn gelingt (am besten für jeden Helden verdeckt gewürfelt), kann er ein leises, glücksendes (Feen-)Lachen hören.

DIE SCHREIBSTUBE (8)

Die Magier vom Bornwaldturm haben hier über Generationen kostbare Abschriften verschiedener Werke gesammelt, mit deren Hilfe sich die Thesen so manchen Spruches herleiten ließ. Dazu kamen Werke über die Geographie des Bornlandes und der angrenzenden Regionen, Gedicht- und Märchenbände (vor allem über den Bornwald), Geschichtsbücher und Atlanten. Auch wenn die meisten Buchrücken noch immer ordentlich sortiert in den vier bis zur Decke reichenden Regalen stehen, sind die meisten Pergamentseiten vom Zahn der Zeit und Insekten zerfressen. Zum Teil erhalten geblieben sind Abschriften der Werke *Die Macht der Elemente* und *Movimentale Zauberei* sowie das letzte Tagebuch Magister Ljasews.

Die Macht der Elemente ist ein 350-seitiger Quarto, der viele verschiedene Rezepturen für Tränke, Pösten und Höllentinkturen enthielt. Wer die erhaltenen Seiten gelesen hat, erhält dadurch bis zu zweimal Spezielle Erfahrungen in *Alchemie*. Wenn Sie möchten, sind auch ein oder zwei Rezeptseiten erhalten.

Die 200-seitige Abschrift *Movimentale Zauberei* beschäftigt sich ausführlich mit dem Zauber MOTORICUS in gildenmagischer Repräsentation, der durch die Lektüre bis zu einem ZiW von 5 um eine Spalte billiger gelernt werden kann. Die Thesen lässt sich auch recht leicht ableiten (pro ZiP jeweils 60 Zeiteinheiten).

Bei dem Tagebuch handelt es sich um ein kleines Büchlein, in dem Magister Ljasew täglich Eintragungen vorgenommen hat. Zwei dünne Lesebändchen markieren die Einträge vom 13. Effend 859 BF und vom 7. Phex 859. Die Textstelle vom 13. Effend beschreibt das Zusammentreffen mit den erfolglosen Dieben und deren Verwandlung in Waldschrate. Magister Ljasew hat hier auch festgehalten, dass er die Waldschrate nur auf ein Jahr hat verzaubern wollen und wie er den Bann wieder lösen kann. Der Eintrag vom 7. Phex ist der letzte in dem Buch. Hier schildert Magister Ljasew lediglich, dass er vorhat, eine Blüte vom Morgendornstrauch zu suchen. Beide Tagebucheinträge befinden auf Seite 94 als Handouts.

13. Effend 859 BF

Als ich heute ausm Wald zuruckgekehrt, macht ich eyne jar erschrocklich Entdeckung. Eyn feyges Dibspack hatt versucht, durch den jehymen Kellergang in den Turm zu jefangen, um mich und minen Scholaren Pjelsow zu berauben. Doch dumm und eynfältlich wie sie warn, tappten sie in eyne Falle mit dem Wyddernesselblytenstaub, so dass Glawaschanjana und ich die drey feygen Räuber bewusstlos vorfanden. Die jute Fey hat die Drey dann verwandelt, auf dass sie eyn Jahr lang zur Bestimmung känn und Leuyterung erfahen. So hat sie sie in drey Waldschraten verheuet, eynen von der Eyck, eynen von der Tann und eyne von der Birk. Die Drey sollen aber erst wieder zum Turm kommen, wenn alle vier Jahreszeyten eynmal jeweuhelt ham.

Zur Ryckverwandlung jylt es dann eyne Paste zu braun, die den Dreyen auf die Augendlider jeschmirt werden mysse. Die Rezeptur lautet denn also:

So nehme man eynen Krug voll Honyg feysch aus dem Walde, und Menge eyne Handvoll des Kobolds Moos hintzu. Daryn gebe man dann eyn Haar der Fey, weylche die Wandlung ausgesprochen hat, hintzu. So hat man nun die composita stasis, weylche die Bannung symbolysiere. Drey Tränen vom Fuchse gebe man nun hinein, so dass Trauer und Sylne der Paste innewohn. Schließlich feyhlt nur noch die composita mobilis. Eyme zerrissne Eulenseiler streuwe man darüber, dann geb man frysches Wasser hintzu, welches sich am besten noch im Wundle befynde, so wie fallender Schney. Schließlich verreyre man alles bei zugigem Winde, so dass eyn gylten Past entstehe, die man dem Verwandelten auf die Augendlider schmiere.

7. Pfeil 859 BF

So jilt es morgen, eine ganz besondere Inkredenz zu finden: den Staub vom Morgenornstrauch, mit frischem Tau bedeckt. Ich werd mich also fröhlich aufmachen, den Staub zu besorgen.

Wenn sich die Helden längere Zeit in der Bibliothek aufhalten, um die gut sortierte Sammlung nach brauchbaren Büchern zu durchsuchen, versucht Glawaschanjana, die Helden weiter nach oben zu locken. Mit Zauberei imitiert sie den lauten Widerhall von metallischen Stiefeln auf dem steinernen Fußboden im zweiten Stockwerk.

DAS PHILOSOPHIERZIMMER (9)

Die Wohnstube wurde von Magister Ljasew und seinem Scholaren Pjelow für den Unterricht, beim Empfang von Gästen, zum Essen und auch als Philosophierzimmer genutzt. Vier einfache Holzstühle und ein schlichter Tisch bilden eine heute ziemlich brüchige Esstische; ein großer Schrank, zwei bequeme Sessel und ein niedriger Tisch mit metallenen Beinen vervollständigen den Wohnbereich. Im Schrank lagerten ursprünglich allerlei Lehrmaterialien, ein heute noch recht gut erhaltenes 'Rote und weiße Kamele'-Spiel, ein Inzahnfeld mit passenden Figuren und leider nicht mehr erhaltenen Karten sowie ein Beutel mit Silbermünzen im Wert von 12 bornischen Batzen.

Besonders auffällig ist ein staubbedeckter, menschlicher Schädel, der auf dem niedrigen Tisch liegt und auf einen der Sessel blickt. Sobald einer der Helden in das Blickfeld des Schädels tritt, zeigt sich dieser sehr erfreut: "Endlich eine Menschenseele! Wie schön es doch sein kann, ein intelligentes Wesen zu sehen – eine Freude, die man nur dann wirklich zu schätzen weiß, wenn man längere Zeit allein gewesen ist."

Verlangen Sie gegebenenfalls *Totenangst*-Proben, bei deren Gelingen der betroffene Held schreiend den Raum verlässt. Auch wenn der ganz gewöhnliche Schädel von einem namenlosen Wanderer stammt und irgendwann einmal im Wald gefunden wurde, hat sich Glawaschanjana die Gelegenheit nicht nehmen lassen, ihm etwas illusionäres Leben einzubauen, um mit den Helden ein wenig über das Leben und die Liebe zu philosophieren.

Die Fee ist beim Gespräch mit der Gruppe ein wenig verwundert, mehr als einen 'Prinzen' vor sich zu haben. Sie versucht, den 'echten Retter der Prinzessin' zu ermitteln, und betrachtet den Rest der Heldengruppe als seine Dienerschaft.

Den Helden gegenüber behauptet der Schädel jedenfalls mit hoher, weiblicher Stimme, einst einer jungen Bardin gehört zu haben, die wegen einer tragischen Liebesgeschichte mit einem stattlichen Baronssohn ihren Kopf verlor, als die resolute Mutter des jungen Barons von der Leidenschaft erfuhr. Seitdem warte sie auf einen letzten Kuss ihres Geliebten: "Und weil ihr ja wohl nicht zufällig der vor Jahrhunderten verstorbene Baron von Schjälzingen seid, können wir wenigstens ein bisschen miteinander reden – oder wollt ihr mich die nächsten Jahrhunderte hier liegen lassen? Das ist eine lange Zeit – vor allem dann, wenn man nicht geliebt wird. Liebt ihr denn jemanden?"

Wenn sich die Helden darauf einlassen, können Sie sie nun in ein längeres, bisweilen philosophisches, auf jeden Fall aber bizarres Gespräch mit einem Schädel über die Licht- und Schattenseiten der Liebe verstricken. Dabei wird Glawaschanjana vor allem den Standpunkt vertreten, dass man zu seinen Gefühlen und der Liebe seines Lebens stehen sollte – auch wenn es Opfer erfordert.

Letzten Endes versucht sie, den Geliebten der jungen Dame im obersten Stockwerk zu überreden, diese zu seiner Frau zu nehmen. Sie ahnt nicht, dass der Geliebte Firnjaschas ein paar Meilen tiefer im Bornwald drei verwandelte Waldschrate von Käfern befreit und die Helden vermutlich nicht willens sind, ihr Leben nach der Worten eines Schädels umzugestalten.

DAS ZWEITE STOCKWERK

Die Treppe vom Empfangsraum (7) führt durch einen kleinen Flur (10) weiter nach oben ins dritte Stockwerk – direkt vor die Tür zum Ankleidezimmer (13). Auch dieses Stockwerk wird durch schmale Fensteröffnungen erhellt, vor denen früher einmal schwere Vorhänge hingen.

DER FLUR (10)

Der kurze Flur verbindet die nach unten in den Empfangsraum (7) führende Treppe mit der in den dritten Stock. Eine kleine Tür zwischen zwei metallenen Kerzenhaltern führt zum Abort (11), eine zweite, gegenüberliegende zum Laboratorium (12).

DER ABORT (11)

Eigentlich ist der Abort nur ein an der Turmaußenseite befestigter Holzverschlag mit einem spitzen Dach und einer Sitzgelegenheit mit eingebaute Loch, durch das alles gen Boden fällt. Dabei ist die Wahl des Loches ursprünglich so gewählt worden, dass ein sitzender Mensch nicht in Gänze hindurch passt. Das morsche Holz leistet einer Vergrößerung dieser Öffnung allerdings keinen Widerstand mehr. Wenn ein Held so verrückt sein sollte, sich auf die beiden Holzbretter zu setzen, bricht der gesamte Boden des Abortes ein. Der Betroffene sollte sich mit einer *Körperbeherrschungs-* oder *Akrobatik*-Probe +6 (um weiter 6 Punkte ersichert, falls der Held mit heruntergelassener Hose erwischte wurde) festhalten können, andernfalls stürzt er zwei Stockwerke nach unten und erleidet dabei SW6-5 SP. Wenn dem Gestürzten eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 gelingt, darf er pro übrig behaltenen Talentpunkt einen Würfel aus der Wertung nehmen. Wenigstens sind die menschlichen Exkremente unterhalb des Abortes seit über zwei Jahrhunderten verrotten.

DAS LABORATORIUM (12)

Die Tür zum Labor ist verschlossen, weist aber kein Schloss auf. Früher stand die Tür entweder offen oder sie wurde von den Magiern des Bornwaldturmes mittels eines CLAUDIBUS verschlossen und mithilfe des FORAMEN wieder geöffnet. Da Glawaschanjana zu recht davon ausgegangen ist, dass der 'Retter der Prinzessin' ein 'stattlicher Rittersmann' und kein Magier ist, hat sie die Tür mit feierlicher Magie verzaubert und mit rot leuchtendem Blütennektar eine Botschaft auf das dunkle Holz geschrieben: "Wo ein starker Arm versagte, hat ein Lachen schon Tür und Tor geöffnet."

Die Bedeutung dieser Worte ist recht wörtlich zu nehmen, wenn man Zugang zum Laboratorium erhalten möchte. Während gewaltsame Lösungen wie eine Einschlagen oder -treten der Tür nur zu 1W3 SP führen und ein FORAMEN +8 mit Kosten von 10 AsP von Nöten wäre, gleitet die Tür unter einem lauten Quietschen der rostigen Scharniere auf, sobald man sie zum Lachen bringen konnte. Doch was bringt eine Tür zum Lachen? Als Faustregel können Sie annehmen, dass alles, was auch Glawaschanjana lustig finden würde, ausreicht, um die Tür zu bewegen. Witze über A(n)fa(n)ter Granden oder orkischer Brachialhumor gehören nicht dazu. Eine scharfzüngige Bemerkung über einen Kameraden kann dagegen schon voll und ganz ausreichen.

In dem durch vier schmale Öffnungen erhellten Raum fällt sofort ein riesiger Tisch auf, der aufgrund seiner massiven Bauweise noch immer recht stabil ist. Die Reste eines aufgeschlagenen Buches liegen zwischen Messingschalen, Glaskolben und metallenen Halterungen für kugelförmige Gefäße. Ein rostiges Operationsbesteck, wie es die meisten Feldschere besitzen, liegt neben metallenen Rühröffeln, in zwei tönerne Gefäßen haben sich vermutlich Schreibwerkzeuge befunden, die Reste einer Feder kommen bei näherer Untersuchung zum Vorschein. Wenn sich die Helden das Buch genauer anschauen, können sie ein mit krakeliger Schrift geschriebenes Rezept finden. Nach einer gelungenen *Alchimie*-Probe lässt sich das Rezept zwar mit Hilfe der fast vollständig zerstörten Seite nicht mehr rekonstruieren, auf dem noch erhaltenen Fetzen lassen aber eindeutig Teile der Zutatenliste erkennen. Dort wird auch ein mit Tau bedecktes Blatt vom Morgenornstrauch aufgeführt.

In einem schmalen Schrank befinden sich unzählige kleine Tiegeln und Näpfe, deren Beschriftungen auf die unterschiedlichsten

alchemistischen Zutaten hinweisen. Allerdings sind alle Flüssigkeiten und Pasten inzwischen ausgetrocknet, die meisten organischen Pulver zerfallen. Lediglich einige Metalle sind noch erhalten, wenn sie nicht wie Eisenpulver inzwischen vollkommen oxidiert sind.

Auf zwei langen Regalen liegen die Knochen verschiedener Vögel, einer Katze und eines Eichhörnchens, zwischen den Scherben eines heruntergefallenen Urases können die Helden das Skelett eines Frosches erkennen. Daneben befindet sich ein massiver Schrank, in dem allerlei magische Hilfsmittel in schlechtem Zustand – wie duftende Kerzen, mottenzerfressene Gewänder und bunter Kreidestaub – eingelagert wurden. Ein hölzernes Stehpult, in das unzählige Fratzen geschnitten wurden, vervollständigt die Ausstattung des Labors.

Sobald die Tür offen ist, können die Helden ein leises Trippeln hören. Die Quelle der Geräusche ist zunächst kaum auszumachen, im Schatten wird ein Glas zu Boden befördert, das daraufhin laut zer springt. Dann kommt das Tapsen immer näher, ist zwischen den Deckenbalken zu hören – und dann stürzt sich eine bleiche Hand auf den schreckhaftesten Helden. Die Hand ist inzwischen knapp dreihundert Jahre alt und gehörte einer Bäuerin aus Bornstein, die beim Sehlen erwischt wurde. Sie lag seit der schmerzhaften Trennung von ihrer Besitzerin eingelegt in einem überdimensionalen Marmeladenglas, bis Glawaschanjana ihr neues Leben schenkte. Das unnatürliche Leben der Hand ist keineswegs dämonischen, sondern elementaren Ursprungs: Die Fee hat einen Humus-Elementar in die Hand gebannt. Ein Baron-Geweihter oder gemeiner Stadtgardist dürfte sich für solche Feinheiten aber kaum interessieren. Die schlanke Hand ist eiskalt, trippelt fast zitternd hin und her, läuft neugierig auf und ab und manchmal auch im Kreis um einen Helden herum. Bei all dem zeigt das Händchen durchaus eine gewisse Zuneigung zu einer Heldin (notfalls auch einem Helden). Das eigensinnige Verhalten der Hand lässt sich mit dem einer jungen Katze vergleichen. Die Vergewöhnung ist permanent, die Hand kann weder sprechen noch hören, dafür aber Kusliker Zeichen schreiben und dicke Tintenspuren erfühlen – und sie kann es sich durchaus vorstellen, mit einer Heldengruppe durch die Lande zu ziehen (wobei sie dieser zwar nützlich sein kann, aber vermutlich genauso oft hinderlich ist).

Ehedem verlief eine Kraftlinie genau durch das Zimmer. Die Ereignisse der borbadianischen Aktivitäten in den letzten Jahrzehnten haben aber zu einer Verschiebung der Linie geführt, so dass diese bei Anwendung eines ODEMs nur noch als schwaches Glimmen in der Ferne erkennbar ist. Wenn sich die Helden hier umsehen wollen, können Sie sie mit allerlei alchemistischen Tinkturen erfreuen – etwa einem Willenstrunk der Stufe D (MU und KL +1 sowie MR +7 für jeweils eine Spielrunde; der Held wird während dieser Zeit unversehrbar) und einem missglückten Unsichtbarkeitselixier der Stufe A (Augen, Blut und sämtliche Körpersäfte des Anwenders werden für 7 Spielrunden unsichtbar). Außerdem lässt die unsichtbar durch den Raum flatternde Glawaschanjana ein Regal mitsamt der darauf verstreuten Knochenresten herunterstürzen, nachdem sie es sich darauf bequem machen wollte.

DAS DRITTE STOCKWERK

Die Treppe endet im dritten Stockwerk vor einer verschlossenen Tür. Die Tür lässt sich kaum mit einem FORAMEN öffnen, weil das Schloss mit einem Schlüssel, genauer einem besetzten Artefakt besichert ist und der Zauber daher mit 13 übrig behaltene Ziff* und Kosten in Höhe von 17 AsP außerordentlich schwierig und teuer ist. Das Schlüsselloch befindet sich ungewöhnlicherweise ganz links oben an der Tür – direkt neben der Wand knapp unter der Decke. Von der Treppe aus ist es daher unmöglich, den Schlüssel zu drehen und die in das Ankleidezimmer (13) führende Tür zu öffnen. Der Schlüssel kann auch nicht herausgezogen werden, da auf Höhe des Schlosses ein massiver Stützbalken unmittelbar vor dem Schlüssel verläuft.

Wenn sich die Helden fragen, wie sie die Tür öffnen wollen, kristallisiert sich in den Gedanken der Helden plötzlich das Bild eines hominischen Theatersaals, in dem ein Chor singt. Im Zuschauerraum befinden sich aber keine Menschen, nur ein goldener Schlüssel, der genauso aussieht wie der Schlüssel im Schloss. Um den Schlüssel, ein besetztes Artefakt, zum Öffnen des Schlosses zu veranlassen, muss

diesem nur ein schönes Lied vorgesungen werden. Dummerweise geht es dem Schlüssel weniger um wohlklingende Melodien als um das wohlige Schwingen, in das er von schiefen Tönen versetzt wird. Die Helden müssen also nicht besonders schön, sondern möglichst orkisch singen. Dem Heldenchor sollten die fälligen Singen-Proben also so gründlich misslingen, dass insgesamt mindestens 20 Punkte zum Bestehen aller Singen-Proben gefehlt haben. Wenn sich die Gruppe besondere Mühe gibt, schöne Weisen vorzutragen und dementsprechend die Proben selbst erschwert, sollte es leicht möglich sein, so schräg zu trällern, dass der Schlüssel vergnügt das Schloss und damit die Tür öffnet. Es ist den Helden freigestellt, ob sie den Schlüssel mitnehmen möchten oder nicht, nachdem sich die Tür geöffnet hat und der Schlüssel abgezogen werden kann. Interessanterweise kann der Schlüssel seine Größe und Form im geringen Maße ändern, so dass er in die meisten Tür- und größeren Truhschlösser passt. Damit wäre er ein ideales Diebeswerkzeug, wenn er nicht jedes Mal vor dem Öffnen des betreffenden Schlosses auf lauten und schiefen Gesang bestehen würde.

Hinter der Tür befindet sich ein großes Zimmer, das durch eingezogene Wände in ein Ankleide- (13) und in ein Schlafzimmer (14) unterteilt wurde. Das Dach liegt recht lose aber stabil auf den Außenmauern, herabgebröckelter Mörtel und Putz deutet aber darauf hin, wie Milzenis die schlafende Firnjascha in den Turm gebracht hat.

DAS ANKLEIDEZIMMER (13)

Das Ankleidezimmer besteht lediglich aus zwei zusammengebrochenen Schränken, zwischen denen Reste von Gewändern liegen. Etwas Brauchbares ist hier nicht zu finden, dafür verbeißen sich zwei Holzstücke in die Wade eines Helden (1 TP), während sich das Bein einer vermoderten Hose um den Fuß eines anderen Helden wickelt und versucht, diesen zu Fall zu bringen (GE-Probe, bei Misslingen 2 SP durch den Sturz). In diesem Raum soll den Helden kein ernsthafter Schaden entstehen – Augen zu und durch heißt die Devise, um durch die gegenüberliegende Tür Magister Ljasews Schlafzimmer (14) zu betreten.

MAGISTER LJASEWS SCHLAFZIMMER (14)

In dem großzügig geschnittenen Schlafzimmer befinden sich die Reste eines Schrankes, eines Tisches und eines vormals sehr bequemen Stuhls sowie die Überbleibsel dicker Teppiche. Vollkommen intakt ist dagegen ein riesiges Himmelbett mit einem dunklen Baldachin, mit Blumenornamenten verzierten Holzteilen, und Bettzeug aus teurer Seide. In dem Bett liegt Firnjascha – und wartet schlafend auf ihren Retter.

DIE RETTUNG EINER BAUERSMAGD – ERSTER VERSUCH

Zum Vorlesen oder Nachzählen:

Das riesige Himmelbett inmitten des Zimmers ist wohl das einzige vollkommen intakte Möbelstück im gesamten Turm. Die verarbeiteten Materialien sind allesamt von erlesener Qualität, etwa der dunkelblaue Brokat des Baldachins oder die Seide des Bettzeugs. Mitten zwischen dicken Kissen und unter einer warmen Decke liegt eine junge Frau, die hellen, blonden Haare mögen die schönsten sein, die ihr je sehen durftet, von ihrer Haut geht ein schimmernder Glanz aus, ihre roten Lippen sind zu einem angedeuteten Kussmund gespiert. Nur ihre Augen könnt ihr nicht bewundern, weil ihre Lider geschlossen sind – als würde sie tief und fest schlafen.

Bei der Schlafenden handelt es sich um Firnjascha. Glawaschanjana hat bei der 'Präsentation' der zu Rettenden ein wenig nachgeholfen: Mit feinsichtiger Magic hat sie das alte Bild des Magisters in Stand gesetzt und etwas verziert, auch über Firnjascha liegt eine Spur Illusionsmagie, die ihrem ohnehin schon sehr ansehnlichen Äußeren den letzten Schliff verleiht. Ein auf die Firnjascha gesprochener ANALYS enthält, dass ...

1 ZiP*: sie verzaubert wurde.

3 ZiP*: sich mehrere Zauber überlagern.

6 ZiP*: die Zauber feischen Ursprungs sind.

9 ZiP*: ein Zauber mit Illusionskomponenten über ihr liegt. Das feine Astralgeflecht liegt dabei wie eine Decke über der Frau. Ein zweiter Zauber hält Firmjascha in ihrem Tiefschlaf gefangen. Das Geflecht dieses Zaubers hält ihren Leib wie gefesselt.

Um die beiden Zaubersprüche zu bannen, muss lediglich 'Firmjaschas große Liebe' die junge Frau küssen. Antimagie hilft hier nicht weiter, weil Glawaschanjana jeden aufgehobenen Spruch sofort erneuert und sich ein Antimagier so höchstens leer zaubert.

Die Fee geht noch immer davon aus, dass einer der Helden der geachtete Renter ist, und wartet nun ungeduldig auf das große und sehr romantische Finale ihrer kleinen Inszenierung. Wenn keiner der Helden Anstalten macht, die schlafende Firmjascha wachküssen zu wollen, verliert Glawaschanjana deshalb recht bald die Geduld und versucht, ein wenig aus dem Hintergrund zu soufflieren, weshalb ein leise gewispertes "Der Kuss!" das Rätselraten der Helden beenden kann.

Sobald sich ein Held am Wachküssen versucht hat, geschieht ... zunächst nichts. Schließlich ist Firmjaschas große Liebe nicht einmal anwesend. Dann ist schlagartig lautes Stampfen zu hören, mit riesigen Schritten nähert sich Milzenis der Szenerie.

DIE WUT EINES RIESEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich wird das Spitzdach vom Turm gerissen, Steine brechen ab und stürzen nach unten. Von oben schaut ein riesiges, menschenähnliches Gesicht in den Turm, das Dach in der rechten Hand über dem Kopf haltend. Vor euch muss der Besitzer der riesiger Füße stehen, deren Spuren ihr quer durch den Bornwald verfolgt habt – ein leibhafter Riese! Ihr starrt mit offenen Män-

dern durch das Loch im Turm und ringt um Fassung. Da donnert schon die raue Stimme des Riesen heran und reißt euch von den Beinen. Allerdings versteht ihr kein Wort von dem, was er spricht, weil er eine merkwürdige, fast singende Tonlage benutzt, die in Verbindung mit seiner tief dröhnenden Stimme schon annähernd lustig klingt.

Im nächsten Augenblick taucht vor euren Augen eine kleine Fee auf, getragen von zwei wunderschönen Schmetterlingsflügeln. Mit piepsiger Stimme entgegnet sie dem Helden irgendwas, und in diesem Moment habt ihr das Gefühl, dass Fee und Riese sich miteinander unterhalten, und zwar in der Sprache der Fee.

Ganz absonderlich wird es, als die Fee in offensichtlich beleidigtem Ton die tiefe brummige Stimme des Riesen nachzuäffen scheint. Schließlich verschränkt sie demonstrativ die winzigen Arme und wendet sich von ihm ab.

Der Riese starrt sie fassungslos an. Dann brummt er noch irgendwas in seinen Bart, setzt mit beleidigter Miene das Dach zurück auf den Turm, dreht sich um und geht.

Da sich Milzenis mit Glawaschanjana in der Sprache der Feen unterhält, versteht der Ringträger das Gespräch. Für ihn ist der folgende Vorsetext gedacht. Falls keiner der Helden den Ring angesteckt hat, wird Glawaschanjana die Helden auf Nachfragen informieren (siehe unten). Wenn Milzenis später direkt mit den Helden reden möchte, bedient er sich eines altertümlichen, bornischen Dialekts.

Der Riese eröffnet missmutig die Unterhaltung: "Glawaschanjana, was soll denn das Theater? Was haben die Kleinlinge hier zu suchen?"

Die Fee, die in diesem Moment vor euch auftaucht, entgegnet mit piepsiger Stimme: "Warum fragst du mich das? Ich habe auch nur mit einem Retter gerechnet."



"Und warum hast du sie dann in den Turm gelassen, wenn du wusstest, dass es die Falschen sind?"

"Woher hätte ich das denn wissen sollen?" Mit verstellter, tief brummiger Stimme läßt die kleine Fee dann den Riesen nach: "Und dann wird ihre große Liebe schon kommen, hoho. Und wenn sie sich küßten, werden sie erkennen, dass sie für einander bestimmt sind, hühü."

Mit ihrer eigenen Stimmlage keift sie weiter: "Beschreib mir beim nächsten Mal einfach den Retter etwas genauer – dürfte dir ja nicht schwer fallen, so weit, wie du ihn getragen hast. Und schließe vor allem aus, dass er nicht einfach in sein Dorf marschiert und mit Verstärkung hier erscheint! Aber nein, es ist ja meine Schuld!"

Darauf verschränkt die Fee demonstrativ die winzigen Arme und dreht sich trotzig um.

Der Riese starrt sie fassungslos an. Dann stellt er nüchtern fest: "Auf jeden Fall war er nicht hier, um sie retten. Feigling."

Ein wenig beleidigt setzt er das Dach zurück auf den Turm, dann dreht auch er sich um und geht.

ERKLÄRUNGEN EINER FEE

Die Helden, die vermutlich etwas ratlos im Raum stehen, sind nun alleine mit Glawaschanjana. Auf Angriffe wird die Fee mit einer turbulenten Flucht durch den Turm reagieren – aber warum sollte sie von den Helden angegriffen werden? Der Gruppe dürfte viel mehr an Erklärung dafür gelegen sein, warum sie die unbekannte Schlafende, die in einem seit Jahrhunderten verlassenen Turm mitten im winterlichen Bornwald liegt, nicht wachküssen konnten, dafür aber den Streit zwischen Riese und Fee beobachten durften.

Glawaschanjana hat zunächst wenig Interesse daran, mit den Helden zu reden. Vermutlich würde sie schroff reagieren, wenn sie von einem Helden angesprochen wird, aber ihre Neugierde siegt schließlich. Wenn die Helden fragen, warum es bei dem Streit ging oder wer die kleine Fee sei, wird sie sich auf ein Gespräch mit einer Gegenfrage einlassen: "Immer nur Vorwürfe – wo ich mir doch solche Mühe gegeben habe. Findet ihr denn mein kleines Schauspiel wenigstens gruselig?"

Wenn die Helden nun beschreiben, wie sehr sie sich gefürchtet haben, wird Glawaschanjana die Helden schnell in ihr Herz schließen, auch wenn sie etwas betrübt ist, dass die ganze Inszenierung umsonst war. Auf Nachfragen der Helden berichtet Glawaschanjana, dass ihr guter "aber manchmal etwas sturköpfiger" Freund Milzenis – "Ja, der Riese. Dass aber auch alle immer auf seine Größe zu sprechen kommen!" – in den letzten Monaten ein junges Paar beobachtet hat. Milzenis war aber der Meinung, dass der Jüngling seiner Geliebten seine Liebe zwar geschworen, seine Entschlossenheit, für sie zu kämpfen, aber noch nicht bewiesen habe – "und das, wo sie doch ein Kind von ihm erwartet!" Deshalb habe Milzenis die beiden in seinen Wald – "Ja, der Bornwald – welcher Wald denn sonst?" – mitgenommen. Milzenis' Plan sah vor, die beiden zu trennen und dem Jüngling eine leicht zu verfolgende Spur zu hinterlassen, damit er kommen und seine 'große

Liebe' retten könne. Und damit er auch wirklich seinen Mut beweisen muss, hat Glawaschanjana – "Ja, das bin ich – wer denn sonst?" – den Turm in eine etwas größere Herausforderung verwandelt, als sie die unverzauberte Turmruine dargestellt hätte. Und damit die "schöne junge Frau nicht so laut weiter schreit und weil es so schön romantisch ist, wenn sie von 'ihrer großen Liebe' wach geküsst wird", hat Glawaschanjana auf Milzenis' Wunsch hin Firnjascha kurzerhand in einen tiefen Schlaf versetzt, aus dem sie nur aufwachen wird, wenn sie von "ihrer großen Liebe geküsst wird – hätte der Herr Milzenis doch nur etwas genauer gesagt, wer denn diese große Liebe ist".

Den Helden sollte spätestens jetzt klar werden, dass sie die falschen Retter sind und dass zur Rettung von Firnjascha vorher unbedingt Tuljoff hergebracht werden muss, damit er dann seine Geliebte retten kann. Warum Glawaschanjana Milzenis' Plan unterstützt hat? Damit die beiden Liebenden endlich zusammenfinden natürlich! Nicht umsonst hat sie als sprechender Totenkopf über die Liebe philosophiert! Inzwischen allerdings macht sich auch die Fee Sorgen um Tuljoff, der eigentlich deutlich vor den Helden hätte eintreffen sollen. Ob die Helden den jungen Mann nicht finden und herbringen könnten? Sie selbst nämlich sei leider außerstande, den Bann, der über Firnjascha hängt, rückgängig zu machen.

FEELISCHE MAGIE IM MAGIERTURM

Glawaschanjana hat versucht, den Turm in eine Herausforderung für einen jungen Retter zu verwandeln – nicht in ein todbringendes Hindernis für eine Heldengruppe. Sie ist von den Helden zunächst überrascht, geht dann aber davon aus, dass einer von ihnen Tuljoff ist und die anderen seine Gehilfen darstellen. Zu diesem Zeitpunkt hat sie zwar keine Möglichkeit mehr, den Turm grundlegend 'umzudekorieren', sie wird mit dem einen oder anderen Zauberspruch aber versuchen, den Parcours für die Helden etwas herausfordernder zu gestalten.

Die kleine Fee gilt als Freizauberin auf den Gebieten der Illusions-, Bewegungs-, Heil- und Verstandigungsmagie. Ihr Zauber sind aber (außer im äußersten Notfall) niemals wirklich schädlich oder gar lebensbedrohlich. Als Folge ihrer Magie können die Helden 1 bis 2 SP erleiden, schädlicher sollte der direkte Einfluss Glawaschanjanas Magie nicht sein.

Wenn die Fee merkt, dass einige Helden Angst vor Spinnen haben, wird sie mehrere Spinnen-Illusionen erschaffen. Vielleicht setzt sie auch ein Bücherregal in kalte Flammen, verriecht Gegenstände, damit die Helden sie nicht erreichen können, zwingt die Stiefel eines Helden zu einem Tänzerchen, verspiegelt einen gesamten Raum oder läßt das gespenstische Klappern fremder Zähne im Nebenraum ertönen. Sie kann auch unsichtbar von hinten an einen Helden heranflattern und ihm mit gespitzten Zeigefingern in die Hüften picken, um ihn zu erschrecken. Passen Sie die Möglichkeiten der kleinen Fee der aktuellen Spielsituation an, um Ihre Gruppe über die 'fest installierten' Gemeinheiten hinaus auf Trab zu halten.

AUF DER SUCHE NACH TULJOFF

Die Helden werden sich erinnern können, dass eine zweite Spur die Fährten von Milzenis und Tuljoff gekreuzt hat. Sind die Helden dieser Spur bereits vor der Entdeckung des verlassenen Magierturms gefolgt, wissen sie, dass sich die Spur mitten im Bornwald verloren hat. In Begleitung einer waldkundigen Fee stellt es aber kein Problem dar, Informationen über Tuljoffs Entführer einzuholen, denn Glawaschanjana kann mit den Tieren des Waldes sprechen. Schön wäre es, wenn die Helden von sich aus auf diese Idee kommen, notfalls wird die Fee aber ihre Hilfe anbieten.

Die Gruppe sollte der Spur der Waldschrate also ein weiteres Mal folgen, wobei sie diesmal von Glawaschanjana begleitet wird, die aufgeregt umhertänzelt und immer wieder die Tiere des Waldes fragt, ob sie nicht einen Jüngling gesehen haben. Wenn die Helden der Spur der Waldschrate (erneut) zur flachen Hügelkuppe gefolgt sind (Fährten-

machen-Probe + 5), wird sich Glawaschanjana bei einer schneeweißen Eule erkundigen und tatsächlich einen Hinweis auf Tuljoff erhalten: "Meine Freundin, die Eule Relaweulja, hat mir von den drei Schratzen berichtet, die ein Stückchen nördlich von hier hausen. Relaweulja hat einen jungen Menschen bei ihnen gesehen, der ihre Rinde säubern und sie belustigen muss. Relaweulja meinte auch, dass es dem Menschen nicht gut ginge – wir sollten uns beeilen."

Da Glawaschanjana den Weg zur Lichtung der Waldschrate kennt, kann sie die Gruppe schnell dorthin führen. Falls Ihre Gruppe schon vorher die Spuren im Wald und die Hinweise aus Magister Ljasevs Tagebuch in Einklang miteinander gebracht, die Suche direkt auf die Waldschrate konzentriert und Glawaschanjana darüber informiert hat, wird die Fee die Helden natürlich auch direkt dorthin führen können.

AUF DER WALDSCHRATLICHTUNG

Zwischen hoch aufragenden Fichten und weit ausladenden Tannen können die Helden schon aus einiger Entfernung die Waldschrate und Tuljoff entdecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einer kleinen Lichtung stehen drei klein gewachsene Bäume: eine junge Eiche, stolz und aufrecht, eine gebeugte Tanne und eine hoch aufgeschossene Birke. Während die Eiche und die Tanne in ein brummeliges Zwiegespräch vertieft scheinen, streckt die Birke ihre Äste den herabfallenden Schneeflocken entgegen – als versuche sie, sie einzufangen.

Verwundert stellt ihr fest, dass auch Tuljoff anwesend ist. Er macht sich mit einem abgebrochenen Ast an der Borke der Eiche zu schaffen, um sie von Moos zu befreien.

Tuljoff ist deutlich anzumerken, dass ihm weder die Kälte noch die mangelnde Nahrung gut bekommen. Er zittert, ist bleich und wirkt apathisch. Die Helden sollten ihn möglichst schnell befreien, wozu sie aber zunächst die drei Waldschrate überwinden müssen. Die drei haben Gefallen an ihrem neuen 'Leibdiener' gefunden und nicht die Absicht, ihn wieder gehen zu lassen. Zwar sprechen sie Garethi, allerdings mit tiefen, brummeligen Stimmen und bornischem altertümlichem Akzent. Sie holen tief Luft und sprechen Worte langsam aus. Sie wollen sich nur von Tuljoff trennen, wenn die Helden sie im Gegenzug erlösen. Fragen die Helden nach, erzählen sie ihnen die Geschichte ihrer Verwandlung (siehe Seite 42), bei der sie sich allerdings als Unschuldige darstellen. Wie die Rückverwandlung vonstattengehen soll, wissen sie nicht, aber im Turm des bösen Magiers könnten Hinweise darauf versteckt sein.

Wenn unter den Helden also niemand den Zauberspruch VERWANDLUNG BEENDEN beherrscht (pro Waldschrat ist eine um 5 Punkte erschwerte Probe notwendig, der Zauber kostet jeweils 13 AsP, dazu kommt pro Waldschrat noch 1 pAsP – bei drei Schraten kostet die Rückverwandlung also 29 AsP und zusätzlich sind drei permanente AsP aufzuwenden), bleiben nur zwei Möglichkeiten, um die Waldschrate zu erlösen und Tuljoff zu retten. Der erste Weg führt auf Rondras Weg direkt in Borons Hallen (die Kampfwerte der Schrate finden Sie im Anhang auf Seite 53), der zweite eventuell noch einmal zurück in den Turm, um vom magischen Rückverwandlungsritual zu erfahren, auf jeden Fall aber noch einmal in den Wald, um die notwendigen Zutaten zu suchen.

DAS RÜCKVERWANDLUNGSRIITUAL

Eine Strähne Feenhaar kann Glawaschanjana zur Verfügung stellen, einem Helden sollte beim Haarschneiden lediglich eine FF-Probe gelingen, um die umherflatternde Fee nicht zu schneiden.

Frischer Waldhonig lässt sich von den Helden aus einem hohlen Baum ganz in der Nähe besorgen. Die Bienen stellen im Winter zwar keine Gefahr dar, allerdings vergisst Glawaschanjana die Helden darüber zu informieren, dass ihr alter Freund *Prunkawajin*, ein Schwarzbär, seinen Winterschlaf unter dem Baum hält. Den Helden sollten *Schleichen*-Proben gelingen, um den Winterschläfer nicht aufzuwecken.

WIE GEISTER ZU SPUKEN

Die Helden werden vermutlich recht erschöpft sein, nachdem sie den bewusstlosen Tuljoff auf die Lichtung mit dem Magierturm gebracht haben, aber noch haben sie nicht alle ihnen gestellte Aufgaben erfüllt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr die Lichtung erreicht, auf der die Ruine des Magierturms steht, da nimmt euch auch schon Glawaschanjana freudig in Empfang. Besorgt mustert sie den erschöpften Tuljoff, dann umschwirrt sie ihn und berührt ihn mit ihrer kleinen Hand. "Sorgt euch nicht – er wird schnell zu Kräften kommen. Legt ihn dort drüben ins Gebüsch bei der Falltür. Und ihr: Ruht euch nicht zu lange aus."

Auch wenn dieser mit Glawaschanjana befreundet ist – mit den Helden hat er nichts am Hut. Greifen Sie im Falle eines Kampfes auf die Werte von Seite 40 zurück.

Das an Baumstämmen wachsende, bläulichgrüne Koboldsmoos zu finden dürfte eine Weile dauern. Um eine gefundene Moosflechte richtig als Koboldsmoos zu identifizieren, sollte eine *Pflanzenkunde*-Probe +3 gelingen.

Dem Gegenmittel 'Wind und Wasser' beizusteuern, sollte kein Problem darstellen, wenn die Helden die Paste im Freien zubereiten; eine passende Messingschüssel und Rührlöffel lassen sich in Magister Ljasews Labor aufreiben. Um die Tränen eines Fuchses und eine Eulenfeder möchte sich Glawaschanjana kümmern, die einfach ein paar Freunde um ihre Hilfe bittet.

Schließlich sollten die Helden die Rückverwandlungspaste unter freiem Himmel bei leichtem Schneefall anrühren können, um kurz darauf die Waldschrate zurückzuverwandeln. Dazu muss die Paste lediglich auf die Augenlider der Schrate aufgetragen werden.

... UND SEINE FOLGEN

Sobald die Paste aufgetragen, der Zauber VERWANDLUNG BEENDEN gesprochen oder die Waldschrate erschlagen wurden, beginnt die Rückverwandlung. Die Borke verwandelt sich in menschliche Haut, Blätter, Nadeln und Äste werden zu Haaren, Fingernägeln und Gliedmaßen, die Körper schrumpfen auf eine menschliche Größe zusammen und nehmen dabei menschlichen Formen an. Allerdings sind die Menschen, in die sich die Waldschrate verwandeln, inzwischen 300 Jahre alt, weshalb die Körper schnell altern und die drei verwandelten Diebe qualvoll unter der Last des Alters zugrunde gehen. Eine einfache Bestattung und ein schlichtes Boronrad mögen den erlösten Seelen helfen, ihren Weg über das Nirgendmeer zu finden.

Die Helden können nun auf jeden Fall den vor Erschöpfung inzwischen bewusstlosen Tuljoff zum Turm des Magiers bringen – auch wenn das Tragen des schlaffen Leibes durch den knöcheltiefen Schnee anstrengend und ermüdend ist.

WENN SICH DIE HELDEN MIT DEM FRÜH GERETTETEN TULJOFF ABSETZEN MÖCHTEN

Es ist denkbar, dass eine Gruppe ihren Auftrag nach der Rettung Tuljoffs als abgegolten betrachtet, sich nicht weiter um Firnjaschas Schicksal kümmern will und stattdessen mit dem Brunnjarenssohn die Rückreise antreten möchte. Bevor aber Glawaschanjana (oder ein magisch begabter Held) nicht mit ihrer Magie den bewusstlosen Tuljoff (noch 4 LeP) gerettet hat, ist dieser nicht transportfähig und schwebt in akuter Lebensgefahr. Sollte die Fee mitbekommen, dass die Helden nach Tuljoffs Rettung Firnjascha im Stich lassen wollen, wird sie ihre Hilfe verweigern und erst wieder mit den Helden reden, wenn sich diese geläutert, einsichtig und bereit zeigen, den Jüngling auf seine 'große Liebe' zu retten.

Der wieder zu Kräften gekommene Tuljoff schließlich wird sicherlich nicht ohne Firnjascha zurückkehren wollen.

Mit verschwörerischer Miene kommt die kleine Fee näher, und leise flüstert sie: "Wir müssen vorherzetimein sein, wenn er erwacht. Milzenis soll stolz auf ihn sein!"

Glawaschanjana wird zwar ein Auge auf Tuljoff haben, es kann aber nicht schaden, wenn sich ein Heiler unter den Helden um den Verletzten kümmert. Wenn die Helden aus einem Kampf gegen die Waldschrate ernste Verwundungen davon getragen haben, wird sich Glawaschanjana mit Hilfe feierlicher Magie auch jedem Helden bis zu 12 LeP zurückgeben. Tuljoff wird mehrere Stunden ruhen müssen. Damit der Junge dabei nicht zu Schaden kommt, sollten die Helden ihn in eines ihrer Zelte legen und in Felle und Decken einwickeln.

