

SPHÄREN KRÄFTE

NR. 158
ERFAHREN

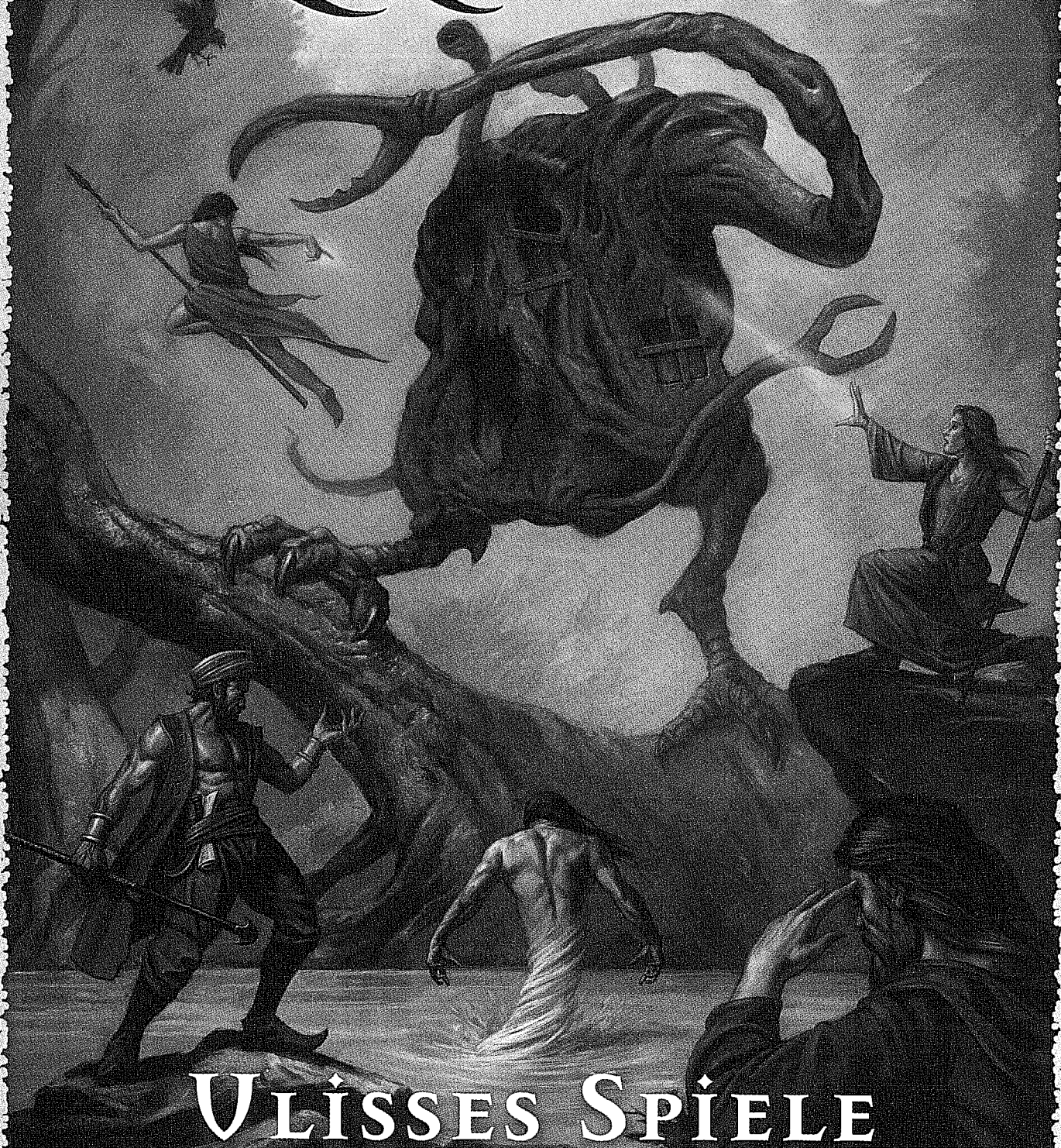


Das Schwarze Auge

13048

Das Schwarze Auge

SPHÄREN KRÄFTE



ULISSES SPIELE





AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET

DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

GESAMTREDAKTION UND LEKTORAT

FLORIAN DOFF-SCHAEFF,
THOMAS RÖMER

COVERBILD

ALAN LATHWELL

**UMSCHLAGEGESTALTUNG UND
GRAPHISCHE KONZEPTION**

RALF BERSZUCK

SATZ

CHRISTIAN LONISING

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN

ZOLTÁN BOROS, CARYAD, EVA DÜNZINGER,
FANGORFI, RYUD VAN GIFFEN, DANIEL JÖDEMANNI,
INA KRAMER, BJÖRN LENSING, FLORIAN STITZ,
SABINE WEISS

Copyright © 2008 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte

ISBN: 978-3-940424-26-6

Das Schwarze Auge

SPHÄREN KRÄFTE

EINE ANTHOLOGIE ZUM REGELWERK
WEGE DER ZAUBEREI

REDAKTION: TYLL ZYBURA

AUTOREN: LARS FEDDERN, MATTHIAS FREUND,
DANIEL JÖDEMANN, LENA KALUPNER
UND ULI LINDNER

INHALT

ZUM GELEIT	5	DER HERR DER RANZEN	52
VERGESSENES WISSEN	5	I. DER ÜBERFALL DER RANZEN	54
DAS ABENTEUER	6	II. IN DEN ALTSVELTSSÜMPFEN	59
DER WEG INS ABENTEUER	7	III. DER HERR DER RANZEN	68
DIE MAGIERKRIEGE IM ÜBERBLICK	11	ANHÄNGE	71
AUF DEN SPUREN DER MAGIERKRIEGE	13	DAS GLEICHGEWICHT DER MACHT	73
JENSEITS ALLER SPHÄREN	19	ÜBER DIESES ABENTEUER	73
IN DER GLOBULE VON FREMMELSHOF	20	EIN ABEND IN RASHDUL	74
WAS DIE ZUKUNFT BRINGT – EIN AUSBLICK	24	CHAMIB AL'RAPDJSASTRA –	
ANHANG I – DRAMATIS PERSONAE	25	DIE PENTAGRAMM-AKADEMIE	80
ANHANG II – DIE GLOBULE VON FREMMELSHOF	28	DEM DÄMONISCHEN AUF DER SPUR	86
HEXENTANZ	31	DAS RITUAL: ENTWEDER, ODER	90
EINE HEXE IN PÖTEN	32	ANHANG: PERSONEN	91
DER HEXENZIRKEL VOM BLAUTAPP	37		
DIE HÜTTE HÜMPERBEIN	42		
DRAMATIS PERSONAE	50		



ZUM GELEIT

Diese Anthologie beinhaltet Abenteuer, die die Welt der magischen Traditionen des Schwarzen Auges zum Thema haben, sie begleitet und unterfüttert damit das DSA-Regelwerk **Wege der Zauberei** vom Dezember 2007. Die vier Abenteuer dieses Bandes widmen sich dabei den beliebtesten Spielarten der aventurischen Magie: Der Gildenmagie in ihrer mittelländischen und tulamidischen Ausprägung sowie dem Druidentum und der Hexenzauberei. Dabei beinhalten alle Abenteuer auch allgemeine Informationen und Spielhilfen-Anteile zu ihrem speziellen Thema.

Das erste Abenteuer **Vergessenes Wissen** spielt im Mittelreich, wo die Helden an einer klassischen Expedition auf der Suche nach verlorenen Geheimnissen der Magierkriege teilnehmen, ausgerichtet von der renommierten Magiekundlerin Prishya von Garlischgrötz, und unterstützt von zwei magischen Orden. Im zweiten Abenteuer **Hexentanz** helfen die Helden einer jungen Hexe bei der Suche nach ihrer Mutter und geraten dabei mit einem wandelnden Hexenhaus aneinander. **Der Herr der Ranten** fordert die Helden im dritten Abenteuer heraus – in den Sümpfen des Sveltlandes können sie gemeinsam mit einem Druiden eine unheimliche Sumpfranzen-Plage eindämmen. Im vierten Abenteuer schließlich sind die Helden gefragt, **Das Gleichgewicht der Macht** an der Pentagramm-Akademie von Rashdul wieder herzustellen und das Schicksal der Akademie selbst dadurch zu retten – dafür müssen sie unheimliche Mysterien aus der langen Geschichte der Schule ergründen.

Keineswegs ist diese Anthologie nur auf magiebegabte Helden angewiesen, auch Kämpfer, Geweihte und andere Professionen werden ge-

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

AZ	Aventurische Zauberer
LC	Liber Cantiones
LCD	Liber Cantiones Deluxe
LdES	Land der Ersten Sonne
MdD	Meister der Dämonen
MGS	Mit Geistermacht & Sphärenkraft
MWW	Mit Wissen und Willen
RdF	Rückkehr der Finsternis
Schild	Schild des Reiches
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
WdH	Wege der Helden
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

braucht. Ziel der Abenteuer dieser Anthologie ist es vielmehr, einzelne magische Traditionen zu erkunden und die Helden an ihren Geheimnissen teilhaben zu lassen.

Tyll Zybura, Bielefeld im März 2008

VERGESSENES WISSEN

von Uli Lindner

Mit Dank für Ideen, Anregungen und Kritik an Björn Berghausen, Peter Diehn, Andre Jordan, Stefan Küppers, Christian Lange, Anton Weste und Tyll Zybura, sowie meine Testspieler Daniel Sauer, Michael Walther und Christiane Wagner

Stichworte zum Abenteuer: Magische Expedition, Relikte aus den Magierkriegen, Gildenpolitik, Sphärenreisen

Spielort: Punin, Ragatien, Eslamsgrund, der Limbus

Zeit: in einem beliebigen Jahr ab 1030 BF

Helden: 3-6 Helden mit Forscherdrang

Erfahrung: Erfahren bis Experte

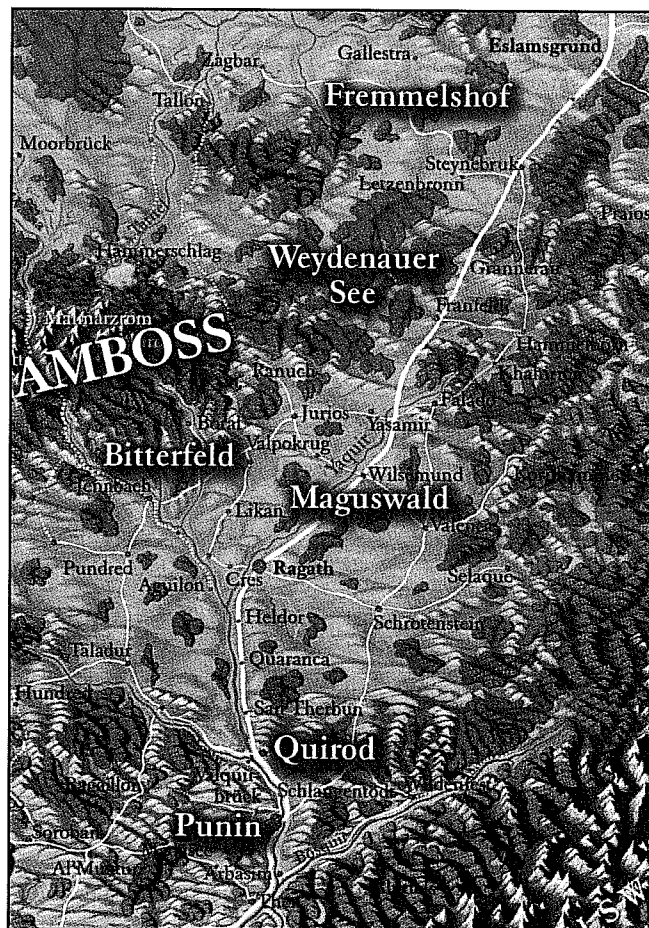
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

»Also konstatiere ich: Die kürzlich entdeckte Bedeutung der foci arcani zeigt erneut, dass das Wissen über die Zeit des bellum magicum selbst in unserer Zunft bestenfalls ungenügend zu nennen ist. Daher, werthe collegae, schlage ich vor, eine expeditio auszurüsten, um in nomine serpentis diesen Missstand zu beheben. Auch meine eigenen Aufzeichnungen zeigen, dass ...«

—Prishya von Garlischgrötz in einer Anhörung vor dem Großen Rat der Grauen Gilde, Ende 1029 BF

»... und somit denke ich nicht, dass wir die Bemühungen der werthen collega Prishya unterstützen sollten. In Anbetracht der Kosten scheint mir dies eher die Jagd nach Wolkenburgen einer einst so großen Frau zu sein. Das Geld der Gilde sollte nicht dazu dienen, den Ruf collega Prishyas weiter zu demontieren, auch wenn sie es selbst so wünscht. Stattdessen schlage ich vor, die Mittel besser ...«

—Sirdon Kosmaar in einer geheimen Besprechung des Gildenrates, Anfang 1030 BF



DAS ABENTEUER

In *Vergessenes Wissen* begleiten die Helden eine kleine magische Forschungsexpedition der großen Metamagierin und Sphärologin *Prishya von Garlischgrötz* in die einst von den Magierkriegen verheerte Region im Grenzgebiet von Almada und Garetien. Doch gerät das eigentliche Ziel bald aus den Augen, als die Helden und ihre Begleiter nicht nur den Krieg der Magier studieren, sondern sich mit einem Mal mitten in ihm befinden.

Ein Blick durch Ymras Augen – Was bisher geschah

440 Jahre vor unserer Zeit stand der Erzmagier Alvion Rohalion am höchsten Fenster seines Turms. Nicht weit von dem Städtchen Fremmelshof entfernt, in dem er schon seit Jahren in friedlicher Ruhe lebte, hatte eine kleine Armee ihr Lager aufgeschlagen. Doch täuschte ihn die geringe Zahl der Feinde nicht darüber hinweg, dass ihnen allen eine nicht zu unterschätzende Gefahr drohte. Denn dort lagerten Gegner, die sich der Macht von jenseits der Sphären bedienten. Gegner, die geradewegs von seinem Intimfeind Zulipan gesandt worden waren. „Flieg wie der Wind! Flieg nach Wagenhalt!“, flüsterte er seinem treuen Falken zu, der seinen Hilferuf zu den Freunden des Zirkels bringen sollte. Als er den Vogel gegen die aufgehende Morgensonne nicht mehr sehen konnte, drehte er sich um. Ein Ritual wartete auf ihn. Er hatte keine Wahl.

Nur wenige Wochen später war das rettende Heer endlich in Wagenhalt versammelt. Dutzende Magier waren erschienen, um dem Rohalsschüler Alvion beizustehen. Um ihrem Freund zu helfen. Um Fremmelshof nicht in Zulipans Hände fallen zu lassen. Und auch viele Waffenknechte, Helden und sogar Elfen aus dem Reichsforst hatten sich im Zirkel des Hexagramms eingefunden. Doch keiner von ihnen sah das Verderben kommen. Und niemand sollte später jemals herausfinden, was in Wagenhalt geschah und niemand sollte je wieder vom Hilferuf aus Fremmelshof erfahren.

Vor etwa fünf Jahren hob Prishya von Garlischgrötz ihren Zauberstab nach oben und richtete ihn auf einen der Plünderer in den Gassen Gareths, der wie vom Blitz getroffen schreiend zusammensackte. Mit verbissener Wut wandte sie sich um, um den nächsten Gegner zu finden. Weit über ihr zog die Fliegende Festung immer weiter gen Süden und verdunkelte schon fast ganz Gareth. Doch mit einem Mal hörte Prishya tiefes Summen, das schnell näher kam. Als sie sich entschlossen umdrehte, erstarrte sie für eine Sekunde. Borbarad-Moskitos! Nur Sekunden später waren die Monster über ihr und der brillanten Magierin wurde schwarz vor Augen.

Nur wenige Monde oder Jahre ist es her, dass sie sich über eine kleine Stele beugt. Ihre wenigen Begleiter halten furchtsam Abstand und ein zynisches Lächeln umspielt den sonst so verbitterten Mund der Großmagierin. Sollten die Narren nur um ihr Leben bangen, sie würden nie wissen, was wahre Furcht bedeutet. Furcht vor der Bedeutungslosigkeit. Furcht vor der Leere im eigenen Kopf. Furcht davor, an ihrer eigenen Unzulänglichkeit zu zerbrechen. Als die alte Magierin sich wieder dem Objekt ihrer Untersuchung zuwandte, spürte sie wieder dieses seltsame Gefühl in sich. Sie wusste, dass sie dies schon einmal betrachtet hatte. Und bei den Göttern, sie würde herausfinden, was sich dort in den Tiefen ihres Geistes vor ihr verbarg.

Vor kurzem hatte Prishya schließlich die Absage des Großen Rats erhalten. Man riet ihr davon ab, sich in irgendetwas zu verrennen. Riet ihr davon ab, ihre Reputation mit so etwas aufs Spiel zu setzen. Und Geld wollte man ihr erst recht nicht zur Verfügung stellen. Aber sie war auf diese vermeintlichen Collegae mit ihrem begrenzten Geist nicht angewiesen. Prishya hatte auch so die Geldmittel auftreiben können. Zwar nicht so viel, wie sie ursprünglich gehofft hatte, aber das sollte sie nicht schrecken. Als junge Adepta hatte sie ihre ersten großen Entdeckungen

gemacht, ohne Dutzende Magier und Speichellecker um sich herum zu haben. Warum sollte ihr das nicht auch jetzt gelingen? Fast spürte Prishya wieder ein wenig Leichtigkeit von ihr Besitz ergreifen, als sie von der Spitze des Elfenbeinturms gen Norden blickte. Dorthin, wohin ihre Suche nach Antworten sie bald führen sollte.

Ein Blick durch Fatas Augen – Was geschehen wird

Das Abenteuer beginnt für die Helden mit der Anwerbung für eine Forschungsexpedition unter der Leitung der renommierten Magietheoretikerin Prishya von Garlischgrötz, mit der sie nach der Öffnung eines versiegelten Labors unter der Puniner Akademie bald aufbrechen, um das Grenzgebiet zwischen Almada und Garetien nach Relikten der Magierkriege abzusuchen. Nachdem diverse Orte aufgesucht und manches kleine Abenteuer bestanden ist, wird die ganze Expedition jedoch an der Stelle, wo einst das Dorf Fremmelshof stand, in den Limbus gerissen. Als schon unnennbare Schrecken nach dem Blut der Lebenden gieren, kommt die Rettung durch ein zuvor gefundenes Kleinod, das die Expedition auf magischem Wege mit sich reißt, geradewegs auf eine drohende graue Mauer zu. Doch niemand zerschellt an der Barriere, stattdessen öffnet sich eine Art Tor – ein Tor zur in die Sphären entrückte Globule von Fremmelshof.

Hier finden sich die Helden mit ihren Begleitern auf einmal inmitten der Magierkriege wieder, nur wenige Stunden vor dem endgültigen Sturm der Dämonenhorden auf den tapfer standhaltenden Ort. In dieser fremden Umgebung gilt es nun, sich zurecht zu finden und Kontakte aufzubauen, was sich als schwierig genug herausstellt. Doch als in der unabwendbar scheinenden Schlacht der Turm des Erzmagiers Alvion von einem gewaltigen Zauber getroffen wird, brechen die Wände der Welt förmlich auf ... und die Helden befinden sich wieder dort, wo sie bei ihrem ersten Schritt in die Globule aufgetaucht sind. Denn der Fluss der Zeit existiert in der Globule nicht, es ist stets ein und derselbe Tag, der sich jedes Mal aufs Neue wiederholt. So wie er es schon seit Jahrhunderten tut. Nun ist es an den Helden, unter diesen verstörenden und fremdartigen Umständen einen Weg zu finden, Fremmelshof zu erlösen und einen Heimweg zu finden, während um sie herum die Magierkriege toben.

Forscher und Entdecker – Ein Wort zu den Helden

In *Vergessenes Wissen* ist eine Vielzahl an Professionen geeignet, um die Expedition zu begleiten. Besonders lohnend ist der Hintergrund natürlich für Magier, die als Experten für ihre jeweiligen Fachgebiete oder direkte Assistenten Prishyas mitreisen können, sowie für Entdecker und Gelehrte. Hofkünstler oder Schreiber können zur Dokumentation der Ergebnisse die Expedition begleiten, während Schriftsteller sich vielleicht eine Inspiration für eine neue Geschichte erhoffen. Selbst Domestike, Kurtisanen oder ähnliche Professionen könnten sich dem Zug als Leibdiener anschließen, denn an die Zivilisation gewöhnte Magietheoretiker möchten auch in der Wildnis nicht auf die Annehmlichkeiten des Lebens verzichten. Kundschafter sind hilfreich, da viele der von den Magierkriegen gezeichneten Orte in der Wildnis liegen, während alle kämpferischen Professionen als Geleitschutz fungieren können, da sich in der Gegend auch Räuber, Oger, wilde Tiere und Ferkinas herumtreiben.

Einstellung und Reputation sind kaum Kriterien, die eine Teilnahme an der Expedition verhindern. Prishya ist zum einen eher weltoffen in ihrer Einstellung zu Schwarz- und Weißmagiern (sofern es sich nicht um dämonenpaktierende Nekromanten oder hexenjagende Fanatiker sind) und kann zum anderen jede Hilfe auf ihrer Expedition gebrauchen.

ORT UND ZEIT DER HANDLUNG

Das Abenteuer beginnt in der almadanischen Capitale Punin und führt anschließend auf nicht näher festgelegter Route durch das nördliche Ragatien und Süd-Eslamsgrund, sowie später in eine Minderglobule im Limbus. Am Ende des Abenteuers wird die dezimierte Expedition wieder nach Punin zurückkehren. Das Abenteuer kann frühestens im Jahre 1030 BF beginnen (oder zu einem späteren Zeitpunkt, falls sie das Abenteuer **Zwischen den Fronten** entsprechend nach hinten verlegen), ist jedoch problemlos auch einige Jahre nach hinten verlegbar.

Die genaue Dauer des Abenteuers ist nicht festgelegt, vielmehr können Sie den Verlauf der Expedition nach eigenem Gutdünken festlegen. Auch wie lange die Helden in der Globule verbleiben ist nicht festgelegt, da der Zeitlauf dort anders ist als in Aventurien. In offiziellen Publikationen wird in Zukunft lediglich davon ausgegangen, dass die Expedition "einige Monde" nach ihrem Aufbruch nach Punin zurückkehrt.

DIE HELDEN ALS EXPERTEN

Die Ereignisse um die Arkanilstelen sind im Abenteuer **Zwischen den Fronten** aus Ehrenhändel nachzuspielen. Hier kommt es auf einem Turnier zu einer seltsamen Steigerung der Aggression der Anwesenden, hinter der ein Magier steckt, der die Relikte des Zulipan von Punin für ein großes Beherrschungsritual nutzt. Sollten die Helden die Gruppe gewesen sein, die den Arkanilfoki auf die Spur gekommen sind und den Magier zur Strecke gebracht haben, können Sie von Prishya von Garlischgrötz direkt eingeladen werden, die Expedition als 'Experten' für Relikte der Magierkriege zu begleiten, da Kenner der Materie rar gesät sind. So Sie den Aspekt der magischen Spurensuche in **Zwischen den Fronten** noch betonen, lässt sich aus den beiden Abenteuern eine Mini-Kampagne um Relikte der Magierkriege gestalten.

DER WEG INS ABENTEUER

Im folgenden Kapitel werden die Helden für die Expedition Prishyas von Garlischgrötz angeworben, öffnen eine versiegelte Kammer in den Katakomben der Akademie und treffen auf die übrigen Teilnehmer der Expedition. Bereits hier treten die ersten Animositäten innerhalb der Expedition zu Tage, während sich die Anführerin teilweise seltsam gebärdet.

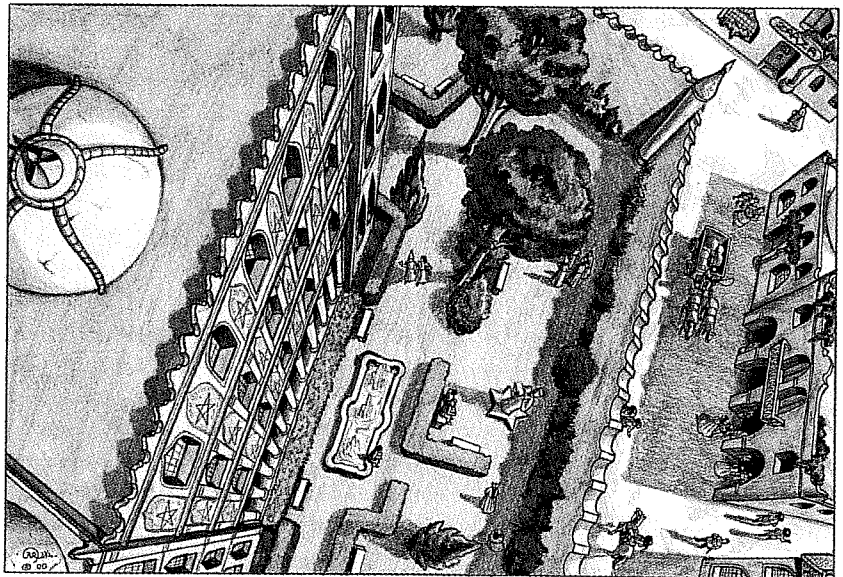
DIE ANWERBUNG

Das Abenteuer beginnt in Punin, wo in der ganzen Stadt Aushänge zu finden sind, dass die angesehene Prishya von Garlischgrötz wissbegierige Forscher und Magier sowie waffenfähiges Volk sucht für "eine im Namen der Herrin Hesinde ausgelobte Expedition, um den Schleier der Geschichte zu lüften, der über dem Reiche Rauls liegt." Dem Aushang ist zu entnehmen, dass man sich in den Privatgemächern der Magierin im Pentagrammaton einfinden solle. Von angemessener Bezahlung wird gesprochen, ohne genauere Angaben zu machen.

ALTERNATIVE EINSTIEGE

Neben Punin kann das Abenteuer auch in Angbar, Gareth oder Perricum beginnen. In diesem Fall werden die Helden jedoch entweder von dem Magier der Rohalswächter angeworben (Gareth oder Angbar) oder vom Mitglied der Grauen Stäbe in Dienst gestellt (Gareth oder Perricum). In diesem Fall unterstehen sie jedoch dennoch der Leitung Prishyas, da sie von den Ordensmitgliedern nur im Auftrag der Metamagierin, die die uneingeschränkte Führungsrolle in der Truppe einnimmt, angeworben wurden.

Somit ist es an den Helden, sich auf den Weg zur Akademie der Hohen Magie zu begeben. Dort werden sie in der prächtigen Eingangshalle von einem älteren Schreiber, der bei der Frage nach der Expedition der Metamagierin sehr skeptisch und gar ein wenig belustigt wirkt, in das direkt linkerhand gelegene Gesprächskabinett verwiesen, wo Prishya sie sicher bald aufsuchen wird. Sollten die Helden ihn näher zu dem Auftrag ausfragen, wird er nur mitteilen, dass dies eine private Angelegenheit der ehemaligen Spektabilität sei und nicht der Akademie. Er habe daher auch keine weiteren Informationen.



EIN GEFALLENES GENIE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tatsächlich wartet ihr nur etwa eine Viertelstunde, als die Tür aufschwingt und eine alte Magierin in einer prächtigen grünen Robe mit steifem Kragen eintritt. Auf ihrem Kopf trägt sie eine Widderkappe, in der rechten Hand hält sie einen Zauberstab aus spiralförmig gedrehtem Holz, an dessen Spitze sich eine goldene Drachenklaue befindet, die eine Kristallkugel hält. Das Gesicht der hageren Frau ist von Sorgenfalten und Alter gezeichnet, und auch als sie euch zunickt, zeigt ihr zusammengekniffener Mund keine Regung. "Hesinde und ihre Geschwister mit euch. Mein Name ist Prishya von Garlischgrötz.", begrüßt sie euch.

Prishya will sich an dieser Stelle vor allem ein Bild von den Helden machen und ihre Eignung prüfen. Da sie jedoch bislang zu wenig Freiwillige gefunden hat, wird sie die Helden in keinem Fall abweisen, so sie sich höflich und kompetent zeigen. Sollten sich unter den Helden Magier und Gelehrte befinden, wird sie sogar ein wenig auftauen und weniger geschäftsmäßig reagieren. Sollte dies jedoch nicht der Fall sein, wird sie betont distanziert bleiben und den Helden lediglich alle notwendigen Informationen mitteilen. Orientieren Sie sich zur Darstellung Prishyas an der Personenbeschreibung im Anhang auf Seite 25.

DIE MAGIERKRIEGE

Bei den Magierkriegen handelt es sich um einen aventurienweit ausgetragenen Konflikt um die Nachfolge des verschwundenen Rohal in den Jahren 590 bis 595 BF. In dieser Zeit stritten Magier aller Couleur um die Vorherrschaft in einzelnen Regionen, während die einfache Bevölkerung unter unvorstellbaren Schlachten, Dämonen, Chimären und allerlei magischen Plagen zu leiden hatte. Die Magierkriege kannten keinen Sieger, an ihrem Ende wurden viele Akademien von der aufgebrachtten Bevölkerung geschlossen und restriktive Gesetze gegen den Einsatz von Magie erlassen. Die geschwächten Magier hingegen, die sich inzwischen in die drei heute bekannten Gilden gespalten hatten, konnten sich kaum noch gegen Volkes Zorn wehren.

Das Wissen über die Magierkriege ist in Aventurien stark von Sagen und Legenden verwässert. Wahre Experten dieser Epoche gibt es kaum, da viel Wissen mit den Kämpfen und Auseinandersetzungen dieser Zeit verloren gegangen ist. Überlegen Sie anhand der Herkunftsregion Ihrer Helden und den Werten in *Sagen/Legenden* bzw. *Geschichtswissen* und *Magiekunde*, wieviel sie über diese Zeit wissen. Lassen Sie ihnen bei hohen Werten ruhig Informationen aus späteren Hintergrundkästen in diesem Abenteuer zukommen, damit sie vor den anderen Expeditionsteilnehmern mit ihrem Wissen glänzen können. Beachten Sie jedoch, dass nur Meister in den oben genannten Talenten wirklich tieferes Wissen über die Magierkriege besitzen.

- Bei der in dem Flugblatt erwähnten Expedition handelt es sich um ein Privatunternehmen der Magierin, bei dem sie von Gilde und Akademie keine Unterstützung erhält. Daher ist sie auf die Hilfe auswärtiger Abenteurer angewiesen. Über die Gründe für die mangelnde Unterstützung verliert sie kein Wort.
- Ziel der Expedition sind diverse Relikte der Magierkriege im Norden der almadanischen Grafschaft Ragath und der garetischen Grafschaft Eslamsgrund. Dieses Gebiet litt besonders unter den Kämpfen dieser Zeit. Zuvor möchte Prishya jedoch am Morgen des nächsten Tages eine versiegelte Kammer in den Katakomben der Akademie öffnen lassen.
- Diese Kammer gehört zur Hinterlassenschaft des Zulipan von Punin und ein Öffnen war erst jetzt nach der Entschlüsselung einiger Arkanil-Zeichen auf den Stelen am Dornenwald möglich. Diese Kammer soll von den Helden unter Aufsicht ihrer Assistentin Delilah Dailani geöffnet werden.
- Auf Basis der Erkenntnisse des hinter der Tür vermuteten Labors erhofft sich Prishya Ansatzpunkte, um bisher nicht näher untersuchte Relikte der Magierkriege im Grenzgebiet zwischen Almada und Garetien zu finden.
- Aus der Analyse dieser Relikte erhofft sich die Magierin Ergebnisse auf dem Feld der Antimagie, auch in Hinblick auf den Kampf gegen die Schwarzen Lande. Dass sie außerdem (und vor allem) von dem Verlangen getrieben wird, verlorene Erinnerungen wieder zu wecken, verrät sie den Helden nicht. Einfühlsame Helden (*Menschenkenntnis* Probe + 12) können dies jedoch bereits hier ahnen.
- Die Bezahlung der Helden soll für Magier, Gelehrte, Akademiekrieger und ähnliches Volk ein Dukaten am Tag betragen. Alle übrigen Expeditionsteilnehmer sollen 5 Silbertaler am Tag erhalten. Kost und Logis werden während der Reise von Prishya getragen.
- Mit größeren Schwierigkeiten rechnet sie nicht, einzig bei einigen angeblich verfluchten Orten könnten Probleme auftauchen. Wenn alles planmäßig läuft, soll die Expedition etwa einen Monat nach Aufbruch wieder nach Punin zurückkehren.

- Der Aufbruch selbst soll so schnell wie möglich erfolgen, spätestens in zwei Tagen.
- Neben den Helden nehmen noch einige andere Leute an der Expedition teil, darunter je ein Magier der Grauen Stäbe von Perricum und der Rohalswächter (siehe hierzu den Kasten auf Seite 11).

Sollten die Helden zusagen, an der Expedition teilzunehmen, wird Prishya keine Gefühlsregung zeigen. Helden mit ausreichender *Menschenkenntnis* (mindestens 8 TdP*) können aber das Gefühl haben, dass die Metamagierin deutlich erleichtert wirkt. Sie weist die Helden an, sich morgen in aller Frühe in der Akademie einzufinden, wo Adepta Dailani sie bereits erwarten würde.

HINAB IN DIE KATAKOMBen

Adepta Dailani (Personenbeschreibung siehe Anhang) erwartet die Helden wie angekündigt in der Eingangshalle der Akademie und führt sie nach kurzer Begrüßung schnurstracks zu einer tief in die Katakomben der Akademie hinabführenden Treppe. Ohne in den ersten beiden Untergeschossen auch nur anzuhalten geht der Weg bis in das dritte Geschoss unter Tage. Hier führt sie die Helden noch ein ganzes Stück durch das Gewirr aus unendlich erscheinenden unterirdischen Gewölben, die mit Laboratorien, Ritualräumen und großen Lagern voll Kisten und bizarrer magischer Gegenstände vollgestellt sind. Schließlich leitet sie die Helden einen engen und nur grob behauenen Felsgang entlang, an dessen Ende sich eine mit Schriftzeichen bedeckten Tür befindet.

DAS PORTAL

Hierbei handelt es sich laut Delilah um eine schon vor langer Zeit versiegelte Tür, hinter der Laboratorien des Zulipan vermutet werden. Bisher war es nicht möglich, das Portal zu öffnen, da die seltsam verstörende Muster bildenden Arkanil-Zeichen eine Art Schutzmechanismus darstellten. Dank der Forschungen der letzten Monde ist es jedoch gelungen, diesen Schutz außer Kraft zu setzen und auch eine auf dem Portal liegende Falle zu entschärfen. Das Öffnen, wofür ein Schlüsselwort benötigt wird, das Dailani bekannt ist, sollte also relativ ungefährlich sein.

Sollten die Helden die Adeptin die Tür öffnen lassen wollen, so wird sie höflich darauf hinweisen, dass sie vor allem als Beraterin dabei sei und die Helden als erfahrene Abenteurer mit der Erkundung der Räumlichkeiten betraut sind. Doch ist bei aller Neugier auch ersichtlich, dass Delilah sich offensichtlich ein wenig vor dem fürchtet, was vor ihnen liegen mag. Tatsächlich lässt sich das Tor nach der Nennung des Zhayad-Kennwortes leicht öffnen, hinter ihm liegt in völliger Dunkelheit ein gemauerter Gang verborgen, aus dem den Helden muffiger Geruch entgegenschlägt. Laute sind keine zu vernehmen.

Ein RÜCKBLICK

Die Laboratorien werden fälschlich Zulipan zugeschrieben, viel eher gehörten sie einem Gefolgsmann des Erzmagiers, der im Auftrag seines Herrn vor allem Zwerge sezierte und an den Hinterlassenschaften des Desasters von Punin forschte. Sein Auftrag war es herauszufinden, wie die vielen während des Desasters in den Limbus gerissenen Artefakte wieder zu erlangen seien, da dies durch normale Limbuserkundung bisher nicht möglich war. Doch stieß Zambronius bei diesen Forschungen auf zunehmende Probleme, so dass er des Limbologen Alvion Rohalion habhaft werden wollte, um dessen Wissen für seine Pläne zu nutzen. Gemeinsam mit dem chimärischen Heerführer Ugdald Eisenfresser wurde Zambronius von seinem Herrn ausgesandt, um den Erzmagier aufzuspüren, verschwand jedoch spurlos. Auch das zur Kommunikation mit seinem Schergen angefertigte Artefakt zeigte keinerlei Wirkung mehr, so dass Zulipan die Räume irgendwann nicht mehr benutzte und das Labor in Vergessenheit fiel.

IN DIE LABORATORIEN DES ZAMBRONIUS

An dieser Stelle finden Sie eine Übersicht über die einzelnen Räumlichkeiten der Laboratorien, anschließend eine Beschreibung des Zwergengeistes von Berolosch Sohn des Borgrim, der in den Katakomben sein Unwesen treibt und mit dem die Helden sich bei der Erkundung auseinander setzen müssen.