GEISTERHELDEN

Die nächste Aufgabe der Helden wird es sein, den Turm so vorzubereiten, dass Tuljoff eine aufregende Herausforderung bevorsteht. Hier wechseln nun die Rollen am Spieltisch. Müssen Sie als Spielleiter meistens die Gestaltung des Handlungsplatzes übernehmen, sind nun die Spieler Ihrer Heldengruppe an der Reihe, für Tuljoff – also Sie – ein Abenteuer zu planen. Dabei können Sie Ihrer Gruppe die Turmpläne und eine Kopie der Turmbeschreibung aushändigen und die Gruppe eine ganz eigene Planung machen lassen. Notfalls können Sie auch die Fee benutzen, die Phantasie Ihrer Gruppe etwas anzuregen.

Glawaschanjana wird die Helden immer wieder daran erinnern, dass das ganze Theater gut genug sein muss, um Milzenis davon zu überzeugen, dass der Jüngling eine echte Prüfung bestehen musste, um seine Liebste erlösen und ihr Herz für immer gewinnen zu können. Gestalten die Helden den Turm also zu lasch, wird die kleine Fee auch einem kurzen Rundflug tadelnd mit dem Kopf schütteln, mit einer neuen Idee den Turm etwas aufpeppen und die Helden dann ermuntern, ihrerseits neue 'Gefahren' zu ersinnen. Wenn die Helden nicht von sich aus fragen, ob sie mit Glawaschanjanas magischen Fähigkeiten planen können, wird die Fee die Helden irgendwann darauf ansprechen: "Hihi, das gefällt mir – vor allem, wenn ich daran denke, wie wir das noch mit einer schönen Illusion verzieren – und ihr dann dazwischen unsichtbar herumlauft."

Glawaschanjana hat in der Tat die Absicht, die Helden kurz vor Tuljoffs Erwachen unsichtbar (nicht unfühl- und auch nicht unhörbar) zu machen, damit sie den mutigen Retter noch etwas mehr foppen können. Außerdem darf sich die Gruppe in Maßen des magischen Repertoires der Fee bedienen. Kampfzauber und Dämonbeschwörungen gehören nicht dazu, sie können Glawaschanjana aber als (begrenzt machtvoller) Freizauberin auf den Gebieten *Illusion* und *Bewegung* behandeln, dazu beherrscht sie auch Heil- und Kommunikationszauber mehr als passabel und einige weitere Zauber, die den

Sprüchen aus dem LCD ähneln, die aber allesamt einen fröhlichen und lebensfrohen Charakter haben.

Machen Sie Ihren Helden (durch die Fee) klar, dass Tuljoff zwar gefördert sein soll, letztendlich muss er sein Ziel aber erreichen können. Er sollte aber nicht zu früh erfahren, dass es sich bei der Rettung um eine Inszenierung handelt, damit er auch wirklich um seine 'große Liebe' kämpft.

Sobald die Planungen abgeschlossen sind, wird Glawaschanjana Tuljoff mit feischer Magie heilen und aufwecken, danach imitiert sie kurz einen Hilferuf Firnjaschas. Von nun an muss Tuljoff – und Sie mit ihm! – das Abenteuer Ihrer Heldengruppe bestehen.

TULJOFFS QUESTE

Tuljoff wird aufspringen und nach einem Weg zu seiner Liebsten suchen, nachdem er den Hilferuf der Fee vernommen hat. Bis er es geschafft hat, Firnjascha zu küssen, spielen Sie den jungen Bruonjarensohn, die Spieler handeln in Form ihrer Helden. Wenn Sie es Ihren Spielern zutrauen, können Sie ihnen sogar teilweise die Rolle des Spielleiters überlassen: Dann müssen sie Ihnen auch Glawaschanjanas Handlungen und die Umgebung beschreiben.

Sie sollten sich dabei nicht nur von Ihren Spielern in Schwierigkeiten bringen lassen – fordern Sie auch Ihre Gruppe. Um sich möglichst lautos zu bewegen, müssen die Helden *Schleichen*-Proben bestehen, erfolgreiche GE-Proben verhindern, dass versehentlich Gegenstände zu Boden gerissen werden. Gleichzeitig sollte Sie auch Proben für Tuljoff würfeln, bei deren wiederholtem Misslingen die Helden unterstützend eingreifen müssen, ohne entdeckt zu werden. Als Joker können die Helden die Fee einsetzen, die mit ihrer Magie unterstützend eingreifen kann. Ihre Spieler haben also durchaus einen gewissen Handlungsspielraum, den sie nutzen sollten, um Ihnen ein ganz eigenes Abenteuer zu präsentieren.

EIN ERLÖSENDE KUSS



Schließlich schafft es Tuljoff, dass Schlafzimmer Magister Ljasews zu betreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vollkommen erschöpft tritt Tuljoff in das höchste Turmzimmer. Seine Augen weiten sich vor Schreck, als er seine Geliebte auf dem Himmelbett des Magiers entdeckt, schnell eilt er zu ihr. Eine Träne rinnt über seine Wange, als er vor dem Bett niederkniet und die bleiche Hand der jungen Frau umfasst. Traurig flüstert er ihr leise Worte zu, die ihr nicht verstehen könnte, dann berührt seine von Tränen benetzten Lippen die ihrigen zu einem – wie Tuljoff glaubt – letzten Kuss.

Langsam, anfangs kaum zu bemerken, scheint neues Leben in den Leib der Frau zu fließen. Zunächst bemerkt ihr ein Zucken ihrer Finger, dann zittert ihre Hand, der Brustkorb hebt sich, schließlich umschlingt sie ihren Geliebten zu einem weiteren, innigen Kuss.

DIE RÜCKREISE

Firnjascha und Tuljoff sind überglücklich. Vor den Helden, Glawaschanjana und Milzenis versprechen sie einander ewig Liebe. Sollte ein Travia-Geweihter unter den Helden sein, bitten sie ihn, vor Ort ihren Travia-Bund zu beschließen. Die Fee und der Riese, der im Moment des Kusses erneut den 'Hut' des Turmes lüpfte – schauen mit Tränen der Rührung in den Augen zu, wobei die Helden auch Stolz und Genugtuung bei Milzenis bemerken können. Sobald die Gruppe mit den Geretteten albmarschbereit ist, werden Glawaschanjana und Milzenis die Reisenden bis zur Grenze des Bannwaldes begleiten. Während die kleine Fee geschwätzig wie eh und je ist, gibt sich Milzenis einsilbig und verschlossen, aber nicht unfreundlich. Wenn ihn die Helden mit Fragen zu lüchern beginnen, weist er sie ausweichend auf die Schönheit des Waldes und die friedliche Stille hin. Fragen nach vergangenen Ereignissen weicht er aus, indem er

mit tiefer Stimme erklärt, "dass die Vergangenheit vergangen ist und die kurzlebigen Menschenlein ihre Lebenszeit nutzen sollte, das Hier und Jetzt zu genießen".

Sie können den Helden aber auch die eine oder andere Antwort gönnen ("Die Theatertruppen wollten dieses Land untertan machen, und was die Rodeler nicht vermochten, machten sie selbst zunichte."), wobei Sie auf alte Geheimnisse mit mystischen Andeutungen eingehen können ("Ob das Eiserne Schwert den Weg zu den Göttern verbirgt? Vielleicht, Menschenkinder, vielleicht hat es selbst etwas Göttliches!").

Schließlich ist der Zeitpunkt für den Abschied gekommen. Glaswaschanjana drückt den Helden einen dicken Kuss auf die Wangen, Firnjascha und Tuljoff schenkt sie jeweils einen bläulich schimmernden Ring, auf dass sie "einander nie mehr verlieren mögen".

DER LOHN DER MÜHEN

Die Helden durften eine Fee und einen leibhaftigen Riesen kennen lernen, die nicht gerade zu den treuesten Verbündeten eines Helden zählen dürften, der Gruppe im Notfall innerhalb des Bornwaldes aber überraschend beistehen können. Neben einer ausgehandelten materiellen Belohnung haben sich die Helden auch jeweils **300 Abenteuerpunkte** und spezielle Erfahrungen (etwa auf die Talente *Fährensuchen, Magiekunde, Geschichtswissen, Pflanzen- oder Tierkunde*) verdient. Und vermutlich befindet sich auch das eine oder andere mysteriöse Artefakt aus Magister Ljasewi Turm im Besitz der Gruppe.

Für die Helden endet das Abenteuer in Bornstein, wo sie letztendlich für eine Reparatur Nadjeschas Schiffs sorgen und ihre Abreise ermöglichen können. Wie das Abenteuer aber für Tuljoff, Firnjascha und Ruschjew endet, sollten Sie selbst entscheiden.

EIN ENDE, WIE ES SCHÖNER KAUM SEIN KÖNNTE

Bei der Ankunft in Bornstein wird die Gruppe von den Dörflern aufgeregt empfangen und zur Festung der Bronnjarin gebracht. Ruschjew ist außerordentlich erleichtert, Valeska von Bornstein hat ihm – der Sorge um ihren Sohn eingedenk – versprochen und zudem ließ sie sich dazu bewegen, einer Hochzeit zwischen Firnjascha und ihrem Sohn zuzustimmen. Das Abenteuer endet friedlich und fröhlich, ein

großes Fest geht der Reparatur von Nadjeschas Schiff voraus, wobei jeder Bornsteiner bei beiden Ereignissen voll involviert ist.

EIN ENDE DER WIRKLICH BÖSEN ART

Sobald die Helden mit Tuljoff und Firnjascha heimkehren, erfahren sie, dass Ruschjew von der Bronnjarin im Zorn erschlagen wurde. Firnjascha wird eingesperrt, ihrem Sohn die Hochzeit verboten. Die Helden werden mit Ruschjews Besitztümern entlohnt, zum Dank für die Rettung ihres Sohnes werden die Leibeigenen zur Reparatur von Nadjeschas Schiff gezwungen. Der einzige Lichtblick ist eine blinde Passagierin, die sich zwei Stunden nach dem Ablegen vom Bornsteiner Steg zu erkennen gibt: Firnjascha. Tuljoff konnte seiner Geliebten zur Flucht verhelfen, musste aber zurückbleiben. Ob sich die beiden je wiedersehen werden, ist ungewiss.

EIN ENDE MIT SCHRECKEN (WIE ES VOM AUTOR BEVORZUGT WIRD)

Kurz vor Bornstein treffen die Helden auf Ruschjew, der münamit seiner in einem Rucksack versteckten Habseligkeiten Bornstein hinter sich lässt. Die Helden können von ihm erfahren, dass er von Tuljoffs Mutter verprügelt und dann davongejagt wurde. Sie sei außer sich vor Wut und wolle Firnjascha hart bestrafen und dann so schnell es geht mit einem Leibeigenen eines anderen Bronnjaren verheiraten. Auf die Rettung ihres Sohnes hoffe sie noch immer.

Die Helden sollten nun (notfalls mit Anregungen der drei Meisterpersonen) auf die Idee kommen, Firnjascha in Ruschjews Obhut zu entlassen und dann den geretteten Bronnjarensohn zu seiner Mutter zu bringen. Dort wird die Gruppe zunächst von Firnjaschas Tod und der Rettung Tuljoffs berichtet. Nachdem dann Nadjeschas Schiff repariert und Firnjaschas Familie heimlich über das wahre Schicksal des Mädchens informiert wurde, machen sich die Helden auf den Weg nach Festum. Tuljoff schleicht sich derweil (unter Mithilfe der Helden) aus der Festung und trifft sich schließlich am Ufer des Borns mit Firnjascha und Ruschjew. Die drei reisen ein Stück mit den Helden, dann brechen sie auf, um einen Ort zu suchen, wo sie eine neues Leben beginnen können, auch wenn sie bis dahin vielleicht noch das eine oder andere Abenteuer erleben werden.

DRAMATIS PERSONAE

ПАДЬЕСЧА НІАЛМАКІВ

Die erfahrene Flussschifferin bereist mit ihrem Kahn den Born zwischen Festum und Bornstein seit bald 40 Jahren. Dabei hat die Mittvierzigerin seit ihren Kindertagen schon Einiges auf und am Ufer des Flusses gesehen, so dass sie zu fast jedem Katriosum eine Geschichte erzählen kann, Flora und Fauna kennt und mit ihrem Schiff bestens vertraut ist.

Im Abenteuer fungiert die rundliche Frau mit den vielen fehlenden Zähnen und dem fauligen Mundgeruch als Auftraggeberin, die den Helden gerade beim Einstieg ins Abenteuer behilflich sein kann, indem Sie über sie Informationen an die Gruppe weitergeben können, die die Helden später benötigen werden.

ВАЛЕСКА ВОН БОРНШТЕІН

Hinter vorgehaltener Hand wird Valeska vom gemeinen Volk 'Gräfin Uriella' genannt (in Anlehnung an den wegen seiner Grausamkeit bekannten vormaligen Graf Uriel von Notmark) – diesen Namen hat sie sich aufgrund ihres Äußeren und ihrer harten Hand gegenüber ihren Untergebenen verdient. Die 40-jährige hat dünnes, strähniges Haar, eiskalte, hellblaue Augen, eine bleiche Haut und mehrere haarige Warten im Gesicht.

Valeska sieht sich als die alleinige Herrin über Leben und Tod im Bornsteiner Umland – und auch wenn sie aus wirtschaftlichen Gründen noch niemanden hat umbringen lassen, behandelt sie ihre Untergebenen doch streng und manchmal noch schlechter als das Vieh in ihren Ställen. Ihre ganze Liebe bringt sie ausnahmslos ihrem Sohn entgegen, nachdem ihr Mann vor zehn Jahren auf mysteriöse Weise ums Leben kam. Auch wenn Tuljoff seine Mutter sehr mag, hat ihre

herrische und auf ihren Stand beharrnde Haltung gegenüber den Leibeigenen dazu geführt, dass er seine Liebe zu Firnjascha lieber für sich behalten hat.

Valeska bevorzugt standesgemäß teure Kleidung, wobei sie eine Vorliebe für weiße Stoffe entwickelt hat. Mit Schwert und Schild kann die kräftige Frau durchaus umgehen, schon mehr als einmal musste sie sich am Rande des Bornwalds ihrer Haut erwehren.

ТУЛЮФ ВОН БОРНШТЕІН

Tuljoff war schon immer Valeskas größter Stolz, ihre größte Sorge und ihre größte Hoffnung. Der stattliche Blondschof wurde in jungen Jahren umhert und umsorgt, hat Lesen, Schreiben und Rechnen gelernt und auch Unterricht in Geschichte und Geographie genossen. Nachdem seine Mutter aber vor drei Jahren beschlossen hat, dass ihr Sohn zu verweichlicht sei, hat sie ihn in Ritter Ruschjews Obhut gegeben. Seitdem hat sich Tuljoff zu einem passablen Jäger und Kämpfer entwickelt, der zudem auch noch seine Liebe für das weibliche Geschlecht entdeckt hat. Seit er sich von einem knappen Jahr in Firnjascha verliebt hat, versucht er seine Mutter langsam an die Idee zu gewöhnen, einer Heirat mit einer einfachen Bauerntochter zuzustimmen – bisher vergebens.

Der Entführung durch Milzenis vermochte der Jüngling nichts entgegenzusetzen. Nach seiner Befreiung formt er – ganz im Milzenis' Sinne – den Entschluss, seine Liebste zu retten. Sobald ihn die Helden aus den 'Wurzeln' der Schrate befreit haben und er durch Glaswaschanjana Hilfe zu frischen Kräften gekommen ist, müht er sich redlich, Firnjascha zu retten.

Die Werte finden Sie auf dem Heldenbogen auf Seite 92.

FIRNJASCHA

Die siebzehnjährige Firnjasha könnte mit ihren blonden Haaren, der weichen Haut und dem hübschen Gesicht eine wahre Schönheit sein, wären ihr Gesicht, ihre Haare und ihre schlichte Wollkleidung nicht ständig verdeckt. So macht das abgemagerte Mädchen vor allem einen bemitleidenswerten Eindruck, ahnt doch niemand, dass sie mit Tuljoff – den sie aufrichtig liebt – die Hoffnung auf ein besseres Leben verbindet. Die im Grunde ihres Herzens tatendurstige und ärsche Bauerntochter wird sich aufgrund ihres Standes gegenüber Fremden, vor allem Adligen, Geweihten, Magiern und anderen Respektspersonen sehr schüchtern und unterwürfig zeigen. Einzig Tuljoff hat es als Person von Stand bislang geschafft, Firnjashas frechen Humor zu entdecken.

RUSCHJEW VON ERLÉNBRUCH

Der dürrer Mittfünfziger dient der Bronnjarin von Bornstein schon seit knapp dreißig Jahren als Hofjäger, Betetishaber, Ausbilder des Nachwuchses und Hüter der Waffenkammer. Er ist seinen Pflichten seit immer gewissenhaft nachgegangen, nur selten hat er sie aufgrund einer durchzechten Nacht schleifen lassen. So hat er sich des Respekts seiner Herrschaften stets sicher sein können, die neben seinem Pflichtbewusstsein auch seine *rondra*- und fringefälligen Prinzipien sehr zu schätzen wissen.

Ruschjew sieht zurzeit seine wichtigste Aufgabe in der Ausbildung Tuljoffs, dem er neben dem Umgang mit Bogen und Schwert, der Jagd und dem Überleben in der Wildnis auch das Lesen und Rechnen beigebracht hat. Darüber hinaus genießt er das volle Vertrauen des jungen Adelsprossen, der ihm sogar seine Zuneigung zu Firnjasha gestanden hat.

Auch wenn Ruschjew anfangs unwohl bei dem Gedanken war, Tuljoff könnte ernste Gefühle für eine Leibeigene entwickeln, hat er sich im Laufe der Zeit doch auf den Standpunkt gestellt, das Glück Tuljoffs zähle mehr als jeder Ständesdünkel. Aus diesem Grund deckt er auch die heimliche Liebschaft der beiden Jugendlichen.

Nachdem ihm sein Schutzbefohlener abhandeln gekommen ist und – ihn nach kurzer Suche alleine nicht finden konnte (und damit in Abetracht der Größe des Bornwaldes auch nicht mehr rechnet), hat er sich dazu durchgerungen, seine Herrin vom Verschwinden ihres Sohnes zu berichten und auf ihre Gnade zu hoffen. Im *Tänzelnden Zindorn* kehrt er nur kurz ein, um sich nach typisch bornischer Art Mut anzutrinken. Die Helden bittet er schließlich aus purer Verzweiflung und Furcht um Hilfe, rechnet er sich für eine Gruppe doch bessere Chancen aus, den verschollenen Tuljoff zu finden.

Ruschjew trägt sein dunkles Haupthaar stets unfrisiert, den Schnurrbart aber gezwirbelt; die schmalen Augen verraten eine Spur Nivensentum in seinen Adern. Er trägt meist bequeme, aber wildnisunabhängige Kleidung, wobei er dunkle Erdtöne gegenüber hellen Farben bevorzugt. Seine liebsten Waffen sind der Bogen, das Kurzsword und sein Jagdmesser mit einer beeindruckenden Klinge und einem mit Jagdmessern verzierten Griff.

MILZENIS

Milzenis ist kein klassischer Charakter – er ist eine Naturgewalt. Er ist sieben Schritt hoch, sein Haupt- und sein Barthaar sind drei Schritt lang, er ist enorm kräftig und besitzt die Weisheit von Jahrtausenden. Er kann einen Menschen mit einem Fausthieb erschlagen, einen jungen Baum als Waffe führen und kleidet sich in einem Mantel aus mehr als einem Dutzend Bärenfellen. Milzenis ist ein Mysterium. Menschen können sein Verhalten kaum nachvollziehen, er erscheint launig und wankelmütig. Wer bei klarem Verstand ist, meidet den Riesent – rund um den Bornwald wird er gefürchtet, man warnt kleine Kinder vor ihm und erschreckt Reisende mit Geschichten über ihn. Warum Milzenis einen Narren an Tuljoff und Firnjasha gefressen hat? Vielleicht werden wir es eines Tages erfahren.

GLAWASCHANJANA

Glawaschanjana ist eigentlich in einer Feenglohole zuhause, sie liebt aber ihre Besuche in der Menschenwelt und treibt sich oft im Bornwald herum, allerdings nur selten für längere Zeit und weiter als ein paar Meilen von ihrem Feentor entfernt, einem Pilzring nahe des alten

Magierturms. Glawaschanjanas Flügel erinnern an die eines Schmetterlings, ihr Körper an den eines zierlichen Mädchens, ihr Mundwerk an das einer Fuhrfrau aus Gareth und ihr Gemüt an das eines kleinen Kindes. Eigentlich mag Glawaschanjana die Menschen, vor allem die jungen Unschuldigen und dabei vor allem die Verliebten, und auch mit Milzenis verbindet sie eine lange Freundschaft. Wenn aber etwas anders läuft, als sie es erwartet hat – vor allem, wenn ihr selbst ein Fehler unterläuft –, reagiert sie trotzig und wütend, wobei sie zu schrillen Schreikrämpfen neigt. Ihre Wut verfliegt aber in der Regel sehr schnell, wenn man sie nur abzulenken vermag – und das ist leicht.

Im Abenteuer wird sie sich dafür einsetzen, dass die Helden nach Tuljoff suchen, und ihnen später tatkräftig unter die Arme greifen, wenn es gilt, den Turm erneut in einen 'gefährlichen Ort namenloser Schrecken' zu verwandeln.

MJESKO – EIN EICHENSCHRAAT

Mjesko war früher einmal der Anführer des diebischen Trios, ein stattlicher, kräftiger und entschlossener Mann. Mit seinem Dasein als Baum hat er sich nach unzähligen Selbstbefreiungsversuchen abgefunden. Menschen gegenüber hegt er aber noch immer einen tiefen Gröhl, weshalb er sichtlich Spaß daran hat, sich von Tuljoff umsorgen zu lassen. Lediglich die Hoffnung auf Erlösung lässt ihn den Helden gegenüber bedächtiger vorgehen.

INI 10+1WB PA 7 LeP 55 RS 6

Hieb: DK N AT 15 TP 2WB+4

GS 11 AuP 40 MR 10 GW 11

Wundschwelle: 13

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (20), Niederwerfen (5, Hieb)

ALDERICH – EIN TAPPENSCHRAAT

Der schlaksige Alderich konnte sich noch nie mit seinem Schicksal abfinden, ein Waldschraat zu sein. Hielt ihn anfangs noch die Hoffnung auf eine baldige Rückverwandlung bei Sinnen, ist er im Laufe der Zeit verrückt geworden. Er ist eigentlich harmlos, mitunter gerät er aber in Panik und neigt zu Überreaktion.

INI 10+1WB PA 4 LeP 50 RS 5

Hieb: DK N AT 13 TP 2WB+3

GS 11 AuP 40 MR 10 GW 11

Wundschwelle: 12

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (20), Niederwerfen (5, Hieb)

TJEIKA – EINE BIRKENSCHRAATIN

Die schon immer unscheinbare Tjeika bemühte sich zu Beginn ihres Birkeseins wie Mjesko, in einen Menschen zurückverwandelt zu werden, inzwischen beginnt sie aber ihr Leben als Birke zu genießen. Tuljoff tut ihr fast Leid, sie würde es aber nie wagen, etwas gegen Mjeskos Entscheidungen zu sagen. Wenn die Helden versuchen, den Waldschraaten ihr Leben als Bäume schmackhafter zu machen, um Tuljoff mit einem Handel zu befreien, werden sie zwar bei Mjesko und Alderich auf Granit heißen, Tjeika wird für sich aber entscheiden, lieber ein Baum zu bleiben und die Stille des Waldes und die Friedfertigkeit der Natur bis an ihr Lebensende zu genießen.

INI 11+1WB PA 8 LeP 48 RS 6

Hieb: DK N AT 13 TP 2WB+3

GS 11 AuP 40 MR 10 GW 11

Wundschwelle: 13

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (20), Niederwerfen (5, Hieb)

EICHHORNPSCHWEIF UND SCHMIEDESCHÜRZE

VON VLI LINDNER

Mit DANKAN DANIEL SIMON RICHTER UND ANTON WESTE SOWIE CHRIS GOSSE, MARCUS FRIEDRICH, NICOLE HEINRICHS UND MEINE TESTSPIELER FABIAN, JENS, MATTHIAS, MELANIE, OLIVER UND TANJA.

Stichworte zum Abenteuer: eine reiselustige Koboldfamilie, eine beschwerliche Reise durch unsichere Lande und Gefahr für kleine Helferlein.

Ort: Gareth, Wehrheim, Wildermark, Warunkei, Warunk

Zeit: ein beliebiges Jahr ab 1029 BF

Helden: drei bis sieben wahre Helden mit einem Herz auch für kleine Sorgen und Nöte. Praios- oder Rondra-Geweihte sowie Schelme sind nur geeignet, wenn sie bereits einiges an (Lebens-) Erfahrung gesammelt haben und ihre Spieler schwierige Herausforderungen weder scheuen, noch um der eigenen Charaktertreue willen mit Freuden ihre gesamte Spielergruppe zu Grabe tragen.

Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

„Aber wenn ich's doch sagel! Nachts hab ich noch so ein unheimliches Hämmern gehört – nachgucken wollt ich dann aber doch nicht. Und als ich dann am nächsten Morgen schauen war, stand da 'ne neue Mauer. Was? Nein, getrunken hab ich nix, das schwör' ich. Die Mauer war vorher wirklich nicht da!“

—ein Söldner der Wehrheimer Waldläwen, neuzeitlich

„Wer darob den als 'Warunker Wichteln' bekannten Subjekten Obdach oder Unterschlupf gewährt, der wird zum Frondienst im Endlosen Herr-wurm verurteilt.“

—Verlautbarung des Nekromantenrates zu Warunk, Ende 1028 BF

ES WAR EINMAL ...

„Einstmals war Wehrheim, trutzige Festung am Dergel und Bollwerk des Reiches gegen die Dämonenwägen im Osten, eine stolze Stadt. Die Straßen waren sauber, ernste und gewissenhafte Bürger bewohnten die schmucken Häuser und schneidige Soldaten marschierten über das Kopfsteinpflaster und hielten ihre Paraden ab. Aber nicht nur Menschen besöhnten die Stadt, wie man von manch altem Bewohner flüsternd erfahren konnte. Des Nachts, hieß es, würden auf leisen Sohlen seltsame Feenwesen durch die Handwerkstuben Wehrheims schleichen. Doch nicht Schabernack lag in ihrem Sinne, wie man es von solch Kreaturen gewohnt ist, einzig Fleiß und Ernsthaftheit spiegelte ihr Tun wieder. Allnächtlich gingen diese kleinen Gezellen in ihren putzigen Schürzen und mit ihren kleinen Hämmern den Arbeiten nach, die von den gewissenhaften Handwerkern Wehrheims nicht vollendet worden waren. Der Reichtum mancher Familie soll auf ein solches Bündnis mit dem kleinen Volk zurückgegangen

sein, auch wenn die Wehrheimer nie viel über ihre kleinen Mitbewohner sprachen.

Doch, ach, das stählerne Herz des Reiches schlägt nicht mehr, vernichtet durch die Mächte der Niederhöhlen. Kein Mensch überlebte das Inferno und auch den Hämmerlingen soll es nicht anders ergangen sein. Viel verbrannten, wurden in Erdspalten gerissen und von Dornranken zerfetzt – die wenigen jedoch, die überlebt haben, sollen nun in den Ruinen herumspuken und einem jeden nach den Leben trachten, der sich dort blicken läßt. Warum sie das tun? Vielleicht weil sie von den Menschen nicht beschützt wurden, obwohl sie so lange für sie schufteten. Aber mich kümmert's auch nicht, da treibt mich eh nix mehr hin. Was in Wehrheim noch lebt, muß böse sein, so oder so.“

—ein Flüchtling aus der Wildermark im Gareth Südoberfeld, neuzeitlich

DAS ABENTEUER

Schon seit Menschengedenken gab es in Wehrheim kleine Kobolde, Wehrheimer Hämmerlinge genannt, die den Bewohnern der Stadt bei allerlei Schmiedearbeiten zur Hand gingen. Lange lebten beide Völker friedlich Seite an Seite, bis der Schatten des Kriegs auch auf Wehrheim, das stählerne Herz des Reiches und eine der ordentlichsten und biedersten Städte ganz Aventuriens, fiel. Als das Bollwerk des Mittelreiches im *Magnum Opus des Wägenbrandes*, ausgelöst durch den großwahnwitzigen Heptarchen und Dämonenpaktierer Galotta und seine fliegende Festung (nachzuspielen in dem Abenteuer *Schlacht in den Wolken* von Anton Weste), vernichtet wurde, starben fast alle menschlichen Bewohner – und lange Zeit nahm man dies auch von den kleinen Hämmerlingen an. Doch neuerdings dringen wieder Gerüchte von unheimlichem Hämmern in den Ruinen der Stadt bis nach Gareth. Und diese Gerüchte stoßen nicht überall auf taube Ohren.

ZUSAMMENFASSUNG FÜR DEN MEISTER

In *Eichhornpschweif und Schmiedeschürze* gelangen die Helden im Auftrag *Thorn Eisingers* (des Sprechers des Rats der Helden, der sich nach den Zerstörungen durch die Schlacht in den Wolken dem Wiederaufbau der Stadt widmet) nach Wehrheim, um den Verbleib der

Wehrheimer Hämmerlinge in Erfahrung zu bringen. Dort treffen sie auf einige der kleinen Kobolde und können sich von ihrem Wohlergehen überzeugen. Eine einzelne Familie der Hämmerlinge jedoch hat Wehrheim den Rücken gekehrt, um in Warunk bei ihren Vettern, den 'Warunker Wichteln', ein neues Leben zu beginnen. Die in Wehrheim verbliebenen Hämmerlinge sorgen sich sehr um ihre fortgezogenen Brüder und Schwestern und bitten die Helden, der Familie nachzureisen, um ihnen bei ihrer Reise mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. In der Tat trifft die Gruppe schon kurz hinter Wehrheim auf die reisefreudigen Kobolde – und auf erste Probleme.

Auf der Reise selbst müssen die Helden nicht nur Wildermark und Warunkei trotzen und den unbedarften Hämmerlingen aus mancher Gefahr helfen, sondern sich auch manch einem Mensch, Elfen oder Zwerg unwichtig erscheinender Koboldprobleme annehmen. Auf der anderen Seite scheinen sich Andererweltler gern zu gesellen: So treffen die Helden gerade in den verhassten Landen auf so manches Wissen, das sie gerade in der verfluchten Warunkei nicht erwartet hätten – vielleicht ist auch dies ein kleiner Trost in dunklen Zeiten. Und da die Zwölfe bekanntermaßen vor den Erfolg die Arbeit gestellt haben, wartet auch in Warunk, der fauligen Hauptstadt des Totenreiches, noch so manches Abenteuer und manche Überraschung auf die Helden.

AUSWAHL DER HELDEN

Nur wer nicht nur des schönen Mammons wegen auf Abenteuer auszieht und ein Herz für die Nöte einfacher Leute hat, wird motiviert und willens sein, die Kobolde auf ihrem gefährlichen Weg in die Warunkei zu begleiten. Somit richtet sich das vorliegende Abenteuer an wahre Helden, die selbst nach Träume und Ideale hegen und in die Welt ausziehen, um für das Gute zu streiten. Da auf der Reise und vor allem in Warunk selbst ein gewisses Maß an Heimlichkeit erforder-

lich ist, sind unbeugsame Helden wie beispielsweise Prios- oder Rondra-Geweihte nicht zu empfehlen. Auch Schelme müssen dem Grauen der Warunkei gegenüberstehen können oder wollen – und damit leben, dass ihre heitere und unbedarfte Art sie in Warunk im schlimmsten Fall auf den Richtblock oder um ihren Verstand bringen kann. Darüber hinaus jedoch ist man in Wildermark und Warunkei vielen gewohnt und dazu übergegangen, Warunk auch ihren Taten zu beurteilen.

HÄMMER IN DER NACHT

Das Abenteuer beginnt in der Kaiserstadt Gareth, wo die Helden durch den Sprecher des Rats der Helden, den Meisterschmied Thorn Eisinger (Hetz 175), angeworben werden. Sollte Eisinger bereits die Bekanntschaft Ihrer Gruppe gemacht haben, so wird er sich direkt an sie wenden. Mithras' erste Nachricht lautet er sie in seine Schmiede im Südviertel. Auch *Dobran Umvinghaufen* (Hetz 179), Wirt der Taverne *Schwert und Panzer* im Alt-Gareth's Schlossviertel und stadtbekannter Vermittler für Glücksritzer, kann sich an die Helden wenden, wenn er sie bereits von früher kennt (beispielsweise aus dem Abenteuer *Zwischen den Fronten* aus dem Band *Ehrenhändel*). In diesem Fall sucht er für seinen Freund Eisinger nach einigen gestandenen Recken und schickt diese geradewegs zu ihm. Dann sollten Sie den folgenden Abschnitt einfach überspringen und das Abenteuer in Eisingers Schmiede beginnen.

MUTIGE RECKEN GESUCHT

Vermutlich werden die Helden durch einen öffentlichen Aushang (den Sie auch als Kopiervorlage auf Seite 95 finden können) auf den Auftrag des Meisterschmieds aufmerksam. Auf diesen können sie an einem großen Mitteilungsbrett auf jedem größeren öffentlichen Platz der Kaiserstadt stoßen, wie beispielsweise dem Greifenplatz oder dem Brig-Lo-Platz. Wecken Sie die Neugier Ihrer Helden auf die diversen Aushänge, indem Sie beispielsweise einen Ausruf oder eine kleinere Menschenmenge beschreiben, sodass die Gruppe sich die Nachrichten einmal genauer anschaut.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwa ein Dutzend Aushänge 'bevölkern' das Schwarze Brett. Neben älteren Verordnungen des Rates der Helden zum Schutz vor den Schrecken des Aschengrundes, Einladungen zu Zunftfeiern und Erlassen zur Rationierung des Getreides in den Kornspeichern fällt vor allem ein Schriftstück auf, das mit einem ungewöhnlichen Wappen gesiegelt ist: ein einzelnes goldenes Auge vor einem roten Hammer auf silbernem Grund.

Helden mit mindestens 6 Tal* in einer *Heraldik*-Probe können das Wappen als das Zeichen des 'Schmieds der Hundert Helden', Thorn Eisinger, identifizieren. Sollte Ihre Gruppe sich das Schriftstück genauer anschauen wollen, so händigen Sie ihnen das Handout aus dem Anhang aus. Es bleibt zu hoffen, dass sie sich nach der Lektüre auf den Weg ins Südviertel machen.

BEIM SCHMIED DER HUNDERT HELDEN

Die Schmiede im Gareth's Südviertel ist nicht schwer zu finden, weiß doch fast jeder in der Stadt, wo der berühmte Eisinger seine Werkstatt hat. Zuerst wird die Gruppe von Eisingers Tochter *Rhyana* (Mitte 30, stämmige Gestalt, rote Haare) in Empfang genommen, bevor sie nach kurzer Wartezeit in ein Hinterzimmer des Gebäudes geführt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Schreibstube, denn um eine solche scheint es sich zu handeln, spendet nur eine einzelne Öllampe dämmriges Licht. Hinter einem großen Schreibtisch, der unter Unmengen von Papier und Pergament begraben ist, sitzt eine bullige, schwarzhäutige Gestalt mit einem mächtigen Vollbart und nicht minder mächt-



gen Oberarmen. Kein Zweifel, bei diesem Mann muss es sich um den berühmten Thorn Eisinger handeln, den Schmied der Hundert Helden und Sprecher des Rats der Helden. Hinter all den Papieren wirkt er etwas deplaziert und auch sein müder Blick verrät, dass er wohl lieber hinter dem Amboss stehen würde.

"Die Zwölfe mit Euch!", wendet sich Eisinger an euch. "Ich danke Euch für Euer Erscheinen. In Zeiten wie diesen ist es oft nicht leicht, mutige Recken zu finden. Thorn Eisinger ist mein Name, wie Ihr sicher bereits wisst. Aber mit wem habe ich die Ehre?"

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wie Ihr dem Aushang bereits entnehmen konntet, brauche ich einige standhafte Gesellen, die bereit sind, den beschwerlichen Weg in die Wildermark und nach Wehrheim auf sich zu nehmen. Ihr wisst, dass das Stühlerne Herz des Reiches im Jahr des Feuers vernichtet wurde. Fast alle Bewohner starben."

Er hält kurz inne – auch wenn er diesen Satz sicherlich schon viele hundert Mal gesagt hat, ist manches zu grauenvoll, um es vergessen zu können. Doch dann fährt Eisinger fort, und ein Lächeln huscht über seine Züge: "Es lebten nicht nur Menschen in Wehrheim. Auch einige Kobolde bewohnten die Stadt – die sogenannten Wehrheimer Hämmerlinge. Sie lebten in den Schmieden der Stadt und erledigten nachts liegen gebliebene Arbeiten und vollendeten so manches Schmiedewerk. Seit der Zerstörung hörte ich lange Zeit nichts mehr von ihnen und befürchtete schon, dass auch sie Galottas Werk zum Opfer gefallen sind. Seit Kurzem jedoch kursieren Berichte, dass des Nachts unheimliches Hämmern in den Ruinen zu hören sei und mitunter sogar ganze Mauern oder Wände wie von Geisterhand wieder errichtet wurden. Ihr vermutet richtig: Ich hoffe, dass dies das Werk der Hämmerlinge ist. Und ... nun ja, ich hoffe, mit Eurer Hilfe eine alte Schuld begleichen zu können. Eine Hand wäscht die andere – Ihr kennt ja das gute alte Sprichwort. Ich werde hier gebraucht, aber ich pflege meine Versprechen einzuhalten. Daher bitte ich Euch: Reist nach Wehrheim. Solltet Ihr auf die Hämmerlinge treffen: Sagt, Thorn schickt Euch. Fragt, ob sie Hilfe benötigen. Sagt, ich habe die ihrige nicht vergessen – und auch nicht mein Versprechen, mich zu revanchieren, wenn es an der Zeit ist. Helft ihnen nach Kräften. Euer Schaden soll es nicht sein."

Eisinger beantwortet Fragen bereitwillig, etwa die folgenden:

• Als Belohnung winken 20 Dukaten pro Person. Er ist gern bereit, den Lohn rückwirkend aufzustocken, falls die Hämmerlinge eine Bitte an die Helden heranzutragen sollten, deren Erfüllung der vereinbarte Lohn nicht abdecken kann.

Die Hämmerlinge leben in vielen Schmieden der Stadt. Wo genau sie sich heute aufhalten könnten oder ob sie auch früher schon eine eigene Behausung hatten, weiß der Meisterschmied nicht.

In Wehrheim sollten sich die Helden vor Geistern und den raubeinigen Söldnern der *Wehrheimer Waldlöwen* (Herz 47) unter dem ehemaligen Marschall *Leomar vom Berg* in Acht nehmen. Auch vor Untoten waren diverse (stark überzeichnete) Berichte aus der zerstörten Stadt.

Eisinger kann der Gruppe nähere Informationen über Erscheinungsbild und Wesen der Hämmerlinge geben. Orientieren Sie sich hierzu an der Beschreibung der Kobolde im *Anhang* ab Seite 70.

Wie die Helden mit den Hämmerlingen in Kontakt treten können, weiß der Schmied nicht. Er selbst hat die Hämmerlinge offenbar nie gesucht und wurde stets von ihnen 'gefunden'.

Gelingt es den Helden, die scheuen Wesen zu finden, sollen sie nach *Meister Ongörus* fragen, dem Ältesten und Sippenführer der Hämmerlinge, und sich als Freunde Eisingers ausweisen. Eisinger übergibt den Helden einen kleinen Hammer, der ihm einst von den Hämmerlingen übergeben wurde.

Ob Eisinger noch weitere Informationen zu Wehrheim und der Wildermark geben kann, liegt in Meisterhand. Orientieren Sie sich hierzu an den Darstellungen im *Aventurischen Boten* Nr. 121, in der Regionalspielhilfe *Schild des Reiches* sowie in den späteren Kapiteln dieses Abenteuers.

Sollte ein Gruppenmitglied tatsächlich nach einer Waffe aus Eisingers Esse fragen, lächelt dieser: "Da müsst Ihr Euch erst als wahre Helden beweisen."

AUFBRUCH INS UNGEWISSE

Eventuelle Besorgungen für die Reise lassen sich in Gazeth erledigen, sodass ein baldiger Aufbruch möglich sein sollte. Der Weg nach Wehrheim führt über die ehemalige Reichsstraße II, die heute aufgrund der zerstörerischen Kraft der Fliegenden Festung des Schwarzmagiers Galatta nur noch eine bessere Schotterpiste ist. Auf diesem Weg dauert die Reise nach Wehrheim etwa sechs Tage, zu Pferd vier Tage.

Da die Wildermark bereits im Gebiet zwischen Gareth und Wehrheim beginnt, können Sie hier schon einzelne Abschnitte der späteren Reise (siehe Seite 62) einfügen, um der Gruppe somit einen Vorgeschmack auf die spätere Reise mit den Hämmerlingen zu geben.

Wer seinen Helden weiteren Ärger nicht ersparen möchte, könnte sie mit der menschenhassenden Bande ehemaliger Orksklaven des Tordochai-Kriegers *Tairon Blutauge* konfrontieren (Herz 68, Schild 120) oder sie mit den Truppen der sich um die Herrschaft über die Grafschaft Hartsteen befühenden Grafen *Geimar II. von Quintian-Quandt* und *Landor von Hartstein* (Herz 77) aneinander geraten lassen. Unbehelligt bis nach Wehrheim reisen könnten die Helden hingegen mithilfe von Patrouillen der reichstreuen Truppen der *Goldenen Lanze* (Herz 75).

Ork

Knüpfe: INI 12+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+2 DK N
LeP 39 RS 3 AuP 44 MR 1 GS 6 Wundschwelle 9
Kampfsonderfertigkeiten: Niederwerfen, Überrennen, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade

Hartsteener Truppen

Schwert: INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N
LeP 34 RS 4 AuP 35 MR 4 GS 5 Wundschwelle 7
Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

Die Helden merken schnell, dass man ihnen in den Dörfern und Städten misstraut und viele Bauern und Schäfer sie als Söldlinge sehen; in der Wildermark beim einfachen Volk ist dies oft ein Synonym für 'Unruhestifter' und 'Untendrücker'.

Nähere Informationen zur Ausgestaltung dieses Elements finden Sie wenn gewünscht im *AB* Nr. 114, in *Herz* ab Seite 67 sowie in *Schild* ab Seite 108. Für den weiteren Verlauf des Abenteuers geben wir davon aus, dass die Helden Wehrheim relativ unbehelligt erreichen und Wunden der Reise wieder kurieren konnten.

WEHRHEIM, STADT DER SÖLDNER

Zum Vorlesen oder Nachsagen:

Schließlich erkennt ihr endlich die geborstenen Mauern Wehrheims vor euch liegen – die Mauern jener Stadt, die einstmal stolz jeder Bedrohung des Reiches trotzte. Auf den ersten Blick nimmt es Wunder, dass die Felder einige Meilen südlich der Stadt immer noch von eifrigen Bauern bestellt werden und hier auch sonst wenig an die finsternen Geschichten von Untoten und Geistern erinnert – wenn da nicht die gelegentlichen Spalten im Erdboden und die verwilderten Felder im direkten Umfeld der Stadt wären. Die Fährstation am Dergel ist noch in Betrieb, wenngleich die Wachen dort keine kaiserlichen Wappentücher mehr tragen.

Die Wachen an der Fährre treiben einen Zoll in Höhe von einem Silbertaler pro Bein für die Nutzung der Fährre ein.

DIE ZERSTÖRUNG WEHRHEIMS

Wehrheim, einstmal eine der größten Festungsstädte Aventuriens, wurde vor nicht allzu langer Zeit im Jahr des Feuers durch die Fliegende Festung des grünenwahninnigen Schwarzmagiers Galatta, des selbst ernannten Dämonenkaisers Erben Borbarads, zerstört. Kaum jemand im zivilisierten Aventurien hat nicht von dieser Katastrophe gehört, doch das wahre Ausmaß der Zerstörung ist nur jenen bewusst, die seitdem einen Blick auf die einst stolze Stadt am Dergel werfen konnten – oder auf das, was von ihr übrig blieb. Statt vormals 10.000 Menschen bewohnen jetzt noch etwa 700 verzweifelte oder finstere Gesellen die Ruinenlandschaft, viele davon Söldner oder Halsabschneider.

Söldner und Bauern sind zwar nicht besonders redselig, können der Gruppe aber einfache Fragen zu Wehrheim beantworten. Eine bessere Informationsquelle ist hingegen die Fährfrau *Ele Rattel* (Mite 40, vernarbt Gesicht, schwatzhaft), deren Familie bereits lange vor der Schlacht auf dem Myrhaelfeld den Fährhof betrieb und die den Helden geradezu aufdringlich von den Veränderungen in Wehrheim berichtet. Folgende Neuigkeiten und Gerüchte können die Helden von ihr oder später von anderen Bewohnern der Stadt erfahren:

Leomar vom Berg, der selbsternannte 'Schwertfürst', herrscht mit seinen Truppen über die Stadt und gewährt zumindest rudimentären Schutz vor den Kriegsfürsten der Wildermark. Hierfür treibt er jedoch Tribute ein und fördert von Händlern und anderen Reisenden Wegzoll. Seine Residenz liegt in den Ruinen von Burg Karmaeth, dem alten Grafenschloss. (wahr)

Nachts wandern die Töten durch Wehrheim. Wer sich dann herauswagt, dessen Blut trinken sie. (falsch; es gibt nur wenige Untote in der Stadt.)

Auch Geister gibt es viele, die nur darauf aus sind, die Menschen zu verderben und sie in den Untergang zu locken. (teilweise richtig; es gibt viele Geister, doch nicht alle gehen gegen Eindringlinge vor.)

Die Fortbewegung in der Stadt ist schwer, da von vielen Häusern nur noch Trümmer geblieben sind und tiefe Erdspalten die Straßen und Plätze durchziehen. (wahr)

In der Stadt kann man sich frei bewegen, sofern man sich Leomars Herrschaft unterordnet. Auch können im Waffenhandwerk erfahrene Gesellen jederzeit bei den Wehrheimer Waldlöwen anheuern. (wahr)

Von den Hämmerlingen weiß niemand zu berichten. Auf eigenartliches Hämmern angesprochen, können die Helden jedoch erfahren, dass im alten Schmiedenviertel um den zerstörten Ingerimm-Tempel herum nachts entsprechende Geräusche zu hören sind. Dies führt man jedoch auf die geborstenen Seelen der zahllosen Waffen- und Rüstungsschmiede zurück, die dort noch immer für den Krieg im Osten schmeden sollen. (teilweise richtig; das Hämmern kommt zum Teil von den gefesselten Seelen einiger Schmiede, teilweise jedoch auch von den Hämmerlingen, die am Wiederaufbau des Ingerimm-Tempels arbeiten.)

• Auch an anderen Orten in der Stadt ist nachts gelegentlich ganz leises Hämmern zu hören, als käme es aus weiter Ferne. Hier stehen dann häufig am nächsten Tag kleine Mauern oder einzelne Gebäudeteile wurden ausgebessert. Auch dies führen die Städter auf Geister und anderes unheimliches Zauberkraft zurück. (falsch; hierbei handelt es sich natürlich um Taten der Hämmerlinge.)

Das Wehrheimer Stadttor ist heute nur noch ein besserer Mauerdurchbruch. Ortsfremde werden an das Gasthaus *Zur angesengten Gans* verwiesen. Hier spuken nachts die Geister der ermordeten *Travia-Geweihten Vater Linnert und Mutter Wälbirg* und versuchen, ihren göttlichen Auftrag zu erfüllen und Reisenden eine Unterkunft im unwirtlichen Wehrheim zu geben. Sollten die Helden keinen Wert auf solch ein festes Dach über dem Kopf legen, können sie in einer Ruine oder unter freiem Himmel nächtigen oder sich in einem Söldnerlager einquartieren – sofern sie sich vorher Respekt verschaffen.

WEHRHEIM BEI NACHT – STADT DER GEISTER

Bei Tag ist kein Hinweis auf die Hämmerlinge zu finden. Also müssen die Helden sich nach Einbruch der Dunkelheit aus den sicheren Mauern der Unterkunft wagen, um auf die Pirsch nach den kleinen Kobolden zu gehen.

• Das Gebiet um den alten Ingerimm-Tempel wurde im *Magnum Opus* des Weltbrandes stark zerstört und ist durch Erdschichten von den übrigen Teilen der Stadt getrennt. Durch die stark zerklüftete Landschaft bis zum Gebäude des Tempels vorzudringen ist nicht leicht. Auch die Geister der hier Verstorbenen können den Helden gefährlich werden, etwa der Geist des alten Ingerimm-Hochgeweihten, der heute als *Spuk* (MGS 110) an den geweihten Amboss gebunden ist. Auch ein simples Durchsuchen der Ruinen ist in seinen Augen nicht güttergefällig.

• Auf der Suche nach einem Ort, an dem vor kurzem eine neue Mauer entstand oder eine Fassade erneuert wurde, stoßen die Helden auf die zerstörte und verlassene Kaserne der kaiserlichen Reiter im Osten der Stadt. Hier treiben die aggressiven Geister der auf dem nahen Myrztelfeld Verstorbenen und einige Untote und Ghule ihr Unwesen.

Zombie

Klassen: INI 8+1W6 AT 7 PA 2 TP 1W6+2 DK H
LeP 25 RS 1 AuP unendlich MR 8 GS 4

Wundschwelle –

Kampfsonderfertigkeiten: MU-Probe +4. Zombies erleiden keine Wunden.

Ghul

Klassen: INI 8+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+2 DK HN
LeP 25 RS 2 AuP 60 MR 15/10 GS 7 Wundschwelle 9

Besonderheiten: MU-Probe +3. Ghule können Krankheiten übertragen: Pro 5SP besteht eine 5%ige Wahrscheinlichkeit, an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (1W20): Schlafkrankheit 1–3, Lutas 4–6, Paralyse 7–10, Schlachtfeldfieber 11–20. Näheres zu den Krankheiten finden Sie in der *Geographie 206*.

• Vielleicht legen die Helden sich mit zerbrochenen Waffen auf die Lauer und hoffen, dass die Wichtel kommen, um diese zu reparieren. Sind sie dabei etwa zu laut, könnte der Geist eines der berühmten Wehrheimer Nachtwächter, dessen Laterne ein bleiches Licht ausstrahlt, auf sie aufmerksam werden. Der Spuk wird penetrant versuchen, die nächtliche Ausgangssperre durchzusetzen. Mit etwas Glück werden dabei aber die Hämmerlinge auf die Helden aufmerksam.

Geisterhafter Nachtwächter

Klassen: INI 12+1W6 AT 10 PA 0
TP 3W6+6 (nur gg. unbelebte Materie) DK HN
LeP 40 RS 8 MR 15 GS 8 Wundschwelle –

Besondere Eigenschaften: übt Schaden gegen unbelebte Materie aus, kann Gegenstände beleben.

• Per OCULUS lassen sich Spuren der Hämmerlinge noch bis zu einige Minuten nach ihrem Verschwinden entdecken, so dass man ihnen möglicherweise folgen kann. Ein EXPOSAMI oder ODEM lässt den Zauberkraft auch unsichtbare Kobolde erkennen.

• Besonders in den zerstörten Bereichen der Stadt kreischen jede Nacht unruhige Geister vor Seelenpein. Wer sich in die Nähe dieser armen Seelen wagt, wird durch ihre Schreie immer weiter angezogen (einem Irlicht ähnlich), bis er in tiefen Spalten sein Verderben findet. Verlangen Sie *Selbstbeherrschungs*-Proben nach Ihrer Einschätzung von den Helden und gestalten Sie gegebenenfalls ein spannendes Rettungsszenario für diejenigen Helden, die diese Proben nicht schaffen.

• In der Nähe des alten Kerkers suchen Nachtalpe nach Menschen, um ihnen die Lebenskraft auszusaugen. Sie lauern dabei häufig in der Nähe von Gruftebühnen, die ahnungslose Opfer zu sich locken.

Nachtalpe

INI 5+1W6 AT 15 PA 10 SP 1W6 DK HN
LeP 90 RS 8 MR 12 GS 10 Wundschwelle –

Besondere Eigenschaften: Dem Angriff eines Nachtalpes kann nur ausgewichen werden. Wenn einem Nachtalpe eine unparierte glückliche Attacke gelingt, hat er seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig 1W20 LeP. Wenn er dann wieder von ihm ablässt, muss diesem eine MU-Probe +10 gelingen, sonst ergreift es in wilder Panik die Flucht. Die Hälfte aller LeP, die ein Alp einem Opfer entzieht, kann er sich selbst zuführen.

KOBOLDFREUND

Sollte ein Held Ihrer Gruppe ein *Koboldfreund* sein, mag einer der Hämmerlinge auf ihn aufmerksam werden und ihn kontaktieren. Auch auf der späteren Reise mit der Hämmerling-Familie fassen die einzelnen Kobolde zu diesem Helden eher Vertrauen und freunden sich mit ihm besonders an. Machen Sie das Abenteuer für den Koboldfreund zu einem unvergesslichen Erlebnis, ohne dabei die anderen Helden zu sehr in den Hintergrund treten zu lassen. Dazu könnte etwa gehören, dass ihm im Rahmen dieses Abenteuers unschätzbar wertvolles Wissen zur Verfügung gestellt wird; etwa das 'Morsealphabet der Hämmerlinge', die 'einzige Art und Weise, wie man eine rothalsche Rundkuppel errichtet' (gesetzt den Fall, man ist Freizauberer), ein Rätsel, das selbst Thorn Essinger nicht lösen konnte' oder ähnliche Wissensschätze, die den Hämmerlingen teuer und wert sind, dem Charakter in der Praxis vergleichsweise wenig nutzen, ihn aber die Zuneigung der Hämmerlinge spüren lassen.

Wie auch immer Ihre Helden es anstellen, und wie auch immer sie der Geister Herr werden, die des Nachts die Stadt bevölkern – letzten Endes sollte es ihnen gelingen, die Aufmerksamkeit der scheuen Hämmerlinge zu erregen. Weitere Tipps zur Ausgestaltung der unheimlichen Atmosphäre des nächtlichen Wehrheim finden Sie in der Spielhilfe *Schild des Reiches* ab Seite 113.

HÄMMERLINGS!

Nach einigen Stunden des Suchens und Wartens und nachdem die Helden vielleicht schon das Hämmern der Kobolde gehört oder gar einen der scheuen Hämmerlinge aus der Ferne gesehen haben, wird sich einer der kleinen Kerle ein Herz fassen und auf die Gruppe zutreten. Der Hämmerling *Hannas* (Schild 161) hat bereits einmal gute Erfahrungen mit einer Gruppe Menschen gemacht, die ihn aus Burg Araleth befreit hat, nachdem er in die Gefangenschaft der Bannstrahler geraten war (siehe das Abenteuer *Schlacht in den Wolken 53*). Er hat die Helden während ihrer Suche beobachtet und ist zu der Überzeugung gelangt, ihnen vertrauen zu können, obschon sie keine Andersweltler sind. Zu einem Zeitpunkt Ihrer meisterlichen Wahl kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einmal hört ihr wieder leises Hämmern, diesmal ganz aus der Nähe. Tatsächlich, es ist ein gleichmäßiger und kräftiger Rhythmus, der aus der Mauer vor euch zu kommen scheint. Und tatsächlich vergrößert sich ein kleiner Spalt in dem rissigen Gemäuer immer weiter, bis ein etwa fünf Finger breiter Durchgang entsteht, aus dem eine kleine knollennasige Gestalt in Schmiedeschürze tritt. Vorsichtig lugt der kleine Geselle von einem zum anderen, den Schmiedehammer fast abwehrend vor sich gehalten. Kein Zweifel, dies muss einer der Wehrheimer Hämmerlinge sein.

Der mit etwa einem Spann auch für einen Hämmerling kleine Hamrax reagiert zuerst noch sehr vorsichtig, wenn die Helden von ihrem Auftrag berichten oder den Hammer von Eisinger vorzeigen. Im Laufe des Gesprächs aber fasst er – wenn die Helden es klug anstellen – Vertrauen zu ihnen. Orientieren Sie sich bei der Darstellung des Kobolds und seiner Sippen-genossen an den Informationen im **Anhang** auf Seite 70.

Hamrax kann die Helden zunächst einmal beruhigen: Den Hämmerlingen ist es besser ergangen als den Menschen, obwohl auch sie viele Verluste zu beklagen hatten. Berichten die Helden, dass Eisinger sie geschickt hat, um den Hämmerlingen ihre Hilfe anzubieten, verhaart Hamrax kurz – fast so, als hielte er Zwiegespräche mit jemandem, den die Helden nicht wahrnehmen können – und bittet die Helden dann, ihm zu Meister Ongbrax zu folgen.

Hamrax führt die Gruppe quer durch die Ruinen der Stadt bis zu einer kleinen Erdapalte, die er gewandt hinabklettert (für alle, die ihm folgen: **Klettern-Probe**, bei Misslingen 1W6-2 Schadenspunkte). Am Fuß der Spalte schlägt er einmal mit seinem Hammer an einen herausstehenden Felsblock. Ein heller Klang ertönt und ein Durchgang öffnet sich. Durch diesen führt Hamrax die Helden in einen großen Raum, der wohl einstmals der Keller eines großen Herrenhauses gewesen sein muss. Mit der Bitte, sie mögen warten, verschwindet Hamrax in einem Loch in der Wand.

MEISTER ONGBRAX

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal taucht euer kleiner Freund wieder auf, an seiner Seite ein weiterer Hämmerling, der etwas größer ist, Hamrax aber ansonsten auf den ersten Blick sehr ähnlich sieht. Die Aura des Neuankömmlings hingegen, die nicht nur aus jeder der unzähligen kleinen Runzeln im Gesicht oder den unergründlichen grauen Augen spricht, zeugt von uralter Weisheit und ist für jeden von euch spürbar. Freundlich nickt er euch zu, den golden glänzenden Hammer an seiner Seite fest umschlossen. Und die Art, in der er den Kopf neigt, lässt entfernt die Strapazen der letzten Jahre erahnen. Was mag dieses Wesen gesehen haben, was erlebt? Würde ein Menschenleben ausreichen, um eine Antwort auf diese Fragen zu erhalten? Hamrax räuspert sich und reißt euch aus euren Gedanken: "Das ist Meister Ongbrax, der Älteste unserer Sippe."

Meister Ongbrax steht der Hämmerling-Sippe seit über fünfhundert Jahren als Meister vor. Seit dem *Magnum Opus*, dem auch viele seiner Freunde und Verwandten zum Opfer fielen, ist eine leise Trauer sein steter Begleiter geworden. Doch hat er es sich mit der ihm eigenen Sturheit in den Kopf gesetzt, weiterhin die Traditionen der Altvordern hochzuhalten und die Hämmerlinge auch durch diese harten Zeiten zu führen.

Als Ongbrax hört, dass Eisinger die Helden schickt und ihm durch diese seine Hilfe anbietet, scheint sich das Gesicht des Ältesten kurz aufzuhellen. "Ein Mensch steht zu seinem Wort", brummt er, und es ist nicht ganz klar, ob es sich um eine Aussage, eine Freundschaftsbekundung oder einen erstaunten oder gar skeptischen Kommentar handelt. Dann aber besinnt er sich wieder seiner Besucher, dankt ihnen, dass sie die beschwerliche Reise auf sich genommen haben, und versichert, dass es den Hämmerlingen in Wehrheim den Umständen entsprechend gut geht und sich Meister Eisinger keine Sorgen machen muss. Dennoch gäbe es etwas, bei dem Eisinger und seine Freunde helfen könnten.

Eine einzelne Hämmerling-Familie, die Argolax-Familie, hat mit unbekanntem Ziel und ohne die übrigen Hämmerlinge zu informieren die Stadt verlassen. Aufgrund eines alten Schwures vermutet Ongbrax, dass die Kobolde nach Warunk ziehen wollen. Bei genaueren Rückfragen erklärt er, dass ein solcher Familienschwur sehr persönlich sei und dass die Gruppe lieber direkt Albrox, den Vorsteher der Familie, fragen soll – doch dieser hat die Stadt natürlich gemeinsam mit seinen Verwandten verlassen.

Meister Ongbrax bittet die Helden, der Familie nachzureisen und sich um ihr Wohlergehen zu kümmern. Er bezweifelt zwar, dass Albrox sich von seinem Vorhaben abbringen lässt, ist aber überzeugt, dass die Familie niemals ohne Hilfe bis nach Warunk gelangen wird, denn in Wehrheim existieren keine Feenwege mehr, so dass die Hämmerlinge den Weg zu Fuß zurücklegen müssen.

Die meisten Hämmerlinge haben seit Jahrhunderten ihre Stadt nicht mehr verlassen. Ongbrax befürchtet vor allem, dass die Kobolde entdeckt werden könnten, was in Anbetracht des Aberglaubens vieler Menschen und der vielen düsteren

Gestalten auf dem Reiseweg schlimme Konsequenzen haben könnte. In Wehrheim und selbst den Ruinen der Stadt kennen sich die Hämmerlinge aus, doch in der Welt jenseits der trutzigen Mauern liegt für sie Niemandsland.

Die Argolax-Familie ist gestern aufgebrochen und vermutlich den Dergel hinabgereist, da sie durch Geschichten ihrer Vorfahren in einem kleinen Dorf kurz hinter Wehrheim einen Zugang zu den Feenwelten kennt. Ongbrax vermutet, dass sie diesen Zugang nutzen wollen, um den Weg abzukürzen.

Sollten die Helden auf eine Belohnung zu sprechen kommen, ist Ongbrax verwundert. Ob sie denn keine Freunde Eisingers seien? Den Helden wird schnell klar, dass das Misstrauen des Hämmerlings ihnen gegenüber mit jedem Augenblick wächst, den sie bei diesem Thema verweilen. Für Sie als Spielleiter und im Vertrauen gesprochen: Die Hämmerlinge werden den Helden unter keinen Umständen etwas zahlen. Sie selbst sind – sozusagen – "im Wichtelgeschäft tätig". Sie verlangen keine Gegenleistung und gewähren auch keine. Ongbrax bietet den Helden auf Wunsch den Raum ihrer Unterredung als Nachtquartier an; selbstverständlich können die Helden aber auch sofort aufbrechen. Damit die Argolax-Familie Vertrauen zu den Helden fasst, rät Ongbrax, auch dort den Hammer Eisingers vorzuzeigen und so zu beweisen, dass Ongbrax sie geschickt hat.

VERBRENNT DIE MEXE!

Das Dorf, das die Helden nun aufsuchen müssen, liegt nur einige Meilen dergelabwärts, jenseits der Einmündung des Gernat. Es besteht aus nur wenigen Hütten und unterscheidet sich nicht von den Dutzenden anderen Weilern, die im Wehrheimer Land zu finden



sind. Die Einwohner sind allesamt Bauern. Wo das Dorf genau liegt und wie weit die Helden für den Weg brauchen, liegt in Ihrer Hand. Sicherlich aber werden die Helden in Hörweite des Weilers ihre Schritte beschleunigen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Rausch der Stille nähert, ist lauter Tumult aus der Mitte des Dorfes zu hören und nur Sekunden später werdet ihr der Quelle des Lärms ansichtig. Etwa ein Dutzend Männer und Frauen in bäuerlicher Kleidung haben sich mit Mistförfen und Fackeln um ein Haus versammelt und rufen Parolen wie "Verbrennt die Hexe!" und "Nieder mit ihr, bei Praios!". Ihr Zorn scheint sich dabei gegen die Bewohner eines schmucken Hauses mit angrenzender Scheune direkt am Fluss zu richten, denn an einem der Fenster sind hinter einem Vorhang zwei furchtvolle Gesichter zu sehen. Noch wagt der Mob nicht weiter vorzudringen, doch heizt sich die Stimmung mit jedem Wimpernschlag weiter auf.

Der Grund für die Aufregung in dem kleinen Dorf ist die Anwesenheit der Hämmerlinge. Diese sind seit dem gestrigen Tag in der Scheune des umzingelten Bauernhauses untergekommen und haben in der Nacht ihrer Natur gemäß begonnen, teils sehr alte und abgenutzte Werkzeuge der Besitzer zu reparieren. Natürlich fiel *Albrox Humpendickel* der gute Zustand seines eigentlich kaputten Pfluges auf – doch auch bei seinen Nachbarn blieb die sonderbare Veränderung des Arbeitsgerätes nicht unbemerkt. Da aber Humpendickels Frau *Tsaya* aufgrund ihrer leuchtend roten Haare und in ihrer Funktion als Kräuterrau und Hebamme des Dorfes schon lange in dem Verdacht steht, eine Hexe zu sein, zählten einige abergläubige Bewohner des Dorfes eins und eins zusammen: Natürlich habe Tsaya mit ihrer 'schwarzen Magie' den Pflug repariert!

Da die nahen Bannstrahler aus Auraeth die Bauern des Umlandes schon lange vor 'Hexen und ähnlichen Schwarzkünstlern' warnen, sehen die Dörfler nun den Zeitpunkt gekommen, das Problem selbst in die Hand zu nehmen: Die Hexe soll brennen!

RETTET DIE HEXE!

'Plätzen' die Helden in die Szenerie, regiert der Mob erst einmal verunsichert: So gut bewaffneten Fremden gegenüber ist Vorsicht immer zunächst die bessere Wahl. Auf Nachfrage erzählt die Leute aber gern und ausführlich von dem 'Hexenwerk', was die Helden vermutlich auf die Spur der Hämmerlinge bringen wird. Neben guten Argumenten ("Warum sollte eine böse Hexe etwas Gutes wie eine Reparatur vollbringen?"), Appellen an den Glauben der Dörfler ("Das muss ein Werk Irgendjemandes gewesen sein, kein böses Hexenwerk.") oder auch ganz realistischen Bewertungen der Situation ("Tsaya hat nie jemandem etwas getan, sie hat sogar viele von euch auf die Welt gebracht. Verbrennt sie und ihr habt niemanden mehr, der euch bei Krankheit und Geburt hilft.") mag auch pure Einschüchterung ihren Zweck erfüllen, die Dörfler zu zerstreuen – und selbst eine leere Drohung wie "Sollte ihr etwas geschehen, kehren wir zurück und rächen sie." würde bei den abergläubigen und ängstlichen Dörflern langfristig Wirkung zeigen.

NEUE GEFÄHRTEN

Egal wie die Helden den armen Humpendickels helfen: Irgendwann wird es Zeit, sich der Scheune und den Kobolden zuzuwenden. Von selbst zeigen sich die Hämmerlinge nicht. Betreten die Helden jedoch die Scheune und sprechen davon, dass Meister Ongbrax sie geschickt habe (und zeigen bei der Gelegenheit auch gleich den kleinen Hammer), wird sich ihnen zumindest ein Mitglied der Koboldfamilie offenbaren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"He, ihr da! Seid ihr Abenteurer?", klingt es auf einmal aus einer Ecke der Scheune, doch ist dort nichts und niemand zu sehen. "Ui, das ist aber ein großes Schwert, darf ich mal sehen?", ertönt die belle Stimme plötzlich von hinter eurem Rücken. Und

tatsächlich, als ihr euch umdreht, blickt ihr geradewegs auf einen kleinen Hämmerling. Nach seiner Größe und reichlichen Haarpracht zu urteilen, muss er ein recht junger Vertreter seiner Art sein.

Mit der Kontaktaufnahme mit den Helden hat der kleine *Ramplox* (siehe unten) gegen die klaren Anweisungen seines Vaters *Albrox* verstossen. Der stets neugierige kleine Hämmerling hat schon früher Geschichten von Abenteurern aufgesogen und brennt darauf, selbst einmal solche Wesen kennen zu lernen. Zunächst bestirmt er sie mit Fragen über ihre Heldentaten, stellt sich aber schließlich auch vor und will versuchen, seine Familie von den guten Absichten der Gruppe zu überzeugen.

Als *Albrox* erscheint, ist auch er nach der Vorstellung der Helden zunächst vorsichtig, schließt aufrechte Helden aber bald ins Herz und stellt sie seinen Familienmitglieder vor. Orientieren Sie sich bei *Albrox'* Sippe an den Beschreibungen der Hämmerlinge auf den folgenden Seiten und stellen Sie Besonderheiten der einzelnen Kobolde heraus, um die kleinen Gesellen unterscheidbar zu machen.

DER GRUND FÜR DIE REISE

Die Helden werden bald feststellen, dass sich *Albrox* von der Reise nach Warunk nicht abbringen lässt. Er kann den Helden berichten, dass vor etwa 400 Jahren eine Einladung der Wichtel-Vettern eintraf, die das damalige Familienoberhaupt *Inghrox* jedoch ablehnte. Dieser war ein ernsthafter Mann und schätzte den Kontakt der Warunker Wichtel mit den anderen Wesen der Feenwelten nicht (siehe hierzu auch den Kasten *Die Hämmerlinge und die Feenwelten* auf Seite 71). Damals schwor er, dass seine Familie die Warunker Vettern erst wieder besuchen würden, wenn "mir die Decke auf den Kopf fällt". Genau dies ist nun aber während des *Magnum Opus* des Weltenbrandes tragischerweise geschehen, was die traditionsbewussten Hämmerlinge dazu veranlasst, den Schwur ihres Vorfahren zu erfüllen. *Albrox* sieht in diesem Ereignis ein Zeichen der 'Ewigungen' (hinter der sich niemand anderes als *Tin* verbirgt), auch wenn er derzeit den Sinn noch nicht versteht. Er ist jedoch der festen Überzeugung, dass die Koboldfreunde irgendwas mit ihnen plant und dass die Anwesenheit der Sippe in Warunk irgendeinen Sinn hat (siehe hierzu auch den Kasten unten).

Daher will er – "wenn wir erstmal da sind" – ihre Vettern, die Warunker Wichtel, besuchen und schauen, ob diese Hilfe brauchen können. Denn auch die Hämmerlinge haben von der Herrschaft der Nekromanten in Warunk gehört. Informationen zu den Wichteln hat *Albrox* nur wenige (orientieren Sie sich hierzu an den Angaben im Anhang), da seinen Lebtage lang kein Kontakt mehr zu den Kobolden besteht. Sein Wissen beschränkt sich also auf Erzählungen der Alten.

DER PLAN DES SCHICKSALS

Tatsächlich verbirgt sich hinter den Ereignissen, die zum Auszug der Hämmerling-Sippe aus Wehrheim führen, ein von den Göttern oder anderen Kräften gesponnenes Schicksalsfaden, der Helden und Kobolde zusammenführt. Die Mächte der Anderswelt sind ebenfalls von den Perversionen der Schwarzen Lande bedroht und könnten bald gänzlich aus dem ehemaligen Töbrien verschwinden. Immer mehr Feen, Einhörner und Kobolde verlieren die Hoffnung in das Bestehen der Welt und ziehen sich in die sichere Heimat der Anderswelt zurück. Was sie zurücklassen, ist vielerorts Verzweiflung und Leere, denn wo die Anderswelt weicht, weicht auch die Hoffnung aus dem Diesseits. Ohne es zu wissen, sind die Helden also auch auf einem Kreuzweg, um den Kreaturen der Feenwelten in den besetzten Landen wieder Hoffnung zu geben und sie zum Widerstand aufzurufen. Niemand wird die Helden explizit mit diesem Ansinnen beauftragen. Aber sie werden nach und nach ahnen, was ihre Aufgabe ist – und schließlich sogar die Warunker Wichtel vor dem Untergang retten. Ob jedoch wirklich die Ewigungen hinter diesen Plänen steckt, wird sich wohl nie ergründen.

DIE ARGOLAX-FAMILIE

Die kleine Hämmerling-Familie gehört zu den angesehensten der ganzen Hämmerling-Sippe und soll sich seit alters her besonders auf das Schmieden von Waffen und Rüstungen verstehen. Vor dem Magnum Opus lebten und arbeiteten sie in der Schmiede des berühmten Brünnenmachers *Bakhan Arvo*. Seit diese jedoch einstürzte und sowohl den Meisterschmied als auch das Familienoberhaupt Ingbrox und viele andere Verwandte unter sich begrub, ist die Sippe heimatlos geworden und in den tiefen Klüften unter der Stadt untergekommen. Neues Familienoberhaupt wurde Albrox, der Großniese des verstorbenen Anführers – und dieser hat in Abstimmung mit der ganzen Familie den Entschluss getroffen, den Schwur seines Vorgängers zu erfüllen.

Die elf Hämmerlinge der Familie ähneln sich allesamt, was besonders unter den Vertretern des selben Geschlechts für die Helden häufig zu Verwechslungen führen kann. Da die einzelnen Kobolde sich vom Wesen jedoch stark unterscheiden und teilweise auch unterschiedliche Kleidung tragen, sollte es der Gruppe nicht zu schwer fallen, die einzelnen Hämmerlinge mit der Zeit auseinander zu halten. Achten Sie bei der Darstellung der kleinen Gesellen darauf, die Eigenheiten der einzelnen Familienmitglieder herauszustellen.

ALBROX, DER ÜBERFORDERTE

Albrox ist mit seinen knapp 200 Jahren noch recht jung für den Posten eines Familienoberhauptes, versucht diese ungewohnte Rolle jedoch so gut wie möglich auszufüllen. Er bemüht sich gerade im Kontakt mit den Helden würdevoll zu erscheinen, wie er es bei Meister Onghrax oft gesehen hat, ist in Wahrheit jedoch hoffnungslos mit der ganzen Situation überfordert und freut sich unheimlich, dass die Helden zu seiner Hilfe da sind. Seine Haupt Sorge gilt seiner Familie, und wenn er der Meinung ist, dass eine Entscheidung der Helden seine Verwandten in Gefahr bringt, kann er von geradezu zwanghafter Sturheit sein. Solange er jedoch das Gefühl hat, dass die Helden die Probleme und Nöte der Kobolde ernst nehmen, haben sie in ihm einen guten Freund gefunden.

In seinem Bestreben, Würde auszustrahlen, neigt Albrox zu Langatmigkeit und weitschweifiger Rede. Oft kommt es dabei vor, dass er vor lauter Einschüben, dramaturgischen Pausen und verschachtelten Nebensätzen vergisst, was er eigentlich sagen wollte. Er sucht, sofern er erstmal Vertrauen gefasst hat, oft den Rat von Helden und zeigt auch wahre Freundschaft, sofern sich einzelne Gruppenmitglieder ernsthaft mit der Familie auseinander setzen.

LORIXA, DIE MÜTTERLICHE

Albrox' Frau Lorixa ist die gute Seele der Familie. Stets zuversichtlich und fröhlich, stützt sie ihrem Mann in allen Fragen den Rücken, ist jedoch auch als einzige in der Lage, den alten Sturkopf zu erweichen, wenn er sich einmal in etwas verrannt hat. Ihr ist besonders an der Harmonie innerhalb der Familie gelegen, wozu sie bald auch die Helden zählt, wenn diese sich entsprechend verhalten. Lorixa hat fast immer die kleine Alexia auf dem Arm, und selbst in den gefährlichsten Situationen vermag sie noch Ruhe zu bewahren und Zuversicht zu spenden.

In ihrer aufopferungsvollen Art sorgt sie dafür, dass es auch den Helden so gut wie möglich geht. Sie fragt nach Sorgen und Problemen, wenn ein Gruppenmitglied bedrückt aussieht, kümmert sich um die Verpflegung und das Wohlergehen der Helden und ist auch mit einem Tadel zur Stelle, wenn die Kleidung dreckig oder das Schwert schartig ist. Durch ihre warmherzige Art sollte sie den Helden das Gefühl geben, selbst zur Familie zu gehören, sodass sie die Begleitung der Hämmerlinge nicht mehr als puren Auftrag betrachten.

POROX, DER GRUMMLIGE

Porox ist der jüngere Bruder von Albrox und mit der Entscheidung seiner Familie ganz und gar nicht einverstanden. Er ist den Traditionen weit mehr verhaftet als der Rest seiner Verwandten und sieht es als Übel an, die Stadt seiner Vorfahren zu verlassen. Dennoch würde er die Familie niemals im Stich lassen, da er es als seine Aufgabe ansieht, jetzt wenigstens dafür zu sorgen, dass sein Bruder die anderen nicht ins Verderben führt. Den Helden steht er dabei von Beginn an reserviert gegenüber, da er die Einmischung von Großlingen nicht schätzt. Einzig, wer sich wirklich mit ihm beschäftigt und seine Sorgen teilt, mag eine gewisse Freundschaft zu ihm entwickeln – wenngleich Porox auch dann noch keine Zuneigung erkennen lassen würde.

Wann immer eine Entscheidung ansteht, ist es Porox, der meckert und motzt; wann immer etwas schief läuft, ist er zur Stelle, um zu verkünden, dass er es ja gleich gewusst habe. Er kommentiert fast jede Aktion der Helden und schreckt dabei auch nicht vor beidem Spott zurück. Hierbei willte er jedoch keinesfalls als nervig auftreten, sondern vielmehr bei den Helden durch seine Penetranz für Erheiterung sorgen.

MALMAX, DER TATNITZE

Albrox' Großvater Malmax wäre eigentlich die logische Wahl als neues Familienoberhaupt gewesen, ist aufgrund seiner manchmal tatnitrigen Art jedoch bewusst nicht als Anführer eingesetzt worden. Zwar ist er mit seinen 400 Jahren nicht zu alt für einen Hämmerling, jedoch aufgrund einiger Schrecken – wie den Feuerangriffen auf Wehrheim im Borbarad-Krieg und schlussendlich der Zerstörung der Stadt – etwas senil geworden. Auch hört er aufgrund seiner jahrhundertlangen Arbeit in einer Schmiede nur noch schlecht und mag mit seinen beständigen Nachfragen für manche Erneuerung sorgen. Manchmal aber hat er erschreckend klare Momente, in denen er durch seine Weisheit und Lebenserfahrung ein nicht zu unterschätzender Ratgeber sein kann.

Mit seinen steten Nachfragen, seiner hutzeligen Art und Vergesslichkeit ist Malmax einer der Sympathieträger der Familie. Er weigert sich, sein hohes Alter und seine Einschränkungen anzuerkennen, und betrachtet sich als Beschützer der ganzen Familie. Bei den Helden für Schrecken dürfte dabei sorgen, dass die anderen Hämmerlinge ihm in der Tat manchmal verantwortungsvolle Aufgaben übertragen, wie das Hüten der Kinder während eines nächtlichen Ausfluges oder die Erkundung einer fremden Stadt.

RAMPLOX, DER LAUSBUB

Der für einen Hämmerling fast schon erwachsene Ramplox ist der einzige Sohn von Albrox und Lorixa und nach allgemeiner Ansicht das Schwarze Schaf der Familie. Schon früher schlich er oft tagsüber in der Schmiede herum, um Geschichten von Kriegen und Ritten zu hören, und büchste gar einige Male in eine Taverne aus, um echte Abenteuer zu sehen. Er hält wenig von den Traditionen seiner Sippe und kann sich nichts Langweiligeres vorstellen, als jede Nacht auf Neue Rüstungen und Schwerter zu schmieden und zu reparieren. Als einziges Familienmitglied ist er von der Reise nach Warunk geradezu begeistert und sieht in ihr ein großes Abenteuer.

Den Helden gegenüber legt Ramplox regelrechte Bewunderung an den Tag, da sie auf ihn wirken wie die Helden aus den Sagen und Legenden. So oft wie möglich möchte er sie begleiten und bombardiert sie geradezu mit Fragen. Vielleicht schmeichelt dies den Helden, und vielleicht erinnert Ramplox sie ja auch an ihre eigene Jugendzeit. Problematisch wird es, wenn der abenteuerlustige Hämmerling mal wieder ohne das Wissen der Helden eine fremde Umgebung erkundet oder sie während gefährlicher Missionen heimlich verfolgt.

VIRAXA UND IMRJA, DIE VERLIEBTEN

Viraxa, das älteste Kind von Albrox und Lorixa, ist mit dem jungen Imria aus der Porox-Familie verlobt. Die beiden Verliebten sind kaum zu trennen und treten stets Hand in Hand auf. Trotz aller Schrecken zeigt die Liebe der beiden, dass die Hämmerlinge eine Zukunft haben und dass die Planung der Hoffnung in diesen Zeiten nicht erloschen ist. Beide sind herzlich, den Helden gegenüber jedoch etwas schüchtern. Sollte Imria glauben, dass Viraxa von einem der Helden bedroht ist, wächst er schnell über sich hinaus und legt sich auch mit dem größten Menschen an.

ALRJA, DIE JÜNGSTE

Die jüngste Tochter von Albrox und Lorixa ist Alrja, die auf Menschen trotz ihrer fast 20 Jahre wie ein Kleinkind wirkt. Meist wird sie von ihrer Mutter herumgetragen oder von ihrem Urgroßvater gepflegt. Sie hat ein Talent dafür, alles in Unordnung zu bringen, zieht Probleme an und kann außerdem ihre magische Begabung noch nicht beherrschen. Hiermit mag sie die Familie auch schon mal in Not bringen, wenn sie Metall oder Steine in ihrer Nähe unwillentlich verformt, obwohl gerade Heimlichkeit angebracht ist. Böse kann dem niedlichen Kind niemand der Sippe sein.

ULMOX, DER VERSCHLOSSENE

Ulmox ist ein Neffe von Lorixa; seine Familie wurde während des Magnum Opus komplett ausgelöscht. Albrox und seine Frau nahmen den jungen Hämmerling, der etwa in Rimplox' Alter ist, in ihre Familie auf, doch der Kobold hat den Verlust seiner Verwand-

ten nie verkraftet. Er ist sehr ruhig, wirkt häufig abwesend und wird von Alpträumen geplagt. Bisher konnte keiner der Hämmerlinge, die normalerweise nicht mit solchen Problemen konfrontiert werden, seinen Schmerz irgendwie lindern. Tatsächlich schwand mit seinem Lebenswillen langsam auch sein Sikaryan, so dass er dringend neue Hoffnung braucht.

ORNBRAK, DER SCHWATZHAFT

Der entfernte Verwandte von Albrox ist einer der beiden Gesellen der Argulas-Familie. Er ist stets fröhlich und scheint selbst in den schlimmsten Situationen das Beste zu sehen. Selbst für einen Kobold ist er schwatzhaft und hat in jeder passenden und unpassenden Situation noch einen Ratschlag oder eine Anekdote parat. Er scheint den Ernst der Lage zwar zu verkennen, ist durch seine Art aber auch stets in der Lage, die bedrückten Gemüter der anderen Kobolde wieder aufzuheitern.

FINOXA, DIE UNGLÜCKLICHE

Die zweite Gesellin der Familie gehört eigentlich zur Berdex-Familie. Sie stand ebenso wie Ornbrax vor der Wahl, ob sie die Familie begleiten oder in Wehrheim bleiben möchte, hat sich jedoch für die Reise nach Warunk entschieden. Finoxa ist hoffnungslos in den gramgeligen Porox verliebt, hat sich bisher aber nicht getraut, ihm gegenüber ihre Gefühle zum Ausdruck zu bringen. So wirkt sie stets etwas traurig und geht ihrem Tagewerk ohne viel Freude nach.

Wie die Helden feststellen werden, ist Albrox nicht nur ein sehr sturer Geselle, sondern auch den Traditionen stark verhaftet. Auch ohne seine vage Ahnung, dass die Ewigjunge irgendetwas mit ihnen vorhat, würde er alles daran setzen, den Schwur seines Vorgängers zu erfüllen. Gleichzeitig dürfte jedem Helden aber auch klar sein, dass die Hämmerlinge aufgrund ihrer sorglosen Natur und ihrer Unerfahrenheit in der Menschenwelt außerhalb der Wehrheimer Handwerksstuben die Reise wahrscheinlich nicht überleben werden – denn auch Albrox kann berichten, dass seit Hämmerlingedenken keine Familie mehr eine solche Reise auf sich genommen hat. Die Helden werden hoffentlich zustimmen, die Kobolde zu begleiten.

REISEVORBEREITUNGEN

Albrox kann den Helden berichten, dass das ihm durch die Geschichten seiner Vorfahren bekannte Feentor leider nicht mehr existiert. Der Dryadenbaum wurde abgeholzt, um der Scheune des Bauernhauses Platz zu machen. Da die Hämmerlinge in der näheren Umgebung keine weiteren Übergänge in die Anderswelt entdecken konnten (alle Übergänge in Wehrheim sind durch die Kraft des Magnum Opus verschlossen worden), müssen sie vorerst auf normalen Weg Richtung Warunk weisen und auf weitere Feentore zur Abkürzung des Weges hoffen.

Den Helden sollte schnell klar sein, dass sie mit den Hämmerlingen, die sich nur wenige Stunden am Tag unsichtbar machen können, kaum einfach durch die Landschaft marschieren oder etwa ein Dutzend Kobolde in Rucksäcken oder Körben transportieren können. Sollte die Gruppe nicht von selbst auf die Idee kommen, ein passendes Gefährt zu suchen, macht Albrox die Helden auf einen kaputten Ochsenkarren in der Scheune aufmerksam. Die Hämmerlinge können diesen recht schnell wieder auf Vordermann bringen und auch ein Versteck für sich einbauen, sofern die Helden sich um ein Zugtier kümmern und die Lenkung des Gefährts übernehmen.

Die Humpertickeln trennen sich nach der Hilfe der Helden mit dem wütenden Mob und gegen einen kleinen Obolus nur zu gerne von dem kaputten Wagen, da ihnen noch ein zweiter zur Verfügung steht. Zugtiere können sie zwar keine entbehren, verweisen die Helden aber hier an eine das Nachbardorf.

Der Großbauer Wulffingen vom Nachbarhof hat einen verletzten Ochsen, den er wohl bald notschlachten muss. Die Wunden des von Feuerfliegen (ZooBotanica 170) attackierten Tieres wollen nicht ver-

heilen, weshalb das Tier für den Bauern kaum noch Wert hat. Sollte einer der Helden die Möglichkeit haben, das Tier durch Magie wieder zu heilen, würde sich die Anschaffung des Tieres für günstige 7 Dukaten lohnen.

Einige heimische Räuber erschrecken mit kurzer Zeit die Umgebung unsicher. Wer ihnen das Handwerk legt, könnte ihre Pferde als Zugtiere einspannen.

Für eher phlegmisch gesinnte Charaktere bietet sich der Diebstahl eines Ochsen von einer der größeren Herden der Dergelauen an. Die Herden sind in den Händen von Kriegsfürsten und mitunter streng bewacht, doch ist es mit dem nötigen Geschick durchaus möglich, eines der Tiere zu stehlen.

Sehr pragmatische Helden können auch ihre Reitpferde einspannen, was diese aber gar nicht gerne mögen. Und damit berauben sich die Helden auch ihrer eigenen Beweglichkeit.

Egal wie die Helden letztendlich an ein Zugtier kommen, die Hämmerlinge haben in der benötigten Zeit den Wagen auf Vordermann gebracht. Dabei haben sie auch gleich einen doppelten Boden eingebaut, in dem sie sich tagsüber zur Ruhe legen können, da sie diese Zeit sowieso verschlafen und normalerweise nachts aktiv sind. Für die

ÜBER SEE UND IN DER LUFT

Sollten die Helden auf die Idee kommen, per Schiff bis Beilunk zu reisen oder durch Dachinnenmacht oder die Flugfähigkeit einer Hexe die Hämmerlinge bis nach Warunk zu schaffen, stehen sie vor einem gewichtigen Problem, das die Hämmerlinge ihnen auch notfalls mitteilen werden: Als Wesen aus Feuer und Erz sind die Hämmerlinge auf Nähe zu ihren Elementen angewiesen. Während sie auf normalem Erdboden und in Eiswästen noch problemlos existieren mögen, verlässt sie ihre Magie, wenn sie einzig von ihren Gegenelementen umgeben sind. Und was mit Wesen aus purer Magie geschieht, wenn sie von ihrer Magie verlassen werden, kann sich sicher jeder Held ausmalen. Reisen durch die Lüfte und über das Meer verbieten sich damit von selbst. Die Helden werden einen Weg über Land finden müssen.

weitere Reiseplanung (was Route, Reisetagesatz etc. betrifft) verlassen sie sich auf die Helden.