Hinter dem Eingang zu den Laboratorien befindet sich ein etwa fünf Schritt langer Gang, von dem linkerhand nach etwa zwei Schritt eine Tür abgeht und der am Ende eine weitere Tür aufweist. Die Wände des Ganges sind feucht und mit Schimmel bewachsen, einzelne Insekten und Käfer treiben sich herum. Aus einem Riss in der Decke tropft Wasser herab. Die Tür links ist morsch und kann mit Leichtigkeit eingetreten werden. Hinter ihr findet sich ein ehemaliger Schlafraum, der noch vergammelte Reste eines recht imposanten Bettes, eines Kleiderschranks, mehrerer Truhen und einer Anrichte aufweist. Dies war einst die Schlafkammer von Zambronius, doch hat dieser den Raum nie für sonstige Aktivitäten genutzt, so dass sich hier keine Informationen finden lassen.

Die metallene und gut erhaltene Tür am Ende des Ganges weist eine perfide Falle auf: Während die Klinke nur eine Attrappe und der Auslöser für eine mechanische Feuerfalle ist, verbirgt sich der wahre Eingang hinter der eisernen Dämonenfratze in der Mitte der Tür. Dort steht in Zhayad der Spruch "Dem Kundigen bringt das Maul der Niederhöhlen den Weg zum Wissen, dem Unkundigen jedoch Tod und Verderben" geschrieben.

Dies bedeutet schlicht, dass zum Öffnen der Tür das Dämonenmaul nach unten gezogen werden muss. Sollten die Helden jedoch zunächst die Klinke betätigen, ist ein leises Klacken und anschließend ein Zischen zu vernehmen. Mit einer Ausweichen-Probe +4 kann man dem folgenden Spektakel noch entkommen, andernfalls werden die Helden von einer aus einem Loch im Dämonenmaul austretenden Stichflamme versengt (2W+2 SP). Doch können die Helden hierbei noch von Glück reden, hätte die Falle doch früher noch den ganzen Raum mit Flammen erfüllt und ist nur auf Grund des hohen Alters in einem derart schlechten Zustand. Mit einigem Knobeln sollte den Helden das Öffnen der Türe gelingen, andernfalls kann sich Adepta Dailani einschalten, um den Helden zu helfen.

DIE ALCHIMIE- UND SEZIERKAMMER

Die Tür führt in einen großen Raum, der von einem noch gut erhaltenen Eichentisch dominiert wird, auf dem das Skelett eines Zwergen mit aufgesägtem Schädel liegt. Bei ihm handelt es sich um den bereits erwähnten Berolosch, der wochenlang untersucht und gequält wurde, bevor er von Zambronius bei lebendigem Leib seziert wurde. Dies ist auch der erste Ort, wo die Helden auf Beroloschs Geist (siehe unten) treffen können.

Diese Räumlichkeiten sind vor Luft und Wasser deutlich besser geschützt gewesen, so dass sich hier nicht nur verrottende Trümmer befinden. Auf einem Regal in der Ecke stehen mehrere (lange abgelaufene) Tränke nach Meisterentscheid sowie in Alkohol eingelegte zwergische Organe. Auf dem Schreibtisch finden sich stark vom Zahn der Zeit gezeichnete Schriftrollen, darunter auch genaue Aufzeichnungen der Experimente, denen der Zwerg unterworfen wurde. Interessanter für die Helden dürften jedoch Aufzeichnungen über Forschungen im Bereich des Limbus und mit Bezug auf das Desaster von Punin sein, die offensichtlich nicht in diesem Raum getätigt worden sein können. In den Unterlagen können die Helden auch den Namen Zambronius' und Andeutungen auf sein Verhältnis zu Zulipan finden. Nähere Informationen hierzu gibt dieser Raum jedoch nicht her.

Der Raum weist keine erkennbaren Türen auf und mag daher erst enttäuschend wirken, in einer Wand ist jedoch eine Geheimtür verborgen. Sollten die Helden diese Idee haben und die Wände ausführlich abklop-

fen, lässt sich die Tür bei einer Zwergennase-Probe +3 oder einer Sinnesschärfe-Probe +8 finden – andernfalls müssen die Helden durch den Traum Beroloschs auf die Lage der frei schwingenden Wand kommen.

DAS LIMBUS-LABOR

Hinter der versteckten Tür öffnet sich ein kreisrunder Raum, in dessen Mitte sich ein Podest erhebt, auf dem eine Art Kristallkugel mit mehreren Antennen steht. Rund um dieses Podest sind weitere kleine Stelen angebracht, die sich anhand mehrerer Gelenke verstellen lassen. Diese heute vergessene Apparatur diente nicht nur dazu, mit Schwesterartefakten Kontakt aufzunehmen (hierzu diente die Kristallkugel in der Mitte der Konstruktion), sondern hier konnte im Rahmen komplizierter Rituale auch der nähere Limbus erforscht werden. Hier finden sich weitere Aufzeichnungen, denen weitere Informationen über die Forschungen mit Bezug auf das Desaster von Punin zu entnehmen sind (siehe hierzu auch den Abschnitt 'Ergebnisse' weiter unten). Eine Tür führt weiter in einen anderen Raum.

DIE KAMMER DES DESASTERS

Diese beengte Abstellkammer wird von einer großen Schrankwand mit unzähligen Türen und Schubladen dominiert. Hier ließ Zulipan seinen Diener Zambronius alle erhaltenen Fundstücke des Desasters von Punin katalogisieren, um daran weiter zu forschen. Es findet sich fast alles, was nach der Katastrophe in den Räumlichkeiten der Akademie zurückblieb, säuberlich in einem noch recht gut erhaltenen Folianten katalogisiert und mit kleinen Schildern versehen.

Sollte einer der Helden unvorsichtigerweise einfach eine der Türen oder Schubladen öffnen, ohne sie vorher nach magischen Sicherungen zu untersuchen, wird er von einer noch aktiven Falle getroffen und erleidet einen HÖLLENPEIN mit 16 TaP*. Dieser von Zulipan gewirkte Zauber sollte dazu dienen, Zambronius oder die Wächter herbei zu rufen, falls sich jemand nach dem Verschwinden einiger erster Stücke noch an den gelagerten Schätzen vergehen sollte. Sollten Sie an dieser Stelle eine kämpferische Herausforderung wünschen, kann durch die Auslösung der Falle auch noch eine weitere Geheimtür aufgehen, durch die einige mit dem Schutz des Labors beauftragte Zwergenskelette oder -mumien auf die Helden zu stapfen. Orientieren Sie sich bei den Werten an denen der gewöhnlichen Skelette in WdZ ab Seite 227.

- Asche oder Schleim von sich einfach auflösenden Magiern.
- Mumifizierte Körperteile von Zauberkundigen, die nur teilweise in den Limbus gerissen wurden.
- Ein halbes Dutzend Zauberstäbe unterschiedlichster Machart. Einer davon ist mit einem ihn haltenden Skelettarm verwachsen ein anderer von irgendetwas in zwei Teile gespalten.
- Kleinere Artefakte nach Meisterentscheid, beispielsweise selbstschreibende Griffel oder leuchtende Hüte (orientieren Sie sich hierzu an SRD). Viele dieser Gegenstände sind auf Grund der magischen Energien des Desasters von übellaunigen Artefaktseelen beseelt. Lassen Sie den Helden ruhig hier bereits etwas zukommen, was ihnen im späteren Abenteuerverlauf helfen kann, wie beispielsweise Elfenstiefel, mit denen sich später unbemerkt in das Lager des Feindes geschlichen werden kann.
- So genannter 'Limbischer Staub', der sich teils Fingerdick dort ablagerte, wo die Energien besonders große Risse ins Sphärengefüge rissen.

Auffällig ist, dass einige der Schubladen und Türen leer sind, obwohl sich dort Namensschilder befinden. Meist handelt es sich dabei um Schmuckstücke oder Artefakte, den Beschreibungen nach zu urteilen. Diese verschwanden auf unerklärliche Weise, wie die Helden den Unterlagen des Magiers oder auch den Visionen Beroloschs entnehmen können.

VISIONEN EINES ZWergen

Der Zwerg Berolosch aus den Beilunker Bergen fiel Zulipan bereits früh in die Hände und wurde von dessen Schergen Zambronius lange auf der Suche nach dem Geheimnis der hohen Magieresistenz der Angroschim gequält. Schließlich wurde der Schwarzmagier jedoch ungeduldig und nahm eine Vivisektion vor, die jedoch auch nicht die gewünschten Ergebnisse brachte. Kurz darauf verlagerte sich seine Arbeit auf die Limbus-Forschung, Beroloschs Geist jedoch war durch die Schmerzen und das Grauen, welches er erlebt hatte, an das Labor gebunden. Später wurde mehrfach versucht, ihn auszutreiben, doch stets misslangen die Versuche. So war auch er einer der Gründe dafür, dass die Labore nach dem Verschwinden Zambronius' schließlich aufgegeben wurden.

Durch die Helden wird Berolosch erstmals seit über 350 Jahren wieder geweckt und verspürt eine gewisse Neugier auf die Ankömmlinge. Der ursprünglich sehr abenteuerlustige Geselle möchte gerne mit den Helden kommunizieren, kann dies jedoch nicht tun. Also schickt er ihnen an verschiedenen Stellen in den Laboren Gedankenbilder, um ihnen seine traurige Geschichte zu erzählen. Sollte ein *Medium* unter den Helden sein, könnte er denjenigen Helden sogar auf magische Weise übernehmen, um so tatsächlich einen Teil seiner Geschichte in Worte zu fassen.

Die Visionen des Zwergen finden Sie im Folgenden kurz so dargelegt, wie die Helden sie durch Beroloschs Augen sehen. Die Visionen überkommen stets nur einen einzelnen Helden (jenen, der bei einer Magieresistenz-Probe am höchsten über seinen Wert würfelt), der dabei in Ohnmacht fällt.

Verbringung ins Labor

"Kräftige Arme packen dich, halten dich fest. Ein Golem trägt dich in die finsternen Hallen. So haben sie dich also bei deinem Diebeszug geschnappt, armer Zwerg. Was sie wohl mit dir machen werden fragst du dich noch, doch deine Neugier er stirbt bald, als du den Tisch und die vielen blinkenden scharfen Instrumente siehst. Der Schwarzmagier in dem Raum dreht sich um und grinst dich dämonisch an."

Experimente

"Erneut beugt sich der Magier über dich, erneut durchzuckt Schmerz sämtliche Glieder. Doch der Mann ist wütend und schnaubt. 'Enthülle dein Geheimnis, Zwerg!' herrscht er dich verzweifelt an, doch du bist schon zu schwach, ihm irgendwas zu tun. Frustriert legt der Magier die Instrumente, mit denen er dich traktiert hat, zur Seite und wendet sich seinen Unterlagen zu. 'Irgendwie muss es doch herauszufinden sein, irgendwie muss diese Resistenz zu brechen sein' murmelt der Magier noch, als dir schwarz vor Augen wird."

Ein Dieb

"Da hat es doch tatsächlich jemand weiter gebracht als du, hat es unbemerkt in die tiefen Katakomben geschafft. Doch retten kann er dich nicht, zu fest sind die Ketten. Aber einen Schlag kannst du deinem Peiniger zumindest verpassen. Du verrätst dem Dieb die Geheimtür im Norden, und als er seine Beute davonschleppt, fühlst du eine tiefe innere Befriedigung, so als hättest du diesen Raubzug selbst unternommen."

Vivisektion

"Der Magier war ungehalten, sehr ungehalten. Er wusste, dass du dem Dieb alles verraten hattest. Dass du ihm ermöglicht hattest, die Sachen zu stehlen. Und dafür solltest du nun büßen. Er brauche dich eh nicht mehr, hatte der Magier gesagt, als er dich ein letztes Mal auf seinem Tisch festschnallt. Doch bei allem, was er bisher getan hat, hättest du es nicht für möglich gehalten, dass er solcher Grausamkeit fähig wäre. Während dein Bauch schon offen vor deinem Peiniger liegt und du kaum noch bei Bewusstsein bist, nimmt er die große Säge und setzt an.

Der Schmerz raubt dir den Verstand, als das Blatt der Säge dir tief in den Schädelknochen schneidet. Gnädige Schwärze umfängt dich."

Die Schergen werden entsandt

"Frei schwebend und doch nicht frei siehst du die dumpfe Szenerie vor dir. Sogar der Meister des Magiers ist heute gekommen, mit ihm eine schreckliche vierarmige Kreatur. 'Findet mir diesen verdammten Limbus-Pfuschler, ich will Ergebnisse sehen. Und zieht außerdem über Quirrod, dort sollen sich die gestohlenen Sachen derzeit befinden, hat der Hellscher gesagt. Bringt sie mir zurück, gemeinsam mit diesem alten Rohalsjünger. Und denkt dran, ich beobachte euch stets' weist er seine Schergen an, die dienstbeflissen davon eilen, eine große Kristallkugel mit sich führend."

Kein Kontakt

"Du kannst die Schreie des Magiers aus dem Nebenraum hören, kannst seine Flüche und sein Toben durch die Wände vernehmen. Du würdest lächeln, wenn du noch könntest. Immer noch konnte er mit seinem Artefakt keinen Kontakt zu seinen Häschern herstellen, seit drei Wochen nun schon. Hoffentlich schmort dein Peiniger schon lange in den Niederhöhlen. Hoffentlich."

Einsamkeit

"Die Tür wird geschlossen, ein letztes Mal. Schon oft haben sie versucht, dich zu bannen, doch stets vergeblich. Dieser Ort ist deine Heimat, du kannst nicht fort. Kannst nicht eingehen in die Welt der Ahnen, die dir beschieden. Dumpf schlägt die Tür ins Schloss und lässt dich zurück. Einsam."

ERGEBNISSE

Durch die Visionen des Zwergengeistes und die genauere Durchsicht der Unterlagen lassen sich mehrere wichtige Erkenntnisse gewinnen. Neben den bereits bekannten Zwergensexperimenten scheint Zulipan auch an den Überresten des Desasters von Punin geforscht zu haben. Diese Aufgabe übernahm hauptsächlich der Schwarzmagier Zambronius, der jedoch bei seinen Forschungen nicht weiter kam und sich daher auf die Suche nach einem bekannten Limbologen und Erzmagier machte, dessen Name jedoch nicht genannt wird. Wohin genau er sich begab ist nicht überliefert, doch weist die Vision des Zwergen auf Quirrod als erstem Ziel des kleinen Heerzuges hin.

Auch die materiellen Ergebnisse können sich sehen lassen, wird die Sichtung der Hinterlassenschaften und der Aufzeichnungen doch alleine schon eine Zeit dauern. Wichtigster Fund ist aber das Kommunikationsartefakt, das vorerst von Prishya an sich genommen wird. Derart mit Informationen versorgt setzt Prishya ein Treffen der Expedition, um das weitere Vorgehen zu besprechen, für den Nachmittag desselben Tages an. Den Helden bleibt somit nur ein wenig Zeit, sich frisch zu machen, bevor sie im Kartenzimmer der Akademie erwartet werden.

EINE ILLUSTRE GESELLSCHAFT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Nachmittag werdet ihr von der jungen Adeptin Delilah in das Kartenzimmer geführt, das von einem großen Tisch dominiert wird, auf dem eine Karte Aventuriens abgebildet ist, wie ihr sie in dieser Größe und in diesem Detailgrad noch nie gesehen habt. In den hohen Schränken ruhen unzählige Schriftrollen und Atlanten, andere kostbarere Stücke sind sorgsam hinter Glas aufbewahrt.

Um den Tisch sitzend warten bereits Prishya und ein anderer Magier. Dieser, in eine graue Robe mit rotem Skapulier gekleidet, ist von eher korpulenter Gestalt und lässt sich gerade von einem Leibiener etwas Gebäck reichen. Er nickt euch freundlich zu, als ihr

den Raum betreten. Sein edelsteinverzierter Zauberstab lehnt neben seinem Stuhl, ein Spitzhut zielt seinen Kopf.

Ein weiterer Magier von eher hagerer Gestalt steht mit verschränkten Armen in einer Ecke des Raumes und mustert euch kühl. Er trägt eine reinweiße Robe mit grauem Skapulier, seine Hände ruhen in ebenfalls weißen Handschuhen und halten einen schlichten und unverzierten Zauberstab. Seine stahlblauen stechenden Augen und der Bürstenschnitt lassen in ihm eher einen Soldaten als einen Magier vermuten. Erst nach einigen Sekunden nickt er euch knapp zu, so als müsse er sich erst ein Bild von euch machen.

Bei 6 TaP* in Magiekunde sind die beiden Magier anhand ihrer Roben als Mitglieder der Grauen Stäbe (graue Robe mit rotem Skapulier) und der Rohalswächter (weiße Robe mit grauem Skapulier) zu erkennen. Helden mit 6 TaP* in *Magiekunde*, 9 TaP* *Geschichtswissen* oder einer Spezialisierung in *Magiehistorie* kann auffallen, wie ungewöhnlich diese Konstellation ist, da die beiden Orden als nicht gerade befreundet gelten (siehe dazu auch den nebenstehenden Kasten).

Prishya stellt den ODL-Magier als *Hagwulf von Gerbaldsruh* vor, Hauptmann der Grauen Garden und einer der besten Antimagier der Puniner Akademie. Der Magier des OCR heißt *Pelmen Sonnentreu* und ist sowohl Experte für die Zeit der Magierkriege als auch ein Spezialist in der magischen Analyse. Beide Zauberkundige finden Sie im Anhang ab Seite 25 beschrieben.

Auch Adepta Delilah und der Leibdiener Alrik gehören zum Tross der Expedition, wie auch noch ein gutes halbes Dutzend weiterer Leute, die derzeit nicht anwesend sind. Diese finden Sie im Anhang bei der Vorstellung der Expedition kurz beschrieben. Nach ein wenig zwangloser Plauderei, um sich besser kennen zu lernen, an der sich Magister Pelmen kaum beteiligt, in der Magister Hagwulf aber so manche Spitze auf den offensichtlich ungeliebten Collega loslässt ("Verzeiht wenn er so grimmig schaut. Das würdet Ihr sicher auch tun, wenn ihr auf dem Codex Albyricus schlafen würdet."), beendet die Expeditionsleiterin die Konversation, um sich der Planung des Zuges zuzuwenden.

PLÄNE ZU SCHMIEDEN

Durch die Informationen der Helden fühlt sich Prishya an eigene vergangene Limbus-Forschungen erinnert und ist umso mehr bestärkt, sich auf dem richtigen Weg zur Rückerlangung verlorenen Wissens zu befinden. Sie ist überzeugt, mit der Expedition auf den Spuren von Zulipans Häschern zu wandeln und so das Ziel ihres Heerzuges auszumachen.

DIE MAGIERKRIEGE IM ÜBERBLICK

446 BF BIS 589 BF – AUF DEM WEG ZUM KRIEG

446 BF: Rohal der Weise tritt in Wagenhalt aus einer Blutulme und vertreibt die Priesterkaiser. Er besteigt als Reichsbehüter den Thron des Neuen Reiches. Erblühen der magischen Forschung und des Freidenkertums.

570 BF: Tharsonius von Bethana, der begabteste Beschwörer dieser Zeit und jüngster Erzmagier, erfährt von seinem halbgöttlichen Erbe und nennt sich Borbarad. Sein Ringen um die Macht beginnt.

573 BF: Borbarad errichtet in der Gorischen Wüste seine *Schwarze Feste* und weitet seinen Einfluss in den Tulamidenlanden aus. Der untote Drache Xyxyx schließt sich ihm an.

574 BF: Borbarads Gefolgsmann *Zulipan von Punin* wird zum Erzmagier und zur Spektabilität der Puniner Akademie ernannt. Er führt abscheuliche Experimente an Zwergen durch.

ODL UND OCR

Die beiden Orden wurden ursprünglich noch von Rohal kurz vor den Magierkriegen als eine magische Gemeinschaft gegründet. Rohal schuf vier mächtige beseelte Zauberstäbe, die er den vier Großmeistern des Ordens gab, während er seinen eigenen Zauberstab dem zukünftigen Hochmeister des Ordens vermachte. Bekannt war dieser Magierbund als der *Orden der Wächter Rohals von den Grauen Stäben*, wurde aber meist als Bund der Rohalswächter bezeichnet. Bald jedoch kam es in dem Orden zu einem Konflikt zwischen der weiterhin dem rohalschen Harmoniegedanken verpflichteten Strömung um die vier Großmeister und den im Angesicht der Magierkriege zu kompromissloser und göttertreuer Weißmagie tendierenden Teilen des Bundes unter dem zweiten Hochmeister *Ergulf Rohalstreu*.

Im Jahre 593 BF spalteten sich schließlich größere Teile des Ordens unter den Großmeistern ab und gründeten den *Orden der Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perricum* (ODL), während die Rohalswächter (inzwischen ohne den Namenszusatz der Grauen Stäbe) umso kompromissloser in Anbetracht solchen 'Verrats' ihre harte Linie verfolgten. Beide Orden überstanden die Magierkriege und pflegten in den folgenden Jahrhunderten ihre Rivalität. In den letzten Jahrzehnten hat jedoch der ODL enorm an Bedeutung gewonnen, während die Rohalswächter diverse Rückschläge wie den Verlust ihrer Ordenshäuser in Ysilia und Angbar hinnehmen mussten.

Hierfür ist Quirod an der Reichsstraße das einzige logische Ziel, von dort hofft die Magietheoretikerin sich weiter entlang hangeln zu können.

Sollten Magier oder Gelehrte in Ihrer Gruppe sein, kann es sich außerdem an dieser Stelle bereits anbieten, Fachdiskussionen über die mögliche Herkunft der Forschung und mögliche Ergebnisse zu führen. Gerade Pelmen und Hagwulf scheinen dabei meist schon aus Prinzip die Gegenposition des jeweiligen Gegenübers einzunehmen, während Prishya in mancher Situation geniale Thesen hervorbringt, in anderen aber kaum den Theorien ihrer Collegae folgen zu können scheint. Orientieren Sie sich für solche Diskussionen an den Personenbeschreibungen im Anhang und den weiteren Szenen im Verlauf der Expedition.

Der Aufbruchstermin wird ebenfalls in dieser Besprechung festgesetzt, der Zug soll sich zum abgemachten Termin vor dem Nordtor der Stadt versammeln.

575 BF: Der Vinsalter Beschwörer *Sephrasto Aviani* schließt sich Borbarad an und erschafft gemeinsam mit ihm die ersten Gargylen. Im selben Jahr erschafft Borbarad die Borbarad-Moskitos.

589 BF: Borbarad foltert den Praios-Geweihten und späteren Heiligen *Gilborn von Punin* in der Schwarzen Feste zu Tode.

589 BF: Sephrasto Aviani versucht, die widerspenstigen Khunchomer Magier mit der Duglumspest zu infizieren. Er scheitert und erkrankt selbst. Borbarad verwandelt ihn auf seinen Wunsch hin in Stein.

Am 7. Hesinde legt Rohal die Regierungsgeschäfte nieder und verschwindet spurlos.

Kurz nach Rohals Verhüllung taucht der Artefaktmagier *Gandolf* in Gareth auf. Er hält die Schrecken der Magierkriege von Gareth fern und verschwindet **595 BF** ebenso plötzlich, wie er gekommen ist.

590 BF bis 595 BF – DER KRIEG DER MAGIER

590 BF: Rohal zieht mit großem Heer in die Gor. In der *Schlacht in der Gorischen Wüste* am 22. Boron werden er und Borbarad in die Sphären entrückt, ihre Gefolgsleute sterben fast ausnahmslos.

Nie da gewesener Andrang beim *Allaventurischen Konvent* auf Grund der Nachfolgefrage Rohals. Die Kritische Essenz wird überschritten, das *Desaster von Punin* vernichtet weite Teile der gildenmagischen Elite. Ohne weise Führung bricht ein offener Konflikt um die Nachfolge Rohals aus.

Dem Rohalsschüler *Urnislav von Uspiaunen* gelingt es, die bornischen Gildenmagier zu einen und sie aus den Streitigkeiten um Rohals Nachfolge herauszuhalten.

Der Vorsteher der Thaumaturgischen Akademie *Altumarn* reißt die Herrschaft über Havena an sich und behauptet, noch von Rohal in dieses Amt eingesetzt worden zu sein.

Erzmagier *Hyanon* legt seine Ämter nieder, um gemeinsam mit seinem Schüler *Shaykal* durch die Lande zu ziehen und Schwarzmagier mit Antimagie zu bekämpfen. Ihre größte Tat ist die erneute Versiegelung mehrerer geöffneten *Gefäße Rohals* im Finsterkamm.

Der Schwarzmagier *Narniel von Nebachot* vertreibt Herzog *Yerodin von Tobimorien* nach monatelanger Belagerung Ysilias vom Thron.

Der Chimärologe, Hellseher und ehemalige Diener Borbarads *Gafiar Abu-al-Ifritim* reißt die Macht in Llanka an sich. Er beginnt einen Krieg mit seiner alten Rivalin Niobara von Anchopal.

591 BF: Der Kusliker Antimagier und Hesinde-Geweihte *Argelion Schlangentreu* gibt seine Astralkraft bei der Bannung zweier Geisterschiffe in *Methumis*.

Ambros vom Kosch wird zum Hochkönig der Zwerge gewählt, um die Angroschim vor den Schrecken der Magierkriege zu schützen.

Entstehung der Molochen durch die Verschmelzung von Floßleuten mit Klammermolchen.

Der junge Erzmagier und Rohalsschüler *Asteratus Deliberas* und die *Rohalswächter* schützen Lowangen vor einer Gruppe Kampfmagier, die den Rohalsstab *Robureon* erbeuten wollen. Die während der Rohalszeit gegründete *Akademie der formenden Hand* wird dabei zerstört.

592 BF: Magierschlacht nahe Baliho, in deren Folge sich die Neunaugen im Pandlarin rasant vermehren.

Asteratus Deliberas macht, von den Gräueln der Magierkriege abgestoßen, Akademie und Stadt Donnerbach zu einem neutralen Ort, wo Flüchtlinge und Versehrte Zuflucht finden.

Das garetische Dorf Fremmelshof wird vom Erzmagier *Alwiron Rohalion* in eine Globule entrückt und aus dem Zeitfluss ausgekoppelt, als ein Heer Zulipans angreift.

Der *Zirkel des Hexagramms* zu Wagenhalt, eine erst unter Rohal gegründete Akademie nördlich von Gareth, wird durch Zauberwerk vernichtet.

Der Nekromant *Karasuk* erobert Warunk und nimmt die Laboratorien Pher Drodonts unter dem Molchenberg in Besitz. Seine untoten Horden zerstören die Akademie zu Rommily und verheeren weite Teile Darpatiens.

Der Magister der Magister *Hergalf de Brisk* versucht, die Kräfte der Hesinde-Kirche einzusetzen, um die Magiergilden der Kirche zu unterwerfen und den Kaiserthron an sich zu reißen.

593 BF: Der praitotische *Orden von der goldenen Hand* wendet sich den Idealen Borbarads zu und wird von der Sonnenlegion vernichtet.

Die *Sternentor-Akademie* zu Anchopal wird im Krieg mit den Magoqraten von Llanka vernichtet.

Die Geheimschrift *Arkanil* wird ausformuliert. Einzig Zulipan von Punin baut für Beherrschungszwecke ein Netzwerk von *Arkanil-Foki* auf, die meisten anderen Magier fürchten sich vor der unberechenbaren Macht der neuen Zeichen.

Argelion stellt sich dem Magister der Magister entgegen. Hergalf wird von Hesinde selbst mit Stumpfsinn geschlagen, Argelion zum neuen Magister der Magister erwählt.

594 BF: Im *Exodus Frigoris* fliehen einige Eis-Elementaristen in den Hohen Norden, um dort eine Akademie zu errichten.

Burg Koschwacht am Greifenpass wird in einer magischen Schlacht von Dämonen Stein um Stein abgetragen. Der Schwarzmagier *Algorton* stirbt.

Krieg zwischen Brabak und Al'Anfa. Ein vom Brabaker Akademieleiter beschworener *Isyahadin* stürzt die Heere beider Städte in den Wahnsinn.

Das *Phantasmalogikon* sorgt in Grangor für Massenpaniken und Straßenkämpfe, bevor die Magier der Akademie dem Spuk ein Ende machen.

Der *Orden der Grauen Stäbe* spaltet sich nach Differenzen mit dem neuen Ordensmeister *Ergulf Rohalstreu* von den *Wächtern Rohals von den Grauen Stäben* (von nun an *Orden der Wächter des Magischen Rechts in Rohals Namen* genannt) ab.

Der vampirische Schwarzmagier *Morghai* knechtet im Hohen Norden mehrere Orksippen und kann erst Jahre später zur Strecke gebracht werden.

595 BF: Yerodin von Ehrenstein besiegt Narniel von Nebachot und erobert seinen Thron zurück.

Die Marbo-Geweihte *Svetlana von Arivor* gründet in Fasar den Orden der *Marbiden*, um Opfern der Magierkriege das Sterben zu erleichtern.

Die Magierzunft spaltet sich auf dem außerordentlichen Allaventurischen Konvent in Kuslik endgültig in die Weiße, Schwarze und Graue Gilde.

Das *Metamagische Seminar* zu Honingen wird verlassen, da die Bedrohung durch Altumarns Schergen aus Havena immer größer wird.

596 BF bis 625 BF – NACHWEHEN DES KONFLIKTES

596 BF: Im *Gareth Pamphlet* beschließen Garether Bürger, Adlige und verdiente Krieger, Magier auf ewig von der Regierungsgewalt auszuschließen. Viele Akademien werden geschlossen, die Lehrfreiheit eingeschränkt.

597 BF: Unter Vorsitz Argelions urteilt das Argelionische Gericht über die letzten Übeltäter der Magierkriege, darunter auch Angehörige der eigenen Kirche.

598 BF: Der Aranische Exodus. Schließung der Akademien in Baburin und Elburum. Viele Magier verlassen das Land.

599 BF: *Niamad Bennain* erschlägt den Havener Magokraten Altumarn und erhebt sich zum Herren der Stadt. Ein umfassendes Magieverbot wird erlassen, die Thaumaturgische Akademie geschlossen. Flüchtlinge gründen später die *Zinnober-Laboratorien* in Festum.

604 BF: Der nur mäßig begabte Hellsichtmagier und Vorsteher des Pentagrammatons, *Eremias von Punin*, leitet die Arbeitsgruppe zur Erstellung einer neuen *Encyclopaedia Magica*. Viel Wissen ist verloren gegangen, Dämonologie und Nekromantie werden aus dem Standardwerk der Magie verbannt.

608 BF: In der *Schlacht im Stillen Grund* wird ein Heer Zulipan von Punins durch die Zwerge unter Hochkönig Ambros vernichtet. Beide Anführer kommen ums Leben.

610 BF: Der Boron-Geweihte und spätere Heilige *Khalid al-Ghunar* bestattet die Gebeine der Streiter Rohals in der Gorischen Wüste.

617 BF: Die Boron-Geweihte und spätere Heilige *Noiona* nimmt sich in Selem geistig verwirrten Überlebenden der Magierkriege an. Aus ihrem Kloster entsteht der Orden der *Noionien*.

625 BF: Der Heilmagier *Anconius von Baburin*, der eine Schlachtwunde aus den Magierkriegen durch ein Peraine-Wunder überlebte, gründet den *Orden zur Förderung der Heilzauberei*.

AUF DEN SPUREN DER MAGIERKRIEGE

In diesem Kapitel werden die Stationen der Reise beschrieben, wie sie die Expedition ansteuern wird. Auf Basis der Informationen aus den Puniner Katakomben lautet das erste Ziel der Reise Quirod, von wo die Helden Hinweise zu weiteren Orten führen werden, um schließlich an den Krater von Fremmelshof zu gelangen. Sollten ihre Helden von dem hier angegebenen Pfad abweichen, können sie entweder die Spuren auch an anderen Orten verstecken (siehe hierzu den Kasten zu weiteren Relikten der Magierkriege) oder aber durch Prishya und die übrigen Magier die Expedition auf Kurs halten. Sollten ihre Helden einzelne Spuren nicht finden oder aus anderen Gründen nicht weiter wissen, haben außerdem Sie mit zurückkehrenden Erinnerungen Prishyas ein Mittel an der Hand, das Sie in solchen Situationen einsetzen können.

VERWUNSCHEN UND VERFLUCHT – RELIKTE DER MAGIERKRIEGE

DIE ERSTE SPUR: RUND UM QUIROD

Die in den Katakomben erlangten Spuren weisen auf den kleinen Ort Quirod an der Reichsstraße nördlich von Punin hin, ohne jedoch genauer ins Detail zu gehen. Also wird der Expedition nichts anderes übrig bleiben, als dort einfach ihr Glück zu suchen. Der Weg nach Quirod verläuft ruhig, flechten Sie hier lediglich einige kleinere Sticheleien zwischen Hagwulf und Pelmen ein (siehe hierzu auch den Kasten auf Seite 15) und nutzen Sie die Zeit, damit die Helden die anderen Expeditionsmitglieder besser kennen lernen können.

Sollten sich die Helden in Quirod und Umgebung nach seltsamen oder verwunschenen Orten oder nach Relikten der Magierkriege erkundigen, wird man ihnen von angeblich sprechenden Felsen in einem kleinen Höhenzug östlich der Stadt erzählen. Diese tauchen immer wieder an unterschiedlichen Stellen auf, jedoch innerhalb eines begrenzten Gebietes. Außerdem können die Helden Gerüchte vernehmen, dass irgendwo in den nahen Wäldern eine Höhle mit Schätzen aus den Magierkriegen liegen soll, die jedoch von einer schrecklichen Chimäre bewacht wird. Die genaue Lage ist nicht bekannt, meist haben Pilzsucher oder Holzfäller die Stelle im tiefen Wald durch Zufall entdeckt und haben dann schnell und panisch das Weite gesucht. Auch hier kann man den Helden aber zumindest die grobe Richtung nennen.

Welchen Ort die Helden zuerst aufsuchen ist nicht von Belang. Sollten Sie sich zunächst der *Chimären-Höhle* zuwenden, werden sie die Reste des Tagebuchs des Magiers zu den *Sprechenden Felsen* führen. Sollten sie hingegen zuerst den Geist bei den Felsen aufsuchen, wird der Geist sie auf seine Schätze in der Chimären-Höhle stoßen.

Was wirklich geschah

Bei dem angeblich sprechenden Felsen handelt es sich in Wahrheit um den Geist des magischen Einbrechers Arkanio aus der späten Rohalszeit. Er bestahl in den Magierkriegen auch Zulipan von Punin und wurde dafür von dessen Häschern erbittert verfolgt. Bei Quirod hatten sie ihn fast eingeholt, so dass er seine Schätze in einer nahen Höhle versteckte und ein ebenfalls gestohlenes Illusions-Artefakt zum Schutz seiner Reichtümer benutzte. Dieses Artefakt erschafft bei Annäherung

WELTFREMDHEIT

Ein Aspekt, den sie den Helden im Verlauf der Expedition vor Augen halten sollten, betrifft die Tatsache, dass kaum einer der anwesenden Magiern lange Reisen durch die Wildnis gewohnt ist. Besonders Prishya ist als klassische Puniner Stubenhockerin zu bezeichnen und auch auf Grund ihres Alters den Strapazen einer Forschungsexpedition kaum noch gewachsen. Hagwulf hingegen ist ein Mann von Gemütlichkeit, der ungern auf die Annehmlichkeiten des Lebens verzichtet, während Pelmen vollkommen überzogene Anforderungen an seine Umwelt stellt. Allen dreien ist jedoch gemein, dass sie bei der Aussicht auf neue Erkenntnisse und Durchbrüche der magischen Forschung die Welt um sie herum zu vergessen drohen. Dies sorgt auch dafür, dass die Helden ganz klar als Experten für Expeditionen zu gelten haben, da sie es in ihrem Abenteuerleben gewohnt sind, von Ort zu Ort zu ziehen und sich dabei auch unter den widrigsten Umständen zurecht zu finden. Aus diesem Grund wird die Gruppe von Prishya auch bald mit den meisten 'operativen' Aufgaben der Expedition betraut, während sie und die übrigen Magier sich ganz der Erforschung der gefundenen Relikte, der Auswertung der Ergebnisse und der Diskussion über diese und jene Theorie widmen können. Kurz gesagt: Die Weltfremdheit der Magier sorgt plausibel dafür, dass Ihre Gruppe im Verlauf der Expedition die meisten Angelegenheiten selbst in die Hand nehmen kann, ohne ständig mit Prishya Rücksprache zu halten.

eine grausam fauchende Chimäregestalt, die bisher noch jeden Dörfler in die Flucht geschlagen hat.

Nach dieser Tat setzte er alles auf eine Karte und versuchte mit den Felsen eines nahen Höhenzuges zu verschmelzen, bevor seine Häscher ihn erreichen konnten. Doch verpatzte er die Formel derart, dass die Verschmelzung von Dauer war und er noch heute an die Felsen gebunden ist. Mitunter versucht er mit Wanderern zu sprechen, ist jedoch durch die lange Zeit halb irrsinnig geworden – zumal seine Gesprächspartner bald schreiend das Weite suchen.

Die Chimären-Höhle

Die Höhle ist nur bei mindestens 7 TaP* in *Fährtsuche* und *Wildnisleben* zu entdecken, wenn man zwei Tage zur ausgiebigen Suche in den genannten Wäldern investiert. Bei Annäherung wird das Artefakt auch von den Helden ausgelöst und eine grausam anzusehende Wolfs-Chimäre erscheint. Die Illusion ist jedoch nur von minderer Qualität und sollte rasch zu erkennen sein, sobald der erste Schreck überwunden ist (das Artefakt, das mit einem permanenten AURIS NASUS belegt ist und nur auf Annäherung für 5 Minuten dieses Bild erzeugen kann, können die Helden selbstverständlich mitnehmen). Die Höhle selbst ist von einem Felsen verschlossen und führt schräg in den steinigen Boden hinein.