REISEPLANUNG

Die Frage nach dem besten Reiseweg nach Warunk stellt die Helden vor einige Schwierigkeiten. Der kürzeste Weg führt quer durch die Wildermark und die Trollpfurte bis in die Warunkel. Die Umgebung der Trollpfurte ist heute sicherer als noch vor einigen Jahren, denn sie wird von den Golgariten bewacht, und auch der Dämonenwall ist nicht mehr so schwer zu durchdringen. Größere Umwege wie die Reise über *Goldersheim Stieg* oder den *Sichelstieg* in Weiden oder den *Aerepass* in Ferricum sollten Sie durch den Verweis auf den häufig

umkämpften Status der Gebiete abblocken. Bei einer Anreise von Norden muss außerdem noch der nicht minder gefährliche Weg durch Transysilien gewählt werden. Sollten die Helden sich dennoch für einen sehr gefährlichen Umweg entscheiden, müssen Sie als Spielerleiter fortan an entsprechenden Stellen improvisieren.

Albrox würde gern den direkten Weg Richtung Warunk nehmen und unterwegs nach Feentoren Ausschau halten, um den Weg abzukürzen oder besonders gefährliche Gebiete zu umgehen. Die Hämmerlinge kennen keine solchen Tore, sind aber wie alle Kobolde in der Lage, sie zu erkennen und zu öffnen, sofern sie in der Nähe vorbeikommen. Wie genau und auf welcher Route die Helden letzten Endes durch die Wildermark reisen, ist für den weiteren Abenteuerverlauf irrelevant.



DER REISE ERSTER TEIL – DURCH DIE WILDERMARK

Der Weg zur Trollpfurte, dem einzigen praktikablen Weg in die Warunkel, führt die Helden mit ihren neuen Reisegefährten quer durch die Wildermark. Aufgrund der großen Freiheiten in diesem Kapitel werden lediglich einige mögliche Szenen ausgestellt, die in der Wildermark angesiedelt werden können und die sich auch zeitlich frei untereinander kombinieren lassen. Näheres zum eigentlichen Weg in die Warunkel sowie der möglichen Rolle der Feenwelten im Verlauf der ganzen Reise findet sich am Ende des Kapitels. Die entsprechenden Kapitel in der Spielhilfe *Schild des Reiches* können Ihnen helfen, die Reise noch detaillierter auszugestalten.

IN WILDEN LANDEN – SZENEN DER REISE

LAND UND LEUTE

Die Bauern und einfachen Dörfler der Wildermark sind Fremden gegenüber sehr misstrauisch, von Reisenden haben sie selten etwas Gutes zu erwarten. Die Helden können niemals sicher sein, wie sie in einem Weiler empfangen werden. Oft werden sie lediglich misstrauisch beäugt, man begegnet ihnen verschlossen und behandelt sie ansonsten wie normale Söldlinge. Vielleicht aber warnt auch ein gutmeinender Bewohner sie vor den Schergen des örtlichen Kriegsfürsten oder erzählt, dass ein benachbarter Großbauer Söldner zum Schutz seiner Ländereien sucht.

Doch gibt es auch andere Fälle. In einem Dorf werden die Helden geradezu unterwürfig empfangen, da man sie für Söldner des lokalen Kriegsfürsten hält. Sollten sie den Irrtum nicht aufklären, kann es passieren, dass die Dörfler sich nachts der vermeintlichen Häscher des Tyrannen entledigen wollen. Oder die Helden werden andernorts, sofern sie nicht zu schwer gerüstet sind, von einem mit Mistforken

und Dreschflegeln bewaffneten Haufen Bauern vertrieben, die sich den vermeintlichen Mordbrennern nicht einfach so ausliefern wollen. Versichern die Helden den Dörfler glaubhaft ihre guten Absichten, kann sich die Situation noch zum Guten wenden.

DES MARSHALLS SOLDATEN

Eines Abends treffen die Helden auf etwa zwei Dutzend kaiserliche Soldaten, die abgekämpft und mit zerschlossener Ausrüstung den Weg der Gruppe kreuzen. Nachdem sich die Männer unter Leutnant *Wulfrum von Oppstein* davon überzeugt haben, dass die Helden keine offensichtlichen Schwarzkünstler sind, schlägt man vor, ein gemeinsames Nachtlager aufzuschlagen – ein Angebot, dass sie nicht ablehnen können, ohne Misstrauen zu erregen. Wie die Helden bald erfahren können, sollten die Soldaten einen Agrimoth-Paktierer zur Strecke bringen, mussten im finalen Gefecht jedoch einige Verluste einstecken. Durch die Macht des Erzdämonen wurde sämtliche metallische Ausrüstung der Truppe stark angegriffen.

Vielleicht kommen die Helden hier von selbst darauf, dass die Hämmerlinge bei der Reparatur der Waffen und Rüstungen helfen können. Da dies jedoch keineswegs offen geschehen kann, da sonst befürchtet werden muss, dass die Helden und die Kobolde festgehalten und vor den Marshall geführt werden, um ihre Art und Identität zu klären, sollte für Ablenkung gesorgt werden. Sollten die Helden nicht von selbst aktiv werden, werden sie in der Nacht bemerken, wie auf einmal abgelegte Schwerter und andere Ausrüstung an ihnen vorbeischiebt, abtransportiert von den unsichtbaren Hämmerlingen. Die kleinen Gesellen spüren das beschädigte Metall in ihrer Nähe und reparieren es auf eigene Faust – schließlich liegt dies in ihrer Natur

und sie haben nur wenig Gelegenheit, während der Reise in dieser Richtung tätig zu werden. Aufgabe der Helden ist es nun, das leise Hämmer zu übertönen, die Wachen abzulenken oder anderweitig dafür zu sorgen, dass die Soldaten nicht auf die Kobolde aufmerksam werden.

Am nächsten Morgen werden die Soldaten auf die reparierte Ausstattung aufmerksam und glauben an die Gnade Ingerimms und ein Wunder des Schmiedegottes.

BEGEGNUNGEN AM WEGESRAND

Neben den kaiserlichen Soldaten können die Helden noch auf allerlei andere Gruppierungen treffen, die teils für Probleme sorgen, teils aber auch hilfreich zur Seite stehen können.

➤ Patrouillierende Bannstrahler aus der Burg Auralith können in der Umgebung Wehrheims auf die Helden aufmerksam werden. Sie sehen den Hämmerlingen als Geschöpfen der Magie feindlich gegenüber und würden diese sogar der 'reinigenden Flamme' übergeben. Dies kann durchaus zu Problemen führen, wenn Ramplox sich aus Neugier zu weit vorwagt oder die kleine Alrixia ihre Magie zu einem unpassenden Moment nicht unter Kontrolle hat. Die Bannstrahler können aber auch als rettende Kavallerie auftauchen, wenn die Helden in Bedrängnis durch einen Kriegsfürsten geraten.

➤ Schergen diverser Kriegsfürsten können den Helden in der ganzen Wildermark das Leben schwer machen: Büttel eines überforderten Barons, finstere Raubritter, orkische und menschliche Marodeure unter *Sharkhuah Marchai* (Schild 117) oder aber Menschenjäger unter der Thorwalerin *Skyrre Skarresand* (Schild 120). Je nach Art der Begegnung kann die Situation zwischen drohendem Kampf, verzweifelter Bitte um Hilfe durch rechtmäßige Herrscher oder einer halbherzigen Flucht vor überlegenen Feinden schwanken.

➤ Kommen die Helden zu nah an die Sichel oder die Trollzacken, können sie auf Goblins oder Trollzacker Barbaren treffen, die auf leichte Beute hoffen. Helden mit diplomatischem Geschick können glänzen, aber auch kluge Pläne zur Beeindruckung der Wilden können zum Ziel führen: Die Darstellung eines Helden als großen Schamanen etwa, gleich ob durch eigene Zauberkraft oder durch den Einsatz der Koboldmagie, kann für so viel Achtung und Respekt sorgen, dass die Helden ungehindert durchgelassen oder sogar auf Schleichwegen ihrem Ziel entgegen geführt werden.

➤ Als Kontrast zu den vielen finsternen Gestalten der Wildermark können die Helden auf einen kleinen, bunt zusammengewürfelten Schwertzug von Rondra-Gläubigen treffen, die Richtung Osten ziehen. Diese zeigen, dass die Hoffnung auch in diesen Zeiten noch nicht verloren ist und im ganzen Reich aufrechte Menschen gegen die Dämonenbündler in den Schwarzen Landen streiten wollen.

➤ Ein im Vergleich hierzu jedoch geradezu normales Bild bieten Pilgerrüde nach *Sancta Boronia* oder auch schlicht normale bewachte Handelszüge, welche die Wildermark weiterhin durchqueren.

DIE SORGEN DER HÄMMERLINGE

Der im Vergleich zur Warunkai recht unbeschwerte Teil der Reise in der Wildermark gibt Gelegenheit, sich der Probleme und Sorgen der Hämmerlinge selbst anzunehmen. Sollten die Helden nicht von selbst aktiv werden, kann Lorixa sie bitten, sich als Außenstehende um einige Sachen zu kümmern, bei denen sie selbst bisher keinen Erfolg hatte.

➤ Aufmerksamen Helden können entdecken, dass die Gründe für Finoxas abweisende Art hauptsächlich in ihrer unerwiderten Liebe zu Porox liegen. Da dieser offensichtlich nichts von den Gefühlen der Gesellin weiß, könnte die Gruppe dem Liebesglück auf die Sprünge helfen: Finoxa Mut zusprechen, Porox unauffällig auf ihre Zuneigung aufmerksam machen oder aus dem Hintergrund unbemerkt die Fäden ziehen. So könnte sich eine Romanze zwischen den beiden entwickeln, die sowohl Finoxas Stimmung hebt, als auch Porox' schlechte Stimmung bessert.

➤ Feinfühlig oder in der Seelenheilkunde bewanderte Helden können sich Ulmox und seiner Alpträume annehmen. Er ist von den Ereignissen des Magnum Opos traumatisiert, konnte sich seinen Ängsten bisher aber nie stellen, weil innerhalb der Familie jeder das Thema meidet. Einer der Helden könnte erkennen, dass er sich die

verdrängten Ereignisse in Erinnerung rufen muss, um endgültig mit ihnen abzuschließen. In Traummagie (MWW 174) bewanderte Helden könnten die Geschehnisse gemeinsam mit Ulmox nacherleben. Bei Erfolg hat Ulmox in Zukunft keine Alpträume und verliert auch kein Sikaryan mehr.

➤ Ramplox ist stets anhänglich und voll der Bewunderung für die Helden. Offensichtlich zieht er ein Leben als Abenteurer dem traditionellen Hämmerling-Dasein vor, aber seine Eltern sind davon nur wenig begeistert. Die Helden können ihn in seinem Traum unterstützen oder sich auf die Seite seiner Eltern schlagen. Ihr Einfluss auf den kleinen Kobold ist so groß, dass Ramplox ihren Rat in jedem Fall beherzigen wird.

IN DIE SCHWARZEN LANDE

Das größte Hindernis auf dem Weg in die Warunkai ist der mächtige Dämonenwall an der Trollpfote. Das Bollwerk ist nicht mehr so gut gesichert wie vor dem Jahr des Feuers, doch noch immer nicht leicht zu bewältigen. Wie genau die Gruppe in die Schwarzen Lande gelangen will, ist ihr freigestellt. Vermutlich jedoch reisen sie zunächst nach Devensberg in der Rabenmark, das unter fester Kontrolle des Ordens der Golgariten steht und der letzte sichere Hafen vor der Warunkai ist (was den Helden die Bauern des Umlandes erzählen können).

DIE RABENMARK UND DEVENSBERG

Die Herrschaft der Golgariten erstreckt sich auf die Baronien Devensberg und Pulverberg im direkten Vorland des Dämonenwalls. Das Gebiet wird von den Ordensrittern beständig patrouilliert und von unheiligem Gezucht und Schergen der Schwarzen Lande frei gehalten. Auch die Helden könnten von einer Schwinge Golgariten angehalten werden, die sich von ihrer lautereren Absichten versichern wollen.

Devensberg (600 Einwohner, Tempel von Boron und Travia, ein Rondra-Schrein) eignet sich, um die Vorräte aufzufüllen und den Übergang in die Warunkai zu planen. Folgende Informationen und Gerüchte können den Helden zu Ohren kommen, wenn sie sich in den Schänken und bei der Bevölkerung der Stadt umhören:

➤ Der Dämonenwall ist nicht mehr in der Hand der Dämonenbündler, steht aber auch nicht unter fester Kontrolle der Golgariten (wahr). Niemand kann sich dort lange halten, da der Wall noch immer von einem unheimlichen Eigenleben erfüllt ist und jede Nacht neue Blutopfer fordert (stark übertrieben).

➤ Die Tore des Walls sind stets geöffnet (wahr), da die Untoten sich einen Weg in die freien Lande offen halten wollen (falsch; es gibt einfach niemanden mehr, der den Mechanismus des Tores bedienen kann).

➤ Die Vorgebirge nördlich und südlich der Mauer sind unwegsam, und Goblins und Trollzacker lauern dort auf Wanderer. Dennoch wird dieser Weg oft von Schmugglern genutzt. (wahr)

➤ Angeblich bewohnen noch immer Nymphen Weiter in den Wäldern nördlich von Devensberg, und auch in der geheimnisvollen Nebelschlucht in Wolkenried in den Ausläufern der Sichel soll es welche geben. In den Wäldern, die den Trollzacken vorgelagert sind, gibt es irgendwo einen Steinkreis. (Wahr: ob sich an einem dieser Orte ein Übergang in die Feenwelten befindet, liegt in Ihrer Hand als Spielstein. Um dorthin zu gelangen, müssen sich die Helden jedoch mit Nymphenmagie, Goblins, den Hexen der Sichel und auch Trollen und Trollzacker Schamanen auseinander setzen.) Auch so mancher Dämonenbeschwörer aus den Schwarzen Landen interessiert sich für die Orte reiner Magie (falsch).

➤ Das Gebiet jenseits der Trollpfote steht nicht unter direkter Herrschaft der Warunker Nekromanten. In Altzoll hat sich *Siriom Grim der Schinder* festgesetzt (Belhulhar-Paktierer, riesenhafter Trollzacker Barbar, brutal und gewalttätig; Schild 120) und geht gelegentlich auf Menschenjagd. Er soll mit *Lucardus von Kemet* (Thargunitoth-Paktierer, bleiche Haut, glatte schwarze Haare, Aura eines Vampirs; UdD 94), der sich mit seinen Untoten gelegentlich dort herumtreibt, verbündet sein (falsch; Lucardus kämpft im Auftrag des Nekromantenrates gegen Siriom).

Östlich des Todeswalls schließen sich große Heidelandschaften an, die kaum vom Pestodem der Untoten berührt sind (wahr).

ÜBER DEN TODESWALL

Der Weg direkt durch den Todeswall ist der gefährlichste, doch ist er nicht mehr unmöglich. Auch mag es zunächst als einziger Weg erscheinen, mit dem eventuell mitgeführten Karren in die Schwarzen Lande vorzustolzen. Mögliche Wege in die Warunki sind:

- durch das offene Große Tor, das nur selten direkt besetzt ist und meist nur aus der Ferne durch die Golgariten beobachtet wird. (Der Nekromantenrat hat hier gewöhnlich keine Posten.) Sollten Sie als Spielleiter allerdings Wert darauf legen, kann sich das Tor auch kurzzeitig in der Hand der Golgariten oder von Schergen der Schwarzen Lande befinden.
- an nicht dämonisch versuchten Mauerabschnitten, wo die Hämmerlinge mit ihrer Magie einen kurzfristigen Durchgang ermöglichen.
- durch großzügige Bestechung an die wachhabenden Söldner oder Soldaten, die auf diesem Weg die vermeintlichen Händler passieren lassen.
- eine nächtliche Kletterpartie über beschädigte und dadurch leicht zu erklimmende Mauerabschnitte. Hierbei müssen sich die Helden aber der Untoten erwehren.
- Sollte einer der Helden das Kugelritual SCHUTZ GEGEN UNTOTE (LCD 331) beherrschen, können die Helden auch nachts einfach durch das große Tor fahren und unter der Wirkung des Rituals die ersten Meilen in die Warunki zurücklegen. Fällt dies allerdings einem spähenden Gotongi auf (Spähdämon in Gestalt eines fliegenden Auges; MGS 64), haben die Helden ein Problem, wenn sie nicht wollen, dass der Nekromantenrat auf sie aufmerksam wird.

ÜBER STOCK UND STEIN

Beschwerlicher, aber ungefährlicher ist der Weg durch die Vorgebirge der Sichel oder die Trollzacken und damit das Umgehen des Todeswalls. Hier gibt es kaum Patrouillen, allerdings sind die Bewohner der Berge auch nicht immer ungefährlich (siehe auch **Begegnungen am Wegesrand** auf Seite 63). Hier ist an eine Mitnahme des Wagens nicht zu denken; die Hämmerlinge müssen also auf anderem Wege durch das Gebirge und die Warunki gelangen (zum Reisen im Gebirge siehe **Raschtul 11**).

AUF FEENPFADEN

In diesem Abenteuer bietet sich die besondere Möglichkeit, sich einen Weg durch die Feenwelten zu bahnen. Gerade zur Überwindung der Trollspitze, des größten Hindernisses auf dem Weg nach Warunki, wird die Gruppe diese Möglichkeit vermutlich nutzen wollen. Eingänge in die Anderswelt können sich an den weiter oben angegebenen Örtlichkeiten befinden (siehe **Die Rabenmark und Devensberg** auf Seite 63), oder auch überall sonst, wo Sie es für sinnvoll erachten. Orientieren Sie sich für die Darstellung der Anderswelt an dem nebenstehenden Kasten.

Der von den Hämmerlingen ausgesuchte Ausgang aus den Feenwelten auf Warunker Seite führt die Helden geradewegs in das Erdheiligtum zu Altzoll (UdD 81). Dieses besteht aus einer mit großen und kleinen Findlingen bedeckten Lichtung und ist von einer undurchdringlichen Hecke umgeben, die Dämonenbündler und Untote von diesem Heiligtum fern hält. Durch die hier strömende Lebenskraft Sumus können die Helden nötigenfalls ihre Wunden lecken, bevor sie weiterziehen (verdoppelte nächtliche Regeneration an Lebens- und Astralenergie, aber maximal zwei Nächte hintereinander).

Einen Weg durch die für unheilige Wesen undurchdringliche Dornenhecke können besonders erdverbundene Helden wie Druiden, Hexen, Elfen und Humus-Elementaristen finden, aber zur Not auch die Hämmerlinge selbst. Sogar der Wagen könnte so mitgeführt werden.

DIE ANDERSWELT

Die Darstellung der Feenwelten ist eine besondere Herausforderung. Da keineswegs vorausgesehen werden kann, ob und in welchem Ausmaß die Gruppe sich durch das Reich der Feen schlagen will, sind an dieser Stelle nur einige Hilfestellungen angehen. Sollten Sie diesen Teil des Abenteuers stärker in den Vordergrund rücken wollen, finden Sie weitere Anregungen in **Großer Fluss** ab Seite 146.

WEGE IN DIE ANDERSWELT

Um die Anderswelt zu betreten, benötigen die Helden ein Feentor. Solche Übergänge befinden sich (wie 4 TaP* in *Sagen/Legenden* oder alternativ die Hämmerlinge verraten könnten) oft an mysteriösen oder uralten Orten, etwa am Grund von Nymphenteichen, in hohlen Riesenhäusern, alten Ritualhöhlen oder Steinkreisen und nebelverhangenen Schluchten. Die Wege zu solchen Orten können die Helden über Gerüchte und Geschichten in der Umgebung oder auch durch das Verfolgen von Kraftlinien finden.

An einem solchen Ort angekommen, sind die Kobolde (oder Helden mit Kenntnis des Zaubers KOBOLDVISION) in der Lage, das entsprechende Tor zu erkennen. Dieses mag ein natürlicher Übergang sein (beispielsweise eine Höhle oder ein hohler Baumstamm), durch den jeder einfach durchtreten kann, oder aber ein nur durch Kobold- und Feenmagie zu öffnendes Portal. Die Helden könnten in den Trollzacken oder vereinzelt in der Sichel auf Trolle treffen, die – ebenso wie die Hämmerlinge – dem Element Erz stark verbunden sind. Verhalten die Helden sich respektvoll und klug, könnten die Trolle ihnen erlauben, über die mysteriösen Trollpfade (siehe GKM 139) das Gebirge zu überwinden, oder ihnen einen Weg in die Feenwelt weisen.

IN DER ANDERSWELT

Die Anderswelt in der direkten Nähe des Übergangs ähnelt oft der Umgebung des Tors in der Dritten Sphäre. Gelangen die Helden beispielsweise durch eine Ritualhöhle an einem bewaldeten Hang in die Anderswelt, werden sie auch dort meist aus einer Höhle her austreten und in einem Wald stehen. Je weiter sie sich jedoch in der Feenwelt bewegen, desto stärker werden ihnen Veränderungen und Besonderheiten auffallen: Tag- und Nacht-Rhythmen sind anders als in Aventurien, Pflanzen haben unnatürliche Farben und Formen, Tiere sind riesenhaft groß oder winzig klein und dergleichen. Beispiele für Feenwelten finden sich in **Großer Fluss** 148f.

BEGEGNUNGEN IN DER ANDERSWELT

Die offensichtlichste Besonderheit der Feenwelten stellen die diversen Feenwesen dar. Einige mögliche Begegnungen:

• Kichernde Blütenjungfern machen sich einen Spaß daraus, die Hämmerlinge und auch die sie begleitenden Helden zu ärgern. Besonders die ernstesten Kobolde werden dabei zu Zielen des Spotts der geflügelten Feen, was die Helden vielleicht verstehen lässt, warum die Hämmerlinge nur noch so wenig Kontakt zu den Feenwelten pflegen.

• Ein Rostinger in Rüstungsgestalt mag auf die Helden zunächst bedrohlich wirken, ist aber ein gutgelaunter Geselle und kann die Helden ein Stück weit durch die Feenwelt führen, wenn sie ihm etwas Süßes geben.

• Eine Holde, die von den Helden und ihrem Ziel gehört hat, sucht die Helden auf, um ihnen von den vor ihnen liegenden Gefahren zu berichten. Von den Perversionen in den Schwarzen Landen sind auch die Feenwelten betroffen, so dass sich manche Tore langsam zu schließen beginnen und ganze Teile der Anderswelt zu pervertieren drohen. In der Nähe zu Feentoren in die Warunki und nach Transylien sind in letzter Zeit vermehrt Schwarzen oder übel gesinnte Wesen gesichtet worden. Dies führt auch dazu, dass sich Feen und andere Wesen der Natur langsam aus diesen Gebieten zurückziehen und der Dritten Sphäre den Rücken zuwenden.

DER REISE ZWEITER TEIL – DURCH DIE WARUNKI

Auf der Reise durch die Warunki müssen die Helden vorsichtiger sein, damit ihre Reisegefährten nicht entdeckt werden, und auch der Einfluss von Borhards Erben und ihren Dienern ist hier stärker. Un-
ter durchstreifen nachts das Land, die Bauern führen die Namen der
Einkäuferinnen offen im Mund und der Odem der Verwesung weht mit-
unter aus Warunk herüber. Sollten Sie die Reise weiter ausgestalten
wollen, bietet sich hierfür die ausführliche Beschreibung der Region
in **UdD** ab Seite 79 an.

UNBEMERKT NACH WARUNK

Damit die Hämmerlinge in der Warunki nicht entdeckt werden, sind
verschiedene Sicherheitsvorkehrungen denkbar:

• **Verkleidung:** Die Helden können sich, sofern sie einen Wagen
mit sich führen, mit Waren eindecken und als Händler getarnt durch
die Warunki ziehen. Hierbei müssen sie zwar gelegentlich Zoll zah-
len, werden aber ansonsten kaum behelligt, da den Machthabern der
Heptarchie an florierendem Handel in ihrem Machtbereich gelegen ist.
Auch die Verkleidung als Söldner, die in Warunk immer gefragt sind,
ist denkbar.

• **Magie:** Zauberer unter den Helden können sich in kritischen
Situationen mit Illusions- (z.B. **HARMLOSE GESTALT**) oder
Einfluss-Magie (z.B. **WIDERWILLE**) oder vor Entdeckung durch
feindliche Magier mit **SCHLEIER DER UNWISSENHEIT** und die
Sonderfertigkeit **Aura verhüllen** schützen.

• **Abseits der Wege:** Die Wildnis in der Warunki wird von freien
Untoten und Geistererscheinungen bevölkert. Werte für Zombies fin-
den Sie auf Seite 57.

DER KAMPF DER NATUR

Dass die Warunki kein gutes Pflaster für Feenwesen ist, haben die
Helden vielleicht bereits in der Anderswelt von der Helden erfahren.
Durch die fortschreitende Dämonisierung der Landschaft sind auch
die Wege zurück in die Anderswelt bedroht – und die Feen selbst
fürchten, durch Sikaryanverlust oder Pervertierung ihrer Natur zu
Grunde zu gehen. Die Helden könnten diese Probleme hautnah mit-
erleben, da Feenwesen sich untereinander erkennen können und die
bedrohten Feen von selbst auf die Hämmerlinge und mit ihnen auf
die Gruppe zugehen können.

LEBEN IM BAUM

Die Dryade **Eylayanda** befindet sich in großer Gefahr, da ein Nekro-
mant sich an einem nahen Steinkreis mit seinen Untoten ausgebreitet
hat. Durch die Anwesenheit der Unwesen schwindet die Macht der
Anderswelt in dem Gebiet, und ihr Dryadenbaum droht von den Feen-
welten abgeschnitten zu werden, was unweigerlich ihr Ende bedeuten
würde. Über die Hämmerlinge kann sie die Helden zur Hilfe rufen,
um dem Beschwörer das Handwerk zu legen, da sie selbst dazu nicht
in der Lage ist. In Zukunft hätten die Helden dadurch eine wertvolle
Verbündete und ein stets für sie offenes Tor in die Feenwelten.

Nekromant

Magierstab: INI 11+1W6 AT 11 PA 12 TP 1W6+1 DK NS

LeP 28 RS 1 AuP 32 MR 6 GS 8 Wundschwelle 4

Sonderfertigkeiten: Eisener Wille I und II, Konzentrationsstärke, Kraftfokus,
Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Zauberfertigkeiten: Skelettarius 14, Invocatio minor und maior 12, Tlaluc
Odem 10, Ecliptactus 8

Werte für die Zombie-Diener des Nekromanten finden Sie auf S. 57.

DAS ZAUBERROSS

Das Einhorn **Meowar** ist ebenfalls von den Ereignissen in der jeni-
seitigen Welt entsetzt und erwägt bereits eine Flucht in die Anders-
welt, um die Dritte Sphäre den Menschen zu überlassen. Die Helden
können es überzeugen, dass die Menschen in Tobrien größtenteils

DIE TOTEN LANDE

Das schockierendste und zugleich eindringlichste Zeugnis
der pervertierten Natur in den Schwarzen Landen dürfte für
Helden und Hämmerlinge gleichermaßen das Gebiet der To-
ten Lande um Warunk herum sein. Hier, wo das Omegatheri-
on gewütet hat, ist von der einstmalig fruchtbaren Landschaft
einzig tote Erde zurückgeblieben. Als Einstimmung auf die
bedrohliche Stimmung in Warunk und als Kontrast zu der Be-
gegnungen mit den verschiedenen Feenwesen bieten sich hier
einige kleinere Szenen an, um einen Eindruck der Lage in den
am schlimmsten verheerten Teilen der Warunki zu vermitteln.

• Der Boden ist spiralförmig von Warunk ausgehend mit
schwarzen Streifen durchsetzt, auf denen nichts Lebendes zu
finden ist. Hier finden sich einzig skelettierte Tiere und dämo-
nisch veränderte Pflanzen – Einheimische halten sich von die-
sem Gebiet tunlichst fern.

• Ein kleiner Tümpel ist von einer fauligen, schwarzen Flüs-
sigkeit erfüllt, aus der brodelnd faulige Gase aufsteigen.

• Schädelpyramiden und -pfähle begrenzen die verheerten
Gebiete und starrten die Wanderer aus leeren Augenhöhlen an.
Manche dieser Schädel klappern bedrohlich mit den Zähnen
und scheinen die Helden mit ihrem hohlen Blick geradezu zu
verfolgen.

• Naturverbundene Helden fühlen sich unwohl und fern des
Lebens, eventuelle Zauber- und Talentproben sind in diesem
Gebiet um bis zu 7 Punkte erschwert.

• Selbst tagsüber halten sich Untote unter dem seltsam trü-
ben, wolkenverhangenen Himmel auf, lassen auf den Straßen
Reisende aber meist passieren.

• In der Nähe der Stadt halten immer wieder starrende Hei-
den auf, die für diverse Mitglieder des Nekromantenrates spio-
nieren. Die Helden sollten dabei vorsichtig sein und sich nie-
mals un beobachtet fühlen.

eine Besserung der Situation anstreben und viele von ihnen nur ei-
nen Funken der Hoffnung brauchen, um das Feuer des Widerstandes
zu entfachen – einen Funken, den auch die Feenwesen entzünden
können. Vielleicht wandelt sich Meowars Angst in Zorn gegen die
Nekromanten, so dass er in Zukunft aktiv gegen sie vorgeht.

EIN ZEICHEN DER HOFFNUNG

Durch das Einbeziehen der Feenwesen gelingt es den Helden, eine
gänzlich neue Seite des Widerstands in den Schwarzen Landen zu
entfachen: den Widerstand der Anderswelt. Auch wenn sich viele
Feen und verwandte Wesen verunsichert und ängstlich in ihre Welt
zurückziehen wollen, könnte sich nun verbreiten, dass nicht alle
Hoffnung vergebens ist und dass auch die Menschen weiter für die
Schöpfung streiten. Zwar sind nur wenige solche Zauberkreaturen in
der Warunki, doch führt ihr stiller Kampf dazu, ein wenig Hoffnung
auch unter den Menschen zu verbreiten.

Eylayanda kann Flüchtlingen in ihrem Baum Zuflucht gewähren und
sie durch die Feenwelten sogar bis in freie Lande bringen. Meowar
mag durch sein pures Erscheinen einem kleinen Trupp Widerständler
in einem Gefecht Hoffnung geben, wenn sie bereits zu unterliegen
drohen.

Dies sind zwar nur punktuellen Ereignisse, aber sie verbreiten sich
unter den Menschen schnell und geben ihnen damit vielleicht neue
Hoffnung. Auch die Helden mögen lange nach diesem Abenteuer von
dem **Aufstand der Natur** hören, der zwar oft hoffnungslos übertrieben
wird, sein eigentliches Ziel aber erfüllt: ein Zeichen der Hoffnung zu
setzen.

Und vielleicht erkennen die Helden auch, dass sie und die Hämmer-
linge vielleicht nicht umsonst gemeinsam in die Warunki gezogen sind.

IN DER STADT DER TOTEN



- | | | | |
|--------------------------------|------------------------------|--------------------------------|--------------------|
| 1: Siechen- und Gebeinhaus | 4: Taverne Otterngrube | 7: Alptrauerschloss | 10: Arena |
| 2: Bordell Zu Rondra's Zitzen | 5: Gasthaus Am alten Pranger | 8: Beschwörerkreis des Karasuk | 11: Söldnerbordell |
| 3: Taverne Zum B'soffenen Hund | 6: Goldene Pyramide | 9: Kaserne der Drachengarde | |

WARUNK

Trutzig erhebt sich der Molchenberg, der wie eine Gigantenfaust aus der Warunker Ebene ragt. Die heute mit 9.000 Einwohnern größte Stadt der Schwarzen Lande steht fest unter der Krone der Nekromanten und ihrer Elitetruppe, der *Drachengarde*. Warunk unterteilt sich in die am Fuße des Molchenberges gelegene Unterstadt und das höher gelegene Hochwarunk.

Die *Unterstadt* war einst die Heimat der braven Warunker Bürger, im Mittelreich ein Synonym für Fleiß und Ordentlichkeit. Heute hat sich das Bild des Viertels geändert und nur noch wenig erinnert an bessere Zeiten. Der Gestank der Verwesung hängt in den Fachwerkhäusern, Unrat liegt auf den Straßen und allerlei Krabbelgetier kriecht über das Pflaster. Söldlingsvolk zieht durch die Gassen und die eigentlichen Bewohner versuchen sich von den neuen Herren der Stadt so gut wie möglich fern zu halten. Wichtige Örtlichkeiten der Unterstadt sind der ehemalige Praios-Tempel, in dem heute das *Siechen- und Gebeinhaus* (1) untergebracht ist, sowie das *Bordell Zu Rondra's Zitzen* (2) das sich im alten Rondra-Tempel befindet. An Tavernen sind der verrufene *Zum B'soffenen Hund* (3) und die mörderische *Otterngrube* (4) erwähnenswert, sowie das vor allem von Händlern frequentierte *Gasthaus Am alten Pranger* (5).

In *Hochwarunk* hingegen residieren die neuen Machthaber und ihre Schergen, die normalen Bürger verirren sich nur hierher, wenn sie

keine andere Wahl haben. Hoch über der Stadt erheben sich die *Goldene Pyramide* (6) mit der angeketteten *Emme von Gareth*, der ehemaligen Reichsregentin des Mittelreiches, und das *Alptrauerschloss* (7), in dem der Nekromantenrat tagt. Weiterhin finden sich hier der *Beschwörerkreis des Karasuk* (8) und die neue *Kaserne der Drachengarde* (9) sowie die zur Unterhaltung der blutgierigen Söldner eingerichtete *Arena* (10).

DER WEG IN DIE STADT

Die Tore nach Warunk werden von gelangweilten Soldaten der Drachengarde kontrolliert, die den Helden nur wenig Aufmerksamkeit widmen. Söldner und Händler sind in Warunk ein alltäglicher Anblick. Sollten Sie die Helden etwas schwitzen lassen wollen, kann ein Offizier aus einer Laune heraus eine Durchsuchung der Helden anordnen, die jedoch nur oberflächlich durchgeführt wird und die Hämmerlinge nicht enttarnt.

Unterkunft können die Helden in *Gasthaus Am Alten Pranger* (5) am Marktplatz finden. Hier achten sogar Wachen darauf, dass Händler und Reisende nicht von dem Gesindel der Straße behelligt werden. In einer Suite im Obergeschoss hat *Parel Nutgelf* Quartier genommen (siehe Seite 70), und damit befindet sich hier das Hauptquartier der *Loge der Hoflieferanten zu Warunk*, die für die Helden später noch von Interesse sein dürfte.

EIN AUSHANG

Schon früh sollte den Helden ein Aushang ins Auge springen: In einer noch recht neuen Verlautbarung des Nekromantenrates (siehe Seite 54) wird das Verbot ausgesprochen, den Warunker Wichteln Unterstützung zu bieten oder ihnen anderweitig Hilfe zukommen zu lassen. Die Hämmerlinge sollten sich in Warunk also vorerst bedeckt halten. Den Hintergrund dieses Aushanges können die Helden später aufdecken (siehe Seite 68).

DEN WICHTELN AUF DER SPUR

Sobald die Helden sich irgendwo eingemietet haben, können sie sich daran machen, die Warunker Wichtel ausfindig zu machen. Einige Informationen der Hämmerlinge erleichtern die Suche:

- Sie können generelle Informationen zu Aussehen und Art der Wichtel geben. Orientieren Sie sich hierfür an den Informationen im Aushang auf Seite 71.

- Die Wichtel schätzen Sauberkeit und Ordentlichkeit über alles, dürfen also nur in sauberen Häusern zu finden sein.

- Auch Fleiß und Tugendhaftigkeit ist ihnen ein hohes Gut, so dass man vor allem bei fleißigen Handwerkern Hinweise auf sie finden dürfte.

- Die Wichtel sollten einzig in der Unterstadt zu finden sein, da sie den Molchenberg (den sie Todeshügel nennen) meiden.

- Sollte es den Helden gelingen, Kontakt zu den Wichteln herzustellen, sollen sie berichten, dass die Verwandten vom Ingbror Argos nach Warunk gekommen seien, um die Schönschweif-Familie zu besuchen.

Egal wie die Helden es im Endeffekt anstellen, sollten sie am Ende auf die Familie Hornstetter (siehe unten) stoßen.

AUSGEBÜCHST

Um die Suche in Warunk etwas spannender zu gestalten, können einige Hämmerlinge auf die Idee kommen, die Stadt auf eigene Faust zu erkunden. Insbesondere Ramplos, aber auch Albrox könnten sich berufen fühlen – unabhängig davon, ob die Helden sie in Bezug auf den Aushang gewarnt haben. Brandgefährlich wird es, wenn einer der Hämmerlinge glaubt, die zerstörten Greifenfriese am alten Praios-Tempel reparieren zu müssen, da sie nun mal beschädigt sind. Das Gehämmer und die wieder in Stand gesetzten Greifen sorgen für einigen Wirbel in der Stadt.

DAS SIECHEN- UND GEBEINHAUS

Eine Möglichkeit, die Suche erfolgreich enden zu lassen, stellt das Siechen- und Gebeinhaus dar, in dem sich die Gelbkutten um die Kranken und Sterbenden kümmern und von dem die Helden durch einfache Bürger erfahren können. Bei den Gelbkutten handelt es sich häufig um ehemalige der Göttin Perraine nahe stehende *Therbaniten* (geweiht oder als Laienpriester), die versuchen, den Menschen unter den hiesigen Umständen so gut wie möglich zu helfen. Einige von ihnen wissen vielleicht, wo einzelne Familien noch Wichtel beherbergen, werden dieses Wissen aber nicht leichtfertig mit Fremden teilen, da diese ja auch Kopfgeldjäger im Dienste des Nekromantenrates sein könnten.

Um das Vertrauen von *Bernfried Erlinger* (Mitte 50, blutunterlaufene Augen, chronischer Keuchhusten) zu gewinnen, könnten die Helden einige Zeit bei der Pflege der Todgeweihten helfen, falls sie die Zeit dazu zur Verfügung haben. Schneller, aber auch gefährlicher wäre es, den Heilern einige dringend zur Schmerzlinderung benötigte teure *Rauschsubstanzen* zu besorgen, wie sie die neuen Machthaber auf ihren Feiern verwenden. Hierfür müssen die Helden jedoch nach Hochwarunk und in das ehemalige Bankhaus *Plötzbogen* eindringen, in dem sich heute ein *Söldnerbordell* (11) befindet.

Nach der erfolgreichen Rückkehr der Helden und der Übergabe der Schmerzmittel wird Bernfried den Helden soweit vertrauen, dass er

sie an die Käsegasse verweist, wo noch viele aufrechte Warunker leben sollen und wo er auch einmal kleine Wichtelspuren vor einem Haus, an dessen Nummer er sich nicht mehr erinnert, gefunden hat.

FLEIß UND ORDNELICHKEIT

Auffallen können den Helden die ordentlicheren Gegenden der Unterstadt, in denen die berühmten Warunker Hausnummernschilder noch blank poliert an den Häuserfronten hängen. Besonders die Straßen der traditionellen Zünfte, wie die Käsegasse, die Lederergasse, die Schnitzergasse und die Fleischergasse, stechen heraus. In der Schnitzergasse werden allerdings vor allem Waren aus Knochen gefertigt und Nekromanten gehen hier ein und aus. Auch in der Fleischergasse wird in mancher Werkstatte Fleisch aus fragwürdiger Quelle verarbeitet, auch wenn sich zwischen den Kollaborateuren und Schafen manche aufrechten Bürger verstecken. In der Käsegasse, wo der wertvolle *Semmelquast* hergestellt wird, und in der Lederergasse aber scheinen die Bewohner zu versuchen, ihrem Tagwerk so ungestört wie möglich nachzugehen.

Den Helden dürfte als 'Kunden' schnell auffallen, wer es mit seinem Handwerk genau nimmt und wer es an Fleiß mangeln lässt. Sollten sie als vermeintliche Söldner auftreten, erkennen sie, wer ihnen lediglich mit Angst begegnet und wer ein speichelleckerischer Kollaborateur ist. So lassen sich potentiell Wichtel beherbergende Handwerksfamilien weiter eingrenzen. Weitere Anhaltspunkte könnten starke Nachtaktivität in einem Haus oder gar auffällige verlorene Hahnenfedern oder Fußspuren von kleinen Stiefeln sein.

DIE FAMILIE HORNSTETTER

Letzten Endes werden die Helden auf die Familie Hornstetter stoßen: den Handwerker *Wulhelm* (Mitte 50, Vollbart, Pfeifenraucher, bedächtig redend) und seine Frau *Margitta* (Mitte 50, hochgestecktes Haar, warmherzige Art). Die gemeinsamen Kinder sind bis auf den jungen *Bastian* (10, aufgeweckter Bursche, aber sehr eingeschüchtert) während des Kriegs ums Leben gekommen. Was genau die Hornstetter machen und wo sie wohnen, liegt in Ihrer Hand und sollte an die Aktionen Ihrer Helden angepasst werden.

Die Hornstetter beherbergen schon seit Generationen die Wichtel-Familie *Fleißmann*, die ihnen allnächtlich bei der Arbeit hilft. Auch gehören die Hornstetter zu den wenigen Familien, die regelmäßigen Kontakt mit ihren Wichtel pflegen, weshalb sie für die Helden geradezu als Kontaktleute prädestiniert sind. Wulhelm versucht sich aus dem Stadtleben so gut wie möglich herauszuhalten und einen Anschein von Normalität zumindest in seinem Haus zu wahren, Margitta hingegen verlässt das Haus gar nicht mehr und verschließt die Augen vor den Schrecken um sie herum.

IN DÜSTEREN LÖCHERN

Vielleicht wollen sich die Helden in den Tavernen der Stadt umhören, wo allerdings nur der Abschaum der Warunker Gesellschaft einkehrt. Wenn Sie möchten, könnte ein Widerständler auf die Gruppe aufmerksam werden und später mit ihnen Kontakt aufnehmen. Dieses mag ihnen Hinweise auf die ehrbare Familie Hornstetter geben, zum anderen aber auch einen wertvollen Kontakt für später darstellen.

DER VERRÜCKTE

Sollten die Helden zu sehr im Dunkeln tappen, haben Sie mit dem geistig verwirren und körperlich versehrten *Iribaaryan* (RdK 65) einen Trumpf in der Hinterhand. Der sanfte Riese ist zwar von simplem Gemüt, aber von guter Gesinnung. Er kann die Helden, nachdem sie ihm beispielsweise etwas Essen gegeben oder sich in seiner Nähe zu laut unterhalten haben, durch Berichte von "lustigen kleinen Einkehrchen" oder "winzigen Hütchentragern" in die richtige Richtung stoßen. Iribaaryan sollten Sie nur einführen, wenn die Helden nach Bettlern und ähnlichen Informationsquellen suchen.



Ein freudiges Wiedersehen

Ist es den Helden gelungen, Kontakt zur Familie Hornstetter aufzunehmen, wird diese zwar nicht die Anwesenheit der Wichtel in ihrem Haus gestehen, aber zumindest einem abendlichen Treffen mit den Hämmerlingen zustimmen, um sich von den Worten der Gruppe zu überzeugen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die gute Stube der Hornstetters gemeinsam mit euren kleinen Freunden betretet und die Hämmerlinge sich wieder sichtbar machen, hört ihr mit einem Mal ein fröhliches Jauchzen aus einer leeren Ecke des Raumes, gefolgt von einigen trippelnden Schritten. Dann wird auch die Quelle der Geräusche sichtbar: Ein kleines Wesen mit seltsam nagetierhaftem Gesicht, beflecktem Körper und einem buschigen Eichhornschweif hüpfte freudig auf eure Reisegefährten zu, und auch in die Hämmerlinge kommt langsam Bewegung. Kein Zweifel, ihr habt das Ziel eurer Reise erreicht, denn dies muss einer der berühmten Warunker Wichtel sein.

Schon liegt das Wesen in Albrox' Armen, als kenne es seinen Vetter, obschon es diesen noch nie zuvor gesehen hat. Tränen kullern seine Wangen herunter und auch die Augen der Hämmerlinge sind mit Tränen gefüllt oder vor Freude geweitet. Eine ergreifende Szene.

Schließlich stellt sich der Wichtel auch den Helden als *Alrik Fleißmann* vor und willigt natürlich sofort ein, die Hämmerlinge aufzunehmen. Allerdings weiß er nicht, wie lange die Hämmerlinge dort sicher sein mögen.

Eine neue Bedrohung

Auf Nachfragen der Helden erklärt der kleine Wichtel, was sein Heim bedroht: Das Band zu den Feenwelten wird immer schwächer. Das

DER GRAUWALD

Das Heim der Wichtel in Warunk liegt im magischen Grauwald vor den Toren der Stadt. Dieser von humuselementarer Macht erfüllte Waldstück ist von dichten Ranken und Hecken umgeben, die selbst durch Brandrodung und unter Einsatz von Untoten bisher nicht überwunden werden konnten. Grund hierfür ist das Portal in die Feenwelten in der Mitte des Waldes, das bisher den Pervertierungen der Dämonen standhalten konnte.

Feentor im Grauwald, der Heimat der Wichtel, schließt sich immer mehr. Schließt sich die Pforte und die Wichtel sind noch auf Dere, könnte dies ihr Ende bedeuten. Der dämonische Einfluss scheint dabei besonders aus dem Molchenberg zu kommen, dem sich die Wichtel nicht nähern können.

Außerdem wird in der Stadt in letzter Zeit verstärkt Jagd auf die Kobolde gemacht, nachdem sie Jahre lang von den Nekromanten kaum beachtet wurden. Sogar Söldner der verschiedenen Fraktionen haben sich früher gegenseitig bei der Wichtel-Jagd behindert. Bisher ist noch kein Wichtel gefangen worden, doch dies scheint nur noch eine Frage der Zeit zu sein. Warum sie plötzlich in den Fokus der Machthaber geraten sind, wissen die Wichtel nicht.

DEM FEIND AUF DER SPUR

Folgende Hinweise können die Helden auf die Spur des Plans ihrer Gegner führen (siehe Kasten):

- Söldner, die bei Hausdurchsuchungen beteiligt waren, wissen, dass sie von Alarik Mengreith angeheuert wurden, ihre Bezahlung jedoch von der Loge der Hofflieferanten erhielten.
- Jeder, der in der Politik der Stadt bewandert ist, kann den Helden mitteilen, dass dies bestenfalls ein brüchiges Bündnis sein kann und sich Notgelf normalerweise nicht für die Experimente des Alchimisten und dieser nicht für Geld interessiert.

DER PLAN DER FEINDE

Aluris Mengreth (siehe Seite 70) plant bereits seit längerer Zeit, die Wichtel für seine Experimente zu fangen. Er hofft, ihre Essenz 'destillieren' zu können, um so das Elixier des ewigen Lebens zu finden. Unter dem Drachen Rhazzar war ihm dies nie möglich, da er stets andere Aufträge erfüllen musste, doch seit er selbst Mitglied des Nekromantenrates ist, hat er endlich die Gelegenheit, seinen Plan in Angriff zu nehmen. Im Nekromantenrat findet er allerdings keine Verbündeten für dieses – in den Augen der anderen weniger wichtige – Vorhaben.

Darum trat er an Parel Notgelf heran (siehe Seite 70), den Anführer der Hoflieferanten, um ihn für seine Sache zu gewinnen. Der einflussreiche und wohlhabende Mann sah in den Versprechungen des Alchimisten einen willkommenen Ausgleich für die schlechter werdende Theriak-Versorgung und hofft, dem drohenden Verlust seines Einflusses so entgegenzuwirken. Aluris' Forscherdrang ist ihm einerlei, solange er nur Profit macht. Der Plan der beiden sieht vor, den Grauwald – den sie inzwischen als Heimat der Wichtel ausmachen konnten – von der dem Molchenberg zugewandten Seite aus durch Tunnel zugänglich zu machen, da die Untoten auf anderem Wege bisher immer an den schnell wachsenden Dornranken gescheitert sind. Ihre dienstbaren Zombies und Skelette graben seitdem langsam einen Stollen in Richtung des Zentrums des Waldes und verpesten durch ihre Anwesenheit und durch den freigesetzten Odem des Molchenberges, den die Wichtel nicht vertragen, die Heimat der Kobolde.

• Händler der Lage können, sofern ihre Zunge durch genügend Alkohol gelockert wird, berichten, dass es bald einen gleichwertigen Ersatz für den schwindenden Theriak-Nachschub geben soll.

• Sollten die Helden so mutig sein, in die Katakomben des Molchenberges einzudringen, können sie die untoten 'Buddelkommandos' entdecken, die sich dem Grauwald nähern. Hieraus können sie auch erfahren, wenn sie bereits Kontakt mit Widerständlern hatten, da diese gelegentlich Teile der Katakomben aufsuchen.

• Mehr über die Hintergründe des Plans erfahren die Helden, wenn sie zum Beispiel in die Quartiere Parel Notgelfs einbrechen und dort einige Unterlagen entdecken, die mehr über den Plan, aber auch über die Skepsis des Alchimisten verraten, was den möglichen Erfolg angeht. Die Helden könnten auch Vertraute des Alchimisten oder des Händlers entführen und aus ihnen die Informationen herauspressen, wenn sich dies mit ihrer Gesinnung vereinbaren lässt. An einen der beiden direkt heranzukommen, dürfte kaum möglich sein, da sie stets von einer großen Anzahl Bewaffneter umgeben sind. So sollten die Helden von dem Bündnis der beiden erfahren und auch feststellen, dass eine Spaltung des Bündnisses den meisten Erfolg haben dürfte, um die Wichtel zu retten. Ohne Verbündete kann Mengreth seine Pläne niemals ausführen und nach einem ersten Fehlschlag stehen die Chancen verschwindend gering, dass er erneut jemanden dafür begeistern kann. Sollten Ihre Helden andere Ideen haben, legen Sie ihnen nicht zu viele Steine in den Weg.

EIN BÜNDNIS ZU SPALTEN

Denkbare Strategien, um das Bündnis zwischen Mengreth und Parel zu spalten, sind:

• Die Helden könnten in Verkleidung oder durch geschickt gestreute Gerüchte Parel Notgelf glauben machen, dass die von Mengreth angebotene Lösung des Theriak-Problems unprofitabel sei. Sobald der Händler überzeugt ist, dass er durch die Vereinbarung kein Geld machen kann, wird er sie auflösen. Ohne Parels monetäre Unterstützung ist Aluris gezwungen, seine Pläne aufzugeben.

• Ein Angriff kann die Untoten in den Kavernen dazu bringen, die Grabungen zumindest kurzzeitig abubrechen. Wenn die Helden dabei sogar noch gefälschte Hinweise auf Schrecken aus dem Molchenberg zurücklassen, mag der Nekromantenrat weitere Aktionen in diesen Tunneln untersagen, um nicht Wesenheiten zu wecken, deren man nicht Herr werden könnte.

• In einem Versuch, den Namenlosen mit den Erzdämonen auszutreiben, könnten die Helden Kontakt zwischen Parel Notgelf und einem weiteren Mitglied des Nekromantenrates herstellen, wie beispielsweise der Nekromantin *Saya di Zeforika* (Lebedame von äußerster Dekadenz, einhändig: Udd 93). Da der Magierin nicht an gesteigertem Einfluss des Alchimisten gelegen ist, kann Parel so vielleicht zu einer weiteren lohnenden Vereinbarung bewegt werden und das Bündnis mit Aluris brechen.

• Auch andere Nekromanten können gegen die beiden Verbündeten aufgebracht werden. Unter einem derartigen Druck wird Parel bald einbrechen, und auch Aluris könnte sich nicht gegen mehrere Gegner durchsetzen.

Freilich, all dies sind zunächst nur temporäre Lösungen. Doch die Hämmerlinge sind in der Lage, die direkt dem Grauwald vorgelagerten Teile des Molchenberges durch ihre erzelementare Macht zu stärken und sämtliche Tunnel wieder zu füllen, sobald die Untoten mit ihrer verderbten Aura erst einmal abgezogen sind. In Zukunft können die kleinen Kobolde diesen Weg in den Grauwald effektiv abschirmen, so dass den Wichteln von hier keine Gefahr mehr droht. Sollten die Helden nicht von selbst auf diese Lösung kommen, wird Albrax dies vorschlagen.

EIN HEIM FÜR DIE HÄMMERLINGE

Ihre Helden haben nach Bestehen all dieser Abenteuer noch nicht genug von Warunk und den kleinen Kobolden?

Wenn das Heim der Wichtel im Grauwald wieder sicher ist und die Hämmerlinge dort unterkommen können, widerspricht dies dennoch der Natur der Wehrheimer Kobolde. Sie kommen im Gegensatz zu den Wichteln nicht nur nachts in die Werkstätten ihrer menschlichen Familien, sondern leben eigentlich in den Häusern ihrer 'Wirtin'. Vielleicht also gelingt es den Helden, ein neues Heim für die kleinen Kobolde zu finden.

Da hierfür nur ein Schmod in Frage kommt und die aktiven Mitglieder dieser Zunft in der Stadt allesamt für die neuen Machthaber arbeiten, können die Helden durch die Hausstopp oder andere Kontakte in Warunk auf den Beinsammler *Orgulf Boringer* (Ende 30, dreckige Lumpen, zerzaustes Haar) aufmerksam werden. Dieser war früher Waffenschmied, hat seine Werkstatt jedoch bei Ankunft der Besatzer angezündet, um nicht für die Mörder seiner Frau Waißen zu schmieden. Da er nicht den Mut fand, seinem Leben ein Ende zu bereiten, arbeitet er heute in den dreckigen Gassen Warunks als Totensammler.

Mit etwas Einfühlungsvermögen kann es den Helden gelingen, Zugang zu dem desillusionierten Mann zu finden und ihm neuen Mut zu geben, gerade wenn sie von den Hämmerlingen und Wichteln berichten und dadurch aufzeigen, dass die Hoffnung noch nicht verloren ist. Orgulf weiß jedoch nicht, wie er eine Schmiede betreiben soll, wenn doch alle Waffen und Rüstungen an die Schergen der Nekromanten und dreckige Söldner verkauft werden müssen. Die Helden (die entweder bereits zuvor Kontakte zum Widerstand hatten oder diesen erst noch herstellen müssen) könnten ihm Kontakt zu den Widerständlern des *Letzten Banners* unter *Myrhiam von Garrel* verschaffen.

In Zukunft könnte Orgulf dann tagsüber seine Tarnung als Leichensammler aufrecht erhalten, während er nachts gemeinsam mit den Hämmerlingen der Argolax-Familie Waffen und Rüstungen für den Widerstand schmiedet. Zwar müssen alle Beteiligten vorsichtig sein und haben nur ungenügend Material und schlechte Ausrüstung, doch würde den Kämpfern für ein freies Warunk durch diese Ausrüstung sehr geholfen werden.

AUSKLANG

Nachdem alle Probleme zur Zufriedenheit der Helden und ihrer kleinen Freunde gelöst sind, bleibt in Warunk nicht mehr viel zu tun. Die Gruppe wird von den Wichteln noch auf eine große Feier in ihr Heim im Grauwald eingeladen, bevor sie sich wieder auf den Rückweg in zwölfgötterneue Lande machen können.

Eisinger wird die Berichte der Helden mit großer Freude aufnehmen und sie auch ausgiebig für ihren Mut und ihre Tapferkeit loben. Sollten die Helden nicht schon selbst auf den Gedanken gekommen sein, äußert der Schmied der Hundert Helden den Gedanken, dass der eigentliche Sinn hinter der Begleitung der Hämmerlinge durch die Helden darin gelegen haben könnte, die Feenwesen und die Macht der Natur in den pervertierten Landen wieder zu starken und die Hoffnung dort nicht untergehen zu lassen.

Neben den vereinbarten 20 Dukaten pro Person erhält jeder Held noch einen Bonus von weiteren 40 Dukaten. Wenn Sie möchten, kann Eisinger der Gruppe erklären, dass sich die Kämpfer unter ihnen eine *persönliche Waffe* aus seiner Hand verdient hätten. Wie lange er benötigt, um diese zu schmieden, liegt in Ihrer Hand.

APPENDIX

DRAMATIS PERSONAE

ALURIS MENGREYTH, MITGLIED DES PEKROMANTEPRATES

Der skrupellose Alchimist Aluris schloss sich Borbarad aus reinem Wissensdurst an. Schon vor über 30 Jahren wegen seiner Experimente aus der Akademie zu Elenvina verbannt, musste er später wegen verbotener Experimente aus Winhall fliehen. Unter Rhazzazor suchte er nach der Essenz des Sterbens, um so einen Weg zum ewigen Leben zu finden, und auch heute noch ist sein höchstes Ziel, den Tod zu besiegen. Auf der Suche nach einem Weg zum ewigen Leben ist sein Augenmerk zuletzt auf die Warunker Wichtel gefallen. Er hofft, aus den Kreaturen der Tia, in denen er pure Lebenskraft vermutet, den Funken des Lebens zu destillieren und somit seinem Ziel näher zu kommen.

Aluris Mengreyth ist längst zu einem Spielball seines kranken Intellekts geworden und könnte nicht einmal mehr von seinem Tun ablassen, wenn das schwache Glimmen eines Gewissens in seinem Kopf dies verlangen würde. Sein Leib ist inzwischen vom Fluch Thargunitoths betroffen, obwohl er nie einen Pakt eingegangen ist. Tags erscheint er als etwa 70-jähriger gebeugter Mann, nachts hingegen wandelt er sich in eine untote Dämonengestalt.

PAREL NOTGELF, HOSLIEFERANT

Parel Notgelf, halb Nivese und halb Norbarde, lernte das Händlerhandwerk unter Tallop Gorge – kannte im Gegensatz zu diesem jedoch niemals Skrupel oder Göttertreue. Für ihn zählen einzig der Erfolg und sein eigenes Wohlergehen, so dass sich für ihn nie die Frage stellt, warum er sein Glück nicht in den Schwarzen Landen suchen sollte. Er war der erste, der Schmuggelwege bis nach Glorania fand, und schaffte es, sich ein Monopol auf den Handel mit Theriak zu sichern. Das 'grüne Gold des Nordens' war in der Warunkei heiß begehrt, und die von Notgelf gegründete *Lage der Hoslieferanten des Drachen zu Warunk* wurde reicher, als es sich Notgelf selbst jemals ausgemalt hätte.

Seit dem Tode Rhazzazors und zunehmenden Angriffen auf die Theriak-Förderadeln beginnt sein Gewinn jedoch zu schwinden. Daher stimmte er dem Plan des Alchimisten Mengreyth zu, das Heim der Wichtel zu finden und aus ihnen einen Ersatz für Theriak zu destillieren. Zwar ist die Allianz wackelig, doch Parel's Gier ist groß genug. Plan so gut wie möglich zu unterstützen, solange er an seinen Erfolg glaubt.

DIE WEHRHEIMER HÄMMERLINGE

«Den Bräutchen nicht unähnlich scheinen die Hämmerlinge aus dem stolzen Wehrheim, die darob auch Wehrheimer Hämmerlinge genannt werden. Von gar sonderlicher Gestalt sind sie, gleichen sie doch zu klein geratenen Schmieden mit riesigen Knollennasen. Doch sollte man ihrer nicht spotten, denn in ihnen steckt eine eigentümliche Magie, die es ihnen ermöglicht, Schmiedewerk in so kurzer Zeit zu vollbringen, wie es einem Menschen niemals gelänge. Doch wer sich nun ein leichtes Leben von der-

DER LOHN DER MÜHEN

300 Abenteuerpunkte sowie je eine Spezielle Erfahrung in Geographie, Magiekunde, Sagen/Legenden und eventuell weiteren häufig genutzten Talenten ist der Lohn eines jeden Helden. Die Talentspezialisierungen *Magiekunde (Feenwesen)* und *Sagen/Legenden (Änderwelt)* können ohne Zeitaufwand und zu halbierten Kosten gelernt werden. Und vielleicht spricht sich unter Kobolden ja auch herum, was die Helden geleistet haben, so dass sich zukünftige Begegnungen mit Vertretern dieses Volkes erfreulicher gestalten könnten.

artigen Mitbewohnern erwünscht, der liegt falsch. Nein, die Hämmerlinge haben an Fleiß und Gründlichkeit eine so helle Freude, dass man sie meist nur in den Häusern der tüchtigsten Schmiede findet. Dort werkeln sie von Nacht zu Nacht, auf dass es dem Herren Ingerimm eine wahre Freude sein muss. Denn auch wenn sie für ihr Werk eine unbekannte Magie zu nutzen scheinen, so hat die Kirche von Feuer und Erz die kleinen Gesellen doch unter ihren Schutz gestellt. So sind die Hämmerlinge in Wehrheim hoch angesehen und weisen Schmiede von einer Schar Hämmerlinge als Heim anerkennen wird, der kann sich der Hochachtung seiner Nachbarn gewiss sein.»

—aus dem Blick in den Regenbogen,
dem heiligen Buch der Tia-Kirche

Die Wehrheimer Hämmerlinge sind ausschließlich im ehemaligen Stählernen Herz des Reiches zu finden – zumindest bis zu den Ereignissen in diesem Abenteuer. Die kleinen Gesellen leben schon seit Menschengedenken in Wehrheim, die ältesten belegten Berichte reichen bis in die Dunklen Zeiten zurück. Warum und seit wann sie eine für Geschöpfe der ewigenen Tia so untypische Vorliebe für die Tugenden Fleiß, Beständigkeit und Gründlichkeit entwickelt haben, konnte noch kein Gelehrter ergründen.

Hämmerlinge wirken wie ein bis zwei Spann große menschliche Schmiede, wenn man ihrer mit den Schmiedeschürzen und den kleinen Hämmerchen ansichtig wird. Ihre Gesichter werden von großen Knollennasen geziert, wirken ansonsten aber menschenähnlich. Die erwachsenen Männer tragen ausschließlich Halbglatzen, die Frauen ihr Haar in zwei langen Zöpfen geflochten. Junge Hämmerlinge hingegen tragen ihr Haar unterschiedlich, doch auch sie haben bereits die charakteristischen Nasen und tragen kleine Schmiedeschürzen.

Die Hämmerlinge leben in einem großen Sippenverband, der von einem Ältesten oder einer Ältesten geführt wird. Dieser Verband untergliedert sich wiederum in mehrere Familien, die wiederum meist von einem Paar erwachsener Hämmerlinge angeführt wird. Diese Familien umfassen neben den Nachkommen der Familienpatrone häufig auch noch ledige Geschwister und einige Gesellen, die ursprünglich aus anderen Familien stammen. Die Durchschnittsgröße einer Hämmerling-Familie liegt somit bei etwa einem Dutzend Individuen. Insgesamt mag es in Wehrheim heute noch etwa 150 Hämmerlinge geben, nachdem auch viele Kobolde dem Magnum Opus des Weltenbrandes zum Opfer gefallen sind. Wer jedoch seine Familie in der Katastrophe verloren hat, der fand schnell Aufnahme bei Verwandten oder gründete neue Familien, so dass die Hämmerlinge auch heute noch einen Anschein von Normalität in ihrem täglichen Leben wahren.

Menschen gegenüber sind die kleinen Kobolde recht scheu. Hat man sich ihr Vertrauen aber einmal verdient, werden sie nahezu geschwätzig. Unverständlich bleibt ihnen, dass sich ihr menschliches Gegenüber nicht im gleichen Maße wie sie für Geschichten über die Schmiedekunst der Ahnen oder die feinen Strukturunterschiede verschiedener Stahllarten interessieren.

Ob Hämmerlinge tatsächlich geboren werden, oder ob die schon beobachteten Kinder nur eine Stufe auf ihrem Schritt aus der Feenwelt ins Diesseits darstellen, ist unbekannt. In jedem Fall verfolgen die

DIE HÄMMERLINGE UND DIE FEENWELTEN

Als magische Kreaturen, die ursprünglich aus den Feenwelten stammen, können die Hämmerlinge wie alle Kobolde natürlich unsichtbare Feenwesen entdecken und auch geradewegs in die Anderswelt blicken. Doch gerade den 'ülbrenen Blütenjunglern' oder ihren 'tolldreuten Koboldweibern' bringen sie aufgrund der stark divergierenden Ansichten wenig Liebe entgegen und meiden die Feenwelten und ihre eher sprunghaften Bewohner, wo es nur geht. Ob dies auch der Grund ist, warum Hämmerlinge im Gegensatz zu den meisten anderen Feenwesen keinen Anker in der Anderswelt brauchen, ist nicht bekannt. Dies führt sogar so weit, dass sie nicht in den Feenwelten leben, sondern sich Kavernen, Höhlen und Keller unter Wehrheim als Heim auserkoren haben. Die Hämmerlinge haben also den für Kobolde höchst ungewöhnlichen Schritt aus der Feenwelt hinaus gewagt und die Brücken zu ihrer alten Heimat nach mehreren Jahrhunderten fast abgebrochen. Zwar kennt man noch diverse Eingänge in die Feenwelten (von denen in Folge des Magnum Opus keiner in Wehrheim selbst noch benutzbar ist), doch gibt es manchen Hämmerling, der nie die Reise in die Anderswelt auf sich nimmt.

kleinen Schmiede jedoch nicht die bei anderen Kobolden verbreitete Praxis, ihre Kinder bei Menschen zur Pflege zu geben und dafür Menschenkinder zu rauben. Auch ihre Magie unterscheidet sich in vielerlei Weise von gewöhnlichen Kobolden, da sie diese nur selten und subtil einsetzen. Ihre freizauberischen Fähigkeiten scheinen dabei hauptsächlich den elementaren Merkmalen *Erz* und *Feuer* sowie *Form* und *Eigenschaften* zuzurechnen zu sein. Besonders ihre Kunstfertigkeit bei handwerklichen Tätigkeiten ist weithin gerühmt, sodass die Vermutung nahe liegt, dass sich ihre magischen Fähigkeiten auf diese Bereiche konzentrieren. Hämmerlinge können sich unsichtbar machen, diesen Zustand jedoch nur einige Stunden am Tag aufrechterhalten.

Götterverehrung ist den Hämmerlingen wie den meisten Kobolden fremd, doch kennen und achten sie durchaus die *Erwigunge* (Tia) und den *Großen Schmiedemeister* (Ingerrim). Stattdessen praktizieren die kleinen Gesellen eine Art Ahnenkult, wengleich auch hier die Verehrung eher den besonderen Fertigkeiten oder dem Fleiß der Vorfahren gilt. Sprüche wie "Bei Großväterchen Ramplox' Kunstfertigkeit!" scheinen daher eher die eigenen Gedanken zu ordnen und zu fokussieren, als wirklich die Hilfe des Ahnen herbeizuflehen.

Ein interessantes Detail sind übrigens ihre fast schon zweigisch anmutenden Namen (die natürlich nicht ihre *Wahren Namen* sind, sondern nur die gegenüber Menschen gebräuchlichen *Kufnamen*), die darauf hindeuten, dass die Hämmerlinge früher bereits mit den Angroschim Kontakt hatten. Darauf angesprochen, hüllen sich die sonst recht geschwätzigen Hämmerlinge seltsamerweise in Schweigen.

Zitate:

- Bei Ungroßmütterchen Imraxas Geißuld!
- Hämmerlein und Funkenschlag – Metall form ich, wie ich es mag.
- Gut Ding will Weile haben.

Typische Namen:

Männlich: Albrox, Berlax, Hamrax, Imrix, Loris, Malmax, Ongbrax, Porox, Ramplox, Salrix, Ulmax, Zurlax; *weiblich:* Alrix, Daraxa, Finoxa, Hlix, Janixa, Lorixa, Motaxa, Perixa, Saroxa, Tilaxa, Viraxa, Yanixa

DIE WARUNKER WICHTEL

• Von ähnlicher Art sind die Wichtel aus dem schönen Warunk, die den wachen Bürgern der Reichstadt bei allerlei Hausarbeiten zur Hand gehen. Die Verbundenheit zwischen Menschen und Wichteln geht dabei sogar so weit, dass die Warunker ihre Kobolde fast schon als gleichwertige Ränge der Stadt ansehen. Mit Eichbrennischweif und Federhut gar prunzig anzusehen, haben die meisten Warunker doch noch nie einen Wichtel zu Gesicht bekommen. Zu scheu sind die kleinen Wesen, sodass sie sich selbst den Familien, in deren Häusern sie wohnen, nur selten zeigen. Und so kommt es, dass die Warunker nur wenig über die Wichtel sprechen, denn manche Familie redet sich gar ein, dass die Ordentlichkeit und Sauberkeit in ihrem Heim einzig von ihnen selbst kommt. Anders verhält es sich mit Faulpelzen und ähnlichem Gesindel, denn den Wichteln ist es auch eine helle Freude, solchen Gesellen Streiche zu spielen und sie so zu einem besseren Leben anzuhelfen. Doch scheint's wirklich kein reiner Schabernack zu sein, wie man es von Kobolden gewohnt ist, sondern in der Tat der Wunsch, die Menschen wieder auf einen ordentlichen Lebenspfad zu führen.

— aus dem Blick in den Regenbogen,
dem heiligen Buch der Tia-Kirche

Den Wehrheimer Hämmer-
es sich bei den Warun-
Art von Kobolden,
ist. Auch die



lingen nicht unähnlich, handelt
ker Wichteln um eine besondere
die einzig in Warunk zu finden
Wichtel schätzen Fleiß und Ord-
nung, sodass sie bei den Bewoh-
nern 'ihrer' Stadt recht beliebt sind.
Selbst wenn kaum jemand einmal
einen Wichtel zu Gesicht bekommt,
weiß doch jedes Kind in Warunk,
dass die kleinen Kobolde existieren.
Seit wann dies so ist, weiß niemand
zu sagen. Selbst von den ältesten
Bürgern bekommt man auf solche
Fragen meist nur ein "Es ist schon
immer so gewesen – und das ist auch
gut so!" zu hören.

Warunker Wichtel sind zwi-
schen anderthalb und drei
Spann groß, wirken aufgrund
der langen und auffälligen
Federn an ihren Hüften und
Mützen jedoch meist etwas
größer. Abgesehen davon ist
ihre Kleidung recht schlicht und
orientiert sich an der Mode der
Warunker Bürger. Einzig ihre
Stulpenstiefel sind noch bemer-
kenswert, ziehen sie diese doch selbst
in den Häusern der Warunker nicht
aus – was ihnen keiner der biede-
ren Städter je ankreiden würde.
Die Gesichter der Wichtel tra-
gen nagetierhafte Züge und sind,
wie ihr ganzer Körper, von leuchtendem

HILFREICHE KOBOLDE

Zwar stellen die Wehrheimer Hämmerlinge und die Warunker Wichtel neben den weitgehend unerforschten Angbarer Gnommen die einzigen bekannten größeren Gruppen von Kobolden dar, die die Nähe der Menschen suchen, doch mag es auch an anderen Orten einzelne Sippen geben, die ein ähnliches Leben führen. Es spricht also nichts dagegen, 'Heinzelmännchen'-Abenteuer in anderen Städten anzusetzen, ohne mit offiziellem Material zu kollidieren – einzig größere Gruppen von Kobolden wird man außerhalb der drei genannten Städte nicht finden.

Fell bedeckt. Hervorstechendes Merkmal der Wichtel ist ihr buschiger Schwanz, der an den eines Eichhörnchens gemahnt.

Die etwa 300 Wichtel leben in einer großen Sippengemeinschaft im magischen Grauwald vor den Toren Warunks, der auch ihre einzige Verbindung zu den für sie lebensnotwendigen Feenwelten darstellt. Nachts halten sich die erwachsenen Wichtel nur selten in ihren Wohnhöhlen auf, sondern wohnen in den Häusern so mancher Warunker Bürgerfamilie. Meist kümmern sich einzelne Wichtelfamilien schon seit Jahrhunderten um ein und das selbe Haus mit immer wieder wechselnden Bewohnern, wenngleich es selten ein Faulpelz länger in solch einem "koboldgeplagten" Bäuwerk aushält. Denn die kleinen Kerle helfen bei fleißigen und ordentlichen Bewohnern nicht nur jede Nacht heimlich bei Handwerk und Hausarbeit, sondern spielen auch Faulenzern und Tagträumern Streiche, auf dass diese endlich wieder zu ehrlicher und harter Arbeit kommen.

Auch Wichtel sind recht scheu und zeigen sich Menschen nur selten, einige wenige Familien haben aber mit ihren Hausbewohnern Freundschaft geschlossen und fungieren auch als "Beauftragte für die Menschenwelt", wenn es im Sippenverband wichtige Fragen zu erörtern gilt. Denn generell gilt, dass bei den Wichteln alle erwachsenen und fleißigen Mitglieder der Sippe an den Entscheidungen teilhaben können – was nununter dazu führt, dass vor lauter Diskussionen kaum Entscheidungen getroffen werden. Doch ist dies den meisten Wichteln mit ihren recht konservativen Ansichten durchaus genehm, bleibt doch so alles beim Alten – "und das ist auch gut so".

Wie alle Kobolde haben die Warunker Wichtel gewisse freizauberei-fähigkeiten. Diese beschränken sich hauptsächlich auf die Gebiete der *Telekinese*, der *Helllicht*, der *Vernähdigung* und der *Limbuszauberei*. So heißt es, dass die kleinen Helferlein ihre nächtliche Arbeit hauptsächlich dadurch verrichten, dass sie Gegenstände durch die Luft schweben oder auf kleinen Füßen durch den Raum laufen

lassen. Weiterhin heißt es, dass sie allerlei geheime (Feen-)Pfade quer durch Warunk kennen und dass sie nicht nur mit Tieren, sondern auch mit Gegenständen in Zwiesprache treten können. Wie viel davon jedoch Realität und was bloße Märchen sind, lässt sich aus den Wichteln nicht herauskriegen, da sie die Magie als Teil ihres innersten Wesens betrachten und nur selten darüber sprechen.

Auch die Wichtel kennen keine Gotterverehrung, haben dafür aber im Gegensatz zu den Hämmerlingen einen besseren Kontakt zu verschiedenen Wesen der Anderswelt. Zwar tadeln auch sie so manche Blütenjungfer und so manchen Kobold für ihre faulenzzerische Art, doch sind sie viel zu fröhliche Gesellen, um nicht immer wieder die Feiern in den Feenwelten zu besuchen und auch andere Andersweltler auf die Feste im Grauwald zu laden. Fröhliches Feiern ist für die Wichtel ebenso Teil ihres Lebens wie harte Arbeit.

Dies mag auch der Grund sein, warum die Wichtel im Gegensatz zu den Hämmerlingen immer noch auf Kontakt zu den Feenwelten angewiesen sind. Sollten sie zu lange auf Aventurien verweilen, schwindet ihr Sikaryan und sie vergehen. Deshalb ist die Bedrohung ihres Weges in die "alte Heimat" durch die dämonische Pervertierung Warunks die größte Gefahr für das kleine Volk.

Zitate:

«Das haben wir schon immer so gemacht – und das ist auch gut so!»

«Wer hart arbeitet, kann auch gut feiern.»

«Aha, Herr Schrank, der Müller legt also seine Kleider nie zusammen? Na, mal schau'n, ob wir ihm das nicht austreiben können.»

Namen:

Wichtel benutzen außerhalb ihrer eigenen Sippe die Namen der Menschen und einen meist sprechenden Nachnamen, sodass es durchaus Wichtel namens Alrik Fleißmann oder Alrike Schönschweif gibt.

FALKEPHERZ

VON MICHAEL MASBERG

MEINEN DANK AN: MOMO EVERS UND DANIEL SIMON RICHTER FÜR MÄRCHENHAFTE EINFÄLLE; JAN A. LIEDTKE UND PATRICK REED FÜR ZAUBERHAFTE UNTERSTÜTZUNG; SIMONE GÄNDKEN, CHRISTIAN QUITSCHE, MICHAEL SCHÖPKE UND JAN MICHAEL ULMANN FÜR WUNDERVOLLE WIE WUNDERLICHE SPIELABENDE

„Liebt einander, aber macht die Liebe nicht zur Fessel; Lasst sie eher ein wogendes Meer zwischen den Ufern eurer Seelen sein.“

—Kahlil Gibran

Das Abenteuer im Überblick

Zauberhafte Wissen und Begegnungen: eine Hexe, eine Fee, ein verzauberter Bärde, ein verwunschener Wald, eine Feenwelt
Sechsworte zum Abenteuer: Die Helden erforschen das Geheimnis eines verwunschenen Fehens und geraten in einen Wettstreit zwischen der bösen Hexe Yolana und der uralten Fee Pandlaril.

Helden: Einsteigerhelden (mit den üblichen Einschränkungen für Exoten)

Spielort: Weiden

Zeit: Herbst 1030 BF

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

ES WAR EINMAL

„Es begab sich vor ungezählten Wintern, als die schlaue Herzogin Helmgard die Geschichte des mittelmächtigen Herzogtums lenkte, dass ein Spielmann unter uns lebte, dessen Geschick und Stimme mit denen der Sängerkönige Aldfreid von Trallor verglichen wurden. Sein Name war Falber Falkenherz und er war ein bescheidener Mann. Die Grafen und Ritter luden ihn zu Gast, und auch auf der Bärenburg war er oft gesehen. Doch genau so, wie es ihn zu den einfachen Leuten. Er lauschte ihren Geschichten und wob sie in seine Lieder ein, um sie vor dem Vergessen zu bewahren.“

Und wie er durch die Lande zog und sein Gesang über den Auen und in den Wäldern erklang, da entflammten zwei Herrinnen für ihn und blickten fortan um seine Gunst. Die eine war ein Hexenweib. Sie hauste in einer finsternen Ruine in den Hängen der Schwarzen Sichel, dort, wo der Fluss, den man heute das Rotwasser nennt, aus dem Felsen bricht. Die Bauern fürchteten und verehrten sie gleichermaßen, und sie wurde Yolana genannt. Sie war alt wie die Berge und ihr Herz war aus Stein; einzig der Gesang Falbers hatte vermocht, es zu erweichen.

Die andere war eine Fee. Sie entstieg dem Pandlaril und obwohl ihr Körper zart wirkte, so durchdrangte ihn doch das Leben des ganzen Landes. Silbernes Haar umspielte ihr blaues Gesicht wie Gespinnt, und sie nannte sich Pandlaril. Das Spiel von Falber lautete war bis in ihr Reich im Herz der Auen vorgedrungen und hatte sie in diese Welt geführt.

Als Falber sich auf seiner Reise an einem Fluss ausruhte, der von Soktumurs Klau in das Land fließt, traten beide an ihn heran: Yolana von den Bergen herabschreitend, Pandlaril dem Fluss entsteigend. Beide sprachen:

„Werde mein und folge mir“, doch Falber lächelte und antwortete: „Viele schon warben um mich, doch mein Herz gehört einzig meiner Kunst.“

Da sprach Yolana die Hexe: „Mein ist die Kraft des Erzes. Werde mein, und deine Stimme wird wie der helle Klang des Goldes sein.“

Und Pandlaril die Fee sprach: „Mein ist die Kraft des Wassers. Werde mein, und deine Stimme wird der Gesang eines Flusses in den Auenwäldern sein.“

Falber aber antwortete: „Ich danke für eure Gaben, Herrinnen, aber mein Handwerk habe ich schwer erlernt und ich bin stolz auf das, was ich selbst erreicht habe.“

Doch Yolana blickte weiter um ihn. „Du kannst ein Menschenleben leben und nicht alle Geschichten hören. Du kannst die Lende bereisen, doch die Zeit, die Boron dir gibt, ehe er sich abberuft, ist knapp bemessen. Komm mit mir, und du wirst der Zeit trotzen wie die ewigen Berge.“

Pandlaril jedoch schüttelte den Kopf. „Die Ewigkeit kann ich dir nicht versprechen. Ein Fluss entspringt seiner Quelle und sucht sich seinen Weg, bis er in das ewige Meer eingeht. Doch wenn du mit mir kommst, will ich dir alle Flüsse dieses Landes zeigen und die Menschen, die an ihnen leben, leiden und lieben. Ich will mit dir ihren Geschichten tauschen, und ich werde die Lieder hören, die du daraus formst.“

Da lächelte Falber, denn die Herrin Pandlaril hatte in sein Herz geblickt und ihn verstanden. Also erhob er sich, um in den Fluss zu steigen und sich forttragen zu lassen. Yolana jedoch war eifersüchtig und gönnte ihrer Feindin nicht den Erfolg. Kaum, dass Falber seine Füße in das Wasser gesetzt hatte, rief sie namenlose Mächte an und verfluchte ihn: „Verharre dort, wo du stehst, auf Ewigkeit in Stein gefangen, bis die Zeit die Welt verbrennen lässt. Du sollst spüren, wie die Fluten an dir zerren, doch auf ewig soll dir der Weg zu Pandlaril versperrt sein.“

Da spürte er, wie seine Glieder schwer wurden und erstarrten. Er wurde zu einem Felsen inmitten des

Flusses. Das Wasser stieg an und Pandlaril zerrte an ihrem Geliebten, so stark, dass der Fluss selbst zu bluten begann – und so ist es noch heute: Klar und frisch kommt das Rotwasser aus den Bergen, bis zu der Stelle, an der sich der Trutstein erhebt. Hier erst färbt es sich rot und erhält seinen Namen.“

—aus einem Weidener Märchen Wie das Rotwasser zu seinem Namen kam, so erzählt von dem Jahreszeitenüber Mcclawri Zybanim Oshiri dem Großen im Spielhaus Nordstern zu Balibo

„Sei nichts Besonderes und niemand wird dich beachten.“

—bormische Bauernweisheit



HINTERGRUND (MEISTERINFORMATIONEN)

Um 820 BF lebte in Weiden der Spielmann *Falber Falkenherz*. Er hatte sein Handwerk in der Bardenschule des Aldifreid zu Trallop gelernt und sich bald einen landesweiten Ruf verdient. Durch seine Kunst weckte er jedoch die Aufmerksamkeit von zwei machtvollen Frauen, die bald um ihn zu streiten begannen: zum einen die Hexe *Yolana von den Rotwassern*, zum anderen die Fee *Pandlaril*. Beide verfolgten ihre Pläne mit dem Barden (siehe Seite 80 und Seite 84), mussten aber feststellen, dass sie darüber hinaus noch ein tieferes Interesse für Falber hegten. Als sich Falber für Pandlaril entschied, umschloss Yolana seinen Körper schrittweise mit Felsen. In diesem Gefängnis ist Falbers ebenfalls erstarrter Körper eingeschlossen, während sein Geist in einem fürchterlichen Wachtraum gefangen ist.

Falber hat tatsächlich seine Freiheit geliebt, doch ebenso die Schönheit der Frauen. Kurz vor seiner schicksalhaften Begegnung mit Pandlaril und Yolana hatte er in dem nahen Dorf Altnorden eine Liebschaft mit der Bauerstochter *Kupunda Boswitz*. Der rahjagefälligen Verbindung wurde Tsas Segen zuteil, und als Falber bereits für die Ewigkeit von Stein eingeschlossen vom Rotwasser umspült wurde, gebar ihm Kupunda einen Sohn. Als dieser alt genug war, führte sie ihn zu dem Stein im Rotwasser und erzählte ihm die Geschichte seines Vaters. Später nahm sie ihre Enkel mit dorthin, und nachdem sie gestorben war, führten ihre Kinder und Kindeskinde die Tradition fort. Dann jedoch kam die Familie Boswitz durch Viehhandel zu Geld und es zog sie nach Baliho. Anfänglich pilgerten noch einzelne Familienmitglieder zu dem Ort ihres Ursprungs, aber schon bald geriet die Tradition in Vergessenheit. Von anderen Bewohnern der Gegend wird der Felsen, der bald den Namen 'Trutstein' trug, abergläubisch gemieden. Über zweihundert Jahre nach dem Fluch hört der Balihoer Rinderbaron *Johdan Boswitz* zufällig das Märchen vom Trutstein. In dem alten, verhärmten Mann wird eine Kindheits Erinnerung an etwas geweckt, das ihm einst seine Urgroßmutter an seinem Bettchen erzählt hatte. Eine seltsame Melancholie befällt ihn und er beschließt, der Sache nachzugehen.

DAS ABENTEUER

Das Abenteuer nimmt seinen Anfang in Baliho im Herzen Weidens. Die Helden werden von Johdan Boswitz beauftragt, nach Altnorden zu reisen und die Hintergründe des Märchens zu erforschen. Dort angekommen, werden die Helden nicht nur etwas über die Familiengeschichte der Boswitz in Erfahrung bringen, sondern auch den Felsen im Rotwasser besuchen. Über ihre Träume bittet sie der Geist des gefangenen Barden Falber um Hilfe: Sie sollen die Hexe Yolana aufsuchen und sie bitten, den Fluch aufzuheben.

Tatsächlich finden die Helden sie in einer alten Ruine an der Quelle des Rotwassers. Nach einigen Gesprächen ist Yolana bereit, den Fluch aufzuheben – wenn ihre alte Kontrahentin Pandlaril schwört, ebenfalls auf Falbers Gunst zu verzichten.

Die Helden reisen nun in den Bärwald und suchen das *Auenhäus*, eine Feenwelt, die Pandlarils Heimat ist. Hier müssen sie die Fee davon überzeugen, dass sie gegenüber Yolana nachgibt, damit aber Falber die Freiheit und das Leben schenkt. Mit dem Versprechen der Fee im Gepäck geht es zurück nach Altnorden. Hier wird Yolana den zweihundert Jahre alten Fluch aufheben.

HELDEN

Das Abenteuer ist für fast alle Einstiegershelden geeignet. Von den üblichen Exoten (Achaz, Goblin, Barbaren, Dämonenpaktierer) müssen wir abraten, ebenso wie es sich nicht empfiehlt, einen Ork in Weiden zu spielen (der Schwarzpelz hat es sich doch ordentlich mit den sapienten Bewohnern des mitnächtlichen Herzogtums verschert). Da das Abenteuer auf eine rollenspielerische Lösung setzt, sollten zumindest ein paar Helden Alternativen zum Häuten und Stechen kennen. Krieger, Söldner oder wortkarge Kundschafter empfehlen sich dennoch als Begleiter durch die wilde und untümliche Region.

ZEITPUNKT

Offiziell werden die Ereignisse des Abenteuers auf den Herbst 1030 BF datiert. Sie können es jedoch problemlos in den Herbst eines anderen Jahres verlegen. Nachfolgend finden Sie ein paar Eckdaten, die Sie berücksichtigen können:

• Mit dem Bau der Altnordener Wehrmauer wird 1015 BF begonnen. Die langwierigen Bauarbeiten sind Anfang 1020 BF abgeschlossen.

• Die Ritterschaft der Fee Pandlaril, auch 'Ritter des Alten Weges' genannt, wird 1023 BF ins Leben gerufen. Die Silberritterin kann den Helden auch vorher schon begegnen.

• *Ardariel Nordfalk* wird im Jahr 1028 BF zur Burggräfin Baliho berufen. Vorher hat ihr Vater, der Streiter des Reiches *Avon Nordfalk*, das Amt inne.

LEKTÜRE

Das Abenteuer liefert alle Informationen, um die Helden durch die märchenhafte Geschichte zu führen. Dennoch möchten wir Ihnen die Lektüre der Spielhilfen *Zoo-Botanicus Aventurica* (über Aventuriens Tier- und Pflanzenwelt) und *Am Großen Fluss* (über Feenwesen) empfehlen. Im Anhang ab Seite 88 finden Sie zudem eine kurze Beschreibung des Herzogtums Weiden, zusammen mit einer Liste Weidener Begriffe, die in dem Abenteuer Verwendung finden. Wenn Sie Ihr Wissen über das mitnächtliche Herzogtum vertiefen wollen, empfehlen wir Ihnen die Regionalspielhilfe *Schuld des Reiches*.