Die Schätze der Höhle sind zum Teil von Satinavs Hörnern stark gezeichnet, da das Versteck keineswegs luftdicht verschlossen war. Von

einem halben Dutzend Bücher (ein Band von *Rohals Gesprächen*, eine Ausgabe des *Arcanum*, die *Sphairologia*, ein alter Band der *Encyclopedia Magica* und ein unbekanntes Buch über Beherrschungsmagie namens *Macht und Herrschaft*) sind meist nur die Einbände und einige wenige Fragmente übrig geblieben. Aus dem ebenfalls stark zerstörten Tagebuch des Magiers lässt sich grob rekonstruieren, dass es sich um einen Einbrecher gehandelt haben muss, der auch in der Puniner Akademie eingebrochen war und dafür von Zulipans Schergen gejagt wurde. Zu guter Letzt lassen sich noch Andeutungen auf seinen Plan mit der Stein-Verschmelzung und über seine 'dummen Häscher' finden. Sollte die Expedition noch nicht bei den Sprechenden Steinen gewesen sein und die Helden hier nicht von selbst darauf kommen, wird Pelmen den Gedanken äußern, dass dieser Magier für die Sprechenden Steine verantwortlich ist und vielleicht weitere Informationen zu Zulipans Suche nach dem Limbologen besitzt.

Neben den Büchern finden sich hier noch einige Schmuckstücke und kleinere Artefakte (orientieren Sie sich hierzu an **SRD**), die zu den leeren Fächern in Zulipans Trophäen-Raum passen und scheinbar von dort entwendet wurden. Es findet sich jedoch auch ein wertvolles Artefakt aus Endurium, ein so genanntes Äthrolabium, unter den Fundstücken (siehe hierzu nebenstehender Kasten).

Die Sprechenden Felsen

Die Felsen sind recht leicht zu finden, doch gilt es hier den Geist des Magus auf sich aufmerksam zu machen. Diesen kann man entweder durch Hellsicht-Magie aufspüren, durch Magie aufschrecken oder aber ihn durch Penetranz und direktes Ansprechen zum Zeigen bewegen. Im Fels wird sich daraufhin ein Mund bilden, der mit dumpfer Stimme spricht, dabei aber nur streckenweise zu einem vernünftigen Gespräch in der Lage ist. Immer wieder und scheinbar ohne ersichtlichen Grund ergreift der Wahnsinn von der Stimme Besitz.

Arkanio ist sich seiner früheren Existenz nicht mehr wirklich bewusst, vielmehr betrachtet er sich inzwischen als Teil des felsigen Gebietes, an das er gebunden ist. Als solcher behauptet er aber immer noch viel zu sehen. Aus ihm Informationen herauszubekommen ist schwierig, da er häufig abrupt das Thema wechselt, irre zu kichern anfängt oder wilde Schmerzensschreie ausstößt und anschließend verstummt. Mit etwas Einfühlbarkeit und dem gezielten Wecken von Erinnerungen (entweder auf Basis der Informationen aus den Katakomben oder noch besser durch die gefundenen Tagebuch-Reste) lässt sich aber ein wenig aus ihm heraus kriegen.

So können die Helden seine Geschichte erfahren (auch wenn die Stimme dabei immer in der dritten Person von dem "dummen Dieb" spricht) und auch von seinen versteckten Schätzen berichtet bekommen (wo auch ein "wertvoll Ding von bösem Mann" liegen soll). Die wertvollste Information Arkanios ist jedoch, dass ein Heer Zulipans unter einem "vierarmig Monster" tatsächlich in der Nähe gelagert hat und nach ihm gesucht hat. Er konnte belauschen, wie die Schwarzscherger Nachricht von einem nahenden Weißmagierheer 100 Meilen im Norden erhalten haben und sofort ihre Zelte abbrachen.

Bei diesem Heer handelt es sich tatsächlich um Ugdalfs Truppe, die auf der Suche nach dem Limbologen auch Arkanios Spur aufgenommen hatten, dann aber schnell weiter zogen, um ein Heer von Schwarzmagiern in der Baronie Bitterbusch abzufangen, was ihnen auch gelang. Hier fielen Ugdalf weitere Informationen in die Hände, die ihn ins nördliche Caldaia führten. Eine Probe auf *Geographie*+8 verrät, dass sich grob in 100 Meilen Entfernung der *Maguswald von Bitterbusch* befindet, anderenfalls kann sich die Expedition auch einfach in das in Frage kommende Gebiet begeben. Dort kann ihnen fast jeder bei der Frage nach einem Weißmagierheer aus der Zeit der Magierkriege die Geschichte vom Maguswald erzählen.

DAS ÄTHROLABIUM VON FREMMELSHOF

Das Artefakt besteht aus einem sechseckigen Reif aus einer schwarzen Enduriumlegierung. In der Mitte des 10 Unzen schweren Stücks befinden sich filigrane und juwelenbesetzte Zeiger aus Weißgold, die durch feinste Mondsilberfäden mit dem Rahmen verbunden sind. Bei 14 TaP* in *Magiekunde* ist das Artefakt als Äthrolabium zu identifizieren, zur Not kann Prishya dies übernehmen.

Bei einem Äthrolabium (**SRD 38**) handelt es sich um ein arkanomechanisches Artefakt, dass selbst nicht mit Magie aufgeladen ist, aber starke Strömungen der Kraft aufzuspüren vermag. Es wird jedoch durch die Präsenz von Magiekundigen gestört und kann daher nur von jenen benutzt werden, die nicht zauberkräftig sind. Diese Beschränkung wird jedoch im Limbus aufgehoben, wo das Artefakt erst seine wahre Macht offenbart, da es hier auch zur Orientierung ohne den Einsatz von Magie eingesetzt werden kann. Das Äthrolabium von Fremmelshof ist ein von Alviron geschaffenes Artefakt, das den Träger im Limbus unter bestimmten Voraussetzungen zu einem Schwesterartefakt in seinem Turm führt. Außerhalb des Limbus funktioniert es jedoch vollkommen wie ein normales Äthrolabium. Prishya wird das Artefakt in den Händen eines Freiwilligen lassen, der bereit ist, sich in die Nutzung einweisen zu lassen (Voraussetzung: **KL 14**; **Kosten: 20 AP**). Lassen Sie den Helden gelegentlich kleine Erfolge erringen, indem er beispielsweise nahe Relikte der Magierkriege aufspüren kann.

DIE ZWEITE SPUR: DER MAGUSWALD VON BITTERBUSCH

Beim Maguswald von Bitterbusch handelt es sich um einen nahezu kreisrunden Laubwald in der Nähe des Ortes Bitterfeld. In der ganzen Umgebung ist die Sage zu hören, nach der hier ein ganzes Heer Gareth Weißmagier vom finsternen Zulipan in Bäume verwandelt worden sein soll, als sie gen Süden zogen, um die Puniner Akademie zu schleifen. Noch heute soll man in dem Wald gelegentlich das Wispern der Magier in den Bäumen hören.

Was wirklich geschah

Beim Maguswald von Bitterbusch handelt es sich zwar um ein Relikt der Magierkriege, jedoch fand hier nicht das Scharmützel zwischen Ugdalfs kleinem Trupp und dem gemeldeten 'Heer' aus etwa zwei Dutzend Magiern statt. Denn dieses Schlachtfeld ist schon lange vergessen und hat auch keinerlei Spuren hinterlassen. Das Geheimnis des Maguswaldes hingegen soll an dieser Stelle noch nicht gelüftet werden, denn tatsächlich hat auch dieser Wald etwas mit dem Vermächtnis des Zulipan von Punin zu tun. Doch mag es als Wink des Schicksals betrachtet werden, dass es die Helden dennoch zum Maguswald führt, denn hier finden sie tatsächlich eine Spur, die sie auf ihrer Jagd nach Ugdalfs Mannen weiter führt.

Der finstere Schwarzmagier

In den Schenken und Höfen der Baronie werden die Helden bald merken, dass sie nicht die ersten sind, die sich für den Maguswald interessieren. Denn in der Tat soll sich derzeit ein gar finsterner Schwarzmagier in der Gegend herumtreiben, angeblich um den verwandelten Weißmagier neben ihrer Astralkraft auch ihre Seelen zu rauben. Der Magier wird als recht alt, mit langen grauem Haaren, einem tiefschwarzen Gewand, einem Totenschädel auf seinem Magierstab und einer Widderkappe auf dem Kopf beschrieben.

ZWISCHEN EITELKEIT UND ERKENNTNIS – SZENEN DER REISE

In diesem Kasten finden Sie einige Szenen und Szenenansätze dargestellt, die sich frei innerhalb der einzelnen Stationen verlegen lassen und die einzig der Illustration zweier wichtiger Aspekte des Abenteuers dienen: der Suche nach ihren verlorenen Erinnerungen durch Prishya von Garlischgrötz sowie der Streit zwischen den beiden Magiern Hagwulf und Pelmen.

MAGIERSTREIT

Sticheleien zwischen Pelmen und Hagwulf sind an der Tagesordnung und könnten auch zur Erheiterung der Helden beitragen, wenn dadurch nicht so manches Mal die Arbeit der Gruppe grundlegend erschwert werden würde. So könnte es beispielsweise bei dem Fund eines alten Siegelrings der Rohalswächter aus den Magierkriegen (ob in der Höhle von Quirod oder irgendwo im Maguswald oder sonstwo im Verlauf der Expedition) zum Streit darum kommen, wem das Kleinod zustehe. Während Pelmen sich darauf beruft, dass er ein Rohalswächter sei, giftet Hagwulf, dass er als Mitglied der Grauen Stäbe zu den geistigen Erben des alten Ordens gehöre. Dieser Streit eskaliert derart, dass die beiden gestandenen Magister am Ende nicht mehr bereit sind miteinander zu reden. Im Folgenden kommunizieren die beiden nur noch über die Helden (Pelman: "Würdet Ihr dieser aufgedunsenen Witzfigur von einem Magier bitte ausrichten, dass seine Herangehensweise an dieses Problem bestenfalls lachhaft zu nennen ist?" – Hagwulf: "Könntet Ihr diesem stocksteifen Popanz freundlicherweise mitteilen, dass seine Meinung nicht gefragt ist?").

FLÜSTERN DER ERINNERUNG

Vermitteln Sie den Helden im Laufe des Abenteuers immer wieder die Suche Prishyas nach ihren Erinnerungen, so dass sie langsam den

wahren Gründen für die Expedition auf die Spur kommen. Die Metamagierin schwankt immer wieder zwischen geradezu melancholischen Phasen, in denen sie stundenlang sinnierend ins Feuer starrt und kaum ihre Umwelt wahrnimmt, und Phasen der hektischen Aktivität, wenn sie gerade neue Erinnerungsfetzen aufgetan hat, die fast greifbar in ihrem Kopf herumschwirren.

Auch ist offensichtlich, dass der Magierin in weiten Teilen von ihrer Assistentin Adepta Dailani geholfen werden muss. Während einige Helden vermutlich davon gehört haben, dass Prishya nie Notizen anfertigt, schreibt Delilah inzwischen fast jeden Gedanken der Magierin mit und muss ihr häufig aus den eigenen Notizen vorlesen. Auch beim Disput oder selbst bei zwangloser Diskussion vorm Kamin oder am Lagerfeuer verliert Prishya immer wieder den Faden, wobei Dailani dann häufig schnell das Thema wechselt oder ihrerseits einspringt, um ihrer Lehrmeisterin Zeit zum Verschnaufen und Sammeln ihrer Gedanken zu geben.

Deuten Sie jedoch auch immer wieder an, dass Prishya Teile ihrer Gedanken zurückgewinnt, während die Helden weiter mit ihren Nachforschungen voranschreiten. So mag die Magierin bei einem Bericht der Helden auf einmal seinen Satz zu Ende führen, so als habe sie das Gesagte schon einmal gehört, oder aber es könnten Theorien und Vermutungen aus ihr heraus sprudeln, über die sie sich schon vor Jahren Gedanken gemacht hat und die ein einzelner Geist gar nicht in wenigen Sekunden ersinnen könnte. Gerade gegen Ende der Suche nach Fremmelshof sollte den Helden auch durch die gespannte Erwartung und das Antreiben zur Eile durch Prishya klar werden, dass die Magierin glaubt, etwas Großem auf der Spur zu sein.

Bei diesem Magier handelt es sich um den Mirhamer *Baralbus G'Hliatan* (*971 BF, langes graues Haar, verschroben und eigenbrötlerisch), der aus reinem geschichtskundlichem Interesse auch Relikte der Magierkriege erforscht und dabei auf den Maguswald gestoßen ist. Er will mitnichten Seelen oder Astralkraft rauben, wirkt mit seiner Aufmachung aber in der Tat Furcht einflößend auf das einfache Volk. Dies ist jedoch blankes Kalkül, da Baralbus die Erfahrung gemacht hat, dass er so am ehesten bei seinen Forschungen in Frieden gelassen wird.

Sollten die Helden nicht von selbst nach dem vermeintlichen Bösewicht suchen wollen, wird Prishya sie bitten, sich die Sache einmal anzuschauen, während sie und die anderen beiden Magier die Wald genauer untersuchen. Und tatsächlich lässt sich der Magier relativ leicht in einem Gasthaus nahe des Waldes auffinden. Sollten die Helden Baralbus direkt ansprechen, wird er sich zunächst schroff und abweisend verhalten und sie darauf hinweisen, dass seine Geschäfte sie nichts angingen. Längere Diskussionen oder ein Beschatten des Magiers machen jedoch deutlich, dass von dem alten Mann keine wirkliche Gefahr ausgeht. Sollten die Helden freundlich auf ihn zugehen und Interesse für die Magierkriege zeigen, wird er sogar relativ freundlich mit ihnen umgehen.

Die Helden sollten bald merken, dass er einiges Wissen über die Epoche hat, und daher vielleicht von selbst auf die Idee kommen, dass er ihnen helfen könnte. Und in der Tat hat Baralbus Wissen über im Zusammenhang mit Limbusforschung stehende Relikte Zulipans weiter im Norden. Doch ist der Schwarzmagier keineswegs bereit, sein Wissen leichtfertig zu teilen. Sollte er bereits von der Expedition wissen, verlangt er hochtrabend die Beteiligung an allen Ergebnissen, die im Zuge der Untersuchungen noch gefunden werden mögen – eine Forderung, auf die Prishya natürlich niemals einzugehen bereit wäre. Erschwerend

kommt hinzu, dass Pelmen es rundheraus ablehnt, mit dem Schwarzmagier auch nur irgendwie zusammenzuarbeiten. Einzig Hagwulf wirkt mäßigend auf beide Parteien ein und kann auch die Helden direkt auffordern, vermittelnd einzugreifen, um die eigene Expedition voran zu bringen.

Um an die gesuchten Informationen heranzukommen, stehen den Helden nun verschiedene Möglichkeiten offen. Sie können es beispielsweise schaffen, es einen Kompromiss zwischen beiden Parteien herzustellen. Dieser könnte daraus bestehen, dass Baralbus erlaubt wird, auf die Bibliothek der Akademie der Hohen Magie zuzugreifen im Gegenzug für sein Wissen. Alternativ könnten die Helden auch vorschlagen, dass der Magier die Gruppe begleitet, was jedoch nicht ohne Widerstand der Magierschaft passieren wird. Und zu guter Letzt können sie den Schwarzmagier auch einfach bestehlen oder gar umbringen, um an seine Notizen zu kommen – doch sollten sie das niemanden sonst in der Expedition wissen lassen, da Prishya so ein Vorgehen niemals gutheißen würde.

Sollten ihre Helden es nicht schaffen, einen Kompromiss herbeizuführen und auch Skrupel haben, den Mann zu berauben, bietet sich als letzter Notanker an, dass die Helden ihm einen Dienst erfüllen können. Dies könnte beispielsweise darin bestehen, dass sie ihn vor einem wütenden Pöbel beschützen, der den Schwarzmagier für eine Totgeburt verantwortlich macht (achten Sie in diesem Fall aber darauf, Doppelungen mit der späteren Szene beim Weydenauer See zu vermeiden), dass sie ihm einzelne Relikte aus Quirod übergeben oder dass sie ihm eine alchemistische Zutat aus den nahen Sümpfen beschaffen, die er aus Altersgründen nicht selbst besorgen kann.

Die Informationen

Baralbus hat durch frühere Forschungen in Süd-Garetien herausgefunden, dass in einem Weiler in der Vogtei Halhof nahe des Weydenauer Sees eine Kraftlinie mit starker Limbus-Affinität verläuft. Außerdem hat er in der Umgebung des Schwarzen Felsens im See Bruchstücke von einem größeren Gebäude gefunden, auf denen sich vereinzelt Arkanilglyphen fanden, die er mit Zulipan in Verbindung bringen konnte. Und zu guter Letzt hatte er bei Studien geschichtlicher Dokumente vor vielen Jahren auch von einem Limbologen gelesen, der sich in den inzwischen zu Garetien gehörenden Teilen der Landgrafschaft Caldaia aufgehalten haben soll. All diese Informationen zusammen sollten genügen, um die Schritte der Expedition gen Norden nach Garetien in die Baronie Halhof zu lenken.

DIE DRITTE SPUR: BEIM WEYDENAUER SEE

Der Weydenauer See im Westen der Vogtei Halhof liegt etwas abseits der Wege und ist durch eine *Geographie*-Probe +6 zu finden. Eine Befragung der hiesigen Bauernschaft hingegen mag durchaus dazu führen, dass die Helden zuerst in die falsche Richtung gesandt werden, da die abergläubischen Bewohner nichts von Magiern halten, die am Weydenauer See herum schnüffeln. Hier ist das Volk noch misstrauischer gegenüber Zauberwerkern als im Norden Ragatiens und in manchen Herbergen erhält die Expedition schon keine Zimmer mehr, sobald bekannt wird, dass sie sich mit den Relikten der Magierkriege beschäftigen will. Dennoch sollte es den Helden gelingen, notfalls durch Drohungen oder den Einsatz einiger Kreuzer die Lage des Weydenauer Sees herauszufinden.

Am See

Am Ufer des Weydenauer Sees liegt das kleine Fischerdorf Ebersnoth, in dem der Zug ebenfalls misstrauisch beäugt wird. Fremde sind bei den eigenbrötlerischen Familien nicht gerne gesehen, besonders wenn es sich um Magier handelt. Ein Lager werden die Helden hier in keinem Fall finden, höchstens wenn sie wirklich hohe Summen bieten (was in Ebersnoth schon aus wenigen Silbertalern bestehen kann).

Über den See selbst kursieren die wildesten Sagen, so soll hier ein riesiges Seeungeheuer von Efferd weggesperrt worden sein, fern jeden Meeres. Andere wissen zu berichten, dass der hoch aufregende Schwarze Felsen im See jeden verfluchen soll, der an den Namenlosen Tagen von seinem Schatten getroffen wird. Doch auch von heiligen Steinen wissen die Ebersnother zu berichten, die mit sich stets wandelnden Schriftzeichen bedeckt sind und von den Göttern als Schutz gegen die Dämonen gesandt sein sollen.

Was wirklich geschah

Der Felsen im See wuchs in der Tat während der Magierkriege empor, doch war es keineswegs das Werk Zulipans, sondern resultierte aus den ungeheuren magischen Kräften, die während der Zerstörung Wagenhalts und bei der Entrückung Fremmelshofs auf das Kraftliniennetz der Region wirkten. Zulipan interessierte sich in der Folge für den schroffen Felsen, dem er eine Affinität zu Limbus- und Elementarmagie zuschrieb, und errichtete einen Turm an der Spitze. Von diesem aus hoffte er seine Bemühungen, das entrückte Fremmelshof zu finden, koordinieren zu können. Wo eine starke Kraftlinie, auf der früher auch Fremmelshof lag, den Turm kreuzte, brachte er Arkanilzeichen an, um die Macht zu kanalisieren.

VON FLUCH BEFALLEN – ORTE DER MAGIERKRIEGE

Viele Orte in ganz Aventurien sind von den Schlachten der Magierkriege und den Untaten der Zauberer gezeichnet. Einige dieser Orte sind noch heute als verwunschen und verflucht bekannt, von anderen wiederum weiß kaum noch jemand eine Geschichte zu erzählen. Einzelne Regionen wie das ehemalige Caldaia, die darpatischen Lande und Aranien wurden besonders verheert, doch finden sich Relikte aus dieser Zeit des Umbruchs auf dem ganzen Kontinent. Im Folgenden seien einige dieser Orte in ausgewählten Regionen exemplarisch vorgestellt. Fühlen Sie sich jedoch frei, darüber hinaus eigene Orte zu ersinnen, die vom Odem der Magierkriege gezeichnet wurden.

GARETIEN

In Garetien haben die Magierkriege schlimm gewütet, vor allem in der heutigen Grafschaft Eslamsgrund, die früher noch zu Almada gehörte. So soll in Halhof ein Fasarer Magier den Plagendämon Rahastes entfesselt haben, der erst von einem Druiden unter einem elementaren Berg begraben wurde – angeblich dem benachbarten Höllenwall. Nördlich hiervon findet sich der geheimnisvolle Dornensee, in dem Ungeheuer der Magierkriege noch heute leben und Unschuldige durch Ranken ins Wasser ziehen sollen. In Gallstein sind die Felder durch einen Fluch von dämonischem Schimmel befallen, so dass dort nur noch Lavendel blüht. Unter der Feste Dragenfels steht noch heute ein altes Chimärenlabor, während der nahe Blutsteinturm als verschollen gilt. In der Bannstrahler-Burg Lichterneck lebte einst eine Kreatur, die das nahe Dorf Klagenklang vollkommen vernichtete, selbst heute sind Geistererscheinungen in der Region nicht selten.

Doch am deutlichsten ist in dieser Region der Einfluss Zulipans. Er errichtete rund um einen geheimen Ritualplatz im Dornenwald verschiedene Arkanilfoki im gesamten Land, mit denen er seine abscheulichen Rituale zu verstärken vermochte. Seine Beherrschungen haben ganze Landstriche leergefegt. Auch der Zornschädel

bei Eslamsgrund, ein unverrückbares Knochenhaupt, wird gelegentlich dem Erzmagier zugeschrieben. Eines seiner größten Werke war jedoch sicher die Zerstörung der Akademie von Wagenhalt nördlich von Gareth, deren Ruinen sich noch heute nahe des kleinen Städtchens finden.

KOSCH

Auch der friedliche Kosch wurde nicht von den Magierkriegen verschont. Das Städtchen Fairnhaim wurde durch finsternes Zauberwerk dem Erdboden gleich gemacht und musste den Moorbrücker Sümpfen weichen. Auch am Stillen Grund, wo Zulipan von Punin endgültig geschlagen wurde, hat Zaubermacht das Land verheert, während sich noch heute Überreste der Streiter von damals finden lassen. In der Eulenschlucht sollen Weißmagier ihre Feinde auf ewig eingesperrt haben, indem sie einen magischen Bann über die Klamm verhängten. Burg Koschwacht wurde in einer magischen Schlacht von Dämonen Stein um Stein abgetragen, so dass sich hier nur noch Ruinen finden.

DIE TULAMIDENLANDE

Einer von den Kämpfen der Magierkriege sicher am meisten gezeichnete Ort in den Landen der Tulamiden ist Anchopal, dessen Sternentor-Akademie durch Llankaner Truppen zerstört wurde. Auch weite Teile der Stadt wurden in jener Zeit gebrandschatzt und unter dem Staub der Gor begraben. Es heißt, dass viele Schätze der Stadt damals in die verfluchten Katakomben von Llanka verbracht worden sein sollen, wo sie noch heute liegen. An einem der Mündungsarme des Mhanadi soll sich ein magisches Schlachtfeld befinden, an dem jedes Jahr zum Jahrestag des Kampfes Feuerbälle und Dschinne durch die Nacht huschen sollen. Und von den Bruckener Sümpfen im Süden heißt es schließlich, dass hier noch manche Kreatur aus den Magierkriegen ihr Unwesen treiben soll.

Doch brachten seine Experimente nicht die gewünschten Ergebnisse und er wandte sich nach und nach wieder seinen Beherrschungs-Forschungen zu. Mit der Zeit verfiel der Turm zusehends und wurde etwa hundert Jahre nach dem Tod seines Schöpfers durch ein Erdbeben vollends zerstört, so dass sich heute nicht einmal mehr die Fundamente auf dem Felsen, der ohnehin nur durch Dschinne oder Dämonen erreichbar ist, finden lassen. Einer der Arkanil-Steine jedoch wurde ans Ufer gespült und von den Menschen als Geschenk der Götter betrachtet. Dieser Stein befindet sich heute in einem Tsa-Altar verbaut, da seine sich stets wandelnden Zeichen als göttinnengefällig betrachtet wurden.

Spurensuche

Den Felsen selbst anzusteuern ist schwierig, da kein Fischer bereit ist, dorthin zu fahren. Alle fürchten sie, dass die Magier dort eine fürchterliche Schreckenskreatur wecken könnten. So bliebe zur Untersuchung des Felsen nur Magie. Am Ort des Geschehens ließe sich höchstens noch einer der Arkanil-Steine finden, der jedoch bei Kenntnis der Rohalsschrift und 14 TaP* in *Magiekunde* (10 TaP*, wenn das Merkmal Limbus beherrscht wird) zu Tage fördert, dass hier Limbusmagie kanalisiert werden sollte. Gänzlich ohne Magie könnte man an den auffälligen Stein im Tsa-Schrein heran kommen, doch müssten hierfür die Dörfler abgelenkt oder zumindest in Schach gehalten werden, da sie eine ‘Entweihung’ ihres Schreins durch einen Magier nicht akzeptieren würden.

Die Suche nach der von Baralbus beschriebenen Kraftlinie ist nicht schwer, diese lässt sich mit einem OCULUS ASTRALIS deutlich erkennen. Sie verläuft grob in westlicher Richtung, geradewegs zum Krater nach Fremmelshof. Auch hier lässt sich mit 8 TaP* oder bei Kenntnis des Merkmals eine starke Limbus-Affinität feststellen.

Fragen nach einem Limbologen bringen in der Umgebung wenig, da niemand auch nur von dem Wort gehört hätte. Von mächtigen Magiern weiß man hingegen nur Schlechtes zu berichten, beispielsweise vom den Helden wohlbekannten Zulipan. Er soll auch hier sein Unwesen getrieben haben und ganze Dörfer entvölkert haben, da er willenlose Kämpfer und Arbeiter für seine Armeen und Minen benötigte. Auch soll er ein ganzes Dorf von Dere getilgt haben, da die Bewohner ihm nicht gehorchen wollten. Dabei handelt es sich um Fremmelshof in der benachbarten Baronie Fremmelsfelde, wie manch alter Bauer zu berichten weiß. Dort soll einst auch ein Schüler des guten Rohal gelebt haben, “damals, als die Magier noch nicht alle schlecht waren wie heute. Doch der muss wohl auch von Zulipan getötet worden sein, denn niemand hat mehr was von ihm gehört.”

Spätestens an dieser Stelle wird Prishya, besonders wenn die Helden bereits die Vermutung äußern, dass ihr Weg sie nach Fremmelsfelde führen soll, einige Erinnerungen zurück erlangen. Sie weiß, dass sie selbst schon einmal am Krater von Fremmelshof geforscht hat, ohne sich aber an Details oder auch nur die Lage des Ortes zu erinnern. Stattdessen hat sie nur das dumpfe Gefühl, dass es sich dabei um etwas Wichtiges handelt. Daher wird sie zur Eile drängen, um bald nach Fremmelsfelde zu gelangen.

Gefährliche Forschung

Doch mag die Expedition ihrem schlussendlichen Ziel auch nahe sein, drohen ihr doch auch manch unerwartete Gefahren. Denn nach einiger Zeit des Forschens rund um den Weydenauer See, haben die Ebersnother beschlossen, dem Spuk ein Ende zu bereiten und die Expedition des Nachts umzubringen, bevor sie irgendwelche finsternen Dämonen beschwören kann. Je nach Schlafplatz und Sicherheitsvorkehrungen der Helden ist hier sowohl ein Überfall im Schlaf als auch das Anzünden der Unterkunft denkbar. Die Ebersnother verlassen sich darauf, die Magier überraschend zu treffen und sie damit gar nicht erst zum Zaubern kommen zu lassen. Dies ist ihnen vor einigen Jahren schon einmal mit einer kleinen Gruppe forschender Magier gelungen, die nichts Bö-

ses geahnt haben. Doch diesmal sind schließlich die Helden dabei, um jeden Überfall abzuwehren.

Dörfler

Knüppel: INI 10+W6	AT 11	PA 10	TP 1W+1	DK HN
LeP 30	RS 1	AuP 32	WS 5	MR 2
			GS 8	

Die Ebersnother werden sich furchtsam in die Wälder zurückziehen, sobald sie auf ernsten Widerstand treffen und feststellen müssen, dass ihr Überraschungsangriff nicht von Erfolg gekrönt war. Die Helden können sie an dieser Stelle verfolgen, doch meint Prishya lediglich, dass sie dem hiesigen Baron Nachricht schicken werde, auf dass er sich seiner gesetzesbrecherischen Untertanen annehmen könne. Diese Begegnung ist natürlich nicht dazu gedacht, die Expedition in ernste Bedrängnis zu bringen, sondern soll den Helden viel mehr das Ausmaß des Misstrauens und der Feindseligkeit gegenüber Magiern in den besonders verheerten Gebieten verdeutlichen.

DER KRATER VON FREMMELSHOF

NACHFORSCHUNGEN

Auf Basis der bisherigen Hinweise und durch Befragung örtlicher Bauern ist der Krater von Fremmelshof nicht schwer zu finden. Die Einwohner der Baronie haben jedoch große Angst vor dem Gebiet, das in ihren Augen als verflucht gilt, und besuchen es nur selten. Den Helden werden daher allerlei schauerliche Sagen aufgetischt (“Wer sich nächtens dort herumtreibt, der verschwindet genau dahin, wohin die armen Fremmelshofer einst verschwunden sind”; “Die Geister der Fremmelshofer warten noch immer dort, um jedem Lebenden die Wärme auszusaugen”; “Am halben Turm kann man in Vollmondnächten noch den alten Turmwächter ausmachen, der traurig ewige Wacht hält – ebenfalls halbiert!”). Nur mit bohrenden Fragen und ein paar Kreuzern hier und da ist zu erfahren, dass sich die Jugend des Umlandes als Mutprobe mitunter zum Krater vorwagt. Die junge *Frieda vom Brachfelder Hof* (*1015 BF) war die Letzte, die auf diese Weise ihren Mut unter Beweis gestellt hat. Sie kann eigentlich von nichts Beängstigendem berichten, das Ganze schien ihr einfach eine große Senke zu sein. Für einige Heller wäre sie bereit, die Expedition dorthin zu führen.

Erinnerungsfetzen

Sie und andere können außerdem vom alten Köhler Oswyn (*970 BF) erzählen, der das Gebiet wie kein anderer kenne, aber als recht sonderlich gilt. Sollten die Helden auch ihn noch aufsuchen, wird er ihnen ein wenig über die Umgebung des Kraters und immer wieder mal anwesende Magier erzählen. Die letzte Gruppe war allerdings schon vor einigen Monden hier. Eine Überraschung gibt es jedoch, wenn die Helden mit Prishya an den alten Oswyn herantreten, denn diese scheint er gut zu kennen – auch wenn die Magierin keinerlei Erinnerung an den Mann hat.

Der sichtlich irritierte Oswyn erzählt, dass Prishya früher oft alleine zum Krater von Fremmelshof gekommen ist und sich dabei meist von ihm hat führen lassen. Stets hat sie ihm eingeschärft, niemandem davon zu erzählen, und ihn dafür auch gut bezahlt. Besonders eine alte halb unter Dornenranken verborgene Steinplatte in der Nähe des halben Turms hat die Magierin regelmäßig aufgesucht.

An dieser Stelle kehren einige von Prishyas verlorenen Erinnerungen zurück, doch kann sie das Ganze nicht ganz greifen und ordnen. Sie ist nur der Überzeugung, dass irgendwas Wichtiges in Fremmelshof seiner Entdeckung harre und erhofft sich davon weitere Erkenntnisse. Sie wird nun umso vehementer darauf drängen, sich das Gebiet genauer anzuschauen und auch diese Steinplatte zu suchen.

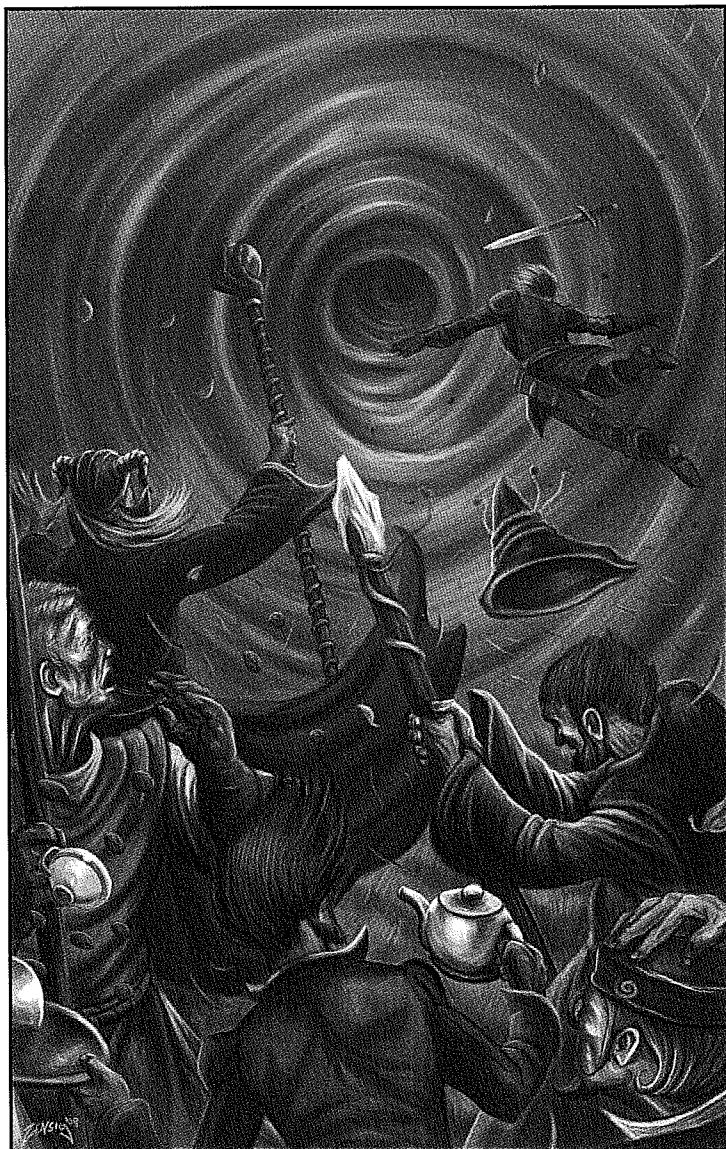
AM KRATER

Der Krater von Fremmelshof ist eine etwa 500 Schritt durchmessende kreisrunde Vertiefung, deren Ränder sanft bis zum Mittelpunkt des Kraters abfallen. Es wirkt fast so, als hätte ein Gigant mit einem großen Löffel ein riesiges Stück des Bodens ausgeschabt. Der Krater selbst ist mit Gras und Dornenranken überwachsen, Bäume finden sich nur am Rande der Vertiefung. Auffälligste Merkmale sind ein halber Turm am Westrand des Kraters, der wirkt, als habe man eine Hälfte einfach abgeschnitten. Das Gebäude ist fast eingefallen, die großen Blöcke halten Satinavs Hörnern jedoch noch stand. Auch an einigen anderen Stellen sind noch Fundamente auszumachen, die wohl Bauernhäusern zuzurechnen sind. Von Westen her fließt ein nach Säure stinkender Bach in den Krater und versickert an der tiefsten Stelle.

Sollten die Helden keine näheren Erkenntnisse zum Krater gesammelt haben, wird Prishya eine Durchsuchung des Gebiets anordnen, was natürlich recht mühselig ist und auf Grund der Dornenranken auch nicht ohne Schmerzen abgeht. Doch auch beim reinen Anblick des Gebiets kehrt die dumpfe Ahnung zurück, hier schon einmal gewesen zu sein.

Die Steinplatte

Sollte Oswyn den Helden die Stelle der Steinplatte genannt haben, ist sie recht leicht unter einem wild wuchernden Dornengestrüpp in der Nähe des halben Turmes zu entdecken. Anderenfalls werden die Helden schon ein wenig suchen müssen (pro Stunde eine *Sinnenschärfe*-Probe +6, bei deren Gelingen die Platte gefunden wird).