ATMOSPHÄRE AM SPIELTISCH

Zur Einstimmung empfehlen wir Ihnen das Lied *Weiden im Wind*, das Sie auf der CD *Bardensang* finden (über die Sie sich im Internet unter www.rabenflug.com informieren können). Es eignet sich gut dazu, es vor jedem Spielabend zur Einteilung zu spielen.

Da das Wetter während nahezu des gesamten Abenteuers überregnerisch ist, können Sie auch im Hintergrund Regen- und Sturmgeräusche laufen lassen und dazu das Licht dämmen. Es empfiehlt sich, für bestimmte Figuren (etwa Yolana oder Pandlaril) jeweils ein Thema festzulegen, das Sie bei jeder Begegnung abspielen.

Zu Beginn eines jeden Kapitels finden Sie ein paar Hinweise zur Untermalung der Atmosphäre.

PROLOG: FÜR EINE HANDVOLL DUKATEN

•Ehrloses Puck!•

—gängige Ansicht eines Weidener Ritters über die Balihoer Viehburschen

Atmosphäre

Stimmung: lärmend, schmutzig, ungemütlich

Musik und Geräusche: Stimmengewirr, Kuhherden, Tavernen-Musik, Western-Themen (zum Beispiel *Ennio Morricone*)

größte Büchersammlung Weidens) oder befinden sich einfach auf der Durchreise. Ein Held *adliger Abstammung* könnte sich auch in den Dienst der Burggräfin stellen wollen, um ein Ritter der Au zu werden.

DAS OCHSENVIERTEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einige Viehburschen treiben mit lauten Rufen und Peitschenknall eine Rinderherde durch die vom Herbstregen schlammigen Straßen der Südstadt. Ihr bewegt euch mit den anderen Menschen dichtgedrängt über die hölzernen Bürgersteige, die zum Glück jedes der würfelförmigen Gebäude besitzt, denn sonst würdet ihr knietief im Schlamm der Straße versinken. Geschminkte Frauen, deren Oberweiten durch enggeschnürte Hieder noch größer wirken, und Männer in knappen Hosen, die vermutlich an den richtigen Stellen ausgepolstert sind, werben für ein Freudenhaus; aus der Schenke neben euch klingen Musik und raues Lachen.

Orientieren Sie sich für die Darstellung der Südstadt Balihos an Motiven aus Westernfilmen. Harte Jungs und leichte Mädchen bzw. umgekehrt bevölkern die Gassen und Schenken. Unter den Viehtreibern ist der Dolch locker, Auseinandersetzungen sind an der Tagesordnung. Die schmutzige Wirklichkeit des Ochsenviertels steht im harten Gegensatz zu den märchenhaften Episoden, die folgen werden. Während die Helden in einer Taverne sitzen, betritt ein Vollstrecker (so werden hier die Handlanger der Rinderbarone genannt) den Schankraum. Sofort verstummen alle Gespräche. Der wortkarge Mann durchquert den Raum, den schwarzen Hut tief in das unrasierte Gesicht gezogen. Schweigsam hängt er an einer Wand den nachfolgenden Aushang auf, dann verlässt er die Taverne wieder.

Auswärtige Abenteurer für wichtige
Nachforschungen gesucht!
Bezahlt wird in harten Dukaten!
Interessenten fragen im Silbertaler
nach Birsa Gerdensfeld.

Sollten die Helden den Aushang ignorieren, können Sie einen Kunstgriff verwenden: In den Spielhäusern oder bei einer mehrstündigen Runde Boltan könnte ein Held sein Vermögen verspielen und sich verschulden. Nun hat er den Geldverleiher und seine Vollstrecker im Nacken, da kommt ein gewinnträchtiger Auftrag gerade recht.

KAPITEL I – DER TRUTSTEIN

„Ältester Glaube unserer Ahnen,
liegt noch nicht tot,
hier spürt du ihn noch.“
—aus der Weise Weiden im Wind

Atmosphäre

Stimmung: unheimlich, bedrückt, die Ahnung eines Geheimnisses

Musik und Geräusche: Stadgeräusche, leise, unheimliche Klänge (zum Beispiel aus der Filmmusik zu *The Fog*)

Hintergrund: Der Rinderbaron Jobdan Boswitz sucht einige Abenteurer, damit sie die Legende um den Trutstein ergründen. Er sieht jedoch seinen harten und brutalen Ruf gefährdet, wenn die sentimentalen Beweggründe des Auftrags in Baliho bekannt würden. Deswegen will er auf keinen seiner eigenen Leute zurückgreifen.

IM SILBERTALER

Den Silbertaler zu betreten ist nicht ungefährlich, denn hier sind die Viehtreiber unter sich. Verschlagene und grobschlächtige Frauen und Männer vertreiben sich hier die Zeit mit Deutschsnackeln, Boltan, billigem Bier und Schlägereien. Die Luft ist geschwängert von alkoholhaltigen Ausdünstungen. Wer hier zu verzagt auftritt, hat schon verloren und wird im besten Fall in den Schlamm der Straße befördert. Wenn die Helden Selbstbewusstsein zeigen, werden sie an *Birsa Gerdensfeld* verwiesen. Die hartgesichtige Mittvierzigerin (dunkelbraune Locken, vernarbt, einhändig, seit ein durchgegangenes Rind ihr die linke Hand zertrampelte) sitzt an einem Tisch und spielt mit drei Viehtreibern Boltan. Sie fragt die Helden in knappen Sätzen aus, was sie wollen, wer sie sind und was sie können, ohne dabei den Blick von ihren Karten oder ihren Mitspielern zu nehmen. Ein aufmerksamer Held (*Sinnenschärfe*-Probe +8, erleichtert um den halben TaW *Falschspiel*) kann sehen, wie einem Viehtreiber eine Karte aus dem Ärmel rutscht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich springt Birsa auf und stößt den Tisch zur Seite. In einer fließenden Bewegung hat sie ihren Dolch gezogen und ist bei ihrem Mitspieler. Bevor dieser reagieren kann, spürt er das scharfe Metall an seinem Hals.

„Wäge es noch einmal“, raunt Birsa ihm mit rauer Stimme zu. „Und ich lasse dich dein eigenes Ohr fressen.“

Dann lässt sie von ihm ab und wendet sich euch zu. „Ihr seid dabei. Folgt mir.“

DER AUFTRAG

Birsa führt die Helden zu einem der größeren Gebäude der Südstadt. Hier residiert der Rinderbaron *Jobdan Boswitz* (Beschreibung siehe *Anhang*, Seite 87). Der hagere, alte Mann empfängt die Helden in einem Salon und führt die Unterhaltung alleine. Er scheint kein Freund großer Worte zu sein, so erzählt er knapp, wie er vor ein paar Wochen im Spielhaus *Nordstern* von einem reisenden Jahrmarktszaubere die Geschichte vom Trutstein gehört habe – eine Erzählung, die ihn seltsam berührt habe. Der Scharlatan habe ihm die Geschichte auf seine Birsa hin aufgeschrieben. Dieses Papier reicht er den Helden (das Märchen finden Sie am Anfang des Abenteuers).

Jobdan weiß, dass es im Altnordener Weiher einen Trutstein gibt. Die Helden sollen für ihn in das Dorf reisen und überprüfen, ob dieser Stein der aus dem Märchen sein kann und was es mit der Erzählung auf sich hat. Als Belohnung winken pro Kopf 10 Dukaten, drei davon im Voraus (findige Helden können diesen Preis auf 12 Dukaten pro Kopf nach oben handeln).

Willigen die Helden ein, können sie am nächsten Tag aufbrechen.

Dieses Kapitel beschreibt die Reise der Helden von Baliho nach Altnorden sowie das Dorf und die Entdeckungen, die die Helden rund um den Trutstein machen können. Wir gehen davon aus, dass die Gruppe nicht beritten ist. Sollten Ihre Helden über Reittiere verfügen, wird sich aufgrund des schlechten Wetters und der oft mangelhaften Qualität der Wege dennoch nicht viel an ihrer Reisedauer ändern.

NACH ALTNORDEN

Von Baliho aus führt die verfallende Reichsstraße direkt nach Altnorden. Die Helden sind etwa anderthalb Tage nach Süden unterwegs, bis sie das Dorf erreichen, das noch zur Stadtmark Baliho gehört. Den

ganzen Weg über begleitet sie der heftige Herbstregen, und oft können sie nur wenige Schritt weit sehen.

MÖGLICHE BEGEGNUNGEN

- Übellaunige Viehburschen treiben mit ihren Pferden und Peitschenknall eine Rinderherde gen Baliho. Die Helden müssen wohl oder übel Platz machen und neben der Reichsstraße im Schlamm warten, bis die Herde vorbeigezogen ist.
- Ein Herold in grün-weißem Wappenrock ist auf dem Weg aus der Wildermark nach Trallop. Er kommt nur langsam voran, da er offensichtlich verwundet ist. Wenn die Helden ihre Hilfe anbieten, warnt er sie vor einer Orkbande, die in der Gegend um Altnorden ihr Unwesen treibt.
- Schwere Fuhrwerke mit Handelswaren rumpeln – oft unter der Bedeckung bezahlter Söldner – in beide Richtungen über die Reichsstraße.

NACHFORSCHUNGEN IN ALTNORDEN

Bevor den Helden ein Geist erscheint (siehe nächste Seite), können sie ein paar Tage in Altnorden (Beschreibung siehe **Anhang**, Seite 89) damit verbringen, Informationen über den Trutstein und die Familie Boswitz einzuholen. Für einige Informationen ist eine bestimmte Wahrscheinlichkeit zu deren Erhalt angegeben; besitzt ein Held den Vorteil *Glück* oder *Vom Schicksal begünstigt*, verdoppelt sich diese.

DIE MENSCHEN VON ALTNORDEN

Während der Nachforschungen in Altnorden (und später auch in Baliho) müssen Sie einige Meisterpersonen generieren und auch improvisieren. Um sich die Arbeit zu erleichtern, legen Sie sich im Vorfeld zwei Listen an: Eine mit typischen Namen der Region (eine Auswahl finden Sie unten, weitere Namen in **AH 134** und in **Schild 192**), die andere mit einigen Merkmalen und Charakteristika ("mächtig lautende Nase", "stottert", "schwerfälliger", "vergesslich" etc.). Wenn die Helden auf eine Person treffen, geben Sie ihr einen Namen aus der Liste und weisen ihr ein oder zwei Eigenschaften zu. Schon gestalten sich die Nachforschungen unglaublich lebendiger.

AUSGEWÄHLTE ALTNORDENER

- Die Witwe *Fritraut*, von allen Fischern liebevoll "Mütterchen" genannt, ist schon über 80 Winter alt. Sie sitzt in dicke Decken gehüllt vor der Fischerkate ihres Enkels und schaut auf den Weiher hinaus. Sie freut sich über jeden Besucher und weiß viel zu erzählen, wobei sie mitunter abschweift.
- Den bärtigen Fischer *Bärhold* scheint nichts aus der Ruhe zu bringen, es sei denn, das Gespräch kommt auf den Trutstein. Dann packt ihn eine tiefsitzende Furcht.
- *Angilbert Weikhoff*, der Wirt der Schenke *Zum Trutstein*, erzählt viele (sehr ausgeschmückte) Legenden und preist seinen Kunden gegenüber die Vorzüge und Sensationen des Dorfes.

WEIDENER NAMENSKUNDE

männlich: Feyenholt, Giselwulf, Hasroff, Lingmar, Tibor
weiblich: Aartrude, Dylga, Elfwidde, Gernlind, Rechilde
Nachnamen: Aarwulfingen, Erlenfold, Schmiedefrau

ÜBER DEN TRUTSTEIN

Der Altnordener Weiher, durch den das Rotwasser fließt, ist für seinen Fischreichtum bekannt, und alljährlich findet hier ein Wettangeln statt. In seiner Mitte steht der Trutstein: ein Felsen, hinter dem sich das bislang klare Wasser des Flusses rot färbt. Er wird abergläubisch gemieden, und die Fischer versuchen stets, ihm nicht zu nahe zu kommen.

- Unter den Heranwachsenden gilt es als Mutprobe, den Stein zu erklettern – nicht wenige werden danach jedoch von Alpträumen geplagt, in denen sie sich nicht mehr bewegen können.

• Der Name des Felsen kommt von dem altentümlichen Wort "Trut", das hierzulande für ein kleines Gespenst verwendet wird, das sich nachts auf die Brust des Schlafers setzt und ihm Alptrücke bereitet. Allgemeiner bekannt ist die Bezeichnung "Mahr" oder "Nachtmahr". Diese Information können die Helden sich selbst herleiten (*Sprachenkunde*) oder von älteren Dorfbewohnern erhalten, die den Begriff heute noch verwenden ("Die Trut drückt" als Umschreibung für einen Alptraum).

• Im Boron-Tempel können die Helden die Deuterin *Golaris Alwine Menzheimer* nur mit Glück antreffen (1–4 auf 1W20). Von ihr können sie erfahren, dass erst seit etwa zwei Generationen unheimliche Berichte über den Trutstein bekannt sind (sieht man von der Rotfärbung des Wassers ab). Versuche, den Felsen zu weihen und seine unheimliche Wirkung zu bannen, schlugen fehl. (Letztere Information ist auch im Präios-Tempel bei der Vorsteherin *Praihild von Aspin* zu bekommen, dessen Geweihte Ähnliches versucht haben.)

• Wenn die Helden sich bei den Fischern umhören, vor allem bei den Älteren, die nicht mehr auf den See fahren, können sie erfahren, dass bis vor einigen Jahrzehnten manchmal einige "Städter" vorbeikamen, sich ein Boot mieteten und zum Felsen fuhren. Man hat nie viel mit ihnen gesprochen, denn sie galten als verrückt und unheimlich. Mit den Jahren wurden die Besuche immer unregelmäßiger und hörten schließlich ganz auf. Eventuell (1–2 auf 1W20) erinnert sich ein altes Mütterchen an den Namen der Leute: "Boschwitt oder Boßwitsch".

DIE FAMILIE BOSWITZ

Etwas über die Familie Boswitz in Erfahrung zu bringen gestaltet sich schon schwieriger, da diese seit über vier Generationen nicht mehr in Altnorden lebt. Mögliche Quellen sind:

- *Boron-Tempel:* Wenn überhaupt Geweihte zugegen sind (1–4 auf 1W20), können sie den Helden nur bedingt weiterhelfen, denn der Tempel führt kein Sterberegister – man ist schon genug beschäftigt damit, die Toten einer ganzen Grabschaft zu bestatten.
- *Herr Vogt Bärwulf von Dunkelstein* (streng, Adlernase und lange graue Locken), der in einem Gutshof residiert, kennt den Namen Boswitz nur in Baliho: "Einer dieser verdammten Kinderbarone, nicht wahr? Verfluchtes Pack, ehrlos und ohne Ideale!"
- *einfache Leute:* Die Helden werden eine Menge Zeit und Geduld aufbringen müssen. Die Dörfler haben viel aus ihrem Leben zu erzählen und freuen sich, wenn sich jemand dafür interessiert. Gewähren Sie hier den Helden einen Einblick in die Seele der einfachen Weidener, deren Leben geprägt ist von harter Arbeit, dem (Aber-)Glauben an Geister, Werwesen und Vampire (die man aber nie laut beim Namen nennt, weil man sie sonst herbeirufen würde) sowie der ständigen Furcht vor den Orks – aber auch von der Bereitschaft, Hof und Familie gegen den Schwarzpelz zu verteidigen. Oft schweifen die Gesprächspartner der Helden, gerade die Älteren ab, und verlieren den Faden dessen, was sie eigentlich erzählen wollten. Wenn Ihre Spieler daran ebenso Spaß finden wie der Barde Falber vor 200 Jahren, dann spielen Sie diese Passage ausführlich aus. Nach und nach sollten die Helden jedoch die nachfolgenden Informationen erhalten (die Gegenleistung, die dafür erwartet wird, ist, dass die Helden reichlich und ausgeschmückt von der weiten Welt erzählen).

Informationen

- "Der Name sagt mir etwas. Meine Großmutter, eine liebe Frau, der leider viel zu früh das Rad zerbrach, erzählte mal von ihnen. Sie sollen sehr reich geworden sein und Altnorden verlassen haben. Sicher gen Trallop." (teilweise wahr)
- "Es hieß, sie waren eine Familie von Sonderlingen. Hatten wohl mit dem Trutstein zu schaffen. Würden gemieden, und irgendwann waren sie weg. War wohl auch besser so." (wahr)
- "Über Nacht waren sie plötzlich reich, erzählt man sich. Haben ihre Seele gegen Gold bei dem Namenlosen aufwiegen lassen, erzählt man sich." (falsch)
- "Meine Tante erzählte mir, als ich klein war, die Geschichte von der Bäuerin Kupunda Boswitz. Sie soll verrückt gewesen sein und geglaubt haben, ihr Geliebter sei in dem Felsen eingeschlossen. Hat sich später von dem Stein in das Wasser gestürzt – und seitdem ist das Rotwasser eben rot." (teilweise wahr)

ÜBER DAS MÄRCHEN

Das Märchen vom Trutstein haben auch die Altnordener gehört, sie schenken ihm aber keinen Glauben. Für sie hat der Trutstein etwas Unheimliches und Gefährliches, so dass sie kaum etwas Gutes darin eingeschlossen sehen wollen. Stattdessen erzählt man sich von einer Hexe, die hier einst mit Levthan hulte, oder einem grausamen Ritter, der dem Land frevelte und dafür bestraft wurde. Eine Legende weiß über den Felsen Folgendes zu berichten:

«Ein prächtiger roter Höhlenkreb, der sich genau unter dem Felsen eingerichtet hatte, erzählte allen, die vorüberzogen, der Stein sei ein abgeschlagener Zeh der gefallenen Gigantin Mithrida und blute bis zum letzten Tage. Aber was will ein alter Krebs schon wissen?»

—aus dem Märchen über die Reise des Flussbarches Kupferflosse, zusammengetragen von Ritter Weldmar von Arpitz

Die Hexe Yolana

Über Yolana wissen die Weidener nur Schlechtes zu berichten – sie zählt schon lange zu den Schrecken der hiesigen Nachtgeschichten. Jedes Kind kennt Sagen von der alten Yolana, die das Blut unschuldiger Jünglinge saufe, wenn diese sich zu weit in die Schwarze Sichel vorwagen. Sie haue in einer alten Ruine am Quell des Rotwassers, die in den Levthanswäldchen Schauplatz finsterner Dämonenbeschwörungen sei, und in dieser Zeit setze man besser keinen Fuß vor die Tür.

DER TRUTSTEIN

Früher oder später werden die Helden den Trutstein besuchen wollen. Zwar wird sich ein Fischer finden lassen, der sie bis auf ein paar Dutzend Schritt heranbringt, doch niemand wird näher herantreten. Mit gutem Zureden (*Überreden*) und einem kleinen Obolus (2 Silbertaler) lässt sich ein Boot mieten. Aufgrund des steten Regens ist die Überfahrt allerdings nicht ungefährlich und erfordert eine *Boote Fahren*-Probe +5. Sollte die Probe um 7 oder mehr Punkte misslingen, zerfällt das Boot an dem Felsen (1W6+2 SP für jeden Insassen) und die Helden müssen sich aus dem Wasser retten (*Schwimmen*-Proben +3; jede misslungene Probe kostet 1W6 AuP) – davon abgesehen, dass sie dem Fischer das Boot, seine Lebensgrundlage, werden ersetzen müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Regen peitscht euch ins Gesicht, und ihr könntet euch ebenso auf dem weiten Meer wie auf diesem See befinden. Dann taucht er unvermittelt aus der Regenwand auf: der Trutstein, ein länglicher Felsen, viele Schritt hoch. Etwas Dunkles, Unheimliches geht von ihm aus. Doch da haumt sich euer Boot auch bereits mit der dunklen Gischt auf und droht, am Stein zu zerschellen.

Am Trutstein angekommen, können die Helden auf den Stein klettern. Zwar verfügt der Felsen über Griffmöglichkeiten, ist aber vom Regen gefährlich glatt (zwei *Klettern*-Proben +3, bei Misslingen 1W6-1 SP).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf seiner Oberseite ist der Felsen, bis auf wenige Ausformungen, nahezu glatt. Ihr müsst vorsichtig gehen, damit ihr nicht ausrutscht, zumal der Wind stark an euch zerrt. Unter euch donnert das Rotwasser gegen den Stein, wie von ohnmächtigem Zorn getrieben.

ERKENNTNISSE

Ein elfischer Held meint nach einer gelungenen IN-Probe, dass der *Lu'aha* (das Rotwasser) an dieser Stelle weint, weil er dem Gesang einer schützenden Stimme nachhinhört.

Sinnenschärfe (Sehen) +4 (erleichtert um den halben Wert *Aberglaube*): Eine der Ausformungen scheint Ähnlichkeiten mit einer Hand zu haben, die versteinert aus dem Felsen ragt. Wenn ein Held sich für den ODEM oder ANALYS auf diese Stelle konzentriert, sind diese Zauber um 2 Punkte erleichtert.

ODEM ARCANUM +11: Der Held kann die schwachen Spuren eines vor langer Zeit gewirkten Rituals erkennen (1 ZIP*), bei dem wohl viel Astralenergie eingesetzt wurde (4 ZIP*). Eher unwahrscheinlich ist es, dass der Held Spuren von Verunreinigung erkennt (ab 7 ZIP*). Erst dann steht ihm auch eine *Magiekunde*-Probe zu, die Auskunft über die Merkmale *Ers*, *Form*, *Veränderung* und *Dämonisch* (*Agrimoth*) gibt, sofern er diese selbst beherrscht.

ANALYS ARCANSTRUKTUR +9 (nur +7 für Hexen): Ein Held, der die satuarische Repräsentation kennt, kann diese wiedererkennen; ansonsten erkennt er eine Fremdrepräsentation (1 ZIP*). Taucht er tiefer in die Strukturen der Matrix ein, kann er das Alter einschätzen (gute 200 Jahre), die Wirkungsdauer bestimmen (permanent) und dämonische Verunreinigungen erkennen (4 ZIP*). Ab 7 ZIP* wird deutlich, dass hier ein mächtiges Ritual jenseits der Spruchmagie gewoben wurde. (Alternativ kann eine Probe auf OCLUS ASTRALIS abgelegt werden, gefolgt von einer *Sinnenschärfe*-Probe mit den gleichen Zuschlägen wie für den ANALYS. Die TaP* entsprechen den ZIP*.)

EXPOSAMI LEBENSKRAFT: Dieser Zauber hat nur Erfolg, wenn der Held sich auf die 'Hand' (siehe oben) konzentriert. Dann nimmt er aber bei mindestens 3 ZIP* blasser, grüne Flecken unter dem Stein wahr.

SENSIBAR EMPATHICUS +4 oder **GLEICHKLANG DES GEISTES**: Der Held verspürt Beklemmung und Furcht, aber auch leichte Spuren von Hoffnung.

BLICK IN DIE GEDANKEN +4 (+Modifikation für *Veränderte Technik*, da der Held Falber nicht ins Gesicht blicken kann): Der Zaubernde spürt eine unruhige Präsenz wie bei einem Schlafenden, kann dabei aber keinen klaren Gedanken erkennen. Oft taucht das Bild eines bleichen, elfenähnlichen Gesichtes, eingerahmt von silbernen Haaren, auf. Mit der Variante *Traumreise* (+3) kann der Held in die Gedanken Falbers eindringen (siehe Abschnitt *Ein Geist erscheint* unten). Letzteres ist auch mit der Liturgie *BISHVARELS AUGEN* möglich, jedoch ist der Geweihte zum Schweigen über das verpflichtet, was er sieht.

GEISTERRUF +6: Mit diesem Zauber wäre es möglich, Falbers Geist zu rufen.

BLICK DER WEIERIN: Diese Liturgie gibt ähnliche Informationen wie der ANALYS, anstelle der ZIP* werden hier die LkP* +5 verwendet. Die SICHT AUF MALAS WELT offenbart nur die magische Natur der Stätte, erlaubt aber keine weiteren Detailinformationen.

Hintergrund: Als Yolana erkannte, dass Falber sich für Pandlaril entschied, rief sie finstere Mächte an, um den Barden im Felsen einzuschließen. Der Fluch kostete sie große Kraft, widersetzte sich aber vehement allen Gegenmaßnahmen.

Ein Wort zur Antimagie

Vielleicht wollen die Helden auf eigene Faust versuchen, Falber zu befreien. An dieser Stelle sei gesagt, dass **VERÄNDERUNG AUFHEBEN** oder **VERWANDLUNG BEENDEN** aufgrund der permanenten Wirkung nicht funktionieren werden, ein **ERZBANN** dagegen um 24 Punkte erschwert wäre.

Zauber bannende Liturgien wie **ARGELIONS BANNENDE HAND** sollten Helden dieser Erfahrungsstufe noch nicht zur Verfügung stehen.

Ein Geist erscheint

Mehrere Generationen lang spendeten die Besuche seiner Nachfahren der im Wachtraum gefangenen Seele Falbers Trost. Als die Besuche ausblieben, geriet sein Geist in Unruhe. Immer, wenn er dann die Nähe von Menschen spürte, versuchte er, mit ihnen Kontakt aufzunehmen; dies erklärt den Alldruck sensibler Naturen, die sich dem Trutstein seitdem näherten.

Wenn die Helden von sich aus keine Möglichkeit haben, Kontakt mit Falber aufzunehmen (siehe oben), wird er in der folgenden Nacht ei-

nem von ihnen erscheinen. Dieser Vorgang ist für ihn sehr kräftezehrend, weswegen die Erscheinung sehr kurz ist. Am besten eignen sich einfühlsame Helden (hohe Intuition, Gaben wie *Prophezeien*, *Magiegepür* oder *Gefahrennähink*) oder solche, die leicht zu beeinflussen sind (niedrige MR, Nachteile *Alpträume* oder *Medium*).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hast du das Gefühl, dass sich die Last eines Berges auf deine Brust niedersenkt. Du willst nach Luft schnappen, doch deine Lungen verweigern ihren Dienst. Als du dich bewegen willst, merkst du, dass du es nicht kannst. Du tobst im Inneren deines Körpers, aber kein Muskel rührt sich. Einzig die Augen kannst du aufreißen und starr geradeaus blicken, in ein schönes, aber unendlich trauriges Männergesicht.

"Hilf mir", hört die Erscheinung mit sanfter Stimme. "Dieses Gefängnis ist durch keinen Stahl, durch keinen Zauber zu zerbrechen. Einzig Gnade kann mich erlösen. Yolana ... sie kann

mich entlassen aus dem Fluch ... wenn sie will ... reise zu ihr ..."

Die Stimme erstickt langsam zu einem Röcheln. "Ich bitte dich ... bitte ..."

Dann wachst du japsend auf.

Der Held erwacht mit dem Gefühl starker Beklemmung: Er erhält sieben Punkte *Raumangst* beziehungsweise eine vorhandene *Raumangst* steigt um sieben Punkte; dieser Nachteil haut sich mit einem Punkt pro Tag ab. Zudem regeneriert er in dieser Nacht 3 Punkte weniger als normal (sowohl Lebensenergie als auch gegebenenfalls Astralenergie).

DER WEITERE WEG

Es ist zu hoffen, dass die Helden die arme Seele erlösen wollen. Vielleicht ahnen sie auch schon etwas von der Verbindung zwischen dem gefangenen Barden und der Familie Boswitz. Der weitere Weg führt jedenfalls flussaufwärts, auf der Suche nach der Hexe Yolana.

KAPITEL II – AM ROTWASSER

«Ach, wie zauberhaft ist der Herbst in Weiden!»

—Gernlände vom Berge, *Geweihte der Peraine*, 1016 BF

Atmosphäre

Stimmung: Naturgewalten, Angst, Bedrohung

Musik und Geräusche: Sturm, episch-donnernde Klänge, bedrohliches Yolana-Thema

Das nachfolgende Kapitel widmet sich der Reise entlang am Rotwasser und der Begegnung mit der Hexe Yolana. Sie finden hier einige Ideen zur Ausgestaltung, die sie auch für die Rückreise gebrauchen können. Weitere Anregungen liefert Ihnen der Band *Zoo-Botanica Aventurica*.

ÜBER STOCK UND FLUSS

Die Helden benötigen aufgrund des Wetters etwa anderthalb Tage bis Epen und von dort noch einmal zwei bis drei Tage bis zur Quelle des Rotwassers. Ständige Begleiter sind ihnen der Fluss, der an einigen Stellen über das Ufer getreten ist, um Wiesen und Wege zu fluten, und der Regen, der das Vorankommen zusätzlich erschwert. In der Wildnis werden die Helden kaum eine trockene Stelle für die Nacht finden (Regeneration -1), zudem mag das Wetter reizbaren oder melancholischen Gemütern stark zusetzen.

Bei Altnorden überqueren die Helden die Brücke über den Fluss (und entrichten einen Brückenzoll für einen Heller pro Bein), dann geht es am Nordufer des Rotwassers flussaufwärts nach Epen.

BEGEGNUNGEN

Nachfolgend finden Sie ein paar Begegnungen, mit denen Sie die Reise lebendig gestalten können.

Gaben für den Wald

Auf dem Weg zur Brücke können die Helden einige Bauern beobachten, die Honig und Zuckerkuchen in den nahen Wald tragen. Auf Nachfragen erläutern sie, dass diese Gaben für einen grimmigen Waldschrat sind, der über den Forst wacht. Sie sind dazu da, ihn milde zu stimmen, da jüngst einige Holzfäller aus Rudein den brüchigen Frieden wieder einmal untergraben und Holz geschlagen haben.

Die Geißel des Nordens

Die Helden können das Opfer eines Überfalls einiger Yurach werden, ausgestoßener orkischer Räuber. Gehen Sie je nach Kampfkraft von einer leichten zahlenmäßigen Überlegenheit der Orks aus.

Schwarzpelze

Säbel: INI 10+1W0 AT 13 PA 9 TP 1W6+3 DK N
LeP 30 AuP 35 MR 0 GS 5 RS 4 Wundschwelle: 2
Vor-/Nachteile: Dämmerungsacht, Zäher Hund; Aberglaube II
Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag



"Ich kann nicht schwimmen!"

Plötzlich taucht aus dem Fluss neben den Helden ein Ochsenkopf auf, gefolgt von den Bruchstücken eines Karrens. Dann sehen sie einen Mann, der sich verzweifelt an ein Stück Holz klammert und prustend um Hilfe ruft. Es handelt sich um den Händler *Tiro* aus Anderath, dessen Karren samt Ochsen vom Fluss mitgerissen wurde. Da der arme Mann nicht schwimmen kann, bedarf er dringend der Hilfe der Helden. Mit einem beherzten Sprung ins Wasser und zwei *Schwimmen*-Proben (einmal +3, um ihn zu erreichen, dann +5, um ihn an Land zu ziehen) kann er gerettet werden.

ORTSCHAFTEN

Ein Weiler

Auf halber Strecke liegt ein kleiner Weiler (60 Einwohner, Heiligen-Schrein). Die Bewohner sind freie Wehrbauern, keine Leibeigenen. Das einzige Steingebäude ist die Schmiede, die bei einem Angriff auch als Rückzugspunkt dient. Die Helden können hier bei der Familie von *Giswulf Hammerschmitt* (Mitte 40, Stiernacken, Brandnarben an Händen und im Gesicht), dem Schmied des Dorfes, unterkommen. Man reicht den Gästen sauer eingelegten Kohl, Bierbrot und einen Selbstgebrannten und kann ihnen ein einfaches, aber trockenes Lager anbieten. Als Gegenleistung möchte man Geschichten aus der Welt hören. Dabei werden die Helden von der ganzen Familie umlagert, angefangen bei den Jüngsten, die sich mit großen Augen vor die Helden setzen, bis hin zum alten Großvater, der in seinem Schaukelstuhl sitzt, ab und zu ein "Früher war alles anders" murmelt und vorzeitig einschläft.

Espen

Im geschwungenen Kerbtal des Rotwassers liegt das verträumte Nest Espen (400 Einwohner, Rahja-Schrein, Nonnen-Kloster) mit dem beeindruckenden Laasfall, einem Katarakt, dessen herabstürzendes Wasser den Fluss aufwühlt. Hier können sich die Helden nach Yolana erkundigen (zum Beispiel bei der Rahja-Geweihten *Shunkazadra*, einer Tochter des ehemaligen Schwertkönigs *Raidri Choochobair*). Tatsächlich gibt es die Ruine an der Quelle des Rotwassers, doch der Weg dorthin ist beschwerlich und nicht ungefährlich.

IN DEN HÄNGEN DER SCHWARZEN SICHEL

Nun verlassen die Helden alle bekannten Wege. Zwar gibt es einige Pfade, doch diese sind unter Schlamm und Wasser verschwunden. Das Vorankommen gestaltet sich auf dem dunklen, nassen Schiefer der Schwarzen Sichel noch schwieriger. Steigern Sie langsam die Spannung und lassen Sie die Stärke des Unwetters stetig zunehmen – ganz so, als wehre sich der Berg selbst gegen das Dasein der Helden. Bei der Ankunft an der Hexenruine trachen schließlich finsternste Wolken die Welt in Dunkelheit, die nur von einigen Blitzen zerrissen wird, gefolgt von Donner, der gewaltig über den Horizont rollt.

Augen in der Nacht

Schon recht früh werden die Helden von Yolana bemerkt. Sie entsendet einige *Schattenwölfe* (böartige, geisterhafte Fenzwesen in der Gestalt schwarzer Wölfe), um die Eindringlinge zu beobachten. Es soll nicht zu einer direkten Begegnung kommen, vielmehr dienen die Schattenwölfe als unheimliches Erzählelement, um eine spannende Atmosphäre zu erzeugen: Nachts kann ein Held rotglühende Augen in der Dunkelheit ausmachen, gespenstisches Wolfsgeheul bricht sich an den Berghängen und fährt ins Mark, oder ein schlafender Recke spürt eine feuchte Wolfsschnauze in seinem Nacken, ohne dass etwas zu sehen ist.

Vermeintlicher Schutz

Nur selten lässt sich eine Höhle finden, die Unterschlupf und Schutz vor dem Wetter bietet. Für eine Nacht haben die Helden jedoch (vermeintliches) Glück. Leider stellt sich heraus, dass einige Glutlinge, hundsgröße Käfer mit rotgelbem Panzer, die Höhle ebenfalls beanspruchen. Nachts kriechen sie auf schmalen Gängen und Felspalten hervor und greifen die Helden an.

1W20 Glutlinge

INI 7+1W6 PA 3

LeP 12

RS 2

Zangen: DK H

AT 8

TP 1W6*

Wundschwelle: 6

GS 4

AuP 25

MR 12

GW 2

Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Geonar (AT+2 / PA+4), *Gewaltiger Angriff**, Gelände (Höhle)

*! Bei einem Gezielten Angriff kommt man mit dem brennenden Sekret des Glutlings in Kontakt (1W3 SP).

DIE ANGST ALS BEGLEITER

Gerade *abergläubische* Helden können Sinnestäuschungen erliegen. Im Zwielicht des wolkenverhangenen Himmels erscheinen Felsen leicht wie versteinerte Monstren, alte Bäume wirken wie von bösen Geistern besetzt und der tosende Donner klingt wie der Schrei eines menschenfressenden Riesen. War das da oben nicht eben ein mächtiger Wolf, der seinen Kopf in den Nacken legte? Hat sich der Felsen, den wir passieren müssen, gerade etwa bewegt?

GEFÄHRLICHE WEGE

Das Reisen in der Schwarzen Sichel ist im launigen Herbstwetter nicht ungefährlich. Rutschige und scharfe *Schutthalde*n müssen überwunden werden (*Klettern*-Proben +5, bei *Mislingen* 1W6 SP) und *SchlammLawinen* stellen eine besondere Gefahr dar. Sie sollten davon absehen, Helden unter ihnen zu begraben. Allerdings kann es leicht passieren, dass die Abenteurer bis zur Hüfte im Schlamm stecken und sich erst mühsam befreien müssen (GE- und KK-Proben, um bis zu 5 Punkte erschwert).

DAS HEXENSCHLOSS

Lassen Sie die Helden zwei bis drei Tage durch die Wildnis stolpern, bis sie auf die Ruine treffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder zerreißt ein Blitz die Dunkelheit, und für einen kurzen Moment könnt ihr die Silhouette einer alten Ruine erahnen, die sich auf dem nächsten Hügel vor dem gleißenden Licht abzeichnet. Dann ist sie auch schon wieder verschwunden.

Der Weg, der einst zu der Ruine führte, ist verwachsen und teils mit den Jahren fortgespült worden. Yolana und die meisten ihrer Gäste brauchen ihn nicht – sie nähern sich dem Domizil durch die Lüfte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie der abgebrochene Zahn eines versteinerten Ungeheuers ragt der verfallene Bergfried in den Himmel. Die Mauern der Burg sind eingerissen, und angesichts des Unwetters um euch herum drängt sich das Bild einer unheimlichen Schicksalschlacht auf Hexenmeister, deren Krähen Schwärme die Sonne verdunkeln, menschenfressende Monstren, die mit der schieren Kraft ihrer Muskeln die Mauern niederreißen. Und da! War das nicht ein hämisches Lachen, das durch den Regen zu euch drang?

Die Ruine ist schon seit Jahrhunderten dem Verfall anheim gegeben. Wirklich nutzbar ist nur noch eine Hälfte des Hauptgebäudes (hier haust Yolana), der Rest ist eingefallen oder einsturzgefährdet. Wenn die Helden durch den efeuumsrankten Torbogen treten oder über die Reste der Mauer klettern, betreten sie einen bizarren Garten aus versteinerten Bäumen mit grotesken Ästen. Dazwischen stehen einige Menschen, ein paar Orks und sogar ein Oger, allesamt aus Stein – mittels GRANIT UND MARMOR von Yolana in diesen verwandelt. Alles liegt im Dunkeln – einzig durch die Ritzen der Fensterläden im Hauptgebäude fällt Licht.

Das Unwetter verschluckt alle Geräusche, so dass lautes Rufen fruchtlos bleibt. Kaum, dass die Helden sich dem Gebäude genähert haben, öffnet sich die Tür und ein warmer Lichtschein fällt in den Hof. Im Rahmen erkennen die Gefährten die Umrisse einer kleinen Gestalt, und eine Stimme, die klingt, als würden zwei Steine aneinandergerieben,

rufft zu ihnen herrüber und durchdringt mühelos die Lautstärke des Regens: "Kommt herein, meine Kinder, ihr holt euch noch den Tod."

FLIEGENDE HELDEN

Wenn sich in Ihrer Gruppe eine Hexe befindet oder die Helden über andere Möglichkeiten zum Fliegen verfügen (zum Beispiel die Verwandlung in ein fliegendes Tier mittels ADLERSCHWINGE), lassen Sie sie schmerzhaft erfahren, dass es in dieser Nacht noch durch die Lüfte nicht einfacher und ungefährlicher ist, Yolana zu erreichen: Der Sturm erschwert alle Fliegen-Proben um 12 Punkte und bringt den fliegenden Helden immer wieder vom Kurs ab, bis er schließlich aufgibt.

YOLANA VON DEN ROTWASSERN

Yolana ist eine kleine Frau in den Sechzigern. Von ihren eisgrauen Haaren und den vielen Falten abgesehen, die ihr Gesicht wie verwitterten Stein aussehen lassen, hat das Alter keine Spuren an ihr hinterlassen. Sie gelst ungebeugt und ihre blauen Augen leuchten in einer beunruhigenden Jugendlichkeit. Sie trägt weite, ausgefranste Gewänder in dunklen Erdtönen.

Vor den jungen Abenteurern hat sie keinerlei Furcht. Sie weiß um den Eindringel, den die "Statuen" hinterlassen, und sie kennt die Legenden, die ihre Person umranken. Es sind kleine Gesten, mit denen sie die Helden ins Schwitzen bringen wird: ein langer, starrender Blick auf einen von ihnen, ein paar unverständlich gemurmelte Worte, ein paar wie beiläufig wirkende, doch rätselhaft gesten. Auch der Raum, in dem sie die Gefährten empfängt, ist gut gewählt: Hinter der Tür erwartet die Gruppe eine klassische Hexenküche mit brodelndem Kessel, Küfgen mit Ratten, Raben und Fledermäusen, allerlei Kräutern und undefinierbaren, dunkelbraunen Flecken auf dem Boden. Sollten die Helden auf die Idee verfallen, Yolana anzugreifen, dann lassen Sie keine Gnade walten: Yolana ist eine nahezu vollendete Hexe, sie ist bösartig und grausam. Ihrer Zaubermacht wird die Gruppe kaum gewachsen sein. Wenn die Spieler das Gefühl haben, dass sich ihre Helden in den Fängen einer gelangweilten Katze befinden, die nicht weiß, ob sie mit ihrer Beute noch etwas spielen oder sie gleich fressen soll, dann haben Sie die Hexe richtig dargestellt.

DAS GESPRÄCH MIT YOLANA

Yolana bietet den Helden einen Trunk an. Sollten sie ihn trinken, erweist er sich als erfrischend und kräftigend; seine heimtückische Wirkung offenbart sich erst, wenn es nötig wird: Es handelt sich um eine

Art "umgekehrten Willenstrunk", der die MR der Helden für 7 SR um 3 Punkte senkt. Helden mit *Gefahreninnuität* werden dankend ablehnen. Im Gespräch gibt sich Yolana harmlos, auch wenn (oder gerade weil) sie weiß, dass die Helden es besser wissen. Auf die Steinstatuen im Hof angesprochen, antwortet sie nur: "Ach, jedes alte Mütterchen fängt doch mal an, etwas zu sammeln, vor allem, wenn es alleine lebt." Wenn die Helden mit schweifnassen Händen und vertagender Stimme ihr Anliegen vortragen, funkelt in ihren Augen kurz ein gnadenloser Zorn auf. Dann lächelt sie das fälschteste Lächeln, das man sich vorstellen kann: "Ich erinnere mich. Ach, der junge Falber – eine wundervolle Stimme, ein talentierter junger Mann. Und so töricht dazu. Mir scheint, er ist immer noch nicht weitergekommen. Sagt mit, wie lange ist das nun her?"

Auf die Antwort der Helden gibt sie sich kurz wie ein verwirrtes Mütterchen ("So, so. Wie die Zeit vergeht ..."), dann lächelt sie wieder ihr Lächeln und schweigt.

Yolana kostet die Situation der Helden voll aus. Sie will um ihre Gnade gebeten werden, und Versprechen, die die Helden leichtfertig geben sollten, nimmt sie gnadenlos an. Wenn sie des Spiels überdrüssig wird, lenkt sie ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Tata, was soll ich nur mit euch machen? Und mit dem armen Falber? Schließlich hat er sich selbst in diese Lage gebracht, nicht wahr?"

Da ist es wieder, dieses Lächeln. "Ich sage euch Folgendes: Ich werde ihn freigeben. Ja, ich gebe ihn frei, doch nicht umsonst. Er soll seine Liedchen wieder trällern, aber wenn er nicht mein sein will, darf er nicht ihr gehören."

Yolana stößt ein gehässiges Gackern aus. "Ja, reist zu ihr, reist zu Pandlaril, und ringt ihr das Versprechen ab, dass sie von dem jungen Spielmann lässt. Dann darf er wieder leben."

Ein solcher Sieg über die Fee, die sie aus den tiefsten Gründen ihrer schwarzen Seele hasst, ist Yolana ein angemessener Preis. Auf die Frage, wie man zu Pandlaril gelangen kann, antwortet die Hexe: "Ihr habt zu mir gefunden, also werdet ihr auch sie finden. Doch wenn ihr nicht weiterkommt, sucht das Auenherz."

RÜCKREISE

Auf der Rückreise können Sie noch ein paar nicht genutzte Ereignisse verwenden. Für die Helden heißt es – nachdem ihnen weder in Espen noch in Altnorden jemand etwas über das Auenherz erzählen kann – nach Balibo zurückzukehren. Der dort beginnenden Suche nach dem Auenherz widmet sich das nächste Kapitel.

KAPITEL III – DAS AUENHERZ

„Mächtig ist Pandlaril, / die Herrin vom See.“

— Teil eines alten Pergaments

Atmosphäre

Stimmung: märchenhaft, verzaubert

Musik und Geräusche: ruhige, zauberhafte Klänge, mitunter verspielt, dann fremdartig

In diesem Teil des Abenteuers tauchen die Helden ganz in die Welt der Flussfee Pandlaril ein und müssen sie zu einem Zugeständnis gegenüber Yolana bewegen, um die Seele des Barden Falber zu retten.

"ICH ZÖCH MIR EIPEN VALKEN"

Entweder in Altnorden oder auf halber Strecke nach Balibo treffen die Helden auf den Ritter *Hartmann Riedinger von Eschenbrück* (geboren 999 BF, 1,84 Schritt groß, braunes Haar; siehe auch das Abenteuer *Wind über Weiden*), der seine Finger über eine Laute tanzen lässt und eine alte Weise singt*:

„Es hat mir an dem herzen vil dicke wê getân,
das mich des geluste des ich nîht mohte hân
noch niemer mac gewinnen: daz is schedelich:
iome mein ich golt noch silber, es ist den luten gelich

Ich zöch mir einen valken mêre danne ein jâr.
dô ich in gezamete als ich in wolte hân
und ich im sîn gevidere mit golde wol bewant,
er huop sich uf vil hôhie und floug in anderiu lant.

St sach ich den valken schône fliegen:
er fuorte an sînem fuoze slâne riemen,
und was im sîn gevidere alrôt gulân.
trava sende si zesamene die gerne geliep wellen sîn!

*) Die Melodie für das Lied finden Sie im Internet unter www.widukind-waechter.de/Archiv/IchZogMirEinenFalken

(Die freie Übersetzung ins Hochgarothi lautet:

«Es hat mir an dem Herzen gar manchmal weh getan,
dass mich so sehr gelüstete, was mein nicht werden kann.
Doch keiner mag gewinnen, lieber lass ich dich los;
nicht mein ich Gold noch Silber, von Menschen red ich bloß.

Ich zog mir einen Falken, länger als ein Jahr;
und als er nun gezähmt nach meinem Willen war
und ich ihm sein Gefieder mit Golde wohl bewand,
hob er sich in die Lüfte und flog in ein anderes Land.

Fortan sah ich den Falken weite Kreise fliegen,
auf goldrotem Gefieder sah ich ihn sich wiegen,
er führt an seinem Fuße seidne Riemen feinst:
Trivia, führe zusammen, die gerne sich treu möchten sein.»

Das Motiv dieses Liedes ist ein Lösungsweg für die Begegnung mit Pandlaril.

NACHFORSCHUNGEN IN BALIHO

Um mehr über das Auenherz und den Weg dorthin zu erfahren, müssen die Helden ein wenig Recherche betreiben. Mögliche Anlaufpunkte sind die Gräflische Bibliothek der Klöster *Undra* oder (für Helden adliger Abstammung) die *Grafenburg Räuharach*. Weniger beleseene Helden können sich auch in der Bevölkerung umhören.

IN DER BIBLIOTHEK

Die in einem altertümlichen Backsteinbau inmitten der Grafenstadt untergebrachte Bibliothek wird von den Halbbrüdern *Anweir* und *Gerberod Stach* betreut, deren Lieblingssthemen Familiengeschichte und Heraldik sind. In dem reichen Schatz an Weidenen Sagen, die hier verwahrt werden, können die Helden fündig werden (ein Held benötigt dazu etwa 12 Zeiteinheiten, die um die *TaP** einer *Lesen/Schreiben*-Probe gesenkt werden).

• In den Quellen wird das Auenherz als "mythischer Nicht-Ort" bezeichnet, an den sich die Fee Pandlaril zurückzieht, um für ihre Aufgabe, die Wacht über den Pandlarin, neue Kraft zu schöpfen.

• Ein Zugang zum Auenherz soll sich an der Quelle des Pandlaril befinden, die sich im Herzen des Bärnwaldes (von den Weidenen 'Silfürn' genannt) befindet. Allerdings soll dieser Ort von der Fee verbottenermaßen sein, und allenfalls eine Handvoll Lebender kann von sich behaupten, seiner je ansichtig geworden zu sein.

• Man erzählt sich von einer Silberitterin, die durch den Silfürn reitet und eine Botin der Fee sein soll. Mitunter trifft man sie auch an der Fallinger Linde, wo sie Ritter zum Zweikampf fordert, um zu prüfen, ob sie für den Dienst an der Fee bestimmt sind. (Es ist möglich, dass die Helden auf die Idee kommen, die Silberitterin aufzusuchen. Der Ort befindet sich an der Reichstraße III zwischen Altnorden und Menzheim; dort steht das strahlend weiße Turnierzelt. Wenn ein Held die Ritterin zum Zweikampf fordert und besiegt, wird sie die Helden zum Auenherz geleiten. Einzelheiten zu dieser Variante finden Sie auf Seite 82.)

• Außerdem können die Helden hier erfahren, dass der Pandlaril seinen Namen erst ab Baliho trägt, wo er mit dem Roßwasser (auch *La'aha* genannt) zusammenfließt. Vorher trägt er den Namen Grünwasser (oder *Awadir*).

IN DER GRAFENBURG

Ein adliger oder rittertrageweiheter Held kann hier auf Burggräfin *Arndiel Nordfalk* von *Moosgrund* treffen. Die junge Frau (geboren 1008 BF, hüftlange, rote Haare, die zu einem festen Zopf gebunden sind; siehe auch Schild 147) hat vor Kurzem das Erbe ihres Vaters angetreten, des Streiters des Reiches *Avon Nordfalk*. Sie ist eine aufbrausende

Kriegerin, die bereits im jugendlichen Alter an der Trollpfote kämpfte – gerüstet mit einer schwarze Garther Platte, trägt sie eine kurze Huppelende aus weißem Silberbrokat, über dem Herzen ihr Wappen, den aufsteigenden schwarzen Falken der Nordfalks, umrahmt von einer roten Borte mit zwölf goldenen Kugeln darin, sowie ihren geweihten Zweihänder *Sturmrufer*.

Alternativ sind die folgenden Informationen auch von Siegelmeister *Streitwart Hhatar von Ländrunal* (geboren 971 BF, kleines Schmerblüchlein, wässrige Augen, blasser Haut, manikürte Hände; trägt ein Monokel) zu bekommen.

• Avon Nordfalk, Arndiels Vater, traf dreimal auf die Fee Pandlaril und verehrte sie sehr als hohe Sendbotin des launigen Gottes Efferd und als mystische Beschützerin des Landes.

• Während des letzten Orkensturms im Jahr 1026 BF versuchte ein hoher Orkschamane, die Quelle des Pandlaril versiegen zu lassen. Einige Streiter des Burggrafen konnten dies verhindern (AR 104, Seite 13). Dazu drangen sie an der Quelle in eine Feenwelt ein, das 'Auenherz'.

• Wenn die Helden deutlich machen, dass sie dorthin reisen wollen, kann Arndiel ihnen aus ihrem Rat die weltläufige Kundschaftlerin *fette* (geboren 995 BF, kantiges Gesicht, ständig Tabak kauend, leidenschaftliche Orkhaserin und meisterliche Wildniskundige) an die Seite stellen. Wählen Sie diese Option aber nur, wenn sich in der Gruppe kein wildniskundiger Held befindet.

GERÜCHTE UND LEGENDEN ÜBER PANDLARIL

• Ein Ritter der Au: "Als der Ork uns 1026 heimsuchte, ließ die gute Fee das Wasser des Flusses ansteigen und behinderte die schweren Kriegswagen, so dass die tapfere Herzogin ihr Heer sammeln und dem Schwarzpelz sein Fell gerben konnte." (wahr)

• In der Grafenstadt: "Es gibt da eine Ritterschaft, die mit der Fee im Bunde steht und mit ihr über das Ungeheuer im Pandlarin wacht." (wahr)

• Ein Gläubiger am Efferd-Schrein: "Pandlaril ist eine Tochter Efferds. Sie ist die Schwester des Flussvaters und des Yauqiro." (wer weiß?)

• Ein Bauernmädchen: "Die Frau Pandlaril beschützt das Land und macht die Felder fruchtbar." (wahr)

• Ein Viehbursche: "Wer sie sieht, verflucht ihr mit Haut und Haaren, und sie zieht ihn mit sich in ihr nasses, kaltes Reich." (möglich)

Ein Treffen mit Jobdan

Wenn die Helden schon einmal in Baliho weilen, kann es sein, dass sie ihren Auftraggeber über den Stand der Nachforschungen aufklären wollen. Von einer Kupundla Boswitz hat er noch nie gehört (man hat sich in der Familie nie sehr um die bäuerliche Vergangenheit geschert). Wenn die Helden von Falber berichten und von ihrer Queste, ihn zu erlösen, schleicht sich auf Jobdans hagerem, verhärtem Gesicht ein weicher, verwundener Ausdruck ein – abermals bemächtigt sich seiner ein eigenartiges Gefühl. Schnell schüttelt er dieses ab und weist die Helden mit harischen Worten an, sie sollen sich schnell darum kümmern.

Am Grünwasser

Für die Helden steht nun eine weitere Reise an: Am Ostufer des Grünwassers entlang reisen sie nach Süden. Diese Reise wird etwa vier Tage dauern. Am ersten Tag säumen noch die Weiden Balihos den Weg der Helden, dann betreten sie den Bärnwald, ein geheimnisvoller Ort, der ganz vom Zauber der Fee durchwoben ist.

Auch auf diesem Weg ist der Herbstregen ein ständiger Begleiter. Sobald die Helden die Waldgrenze überschritten haben, fängt das dichte Blätterwerk den Großteil von Efferds Gabe ab: Es bleibt feucht, wird aber freundlicher.

IM BÄRWALD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zuerst sind es nur einzelne, mächtige Bäume mit goldenem und rotbraunem Laub, das sich noch nicht entschieden hat, sich von den uralten Ästen zu lösen. Kaum merklich aber wird der Wald immer dichter, bis Bäume und Unterholz euch völlig umgeben. Der Boden ist vom vielen Regen aufgeweicht und oft bleiben eure Stiefel stecken, bis ihr sie mit einem kräftigen Schmatzen herauszieht. Rechter Hand bahnt sich der Fluss, der tatsächlich von hellgrüner Farbe ist, seinen Weg: Manchmal verschwindet er hinter den Bäumen, dann sprudelt er wieder tief unter euch. Der Awadir hat sich tief in das Erdreich gegraben, oft ragen die steilen Hänge zu beiden Seiten des Flusses einige Schritte hoch auf.

Die Helden befinden sich nun im Bärwald, den der Weidener auch Silfürn nennt. Im Gegensatz zu den lärmenden, schlammbedeckten Gassen Balihos und der feindlichen Bergwelt der Schwarzen Sichel haftet diesem Wald ein seltsamer, unberührter Zauber an, der die Helden schnell in seinen Bann zieht.

DER BÄRWALD

Der Bärwald ist einer der großen, urtümlichen Wälder Aventuriens, ein von archaischer Magie durchdrungener Ort. (Dies hat auch zur Folge, dass zauberkundige Helden einen AsP pro Nacht zusätzlich regenerieren.) Er ist sehr dicht, so dass man sich schnell darin verlaufen kann – und das sollten auch die Helden spüren (erschwerter Orientierungs-Prob): Lassen Sie sie wiederholt an der selben Stelle vorbeikommen oder über ihre eigenen Spuren stolpern.

Die Nähe der Fee Pandlaril hat mit der Zeit dafür gesorgt, dass sich auch andere zauberhafte Wesen hier angesiedelt haben, bis hin zu den legendären Einhörnern. Einige Anregungen finden Sie in diesem Abenteuer, fühlen Sie sich aber ermuntert, den Silfürn um eigene zauberhafte Aspekte zu erweitern.

MINDERGEISTER

Im ganzen Wald (und auch im Auenherz) kann es zu Begegnungen mit Mindergeistern (MWW 117) kommen:

- In einer Pfütze hockt ein Tränling, der herzerweichend schluchzt und weint, dann wieder heult, während ihm die Tränen in Bächen aus den kleinen Augen schießen. Was die Helden auch unternehmen, nichts scheint den kleinen Kerl aufzuheitern.
- Als ein Held am Morgen erwacht, hat sich ein Kletting an seine Wange geklammert, der sich einfach nicht lösen lässt. Nachts scheint er unbeobachtet zu wandern und findet sich jeden Morgen an einer anderen Stelle – auch unter der Kleidung. Erst im Auenherz springt er ab und wandert munter seines Weges.
- Pilzköpfige Wurzelholde heben ihre Mützen zum Gruß, als die Helden vorüberschreiten.
- Ein Quellmännlein begleitet die Helden ein Stück des Weges, während die Worte ununterbrochen aus ihm heraussprudeln.

WEITERE BEGEGNUNGEN

- Am Abend schreckt das Brüllen einer Walddöwin die Helden auf.
- In den Ästen eines Busches entdeckt ein Held einige goldschimmernde Haare, die vom Wasser unberührt bleiben. Es handelt sich um 1W6+2 Einhornhaare (Sagen/Legenden oder Magiekunde), eine begehrte alchimistische Zutat (und jedes bei einschlägigen Händlern einen Dukaten wert).
- Die Helden beobachten einen Waldschrat, der in den Fluss watscht und seine Wirbeln genießend in dem grünen Wasser wälzt.
- Durchaus gefährlich kann die Begegnung mit einem kapitalen Eber sein, der sich von den Helden gestört fühlt.

Ein Eber in der Revierbehauptung

INI 8+1W6	PA 6	LeP 46	RS 2
Stoß/Biss:	OK H	AT 13	TP 1W6+3
GS 10	AuP 60	MR 0/6	GW 11

Wandschwelle: 7
Besondere Kampfgewinne: Überrennen (8, 2W6) / Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

DIE SILBERRITTERIN

An einem Abend, wenn die Helden lange genug durch den Wald geritt sind, kommt es zu einer Begegnung mit der Silberritterin, einer Botin Pandlarils. Die Helden haben bereits ihr Lager aufgeschlagen und werden sich bald zur Nachtruhe begeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal ist da dieses silberne, mondgleiche Licht, das den Regen vertreibt. Nebel wallt knöchelhoch über den Waldboden und zwischen den Bäumen reitet eine Ritterin hervor, auf einem weißen Ross, das von innen heraus zu leuchten scheint. Sie trägt einen reinweißen Wappenrock mit einer einzelnen blauen Träne darauf, ein silbernes Kettenhemd und fein ziselirtes Plattenzeug. Ihr Gesicht wird von einem ebenso geschmückten Topfhelm aus Silber verdeckt, der von einem feinen weißen Schleier gekrönt wird.

Die Silberritterin rührt sich nicht und spricht nicht, bis die Helden sie ansprechen. Dann fragt sie: "Was führt Euch zur Herrin?"

Wenn die Helden ihre Geschichte erklären (eine gute Möglichkeit, zu prüfen, ob sie alles richtig verstanden haben), nickt die Ritterin: "Der Weg steht euch offen."

Daraufhin wallt der Nebel stärker und verbirgt sie, während das silberne Licht zwischen den Bäumen verschwindet. Kaum ist es fort, setzt der Regen wieder ein.

Nach dieser Begegnung finden die Helden am nächsten Tag innerhalb weniger Stunden zur Quelle, und zwar unabhängig davon, welchen Weg sie wählen.

Variante: Der Zweikampf

Wenn die Gruppe über einen guten, ehrenhaften Kämpfer verfügt (vor allem einen Ritter, aber auch Krieger, Schwertgesellen oder Rondra-Geweihte sind geeignet) kann die Silberritterin diesen Helden zum Zweikampf fordern. Das Duell dauert, bis einer der Kontrahenten kampfunfähig ist, deutlich unterliegt (keinen Treffer landet, stürzt, seine Waffe verliert) oder aufgibt. Wenn der Held siegt, wird der Weg zum Auenherz freigegeben. Sollte er unterliegen, können die anderen Helden immer noch argumentativ versuchen, die Ritterin zu überzeugen.

Nach dem Kampf bekommt der Held 3W6+6 LeP zurück.

Die Silberritterin

Langschwert / Schild:	INI 9+1W6	AT *	PA *	TP 1W6+5	DK N
LeP 34	AuP 35	RS 8	GS 3	MR 12	Wandschwelle: 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Finte, Gegenhalten, Kampftraxa, Linkshand, Meisterparade, Schildkampf I, Windmühle, Wuchtschlag

*) Die Kampfwerte der Silberritterin sind um zwei Punkte besser als die des Helden. Sollte dieser jedoch ein Feindfreund sein oder aus Weiden stammen, entfällt dieser Bonus.

DIE QUELLE DES PANDLARIL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Lichtung, in der die Pandlarisquelle ruht, ist klein. Sie misst nicht mehr als zwanzig Schritte. In ihrer Mitte macht ihr eine Gesteinsformation aus: Drei mächtige Felsen bilden einen Halbkreis. Auf diesen drei Steinen ruht ein mächtiger, flacher Fels, der wie ein Deckel über der Quelle zu liegen kommt. Hier

sprudelt der Awadir schnell und klar hervor, in einer Breite von gut anderthalb Schritt und einer Tiefe von drei Spann.

In der Quelle befindet sich ein Feentor in die Globule Pandlaris (siehe Kasten **Das Auenherz**): Heilichtsmagie offenbart die starke magische Aura des Ortes.

Wie die Helden in das Auenherz gelangen, können Sie selbst bestimmen oder dem Einfallsreichtum Ihrer Spieler überlassen. Es mag reichen, durch die Sezine hindurchzusteigen, vielleicht müssen die Helden Pandlaril aber auch ein Opfer darbringen oder von dem Quellwasser trinken und sich auf der Lichtung zum Schlaf betten.



UNTER DEM FEENMOND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal ist der Regen verschwunden. Milde Wärme legt sich auf eure Haut und eine friedfertige Stille umschließt euch sanft. Ihr befindet euch in einem sommerlichen Wald, zärtlich beschienen durch das Madamal und das Glitzern der Sterne am nachthlauen Himmel. Der weiche Waldboden federt unter eurem Schritt, als ihr weitergeht. Der Ruf eines Käuzchens geht durch die Nacht, und aus großer Ferne antwortet ein Wolf.

Im Auenherz ist es stets mondbeschienene Nacht. Dabei ist der Himmel jedoch niemals schwarz, sondern von einem tiefen Dunkelblau. Je nachdem, wie viel Spaß Ihre Spieler an einer Feenwelt finden, können Sie den Aufenthalt ausgestalten.

MÖGLICHE BEGEGNUNGEN

Tatsächlich ist das Auenherz bewohnt. Neben Tieren tummeln sich hier allerlei zauberhaften Wesen. Nachfolgend finden Sie ein paar beispielhafte Begegnungen.

DAS AUENHERZ

Das Auenherz ist eine Minderglobule (MGS 13ff.), ein Teil der Welt der Feen, der sich nah an der Lichtwelt befindet. Alles ist so, wie Pandlaril es sich erträumt. Die Globule spiegelt das wider, was aus Pandlaris Sicht Weiden ausmacht, darunter auch Details, an die sich außer ihr selbst wohl niemand mehr erinnert.

Der gesamte Ort ist von einer erfrischenden Kraft durchströmt: Jede Stunde gewinnen die Helden 1 LeP und 1W6 AsP zurück. Magie geht naturverbundenen Zaubern (elfische, satuari-sche, druidische und geodische Repräsentation) deutlich leichter von der Hand (Proben -3, alle Zauber kosten 1 AsP weniger, mindestens jedoch 1 AsP), allzu verkopfte Zauberkundige (vor allem gildenmagische Repräsentation) oder solche, die sich auf Geisterwirken verlassen (Schamanen), haben dagegen gewissen Probleme (jeder Zauber um 3 Punkte erschwert, dies gilt als *Spontane Modifikation*). Zauber, die den Elementen Wasser, Luft und Humus nahe stehen, oder solche wie KOMM KOBOLD lassen sich um nochmals 3 Punkte leichter wirken. Sprüche und Rituale mit den Merkmalen *Dämonisch* oder *Beschwörung* können nicht eingesetzt werden (einzige Ausnahme ist der Spruch WEISSE MÄHNE).

Tierwelt

Eulen, Wölfe, Raben, Bären und Füchse leben in dem Zauberwald, Hechte und Otter bevölkern die Gewässer. Alle sind von einer ausgesprochenen Friedfertigkeit und einige können sogar sprechen. Sollte ein Held auf die Idee verfallen, eines der Tiere zu jagen und gar zu erlegen, sieht Pandlaril dies gar nicht gerne! Als Strafe verwandelt sie ihn ebenfalls in ein Tier, als das er fortan im Auenherz leben darf – und muss. Nur eindringliche Bitten von ihm und seinen Gefährten können dies eventuell rückgängig machen.

Naturgeister

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Rauschen fährt durch die Blätter, und plötzlich meint ihr ein helles Lachen zu hören. Der Wind scheint sich an einer Stelle zu sammeln. Er beginnt im Licht des Feenmondes schwach bläulich zu leuchten und den durchscheinenden Körper einer jungen Frau mit wehenden Haaren und luftigen Kleidern zu formen. Ebenmäßige, feengleiche Züge bilden sich heraus, schmale Füße berühren den sanften Waldboden, und schon tanzt die Sylphe lachend um euch herum.

Es kann auch zu Begegnungen mit *Wasserflinkern* (Nymphen), *Windbräuten* (Sylphen) oder *Baumliebchen* (Dryaden) kommen. Diese flatterhaften Wesen können die Helden durch den Wald und zu Pandlaril führen, doch sie lassen sich schnell ablenken oder wollen den Helden (wie übermütige Kinder) immer neue Wunder zeigen.

Sollte ein Held sich in eines der zauberhaften Wesen verlieben, kann er schnell selbst zum Mittelpunkt eines tragischen Märchens werden.

Die Flüsse Weidens

Andere Menschen sind hier nicht anzutreffen, wohl aber menschen-ähnliche Erscheinungen: Die Personifikationen aller Bäche und Flüsse, die in den Pandlaril münden, sind hier vertreten: ein braun-gebrannter Jüngling (*Morlaill*, das Braunwasser), eine rötliche Schönheit (*Le'aba*, das Rotwasser) usw. Die Helden können durchaus das Gespräch suchen, doch die Angesprochenen sind von einem sprunghaften, feengleichen Charakter.

Auf den Truistein angesprochen, erklärt Le'aba, dass er ihr wehtut und sie immer weinen muss, wenn sie daran denkt – was sie auch gleich in die Tat umsetzt.

Die Pandlarilstöchter

An einem grünschimmernden Teich hocken zwei Pandlarilstöchter. Diese Feenwesen ähneln den Neckern, doch ohne deren Schönheit. Sie besitzen lange grüne Haare, emotionslose Züge, denen die Nase fehlt, bläulich-grüne Haut, Krallenhände mit Schwimmhäuten und einen Fischschwanz.

Ihr Wesen ist von einer verspielten Bösartigkeit, und so fragen sie die Helden mit lauernder Stimme: "Findet ihr uns schön?"

Da die wenigsten Helden eine Affinität zu fischschwänzigen Zwitterwesen haben werden, ist für eine überzeugende Lüge eine Überreden-Probe +7 (erleichtert um den halben TaW Betören und um weitere drei Punkte bei Sozialer Anpassungsfähigkeit) fällig. Bei Gelingen verschwinden die Feen kichernd in dem Teich. (Sie können allerdings auch die gefährliche Frage "Welche von uns findest du schöner?" nachschieben.)

Wenn die Pandlarilstöchter mit der Antwort unzufrieden sind, kriechen sie über das Land auf die Helden zu (ein unheimlicher Anblick: MU-Probe +3), um ihnen das Gesicht zu zerkratzen (1W6+2 SP). Die Helden werden sich nur schwerlich zur Wehr setzen können – denn wer will schon den Töchtern der Gastgeberin schaden?

Unvermittelt erklingt jedoch ein Wiehern und mit missmutigen Gesichtern ziehen sich die beiden Schwestern zurück. Hinter den Helden ist ein Einhorn erschienen, das kurz den Kopf neigt und dann spurlos zwischen den Bäumen verschwindet.

Auf der Durchreise

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein hellblauer Lichtschein erstrahlt plötzlich in dem Wald, als würde dort ein kleiner Mond umhereschweben. Ein wunderschöner, zweistimmiger Gesang dringt an euer Ohr, den keines Menschen Kehle erzeugen könnte. Erhaben und würdevoll bewegt sich ein Zug von einem Dutzend Elfen durch die Welt des Auenherzes.

Neben den Bewohnern des Auenherzes halten sich hier auch andere Wanderer auf: Elfen, die sich auf dem Weg in die Lichtwelt befinden. Von einem Lichtträger angeführt, schreiten sie langsam und geheimnisvoll durch Pandlariis Welt. Sie werden den Kontakt mit den Helden (auch elfischen) fürchtend meiden, da dies sie in die Stofflichkeit zurückreißen könnte.

DIE HERRIN VOM SEE

Nach kurzer Zeit können den Helden Parallelen zum Bärwald auffallen (Sinnenschärfe und Orientierung). Wenn sie sich daran orientieren, gelangen sie zu einer mondbeschiedenen Lichtung, die der Pandlariisquelle stark ähnelt, aber ungleich größer ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immitten der etwa hundert Schritt durchmessenden Lichtung ruhen drei mächtige Felsen, die eine Art Halbkreis bilden und viel größer sind als auf der euch bekannten Lichtung. Sie wirken fast wie ein Haus. Auf ihnen ruht ein mächtiger, fein verzierter Rundschild wie ein gewölbtes Dach. Auch hier sprudelt ein silbernes Band schnell und klar aus dem Untergrund.

Da erscheint ein warmes Licht im Eingang des eigenwilligen Hauses und in einer fließenden Bewegung gleitet eine schlanke Frauengestalt heraus. Lange silberne Haare umrahmen ihr wunderschönes Gesicht mit den unergründlich tiefen, uralten Augen. Sie ist in ein hauchdünnes, weißes Gewand gekleidet, das scheint, als wäre es aus purem Mondlicht gewoben.

"Ich grüße euch", spricht sie mit sanfter Stimme.

DAS GESPRÄCH MIT PANDLARIIL

Die Helden erleben einen schönen Moment, der nur wenigen Sterblichen zuteil wird: Sie stehen im Auenherz und reden mit der hohen Fee Pandlariil. Sie als Meister stehen vor der schwierigen Aufgabe, diese Begegnung würdig zu gestalten.

Über das Wesen Pandlariis

Pandlariil ist eine den Helden wohlgesinnte Erscheinung, aber dennoch ein fremdartiges Wesen. Sie ist weit mehr als eine Fee, wie sie den Helden zum Beispiel in Alberrnia begegnen kann: Sie ist die Personifizierung der Lebenskraft eines ganzen Landes. Als solche und als Wächterin über die im Neunaugensee schlafende Bestie denkt sie nicht menschlich und vor allem in anderen Zeiträumen – sogar in noch größeren als Trolle oder Riesen. Durch ihre Verbundenheit zu diesem Land und dem dort gedeihenden Leben verspürt sie eine gewisse Nähe zu den Sterblichen. Sie weiß, dass ihre Aufgabe auch die Menschen vor namenlosen Verderben schützt, und seit den Zeiten Issegrens des Alten vor anderthalb Jahrtausenden versteht sie es auch, diese in ihre Pläne einzubinden. Allerdings kennt sie auch die Kurzsichtigkeit und zerstörerische Selbstsucht der Menschen: Als der blutige Herzog Bernhelm vor 400 Jahren den Efferd-Tempel zu Tallopp niederbrannte, schwächte er die Kraft der Fee erheblich.

Von ihren menschlichen Gästen erwartet sie respektvolle Huldigung. Machen Sie den Helden bewusst, dass sie einem uralten und mächtigen Wesen gegenüberstehen, das ihnen die Gunst erwiesen hat, sie in seinem heiligsten Ort zu empfangen. (Dies wiederum zeigt ihnen aber auch, dass Falbers Schicksal Pandlariil noch immer 'am Herzen' liegt.)

Die Beziehung zu Yolana

Pandlariil weiß, dass die Hexe und ihre Vorgängerinnen viel Leid über das Land gebracht haben. Um Yolana Einhalt zu gebieten, muss ihrem Wirken immer eine gute Kraft entgegenstehen. Der Tod der Hexe Luzelin hat jedoch eine Lücke hinterlassen, die bis heute nicht wieder ausgefüllt ist. Nur der Streik mit ihrer Tochter Raxia schränkt Yolanas Macht merklich ein.

Aus diesem Grund, aber ohne ihn zu erklären, wird Pandlariil die Bitte der Helden zunächst abweisen, denn sie anzunehmen hieße, das Märchen mit einem Sieg der dunklen Seite enden zu lassen. Für die Helden darf dies ruhig nach verletztem Stolz aussehen – ohne Frage schwingt eine Prise davon in Pandlariis Haltung mit.

Die Beziehung zu Falber

Pandlariis Interesse an Falber hat zwei Seiten: Zum einen reizt er sie wirklich als junger Mann mit wohlklingender Stimme (bei Feenwesen von Liebe zu sprechen, ist äußerst gewagt, es ist eher mit dem Verhältnis eines Kindes zu einem spannenden Spielzeug zu vergleichen), zum anderen hat er für sie auch einen pragmatischen Nutzen: Als Sammler und Erzähler von Sagen und Geschichten stärkt er die Kraft der Fee, denn er besingt die Mysterien der Alten Welt und erhält damit den Respekt der Einheimischen vor Pandlariil.

Wenn die Helden Pandlariil bewegen können, Falber ziehen zu lassen, dann bleibt ihr dennoch sein Nutzen erhalten (auch wenn sie ihn selbst entgegen ihres ursprünglichen Vorhabens nicht lehren kann).

Fragen an die Helden

Die nachfolgenden Fragen und Aussagen können Sie in das Gespräch einstreuen:

- ☛ "Wie lange ist dies nun her?" – "Und wie viele Menschenleben sind dies?"
- ☛ "Warum traut ihr Yolana?"
- ☛ "Yolana ist eine bössartige Kreatur, mit einer Seele, so finster wie die Urgründe des Pandlariin. Mich ihr zu beugen ist ein Eingeständnis, das das Weidener Land nicht an sie machen kann."

Argumente der Helden

Nachfolgend finden Sie ein paar Argumente, die die Helden anbringen und die zu einer Lösung führen können. Vermutlich wird Ihren Spielern noch mehr einfallen. Mit den oben gegebenen Erläuterungen zu dem Wesen Pandlariis sollte es Ihnen nicht schwer fallen, angemessen darauf zu reagieren.

- ☛ Das Gefühl des Eingeschlossenseins ist für einen Menschen untrüglich. Der Held, dem Falber im Traum erschien, kann seinen Geist öffnen und Pandlariil seine Erinnerung daran scheenken. Schaudernd wird die Fee zurückweichen, aber verstehen.

• Yolana wird ihr Wort halten, denn ihr schwarzes Herz wird mehr Freude an ihrem Triumph als an der derzeitigen Situation haben.

• Zudem können die Helden das Motiv aus dem *Lied vom Falken* anführen (siehe Seite 85): Lass deine Liebe fliegen und sieh zu, wie sie hoch am Himmel kreist, gehalten durch die Bänder der Liebe, die du im Wind flattern siehst und weißt, dass das Herz deiner Liebe bei dir ist. Vielleicht fühlt ein Held (oder Spieler) sich gar berufen, das Lied vorzutragen.

• Zu guter Letzt mag ein Held sich berufen fühlen, sein Leben der Fee zu weihen, um sie in ihrer Aufgabe zu unterstützen. Einzig der Fee, ihren Mysterien und den Göttern verpflichtet, wird er fortan durch die Landstriche Deres ziehen und versuchen, die alten Traditionen der Ritterschaft vom Alten Weg zu pflegen und zu lehren. (Pandlariil wird diesem 'Knappen der Fee' einen Ritter aus ihrer Gefolgschaft zuweisen, den Sie fortan als Mentor und väterlichen Freund führen können. Die *Ritter des Alten Weges* verkörpern das erzkonservative Rittertum und sind stets von einem Hauch des Mysteriums umspielt; siehe auch AB 87.) Wenn es der Wunsch dieses Helden ist, dass Pandlariil dafür ihr Versprechen gegenüber Yolana gibt und er dabei selbst schwört, fortan für die Fee zu streiten, wird sie einwilligen.

DAS VERSPRECHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Pandlariil seufzt, und ein Zittern geht durch die Bäume ihrer Welt. Für einen kurzen Moment wird der Silberschein des Mondes trüber, als eine einzelne dunkle Träne über die hellen Wangen der Fee perlt. Sie tropft von ihrem Kinn und landet in ihrer Hand.

Mit trauriger Stimme flüstert sie: "Dies ist mein Schwur: So Yolana von den Rotwassern ihr Wort hält, so Falber Falkenherr aus seinem Gefängnis entlassen wird und sie ihn fortan unbehelligt ziehen lässt, so ... so will auch ich ihn ziehen lassen."

Dann empfängt ihr aus ihrer Hand die Pandlariilträne, die zu dunklem Kristall erstarrt ist. "Und nun geht, sie wird euch schon erwarten."

KAPITEL IV – DIE FREIHEIT DES FALKEN

„Und wenn sie nicht gestorben sind ...“

Atmosphäre

Stimmung: Erlösung und Trauer

Musik und Geräusche: Wiederholung der bekannten Themen, melancholischer Abschluss

Dieses Kapitel stellt den Abschluss der Helden dar. Nachdem sie Pandlariil und den Silfürn verlassen haben, reisen sie zurück nach Balho und von dort nach Altnorden. An dieser Stelle können Sie ein paar der noch nicht verwendeten Begegnungen einbringen oder aber die Reise mit wenigen Worten abhandeln.

DAS TREFFEN MIT YOLANA

In den Gassen von Altnorden kommt es zu folgender Begegnung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schreitet durch Altnorden und eure Gedanken kreisen um das bald bevorstehende Treffen mit der unheimlichen Hexe. Neben euch rumpelt ein Fuhrwerk vorbei und an einer Ecke steht eine stämmige kleine Bäuerin mit einer Kiepe voller Äpfel. Als ihr vorbeikommt, lächelt sie euch freudig an. Sie hat ihr braunes Haar zu dicken Zöpfen geflochten, die vom Regen nun ganz nass sind.

Sie hält euch einen der saftigen Äpfel hin und fragt dann mit der Stimme Yolanas: "Willst du einen leckeren Apfel, mein Junge?" Euch ist, als kratze jemand mit einem rostigen Nagel über Schiefer.

Von hämischer Vorfriede getrieben, hat sich Yolana bereits vor ein paar Tagen in HARMLOSER GESTALT nach Altnorden begeben und erwartet die Ankunft der Helden. Wenn die Helden ansetzen zu sprechen, winkt sie ab und raunt ihnen zu: "Lasst uns nach draußen gehen – vor die Mauern."

Außerhalb der Stadt lässt sie die magische Maskerade fallen und sich alles erzählen. Wenn die Helden erklären, dass Pandlariil einverstanden gewesen ist, und ihr die Träne reichen, beginnt sie, wie wild von einem auf das andere Bein zu hüpfen, und steigert sich mit jedem grotesken Sprung weiter hinein in ein irres Gackern. Abrupt hält sie inne und fordert die Helden auf, ihr ganz genau zu erzählen, wie die Fee reagiert hat. Anschließend keucht und jöhlt sie noch eine Zeit lang weiter, dann beschließt sie, dass die Nacht die beste Zeit sei, zur Tat zu schreiten.

DAS ENDE DES FLUCHES

Zur Nacht verabredet man sich am Ufer des Altnordener Weihers. Die Menschen des Dorfes und die Fischer am Fluss werden in dieser Nacht von einer seltsamen Furcht gepackt; keiner wagt sich heraus, stattdessen kriechen sie alle früh ins Bett und suchen die Wärme ihrer Liebsten.

Der Regen prasselt auf die Helden nieder. Es steht zu befürchten, dass in dieser Nacht noch ein Sturm über das Land fegen wird. Als sie sich dem Ufer nähern, wartet dort bereits Yolana, einen Reisigbesen in der Hand. Bevor sie sich darauf schwingt und zu dem Trutstein hinüberfliegt, schenkt sie den Helden noch ein Lächeln, das sie zu fürchten gelernt haben: "Was ihr heute Nacht sehen werdet, werdet ihr nicht so schnell vergessen."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Yolana hat sich auf ihren Hexenbesen geschwungen und ist im Regen verschwunden. Den Trutstein nimmt ihr durch den nassen Vorhang nur als schwachen Schemen wahr. Ein schrilles Lachen schallt zu euch herüber, dann durchzieht ein Blitz mehrfach den Himmel. Inmitten des Sees ragt der finstere Felsen in die Höhe, umkreist von einer kleinen Gestalt auf dem Besen. Dann verschwindet die Erscheinung wieder, und ein zorniger Donner ertönt.

Beim nächsten Blitz seht ihr Yolana auf dem Trutstein tanzen. Ungeachtet des feuchten Grundes hüpfte sie schnell und wild umher. Ein greller Singsang, undeutlich und dadurch noch unheimlicher, dringt an euer Ohr.

Plötzlich nimmt das Brausen des Windes zu. Ein heulender Sturm peitscht das Rotwasser auf, er weht so stark, dass euch das Atmen schwer fällt. Gleichzeitig lässt der Regen jedoch nach, als hätte er sich entschlossen, dass er hier nichts zu suchen habe.

Dann zittert die Erde, und mehrere Blitze fahren aus dem Himmel herab in den Trutstein. Felsen werden abgesprengt und landen klatschend im Wasser. Der beißend kalte Wind treibt euch Tränen in die Augen, so dass ihr erst gar nicht wahrnehmt, was sich vor euch abspielt: Der Trutstein schmilzt! Er sackt in sich zusammen, wird weich und fließt in das Wasser. Da, wo er mit dem feuchten Element in Berührung kommt, vergeht er zischend in Dampf.

So schnell, wie es gekommen ist, ist das Schauspiel vorbei. Der Sturm legt sich wieder, und der Regen kehrt nicht zurück. Statt dessen reißen die dunklen Gewitterwolken auf und offenbaren das voll am Firmament stehende Madamal, dessen silbernes Licht die Szenerie erhellt.

Dort, wo vor wenigen Minuten noch der Trutstein stand, liegt nun eine flache Insel im Rotwasser. Darauf meint ihr eine zitternde Gestalt auszumachen.

Als sich hinter euch jemand räuspert, fahrt ihr erschrocken herum. Dort steht Yolana, den Besen in der Hand, so wie sie euch empfangen hat. Kein Zeichen von Anstrengung findet sich in ihrem Gesicht.

"Ihr könnt ihn euch holen", spricht sie und lacht.

FALKENHERZ

Mit einem Boot, das die Helden sich 'borgen' können (wenn sie sich nicht schon vorher eines besorgt haben), rudern sie zu der Insel. Dort hockt, auf die Knie gesunken, ein zitternder Mann um die dreißig, mit hellbraunen Locken und einem eigentlich schönen Gesicht, das nun aber von Erschöpfung und Verwirrung gekennzeichnet ist; Falber Falkenherz. Er trägt recht altnordische Kleidung und hält seine Laute fest umklammert. An die Helden kann er sich nur noch vage erinnern, sehr wohl aber an die Träume davon, lebendig eingemauert zu sein, die ihm in seiner Gefangenschaft stete Gefährten waren.

Er erinnert sich auch deutlich daran, wie er in die Lage gekommen ist. Wenn die Helden erklären, dass sie seinen Fluch gebrochen haben, dankt er ihnen mit heiseren Worten; noch fällt ihm das Sprechen schwer.

Wenn die Helden wieder mit ihm zurückrudern, wartet dort immer noch Yolana. Beim Anblick der Hexe zuckt Falber zusammen und weicht zurück. Doch Yolana spricht: "Mich musst du nicht mehr fürchten, mein Vögelchen."

Dann schwingt sie sich lachend auf ihren Besen und fliegt davon.



AUSKLANG

Die Helden haben die Aufgabe gelöst und Falber aus seinem steinernen Gefängnis befreit. Vielleicht werden sie ihn jetzt nicht alleine lassen, sondern ihm auch helfen, sich in der Welt zurechtzufinden, denn in den letzten 200 Jahren hat sich viel getan.

Falber wird ihnen auch den ganzen Hintergrund erklären. In Zuge dessen wird er nach Kupunda fragen, obwohl diese schon lange tot ist. Hierbei können die Helden sich aber zusammenreimen, dass Jobdan tatsächlich ein entfernter Nachkomme des Meisterbarden ist (oder zumindest dessen einstiger Geliebter).

Jobdan selbst wird die ganze Geschichte zur Kenntnis nehmen, weiß aber nicht damit umzugehen – sie übersteigt seinen pragmatischen Horizont, der aus Viehpreisen und geschäftlichem Erfolg besteht. Dennoch fühlt er sich verpflichtet, sich Falbers anzunehmen und für ihn (zumindest die erste Zeit über) zu sorgen. Die Helden erhalten die vereinbarte Belohnung, und Jobdan legt noch einmal fünf Dukaten pro Kopf drauf, damit sein Name mit der Geschichte nicht in Verbindung gebracht wird.

FALBERS SCHICKSAL

Falber wird es nicht lange bei Jobdan halten – zu viel trennt diese beiden Männer, als dass Blut es zusammenhalten könnte. Der Barde wird bald wieder die Weiden der Lande bereisen, um zu erfahren, was sich geändert hat, und um neuen Geschichten zu sammeln. Vielleicht schließt er sich auch eine Zeit lang den Helden an.

Sein Herz hat er jedoch endgültig an Pandlaril verloren, und er wird sich keiner anderen Frau mehr öffnen – seine Liebe gehört dem Wei-

PANDLARILS ABSCHIED

Zum Vorlesen oder Nachermöhlen:

Einmal noch blickt Falber zu der Insel. "Dies also war mein Gefängnis."

Dann erstarrt er. Ihr folgt seinem Blick und seht die silberhaarige Fee Pandlaril aus dem Rotwasser steigen. Falbers Augen weiten sich, er öffnet seinen Mund, um etwas zu sagen, etwas zu rufen, doch er bringt keinen Ton hervor. Mit zittrigen Beinen nähert er sich dem Fluss.

Pandlaril jedoch schüttelt traurig den Kopf und flüstert mit sanfter Stimme die Worte, die der Wind zu euch hinüberträgt: "Flieg, mein Falke."

Dann wendet sie sich ab und setzt sich an das Ufer. Mit Tränen in den Augen nickt Falber, dann dreht auch er sich um, einem unbekannten Schicksal entgegen.

Während ihr euch entfernt, erklingt hinter euch, mit zarter Stimme vorgetragen, das Lied vom Falken.

DAS ROTWASSER

Der Trutstein im Altnordener Weiberg gehört der Vergangenheit an. Anstelle des Felsens befindet sich nun in der Mitte des Sees eine kleine Insel, die jeder unheimlichen Magie. Sie scheint nur so vor Leben zu strotzen: Zu Beginn des Frühlings brechen hier die ersten Blumen durch die Schneedecke, und die Insel ist die letzte, die sich in die Farben des Herbstes kleidet. Bald, nachdem dort die ersten jungen Bäume und Sträucher wachsen, wird sie zu einem beliebten Treffpunkt für Liebende. Das Rotwasser behält dennoch seine rote Färbung bei, die es ab dieser Stelle annimmt. Man erzählt sich schließlich, es symbolisiere das Herzblut, das immer und zu jeder Zeit gelassen wird, wenn die Liebe aufrecht ist.

dener Land. Aus dem lustigen Barden ist ein melancholischer Mann geworden. Wenn er an den Höfen und in den Tavernen Lieder anstimmt für die Frau in seinem Herzen kann sich niemand dem traurigen Zauber seiner Stimme entziehen, und bald ranken sich viele Erzählungen darum, wer diese Frau ist und welch tragisches Schicksal den Sänger getroffen hat.