Der Hintergrund: Prishya hat diesen Ort tatsächlich schon mehrfach aufgesucht und dabei die unverrückbare Steinplatte entdeckt. Auf dieser sind ebenfalls Arkanilzeichen angebracht, die Inschrift deutet auf verborgene Pläne Zulipans in Bezug auf den Limbus hin. Nachdem sie die Zeichen zunächst mühsam zu entschlüsseln versuchte, reifte nach der borbaradianischen Invasion der Gedanke in ihr, dass dieses Wissen zu gefährlich sein könne, um in die Hände des Feindes zu fallen. Also schützte sie die Steinplatte mit einer kompliziert gewobenen Falle, die bei magischer Analyse oder dem Lesen der Zeichen jeden in der Umgebung in den Limbus ziehen soll. Doch eben jenes Wissen wurde ihr ebenfalls in Gareth ausgesaugt, so dass die Expedition nun unwissentlich in Gefahr gerät.

Die große Steinplatte ist recht schlicht, doch auch auf ihr finden sich die verschlungenen Zeichen der Rohalsschrift. Hier steht es den Helden frei, eine magische Analyse vorzunehmen oder die Schriftzeichen (so sie sich inzwischen Kenntnisse des Arkanil angeeignet haben) anzufangen zu entziffern. Sollte keiner von ihnen dies übernehmen wollen, wird sich Pelmen der Analyse widmen. Achten Sie in jedem Fall darauf, dass die Gruppe und die übrige Expedition hier größtenteils beisammen steht, damit nicht einer der Helden der Falle entgeht und somit aus dem Abenteuer ausgeschlossen wird.

Eine magische Analyse kann noch kompliziert verwobene Muster erkennen, teils der Platte innewohnend, teils erst später mit dieser verwoben. Wer Prishya genauer analysiert hat, wird sogar überrascht feststellen können, dass einige der Zauber von ihr gewirkt wurden. Doch in dem Moment, wo die Zauber als eine von Prishya eingesetzte Falle erkannt werden können, die durch magische Analyse ausgelöst wird, ist es auch schon zu spät. Auch Pelmen wird höchstens noch "Eine Falle!" rufen können, als das Schicksal seinen Lauf nimmt. Selbiges wird sich auch bei Entschlüsselung der Zeichen nach kurzer Zeit einstellen.

Die Erkenntnis, dass die Falle durch Prishya selbst installiert wurde, kann zu einem späteren Zeitpunkt weiter erörtert werden, denn auch Prishya erinnert sich nun schlagartig wieder an einige verlorene Wissensfragmente (und ist darüber sogar so erfreut, dass sie vorerst nicht vollends über die Konsequenzen nachdenkt). Doch zunächst befinden sich die Helden mit den Gefahren des Limbus konfrontiert.

DIE WELT REIßT AUF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich scheint das Gefüge der Welt aufzubrechen, kleine Blitze zucken zwischen Rissen in der Wirklichkeit umher und mit rasender Geschwindigkeit bildet sich ein tosender Grauer Mahlstrom, der sicherlich ein halbes Dutzend Schritt durchmisst. Ihr merkt, wie eine unglaubliche Kraft von euch Besitz ergreift und euch in Richtung des Mahlstroms zieht. Schmerzhaft reißt es an euren Gliedern und die Schmerzensschreie der anderen klingen in euren Ohren. Schon seht ihr, wie Prishya in das Zentrum des Wirbels hineingezogen wird und im grauen Wabern verschwindet.

Der große AUGE DES LIMBUS ist von Prishya mit dem Ziel gewirkt worden, eine Flucht unmöglich zu machen, und dementsprechend stark ist auch die Wirkung. Im Zentrum des Wirbels entspricht die Zugkraft einer Körperkraft von 26, diese

nimmt mit jedem Schritt Abstand um zwei Punkte ab. Gegen diesen Wert müssen jede der 13 KR vergleichende Körperkraft-Proben abgelegt werden, bei deren Misslingen man 1W6 Schritt an den Wirbel herangezogen wird. Wer in den Limbus gerissen wird, erleidet durch die Sogkraft des Zaubers 13 Schadenspunkte. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass mangels Halt und auf Grund der starken Wirkung des Zaubers die Helden und alle Expeditionsteilnehmer in den Limbus gezogen werden.

Lassen Sie an dieser Stelle ruhig bereits einzelne Mitglieder der Expe-

dition zum Beispiel durch herum fliegende Steintrümmer sterben, um den Helden die Gefährlichkeit der Situation zu verdeutlichen. Hierzu bieten sich vor allem solche Personen aus dem Tross an, zu denen sie bisher ein gutes Verhältnis aufgebaut haben (lassen Sie dabei jedoch Prishya und die beiden anderen Magier noch leben!). Gönnen Sie der Gruppe dabei aber auch Erfolgsmomente, falls sie sich um die Rettung einzelner Mitglieder der Expedition bemühen. Hierzu bietet sich beispielsweise Delilah an, die mit dem Gurt ihrer Ledertasche an einem spitzen Stein hängen bleibt und zu erwürgt werden droht.

JENSEITS ALLER SPHÄREN

Das folgende Kapitel gibt den Aufenthalt im Limbus aus Platzgründen nur in kurzer Form wieder, da durch das Äthrolabium bald ein Ausweg aus der Nicht-Welt gefunden werden kann. Sollten Sie diesen Teil des Abenteuers weiter ausgestalten wollen, orientieren Sie sich dazu an den entsprechenden Kapiteln in **Wege der Zauberei**.

Im Limbus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einmal findet ihr euch inmitten eines grauen Nebels wieder, der sich endlos zu erstrecken scheint. Ein seltsam bedrückendes Gefühl der Freiheit ergreift von euch Besitz, nichts scheint euch mehr zu halten, nichts gibt mehr Sicherheit. Ihr schwebt in einer undefinierbaren Masse aus grauen Wirbeln und Konturen. Mit einem Mal könnt ihr ein weißes Gleißern erkennen, nur wenige Schritte entfernt.

Das Gleißern stammt von einem FLIM FLAM, den Hagwulf gewirkt hat. Dieser spendet zwar kein wirkliches Licht im Limbus, ist aber weit zu sehen und kann so der Expedition die Möglichkeit geben, sich wieder zu sammeln. Lassen Sie den Helden hier ein wenig Zeit, um sich an die ungewohnte Umgebung des Limbus (siehe nebenstehender Kasten) zu gewöhnen und sich zu sammeln.

KEIN AUSGANG

Durch umständliche Zeichensprache wird sicher bald über einen Ausweg aus dieser misslichen Lage beraten werden, doch stellt sich dies als schwierig dar. Prishya hat sich die PLANASTRALE-Wirkung nach dem Verbot der Formel aus dem Gedächtnis tilgen lassen, den AUGES DES LIMBUS hat sie durch die Borbarad-Moskitos vergessen. Gleichzeitig ist eine Anwendung der zweiten Formel aber auch hochgefährlich, da sie die Expedition an einen zufälligen Ort bringen würde – also auch geradewegs in die Niederhöhlen führen könnte. Auch Hagwulf und Pelmen beherrschen keine entsprechenden Formeln, so dass sich wohl bald darauf verständigt werden wird, ein natürliches Portal aus dem Limbus zu suchen.

KLEINERE SZENEN IM LIMBUS

- Prishya ist durch den AUGES DES LIMBUS stark mitgenommen und muss in jedem Fall 'mitgezogen' werden. Sollte einer der Helden hier schwer zu wirkende Heilmagie auf die Magierin anwenden, könnte sie wieder selbstständiger agieren.
- Wertvolle Ausrüstung (magische Bücher, Zauberstäbe, persönliche Gegenstände, etc.) sind verloren gegangen und müssen wieder aufgespürt werden, was auch bedeutet, sich in der näheren Umgebung in kleine Gruppen aufzuteilen, um das Gebiet so gut wie möglich abzudecken.
- Hellsicht zeigt in etwas Entfernung ein helles Leuchten, das jedoch nicht näher erkennen lässt, worum es sich handelt. Wenn die Helden

DER LIMBUS

Im Folgenden seien in Kurzform einige Informationen zum Aufenthalt im Limbus angegeben. Näheres hierzu und darüber hinaus finden Sie in **WdZ** ab Seite 358.

- **Schwereelosigkeit:** Im Limbus wirkt keine Schwere, was für Aventurier höchst verstörend ist. misslungene Höhenangst-Proben können zur Panik führen.
- **Weite:** Der Limbus ist unendlich weit, somit können auch misslungene Platzangst-Proben zur Panik führen.
- **Temperatur:** Im Limbus wirkt es stets so, als herrsche eine Temperatur knapp über dem Gefrierpunkt. Entsprechend verhält es sich mit Auswirkungen bei längeren Aufenthalten.
- **Stille:** Im Limbus können keine Töne übertragen werden, daher ist eine Verständigung nur über Zeichensprache möglich. Spruchmagie ist um 7 Punkte erschwert.
- **Monochromie:** Der Limbus ist farblos, es lassen sich einzig Helligkeitsstufen unterscheiden.
- **Orientierung:** Wirkliche Orientierung ist im Limbus nur durch magische Hellsicht möglich, normale Sicht erstreckt sich nur auf die direkte Umgebung.
- **Aufenthalt:** Der Aufenthalt im Limbus zehrt an der Lebenskraft. Jeder Limbusreisende erhält pro Tag 3W6 SP, magisch begabte nur 1W6. Dieser Schaden wird nach und nach fällig.
- **Magie:** Alle Zauber erfordern im Limbus nur 1/10 ihrer normalen Astralkraft. Heilzauberei wirkt unter normalen Kosten und um 3 Punkte erschwert.
- **Bewegung:** Die Bewegung im Limbus erfolgt durch reine Willenskraft mit etwa GS 100. Um sich auf GS 1000 zu beschleunigen, werden 7 AsP benötigt.
- **Kampf:** Im Limbus errechnen sich AT-, PA- und Fernkampf-Basis aus (MU+IN+CH)/5. Alle Objekte gelten als magisch und können Dämonen verletzen.

sich nähern, mögen sie von einem einfachen magischen Artefakt über einen sich hier tagsüber aufhaltenden Geist bis zu der Astralsignatur eines per TRANSVERSALIS hier entlang gekommenen Magier alles finden.

- Der Limbus bietet sich auch an, um die Helden jetzt schon auf uralte Spuren stoßen zu lassen, die vielleicht zu diesem Zeitpunkt keinen Sinn ergeben, sie jedoch in spätere Abenteuer führen mögen.

DIE GEFAHR PAHT

Eventuelle magische Aktionen der Helden, in jedem Fall aber der FLIM FLAM Hagwulfs, bleiben im Limbus nicht unbemerkt. Jeder Einsatz von Astralkraft ist auf weite Strecken sichtbar und zieht nicht nur neugierige und recht harmlose Totengeister herbei. Auch zwei schon vor ei-

niger Zeit in den Limbus gebannte Irrhalken (WdZ 209) werden auf die Expedition aufmerksam. In ihrem dämonischen Hass auf alles Lebende wollen sie sich für ihre Bannung an den Helden und ihren Begleitern rächen.

Irrhalken, viergehörnte Diener des Blakharaz

Krallen:	INI 12+W6	AT 14	PA 9	TP 2W+2	DK NS
Schnabel:	INI 12+W6	AT 17	PA 9	TP 1W+8	DK N
LE 70	WS –	RS 5	GS 18/6	MR 8	GW 18

Eigenschaften: 3 Aktionen/KR, Regeneration I, Regeneration im Limbus, Schweben, Verwundbarkeit (Prais, Wasser); eine nicht parierte gute Attacke eines Irrhalken bedeutet, dass das Opfer mit der herausstiebenden Höllenglut in Kontakt gekommen ist und W20+10 TP erleidet (nach den Regeln für elementaren Sekundärschaden: Feuer); bei seinem Tod zerplatzt der Irrhalk in umherfliegende, glühende Splitter (nach den Regeln des IGNISPHERO).

Dank ihrer Regenerationsfähigkeit im Limbus sind die beiden Irrhalken für die Helden kaum zu besiegen, doch bietet das mit der 'Beute' spielende Verhalten der Dämonen zumindest die Möglichkeit, sich eng zusammen zu finden und sich einigermaßen zu verteidigen. Lassen Sie die Helden spätestens hier auf die Möglichkeit stoßen, mit Hilfe des Äthrolabiums zu fliehen. Auch hier mögen wieder einzelne Mitglieder der Expedition zu Tode kommen, doch werden die Irrhalken zumindest den Esel Rupert zerreißen, der nicht in der Lage ist, sich im Limbus zu bewegen. Hier ist es an den Helden, die Eselstreiberin von dem geliebten Tier fort zu kriegen, um wenigstens ihr Leben zu retten.

DAS ÄTHROLABIUM

Das Äthrolabium treibt, sofern es eine der Meisterpersonen mit sich geführt hat, nach dem Eintritt in die Nicht-Welt einfach im Limbus umher und kann von einem Helden aufgesammelt werden. Das Instrument ist wie bereits von Prishya erläutert für Limbusorientierung gedacht und somit mag auch den Helden der Gedanke kommen, dass ihnen das Äthrolabium hier helfen mag. Bedauerlicherweise scheint das Instrument immer noch defekt zu sein und weist zwar mal hier

und mal dorthin, ohne jedoch wirklich eindeutige Ergebnisse zu liefern.

Auf der Flucht oder bereits früher können die Helden jedoch eine Art Wegweiser finden, den Alviron zurückgelassen hat, damit die Wagenhalter Magier ihn finden können. Dieser besteht aus einer fest im Limbus befindlichen und unzerstörbaren Schriftrolle, die mit dem Spruch "Die Schwärze der Nacht mag Freunden öffnen, was Feinden stets verborgen liegt. Gedenkt meiner, wenn den Pfad ihr sucht." beschrieben ist.

Dies bezieht sich natürlich auf das aus nachtschwarzem Endurium bestehende Äthrolabium, dass er seinen Freunden übersandt hat. Es funktioniert jedoch nur, wenn man an den Magier denkt und sich 3W6 Kampfrunden auf ihn einstimmt (wer das Äthrolabium hält und sich entsprechend konzentriert, merkt schon nach wenigen Sekunden, dass das Instrument zu vibrieren beginnt und sich Bilder eines uralten Mannes in seinem Kopf bilden).

Sobald die Zeit der Einstimmung vorbei ist, während der der Held natürlich vor den Gefahren geschützt werden muss, haben sich die Zeiger auf das Schwesterartefakt in Alvirons Turm eingestimmt und weisen klar in eine bestimmte Richtung. Außerdem geht jedoch eine enorme Zugkraft von dem Artefakt aus, so dass der Träger einfach mitgerissen wird. Die übrigen Expeditionsmitglieder müssen hier versuchen mitzuhalten und auch die stärker verletzten Teilnehmer des Zuges mitzunehmen – sich dabei aber auch mit den verfolgenden Dämonen herumschlagen.

DIE BARRIÈRE

Nach einer schier endlos scheinenden Zeit kommt auf einmal eine große Barriere in Sicht, die sich wie eine feste graue Wand vor den Helden auftürmt. Hierbei handelt es sich um eine kreisrunde 'Kapsel' im Limbus, in der sich die Globule von Fremmelshof befindet. Die Globule hat kein Tor und wird von Alviron verschlossen gehalten. Der einzige Weg hinein ist mit dem Äthrolabium möglich. Und tatsächlich wird der Träger des Artefakts auch unaufhaltsam auf die Wand zugezogen, so dass er schon fürchten muss, zu zerschellen. Doch öffnet sich die Globule stattdessen für ihn und lässt ihn ein. Jeder, der sich bei Eintritt in die Globule in seiner unmittelbaren Umgebung befindet (was auf die ganze überlebende Expedition zutreffen sollte), wird ebenfalls hineingezogen. Die Helden haben hiermit den Limbus wieder verlassen, ihre Verfolger können ihnen nicht folgen.

IN DER GLOBULE VON FREMMELSHOF

Im Folgenden wird der Aufenthalt der Helden und ihrer Begleiter in der Globule von Fremmelshof beschrieben. Zunächst soll dabei auf einige Besonderheiten der Globule eingegangen werden, bevor der erste Eindruck der Helden und der Tagesablauf behandelt werden. Die Örtlichkeiten und Personen der Globule selbst finden Sie im Anhang beschrieben. Dieses Kapitel ist relativ frei gehalten, da die Aktionen der Helden innerhalb der Globule kaum Beschränkungen aufweisen. Stellen Sie sich daher darauf ein, auf der Basis dieser Texte auch auf ausgefallene Aktionen ihrer Helden zu reagieren.

Lassen Sie weiterhin den Streit zwischen Hagwulf und Pelmen hier wieder aufflammen. Gerade in Anbetracht der Rohalswächter, als deren Erbe sich beide sehen, kommt es zu manch hitzigem Disput und vielleicht sogar zu Handgreiflichkeiten. Doch zeigt dies natürlich nur erneut, dass die beiden sich von den einstigen Idealen des Ordens weit entfernt haben. Durch Vermittlung der Helden mag es hier durchaus gelingen, die Magier zum Zuhören zu bewegen, so dass Eslam ihnen einige Einblicke in die Vergangenheit geben kann. Dies mag auch dazu beitragen, den Zwist zwischen beiden Magiern zwar nicht zu begraben, aber zumindest die gemeinsamen Wurzeln zu entdecken.

Auch Prishyas Erinnerungen sollten Sie in diesem Abenteuerteil weiter thematisieren. Die Metamagierin kann gerade im Gespräch mit Alvi-

ron, aber auch durch das reine Erleben so vieler magischer Phänomene einen Teil ihres Wissens wieder nutzbar machen und wird daher trotz ihres schlechten Zustands eine große Hilfe bei der Enträtselung der Globule sein. Tatkraft ergreift wieder von ihr Besitz und die Helden sollten durchaus eine Veränderung der Magierin im Vergleich zur Expedition wahrnehmen.

EIGENSCHAFTEN DER GLOBULE

Die Globule von Fremmelshof wurde von Alviron Rohalion geschaffen, um dem Heer von Zulipans Schergen so lange zu entgehen, bis die Verstärkung aus Wagenhalt eintrifft. Aus diesem Grund hat der Erzmagier die Globule aus dem Zeitfluss 'ausgekoppelt' und lässt sie den Tag des Rituals immer aufs Neue erleben. Dies führt dazu, dass die Globule am Ende jeden Tages oder bei Zerstörung des Globulengefüges (also der Zerstörung des Turms als Fokus der Globule) wieder am Morgen des Rituals beginnt. Dieser Umstand ist jedoch niemandem in der Globule bewusst.

Jede zum Zeitpunkt des Rituals in der Globule befindliche Person ist Teil des Rituals und wird als solche ebenfalls am Anfang des Tages neu erscheinen, der Tod kann die Fremmelshofer und ihre Angreifer hier nicht ereilen. Anders sieht es mit den Helden aus, die als Fremdkör-



per zu gelten haben und damit nicht allen Bedingungen der Globule unterliegen. Dies führt jedoch auch dazu, dass sie weder den Ort ihrer Anwesenheit wechseln (sie tauchen also immer wieder dort auf, wo sie sich beim Kollaps der Globule befunden haben) noch ihr Gedächtnis verlieren. Auch sind die Helden im Gegensatz zu den Dörflern auf Schlaf und Nahrung angewiesen, um zu überleben, wie sie auch normal regenerieren müssen. Aber was macht das schon, wenn man auch bedenkenlos einige Tage in einem sicheren Raum verschlafen kann, da in der Abwesenheit ja sowieso nichts Ungewöhnliches passiert?

DAS RITUAL ZU STÖREN

Alvion selbst hält in seinem Turm in Trance diese Bedingungen aufrecht, auch er weiß nichts von der bisher verstrichenen Zeit. Sein Turm ist gegen Eindringlinge geschützt, einzig durch das Äthrolabium der Helden ist ein Hereinkommen möglich. Doch sollten die Helden sich besser eilen, wenn sie einmal den Turm betreten haben, denn sobald der Erzmagier aus seiner Meditation gerissen wird, ist das Ritual unwiederbringlich gestört. Die magischen Energien, die den Zeitsprung kanalisieren, können in diesem Fall höchstens noch ein oder zwei dieser Ereignisse in Gang setzen (oder gar keines, wenn Sie die Helden richtig unter Zeitdruck setzen wollen), bevor der normale Zeitfluss die Globule wieder einholt – was auch das Ende Fremmelshofs gegen den überlegenen Gegner bedeuten könnte. Sollten die Helden all zu unvorsichtig direkt zum Turm stürmen und die Globule kein bisschen erkunden, könnte Prishya in einem Anflug früherer Erinnerungen diesen Gedanken äußern, da der Turm offensichtlicher Fokus des Rituals ist und dort also mit großem Aufwand die Realität der Globule in Gang gehalten werden muss.

TAGESABLAUF

Zwar platzen die Helden zunächst gegen späten Nachmittag in die Globule, doch sei hier der besseren Übersichtlichkeit zunächst der Tagesablauf eines jeden Tages angegeben. Dieser verläuft, falls die Helden nicht störend eingreifen und beispielsweise Angriffspläne sabotieren, immer gleich.

- **Morgen:** Das Ritual ist vollbracht, der Tag beginnt. Aufregung im ganzen Dorf, Verunsicherung bei den Angreifern. Die nächsten Stunden sehen viele Beratungen der Verteidiger und Angreifer, nach etwa 2 Stunden folgt ein halbherziger Angriff durch einige Gargylen und flugfähige Chimären, der die Verteidiger jedoch überrascht. Es werden einige Kinder als Ritualopfer entführt.
- **Mittag:** Die Angreifer haben den ersten Schreck überwunden, in der Stadt ist man mit der Ursachensuche beschäftigt. Eine Spähmission in das Lager des Feindes wird organisiert, scheitert aber kläglich. Gontongi des Feindes werden im Gegenzug zu spät erkannt, Zambronius fallen wertvolle Erkenntnisse über die Stärke der Verteidiger und ihre verzweifelte Lage in die Hände.
- **Früher Nachmittag:** Ein Dämon vollführt ein Attentat auf Escalia von Hahnentritt, die im Folgenden krank darnieder liegt. Die Moral in der Stadt ist auf dem Tiefstand. Erste Unruhe gegen die Magier, die für alles verantwortlich gemacht werden. Ein folgender Angriff verhindert Schlimmeres, ein Dharai wird per APPLICATUS-Pfeil an die Palisade geschossen und reißt eine Bresche. Er kann nach zähem Ringen gebannt werden, die Bresche wird durch Elementarmagie verschlossen. Viele Dörfler sind ums Leben gekommen.
- **Später Nachmittag:** Ein heftigerer Angriff erfolgt, vor allem durch Chimären und Gargylen getragen. Der Angriff reißt zwar das Tor

nieder, Eslam kann es jedoch mit einer elementaren Wand verschließen. Erneut starke Verluste, auch unter den Magiern der Verteidiger. Die Schwarzscherger ziehen ihre Truppen zurück und bereiten den letzten Ansturm auf die Stadt vor. Chaos in Fremmelshof, der Untergang scheint nahe.

- **Abend:** Der letzte Sturm beginnt. Eine fulminante magische Schlacht, in der Zulipans Schergen alle Register ziehen, aber auch die Magier der Rohalswächter ihre letzten Kräfte in die Waagschale werfen. Eine gewaltige Flammenlanze trifft den Turm des Erzmagiers, die Globule kollabiert.

Dieser Zeitfluss ist stark durch die Helden beeinflussbar. So können sie beispielsweise (wenn sie bereits durch frühere Tage davon erfahren haben) das Attentat auf Escalia verhindern, die Verteidiger vor Angriffen an die richtigen Stellen lotsen oder sogar die Flammenlanze am Ende des Angriffs verhindern. Sollten sie jedoch noch nicht zu Alviron vorgegangen sein, wird die Globule in jedem Fall nach Einbruch der Dunkelheit zurück an den Ausgangszeitpunkt springen.

Ein Blick in die Vergangenheit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal befindet ihr euch nicht im grauen Wabern des Limbus, sondern steht auf der Spitze eines Turmes. Vor euch breitet sich eine kleine Ebene aus, die von einem Dorf mit einem sonderbar leuchtenden Magierturm beherrscht wird. Etwas abseits ist rechts ein Zeltlager zu entdecken. Hier scheint ein Krieg zu toben, denn im Dorf werden brennende Gebäude gelöscht, auf den Feldern vor dem Ort liegen Leichen herum und das Tor scheint geplatzt zu sein. "Fremmelshof" keucht Prishya und starrt mit vor Schreck geweiteten Augen auf die Szenerie.

Es ist später Nachmittag, kurz nach dem Rückzug der Schwarzscherger. Die Helden befinden sich auf der Spitze des halben Turms. Schmücken Sie den Anblick, der sich den Helden bietet, weiter aus und bedenken Sie dabei, dass Sie ihnen denselben Anblick auch in den folgenden Tagen beschreiben sollten.

Gerade wenn Magier unter den Helden sind, bietet es sich an, bereits hier Diskussionen über die Natur der Entdeckung auszutauschen. Zumindest Hagwulf, Pelmen und Prishya werden ausgiebig und teils hitzig darüber diskutieren. Quintessenz dieser Beratungen ist, dass man sich vermutlich tatsächlich in der Globule von Fremmelshof befindet, eine Zeitreise scheint auf Grund des grauen Waberns am Himmel ausgeschlossen. Um genauere Informationen einzuholen entsendet Prishya die Helden zu dem kleinen Dorf, die geschwächten Magier werden derweil in dem sicher scheinenden Turm ausharren.

Der erste Tag

Auf dem Weg zum Dorf werden die Helden von zwei Gargylen belästigt, die für Zambronius die Lage ausspähen. Sollten die Helden arg geschwächt sein, können sie an dieser Stelle in den nahen halbierten Bauernhof flüchten, wo die verzweifelte und verängstigte Bäuerin Andalia mit ihren beiden Kindern ausharrt. Ihr Mann ist tot, halbiert bei dem Ritual vom Morgen. Wenn die Helden ihr glaubhaft machen können, dass sie auf derselben Seite stehen, wird die Bäuerin mitteilen, dass sie und ihr Mann Alrigo sich geweigert haben, mit in die Stadt zu kommen, als die Büttel am Morgen kamen. Kurz darauf geschahen dann diese seltsamen Ereignisse, ihr Mann starb dabei. Sie bittet die Helden, sie und ihre Kinder in das Dorf zu geleiten, was auch den Helden ein wenig Misstrauen ersparen würde. Natürlich ist es aber auch denkbar, dass die Helden die Gargylen einfach erschlagen und sich selbst bis zum Dorf durchschlagen.

Die Erkenntnis

Egal wo die Helden schlussendlich drauf stoßen, bald werden sie feststellen, dass sie sich in der Vergangenheit befinden. Hierzu mag bei geschichtskundigen Helden schon der Stil der Kleidung und die Art der Sprache reichen, aber zumindest die Aussage aller Dörfler, dass das Ritual *diesen* Morgen erst stattfand, mag den Kreuzer fallen lassen. Lassen Sie den Helden Zeit, diese verstörende Erkenntnis zu verdauen, spielen Sie vielleicht auch mit der Erwartung, dass sie nun doch in die Vergangenheit gereist sind. Die wahre Natur des Zeitsprungs wird sich den Helden schließlich erst am zweiten Tag offenbaren, auch wenn sie hier bereits eine Ahnung haben.

Am Tor des Dorfes werden die Helden misstrauisch in Empfang genommen, da man sie nicht kennt und für potentielle Spione hält. Gerade falls sie erzählen sollten, dass sie aus der Zukunft kommen, wird man ihnen argwöhnisch gegenüber treten und vorerst nicht glauben. Von dem Ritual weiß niemand, da Alviron nicht für eine sich immer wiederholende Panik sorgen wollte. Die folgenden Stunden werden die Helden im Haus der Rohalswächter immer wieder befragt, teils aber auch unter Bewachung alleine gelassen, wenn wieder ein Angriff auf das Dorf stattfindet. Falls sie anbieten sollten, bei der Verteidigung des Dorfes zu helfen, wird ihr Bewacher sie auf eigene Verantwortung beim letzten Angriff mit zu den Palisaden nehmen, da hier jeder Verteidiger gebraucht wird.

Hier können Sie den Helden einen kurzen Einblick in die magische Schlacht bieten, die vor allem zwischen den wenigen Rohalswächtern und den Magiern des Feindes tobt. Gestalten Sie die Auseinandersetzung frei nach eigenem Ermessen und greifen Sie dabei auch ruhig in die magische Trickkiste – denn in den Magierkriegen war noch Wissen verbreitet, von dem die Gelehrten heutzutage nur träumen. Zu diesem Zeitpunkt können die Helden aber noch nicht verhindern, dass die Feinde die Palisade überwinden und ein gewaltiger Flammenstrahl auf den Turm zu rauscht. Im Folgenden nehmen sie noch einen heftigen Lichtblitz war ... und befinden sich dann am Morgen desselben Tages an genau der Stelle, wo sie sich zuletzt befunden haben.

Die weiteren Tage

In der Aufregung über das neuartige Himmelsphänomen werden die Helden zuerst kaum beachtet, doch wird man früher oder später auf sie aufmerksam werden. Doch erinnern sich Eslam und die übrigen Leute, die sie 'gestern' getroffen haben, nicht mehr an sie und erneut schlägt ihnen Misstrauen entgegen. Ob Sie den Helden bereits hier die Möglichkeit geben, den Argwohn gegen sie zu zerstreuen, oder ob die Gruppe erst einige Tage braucht, um glaubwürdig machen zu können, dass sie wirklich aus der Zukunft stammt und jeden Tag aufs Neue erlebt (beispielsweise indem sie Angriffe voraussagen können), liegt in ihrer Hand. Nach und nach wird es jedoch immer einfacher, zum einen Ereignisse des Tages vorherzusagen und zu verhindern, gleichzeitig aber auch das Vertrauen der Fremmelshofer zu gewinnen. Schließlich werden die Helden mit der Zeit viel über die Personen um sie herum erfahren, ohne dass diese sich an jedem neuen Tag wieder an sie erinnern könnten.

Hier ist es übrigens auch an den Helden, Prishya und die übrigen Expeditionsteilnehmer in die Stadt zu holen. Die Magier sind in höchstem Maße fasziniert von den Ereignissen um sie herum und versuchen, während die Helden nach einem Ausweg aus der Globule suchen, so viel Wissen wie möglich zu erlangen. Dabei scheinen sie mitunter auch die gefährliche Lage um sie herum zu vergessen.

EIN AUSWEG MUSS HER

Um das Ritual zu überwinden und wieder heim nach Dere zu gelangen, müssen die Helden zunächst zu Alviron vordringen. Und in der Tat ist es mit Hilfe des Äthrolabiums möglich, den von einem pulsierenden Leuchten umgebenen Turm zu betreten. Notfalls kann Prishya den Gedanken hegen, dass das Artefakt auch hier eine Hilfe sein könnte. Im Turm werden die Helden die unteren Stockwerke (in denen sich Wohnräume, eine Meditationskammer, ein Labor und eine Bibliothek befinden) verlassen vorfinden, aber auf magische Artefakte, Relikte und Bücher stoßen, die ihnen das Herz übergehen lassen könnten. Improvisieren Sie an dieser Stelle einfach, schließlich kennen Sie die Wünsche und Sehnsüchte ihrer Spielermagier am besten.

EIN ALTER MAGIER

Im obersten Geschoss jedoch sitzt Alviron Rohalion in einem großen Lehnssessel, ein Buch auf den Beinen aufgeschlagen. Seine verschleierte Augen blicken ins Leere aus einem großen Fenster hinaus, sein Atem geht leise und stetig. Er ist in Trance und hält das Ritual der Globule aufrecht, kann jedoch von den Helden durchaus geweckt werden – wenngleich mit den oben genannten Konsequenzen.

Er wird die Helden wie gute Freunde begrüßen und sichtlich erfreut über ihr Erscheinen sein, glaubt er in ihnen doch die Verstärkung aus Wagenhalt gefunden zu haben. Er fragt so nach alten Freunden, ob sie sich dem Zug angeschlossen haben. Erst als die Helden ihm die wahre Lage erklären, wird ihm die Tragweite der Ereignisse bewusst. Doch kann er der Gruppe auch mitteilen, dass mit seiner Erweckung das Gefüge nachträglich ins Wanken geraten ist. Nun kann der Zeitfluss nicht weiter reguliert werden, die Zeit in der Globule wird von nun an also wie gewohnt verlaufen. Höchstens noch ein bis zwei Mal könne die bereits dem Ritual inne wohnende Kraft noch den Zeitsprung vollführen. Sprich: Alviron schärft den Helden ein, dass nun schnelles Handeln gefragt ist, wenn sie nicht alle sterben wollen.

EINE GLOBULE ZU RETTEN

Somit stehen die Helden vor dem gewichtigen Problem, dass ihr Ausweg aus der Globule eng mit dem Schicksal Fremmelshofs verknüpft ist, denn ein normaler Ausweg ist auch mit dem Äthrolabium (das ja eben zu Alviron führt) nicht möglich. Alviron kann den Helden mitteilen, dass er die Globule in einem weiteren Ritual unkontrolliert nach Aventurien 'krachen' lassen kann, auch wenn das höchst gefährlich ist. Doch stelle das, sofern die Helden sich nicht zutrauen, die gesamte feindliche Armee zu vernichten (was sich als unmöglich erweisen sollte), den einzigen Ausweg dar.

Hierfür müssen entlang der Gradienten der Globule bestimmte Zeichen angebracht werden, um die gezielte Perturbation der Globule zu unterstützen und in teilweise geordnete Bahnen zu lenken. Das mag sich vielleicht einfach anhören, doch befinden sich eben jene Gradienten an den vier kausalen Achsenschnittpunkten der Globule. Und eben jene Punkte befinden sich beim Turm im Süden, an einem Fels im Westen, am Steinkreis im Norden und mitten im Lager des Feindes im Osten.

VORBEREITUNGEN FÜR DAS RITUAL

Alviron benötigt alle Kraft, um sich auf das Ritual vorzubereiten, doch gibt er ihnen Nachricht für Eslam mit, dass die Helden die volle Hilfe

der Rohalswächter und des ganzen Dorfes benötigen. Wie genau die Helden vorgehen liegt jedoch in ihrer Hand. Mögliche Punkte werden im Folgenden dargelegt, doch könnten ihre Helden auch auf andere Weise ans Ziel gelangen, so sie sich geschickt anstellen.

Auf Phexens Spuren

Die Zeichen müssen auf einem Stein direkt hinter dem Zelt des Heerführers angebracht werden, so dass durchaus ein phexisch gesinnter Held auf die Idee kommen könnte, sich dort einzuschleichen. Hierfür sind entweder wirklich gute Verkleidungen und eine gehörige Portion Dreistigkeit oder Schleich- und Versteck-Fertigkeiten gefragt. Konfrontieren Sie den Helden in diesem Fall mit misstrauischen Wachen, Leben spürenden Untoten und Wächterdämonen, so dass er nur knapp zu

seinem Ziel gelangt. Vielleicht wird er nach erfolgreicher Mission aber auch festgenommen und muss von seinen Freunden befreit werden. Das Einschleichen in das Lager kann durch einen Ablenkungsangriff unterstützt werden.

Mit der Maske des Feindes

Sollte sich einer der Helden an das Kommunikationsartefakt in den Katakomben erinnern, mag auch dieses gute Dienste leisten. Mit ihm kann in der Tat Verbindung mit Zambronius aufgenommen werden. Sollte es einer der Helden geschickt anstellen und sich entweder glaubwürdig als Zulipan verkleiden (auf Basis dessen, was sie in der Vision Beroloschs gesehen haben) oder sich als einer seiner Untergebenen ausgeben, könnte er den misstrauischen Schwarzmagier dazu bringen, die Zeichen selbst anbringen zu lassen. Doch braucht es hierfür schon wahre

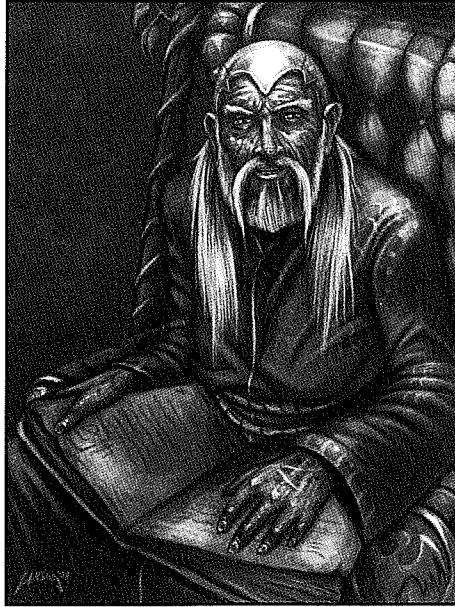
Nerven, gute Argumente und die ein oder andere *Überreden-* und *Überzeugen*-Probe.

Kooperation mit dem Feind

Auch wenn Alviron es niemals gutheißen würde, mögen die Helden auf die Idee kommen, sich mit dem Feind einzulassen und ihn in die Hintergründe der Globule einzuweihen. Zambronius würde durchaus, so er durch Zaubermacht die Wahrheit der Aussagen der Helden überprüft hat, die Sinnlosigkeit seines Angriffes erkennen. Auch ihm ist daran gelegen, zurück nach Dere zu gelangen, und nachdem sein Meister schon lange tot ist, hegt er auch ihm gegenüber keine Loyalität mehr. Unter Umständen wäre er sogar bereit, Ugdalf (der niemals auf einen Kampf und die Vernichtung der Feinde verzichten würde) zu verraten, wenn die Helden ihm bei der Rückkehr nach Dere die Flucht zusichern. Sollten die Helden wirklich diese Option ergreifen, dann entscheiden Sie nach eigenem Gutdünken, ob Zambronius sich an diese Abmachungen hält oder ob er auf seinen eigenen Vorteil aus ist und die Helden später hintergeht.