Gleichwohl wird er aber auch gegen Yolana vorgehen, wenn auch nicht offen. Heimlich beginnt er, Nachforschungen über sie anzustellen, um eines Tages ihre Zaubermacht zu brechen. Sicherlich bedarf er dabei immer wieder der Hilfe mutiger Helden. Und wenn er eines Tages Yolana besiegt hat, so hat er sich fest vorgenommen, einfach in das Wasser des Pandlaril zu steigen, um nur noch für seine Geliebte zu singen.

ZAUBERHAFTER LOHN

Für diese tragische Geschichte hat sich jeder Held 250 Abenteuerpunkte verdient, die Sie für besondere Ereignisse noch erhöhen können. Zudem gibt es *Spezielle Erfahrungen* in den *Talenten Geographie, Magie/Kunde, Sagen/Legenden* und *Überreden* sowie in häufig und erfolgreich angewandten Zaubern. Zauberende Helden dürfen außerdem durch den Kontakt mit dem Auserwählten den nächsten Abenteuerpunkt einer Spalte billiger erwerben.

Jobdan Boswitz, Rinderbaron

Jobdan Boswitz ist ein verhärmter, alter Mann mit hagerem Gesicht, der oft einen hohen Stuhlsagen trägt. Er ist einer der mächtigsten Rinderbarone Balibs, ein gnadenloser Mann, mit dem nicht zu spaßen ist. Die Kämpfe mit seiner Erzrivalin Marija Ganjanoff (siehe Schild 150) werden erbarmungslos geführt und haben Züge einer Adelsfehde. 1026 BF machte er von sich reden, als er während der Wagenschlacht vor Balibo seine Kuhburschen als Verstärkung schickte (siehe AB 103).

Als er von einem reisenden Jahrmarktszauberer das Märchen vom Trutstein hört, fühlt er sich plötzlich seltsam berührt, und eine unbestimmbare Melancholie erfasst ihn. Um der lästigen Empfindungen Herr zu werden, beauftragt er einige Abenteurer, der Suche auf den Grund zu gehen; er befürchtet, dass die Angelegenheit seinem Ruf schaden könnte, wenn diese Gemütschwankungen in Balibo bekannt werden würden.

Geboren: 969 BF **Größe:** 1,84 Schritt
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: gnadenloser Rinderbaron
Herausragende Eigenschaften: KL 15
Wichtige Nachteile: Goldgier 10, Gefühlskälte 6
Herausragende Talente: Handel (Nutz- und Schlachtvieh) 14 (16), Selbstbeherrschung 12, Tierkunde 11, Überreden (Einschüchtern, Feilschen) 15 (17), Viehzucht (Rinder) 10 (12)

Yolana von den Rotwassern

„Und umtost vom jugendlichen Hauch wirbelnder Böen, deren Staub selbst den schärfsten Stahl stumpf macht, umzuckt von dunklen Blitzen, die aus finsternen Wolken schreien, stand Yolana auf dem Grab Luzelins – und tanzte.“

—Gwynna die Hex' im Gespräch mit der Kaiserin Oberhexe Heidruna

Die Weidener kennen viele Schrecken. Einer davon ist das finstere Hexenweib Yolana von den Rotwassern. Niemand vermag etwas Gutes über sie zu sagen und man schreibt ihr allerlei Gräueltaten zu. Jedes Kind kann Schreckgeschichten über sie erzählen und wenn sie auch mitunter abergläubisch übertrieben sind, so treffen sie im Kern doch zu. Yolana besitzt ein schwarzes Herz.

Ein Mensch jedoch vermochte es zu rühren: der Barde Falber Falkenherz, den sie aus Eifersucht darüber, dass er sich gegen sie entschied, von Stein umschließen ließ. In diesem Abenteuer stehen die Helden vor der schwierigen Aufgabe, Yolana dazu zu bringen, den Fluch aufzuheben. Der Weg dazu führt über ihre Gehässigkeit: Wenn die Fee Pandlaril ihr gegenüber Eingeständnisse macht, willigt sie ein.

Ein Geheimnis, das Yolana umgibt, ist, dass sie – obwohl erst sechzig Winter alt – schon seit Generationen durch die Sagen der Weidener spukt.

Geboren: 11. Ingerimm 964 BF **Größe:** 1,61 Schritt
Haarfarbe: aschgrau **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: brillante Hexe und Dämonologin, das klassische 'böse Hexenweib'
Herausragende Eigenschaften: MU 18, IN 15, CH 16
Wichtige Nachteile: Grausamkeit 10, Raumangst 8, Unanschönlich
Herausragende Talente: Fliegen 14, Kochen (Tränke) 8 (10), Lehren 12, Magiekunde 13, Musizieren 8, Sich Verkleiden 14, Tierkunde 11, Pflanzenkunde 14, Sternkunde 12, Überreden (Lügen) 16 (18)
Herausragende Zauber: die meisten Hexensprüche (darunter auch seltsame) meisterlich bis brillant, alle bekannten Flüche
Besonderheiten: Yolana hat einen Pakt mit dem Erzdämonen Agri-moth geschlossen.

Yolanas Geheimnis

„In alten Schriften wird sie 'Yol-Ana' geheißen. Ein Name, der schwer zu übersetzen ist. Die Nachsilbe stammt aus dem Idira und bezeichnet den Lebensweg eines Wesens. Doch die Vorsilbe entstammt einer Sprache, die ich nicht zu übersetzen wage.“
 —Anselm von Höldeelingen, Baron zu Rotwasser

Hinter der Hexe Yolana, die seit Jahrhunderten durch die Geschichte Weidens und die Sagen der Bevölkerung spukt, verbirgt sich keine einzelne Person, sondern ein von einem finsternen Fluch überschatteter Abfolge von Hexen, die ihre schwarze Kunst und ihren Namen an die jeweilige Erbin weitergeben. 'Yol-Ana' ist ein Zustand, ein beschrittener Lebensweg in die Finsternis, der nicht zurückführt. Jede Hexe Yolana nimmt sich eine Schülerin (entweder eine leibliche oder eine Ziehtochter), die fortan den Namen Rasia (aus dem Idira 'Ra-Xia': Gegnerin/Antagonistin des Tages) trägt. Wenn Ra-Xia ihre Mutter und Meisterin Yol-Ana nach deren Tod beerbt, wendet sie sich ebenfalls dem finsternen Lebenspfad zu und wird zur neuen Yol-Ana; sie beerbt in jeglicher Hinsicht ihre Vorgängerin. Aus diesem Grund erscheint es in diesem Abenteuer so, dass die Yolana, die die Helden treffen, genau jene ist, die Falber in Stein tanzte – und sie wird die Helden auch in dem Glauben lassen (siehe Seite 80). Ihr Erbe gibt ihr allerdings auch als Einzige die Macht, den Fluch zu brechen, den ihre Vorfahrin über Falber sprach.

In der Gegenwart ist der ewige Kreislauf übrigens durchbrochen worden: Rasia vom Schwarzen Fluss hat sich gegen ihre Mutter gewandt und ist ihr eine erbitterte Gegnerin geworden. Um ihrem Schicksal als Yol-Ana zu entkommen, lebt sie heute unter dem Schutz der Eulenkönig Orophelia in den Grotten Luzelins im Blautann und wacht neben einem Splitter des Götterschwertes Siedenreich auch über ein Ei von unbekannter Herkunft (Schild 53). Es ist ungewiss, ob Yolana sich eine neue Ra-Xia als Schülerin holt, um die Tradition fortzuführen, oder ob der ewige Ablauf endgültig durchbrochen ist.

Wie weit Yol-Ana in die Vergangenheit reicht, ist ungewiss. Die elfische Herkunft des Namens lässt vermuten, dass schon die Elfen um dieses Phänomen wussten; zumindest haben sie es benannt.

Die Fee Pandlaril

„Sie hütet den See / vor dem Biest ohne Namen, das im See schlummert / seit den Tagen der Ahnen. Doch wird die Wacht / ganz allein ihr wohl sauer, so schwer ist die Pflicht / und so lang schon die Dauer. Nichtsdestotrotz hilft sie / mit schaffender Kraft den Menschen von Weiden, / die das Herz ihr entfacht.“
 —Teil eines alten Pergaments



Nach ihr tragen sowohl der Fluss Pandlaril als auch der unheilvolle Neunaugensee (der Pandlarin) ihre Namen, doch sie ist mehr als eine Quellnymphe. Pandlaril ist die personifizierte Lebenskraft des ganzen Weidener Landes, das der Fluss mit seinen Zuflüssen von Nord nach Süd durchzieht. Nach zwölfgöttlicher Lehre muss sie daher als mächtige Dienerin Efferds gehen, Druiden, Elementaristen oder Geoden würden sie wohl eher als Manifestation oder hohe Dienerin des Ele-

mentarherren des Wassers einstufen, vergleichbar mit dem Flusswater im Großen Fluss oder dem alten *Gevatter Yaquin*.

Viele Legenden umranken die Flussfee: So wache sie seit Urzeiten über das Ungeheuer, das im Pandlarin schlafen soll, und vor über 1.500 Jahren soll sie das sagenhafte Schwert *Windsturm* an Isgrein den Alten gegeben und so das Rittersystem in Weiden begründet haben. Seit 1025 BF gibt es auch wieder eine Ritterschaft, die einzog ihr dient: die *Ritter der Alten Weiden* (siehe AB 87). Weitere Mysterien rund um Pandlaril finden Sie in dem Band *Schild des Reiches*.

In diesem Abenteuer liegt sie im Streit mit der Hexe Yolana, die das sturte Element Erz verkörpert und die dämonischen Widersacherin allen Lebens ist.

Die Silberküttenin

Eine Beschreibung der Feenbotin mitsamt Spielwerten finden Sie auf Seite 82. Bisher ist so gut wie nichts über diese Frau bekannt – nicht einmal ihr Gesicht, das sie stets unter dem fein ziselierten, silbernen Topfhelm verbirgt, noch ihr Name. (Es heißt jedoch, dass ein Ritter des Alten Weges einmal in seinem Leben das Gesicht der Silberküttenin erblicken darf, sofern er sie in der Tiste schlägt.)

Sie trat bereits wiederholt als Heroldin ihrer Herrin in Erscheinung und war den Weidenern stets eine große Hilfe, wenngleich sie von diesen aufgrund ihrer Mystik auch gefürchtet wird. Sie ist eine formidable Kämpferin, sowohl mit dem Schwert als auch mit der Lanze.

Falber Falkenherz

Der schöne und talentierte Falber erregte die Aufmerksamkeit mächtiger Frauen und wurde aus Eifersucht mit einem Fluch belegt (siehe Seite 73). Nach seiner Befreiung ist er den Helden unendlich dankbar, es beherrschen ihn aber auch Schwermut (darüber, dass er Pandlaril fern bleiben muss) und Furcht (vor einer veränderten Welt).

Wenn er sich nicht den Helden anschließt, wird er bald wieder die Lande des mitnächtlichen Herzogtums bereisen und die Geschichten der Menschen sammeln, auch davon getrieben, einen Weg zu finden, Pandlaril aus ihrem Schwerk zu entbinden, ohne sich selbst zu gefährden.

Falber nach der Rückverwandlung

Alter: 31 (geboren 791 BF) Größe: 1,90 Schritt

Haarfarbe: hellbraun Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: brillanter Barde in einer ihm fremden Zeit

Herausragende Eigenschaften: CH 16, FF 15

Wichtige Vor- und Nachteile: Gut aussehend, Wohlklang; Raumangst 10, Weltfremd 7

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 12, Musizieren (Laute) 14 (16), Sagen/Legenden (Weiden) 11 (13), Singen (Minnesang) 12 (14)

DAS HERZOGTUM WEIDEN

Das Herzogtum Weiden ist die nördlichste Provinz des Mittelreiches, eingegrenzt vom Finsterkamin im Westen, dem Nebelmoor und Neunaugensee im Norden und den Sichelgebirgen im Osten. Das Leben im rauen Norden ist ohnehin beschwerlich, hinzu kommt die ständige Bedrohung durch Schwarzpelze, Goblinbanden, Raubritter und Dämonenknechte der Heptarchen.

Die größte Fläche ist von Wald bedeckt, in denen vornehmlich Wildschwein und Rotwild leben, aber auch Kleinwild und vereinzelt Bären. Entlang der Ebene des Flusses Pandlaril, der bei der Herzogenstadt Trallop in den Pandlarin (wie man hier den Neunaugensee nennt) mündet, weicht der Wald saftig grünen Wiesen, auf denen Herden von Balihöer Gelben, der hiesigen Variante der Bornländer Bunten, friedlich grasen. Im Herbst, der Zeit des Abenteuers, meinet Herr Effend es gut mit dem Land, manchmal zu gut, und dann regnet es mehrere Wochen ohne Unterlass.

Die Weidener an sich sind friedfertig und gastfreundlich (Travias Gastgebot wird hier sehr groß geschrieben), solange ihr Heim nicht bedroht wird. Zudem lassen sie sich gerne von allerlei Spukgeschich-

ten und Aberglauben verführen, halten aber auch an alten Sitten und Tugenden fest. Die Sprache hat sich hier in einer alttümlichen Form erhalten, und die besindianischen Tugenden sind nicht weit verbreitet. Bücher erscheinen dem Weidener eher suspekt; im rauen Alltag sind andere Dinge von Wichtigkeit.

Das Rittersystem blickt in Weiden auf eine lange Tradition zurück und hat sich hier eine uralte Form bewahrt. 'Neomodischem Kram' bringt ein Weidener Ritter wenig Verständnis entgegen. So haben sich alte Sitten erhalten, die in den anderen Regionen verloren gingen. Die rindrianischen Tugenden werden in dem Grenzherzogtum hochgehalten wie sonst an nur wenigen Orten, und die sprichwörtliche Herzogstreue der Weidener ist weithin bekannt.

Wie im gesamten Mittelreich gliedert sich auch das mitnächtliche Herzogtum in Grafschaften und Baronien. Die Provinzherrin ist Herzogin Walpurga von Löwenhaupt, eine melancholische, aber entschlossene Kämpferin, die in ihrem Leben viel hat erliden müssen. Eine ausführliche Beschreibung Weidens finden Sie in der Regionalspielhilfe *Schild des Reiches* ab Seite 50.

BALIHÖ IM JAHR 1030 BF

Einwohner: 3.500 (davon 800 in der Grafenstadt)

Wappen: auf Rot zwei silberne Wagenräder

Herrschaft: Burggräfin Ardaril Nordfalk von Moosgrund, beraten durch einen gräflichen Rat, Stadtmeister Angrist Bärenstein von Balihö

Garnison: 10 Ritter der An samt deren Gefolge und 20 Grenzzetler auf Burg Rauharsch, 20 Stadtwachen der Reichsstadt Balihö, 1 Banner Greifenbein der Herzoglichen Grünsöcke

Tempel: Phex, Rondra, Rahja, Travia, Praios, Effend (Schrein)

Befestigung: Stadtmauer um die Grafenstadt, die Südstadt besitzt keine Befestigung

Besonderheiten: Kriegsschule Schwest und Schild in einer Wasserburg nördlich der Stadt, 1000-jährige Eiche (die als Galgen dient und auf der Kraftlinie Hexenband steht), Unterteilung in Grafenstadt und Südstadt, mehrere einflussreiche Gilden

Wichtige Gasthöfe / Schenken: 'Silbertaler' (Viehtreiberkneipe, nicht ungefährlich, Q3/P4/S10), 'Kaiserstolz und Orientad' (Q5/P5/S12), Spielhaus 'Nordstern' (Q8/P9), Hotel 'Pandlaril' (Q8/P8/S22)

Gilden: Fluss- und Viehhändler, Tuchmacher, Brauer, Schmiede, Schneider, Bäcker, Zimmerer und Fischer

Stimmung in der Stadt: im Ochsenviertel häufige Streitigkeiten unter Kuhlurschen und den rivalisierenden Rinderbaronen (vor allem Jobdan Boswitz und Marja Ganjef); der Dolch sitzt locker und weithin herrscht Faustrecht. Die Grafenstadt hat sich hingegen einen ritterlichen Stolz bewahrt.

Quelle: *Schild des Reiches*, Seite 76

„Balihö ist ein Hort des Rittertums und der Traditionen. Und Balihö ist eine plattlos wackernde, schmutzige Stadt. Je nachdem, ob Ihr sie von Nord oder Süd betretet.“

—Parinor Goldquell, Sacer Ordo Draconis

Balihö hat zwei Gesichter: Zum einen die stolze, traditionsreiche und fest ummauerte Grafenstadt, Heimat des Weidener Rittertums und zwischen den Flüssen Pandlaril und Rotwasser gelegen. Sie hat eine grob dreieckige Form, an deren Spitze sich die Grafenburg *Rauharsch* auf einer Insel erhebt. Die Grafenstadt macht etwa ein Drittel der Stadtfläche aus und wird durch enge Gassen und schmale Fachwerkhäuser im Weidener Spitzgiebelstil geprägt. Hier finden sich auch die Tempel von Rondra und Praios, die *Markthalle* und die *Gräfliche Bibliothek*.

Das andere Gesicht ist die Südstadt (auch 'Ochsenviertel' genannt). In den wüchelförmigen Gebäuden und auf den ungepflasterten Straßen pulsiert das Leben. Hier residieren die Rinderbarone, denen Balihö seinen neuzeitlichen Wohlstand verdankt, und mit ihnen leben hier jene, die für oder durch sie arbeiten: Viehtreiber, Tagelöhner, Mietlinge, Handwerker, Geldverleiher und Vergütungsstätten jeglicher Art.

Neben Spielhäusern und Schenken finden man hier auch die Tempel von Phex, Rahja und Travia, den maroden *Schuldturm*, das *Stadtgericht* und den *Marktplatz* mit der berühmten 1000-jährigen Eiche. Eine Karte von Baliho finden Sie bei den Kopiervorlagen auf Seite 96.

ALTNORDEN

Einwohner: 700

Garnison: 1 Hand Altnordener Schwerter, 3 Dorfbütel

Herrschaft: Vogt Bärwiss von Dunkelstein

Tempel: Boron, Travia, Praios

Besonderheiten: Altnorden wird von einer Wehrmauer umgeben (das Mauertrecht wurde dem Ort nach dem Orkensturm 1015 BF verliehen).

Wichtige Gasthöfe / Schenken: Hotel 'Altnordener Weiber' (P6/Q7/S20), Gasthaus 'Zum Waldschrat' (P4/Q5/S12), Schänken 'Zum fröhlichen Waidmann' (P7/Q5), 'Zur Axt' (P4/Q4) und 'Zum Trutstein' (P6/Q5), Bordell 'Rahjas Freuden' (P5/Q5/S8)

Handwerk: Fischer, Krämer, Schmiede, Zimmermänner und Bogenbauer

Stimmung im Dorf: Zum einen macht den Altnordener durch die Anbindung an die Reichsstraße eine gewisse Weltoffenheit aus. Zum anderen wird er durch die Tradition und den Aberglauben seiner Vorfäter geprägt.

Eine Karte Altnordens finden Sie bei den Kopiervorlagen auf Seite 95. Einst war Altnorden der nördlichste Punkt des Alten Reiches, und noch immer wird der Ort durch seine Lage an der Reichsstraße II stark von Reisenden frequentiert. Seit ein paar Jahren besitzt das Dorf eine schützende Wehrmauer mit einem halben Dutzend Steintürmen. Der Bau wurde nach dem Zweiten Orkensturm 1015 BF begonnen und bewährte sich im Jahr 1026 BF, als die Schwarzpelze im Dritten Orkensturm die Stadt aufgrund ihrer Wehrhaftigkeit umgingen. Das Dorf liegt inmitten von Weideland. Innerhalb der Wehrmauer drängen sich die spitzgiebligen Fachwerkhäuser rund um einen Hügel dicht aneinander, als würden sie einander um Schutz ersuchen. Der flache Hügel wird von einer *Fluchtborg* (1) gekrönt, die 1015 vom Schwarzpelz fast völlig zerstört wurde. Seitdem ist sie nicht wieder instand gesetzt worden und wird heutzutage nicht mehr benutzt, sie gilt im Volk als verwunschen. Der Schultheiß *Bärwiss von Dunkelstein* residiert in einem *Gutshof* (2) am Rande des Dorfes. Der *Boron-Tempel* (4) ist der einzige der ganzen Grafschaft und darüber hinaus, so dass die Geweihten fast ständig unterwegs sind, um Bestattungen durchzuführen. Das *Haus des Götterfürsten* (5)

ist wenig besucht. Zwar ist er einer der wenigen des Herzogtums und zieht dadurch einige Pilger an, diese sind jedoch nicht sonderlich zahlreich.

Am *Marktplatz* (3) liegt der kleine *Travia-Tempel* (6). Am Markttag, wenn die aus Norden oder Süden kommenden Händler ihre Waren abschlagen, dient er auch als Gänse- und Fiermarkt.

Das beste Haus am Ort ist das *Hotel Altnordener Hof* (7). Früher hatte man von den teuersten Zimmern einen märchenhaften Ausblick auf den See und den Trutstein, nun blickt man von ebendiesen Zimmern (deren Übernachtungskosten merklich gesunken sind) direkt auf die Wehrmauer. Ebenfalls zu empfehlen ist das *Gasthaus Zum Waldschrat* (8), das von einem urigen Wirt geführt wird und gute Küche bietet. Ebenfalls Übernachtungsmöglichkeiten (doch weniger ruhig) bietet das *Bordell Rahjas Freuden* (9), sehr zur Freude der vielen Reisenden und zum Unmut der Geweihten von Travia und Praios.

Der Wirt der *Schenke Zum Trutstein* (10) weiß viele (zum Teil sehr phantastische) Geschichten über den verwunschenen Felsen und den Altnordener Forst zu erzählen, mit denen er vor allem Reisenden einen wohligen Schauer über den Rücken jagt. Die Einheimischen bevorzugen eher die Tavernen *Zum fröhlichen Waidmann* (11) und *Zur Axt* (12).

Zwei wundersame Örtlichkeiten prägen das Leben der Dörfler: der östlich gelegene *Altnordener Forst*, den man mit vielen abergläubischen Riten bedenkt, sowie der nördliche *Altnordener Weiber*, durch den das Rotwasser fließt und in dessen Mitte sich der *Trutstein* (13) erhebt.

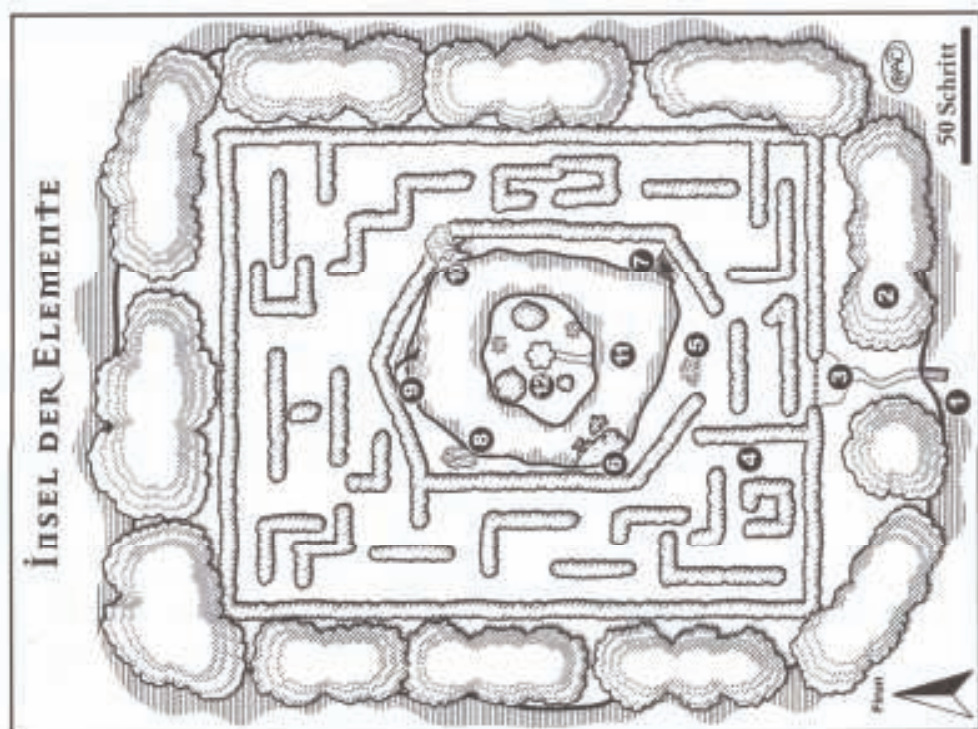
LANDESTYPISCHE BEGRIFFE

Nachfolgend sind ein paar Begriffe aufgelistet, die die Weidener für bestimmte Orte verwenden und die im Abenteuer auftauchen:

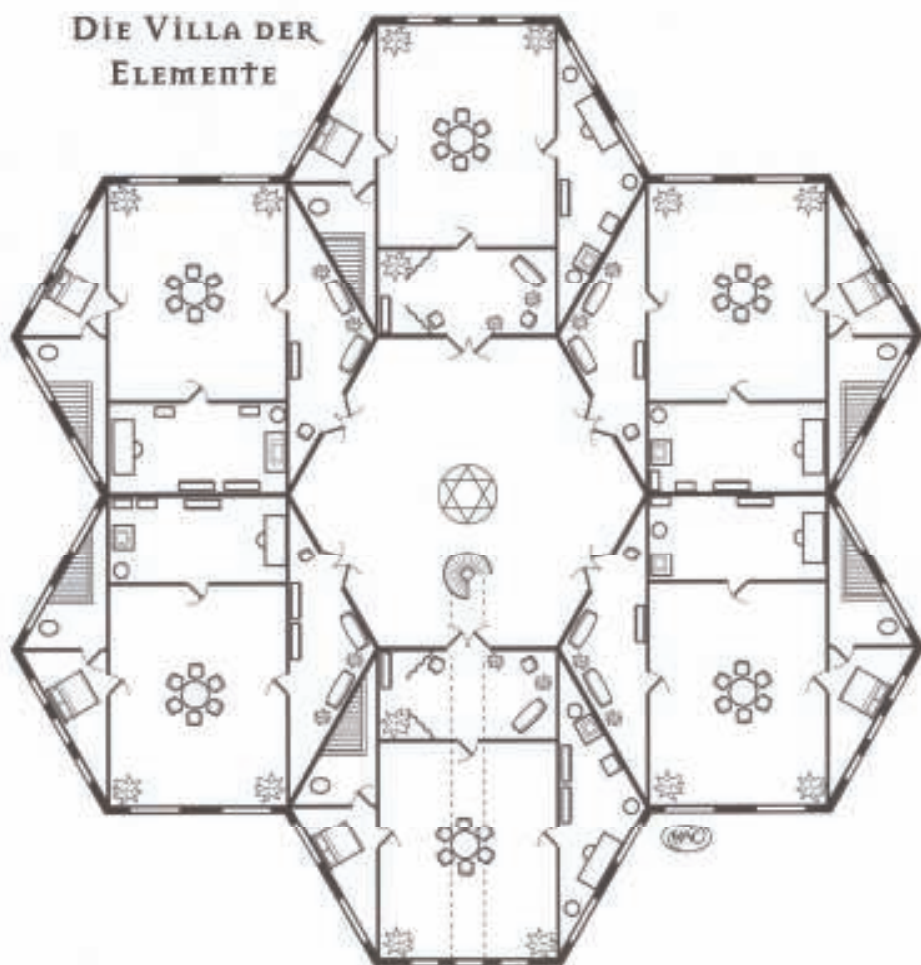
Awadir	das Grünwasser (Name des Flusses Pandlaril bis zu seinem Zusammenfluss mit dem Rotwasser bei Baliho)
La'aha	das Rotwasser (isd. 'der schnelle Fluss')
Morlaul	das Braunwasser (isd. 'schnell grabender Wasserlauf')
Pandlaril	der Auenfluss (isd. 'unheimlicher Strom zwischen Wald und Gras')
Pandlarin	der Neunaugensee (isd. 'unheimliches Gewässer der Auen')
Silbörn	der Bärwald (südwestlich von Baliho)
Vana	die Pandlarilsauen (die Ebene von Vana), aber auch die Wälder am Fluss (die Vana-Wälder)

KOPIERVORLAGEN

DER LETZTE WUNSCH

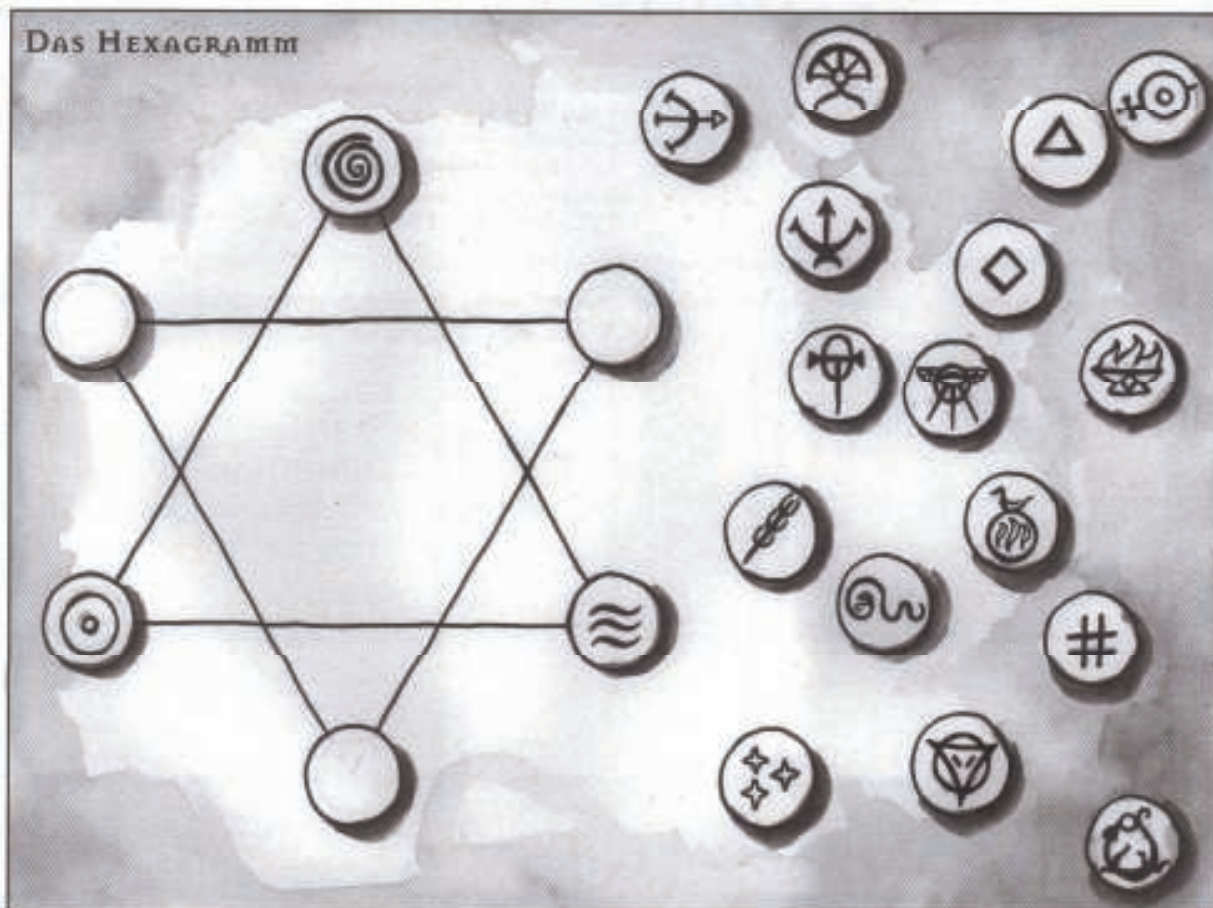


DIE VILLA DER
ELEMENTE



RIESIGE LIEBE

DAS HEXAGRAMM

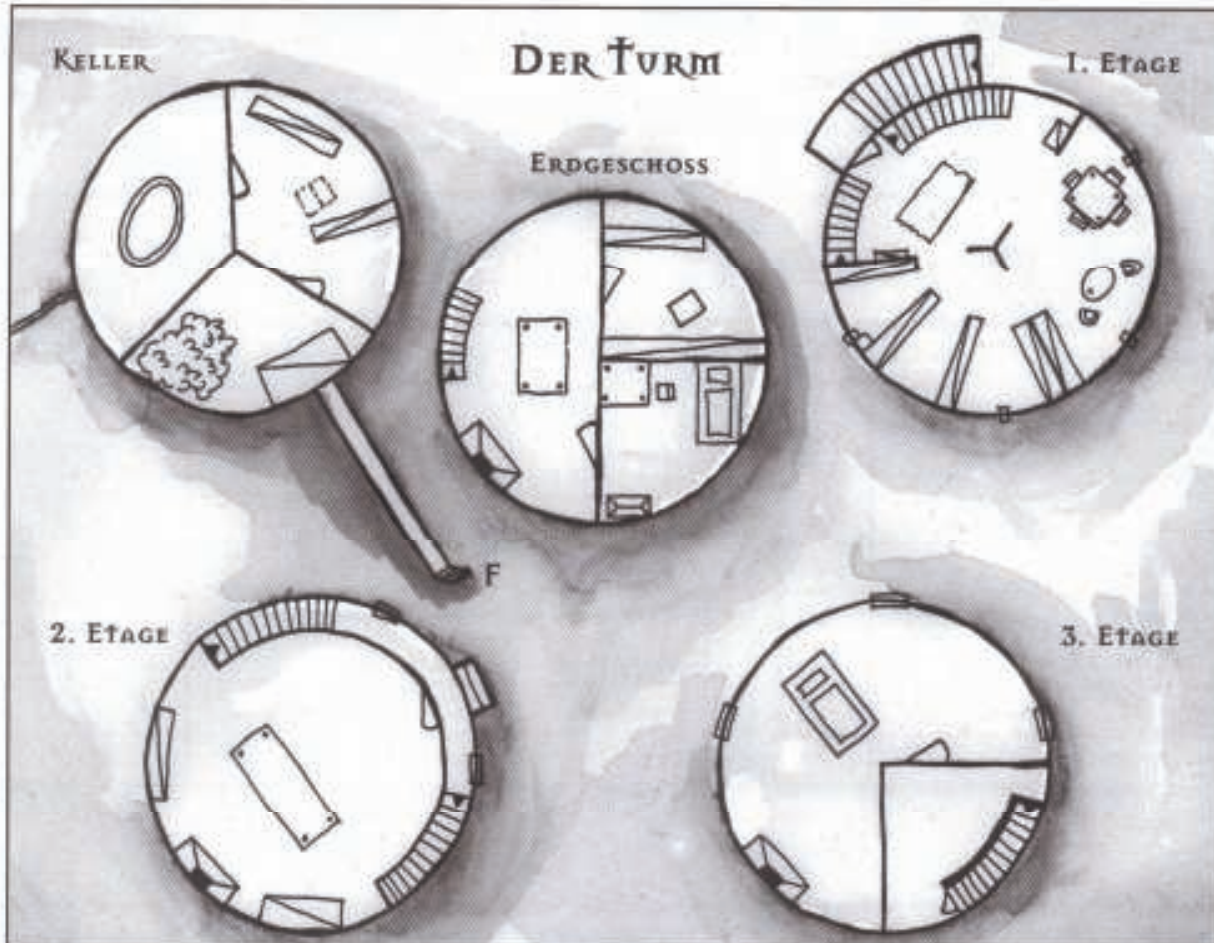


KELLER

DER TURM

I. ÉTAGE

ERDGESCHOSS



HELDENDOKUMENT

NAME *Tulzoff von Bornstein*

GP-Basis: *110*

RASSE *Mittelländer*

(Modifikationen): *+10 LeP. +10 AuP. MR -4*

KULTUR *Bornland / Landadel*

(Modifikationen): *+2 AuP*

PROFESSION *Jäger*

(Modifikationen): *+2 AuP*

GESCHLECHT *männlich*

ALTER *18*

GRÖSSE *1.78*

GEWICHT *78*

HAARFARBE *blond*

AUGENFARBE *blau*

AUSSEHEN

WAPPEN/PORTRÄT

STAND *Adel (Bronze)*

TITEL

SOZIALSTATUS *7*

FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND

VORTEILE & NACHTEILE

VORTEILE:

Adliges Erbe, Richtungssinn

NACHTEILE:

Aberglaube 7, Neugier 9, Prinzipientreue 5 (Zuverlässigkeit, Schutz der Hilflosen)

EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

	Modifikator	Start	Aktuell
Mut		11	11
Klugheit		11	11
Intuition		12	12
Charisma		10	10
Fingerfertigkeit		11	11
Gewandtheit		12	12
Konstitution		12	12
Körperkraft		11	11
Geschwindigkeit			

	Modifikator	Start	Aktuell	Zugkraft	Max. Zug
LEBENSUNKTE $(KO+RO+KK)/2$	+10	28	28		
AVSDAVER $(MU+RO+GE)/2$	+14	32	32		
ASTRALENERGIE $(MU+IN+CH)/2$		-	-		
KARMAENERGIE		-	-		
MAGIERESISTENZ $(MU+KL+RO)/5$	-4	3	3		
INI-BASISWERT $(MU+MU+IN+GE)/5$		9	9	☐ Körpergröße (DO+2)	WUNDSCHWELLE (KO/2), Modifikator: 6
AT-BASISWERT $(MU+GE+KK)/5$		7	7	☐ Körperkraft (DO+5)	
PA-BASISWERT $(IN+GE+KK)/5$		7	7		
FK-BASISWERT $(IN+FF+KK)/5$		7	7		

ABENTEUERPUNKTE

GESAMT: *460*

EINGESETZTE AP: *455*

GUTHABEN: *5*

DIE TAGEBUCH-EINTRÄGE

13. Effend 859 BF

Als ich heut ausm Wald zurückgekehrt, macht ich eyne jar erschrocklich Entdeckung. Eyn seyges Unspack hatt versucht, durch den jeheymen Kellergang in den Turm zu jekommen, um mich und minen Scholaren Pjelsov zu berauben. Doch dumm und eynfältich wie sie warn, tappten sie in eyne Falle mit dem Wyddernesselblytenstaub, so dass Glawaschanyana und ich die drey seygen Räuber bewusstlos voranden. Die jute Fey hat die Drey dann verwandelt, auf dass sie eyn Jahr lang zur Besinnung kamm und Leuyterung erfahen. So hat sie sie in drey Waldschräten verhexet, eynen von der Eych, eynen von der Tann und eyne von der Birk. Die Drey sollen aber erst wieder zum Turm kommen, wenn alle vier Jahreszeyten eynmal jewechselt ham.

Zur Ryckverwandlung fyft es dann eyne Paste zu braun, die den Dreyen auf die Augenlider jeschmiert werden mysse. Die Rezeptur lautet denn also:

So nehme man eynen Krug voll Hornygy frisch aus dem Walde, und Menge eyne Handvoll des Kobollis Moos hintzu. Daryn gebe man dann eyn Haar der Fey, weylche die Wandlung aus-

gesprochen hat, hintzu. So hat man nun die composita stasis, weylche die Bannung symbolysiere. Drey Tränen vom Fuchse gebe man nun hinein, so dass Trauer und Syfne der Paste innewohn. Schließlich seyht nur noch die composita mobilis. Eyne zerrissne Eulensfeder streue man darüber, dann geb man frysches Wasser hintzu, welches sich am besten noch im Wandle befynde, so wie fallender Schney. Schließlich verreyre man alles bei zugigem Winde, so dass eyn gylten Past entstehe, die man dem Verwandelten auf die Augenhyder schmiere.

1

7. Phex 859 BF

So jilt es morgen, eyne ganz besondre Inkredenzye zu finden: den Staub vom Morgendornstrauche, mit fryschem Tau bedeket. Ich wend mich also fryh aufmachen, den Staub zu besorgen.

2

EICHHORN SCHWEIF UND SCHMIEDE SCHÜRZE



Höret, höret!

Gesucht werden mutige und standhafte Recken,
die sich von den Fährnissen der Wildermark
und den Gefahren der alten Reichsstadt
Wehrheim nicht schrecken lassen. Ein jeder,
der für den Segen der Götter und auch
weltlichen Lohn sein Schwert in den Dienst
einer guten Sache stellen mag, finde sich
darob in der Schmiede Thorn Eisingers im
Südviertel ein.

Im Namen der Hohen Zwölfe,
Ingerimmt voran!
Thorn Eisinger
Schmied der Hundert Helden



FALKEPHERZ

ALTNORDEN



1. Alte Fluchtburg
2. Gurdorf
3. Marktplatz
4. Boren-Tempel
5. Praios-Tempel
6. Travia-Tempel
7. Hotel Altnordener Hof
8. Kloster des Heiligen Wilschaden
9. Boudell Rajas Freuden
10. Schenke Zum Trutstein
11. Schenke Zum fröhlichen
Waldmann
12. Schenke Zur Art
13. Trutstein



- 1: Burg des Grafen
- 2: Rondra-Tempel
- 3: Praios-Tempel
- 4: Markthalle
- 5: Gräfliche Bibliothek der Klugen Undra

- 6: Travia-Tempel
- 7: Armenhaus der Badilakaner
- 8: Rahja-Tempel
- 9: Phex-Tempel
- 10: Spielhaus Nordstern
- 11: Spielhaus

- 12: Spielhaus
- 13: Schuldturm
- 14: Herzogliche Garnison
- 15: Stadtgericht
- 16: Marktplatz

AVSHANG

Auswärtige Abenteurer für wichtige
Nachforschungen gesucht!
Bezahlt wird in harten Dukaten!
Interessenten fragen im Silbertaler
nach Birsä Gerdenfeld.

DAS LIED DES RITTERS

«Es hat mir an dem Herzen vil dücke wê getân,
das mich des gelustes des ich niht mohte hân
noch niemer mæc gewinnen; daz is schedelich;
ione mein ich got noch silber, es ist den liuten geleich

Ich zûch mir einen valken mære danne ein jâr,
dô ich in gezamete als ich in wolte hân
und ich im sin gevidere mit gotâc wot bewant,
er huop sich uf vil hôhe und floug in anderiu lant.

Sit soch ich den valken schône fliegen:
er fuorte an sinem fuoere slûne riemen,
und was im sin gevidere alrôt guldin.
travia sende si zesamene die gerne geliep wellen sint»

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 aufschwingernder Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. 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.



MÄRCHENWÄLDER, ZAUBERFLÜSSE

REDAKTION: MOMO EVERS

AUTOREN: MATTHIAS FREUND, MICHAEL MASBERG,
SEBASTIAN THURAU UND ULI LINDNER

Märchenwälder und Zauberflüsse ist der Folgeband von Verwunschen und Verzaubert
– der Abenteuersammlung um kleine Schicksale und märchenhafte Begegnungen.
Auch in diesem Band treffen aufrechte Helden fernab großer Schlachten und politischer
Umwälzungen auf Wesen, deren Schicksale und Nöte so zeitlos wie herzerregend sind: Riesen
und Feen, Hexen und Geister, Baumschrate und Elementare, verwunschene Magiertürme,
Wichtel, uralte Harnischträger und immer wieder Menschen mit ihren kleinen Sorgen und
Nöten benötigen die Hilfe wahrer Helden – jener, deren Ruhm sie dereinst von Lagerfeuer zu
Kamin weitertragen und deren Taten eines Tages den Stoff für neue Märchen geben werden.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die Regelwerke für Kampf, Magie und Sozialverhalten, deren Inhalt
enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu
führen. Kommt der passenden Regional-Spielhilfe in für den Meister hilfreich, aber nicht zwingend.

€ 18,00 [D] • CHF 32,40



9 783940 424020

ISBN 978-3-940424-02-0



www.ulisses-spiele.de

13040

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 153

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / NIEDRIG

ERFAHRUNG

(HELDEN)

EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
MAGIE, KAMPF

ORT UND ZEIT

BORNLAND, MARASKAN,
DAS MITTELREICH, SELEM
UND WEIDEN IN NAHEZU
BELIEBIGER ZEIT