Rondra voran!

Sicherlich steht es den Helden auch frei, einen frontalen Angriff auf das Lager des Feindes zu unternehmen. Doch ist dies sicherlich die schlechteste Option. Einzig wenn die Helden den ganzen Tag über die Aktionen des Feindes gekonnt sabotieren und so die Truppen gezielt dezimieren, mag ein Angriff am späten Nachmittag von Erfolg gekrönt sein. Doch wäre dies in jedem Fall eine verlustreiche Angelegenheit, der auch viele Fremmelshofer und möglicherweise auch weitere Expeditionsmitglieder zum Opfer fielen.



Mit neuen Verbündeten

Wenn die Helden die Lage erfolgreich ausspähen und beispielsweise Gefangene machen, könnten sie zum einen von der Unzufriedenheit Hortensius' und der Beherrschung Aylas erfahren. Beide könnten (entweder durch gute Argumente und heimliche Treffen oder durch ein Brechen des Zaubers) auf die Seite der Helden gezogen werden und entweder offen oder verdeckt die Sache des Dorfes unterstützen. So könnten die anderen Vorgehensweisen erleichtert werden oder Hortensius könnte heimlich die Zeichen anbringen.

DAS RITUAL

Egal wie die Helden es angestellt haben, sobald die Zeichen angebracht sind, kann Alviron mit dem Ritual beginnen, wofür er einige Stunden Zeit brauchen wird. Wenn die Helden zu diesem Zeitpunkt noch nicht völlig zerschlagen sind und noch eine Herausforderung suchen, können Sie an dieser Stelle noch einen Angriff der Schwarzscherger einbauen, denen die magischen Energien des Rituals nicht verschlossen bleiben. Hier ist es also an den Helden und ihren Verbündeten, die verbliebenen Scherger des Feindes zurückzuschlagen.

DIE GLOBULE STÜRZT ZURÜCK

Sobald das Ritual vollendet wird, stürzt die Globule unkontrolliert nach Aventurien. Was der Erzmagier aber nicht weiß, ist, dass sich durch Kraftlinienverschiebungen in den letzten Jahren die Limbusbahnen auch verändert haben. Die Rückkehr nach Dere wird also größere Zerstörungen nach sich ziehen, als Alviron denkt. Doch das werden die Helden bald am eigenen Leib erfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal erstickt das Leuchten an der Spitze von Alvrons Turm. Ein sanftes Vibrieren ergreift von der Globule Besitz und erste Risse im Gefüge der Parallelwelt tun sich auf. Graue Schlieren wirbeln herein und greifen nach jedem, der ihnen zu nahe kommt. Das Vibrieren wächst zu einem wahren Beben heran und während am äußeren Rand ganze Brocken herausbrechen und im Limbus davon treiben, zeigen sich auch Risse im Boden des Dorfes. Die ersten Dächer brechen zusammen, Häuser stürzen ein, Menschen schreien.

Vor dem Hintergrund der zerbrechenden Welt ist es an den Helden, so viele Menschen wie möglich zu retten. Die im Peraine-Tempel Schutz suchenden Dörfler drohen von dem Haus begraben zu werden, wild gewordene Gargylen fallen über das Dorf her und die Magier der Expedition bringen ihr Leben bei der Bergung des Wissens des Magierturms in Gefahr – denn auch dieses Gebäude wird wohl wie alle übrigen einstürzen. Gönnen Sie den Helden hier die Genugtuung, noch einige Seelen

zu retten, zeigen Sie ihnen jedoch auch, dass ihre Möglichkeiten begrenzt sind. Viele Fremmelshofer werden bei der unkontrollierten Fahrt durch den Limbus und vor allem bei der Landung auf Dere sterben. Auch Hagwulf wird den Rückweg (sofern er noch unter den Lebenden weilt und nicht in der Globule gestorben ist) nicht überleben, sondern sich opfern, um Pelmen vor einem herabstürzenden Steinbrocken zu retten. Er hat viel über die Worte der Rohalswächter in der Globule nachgedacht und hat zumindest in seinem letzten Moment den wahren Geist Rohals erfasst. Und damit wird er auch Pelmens Leben ein wenig wandeln und den Idealen des Weisen wieder öffnen.

Der holprige Weg durch den Limbus hat jedoch auch eine gute Seite: Das am Rande der Globule gelegene Feldlager wird weit schlimmer von dem Ritual getroffen als das zentrale Fremmelshof. Hier werden große Teile der feindlichen Armee in den Limbus gerissen, nur wenige versprengte Truppen werden Dere erreichen und sich dort rasch verstreuen. Sie werden in den nächsten Monden noch für ein wenig Probleme in Eslamsgrund sorgen, aber bald vernichtet.

AUFPRALL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich zerreißt das Grau des Limbus vor euch. Leuchtendes Grün, blauer Himmel – ein Tor nach Dere öffnet sich! Rasend schnell kommt der Boden näher, so als würde die Schwere wieder Besitz von euch ergreifen. Ein lautes Bersten und Rumpeln ist zu hören, der Turm Alvrons ist nicht mehr. Doch all dies scheint vergessen, als nur eine Sekunde später die ganze Globule wieder aventurischen Boden berührt. Steine und Erde wirbeln umher, Menschen schreien, Staub verdeckt die Sonne. Schmerzen erfüllen auch eure Körper, als ihr euch langsam aufrichtet.

Fremmelshof befindet sich wieder in Aventurien, doch gleicht das Dorf einem Trümmerfeld. Dennoch haben je nach Bemühungen der Helden mehr oder weniger Bewohner überlebt. Dennoch sind es maximal 100 Bauern die sich aus den staubigen Trümmern erheben oder die nur so verletzt sind, dass noch Hoffnung besteht. Unter den Überlebenden befinden sich auch Prishya und Pelmen, Delilah und Hagwulf jedoch sind spätestens hier gestorben.

Die Rückkehr nach Aventurien ist natürlich nicht unbemerkt geblieben und so werden bald einige mutige Dörfler und die Geweihten eines nahen Peraine-Klosters eintreffen, um sich der Überlebenden anzunehmen. Prishya wird derweil die Sichtung der verbliebenen Relikte überwachen, um die Stücke nach Punin abzutransportieren. Wie es von hier an weiter geht, liegt in ihrer Hand. Die Helden können noch ein wenig in den Trümmern von Fremmelshof bleiben, erste Schätze heim transportieren oder aber ganz eigener Wege ziehen.

WAS DIE ZUKUNFT BRINGT – EIN AUSBLICK

In Folge des Abenteuers wird es innerhalb der Magierschaft zu einigem Aufruhr kommen. Das Erscheinen einer seit 400 Jahre verschollenen Globule hat die magische Fachwelt bisher nicht erlebt und bald beginnt zwischen den Akademien ein Wettrennen, um die Fragmente des mit der Globule abgestürzten Wissens (gerade auch im zerstörten Turm Alvrons) zu sichern. Und selbst die Politik versucht Einfluss zu nehmen, da die Garetier nicht gestatten wollen, dass das Wissen nach Punin ins abtrünnige Almada gebracht wird.

Doch schließlich kann eine Übereinkunft zwischen den Gilden geschlossen werden, die Relikte gemeinsam zu untersuchen. Um die zunächst nur belächelte Prishya wird wieder vermehrt geworben, während die Magierin für sich vor allem verbuchen kann, einige Erinnerungen (und damit auch einen Punkt ihrer KL) permanent zurückerlangt zu haben.

Die Bauern und Bürger aus Fremmelshof werden auf umliegende Dörfer und Städte verteilt und können sich nach einer längeren Phase der Gewöhnung in Ruhe einleben. Escalia von Hahnentritt und Eslam von Wagenhalt hingegen stehen vor größeren Problemen. Beide werden auf ihre Weise noch für Wirbel im garetischen Adel und bei den Rohalswächtern sorgen.

Das Auswerten der Ergebnisse der Limbus-Expedition wird noch die nächsten Jahre in Anspruch nehmen und zu diesem Zeitpunkt ist noch nicht absehbar, ob sich durch das neue Wissen die aventurische Gildenmagie revolutionieren wird oder ob die Erkenntnisse sich in Grenzen halten. All dies werden wir wohl erst in Zukunft erfahren.

Die Helden derweil haben sich **400 Abenteuerpunkte** und Spezielle Erfahrungen in *Geographie, Geschichtswissen, Magiekunde* und *Sagen/*

Legenden redlich verdient. Eine Spezialisierung *Geschichtswissen* (*Magierkriege*) oder *Magiekunde* (*Magiehistorie*) kann zur Hälfte der Kosten erworben werden. Dazu bekommen die Helden natürlich noch ihren weltlichen Lohn ausgezahlt und werden außerdem, so sie es wünschen,

an der Auswertung der Ergebnisse unter Prishyas Leitung beteiligt. Als besondere Belohnung für magiekundige Helden können Sie außerdem Eslam den Spielermagier eine unbekannte oder seltene Formel oder Variante nach eigenem Ermessen lehren lassen.

ΑΠΗΛΑΓ I – DRAMATIS PERSONAE

DIE EXPEDITION

PRISHYA VON GARLISCHGRÖTZ ZU GRANGOR

Jahrzehntelang galt Prishya von Garlischgrötz, eine Tante des Herzogs von Grangor, als Koryphäe auf dem Gebiet der Metamagie, Arkanologie und Limbologie. Sie war Akademieleiterin des angesehenen Instituts zu Punin und Convocata Prima der Grauen Gilde, eine umjubelte Forscherin und brillante Lehrerin. Doch all dies fiel wie ein Kartenhaus zusammen, als ihr 1027 BF in der Schlacht in den Wolken von Borbarad-Moskitos ein großer Teil ihres Wissens geraubt wurde.

Nie hatte sie Unterlagen geführt und sich immer auf ihr überlegendes Gedächtnis verlassen, doch mit einem Mal war sie ihres Lebensinhaltes beraubt. Die magische Fachwelt bedauerte den Fall ihres Aushängeschildes, doch half ihr alle Sympathie nicht dabei, ihre Ämter zu behalten. Sie sah sich gezwungen zurückzutreten und lebt seitdem einsam mit ihren oft belächelten Forschungen beschäftigt in der Akademie.

Sie ist geradezu besessen von dem Gedanken, ihr altes Wissen zurückzuerlangen und sendet in dieser Sache oft Abenteurer aus, um Fragmenten ihrer Gedanken nachzuspüren oder Borbarad-Moskitos aus dem Garethur Umland zu fangen, um aus ihnen Erinnerungstropfen zu destillieren.

Prishya ist eine harte Frau, die durch 'einen Streich des Schicksals vor den Trümmern ihres Lebens steht. Sie spürt oft die Unzulänglichkeit ihres Geistes, kann aber die Gedanken einfach nicht greifen. Einige Zeit drohte sie daran zu brechen, inzwischen jedoch hat sie sich mit unerbittlicher Härte der Aufgabe zugewandt, ihr Leben zurückzuerlangen. Die Helden werden von Prishya vermutlich nie ein freundliches Wort hören, die Magierin dafür aber gelegentlich verwirrt antreffen. Einzig wenn sich wieder alte Erinnerungen einstellen, blitzt ein Teil ihres genialen Geistes durch und lässt erahnen, was für eine große Frau sie einst gewesen sein muss.



HAGWULF VON GERBALDSRUH

Der beliebte und fröhliche Magier (*985 BF) stammt aus kleinen alten Eslamsgrunder Adelsfamilie und trat nach seinen Studien an der

Halle der Antimagie zu Kuslik und der Akademie der Hohen Magie zu Punin dem Orden der Grauen Stäbe bei. Trotz seiner gemüthlichen Art und seiner Leibesfülle stieg der begabte Antimagier bald in den Reihen der Grauen Garden auf, da er sich stets als kompromissloser und gradliniger Gegner aller frevlerischen Magie bewies.

Nach der Aushebung eines vollständigen Faktiererkreises im aventurischen Süden während der borbaradianischen Invasion wurde er zum Hauptmann ernannt und dem Puniner Ordenshaus zugewiesen. Hier arbeitete er seitdem bei der Ausbildung der ODL-Magier auf antimagischem Gebiet mit und hielt auch einige Vorlesungen an der Akademie der Hohen Magie. So traf er auch auf Prishya von Garlischgrötz, die er zwar fachlich hoch schätzt, deren asketische und langweilige Art ihn aber eher belustigt.

Hagwulf ist ein Lebemann, der auch in der Wildnis ungen auf seine Teepause oder andere Annehmlichkeiten verzichten möchte. Er ist stets von seinem Leib-

diener Alrik umgeben, der ihm jeden Wunsch von den Lippen abzulesen scheint. Im Abenteuer kann Hagwulf freundlicher Ansprechpartner und Vertrauensmann der Helden sein, wenn sie den unbeschwerten Magier ebenso freundlich behandeln, wie er auf sie zugeht. Sollten ihn die Helden aber auf Grund seiner Statur oder seiner Genusssucht verspotten, können sie ebenso Opfer seines Jähzorns werden.

PELMEN SONNENTREV

Der Hellseher aus Rommily (*994 BF) ist nicht nur zu anderen streng, sondern legt dieselben Maßstäbe auch für sich selbst an. In jungen Jahren diente der Magier lange in KGIA und Reichsarmee, trat aber vor dem Eindruck der Borbarad-Kriege den Rohalswächtern bei. Er sah viele Freunde durch schwarze Magie fallen und schwor sich, die Verursacher jener Freveltaten zur Strecke zu bringen. Innerhalb des OCR stieg er mit diesen Ansichten bald in den Inneren Zirkel um den ehemaligen Hochmeister Nostrianus Eisenkober auf und diente später im Ordenshaus zu Gareth, wo er auch die Schlacht in den Wolken erlebte. Der asketische und gestählte Magier kann sich auch in Kampffragen mit manchem Krieger messen, da er der Meinung ist, dass nur in einem gesunden Körper ein gesunder Geist leben könne. Aus diesem Grund ist seine Abneigung gegen Hagwulf auch nicht nur auf seine Abneigung gegen den Orden der Grauen Stäbe begründet, vielmehr verachtet er den stets fröhlichen ODL-Magier aus tiefstem Herzen. Doch auch Prishya mit ihren oft sehr offenen Einstellungen ist ihm höchst suspekt.

Innerhalb der Expedition steht der stets griesgrämige Pelmen auch den Gruppenmitgliedern ablehnend gegenüber, sofern es sich bei ihnen nicht um Weißmagier, Geweihte oder ähnlich integere Charaktere handelt. Dennoch mag er sich vielleicht durch seine Härte den Respekt der Helden verdienen. Innerhalb der Globule wird er in jedem Fall ein verlässlicher Verbündeter sein, wenn es gegen die Schergen Zulipans zu streiten gilt.

Geboren: 955 BF

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: hartnäckige und eigenbrötlerische Forscherin

Wichtige Eigenschaften und Talente: KL 13 (teilweise 19), CH; brillante Gelehrten- und Sprachenkenntnisse, zu denen sie nur teilweise Zugang hat; meisterliche bis brillante Fähigkeiten in den Bereichen Hellsicht, Illusion und Metamagie, die ihr nur teilweise zur Verfügung stehen

Beziehungen: groß (in Magier- und Gelehrtenkreisen)

Finanzkraft: hinlänglich

DELILAH DAILANI

Die junge Absolventin der Puniner Akademie (*1010 BF) ist die persönliche Assistentin Prishyas. Zwar kann auch sie nicht von sich behaupten, der alten Metamagierin wirklich nahe zu stehen, doch hegt zumindest sie Zuneigung für ihre vom Schicksal so schwer geschlagene Lehrmeisterin. Sie versucht nach Kräften, die Unzulänglichkeiten ihrer Herrin zu kompensieren, indem sie beispielsweise Sätze zu Ende führt, ihr stets mit Notizen zur Seite steht oder das Thema in Besprechungen wechselt, wenn Prishya gerade wieder den Faden verloren hat. Sie ist herzensgut und wird auch den Helden gegenüber stets fröhlich und freundlich auftreten.

Delilah hat jedoch auch persönliches Interesse an der Expedition, denn ihre Ahnin Dirionya Dailani war selbst einige Zeit Gefolgsfrau Zulipans, bevor sie sich vom ihm abwandte. Delilah hofft diesem Teil ihrer Vergangenheit auf die Spur zu kommen und mag in dieser Sache auch immer wieder eigenmächtig auf Entdeckungstour gehen.

ALRIK BERNSTEIN

Der stets in ein korrekt sitzendes Livree gekleidete Alrik (*980 BF) ist das Musterbild eines Hausdieners, wie man ihn in jedem Palast erwarten würde, nicht jedoch auf einer Forschungsexpedition. Er ist mit erstaunlichem Gleichmut gesegnet und bereitet selbst in tiefster Wildnis noch Tee in Unauer Porzellan oder deckt die Picknick-Decke mit frischen Napfkuchen aus dem letzten Dorf. Auch den Helden gegenüber wird er stets höflich und korrekt bleiben und ihre Wünsche in gewissem Rahmen und wenn sie nicht seinem Dienst an Hagwulf zuwider laufen zu erfüllen suchen.

WEITERE PERSONEN

Weiterhin gehören dem Zug noch die mürrische Eselstreiberin *Gwinna* (*1008 BF) mit ihrem gutmütigen Esel *Rupert* an. Die beiden sind für den Transport der Vorräte und eventueller Fundstücke zuständig, scheinen aber meist nur so viel Arbeit zu investieren, wie irgend nötig. Ganz anders sieht es bei dem fleißigen und hübschen Schreiber *Brin Dutilingen* (*1001 BF) aus, der einen geradezu formidablen Arbeitseifer an den Tag legt und selbst lieber Magier geworden wäre. Der vermeintliche Forscher *Anshelm 'von Mersingen'* (*997 BF) hingegen ist eigentlich ein Hochstapler aus Gareth, der sich als Ortskundiger aus Spezialist für die Zeit der Magierkriege ausgibt und des hohen Soldes wegen an der Expedition teilnimmt. Die Helden mögen ihm bald auf die Schliche kommen, doch kann er sie genau so gut mit falschen Informationen in Gefahr bringen. Stete Garanten für die gute Laune im Tross sind die erfindungsreiche Köchin *Praiala Plötz* (*979 BF) und die schwatzhafte halbfelsche Kundschafterin *Lysira von den Auen* (*1000 BF). Abgerundet wird der Zug von den Trägern *Humbert* (*994 BF) und *Alvina* (*1012 BF), die für allerlei grobe Arbeiten den Zug begleiten, aber auch leidlich gut mit ihren Knüppeln umgehen können.

DIE BEWOHNER VON FREMMELSHOF

ALVIRON ROHALION

Der greise Alviron mag auf einen Betrachter oft eher tot als lebendig wirken, strahlt jedoch eine unfassbare Würde aus. Der schon in der frühen Rohalszeit geborene Magier und Abgänger der Akademie der Hohen Magie war stets ein Anhänger des Reichsbehüters und Verfechter einer von der Sphärenharmonie bestimmten Magierichtung. Er brillierte auf mancherlei Gebiet der Metamagie, wahre Meisterschaft



erlangte er jedoch in der Limbologie. Es heißt, dass selbst der Weise gelegentlich den Rat Alvirons eingeholt hätte, als er an der Sphairologia schrieb. Für seine Verdienste wurde Alviron in den Stand eines Erzmagiers erhoben, zerstritt sich auf Grund seiner politischen Ansichten aber bald mit seiner Heimatakademie unter Führung Zulipans.

Er war einer der ersten, der in dem Beherrscher eine Gefahr sah, konnte jedoch seinen Mentor nicht davon überzeugen, Schritte gegen den Schwarzmagier einzuleiten. Zu sehr war Rohal zu jener Zeit noch von dem Gedanken beseelt, dass ein ewiger Friede zwischen den Magiern herrschen könne, wenn man den Menschen nur die Freiheit gab, sich selbst zu entfalten. Alviron jedoch zog sich in die sanften Hügellande Caldaias zurück und errichtete in Fremmelshof seinen Turm auf einer großen Kraftlinie, die Limbusmagie verstärkt. Hier forschte er einige Jahre in Frieden und hielt sich aus der Gildenpolitik heraus, bis die Magierkriege ausbrachen und auch ihn einholten.

Wenn die Helden den fast blinden Magier in seinem Turm aufsuchen, werden sie einen uralten und weisen Magier treffen, der in seinem Leben fast alles gesehen hat. Er wird kaum ein Interesse an der späteren Geschichte Aventuriens zeigen, viel eher ist sein Streben einzig darauf gerichtet, die unschuldig in diesen Konflikt geratenen Fremmelshofer zu retten. Er weiß, dass seine Tage gezählt sind und dass die Brechung des Rituals seine letzte Lebenskraft rauben wird, doch schreckt ihn diese Aussicht nicht. Er ist in allem was er tut gleichmütig und durch nichts aus der Ruhe zu bringen.

Geboren: 491 BF

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: milchig-verschleiert

Kurzcharakteristik: brillanter Limbologe und Metamagier, gütiger Erzmagier und Verhüllter Meister

Wichtige Eigenschaften und Talente: KL, IN, CH; Lehren, Menschenkenntnis, viele Wissens-Talente; heute vergessene und verlorene Formeln vor allem aus den Bereichen Metamagie und Limbus

ESLAM VON WAGENHALT

Der Magier mit der elfenhaften Gestalt (*561 BF) bietet das Paradebeispiel eines Rohalsjüngers. Die langen Haare trägt er offen, ein einfaches Gewand reicht ihm als Kleidung und er trägt nur leichte Sandalen. Statt sich in einer staubigen Bibliothek mit alten Büchern zu beschäftigen spielt er lieber unter freiem Himmel die Leier oder wandelt über die sanften Hügel und durch die lichten Wälder Caldaias. Hier könne er die Magie viel eher spüren, ganz wie es der Weise Rohal ihn gelehrt habe, sagt er in solchen Situationen stets.

Eslam erfuhr seine Ausbildung am Zirkel des Hexagramms zu Wagenhalt, wo er sich vor allem mit der Meisterung des Windes und seiner Diener beschäftigte. Doch lernte er auch im Ring der Meister vom Elbenlied in Gareth und beherrscht daher so manches gildenmagische Zauberspruch, das heute in Vergessenheit geraten ist. Er trat nach Rohals Entrückung den Rohalswächtern bei, um das Erbe des Meisters wach zu halten, und leitet seitdem das Ordenshaus in Fremmelshof. Er ist dem elfenfreundlichen und aufgeschlossenen Zweig des Ordens zuzuordnen, der nichts mehr mit den heutigen Rohalswächtern gemein hat, wohl aber mit den Einstellungen und Idealen Rohals.

Im Krieg der Magier musste Eslam schmerzhaft feststellen, dass die Gegner keinerlei Skrupel in der Wahl ihrer Mittel haben, so dass auch er inzwischen gelernt hat, seine Mittel im Kampf einzusetzen. Er leitet die zum Scheitern verurteilte Verteidigung Fremmelshofs und wird auch den Helden gegenüber zunächst misstrauisch sein, dies aber rasch ablegen. Er ist ein weltoffener und freundlicher Geselle, der jedoch dazu neigt, sich in philosophischen Theorien zu verlieren.

DIE ÜBRIGEN ROHALSWÄCHTER

Eslam unterstehen noch vier Ordensbrüder und -schwestern. Die junge Hexe *Bernika Schlangentruf* (*576 BF) muss sich im Gegensatz zu heutigen Töchtern *Satuarias* nicht verstecken. Sie dient während der Belagerung *Fremmelshofs* vor allem der Aufklärung und kämpft hoch in den Lüften gegen *Chimären* und *Gargylen*. Der Hellseher *Eblayon Astarion* (*579 BF) hat gerade erst seine Ausbildung an der *Sternentor-Akademie* in *Anchopal* abgeschlossen und ist eher blauäugig zu nennen. Dem gegenüber steht der Veteran *Alrik Torben* (*550 BF), der bei einem privaten Lehrmeister die damals verpönte Kampfmagie gelernt hat und sich schon in den *Tulamidenlanden* und bei *Baliho* bewährt hat. Er ist Eslams wichtigster Berater in Fragen der Verteidigung. Der halbfisiche Wandler *Alarion Tauwasser* (*560 BF) von der *Kusliker Akademie* ist in der hektischen Stadt eine Art Ruhepol. Er ist der einzige, der regelmäßigen Kontakt mit dem zurückgezogen lebenden Erzmagier *Alviron* gepflegt hat und daher eine gewisse Ahnung von der Situation hat.

ESCALIA VON HAHNENTRIFF

Die junge Adlige und Erbin der Baronie (*575 BF) musste mit ansehen, wie ihr Vater durch die *Horden Zulipans* umkam und konnte nur ihr nacktes Leben und einige wenige Getreue nach *Fremmelshof* retten. Hier residiert sie nun in einem alten Stadthaus, das ihrer Familie gehört, und koordiniert die Verteidigung *Fremmelshofs* gemeinsam mit den *Rohalswächtern*. Die junge Frau ist sehr verbittert und hegt, nachdem sie in den drei Jahren der *Magierkriege* viele Gräueltaten gesehen hat, einen starken Groll gegen alle Zauberkundigen, was sie auch die an der Verteidigung der Stadt beteiligten Magier immer wieder spüren lässt.

DIE SCHERGEN ZULIPANS

UGDOLF EISENFRESSER

Der ungestüme und halb wahnsinnige *Ugdalf* ist das Ergebnis eines *chimärischen Experiments* *Zulipans*. Der ehemalige Söldnerhauptmann wurde von dem Schwarzmagier auf eigenen Wunsch mit einem weiteren Paar Arme versehen und hat außerdem eine stahlharte Haut erhalten. Doch bei dem Experiment nahm auch die chaotische Macht der *Niederhöhlen* teilweise von ihm Besitz. Zwar hat er noch seinen früheren militärischen Sachverstand, doch bricht der Wahnsinn oft durch und lässt ihn in einen Bluttausch verfallen, wo er weder Freund noch Feind kennt und sich einzig von *Zambronius* unter Kontrolle bringen lässt.

Ugdalf ist ein eher einfacher Geselle und einzig für die Koordinierung der Horde verantwortlich. Alle komplizierteren Teile des Plans liegen in den Händen seines 'Beraters' *Zambronius*. Dies ist jedoch auch der Punkt, mit dem man *Ugdalfs* Zorn am ehesten wecken kann, denn der meisterhaft mit vier Schwertern kämpfende Krieger hegt keinerlei Freude daran, wenn man ihm unter die Nase reibt, dass er eigentlich unter einem Magier dient.

Ugdalf Eisenfresser

Schwert: INI 16+W6 AT 19 PA 15 TP 1W6+4 DK N
LeP 38 RS 7 AuP 48 WS 11 GS 8 MR 9

Sonderfertigkeiten: Eisern, Natürlicher Rüstungsschutz 4, Vierhändig, Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: nach Meisterentscheid

ZAMBRONIUS DER SCHWARZE

Der direkte Schüler *Zulipans* ist ein gewissenloser Schwarzmagier wie er im Buche steht. Der *Chimärologe* und Beherrscher ist seinem Herrn fanatisch ergeben und hofft, dereinst in seine Fußstapfen treten zu können. Er begleitete den Zug, um ein Auge auf *Ugdalf* zu werfen und die magischen Fähigkeiten der kleinen Armee zu koordinieren. Als solcher fungiert er auch als Verbindungsmann zwischen *Ugdalf* und *Zulipan*, ist jedoch über die Funktionsunfähigkeit seines Kommunikationsartefakts zunehmend zornig. Er versteht nicht genau, was der gesuchte Erzmagier dort für ein Ritual gewirkt hat, ist aber immer noch fest entschlossen, seinen Auftrag auszuführen. Nach ersten zaghaften Angriffsversuchen zum Austesten der Verteidigung befiehlt er am Abend den frontalen Angriff auf das Dorf und den Magierturm.

Geboren: 558 BF

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: erfahrener Schwarzmagier

Wichtige Eigenschaften und Talente: MU, KL; meisterlich in *Chimärologie* und Beherrschung, kompetent in vielen anderen Gebieten; beherrscht viele heute nicht mehr bekannte Formeln dämonischen Ursprungs

HORTENSIVS BESENBINDER

Der Abgänger der *Puniner Akademie* (*562 BF) ist ein Gehilfe *Zambronius'* und für die Koordinierung der *Beschwörungen* verantwortlich. Doch ist er mit seiner Aufgabe eher unzufrieden und dient seinem Herrn einzig aus Angst um sein Leben. In ihm könnten die Helden einen Verbündeten finden, wenn sie nur an ihn heran kämen und seinen Willen zum Widerstand irgendwie wecken könnten.

AYLA DHAMRAMANA

Die Amazone *Ayla* aus *Keshal Rondra* zog eigentlich mitsamt einigen Ordensschwestern aus, um *Zulipan* von *Punin* zu vernichten, wurde von dem Erzmagier jedoch durch seine Beherrschungsmacht gebrochen und unterworfen. Heute dient sie als willenlose Marionette, die für seine frevlerischen Pläne einzusetzen *Zulipan* offensichtlich Freude bereitet. Sie ist *Ugdalf* für diese Mission unterstellt, da *Zulipan* vermutete, dass sein Heerführer eine starke Kämpferin wie die Amazone würde brauchen können. Dass irgendjemand vielleicht seine Beherrschung brechen und den Sklavenreif um *Aylas* Hals entfernen könne, kommt ihm in seinem Hochmut dabei gar nicht in den Sinn.

ANHANG II – DIE GLOBULE VON FREMMELSHOF

ENTSTEHUNG UND HINTERGRUND

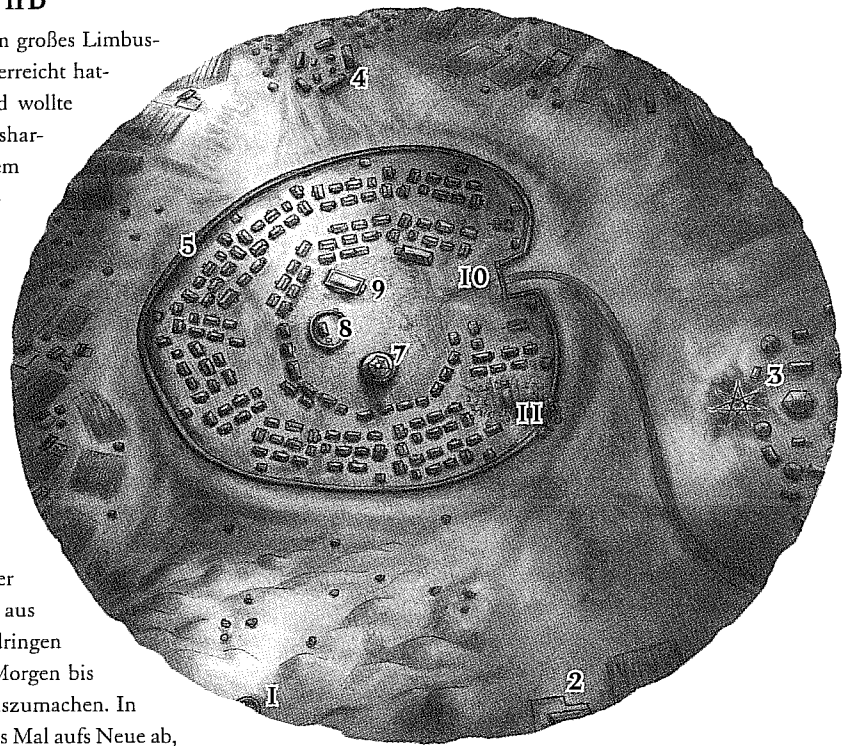
Die Globule wurde von Alviron Rohalion durch ein großes Limbus-Ritual erschaffen, als das Heer Zulipans das Dorf erreicht hatte. Alviron sandte Nachricht nach Wagenhalt und wollte bis zum Eintreffen von Hilfe in der Globule ausharren. Hierzu koppelte er Fremmelshof auch aus dem Zeitfluss aus, indem er einfach den Tag der Globulenenentstehung immer und immer wieder ablaufen lässt. Da jedoch die Hilfe aus Wagenhalt nicht eintraf, da die Akademie kurz darauf vernichtet wurde, hat sich der letzte Tag Fremmelshofs ohne das Wissen der Bewohner oder Alvirons in den letzten 400 Jahren jeden Tag aufs Neue wiederholt.

ALLGEMEINES

Die Globule ist kreisrund und hat einen Durchmesser von 500 Schritt. Das Zentrum der Globule bildet der Turm Alvirons im Dorf. Die Ränder der Globule (und somit auch der Himmel) bestehen aus einem Grauen Wabern, das jedoch nicht zu durchdringen ist. Es herrscht zwar Helligkeit (der Zyklus von Morgen bis Abend existiert), doch ist eine Lichtquelle nicht auszumachen. In der Globule spielt sich der Tag der Erschaffung jedes Mal aufs Neue ab, vom Sonnenaufgang am Morgen bis zum Sonnenuntergang. Sollte die Globule vorher kollabieren (beispielsweise durch einen Angriff auf den Turm) stellt sich der neue Tag entsprechend früher ein. Hierdurch ist es Bewohnern der Globule auch unmöglich zu sterben – nicht jedoch Fremdkörpern wie den Helden und ihren Begleitern.

DAS UMLAND

Um das Dorf herum erstrecken sich im Norden und Westen brachliegende Felder, während sich im Osten und Süden kleinere Hügel erheben. Auf dem Hügel im Süden befindet sich die Hälfte eines alten **Wachturms** (1), der durch das Ritual in zwei Hälften gespalten wurde. Nur ein wenig östlich hiervon findet sich ein ebenfalls gespaltenen **größerer Hof** (2). Auf dem östlichen Hügel hingegen befindet sich das von angespitzten Pfählen umgebene **Zeltlager von Zulipans Schergen** (3). Um das große Zelt Ugdalfs und Zambronius' herum stehen etwa ein Dutzend weitere Zelte, in denen beherrschte menschliche Berserker, Chimären, Gargylen und einige Untote untergebracht sind. Am Eingang zum Zeltlager befindet sich ein tief in den Boden geätztes Heptagramm, das als Ritualort genutzt wird. Inmitten der Felder im Norden befindet sich ein alter **druidischer Steinkreis** (4), der schon vor Jahrtausenden von Geoden angelegt wurde. Hier hat sich eine kleine Garnison



der Schwarzscherger unter der beherrschten Amazone Ayla eingenistet, um den Verteidigern die Magie des Ortes zu verwehren.

DAS DORF

Das von einer **Palisade** (5) umgebene Dorf Fremmelshof beherbergt etwa 500 Einwohner, die meisten davon Bauern oder Handwerker. Auf Grund einer starken Kraftlinie haben sich jedoch auch Magier hier angesiedelt, während der Baron ein Schloss etwas außerhalb bewohnte. Seine Tochter residiert derzeit stattdessen in einem für Fremmelshofer Verhältnisse recht luxuriösen **Stadthaus** (6), das ihrer Familie gehört. Zentrum des Ortes bildet ein achteckiger Platz, auf dem auch der **Magierturm Alvirons** (7) steht, der einen interessanten verdrehten Grundriss aufweist. In direkter Nachbarschaft erheben sich das **Haus der Rohalswächter** (8) mit seinem schönen Innenhof und der zweckmäßige **Tempel der Peraine** (9).

In der Nähe des **Tors** (10) stehen zwei durch Dschinnenmacht errichtete Katapulte, während eine durch einen Dharai am frühen Morgen geschaffene **Bresche** (11) im Südosten durch elementare Macht mit Ranken verschlossen wurde. Die dahinter befindlichen Gebäude sind jedoch durch den Dämon vollständig dem Erdboden gleichgemacht worden.

ANHANG III: PERSONEN DER MAGIERKRIEGE

Im Folgenden finden sie genauere Angaben zu weiteren Personen der Magierkriege, die zwar für das Abenteuer keine größere Rolle spielen, Ihnen jedoch als Inspiration bei der Gestaltung eigener Abenteuer rund um diese spannende aventurische Epoche dienen können.

ROHALS ERBEN

Argelion Schlangentreu (557–626 BF)

Der Kusliker Antimagier und Hesinde-Geweihte Argelion Schlangentreu reiste während der Magierkriege im Lieblichen Feld umher, um Dämonenangriffe abzuwehren und Beschwörer-Zirkel zu zerschlagen. Als Nekromanten aus Hylailos mit zwei Geisterschiffen und Hunderten Un-

toten in Methumis einmarschieren wollten, bannte er die Angreifer unter Aufwendung seiner gesamten Astralkraft in den Limbus. Nach dieser Tat kümmerte er sich darum, die bis dahin weitgehend untätige Kirche der Allweisen dazu zu bewegen, mäßigend auf die Kriegsparteien einzuwirken. Als der Magister der Magister Hergalf de Brisk aber sogar begann, die Kirche selbst in den Krieg zu führen, stellte sich Argelion ihm in den Weg. Hesinde schlug Hergalf mit Stumpfsinn und Argelion wurde zum neuen Magister der Magister gekürt. Er führte die Kirche aus den Magierkriegen, verfasste den *Kodex der Tugenden* und war federführend an der Aufarbeitung dieser schwierigen Zeit beteiligt. Das von ihm eingesetzte Argelianische Gericht urteilte Übeltäter dieser Zeit ab.

Alhonso di Bethana (560–659 BF)

Der Vinsalter Heilmagier und Gründer der Anatomischen Akademie war ein weltoffener Vertreter seiner Zunft, der unter Rohals Herrschaft auch intensiven Kontakt mit Hexen und Druiden pflegte. Bei Ausbruch der Magierkriege floh er erst ins Bornland zu seinem Freund und Weggefährten Urnislaw von Uspiaunen, zog aber gegen Ende des Konflikts nach Gareth. Er verhinderte dank seines hohen Ansehens gemeinsam mit Hyanon eine Radikalisierung des Garether Pamphlets und setzte sich auch sonst für eine Versöhnung von Zauberkundigen und Nicht-Magiern ein. Der Autor des Standardwerkes *Druidentum und Hexenkult* war später lange Jahre Convocatus Primus der Weißen Gilde, trat von diesem Amt aber zurück, als seine Bemühung zur Wiedervereinigung der Magier unerreichbar wurde. Die letzten Jahre seines langen Lebens verbrachte er als Einsiedler im Bornwald, wo noch heute sein von undurchdringlichen Ranken verborgener Turm stehen soll.

Urnislaw von Uspiaunen (550–632 BF)

Der aus dem einfachen Volk stammende Veränderungsmagier Urnislaw lernte sein Handwerk in der Halle des Quecksilbers zu Festum, bevor er auf seinen Reisen in Gareth Rohal den Weisen traf. Der friedliebende und gutherzige Urnislaw wurde zu einem der begabtesten Schüler und engsten Freunde des Reichsbehüters und lernte viel von ihm. Er zog nach Rohals Verhüllung mit seinem Mentor in die Schlacht in der Gorischen Wüste und überlebte als einer der wenigen Streiter das Gemetzel. Anschließend zog er sich der Schrecken müde in seine bornische Heimat zurück. Nach Ausbruch der Magierkriege gelang es ihm, die bornischen Gildenmagier zu einen und sie aus dem Krieg der Magier herauszuhalten. Auch geht die Bannung des durch die magischen Energien des Konfliktes aggressiv gewordenen Riesen Milzenis auf ihn zurück. Für seine Verdienste wurde er nach den Magierkriegen zum Erzmagier erhoben, schwor jedoch selbst der Zauberei ab und lebte bis zu seinem Tod friedlich in seinem Geburtsort Uspiaunen.

Gandolf von Gareth (Lebensdaten unbekannt)

Der exzentrische Artefaktmagier Gandolf tauchte kurz nach Rohals Verhüllung in der alten Kaiserstadt auf. Niemand hatte ihn zuvor gesehen, doch suchte seine Beherrschung der unbelebten Materie ihresgleichen. Während der Magierkriege bewahrte er die Stadt vor manchem Dämon und Schwarzmagier und sorgte dafür, dass Gareth nur geringe Zerstörungen davontrug. Er schrieb in dieser Zeit seine beiden Bücher zur Ringkunde, die bis heute Standardwerke der Artefaktmagie sind. Kurz nach Ende der Magierkriege verschwand Gandolf genau so plötzlich, wie er aufgetaucht war.

Hyanon der Große (538–616 BF)

und Shaykal von Khunchom (565–694 BF)

Der Erzmagier Hyanon war einer der angesehensten Magier der Rohalszeit und ein enger Vertrauter des Reichsbehüters. Die Koryphäe der Bannmagie war Spektabilität der Schulen in Gareth und Perricum und wird stets als sehr gütig und gerecht beschrieben. Er wurde stets von seinem jungen Schüler Shaykal begleitet, der ursprünglich ein Anhänger Sephrasto Avianis und des Dämonenmeisters war, aber von seinem späteren Mentor Hyanon auf den rechten Pfad geführt wurde. Mit Ausbruch der Magierkriege legte Hyanon alle seine Gildenämter nieder und zog gemeinsam mit Shaykal durch die Lande, um der einfachen Bevölkerung gegen die Schrecken beizustehen. Sie vollbrachten viele Heldentaten und Hyanons Ansehen war es mit zu verdanken, dass das 'Garether Pamphlet' nicht noch weiter verschärft wurde. Auf der Basis ihrer Erfahrungen in den Magierkriegen verfassten die beiden Magier das *Große Buch der Abschwörungen*, das schließlich 600 BF erschien. Hyanon zog sich in seinen alten Tagen in einen einsamen Turm bei Wagenhalt zurück, Shaykal hingegen wurde Spektabilität zu Khunchom

und hielt auch nach dem Tod des Erzmagiers stets das Gedenken an seinen Lehrmeister in Ehren. Er erreichte ein geradezu legendär hohes Alter und wird noch heute als einer der großen Meister der Drachenei-Akademie verehrt.

Asteratus Deliberas (567–ca. 660 BF)

Der jüngste Erzmagier der Rohalszeit war ein Meister der Verwandlungsmagie, der aber von Gildenpolitik wenig hielt und sich eher als Philosoph und Menschenfreund verstand. Er, den Rohal oft als "den wahrhaft Verstehenden" bezeichnete, lehnte mehrfach die Spektabilitätswürde der von seinem Meister gegründeten *Akademie der Formenden Hand* zu Lowangen ab und lebte lieber einsam in einer Hütte in den nahen Sümpfen. Als jedoch Kampfmagier aus Andergast die Stadt belagerten, stand er den Menschen bei und wehrte den Angriff gemeinsam mit den Rohalswächtern ab. Später schuf der Elfenfreund in Donnersbach einen Ort, der Flüchtlingen der Magierkriege als Zuflucht dienen sollte, bevor er sich nach dem Ende der Magierkriege in die Salamandersteine zurückzog.

Anconius von Baburin (550–626 BF)

Von der *Schule des Immerwährenden Lebens* zu Baburin wurde schon lange behauptet, dass sie das Geheimnis der Unsterblichkeit hüten würde, so dass nicht nur viele Zauberkundige bei Ausbruch der Magierkriege danach trachteten, die Akademie zu erobern und ewiges Leben zu erlangen. So geriet auch der Heilmagier Anconius, der ein Magister der Akademie war, in die Auseinandersetzungen, die das nördliche Aranien heimsuchten. In einer Schlacht bei Anchopal wurde er tödlich verwundet, aber durch ein Wunder der Peraine gerettet. In der Folgezeit setzte er sein Leben, das er als Geschenk der Göttin verstand, in den Dienst der Menschen und versuchte vor allem die Wunden der Magierkriege zu heilen. Als er seinen Tod nahen spürte, schuf er den Orden der *Anconiten*, der sein Werk fortführen sollte und der es vor allem seinem Ansehen verdankte, dass das Haupthaus im magiefeindlichen Aranien bestehen durfte.

VON MACHTGIER GETRIEBEN

Zulipan von Punin (549–608 BF)

Der skrupellose Beherrschungsmagier Zulipan wurde schon früh zum Getreuen Borbarads und stieg unter seiner Protektion bis zum Erzmagier und Vorsteher des Pentagrammatons auf. Er beschäftigte sich wie sein Meister mit der Magieresistenz der Zwerge, deren er viele in seinem Labor Zulpok'Mor zu Tode folterte. Er war die heimliche Macht hinter den Almadaner Fürsten, seine Chimären waren im ganzen Umland gefürchtet und er führte einen eigenen Krieg gegen Weißmagier und Rohalswächter aus dem Herz des Reiches. Auf Basis seiner Beherrschungs-Forschungen gelang es ihm, die Menschen des kompletten Es-lamsgrunder Landes unter seine Knute zu zwingen und führte sie gegen die Zwerge des Kosch. Hier starb er von Hand des Zwergenkönigs Ambros in der Schlacht im Stillen Grund an der Südspitze des Angbarer Sees. Auf ihn gehen Relikte der Magierkriege wie der Maguswald von Bitterbusch, der Krater von Fremmelshof, diverse Beherrschungs-Artefakte und die Arkanilfoki von Es-lamsgrund zurück.

Narniel von Nebachot (547–595 BF)

Der tulamidische Magier war einst als Hofmagier *Jarlaks des Waidmanns* nach Tobimorien gelangt, riss aber nach dem Tod des Herzogs die Macht an sich und vertrieb den Sohn des rechtmäßigen Herrschers, den zauberkräftigen *Yerodin*. Einzig Ysilia widerstand dem Beherrscher einige Zeit und wurde nach langer Belagerung für diese Frechheit blutig bestraft. Viele Tobrier wurden durch magische Armreifen gekettet als

Sklaven in die Minen und Steinbrüche geführt oder mussten die tiefen Wälder roden. Narniels genaue Ziele blieben immer schleierhaft, doch schien ihn ein Hass auf die Druiden des Landes und ihr geheimes Wissen zu treiben. Der Schwarzmagier wurde im letzten Jahr der Magierkriege von Yerodin im magischen Duell bezwungen und erschlagen.

Morghai (Lebensdaten unbekannt)

Der Blutmagier Morghai ist ein Mysterium, wird er doch auf der einen Seite als vampirisches Wesen, gleichzeitig jedoch als eine Art Werwesen aus Ratte und Mensch beschrieben. Er trieb sich während der Magierkriege im Norden Aventuriens herum und versklavte durch Artefakte, die sich vom Blut seiner Opfer speisten, ganze Orksippen. Unbeeindruckt vom Ende der Kriege im zentralen Reich verfolgte er weiter seine mysteriösen Pläne, die auch das von ihm erschaffene Schwarze Auge am Einsiedlersee beinhalteten. Er verschwand später spurlos.

Donation Alrik von Terilia (556–622 BF)

Der aus elburischem Grafenhaus stammende Magier war schon in seiner Jugend einem Belkelel-Kult beigetreten, bevor es ihn in den aventurischen Süden verschlug, wo er die Moha-Stämme auf Altoum bekämpfte und gar zum Graf von Edas ernannt wurde. Nach seiner Heimkehr machte er Karriere in der Elburumer Magierakademie und wurde zu deren Spektabilität. Er stellte sich auf die Seite Borbarads, blieb aber der Schlacht in der Gorischen Wüste fern und agierte auch während des Kriegs der Magier eher halbherzig. Es heißt, er habe sich auch aus Rivalität zu Gaftar, dem Magokraten von Llanka und ebenfalls Absolvent der Elburumer Akademie, aus den Konflikten im Land der Ersten Sonne größtenteils herausgehalten. Er wurde im Aranischen Exodus vertrieben und verschwand spurlos.

Karasuk (560–595 BF)

Der Nekromant und Fluch-Magier mit den norbardischen Wurzeln wehrte sich stets, sich irgendeiner Seite im Konflikt zwischen Borbarad und Rohal anzuschließen, und verfolgte stattdessen seine eigenen Ziele. Er war von unglaublichem Forscherdrang beseelt und gierte nach den Schätzen, die er unter dem Warunker Molchenberg vermutete. Mit seinen untoten Horden überrannte er die Stadt und eroberte die verborgenen Laboratorien Pher Drodonts, selbst einige dort erhobene untote Perldrachen sollen zu seinem Gefolge gehört haben. Mit seinen Truppen griff er die inneren Provinzen an und zerstörte gar die Magierakademie zu Rommilys, konnte sich dort jedoch nicht lange halten. Er wurde schließlich von einigen tapferen Helden erschlagen, hinterließ aber zahlreiche Artefakte und andere Hinterlassenschaften im ganzen Osten des Reiches.

Algorton (ca. 550–607? BF)

Der mächtige Magier aus Punin, der über altes echsisches Wissen der Kristallomantie und Dämonologie verfügte, errichtete ein Schreckensreich in den Koschbergen rund um den Greifenpass. Als Basis diente ihm dazu die Burg Koschwacht, wo er in den tiefen Kellern abscheuliche Rituale vollführte. Seine Söldner und Kreaturen raubten Sklaven im Umland und auch die Zwerge waren vor ihm nicht sicher. Er setzte diese zum Abbau von Koschbasalt ein und begann aus unerfindlichen Gründen auch koschbasaltene Türme errichten zu lassen. Er verschwand ein Jahr nach den Magierkriegen auf unerfindliche Weise, seine Leiche wurde nie gefunden. Im Kosch jedoch sind immer noch seine Hinterlassenschaften zu finden.

Altumarn (535–599 BF)

Der begnadete Artefaktmagier stand der Thaumaturgischen Akademie zu Havena vor und griff mitsamt seiner Magister nach dem Ausbruch des Krieges der Magier nach der Herrschaft über die Stadt. Unter Berufung auf eine angebliche Einsetzung in dieses Amt durch Rohal selbst erhob er sich zum Magokraten von ganz Albernien, konnte seine Macht jedoch nicht auf andere Landesteile als Havena ausdehnen. Besonders die Magier in Honingen widerstanden seinen Bemühungen, während sich in Kyndoch Thorwaler eingenistet hatten. Diese waren es auch, die das zunehmend brutaler werdende Schreckensregime Altumarns beenden konnten. Vier Jahre nach Ende der Magierkriege fuhr Hetmann Niamad Bennain den Großen Fluss hinab und stellte, geschützt durch magische Amulette, den Magokraten im Keller der Akademie und erschlug ihn.

Gaftar Abu-al-Ifritim (550–594 BF)

Der tulamidische Magier und ehemalige Schüler Borbarads war ein Meister der Chimärologie und Hellscherei der Akademie zu Elburum, der jedoch immer im Schatten seiner großen Rivalin Niobara von Anchopal stand. Er einte nach dem Verschwinden seines Meisters einen Teil seiner Gefolgsleute und sah sich schon als neuer Magiermogul. Seine Chimären unterwarfen Llanka und weite Teile der elburischen Halbinsel, sein größtes Ziel war jedoch die Vernichtung der Sternentor-Akademie zu Anchopal, die von Niobara selbst gegründet worden war. Dieses gelang ihm zwar, er wurde aber kurz darauf von einem aufgebrachten Mob erschlagen. Seine Taten waren einer der Gründe für die Geringschätzung der Magierschaft in Aranien und den Aranischen Exodus.

WEITERE PERSONEN DER MAGIERKRIEGE

Der meisterhafte Limbologe und Erzmagier *Alviron Rohalion* verschwand in den Wirren der Magierkriege. Es heißt, er habe sich, angewidert von den Gräueln dieser Zeit, in ferne Welten zurückgezogen.

Die Brabaker Spektabilität *Ystaion du Berilis* riss kurzzeitig die Macht in Brabak an sich und rief im Krieg mit Al'Anfa Isyahadin, den Nebel der Niederhöhlen, der neben den Armeen beider Reiche auch den Schwarzmagier selbst in den Irrsinn stürzte.

Die brillante Arkanologin *Dirionya Dailani* folgte erst lange Zeit ihrem Meister Zulipan von Punin, bevor sie sich von ihm lossagte, der weißen Magie zuwandte und ihr Wissen in einem Kommentar zur Sphairologia der Menschheit zur Verfügung stellte.

Der Hellscher und Chronist *Eremias von Punin* war ein rechter Opportunist, der immer jene in seinen Berichten gut darstellte, von denen er sich einen Vorteil erhoffte. Er ist für viele heute verbreitete Fehlinformationen zu den Magierkriegen verantwortlich.

Hergalf de Brisk war Magister der Magister während der Magierkriege und wollte sich mit den Mitteln der Kirche selbst an die Spitze der Magierschaft stellen, wurde aber von seinem Rivalen Argelion gestellt und von Hesinde mit Stumpfsinn geschlagen.

Ergulf Rohalstreu war nach dem gütigen und mystisch verklärten *Narehal* der zweite Führer der Rohalswächter und mit für die Spaltung des Ordens verantwortlich, da er bald damit begann 'gefährliche Umtriebe' zu verfolgen und auch gegen Magier der eigenen Gemeinschaft vorzugehen.

Cordovan Schlangenstab war Leiter der Kusliker Hallen der Metamorphosen und eigentlich ein aufrechter Weißmagier, sorgte jedoch in der Stadt für einen Terror durch magische Attentate, da er in seinem Wahn alle, die auch nur kleinste Verfehlungen begingen, als Frevler ansah. Er wurde im Auftrag des Herzogs umgebracht.

HEXENTANZ

von Daniel Jödemann

Mit Dank an Tyll Zyburá

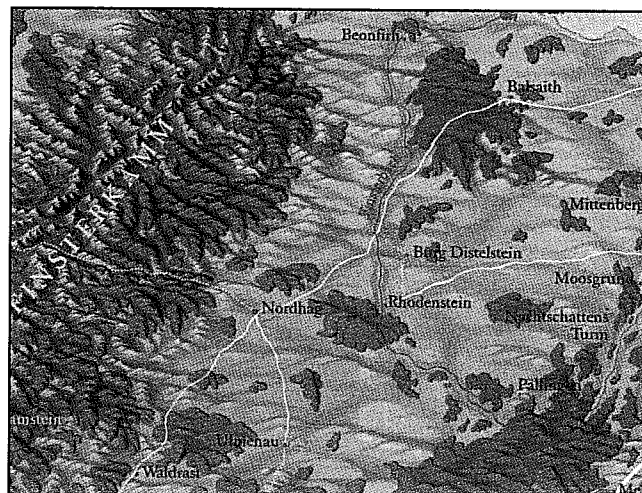
Stichworte zum Abenteuer: eine junge Hexe, die Hilfe bei der Suche nach ihrer Lehrmeisterin benötigt, eine Gruppe übereifrige Bannstrahler, ein altes Geheimnis der Weidener Hexen und als Belohnung die Teilnahme an einer Hexennacht

Ort: Weiden

Zeit: Sommer- oder Wintersonnenwende (1. Praios bzw. 1. Firun) eines beliebigen Jahres

Helden: Aufgeschlossene und neugierige Helden sind erwünscht, fanatische Praios-Anhänger ungeeignet. Eine Junghexe aus der Gruppe kann an die Stelle der Protagonistin des Abenteuers treten.

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



DAS ABENTEUER

»Sieben schwarze Gänsefedern, vom Ruffen geblieben.

Fünf Füße von Hühnen, die unter der Namenlosen Sternenleere geboren.

Zwei Splitter eines Besens, der einer Egeborenen als Fluggerät gedient.

Aus Fleisch und Holz entstehe, wachse, Hühnerbeiniger, mich zu tragen und meine Rache.«

—Beschörung der Hexe Achaz saba Arataz, 987 BF

Eine junge Hexe in Not und die Aussicht, an einer echten Hexennacht teilzunehmen – dies wird in *Hexentanz* die Motivation für Ihre Helden, sich in das Abenteuer zu stürzen.

Hexentanz knüpft dabei an das 1988, also vor inzwischen 20 Jahren erschienene Klassiker-Abenteuer *Hexennacht* von Sandra Stöcker an, das erstmals den Heldentyp der Hexe mit ihren Zaubern, Flüchen und Vertrautenarten vorstellte und auch deren Gebräuche und Glauben beleuchtete.

HANDLUNGSÜBERSICHT

In Weiden (oder irgendwo in den umliegenden Gegenden wie Greifenfurt, Darpatien, Andergast ...) begegnen die Helden *Lavira*, einer jungen Hexe, die ein großes Problem hat: *Celawera*, ihre Mutter und Lehrmeisterin ist vom letzten Zirkeltreffen vor einem halben Jahr nicht zurückgekehrt. *Lavira*, die auf der anstehenden Hexennacht eigentlich in den Zirkel ihrer Mutter aufgenommen werden soll, muss nun alleine den Weg zum Tanzplatz im Weidener Blautann finden. Außerdem hat die junge Frau sich mit ihrer Magie in ernsthafte Schwierigkeiten gebracht, so dass sich ihr nun einige Bannstrahler auf die Spur gesetzt haben, die sie zur Strecke bringen wollen.

Lavira verspricht den Helden im Gegenzug für ihre Unterstützung, dass sie als Gäste an der Hexennacht teilnehmen dürfen. Gemeinsam macht man sich auf den Weg in den Blautann und findet schließlich auch den Tanzplatz.

Von *Lavira*s Mutter fehlt jedoch weiter jede Spur. Dann taucht allerdings ihr Vertrautentier auf und führt die Helden und *Lavira* in die Wälder zu Füßen des Finsterkamms. Dort geht noch immer die Hütte Hühnerbein (eigentlich ein *Ghumai-Kal*, ein Daimonid aus der Domäne Lolgramoths) um.

Es stellt sich heraus, dass die Hütte *Celawera* gefangen hält, so dass die Helden nun einen Weg finden müssen, in die Hütte zu gelangen und die Hexe zu befreien. Und zu allem Überfluss tauchen auch die Bannstrahler wieder auf ...

HEXENNACHT

»Nun, warum nehmt ihr dann nicht den Waldpfad? Er verläuft mitten durch den Blautann und führt direkt nach Gareth. Allerdings ist in drei Tagen Sommersonnenwende, und Viele fürchten sich, den Wald zu dieser Zeit zu betreten. Es soll dort nicht geheuer sein; man erzählt, dass schöne Frauen im Wald zur Sonnenwende ein Fest feiern. Reiche Schätze sollen sie mit sich bringen, von goldenen Tellern essen und aus silbernen Bechern trinken. Doch wehe dem, der sie ungeladen stört!«

So begann für die Helden von *Hexennacht* das Abenteuer, und tatsächlich fanden sie sich schon bald darauf auf einem echten Hexentreffen wieder: Die Abenteurer durften beim Treffen des Zirkels vom Weidener Blautann für die feiernden Töchter *Saturarias* musizieren. Doch dann wurde die fröhliche Stimmung unversehens getrübt: Die machtgerige Hexe *Achaz saba Arataz* hatte die Oberhexe des Zirkels, *Luzelin vom Blautann*, entführt und verlangte als 'Lösegeld' die Herausgabe des magischen Hexenkessels des Zirkels. Die Helden wurden gebeten, den Austausch durchzuführen, wurden von *Achaz* jedoch betrogen und standen am Ende mit leeren Händen dar.

Die Helden verfolgten *Achaz* zu ihrer Hexenküche, in der sie auch *Luzelin* gefangen hielt. Diese Hexenküche befand sich jedoch in der Hütte Hühnerbein, einem Daimoniden, der einer Holzhütte auf vier Schritt hohen Hühnerbeinen glich. Es gelang den Helden, *Achaz* zu vertreiben und *Luzelin* zu befreien. Von der Hütte Hühnerbein hat jedoch seitdem nie wieder jemand etwas gehört – bis heute.

(Mehr zum Hintergrund und weiteren Werdegang der Hexe *Achaz* finden Sie in *RdF* 156f. sowie *MdD* 170f.)

HELDENAUSWAHL

Prinzipiell sind alle Helden geeignet, die aufgeschlossen und neugierig genug sind, einer Hexe zu helfen und die Spaß daran hätten, an einer Hexennacht teilzunehmen (was wohl vor allem Praios-Anhänger ausschließen dürfte). Wenn sich in Ihrer Gruppe eine Tochter *Saturarias* befindet, sollte diese nicht dem Zirkel vom Blautann angehören. Das Abenteuer ist auf Einsteiger-Helden ausgerichtet, lässt sich aber problemlos auch mit höherstufigen Helden spielen.

HILFE! MEINE HEXE IST MÄNNLICH ...

Natürlich spricht auch nichts dagegen, dass ein Hexer an die Stelle von Lavira tritt. Allerdings sollten Sie dann auch immer die besonderen Eigenarten von männlichen Hexen berücksichtigen: Ein Mann – gerade ein Junghexer – wird es immer schwerer haben als eine Frau, von anderen Hexen anerkannt zu werden.

EINE SPIELERHEXE AN LAVIRAS STELLE

Eine besonders reizvolle Variante wäre es, wenn eine frisch erschaffene Spielerhexe an die Stelle Laviras tritt. Diese hat dann dasselbe Problem wie Lavira und wendet sich an die anderen Spielerhelden, um zu ihrem ersten Zirkeltreffen zu kommen. Diese Hexe wird (wie Lavira in diesem Abenteuer) noch keinen flugfähigen Hexenbesen oder ein anderes Fluggerät besitzen (da ihre Mutter ihr von der letzten Hexennacht kei-

ne Flugsalbe mitbringen konnte). Es spricht allerdings nichts dagegen, wenn die Spielerhexe mittels des Vorteils *Früher Vertrauter* bereits einen Vertrauten besitzt. Den Hintergrund der Hexe (wie auch den ihrer Lehrmeisterin) sollten Sie gemeinsam mit dem Spieler ausgestalten. Es ist auch möglich, dass eine Spielerin aus Ihrer Gruppe Lavira übernimmt und diese dann bei Gefallen auch über das Abenteuer hinaus als Heldin weiterführt.

MATERIAL

Alles, was Sie zum Leiten des vorliegenden Abenteuers benötigen, finden Sie in diesem Band und in den Grundregelwerken. Informationen zur Profession Hexe finden Sie in *Aventurische Zauberer*, mehr zu ihren Ritualen und Vertrauten in dem Band *Mit Wissen und Willen* (beide aus der Box *Zauberei und Hexenwerk*) oder in dem Band *Wege der Zauberei*. Die Gegend, in der das Abenteuer spielt, wird in der Regionalspielhilfe *Schild des Reiches* ausführlich beschrieben.

EINE HEXE IN PÖTEN

Die Helden begegnen nun zu Beginn des Abenteuers Lavira, die den Weg zum Tanzplatz ihres Zirkels sucht und zudem Verfolger auf der Spur hat.

EINSTIEG

Der Einstieg in das Abenteuer kann in einem beliebigen Dorf an einer beliebigen Straße im weiteren Umfeld des Blautanns stattfinden, das gerade auf der Reiseroute der Helden liegt. Anbieten würden sich demnach vor allem das Herzogtum Weiden oder die Markgrafschaft Greifenfurt. Weiter entfernte Gebiete (etwa Darpatien, das Sveltal oder Andergast) sind ebenfalls denkbar. In diesem Fall wird die Anreise einfach etwas länger dauern. Bedenken Sie jedoch, dass dem Hexenzirkel vom Blautann hauptsächlich Töchter Satuaris aus der unmittelbaren Umgebung, also Weiden und seinen Nachbarregionen angehören.

SOMMER ODER WINTER?

Die Hexen des Blautannzirkels treffen sich halbjährlich zur Sonnenwende. Es ist für das Abenteuer ohne Belang, ob es zur Zeit der Sommer- (dem 1. Praios) oder der Wintersonnenwende (1. Firun) stattfindet. Die Beschreibungen im Text gehen jedoch von sommerlichen Verhältnissen aus (und dass das Treffen in der Nacht auf den 1. Praios stattfindet). Sie sollten das Abenteuer also entsprechend anpassen, wenn Sie es lieber im Winter stattfinden lassen wollen. In dem Fall haben die Helden weniger mit der sommerlichen Hitze auf ihrer Reise zu kämpfen als mit Schnee und Kälte.

Planen Sie das Zusammentreffen der Gruppe mit Lavira so, dass diese nach der gemeinsamen Reise zumindest drei volle Tage vor dem Hexentreffen am Blautann und zwei Tage vor der Hexennacht auf dem Tanzplatz eintreffen (also am Morgen des 4. Namenlosen Tags).

LAVIRA

Das Dorf Auenbrück, in dem das Abenteuer beginnt, beherbergt etwa 300 Einwohner und liegt an einer größeren Land- oder an einer Reichsstraße, auf der die Helden gerade unterwegs sind. Beispiele für Dorfformen finden Sie in *Ritterburgen und Spelunken* auf Seite 67ff.

AUENBRÜCK

Vermutlich freuen die Helden sich auf eine kurze Rast, um die Mittags- hitze bei einem kalten Krug Wein oder Bier im Schatten zu verbringen. Doch mit der Ankunft in Auenbrück soll für die Gruppe schon das Abenteuer beginnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Dorf scheint fast wie ausgestorben. Auf dem Dorfplatz picken lediglich ein paar Hühner im Sand und auf der großen Eiche daneben hocken einige gurrende Tauben. Zwischen den Hütten hängt Wäsche zum Trocknen aus, vor einer der Behausungen steht ein Webrahmen neben einer Bank, doch die Bewohner sind nicht zu sehen.

Geben Sie den Helden einen Moment lang Zeit, sich umzusehen. Es sind tatsächlich keine Menschen zu sehen oder zu hören. Es scheint so, als wären alle auf den Feldern oder hätten sich zur Mittagsruhe in ihre Hütten zurückgezogen. Doch dann fällt zwischen den Hütten eine Bewegung auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine schlanke Gestalt mit wehendem Rock und in der Sonne leuchtendem roten Haar stolpert auf den Dorfplatz und blickt sich hastig um. Kaum dass sie euch wahrgenommen hat, hält sie schon auf euch zu. Und obwohl sie es eilig zu haben scheint, schleift sie einen großen Besen hinter sich her. Es handelt sich um eine junge Frau, fast noch ein Mädchen, von vielleicht sechzehn oder siebzehn Sommern. Sofort fällt euch die Wunde an ihrer Stirn auf, von der Blut herab rinnt. Auch ihre Unterlippe ist aufgeplatzt, wie von einem heftigen Schlag. Zudem scheint es so, als hätte jemand gewaltsam versucht, ihr die Kleidung vom Leib zu reißen: Ihr Hemd und ihr Rock sind aufgerissen. Wieder stolpert sie und ihr müsst sie auffangen. Mit angsterfüllten Augen sieht sie zu euch auf. "Helft mir, bitte", stammelt sie. "Sie sind hinter mir her. Bitte!"

Und da hört ihr in der Ferne bereits die aufgeregten Rufe und Schreie einer großen Menge, die sich schnell nähert.

Bei der Flüchtenden handelt es sich um die Junghexe Lavira, die sich auf der Flucht vor den Häschern des Barons befindet. (Eine ausführliche Beschreibung der Hexe finden Sie im Anhang auf Seite 55.) Lavira wird die Gruppe anflehen, sie in Sicherheit zu bringen. Ob die Helden sofort mit ihr fliehen, ihr versprechen, die Verfolger lange genug aufzuhalten, oder die Hexe verstecken, bleibt ihnen überlassen. Kurz darauf erscheinen jedenfalls vier Gardisten des örtlichen Junkers, gefolgt von zwei Dutzend aufgebracht Bauern und anderen Dorfbewohnern, die der Hexe habhaft werden wollen. Je nachdem, wie (und

wie schnell) die Gruppe reagiert hat, müssen sie nun unangenehme Fragen beantworten oder sehen sich plötzlich selbst in der Rolle der Verfolgten.

Gardisten des Junkers

Hellebarde: INI 11+W6	AT 13	PA 10	TP 1W+5	DK S
Säbel: INI 12+W6	AT 12	PA 12	TP 1W+3	DK N
LeP 30 AuP 32	WS 7	RS 2	MR 3	GS 7

Kampfsonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Aufgebrachte Bauern

Knüppel: INI 11+W6	AT 13	PA 11	TP 1W+1	DK N
Sense: INI 9+W6	AT 12	PA 9	TP 1W+3	DK S
LeP 28 AuP 34	WS 7	RS 1	MR 2	GS 8

Kampfsonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Es sollte für die Helden eigentlich keine Zeit bleiben, gleich zu klären, wer Lavira ist und warum sie flieht (siehe unten: **Laviras Geschichte**). Auch wenn es ein Klischee zu sein scheint, liegt der Gedanke aber recht nahe, dass es sich bei der rothaarigen Frau mit dem Besen um eine Hexe handeln könnte. (Dagegen spricht, dass sie keine Anstalten macht, davonzufliegen, und sich kein Kater oder dergleichen in ihrer Begleitung befindet.)

Sollten die Helden wirklich kein Mitleid mit Lavira haben (die offensichtlich geschlagen und misshandelt wurde – ein Umstand, der sowohl ritterliche als auch mitfühlende Helden nicht kalt lassen sollte), wird sie alleine die Flucht antreten. Dann besteht aber die Gefahr, dass die Gruppe von den Verfolgern verdächtigt wird, die Hexe versteckt zu haben oder aber gar mit ihr zusammen zu arbeiten.

Sollten die Wege Laviras und der Helden, die sich gerade erst gekreuzt haben, nun wieder trennen, begegnet die Gruppe ihr unterwegs wieder, während die Hexe versucht, ihren Verfolgern zu entkommen (siehe unten: **Die Verfolger**).

LAVIRAS GESCHICHTE

Sobald die Helden und Lavira einen Moment Ruhe haben und von der jungen Frau wissen wollen, womit sie sich im Dorf so unbeliebt gemacht hat, wird sie nach kurzem Zögern erzählen, was passiert ist. Dabei wird sie anfänglich verschweigen, dass sie tatsächlich eine Hexe ist und den Junker verzaubert hat. Nur wenn die Helden ihr dies nicht abkaufen, wird sie zugeben, eine Tochter Satuaris zu sein. (Ansonsten wird die Gruppe dies später erfahren, entweder auf der gemeinsamen Flucht, wenn Lavira sich ihrer Magie bedient, oder wenn sie die Gruppe um Hilfe bittet.)

Lavira war auf dem Weg zum Blautann, als sie am gestrigen Tage in Auenbrück Rast machte. Die hübsche junge Frau fiel dabei dem örtlichen Junker, *Gersbald von Auenbrück* auf. Der Herr über das Dorf und das umliegende Land war es gewohnt, sich zu nehmen, was ihm gefällt und hatte es sich in den Kopf gesetzt, sich Lavira ins Bett zu holen. Diese war von dem Annäherungsversuch des Adligen mehr als angewidert und sowohl unvorsichtig als auch wütend genug, sich mittels ihrer Magie zu wehren: Sie zauberte Gersbald eine GROSSE GIER nach Pferdeäpfeln an. Leider trat Lavira dann nicht gleich die Flucht an, sondern ließ sich Zeit, um sich am Anblick des auf allen Vieren durch den Dreck rutschenden Edlen zu ergötzen – Zeit genug, dass die Gardisten des Junkers sie festsetzen konnten.

Als die Dorfbewohner dann erfuhren, dass der Junker eine Hexe verhaftet hatte, die ihn verflucht hatte, schaukelte sich die Stimmung gegen Lavira beim abendlichen Bier und Schnaps immer weiter hoch. Am Ende machten die Bauern die Hexe für all das Unglück verantwortlich,

was ihnen in letzter Zeit widerfahren war: Die Totgeburt eines Kalbs, die schlechte Rübenenernte, ein Unfall beim Holzschlagen ...

Als die aufgebrachten Bauern forderten, die böse Hexe sofort aufzuknüpfen, gab der Junker nach (auch um die Wut der Menge zu besänftigen). Doch dann gelang Lavira die Flucht.

LAVIRAS BITTE

Bei passender Gelegenheit (entweder bei einer Ruhepause während der gemeinsamen Flucht oder wenn die Gruppe Anstalten macht, sich von ihrer unfreiwilligen Reisebegleitung verabschieden zu wollen) wird Lavira ihre Bitte vorbringen. Am charmantesten wäre es sicherlich, wenn sie bis zu diesem Zeitpunkt noch erfolgreich verschweigen konnte, dass sie eine echte Hexe ist. Passen Sie andernfalls den folgenden Text entsprechend an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurz zögert Lavira. Ihr könnt sehen, dass sie hin- und hergerissen zu sein scheint. Dann fasst sie sich aber ein Herz: "Ihr habt schon so viel für mich getan. Darf ich euch noch ein weiteres Mal um Hilfe bitten?" Sie wartet eure Antwort nicht ab, sondern fährt hastig fort. "Ihr müsst wissen, ich bin eigentlich auf dem Weg zum Blautann, dem Wald, wo sich ... wo sich der Zirkel trifft, dem ich angehöre – dem ich bald angehören werde. Eigentlich sollte ich mit meiner Mutter dorthin reisen, doch ist sie vom letzten Treffen vor einem halben Jahr nicht zurückgekehrt. Nun versuche ich den Weg alleine zu finden, doch kenne ich mich hier gar nicht aus. Nicht nur muss ich unbedingt zur Sommersonnenwende dort eintreffen, wenn ich in den Zirkel aufgenommen werden will, ich hoffe auch, dass eine der Schwestern dort mir sagen kann, was mit meiner Mutter geschehen ist."

Lavira sieht euch der Reihe nach besorgt an. "Wollt ihr mir helfen, den Weg zu finden? Ich kann euch leider nicht bezahlen. Doch dürft ihr dann unserem Treffen, also an ... einer Hexennacht teilnehmen, wenn ihr mir helft. Fremde sind nur selten eingeladen, es wäre eine ganz besondere Ehre."

Sollte die Gruppe nicht gleich einlenken, wird Lavira hastig versuchen, ihnen die Belohnung noch schmackhafter zu machen, wobei sie selbst nur auf ihr eigenes Bild von einer Hexennacht zurückgreifen kann, hat sie selbst doch auch noch nie eine erlebt: Der Tanz der schönen Hexen um das Feuer, Musik und Wein und Gesang, das berauschende 'Knistern' der Magie in der Luft ... Wenn das nicht genügt, wird sie von mächtigen Zaubertränken, die schön oder stark machen, und magischen Gewändern erzählen, welche die Träger in Tiere verwandeln – Artefakte, die laut Lavira auf 'jedem' Treffen erschaffen werden.

Sorgen Sie aber auch dafür, dass Lavira bei der Gruppe den Eindruck erweckt, unerfahren und weltfremd genug zu sein, dass sie wirklich Hilfe braucht, um sich nicht in noch größere Schwierigkeiten zu bringen. Wenn die Helden (berechtigterweise) nachhaken, ob es einer Junghexe so ohne weiteres gestattet ist, Gäste mitzubringen, wird Lavira darauf hinweisen, dass dies sicher kein Problem darstellt (und dies sogar wirklich glauben).

Bei Nachfragen zu Laviras Mutter und dem, was bisher geschehen ist, greifen Sie bitte auf Laviras Geschichte (siehe oben) und die Personenbeschreibungen im Anhang ab Seite 50 zurück.

Fragen die Helden außerdem nach, wieso Laviras Besen nicht flugfähig ist und wo ihr Hexenvertrauter ist, dann weist die junge Hexe darauf hin, dass ihre Mutter eigentlich vom letzten Treffen etwas Hexensalbe hätte mitbringen sollen, damit sie zur Hexennacht fliegen kann. Und einen Vertrauten hat sie noch nicht gefunden. (Da Lavira eine Tochter der Erde ist, erwartet sie, dass ihr Vertrauter eine Kröte sein wird.)

DIE VERFOLGER

Wenn die Menge bemerkt, dass Lavira die Flucht aus dem Dorf gelungen ist, machen sie sich daran, die Übeltäterin zu jagen. Der Junker verfügt nur über eine Handvoll Bewaffnete, die für ihn für Ordnung sorgen. Er hat aber auch einige Bauern beauftragt, das Umland nach der 'götterverhöh-nenden Hexe' zu durchkämmen, die ihm "mit schwärzester Magie" übel mitgespielt hat.

Wenn Sie die Gefahr verstärken wollen (oder müssen: näm-lich um die Gruppe und Lavira noch enger zusammenzu-schweißen), dann ist auch ein Hundeführer an der Jagd beteiligt, der die beiden Wehrheimer Bluthunde des Junkers dabei hat. Einer spannenden Hetzjagd sollte damit nichts mehr im Wege stehen.

Wehrheimer Bluthunde

Biss: INI 8+W6	AT 13	PA 8	TP 1W6+3	DK H
LeP 27	RS 1	KO 10	GS 11	WS 5
AuP 80	MR 1/1	GW 6		

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff / Verbeißen,
Niederwerfen (2)

Ideen zur Ausgestaltung der Jagd:

- Die Häsher versuchen es mit einer klassischen Treibjagd und marschieren in breiter Front, um die Helden aufzu-spüren.
- Die Hunde lassen sich mit klassischen Mitteln in die Irre führen: Entweder indem man durch einen Bach oder See watet oder indem man den eigenen Geruch mit einem tierischen überdeckt. (Sorgen Sie dafür, dass ein Stinktief den Weg der Gruppe kreuzt ...)
- Lavira kann mittels HEXENKNOTEN einen Weg versperren oder gar mittels SANFTMUT die Jagdhunde beruhigen.

Wenn die Verfolger dann endlich abgehängt sind (oder schließlich auf-geben, wenn die Gemüter sich beruhigt haben und der Junker seine Bauern wieder bei der Arbeit wissen will), beginnt der geruhsamere Teil der Reise.

UNTERWEGS MIT LAVIRA

Auch wenn Heimlichkeit die höchste Tugend der Hexen ist – genauso haben sie jahrhundertlang überlebt – wird Lavira Dank ihrer Rettung durch die Gruppe recht schnell Zutrauen zu den Helden fassen. Tat-sächlich ist sie sogar recht froh, sich jemandem anvertrauen zu kön-nen: Zum einen hat sie im letzten halben Jahr erstmals ganz allein gelebt, zum anderen ist sie stolz auf ihre Fähigkeiten und die Tatsache, dass sie schon bald eine 'echte' Hexe sein wird.

(Passen Sie diese Entwicklung an, je nachdem wie lang die Gruppe mit Lavira unterwegs ist; Sollten dies länger als nur ein paar Tage sein, können Sie die Junghexe anfänglich etwas zurückhaltender agieren lassen.)

Verwenden Sie die folgenden Angaben, um die Reise bis zum Blau-tann auszugestalten. Irgendwann unterwegs werden die Helden au-ßerdem merken, dass sich ein neuer Gegner auf ihre Spur gesetzt hat (Hinweise dazu finden Sie in dem Kapitel **Der Bannstrahl Praios** auf Seite 35). Wenn die Gruppe sich nach dem Ziel ihrer Reise erkundigt, greifen Sie auf die Angaben in dem Kapitel **"Wo lang geht es zum Blautann, bitte?"** auf Seite 36 zurück.

HEXENVERFOLGUNG

»Baliho: 11 Anklagen, 7 Delinquenten habhaft geworden, 5 Hinrichtungen
Menzheim: 4 Anklagen, 3 Delinquenten habhaft geworden, 2 Hinrichtungen
Thallop: 14 Anklagen, 12 Delinquenten habhaft geworden, 11 Hinrichtungen
Anderath: 8 Anklagen, 8 Delinquenten habhaft geworden, 8 Hinrichtungen
Gepriesen sey der Herre Praios und seyne Gerechtigkeit!«

—Auszug aus den Akten der Heiligen Inquisition zu Greifenfurt, 399 BF

Die Hochzeit der Hexenverfolgungen – die Ära der fanatischen Priesterkai-ser vor 600 Jahren – ist zwar lange vorbei, hat aber auf beiden Seiten bis heu-te seine Spuren hinterlassen: Die Hexen, deren Zahl damals stark dezimiert wurde, haben gelernt, dass es besser ist, sich stets im Verborgenen zu halten und mit Misstrauen auf Fremde zu reagieren. Im gemeinen Volk dagegen halten sich bis heute noch Aberglauben und Märchen von bösen, jedermann verfluchenden Hexen. Auch wenn es schon lange nicht mehr ausreicht, nur eine Hexe zu sein, um eine Anklage zu rechtfertigen, kommt es dennoch immer wieder vor, dass in ländlichen und/oder besonders Praiosgläubigen Gegenden eine (echte oder vermeintliche) Hexe bei erster Gelegenheit als Sündenbock erhalten muss und ohne viel Federlesens vertrieben wird – oder Schlimmeres ...

Selbst die Magiehassenden Bannstrahler wissen, dass allein die Tatsache, eine Tochter Satuaras zu sein, nicht genügt, um eine Verhaftung zu rech-tfertigen (auch wenn sie natürlich davon überzeugt sind, dass jede Hexe mit den Erzdämonen im Bunde ist). Viele Bannstrahler (und nicht wenige Pra-ios-Geweihte) sind aber immer gerne bereit, auch nur die kleinste Verfeh-lung zum Anlass zu nehmen, um einer Hexe habhaft zu werden.

DIE REISEROUTE

Der Weg, den die Helden nun zurücklegen werden, hängt natürlich da-von ab, wo Sie das Abenteuer seinen Anfang nehmen ließen und wo Sie den Ort Auenbrück verortet haben. Der Spielhilfe **Schild des Reiches** liegt eine Umgebungskarte bei, die Weiden, Greifenfurt, Darpatien und Garetien umfasst und Ihnen bei der Planung der Route helfen kann. Sollten Sie nicht über diese Karte verfügen, improvisieren Sie einfach die wenigen Reisetage bis zum Erreichen des Blautanns. (Es ist ohnehin logischer, dass die Helden größere Siedlungen und die Reichsstraßen auf ihrer Reise vermeiden.)

LAVIRA UND DIE HELDEN

Sorgen Sie dafür, dass Lavira sich im Verlauf der Reise mit den Helden anfreundet. Dank ihrer Launenhaftigkeit und ihres Jähzorns mag sie zwar nicht immer eine umgängliche Reisegefährtin sein, dies macht sie aber mit ihrer ansteckenden Lebensfreude wieder wett. Nur zu gerne lässt sich Lavira von der Gruppe von früheren Abenteuern und fernen Landen erzählen, denn sie ist bislang selbst noch nicht viel herumge-kommen.

Im Gegenzug erzählt sie mit leuchtenden Augen von dem, was die Hel-den im Blautann erwartet: Der festliche geschmückte Tanzplatz unter dem nächtlichen Sternenzelt, Hexen, die sich in schönen Kleidern im Tanz um das Feuer drehen und sich der berausenden Dunklen Won-ne hingeben (siehe Seite 41), die alle Anwesenden erfüllt und mitreißt (also alles Dinge, die Lavira selbst bislang nur aus Erzählungen ihrer Mutter kennt und sich fantasievoll ausgemalt hat).

Aber auch anderweitig sollte Lavira sich in Ihrer Gruppe beliebt ma-chen: Ohne zu Zögern wirft sie sich an der Seite der Helden in einen Kampf, nutzt ihren Besen dabei energisch als Knüppel, bezaubert Geg-ner mit BLITZ DICH FIND oder RADAU und stößt fantasievolle Ver-wünschungen aus ("Pestgestank und Dämonenhorn!"). Verwundete

Helden versorgt sie nachher fachmännisch, sei es mit ihren heilkundlichen Kenntnissen oder mittels eines fürsorglichen Kusses übertragenen HEXENSPEICHEL.

Doch was auch immer Lavira tut, sie ist stets mit ganzem Herzen und mit allen Sinnen dabei.

DER BANNSTRAHL PRAIOS'

Gerade wenn die Gruppe glaubt, dass ihnen niemand mehr auf der Spur ist, bahnt sich bereits das nächste Problem an: Nur kurz nachdem die Situation in Auenbrück sich wieder beruhigt hatte, kam Cordovan Ellenschwinger (siehe Beschreibung im Anhang auf Seite 50) in den Ort. Als der Bannstrahler erfuhr, dass eine offensichtliche Hexe sich dem Zugriff der Justiz entzogen hatte, beschloss er, sich auf Laviras Spur zu setzen und sich mit ihrer Aburteilung einen Namen in seinem Orden zu machen.

DIE ERSTE BEGEGNUNG

Im Gegensatz zu den Bauern von Auenbrück sollten die Bannstrahler der Gruppe nicht beständig auf den Fersen sein, sondern eher eine lauende Gefahr im Hintergrund bleiben (zumindest bis zur endgültigen Konfrontation im Finale).

Sorgen Sie also am besten dafür, dass die Helden rechtzeitig von ihrem neuen Gegner erfahren, etwa indem sie die Bannstrahler heimlich belauschen oder von Bauern oder anderen Reisenden erfahren, dass ihnen (beziehungsweise einer Hexe und ihrer Begleiter) jemand auf der Spur ist. Damit sorgen Sie auch dafür, dass die Gruppe gar nicht erst auf die Idee kommt, dass sie von den Bannstrahlern (die ja immerhin dem Götterfürsten Praios dienen) Entgegenkommen erwarten können.

Die folgende Begegnung kann unterwegs in einer Wegherberge stattfinden, etwa wenn die Helden gerade dort einkehren wollen und dann in der Schankstube das Gespräch der Bannstrahler belauschen.



HEXENMAGIE

»Krötengift und Ranzenrotz! Die Henker der Niederhöhlen sollen kommen und dich zerreißen, Baron, für das, was du und deine Männer der Magd Algunde angetan haben! Ich spucke auf dich und werde auf deinem Grab tanzen! Kommt! Kommt, ihr Klauen und Zähne der Siebtsphä-rigen!«

—die Hexe Xandressa bringt sich für einen PANDÄMONIUM in Stimmung, 1025 BF

Hexenmagie (sprich: die satuarische Repräsentation) erfordert immer den Kontakt zum Leib Sumus, wird vor allem aber durch die Gefühle einer Tochter Satuaris hervorgerufen. Auch anderen Zauberrichtungen ist diese Art der Magie nicht unbekannt und für magisch begabte Kinder ist diese Art der Zauberei sogar normal: So kann es sein, dass ein Kind, in dem die Gabe schlummert, allein durch die Macht seiner Gefühle erstmals Magie wirkt. (Vielen Eltern wurde schon erstmals klar, dass ihr Kind die Gabe trägt, als plötzlich eine Keksdose von einem hohen Regal in den Schoß ihres Sprösslings sprang ...) Andere Zauberrichtungen, wie etwa die Gildenmagier, unterdrücken jedoch bei der magischen Ausbildung diese Form des Magiewirkens und ersetzen sie durch ritualisierte Formeln und magische Thesen, gilt sie doch als unberechenbar, ja sogar unkontrollierbar.

Hexen dagegen lernen, die Gefühlsregung, die mit einer Zaubervirkung verbunden ist, bewusst hervorzurufen: Mitgefühl, wenn es darauf ankommt, jemanden zu heilen, und Hass, wenn ein Schadenszauber gesprochen werden soll. Sich auf seine eigene Eitelkeit zu besinnen ruft SATUARIAS HERRLICHKEIT hervor, Wollust in

sich zu wecken LEVTHANS FEUER und Neugierde den BLICK IN DIE GEDANKEN.

Zaubern in der satuarischen Repräsentation ist aber auch immer von der aktuellen Grundstimmung beeinflusst: Einer Hexe fällt es sehr viel leichter, eine ihr nahe stehende Person zu heilen als einen verhassten Feind, weil die für den HEXENSPEICHEL benötigte Grundstimmung dabei sehr viel leichter aufkommt. Sehr melancholische oder depressive Stimmungen können es einer Tochter Satuaris erheblich erschweren, Magie anzuwenden.

(Die Regelhintergründe zur satuarischen Repräsentation finden Sie ausführlich beschrieben in AZ 51f. oder aber WdZ 309.)

OPTIONALE REGEL

Hexenmagie erlaubt dem Meister bereits einen Spielraum von 3 ZfP* als Bonus oder Malus, die Sie hinzuziehen können, wenn die Gefühlslage der Hexe dem gerade gewirkten Zauber entspricht oder widerspricht. Außerdem verfügt eine Hexe über die Möglichkeit, sich über die eigentliche Zauberdauer hinaus für einen Zauber in Stimmung zu bringen, dadurch ihre Gefühle besser zu fokussieren und eine stärkere Wirkung hervorzubringen.

Darüber hinaus können auch die Nachteile einer Hexe eine Erleichterung bringen: Bemüht eine Hexe sich also, Neugierde in sich zu wecken, um einen Hellsichtzauber zu wirken, verfügt dazu auch noch über den entsprechenden Nachteil und es gelingt ihr eine Probe auf diesen, dann sollte der Spielleiter in jedem Fall die 3 ZfP* als Bonus gewähren. Dasselbe kann für eine rachsüchtige Hexe gelten, die einer ihr verhassten Person mit ihrer Magie Schaden zufügen möchte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der blonde Mann im weißen Wappenrock, der sich so gerade hält, als hätte er Laviras Besen verschluckt, setzt seinen Krug wieder ab. "Wenn unsere Informationen korrekt sind, dürften wir die rot-haarige Dämonenbuhle und ihre Schergen bald eingeholt haben", meint er grimmig.

"Das wird uns im Orden viel einbringen", ergreift nun einer seiner Begleiter, eine kräftige Bannstrahlerin mit breitem Kreuz, das Wort. "Wenn wir eine echte Hexe auf den Scheiterhaufen bringen, meine ich."

"Dies ist nicht unser vordringlichstes Anliegen", erwidert der Blonde scharf, aber ihr merkt an seiner Stimme und an seinem feinen Lächeln, dass er dieselbe Hoffnung hegt. "Wir wollen Täter, die ihrer Strafe entkommen sind, der Gerechtigkeit des Herrn zuführen."

Legen Sie die Kopfstärke der Verfolgergruppe hoch genug an, dass die Helden gar nicht erst auf die Idee kommen, einen Kampf mit den Bannstrahlern zu suchen. Machen Sie der Gruppe auch rechtzeitig klar, dass Lavira von den Verfolgern kein gerechtes Verfahren oder zumindest keine Rücksicht erwarten kann – die junge Hexe selbst wird sich natürlich keinesfalls stellen; dass man Praios-Anhänger besser meidet, hat sie von Kindesbeinen an gelernt.

MIT PRAIOS' VERGELTUNG AUF DEN FERSEN

Nun hängt es von den Helden ab, wie sie mit der neuen Situation umgehen. Phexgefällige Charaktere werden unter Umständen versuchen, sich mit Decknamen und Verkleidung, dem Legen falscher Spuren und dergleichen, aus der Affäre zu ziehen. Vor allem kann es sicher nicht schaden, Laviras auffällige rote Haarpracht irgendwie zu verbergen (von ihrem Besen wird sie sich allerdings nicht trennen). Setzen Sie der Kreativität Ihrer Spieler dabei keine Grenzen: Die Helden sollen auch Erfolg damit haben, die Bannstrahler abzuhängen, Andernfalls bleiben nur Eilmärsche, um möglichst viel Abstand zwischen sich und die Bannstrahler zu bringen.

Weitere Vorschläge zur Ausgestaltung:

- Die Bannstrahler haben aufgeholt (notfalls, da sie eine Abkürzung gefunden haben) und erreichen den Weiler, in dem die Gruppe übernachten will. Nun ist schnelle Flucht angesagt.
- Ein reisender Kesselflicker hat davon gehört, dass Bannstrahler eine Hexe suchen, und wittert eine Belohnung. Er schließt sich den Helden an und versucht, diese in Richtung der Verfolger zu locken oder ihre Reisegeschwindigkeit zu verringern.
- Ein Botenreiter nähert sich der Gruppe. Er hat die Aufgabe, in den Ortschaften entlang der Straße Steckbriefe auszuteilen oder die Bauern zu benachrichtigen. Wenn die Helden es geschickt anstellen, können sie verhindern, dass die ganze Umgebung gewarnt wird.
- Nur wenn die Helden sich wirklich ungeschickt anstellen, sollten Sie von den Bannstrahlern eingefangen werden. Die Gruppe soll nun zu einer Bannstrahlerburg (oder zumindest in die nächste Stadt mit einem Praios-Tempel) gebracht werden, um dort vor Gericht gestellt zu werden. Doch natürlich bieten sich unterwegs etliche Gelegenheiten zur Flucht.

WEITERE SZENEN AUF DER REISE

- Lavira erweist sich in vielen Dingen als unerfahren und weltfremd: Sie kennt sich in der Wildnis recht gut aus, versteht aber nicht viel von Adels Herrschaft, den Zwölfgöttern oder dem Leben in großen Städten. Ihre Mutter hat ihr jedoch beigebracht, dass man Adlige und andere Anhänger des Praios besser meidet. Sie weiß auch genug, um ihren eigentlichen Glauben verbergen zu können.

- Die Namenlosen Tage sollten nie ganz ereignislos ablaufen: Geweihte fühlen, dass ihre Götter ferner sind als sonst, die abergläubische Landbevölkerung wagt sich gar nicht erst aus dem Haus, Tiere sind besonders aggressiv und Geistererscheinungen nichts Ungewöhnliches.
- Da es nicht unwahrscheinlich ist, dass die Helden auf dem Weg zum Blautann durch wilde und unberührte Gegenden reisen, kann es leicht passieren, dass sie mit einer Bande Wegelagerer oder Orks aneinander gerät.
- Wenn die Helden gerade in den Tagen ohne Namen ganz innig zu den Zwölfen beten, wird Lavira dies stirnrunzelnd zur Kenntnis nehmen. Aber auch für Hexen sind die Tage zwischen den Jahren mit Unglück verbunden.

"WO LANG GEHT ES ZUM BLAUTANN, BITTE?"

Die Helden werden schon bald feststellen müssen, dass es bei den abergläubischen Weidenern seltsame Reaktionen hervorrufen kann, wenn man sich arglos nach dem Weg zum Blautann erkundigt: Der verwunschene Wald wird nach Auffassung der Leute von allerlei seltsamen Kreaturen bewohnt (wie Einhörnern, Dryaden, Drachen und Tierkönigen) und ist Heimstatt für Hexen und Druiden. Und nicht zuletzt sagt man in Weiden "in den Blautann gehen" wenn man meint, dass jemand in den sicheren Tod geht. Und gerade wenn das Abenteuer im Sommer spielt und die Namenlosen Tage näher rücken, wird man sie sogar sehr wahrscheinlich für verrückt halten (wenn die Gruppe Glück hat).

HEXENGLAUBE

Die Töchter Satuarias hängen einem ganz eigenen Glauben an, dem Glauben an die aus einem Ei geschlüpfte Sumutochter Satuaria. So gut wie alle Hexen verstehen aber genug vom Zwölfgötterglauben, um erfolgreich vortäuschen zu können, diesem auch anzuhängen und damit nicht als Ketzer verfolgt zu werden. (Darüber hinaus sind einige Hexen auch der Auffassung, dass die Göttinnen Tsa, Peraine und Rahja falsch verstandene Anbetungsformen oder aber Teilaspekte Satuarias sind.)

Viele Konzepte und Moralvorstellungen, die unter Zwölfgöttergläubigen (und darüber hinaus, bedenkt man den aventurienweiten Einfluss dieses Glaubens) gang und gäbe sind, stoßen bei Hexen deshalb auf Unverständnis oder gar Erheiterung. Vor allem aber von der Praios- und der Travia-Kirche propagierte Konzepte finden unter Hexen keine Gegenliebe: Dass manche Menschen durch ihre Herkunft zur Herrschaft über andere bestimmt sind, dass eine Partnerschaft von Mann und Frau die einzig richtige ist, sowie die Ehe (und oft auch Monogamie), um nur die wichtigsten zu nennen.

Dazu kommt noch, dass Hexen die übliche Trennung in Schwarz und Weiß, Gut und Böse, fremd ist. Für sie ist alles lediglich Ausdruck von Gefühlen.

Kaum eine Hexe würde übrigens die Existenz der Zwölfe (oder anderer Götter) in Frage stellen. Die Töchter Satuarias sind aber davon überzeugt, dass die Zwölfgötter existieren, jedoch allesamt von dem Urgott Los (einem Mann) abstammen, der die Urgöttin Sumu erschlug und seinen Kindern die Herrschaft übergab. Auch die Magie der Gildenmagier und die Kraft der Geweihten stammt nach Auffassung der Hexen von dieser männlich angesehenen und als logisch und verstandgeprägten Seite, während ihre eigene Magie als sumugegeben, weiblich und gefühlstragen betrachtet wird.

(Weitere Hintergründe zum Satuariaglauben finden Sie in GKM 115f. sowie AZ 49 oder aber WdZ 309f.)

ERZÄHLUNGEN ÜBER DEN BLAUTANN

Wenn die Helden sich in Weiden nach dem Blautann erkundigen, werden Sie schon bald allerlei Sagen, Gerüchte und Warnungen zu hören bekommen. Nutzen Sie die folgenden Aussagen, um die Gruppe auf den anstehenden Besuch in dem verwunschenen Wald einzustimmen:

- "Im Blautann lebt die weise Hexe Luzelin. Dort befiehlt sie den Tieren, spricht mit Einhörnern und sendet Eulen aus, um sich berichten zu lassen, wie es andernorts in Weiden zugeht." (Auch wenn Luzelin tatsächlich schon seit Jahren tot ist, lebt sie in den Erzählungen der Weidener weiter.)
- "Im Blautann leben der Einhornkönig, der Herzog der Bären, die Tannenfürstin und die Eulenkönigin. Letztere ruft man Oropheia. Wer auch die Namen der anderen drei herausfindet, dem schenken sie eine Rute, die vergrabene Schätze finden kann."
- "Der Blautann wurde von den Orken verflucht. Wer hineingeht, der kommt nie wieder heraus. Seine Seele aber wird von den Orkgöttern verklärt."
- "Der Blautann wird von den Hexen beansprucht. Zur Sonnenwende sollte man ihn nicht betreten. Wer rote Haare hat, der mag sich wohl zu ihnen gesellen und darf dann bei einer von ihnen liegen. Allen anderen hexen sie Warzen an und jagen ihn lachend fort."
- "Wer kein guter Mensch im Leben war, dessen Seele geht nach seinem Tod in den Blautann."
- "Dort lebt ein grausamer Drache in einer Höhle unter der ältesten Tanne des Waldes. Fliegen kann er nicht, des Nachts durchstreift er aber den Wald und sucht nach Fleisch. Nur seine Gier nach Gold ist noch größer, deshalb sollte man immer etwas Gold abseits des eigenen Lagers ablegen, um den Drachen abzulenken."
- "Im Blautann kommen zu Vollmond die Hexen zusammen, tanzen um das Feuer und rufen die Dämonen an." (In unmittelbarer Nähe

des Blautanns mag es sogar jemanden geben, der bereits einmal eine Hexe auf ihrem Besen über den Wald fliegen gesehen hat.)

DER BLAUTANN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich habt ihr euer Ziel erreicht: eine düster aufragende Mauer aus alten Blautannen. Lavira lässt ein Geräusch irgendwo zwischen beglücktem Jauchzen und erleichtertem Seufzen hören und spornt euch zur Eile an. Ihr folgt der jungen Frau, die nun übermütig ihren Besen schwenkt, so als würde sie schon irgendwelchen Hexen zuwinken. Ihr entdeckt jedoch weder zwischen den Bäumen noch darüber am Himmel irgendetwas anderes als ganz normale Vögel. Als ihr in den Schatten der mächtigen Tannen tretet, scheinen euch sogleich alle Laute gedämpfter, als wenn ihr in eine andere Welt hinübergewechselt wärt. Und auch Laviras Lächeln schwindet wieder, als ihr Blick geradezu ehrfürchtig zu den Baumkronen hoch über euch wandert.

Die Gruppe sollte drei Tage, bevor das Hexentreffen beginnt, den Blautann erreichen (und zwei Tage zuvor den Tanzplatz). Wenn Sie das Abenteuer im Sommer spielen lassen, handelt es sich dabei um den dritten Namenlosen Tag; Gerade sehr abergläubische Helden sollten also durchaus ihre Schwierigkeiten damit haben, den verwunschenen Wald in einer solchen Zeit zu betreten. (Lassen Sie die betreffenden Helden Proben auf *Aberglaube* würfeln. Gelingen diese, ist es an den anderen Gruppenmitgliedern, die verschreckten Helden davon zu überzeugen, den Wald zu betreten. Notfalls kann und wird Lavira hier – wenn auch etwas ungeduldig – mit einem ÄNGSTE LINDERN abhelfen, wenn keinem anderen Held dieser Zauber oder ein vergleichbares Mittel zur Verfügung steht.)

DER HEXENZIRKEL VOM BLAUTANN

Den Blautann zu finden erweist sich nun schnell als einfacher als den Tanzplatz in dem verwunschenen Wald aufzuspüren. Das Abenteuer ist damit aber für die Helden noch nicht vorbei; Die Zirkelhexen sind nicht besonders erfreut über die ungeladenen Gäste. Doch dann haben die Helden Gelegenheit, sich zu beweisen: Die Vertraute Celaweras taucht auf und damit der erste Hinweis auf das geheimnisvolle Verschwinden von Laviras Mutter.

IM VERWUNSCHENEN FORST

Der Blautann ist ein urwüchsiger Zauberwald, der von den abergläubischen Weidenern seit jeher gemieden wird. Ohne dass sie jemals wirklich von außerhalb gestört werden, können hier noch allerlei magische Wesen in Ruhe leben. Aber auch düstere und feindliche Kräfte sind dem Forst zu Eigen und können sich gegen jeden Eindringling stellen.

Da die Helden letzten Endes vom Wald als nicht feindselig eingestuft werden, werden sie den Weg zum Tanzplatz relativ schnell finden. Behandeln sie Tiere und Pflanzen jedoch nicht mit Respekt und Rücksicht, kann dies den Blautann gegen sie aufbringen: Die Helden verlaufen sich, geraten in Dickichte oder finden kein Trinkwasser mehr. (Ein Reh erlegen oder ein Gelege ausnehmen, um den eigenen Hunger zu stillen, wird ihnen niemand übel nehmen. Aus reiner Zerstörungslust oder Unvorsicht zu Handeln dagegen schon.)

DER WEG ZUM TANZPLATZ

Lavira ist den Helden auch hier im Blautann keine allzu große Hilfe: Sie findet sich in der Wildnis zwar zurecht, hat aber auch noch nie zuvor einen derart unwegsamen und geheimnisvollen Wald wie den Blautann betreten. Sie weiß immerhin aus den Berichten ihrer Mutter, dass

der Tanzplatz im Zentrum des Forstes liegt. Aber natürlich hat auch ihre Mutter den Weg zum Platz nie zu Fuß zurückgelegt.

Es bleibt also den Helden überlassen, den richtigen Weg zu finden. Würfeln Sie bisweilen verdeckte *Orientierungs*-Proben für die Helden und passen Sie daran an, wie lange und vor allem wie beschwerlich der Weg für die Gruppe wird. Misslingen die Proben, so lassen Sie die Helden sich im Dickicht verirren (siehe unten) oder irgendwann feststellen, dass sie offensichtlich in die falsche Richtung gegangen sind. Lavira wird bei jedem Umweg ungeduldiger und unruhiger. Sie fürchtet, das Treffen zu verpassen oder viel zu spät anzukommen und sich damit dem Spott ihrer zukünftigen Zirkelschwester auszusetzen.

Originelle Ideen der Helden, wie der Tanzplatz zu finden ist, sollten Sie in jedem Fall honorieren (dadurch, dass ihnen der richtige Weg gewiesen wird): Sei es, dass ein Elf dem WINDGEFLÜSTER lauscht, ein Jäger seine überlegenen Künste als Waldläufer einsetzt oder ein Magier einen Elementargeist befragt.

Sorgen Sie aber dennoch in jedem Fall dafür, dass die Gruppe am Morgen des vierten Namenlosen Tags den Platz erreicht. Das letzte Stück des Wegs wird ihnen dann bereits von einer Hexe gewiesen (siehe *Der Wolf*).

IM DICKICHT

Im Blautann, der kaum einmal von Menschen betreten wird, werden die Helden keine Wege und Pfade finden. Allein Wildwechsel und Bachläufe ermöglichen ein schnelleres Vorankommen, ansonsten marschieren die Helden durch dichtes Unterholz, das ihre Reise stark erschwert. Sie können die Marschgeschwindigkeit selbst bestimmen, und die Gruppe, wenn sie sich ungeschickt anstellt oder aber Sie ihr

Vorankommen noch mehr behindern wollen, kann in dichtes Dickicht hineingeraten.

Dickicht verringert die Reisegeschwindigkeit und wirkt sich schädlich auf die Ausrüstung aus: Alle vier Stunden ist eine KK-Probe fällig, um überhaupt voranzukommen, und eine KO-Probe, um nicht einen zusätzlichen Punkt Erschöpfung zu erleiden. Misslingt zudem noch eine GE-Probe + BE, so erleidet der Held 1W6 TP. Zudem kann nach Maßgabe des Meisters die Ausrüstung Schaden nehmen: Kleidung aus Stoff oder Tuch zerreißt, die BE von Lederrüstungen kann um 1 ansteigen, Rucksackriemen reißen.

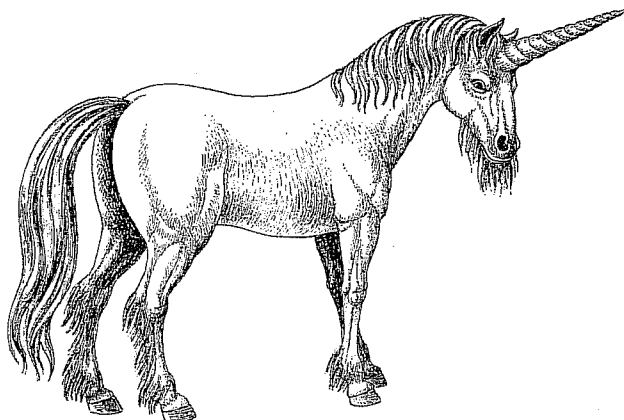
ÜBERNACHTUNG IM BLAUTANN

Sehr wahrscheinlich werden die Helden zumindest eine Nacht im Forst übernachten müssen, ehe sie den Tanzplatz erreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nacht umfängt euch, nur das flackernde Licht eures Feuers erhellt die Umgebung eures Lagerplatzes. Es ist seltsam, wie klar und nahe die Sterne über euch erscheinen. Schweigend starrt ihr in den Nachthimmel. Nur das Knacken und Knistern des Feuers ist zu hören.

Ein seltsames Gefühl beschleicht euch, eure Nackenhaare richten sich auf; es scheint fast so, als würde man euch beobachten. Doch rundum ragen nur die dunklen Tannen empor, und ihr wisst ja schließlich, dass niemand hier lebt, weder Holzfäller noch Köhler wagen sich in den verwunschenen Forst. Aber vielleicht ist es ja der Wald selbst oder die Kreaturen, die hier leben, die euch misstrauisch beäugen und jeden eurer Schritte verfolgen?



Ein Einhorn

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon etwas länger habt ihr das melodische Plätschern von Wasser vernommen und nun öffnet sich vor euch eine kleine Lichtung, durch die ein schmaler Bach fließt. Doch dann fällt euer Blick auf das weiße Tier, das zum Trinken neben dem Strom Halt gemacht hat: Ein Pferd, so meint ihr auf den ersten Blick, doch dann seht ihr das lange, gedrehte Horn, das aus seiner Stirn entspringt. Und auch das Fell des Wesens strahlt so rein und hell, dass euch unzweifelhaft klar ist, dass ihr es nicht mit einem gewöhnlichen Tier zu tun habt. Und nun wendet es den Kopf und schaut euch abwartend aus dunklen Augen an.

Diese Szene unterstreicht die magische Atmosphäre der Reise durch den Blautann. Den Helden sollte klar sein, dass die Begegnung mit dem Einhorn (siehe auch ZBA 89f.) nicht die Einladung zu einem Kampf darstellt. Das weitere Vorgehen hängt stark vom Verhalten der Gruppe und Ihren Vorlieben bzw. Spielstil ab (ob Sie die Szene länger ausspielen wollen oder die Begegnung kurz und mystisch halten): So kann es

sein, dass das Einhorn, wenn die Helden nur einen Schritt näher kommen, sich einfach umwendet und zwischen den Bäumen verschwindet. Kommen die Helden an der Stelle an, können sie keinerlei Spuren entdecken (ein ODEM bringt jedoch verwehende Restspuren einer starken Magie hervor). Andererseits kann das Einhorn auch bereit sein, sich mit den Helden zu verständigen, wenn diese sich nicht aggressiv verhalten (das Einhorn spürt feindselige Gefühle ihm gegenüber sofort). Das Einhorn versteht menschliche Sprachen, kann aber auch Gedanken lesen und sich seinerseits mit Bildern und Gefühlen, die es den Helden in die Köpfe sendet, verständigen. Ob es nur (Jung-)Frauen in seiner Nähe duldet, bleibt Ihnen überlassen. Das scheue Tier kann der Gruppe aber möglicherweise den richtigen Weg zum Tanzplatz weisen.

FLORA UND FAUNA

Eher gewöhnliche Begegnungen mit wilden Tieren sind natürlich ebenfalls denkbar: Eine Rotte von 1W3+3 aggressiven Wildschweinen (ZBA 173) kann schon eine sehr gefährliche Begegnung sein, diese Tiere greifen bereits an, wenn man unvorsichtigerweise in ihr Revier eindringt. Wildschweine fliehen jedoch, wenn sie im Kampf zu unterliegen drohen. Ein Großer Schröter (ZBA 117) dagegen geht Menschen lieber aus dem Weg, verteidigt sich aber vehement, wenn er von einer Heldengruppe gereizt wird.

Sie können nach Belieben noch weitere Begegnungen mit Tieren und Kreaturen einflechten. Eine Auflistung der im Blautann vorkommenden Tiere (sowie der hier wachsenden Kräuter und Pflanzen) finden Sie in ZBA 281.

Wildschweine

Stoß/Biss: INI 8+W6	AT 13	PA 6	TP 1W6+3*	DK H
LeP 46	RS 2	KO 13	GS 10	WS 7
AuP 60	MR 0/6	GW 11		

Beute: bis 130 Rationen Fleisch, Hauer (Trophäe),

Fell (billig) oder Leder (einfach)

Besondere Kampfregeln: Überrennen (8, 2W) / Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

Großer Schröter

Zangen: INI 5+W6	AT 12*	PA 4	TP 1W6+4, RS -1	DK H
Biss: INI 5+W6	AT 16*	PA 4	TP 1W6+2, RS -1	DK H
LeP 35	RS 5	KO 16	GS 3	WS 8
AuP 60	MR 15/12	GW 9		

Beute: 30 Rationen Fleisch, Zangen (Trophäe)

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Zangen) / Umklammern (16), Verbeißen

*) Der Schröter versucht seine Beute mit beiden Zangen zu packen und festzuhalten. Solange er einen Gegner fest im Griff hat, beißt er zu, wobei durch den Zangenangriff pro KR zusätzliche 1W6-2 TP entstehen. Pro KR sinkt der RS des Opfers um 1 Punkt (sowohl bezüglich der Bisse als auch der Zangen), da die äußerst scharfen Beißwerkzeuge, genau wie die Zangen, selbst Metall durchdringen. Für jede Stelle, an der es dem Schröter gelingt, die Rüstung völlig zu durchdringen (RS 0), sinkt der Gesamt-RS der Rüstung um 1.

WEITERE BEGEGNUNGEN UND EREIGNISSE

- Lassen Sie die Gruppe einmal unvermutet auf eine besonders seltene und nützliche (*Lulanie*) oder eine besonders gefährliche Pflanze (*Waldwebe*) stoßen (siehe jeweils ZBA).
- Die Helden laufen im Kreis und gelangen wieder an die Lichtung, wo sie zuvor Rast gemacht hatten. Seltsamerweise sind alle Spuren, die sie dabei zurückgelassen haben (Lagerfeuer, niedergetrampelter Boden) verschwunden.

- Die Gruppe entdeckt geflochtene Zweige, die in den tieferen Ästen eines Baumes hängen und frappierend einem Boronsrad ähneln (verlangen Sie MU-Proben für abergläubische Helden in der Gruppe); bei näherer Betrachtung entpuppt sich dies als Zufall oder eine reine Sinnestäuschung.

DER WOLF

Ein Held, dem eine Probe auf *Gefahreninstinkt* gelingt, wird als Erster spüren, dass die Gruppe nicht mehr allein ist und kann die anderen warnen. Wandeln Sie die folgende Beschreibung in diesem Fall entsprechend ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich fällt euer Blick auf ein großes Tier mit zotteligem grauem Fell, dass im Schatten eines nahen Baumes steht: Ein Wolf, und ein ungewöhnlicher großer und prachtvoller noch dazu! Regungslos und ohne ein Zeichen von Furcht starrt er euch an, dann wendet sich das Tier um, läuft einige Schritte und wendet sich dann wieder um.



© AR 39

Die Helden sollten besser nicht voreilig handeln und das Tier angreifen (in dem Fall wird der Wolf zwischen den Bäumen verschwinden und die Gruppe wird später sehr feindselig von den Hexen empfangen). Der Wolf wird der Gruppe vorausseilen, dann auf die Helden warten, wieder vorausgehen und so fort. Schließlich verschwindet er ganz, aber dann ist zwischen den Bäumen auch schon der Tanzplatz zu sehen (siehe unten).

Auch wenn die Helden dies vermutlich nicht so bald herausfinden werden (es sei denn mit einem Hellsichtzauber), handelt es bei dem Tier tatsächlich um die Hexe Stina (siehe Seite 52), die, von ihrem Vertrauten benachrichtigt, der seltsamen Gruppe in Wolfsgestalt entgegengelaufrn ist. Da sie (hoffentlich zu Recht) zu dem Schluss gekommen ist, dass die Helden nichts Böses im Schilde führen, weist sie ihnen nun den richtigen Weg zum Tanzplatz.

ANKUNFT AM TANZPLATZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt einem schmalen Pfad, den ihr ohne den Wolf wohl kaum gefunden hättet, durch dichtes Dornengestrüpp hindurch, als sich vor euch endlich eine weite Lichtung öffnet. Rundum erheben sich hohe Blautannen und sogar einige vereinzelt Blutulmen. Die ganze Lichtung ist mit weichem Gras bewachsen, in der Mitte liegen jedoch Steine im Kreis – eine große Feuerstelle. Unweit von eurem Standort entdeckt in nun ein halbes Dutzend junge Frauen. Anscheinend haben diese euch bereits erwartet, denn sie schauen euch – die einen mit ernsten, die anderen mit neugierigen – Gesichtern entgegen.

Tatsächlich sind schon einige (etwa ein Dutzend) der jüngeren Hexen auf dem Platz anwesend, um das bevorstehende Fest und den Tanzplatz vorzubereiten, darunter Stina (die als älteste Anwesende auch das Sagen hat), Hawel, Larona und Alwen (ihre Beschreibungen finden Sie im Anhang auf Seite 52).

Dass Lavira – eine Junghexe, die noch nicht einmal offiziell in den Zirkel aufgenommen wurde – so ohne weiteres Gäste mitbringt und

ihnen zudem die Teilnahme an der Hexennacht versprochen hat, sorgt allerdings für Empörung. Selbst Laviras besorgte Nachfragen nach ihrer Mutter gehen darüber unter.

Einige der Hexen fordern, die Gruppe umgehend wieder zu vertreiben, andere zeigen sich wesentlich aufgeschlossener. Da allerdings die Festvorbereitungen die volle Aufmerksamkeit der Anwesenden erfordern und die Töchter Satuaris die Entscheidung lieber den älteren Schwestern überlassen wollen (die erst später eintreffen werden), ist die Diskussion schon bald wieder beendet.

Vorerst werden die Helden also geduldet, man gibt ihnen aber zu verstehen, dass sie sich zumindest nützlich machen sollen (und für die nun reichlich eingeschüchterte Lavira gilt nichts anderes).

WAS TUN?

Wenn die Helden sich nach Laviras Mutter erkundigen, so meinen die Anwesenden sich gut zu erinnern, dass Celawera dem letzten Treffen vor einem halben Jahr bis zum Ende beige-wohnt hat. Wann sie in der Nacht oder am Morgen den Tanzplatz verlassen hat, vermag jedoch niemand zu sagen. Allerdings beanspruchen die Vorbereitungen die ganze Aufmerksamkeit der Hexen, müssen diese doch bis zum Abend abgeschlossen sein. Wenn die Helden sich dennoch bemühen, die Ernsthaftigkeit ihres Anliegens zu vermitteln, wird man die Gruppe auf später vertrösten, wenn die älteren Hexen eintreffen: Diese werden schon wissen, was zu tun ist.

SZENEN AUF DEM TANZPLATZ

Streuen Sie die folgenden Begegnungen und Ereignisse ein, während die Gruppe sich auf dem Tanzplatz aufhält.

DIE VORBEREITUNG DER HEXENNACHT

Wenn die Helden schon mal da sind und zudem auch einen guten ersten Eindruck machen wollen, können sie sich auch nützlich machen und den Hexen unter die Arme greifen:

- Es muss reichlich Feuerholz herangeschafft werden, damit das Feuer die ganze Nacht über brennen kann.
- In einer nahen Höhle lagern Holztische, bequeme Felle und Decken, mehrere Fässer Wein sowie Kisten und Körbe mit Speisen (auf welchem Wege die Hexen auch immer diese herangeschafft haben), Geschirr, Kerzen und dergleichen. Alles muss auf den Platz gebracht werden.
- Gerne überträgt man es auch den Helden, Lampions und Windspiele sowie Kristallstücke (die später wunderschön den Feuerschein reflektieren werden) in die umstehenden Bäume zu hängen (eine Aufgabe, die leicht fällt, wenn man einen flugfähigen Besen besitzt, die Hexen machen sich aber einen Spaß daraus, die Gruppe bei der mühsamen Arbeit zu beobachten).

DIE VERLIEBTE KRÖTE

Suchen Sie für die folgende, zur Auflockerung des Abenteuers gedachte Begegnung einen geeigneten, möglichst charismatischen Helden oder eine passende Heldin aus. Lesen Sie dem Spieler den folgenden Text vor:

HEXENTREFFEN

»Glaubt mir, ich habe es wirklich gesehen: Sieben Frauen, die nackt um ein Feuer tanzten. Und sieben Raben saßen im Kreis rundherum. Eine von ihnen, deren Haare so rot waren wie die Flammen, entdeckte mich und zog mich mit in den Reigen. Als ich am nächsten Morgen erwachte, waren sie fort. Nur diese Kette aus Rabenfedern hatten sie für mich zurückgelassen.«

—die Bauerntochter Travine zu ihren Freundinnen, 1025 BF

Auf den regelmäßigen Hexentreffen tauschen die Töchter Saturias Wissen aus, brauen die Hexensalbe, die es ihnen erlaubt, für ein weiteres halbes Jahr ihren Hexenbesen zu benutzen, baden in den Energien der von allen Schwestern freigesetzten magischen Kraft und geben sich dem Rausch der Dunklen Wonne hin (siehe gegenüberliegende Seite). (Letzteres ist für fast alle Hexen der wichtigste Grund, die Hexennacht zu besuchen.)

ABLAUF EINER HEXENNACHT

Es ist fast überall üblich (erst recht bei so großen Zirkeln wie dem vom Blautann), dass einige Hexen bereits Stunden oder gar einen ganzen Tag vor Beginn der Hexennacht auf dem Tanzplatz eintreffen, um das Zirkeltreffen vorzubereiten. (Diese Aufgabe wird mit Vorliebe jüngeren Hexen übertragen, während die alten und erfahrenen Hexen erst zu Beginn der Nacht eintreffen und ihren Auftritt nicht selten auch entsprechend inszenieren.) Diese Hexen bereiten den Tanzplatz vor und schaffen Holz, Verpflegung sowie magische Utensilien heran, die in der Nacht benötigt werden. Es ist bisweilen auch üblich, Nicht-Hexen heranzuziehen, die den Platz vorbereiten und während der Nacht dann für die Tanzenden musizieren. (Mancherorts liegt diese Aufgabe gar in den Händen einer ganzen Familie, die in der Nähe des Tanzplatzes wohnt und diese schon seit Generationen wahrnimmt.)

Der Beginn der Hexennacht

Wenn die Nacht hereingebrochen ist, treffen schließlich nach und nach die Hexen von nah und fern auf dem Tanzplatz ein. Wer dies noch nicht vor der Abreise getan hat, tauscht nun seine Alltags- gegen Festtagskleidung ein. Die Nacht beginnt dann zunächst einmal ganz zurückhaltend: Die Anwesenden plaudern und scherzen miteinander, tauschen Neuigkeiten und Tratsch aus, genießen die Vorfreude auf die kommende Nacht und den Anblick der zurechtgemachten Schwestern (die Anwendung von SATURIAS HERRLICHKEIT gehört vielerorts fest zur Hexennacht).

Mancherorts ist es dann üblich, dass die Festkönigin (dies ist fast immer die Oberhexe, in manchen Zirkeln wechselt diese Ehre auch ab) ein paar einleitende Worte spricht, die Anwesenden begrüßt und das Treffen auf diese Weise eröffnet. Oft ist es aber auch so, dass die Hexen sich durch Wein, Scherze und erste Tanzschritte nach und nach in Stimmung bringen und der erste gemeinsame Reigen dann ganz natürlich beginnt.

Schon bald wird der Tanz ausgelassener, viele machen auch nur Pausen, um etwas zu essen, zu trinken oder wieder zu Atem zu kommen, ehe sie sich zurück an das Feuer begeben.

Am Rande der Feierlichkeiten wird aber auch magisches Wissen ausgetauscht, Flüche und Zauber an die jüngeren Hexen weitergegeben.

Die Hexensalbe

Später in der Nacht (wenn die Dunkle Wonne, die magischen Energien, die die Anwesenden freigesetzt haben, den ganzen Tanzplatz erfüllen) beginnt man unter Anleitung der Oberhexe oder mehrerer erfahrener Schwestern mit dem Brauen der Hexensalbe. Das Ritual dauert viele Stunden, da die Salbe mitunter lange kochen oder sie-

den muss, ehe die nächste Zutat hinzugefügt werden kann. Gerade bei kleineren Zirkeln erfordert dies die Mitwirkung aller Hexen, sind doch große Mengen astraler Energien für das Ritual nötig (siehe dazu auch den Kasten auf der gegenüberliegenden Seite).

Wenn die Salbe schließlich gebraut wurde und jede Hexe ihr Fluggerät damit eingerieben hat, ist das Fest schon fast vorbei und nur noch wenige Nachtstunden sind übrig. Da nun aber die Dunkle Wonne die Anwesenden am mächtigsten durchströmt, wird der Tanz nur noch übermütiger. Und es ist auch nur zu verständlich, wenn es zwischen den sinnenfrohen Hexen auch zu mehr kommt als nur Tanz. Irgendwann sind aber doch alle Hexen erschöpft und fliegen entweder nach Hause oder erholen sich bei einigen Stunden Schlaf, ehe sie den Tanzplatz verlassen.

Abweichungen von der Regel

Es soll aber nicht unerwähnt bleiben, dass der hier geschilderte Ablauf nur die Art und Weise wiedergibt, in der die meisten Zirkel eine Hexennacht feiern. Es gibt auch durchaus Zirkel, die sich dunkleren Mächten verpflichtet fühlen und deren Treffen dann auch wesentlich düsterer ablaufen. In einem Zirkel, der allein aus Schlangenschwestern besteht, kann es auch durchaus zu sehr hesindegelassenen Disputen kommen, während eine Ansammlung eitler und sinnenfroher Katzenhexen (allerdings nicht nur diese) die Dunkle Wonne sicherlich auch körperlich erleben will.

Und es ist auch nicht auszuschließen, dass manche Zirkel die Dunkle Wonne auf andere Weise als durch den Tanz hervorrufen, etwa durch mächtige, gemeinsam gewirkte Zauber oder Beschwörungen. In den düsteren Zirkeln Araniens, die sich den Traditionen Orons verpflichtet fühlen, mag man vielleicht sogar Belkelel-Dämonen in den Reigen einladen.

LEVTHAN: VERWUNSCHEN UND DOCH ERSEHNT

»[...] Schmerz und Ekstase steigerten sich immer mehr und ich war sicher, bald der Ohnmacht anheim zu fallen. Doch dann wurde mir plötzlich klar, dass er es nicht dulden würde, dass er mich bei vollem Bewusstsein haben wollte. Ich sollte alles spüren, was er mir zu geben hatte ... Ich fand mich schließlich auf dem Waldboden wieder, unfähig mich zu rühren. Die Schwestern mussten mich zurück zum Feuer tragen.

In jeder Hexennacht, bis zum heutigen Tage, ersehne ich mir den Bräutigamen ein weiteres Mal herbei, auch wenn ich mich genauso vor seiner Berührung fürchte. Die Blüte meiner Jugend ist aber schon lange vorbei, sicher wird er mich nicht mehr erwählen. Doch du, schöne Schwester, du könntest ihm gefallen ...«

—Ausschnitt aus der Erzählung der Hexe Sveljanka über ein Erlebnis aus ihrer Jugend

Sehr selten (und dann fast nur in Zirkeln der nördlichen Hexen) erscheint in den Efferdnächten, wenn Levthan seine Gestalt als gehörnter Mannwidder annehmen kann, der Halbgott an einem Feuer der Hexen und erwählt sich eine der Saturiastöchter.

Den Hexen ergeht es dabei wie Saturia selbst, die den Halbgott einst in einen Widder verwandelte, nachdem dieser sie mit Gewalt genommen hatte: Trotz ihrer Ablehnung (verkörpert der wilde Levthan doch all das männlich-tumbe, was sie verabscheuen) ersehnen sie sich die Begegnung mit ihm herbei, ergötzen sich daran, jenes wilde Urbild eiter, geiler Männlichkeit zu locken und zu verspotten und schließlich vielleicht dieselbe Behandlung zu erfahren wie Saturia und das Lager mit dem göttlichen Liebhaber zu teilen.

(Weitere Informationen zu Levthan und der Beziehung der Töchter Saturias zu dem Mannwidder finden Sie in GKM 95 sowie in dem Abenteuer Das Levthansband.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich lässt dich ein seltsames Geräusch aufhorchen. Es klang fast wie ... Als du an dir herabschaust entdeckst du zu deinen Füßen eine Kröte, die aus großen bernsteinfarbenen Augen zu dir aufblickt. Fast wärest du auf das Tier getreten. Es handelt sich um ein besonders großes und recht hässliches Exemplar, eine mit Warzen übersäte braune Koschkröte. Wieder lässt sie ein langezogenes Quaken hören, dass in deinen Ohren fast wie ein Seufzen klingt und schaut dich mit einem Blick an ... der fast *verträumt* wirkt.

Die Kröte *Ennis* (je nach Geschlecht des Helden ein männliches oder weibliches Exemplar) hat sich wahrhaftig auf den ersten Blick in den Helden verliebt und wird ihm beziehungsweise ihr fortan schwärme-

risch quakend hinterher hüpfen, selbst wenn der Held die Flucht antritt. Fragen in die Runde, wem die Kröte gehört (oder irgendwelche Versuche, das Tier loszuwerden), werden von den anwesenden Hexen nur mit amüsiertem Grinsen zur Kenntnis genommen. Die Kröte wird dem Helden wieder freudig entgegentreten, wenn dieser später nach der Rettung von Laviras Mutter zurück zum Tanzplatz kommt. Sollte sich der Held den Tag über Ennis gegenüber zumindest nicht übermäßig unfreundlich verhalten, kann er am Abend die Bekanntschaft mit der Meisterin des Tieres machen, der sinnfrohen und überaus reizvollen Hexe Alwen, die in diesem Fall von dem offensichtlich tierlieben Helden (oder aber der Heldin) genauso angetan sein wird wie ihr Vertrautentier und sich sehr bemühen wird, ihm oder ihr eine unvergessliche Nacht zu bereiten (siehe Beschreibung auf Seite 52).

HEXENZAUBER

»Wie kann ich etwas erklären, was man erst selbst fühlen muss, um es verstehen zu können? Wie soll ich etwas mit Worten ausführen, was jeden selbst durchströmen muss, um es wirklich zu begreifen? Die Dunkle Wonne ist schrecklich und schön, beruhigend und aufstachelnd, ersöhnenswert und gefürchtet. Und dennoch sprechen diese meine Worte der Erfahrung furchtbar Hohn ...«

—die Weidener Oberhexe Luzelin, 1001 BF

Wenn 'normale' Hexenmagie schon zu einem Teil unberechenbar und von den Gefühlen der Zauberin abhängig ist, so ist das, was die Hexen die *Dunkle Wonne* nennen, während der Hexennächte heraufbeschwören und mit Leib und Seele in sich aufnehmen, überhaupt nicht mehr rational zu begreifen. Jede Hexe erschaut sich den Moment der Glückseligkeit herbei, in dem die knisternden Energien sie während des Tanzes um das Feuer durchströmen, und fürchtet sich doch genauso vor den dunklen Gefühlen, die sie mit sich bringen – und sie ist bereit, beides voll und ganz auszukosten.

DUNKLE WONNE

Nur im Zusammenspiel mehrerer Hexen, die ihre Kräfte im Tanz frei fließen lassen, kann dieser Zustand entstehen, den die Satuarienstöchter *Dunkle Wonne* nennen: Knisternd durchfährt die ungebundene Magie die Anwesenden, verbindet die Tanzenden miteinander, verstärkt sich mit jeder beteiligten Hexe – ein Zustand, den wohl kaum ein anderes Lebewesen jemals erfahren wird und den keine Hexe in wirklich zufriedenstellende Worte kleiden könnte.

Die Dunkle Wonne ist für die Hexen mehr als nur ein magisches Phänomen oder Mittel zum Zweck, um die Großen Hexenzauber zu wirken, sondern in erster Linie eine intensive religiöse Erfahrung. Die Einzelne ist dabei nicht mehr auf ihre eigenen, individuellen Emotionen begrenzt, sondern erfährt die Gefühle der ganzen Gemeinschaft und erhält sogar einen Einblick in die Gefühlswelt ihrer Göttin Satuaris: die Angst vor und den Zorn auf Levthan, den Schmerz der Vergewaltigung, des Gebärens oder der Defloration, aber auch die Wollust und Begierde Saturias, die Befriedigung durch die Ausübung von Rache, Mutterliebe und Lebenslust.

So ist es nicht verwunderlich, dass manch ein Hexentreffen für Außenstehende einer rauschhaften Orgie zu gleichen scheint, oder dass manch eine Beteiligte verzückende oder verstörend-düstere Visionen empfängt. Es kommt aber auch vor, dass eine Hexe sich so sehr in der Dunklen Wonne verliert, dass ihr Verstand daran Schaden nimmt. Bisweilen stirbt auch eine Tochter Saturias, da sie das Erlebte, das für Sterbliche eigentlich kaum zu ertragen ist, nicht verkraftet. (Hier ist der Zusammenhalt der Schwestern wichtig, die einander unterstützen und Halt bieten.)

Alte und gebrechliche Hexen, die nicht mehr am gemeinsamen Tanz teilnehmen können, erfahren zwar dennoch die Dunkle Wonne (wie jeder, der anwesend ist), aber nur eine Tochter Saturias, die sich im Reigen mit ihren Schwestern um das Feuer dreht, ihre Kraft frei fließen lässt und sich ganz und gar ihren Gefühlen hingibt, wird die Ekstase in ihrem ganzen Ausmaß erfahren können.

(Andere Zauberkundige sind zumindest theoretisch in der Lage, die Dunkle Wonne zu erfahren, wenn sie sich mit Haut und Haar darauf einlassen und von den Hexen akzeptiert werden. Aber auch Nicht-Magiekundige spüren zumindest das berauschte 'Knistern', das dabei in der Luft liegt. Vergessen Sie dabei jedoch nicht, auch die dunkle, beunruhigende Seite dieser Erfahrung zu schildern.)

DIE GROßEN HEXENZAUBER

Allein im Zusammenspiel zwischen mehreren Hexen, allein wenn die Kraft der Versammelten frei und ungezügelt fließt, können die Großen Hexenzauber gewirkt werden. Der Zauber, mit dem die Hexensalbe gebraut wird, ist der bekannteste, wird er doch auf jedem Hexentreffen aufs Neue gewirkt. Darüber hinaus erzählt man sich aber auch noch von anderen mächtigen Zaubern und Artefakten, die nur auf diese Weise gewirkt und erschaffen werden können.

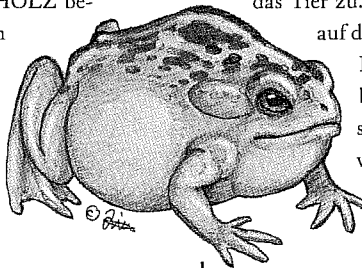
OPTIONALE REGELN

Astralenergieverluste während der Hexennacht: Eine Spielerhexe, die eine Hexennacht besucht, wird neben der ganz normalen Ausgabe von AsP (für Fliegen, SATURIAS HERRLICHKEIT, ...) natürlich bestrebt sein, ihre Kraft frei fließen zu lassen, um so die Dunkle Wonne erleben zu können: Eine Hexe verliert während eines Hexentreffens auf diese Weise mindestens 3W6 AsP. Wahrscheinlicher ist es aber, dass eine Hexe während der Nacht fast ihre ganze AsP ausgeben wird, um die Dunkle Wonne so intensiv wie nur möglich zu spüren. (Belohnen Sie einen Spieler, der bereit ist, mehr als die oben angegebenen AsP zu investieren – und durch entsprechende Beschreibungen das Erlebte auszukleiden und seine Mitspieler daran teilhaben zu lassen – mit einigen Extra-Abenteuerebenen.)

Große Hexenzauber: Durch die geballte Kraft mehrerer Dutzend von Dunkler Wonne erfüllter Hexen können Zaubervirkungen entstehen, die mit normalen Regeln nicht erklärbar sind (und einzelnen Hexen beziehungsweise Helden niemals zur Verfügung stehen werden). Auf diese Weise können Sie Zaubervirkungen und Artefakte erschaffen, die sich andernfalls mit den vorhandenen Regeln nicht oder nur schwer erklären ließen: So zum Beispiel mächtige Verwandlungsauber und potente Artefakte. Aber auch das Gedächtnis des ein oder anderen unerbetenen Zaungasts wurde auf diese Weise schon gelöscht, damit diese den Weg zum Tanzplatz nicht wiederfinden.

WEITERE EREIGNISSE AUF DEM TANZPLATZ

- Nach den älteren Schwestern gefragt (vor allem nach der Zirkelvorseherin Gwynna) machen die Hexen sich einen Spaß daraus, die Gruppe mal zu beruhigen und mal die Bemerkung fallen zu lassen, dass Gwynna schon einmal einen ungebetenen Besucher für sieben Monde und sieben Tage in eine Kröte verwandelt hat.
- Am Rande des Platzes hackt eine mit HEXENHOLZ bezauberte Axt im trägen Rhythmus unermüdlich Holz und muss nur mit neuem Material versorgt werden.
- Die Vertrautiere der anwesenden Hexen beobachten die Gruppe aufmerksam und lassen sie auf dem Tanzplatz und in dessen Umgebung kaum einmal aus den Augen.



OCALLA

Wenn die Helden sich etwas eingewöhnt haben (und Laviras Sorge um ihre Mutter für die junge Hexe kaum noch zu ertragen ist), läutet die folgende Begegnung den letzten Akt des Abenteuers ein:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade kehrt ihr – große Bündel Feuerholz unter beiden Armen – wieder zurück zum Tanzplatz, als Lavira verharrt. Ihr seid es schon gewöhnt, immer darauf zu achten, wohin ihr tretet – zu schnell tritt

man unbeabsichtigt auf eine Katze oder Kröte, die zwischen den Bäumen herumstreunt und das Letzte, was ihr in eurer Situation wollt, ist den Zorn einer Hexe auf euch zu ziehen. Tatsächlich ist Laviras Blick auf eine Kröte gefallen, die vor euch hockt. Mit einem ersticken Schrei lässt sie nun aber das Holz fallen und stolpert auf das Tier zu. „Ocalla“, stößt sie hervor und sinkt vor der Kröte auf die Knie.

Neugierig folgt ihr und seht, wie Lavira genauso behutsam wie ängstlich die warzige Haut der Kröte streichelt. Doch erscheint euch diese Kröte ungewöhnlich verdreckt und ausgemergelt. Aus müden Augen sieht sie zu euch auf und quakt kraftlos.

Lavira wendet sich um, Tränen in den Augen: „Dies ist Ocalla, die Vertraute meiner Mutter“, murmelt sie schniefend, aber ihr seht, dass sie auch lächelt. „Das heißt, dass Mutter noch lebt. Aber wo könnte sie nur sein?“

Lavira wird die Gruppe darüber aufklären, dass ein Vertrautier nur wenige Stunden nach dem Tod seiner Meisterin ebenfalls stirbt – zu eng sind beide miteinander verbunden. Dass Ocalla, wenn auch sehr mitgenommen, bei bester Gesundheit ist, ist also eine gute Nachricht. Doch die Vertraute ohne ihre Meisterin hier anzutreffen, kann nur heißen, dass Celawera in Schwierigkeiten steckt.

DIE HÜTTE HÜHNERBEIN

Nun heißt es für die Helden, mit Ocallas Hilfe Laviras Mutter (und damit die Hütte Hühnerbein, die sie gefangen hält) zu finden und zu retten. Erst dann können sie sich zurücklehnen und mit den Hexen vom Blautann-Zirkel feiern.

FOLGT DER KRÖTE

Ocalla wird sofort versuchen, Lavira und den Helden klar zu machen, dass ihre Meisterin in Gefahr schwebt, und sich außerdem bemühen, ihnen den Weg zu den lichterem Wäldern westlich des Blautanns zu weisen, wo sie und Celawera der Hütte Hühnerbein über den Weg gelaufen sind.

VERSTÄNDIGUNG MIT OCALLA

Sich von einer Kröte – selbst von einem magischen Tier – den Weg weisen zu lassen, ist nicht einfach. Lavira kennt Ocalla schon ihr ganzes Leben, aber auch sie hat natürlich kein magisches Band zu der Kröte wie ihre Mutter. Wie jeder Vertraute versteht Ocalla die menschliche Sprache, kann sich selbst aber der Gruppe natürlich nur quakend mitteilen: Verlangen Sie erschwerte *Menschenkenntnis*- und *IN*-Proben, damit die Helden zumindest Zustimmung und Ablehnung aus dem Quaken der Kröte heraushören können (für *Tierfreunde* und Krötenhexen sind diese Proben um 3 Punkte erleichtert).

Am besten geeignet, um sich mit der Kröte zu verständigen, ist natürlich der Spruch *TIERGEDANKEN*: Auf diese Weise kann ein zaubernder Held einige flüchtige Gedankenbilder von der Kröte empfangen (lichte Wälder zu Füßen eines hoch aufragenden Gebirges, ein Paar gewaltige, himmelhoch aufragende, mit Klauen versehene Beine; all das natürlich – wortwörtlich – aus der Froschperspektive und damit stark verzerrt und um ein Vielfaches größer und beängstigender).

Wenn die Gruppe nicht versteht, dass ihr aufgeregtes Quaken eine Aufforderung bedeutet, ihr zu folgen (zum Beispiel wenn den Helden die nötigen Zauber oder das Einfühlungsvermögen fehlen), wird sie – trotz ihrer Erschöpfung – versuchen, davon zu springen, sich dann umwen-

den und aufgeregt quakend darauf warten, dass ihr jemand folgt. Ocalla ist mit ihren Kräften jedoch bald wieder am Ende (außerdem würde die Gruppe auf diese Weise auch nicht sehr rasch vorankommen), so dass sie getragen werden muss.

Bedenken Sie aber, dass Ocalla sehr aufgeregter ist. Das bedeutet, dass sie ganz unbewusst und immerzu ein schmieriges Hautgift absondert (1 SP pro KR bei Berührung). Ihre Aufregung wird sich erst legen, wenn Ocalla zu dem Schluss gekommen ist, dass die Helden ihr wirklich helfen werden. Wenn die ersten Spuren der Laufenden Hütte gefunden sind, wird sie jedoch wieder beginnen, ihr Gift abzusondern – diesmal aus Angst.

DIE ANWESENDEEN HEXEN

Die Hexen, die das Fest vorbereiten, nehmen das Auftauchen Ocallas zwar ernst und befürchten nun ebenfalls, dass Celawera in Schwierigkeiten sein könnte, sind aber unschlüssig, was zu tun ist. Deshalb beschließen sie abzuwarten, bis die älteren Schwestern auf dem Tanzplatz eintreffen, ehe sie etwas unternehmen wollen. Weder Lavira noch Ocalla sind aber bereit, so lange zu warten und würden sich notfalls auch alleine auf den Weg machen, um Celawera zu finden. Den Helden sollten die Beiden also besser begleiten.

AUS DEM BLAUTANN HINAVS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus irgendeinem unerfindlichen Grunde ist der Weg aus dem verwünschten Blautann *hinaus* sehr schneller gefunden als der Weg *hinein*: Schon lasst ihr die uralten dunklen Tannen hinter euch und vor euch öffnet sich eine von dunklen Wäldern und schroffen Hügelketten geprägte Landschaft. Dahinter in der Ferne ragen die schroffen düsteren Gipfel des Finsterkamms empor. Ein ungeduldiges Quaken von Ocalla spornt euch an, weiterzumarschieren; ihr seid wohl auf dem richtigen Weg.

DIE GESCHICHTE DER HÜTTE HÜHNERBEIN

»[...] Und da fragte die kleine Hexe ein drittes Mal, und diesmal sprach sie in Reimen, weil sie sich keinen anderen Rat mehr wusste: "Hütte hoch, Hütte mein, lass mich in deinen Bauch hinein!" Und da geschah es: Die Hütte regte sich! Doch anstatt Flix ihre Türe zu öffnen, riss sie dieselbe wie ein riesiges Maul auf, beugte sich vor und verschluckte Flix mit einem gewaltigen Happs!

Nun saß Flix im dunklen Magen der Laufenden Hütte und bereute ihre Neugierde bitterlich. In Zukunft, so versprach sie sich, wollte sie nie wieder auf die Bauernkinder hören und nur noch auf das, was ihre Mutter ihr sagte, wenn sie nur einen Weg hier herausfinden würde. [...]

—Auszug aus dem Märchen Die neugierige Hexe Flix, wie Lavira es von ihrer Mutter gehört hat

Die Laufende Hütte, in der die Hexe Achaz schon vor Jahrzehnten ihre Hexenküche einrichtete, ist tatsächlich ein Daimonid aus der Domäne Lolgramoths, ein *Ghumai-Kal* (auch wenn unter den Töchtern Satuarias dieser Name so gut wie unbekannt ist). Die Hexen kennen schon seit Alters her Legenden über hühner- oder storchenbeinige Hütten. Auf der Hochzeit der Hexenverfolgungen, während der Herrschaft der Priesterkaiser vor 600 Jahren, soll manch eine Tochter Satuarias sich den Häschern entzogen haben, indem sie in eine laufende Hütte umzog. Mit den Jahrhunderten ging unter den

Hexen jedoch das Wissen um die Erschaffung einer solchen Hütte verloren und wandelte sich zu Märchen.

Erst Achaz saba Arataz stieß wieder auf das Ritual, mit dem eine Laufende Hütte erschaffen werden kann. Achaz nutzte den Daimoniden, den sie *Hütte Hühnerbein* getauft hatte, vor allem als Hexenküche (und hatte der Laufenden Hütte aus diesem Grunde befohlen, eine entsprechende Form anzunehmen).

Doch nachdem damals Achaz schließlich besiegt wurde, fand die Hütte sich plötzlich ohne eine Herrin wieder. Eine Weile tat sie einfach nur das, was ihr immer aufgetragen worden war: Sie versteckte sich, wenn Gefahr drohte (von Holzfällern, Wanderern oder marodierenden Orks während des Orkensturms) und wartet auf die Rückkehr Achaz'. Irgendwann muss ihr aber klar geworden sein, dass ihre Meisterin nicht zurückkehren würde; Die Hütte, die in der langen Zeit, die sie nun schon existierte, ein eigenes Bewusstsein entwickelt hatte, begann sich plötzlich einsam zu fühlen.

Die Hütte kam daraufhin auf die Idee, sich einen Vertrauten zu suchen, wie sie es bei Achaz und ihrem Raben gesehen hatte. Die ersten Versuche erwiesen sich als Fehlschläge (vor allem die eingefangenen Orks entpuppten sich als sehr ungemütliche Hausgäste), doch dann lief ihr die Hexe Celawera über den Weg ...

DIE SPUREN DER LAUFENDEN HÜTTE

Noch immer wissen die Helden nicht, was genau sie eigentlich suchen (oder aber kennen nur die vagen Gedankenbilder, die Ocalla ihnen gezeigt hat). Lassen Sie die Gruppe zunächst einmal eine Weile durch die Wälder laufen. Streuen Sie die folgenden Begegnungen ein, um die Helden zu beschäftigen und ihnen erstmals einen Hinweis auf das Wesen zu geben, das hier, zwischen Finsterkamm und Blautann, umgeht. Die Region zwischen den Ausläufern des Finsterkamms und dem Blautann (die Grafschatz Heldentruz) ist sehr walddreich und urwüchsig und kaum besiedelt. Damit war sie in den vergangenen Jahrzehnten ein idealer Rückzugsort für die Hütte Hühnerbein (sieht man einmal vom letzten Orkensturm und der Zeit ab, als die Gegend von den Schwarzpelzen besetzt war).

(Eine ausführliche Beschreibung der Grafschaft Heldentruz finden Sie in Schild 64ff.)

FUßSPUREN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser Fußabdruck kann unmöglich von einem euch bekannten Wesen stammen: Er durchmisst zwei Schritt, hat vier Zehen mit gewaltigen Krallen und hat sich tief in den Boden eingedrückt. Ihr schaut euch um und entdeckt einige Schritt entfernt einen weiteren Abdruck. Was für ein Wesen hinterlässt solche Spuren?

Idealerweise sollte einer der Helden (wortwörtlich) über diese Entdeckung stolpern. Eine gelungene Probe auf *Tierkunde* +5 lässt einen Helden zu dem Schluss kommen, dass es sich um die Spuren eines Vogels handeln könnte, vielleicht ein Huhn – allerdings 15 Schritt groß? Wenn Sie möchten, können Sie hier eine falsche Spur legen: Einem Held, dem eine *Magiekunde*-Probe +6 gelingt, fällt ein, dass ein *Shruuf*, ein grausamer gehörnter Dämon (siehe MGS 71f.), auf Vogelfüßen läuft – allerdings für gewöhnlich nicht auf so gewaltigen.

Leider ist es schwierig, der Spur zu folgen: Sorgen Sie mit erschwerten Proben auf *Fährstensuchen*, steinigem Grund, einem Fluss oder See auf dem Weg, und anderen Hindernissen (über die die Hütte bequem hinweg steigen kann, die Gruppe aber zu einem Umweg zwingen) dafür, dass die Helden hier die Spur erst einmal wieder verlieren und noch eine Weile suchen müssen. Erst später, wenn die Helden bereits ahnen, dass das Wesen, das diese Spuren hinterlässt, mit Celaweras Verschwinden zu tun hat, können Sie die Gruppe auf weitere Fußabdrücke stoßen lassen.

DER KÖHLER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon eine ganze Weile liegt euch der Geruch von Brennholz in der Nase. Nun entdeckt ihr auch die Quelle des Geruchs: Eine kleine Lichtung, auf der mehrere rauchende Kohlemeiler stehen. Etwas abseits entdeckt ihr unter den Bäumen eine einfache Holzhütte, vor der ein totes Reh hängt, bereit zum Häuten und Zerteilen.

Der alte Köhler *Erlfried* hat die Ankunft der Helden wahrscheinlich schon bemerkt und lauert mit einem Kurzbogen am Fenster (FKW 20, TP 1W+3). Einmal davon abgesehen, dass er keinen Besuch gewohnt ist und lieber allein gelassen wird, hat er mit dem Erlegen des Rehs (ein Tier, das dem Adel vorbehalten ist) Wilddiebstahl begangen. Erlfried befürchtet nun, dass die Gruppe im Auftrag des örtlichen Barons unterwegs ist, um ihn in Ketten zu legen. Er würde es aber vorziehen, die Helden zu verschrecken anstatt sie zu verletzen.

Wenn die Gruppe den Köhler davon überzeugen kann, dass sie ihm nichts Böses wollen, wird er sich zeigen und ihnen einsilbig und immer noch misstrauisch einige Fragen beantworten:

- Ja, er ist dem Wesen, das hier in den Wäldern umgeht, schon einmal oder zweimal begegnet.
- Ja, es hinterlässt die Spuren eines riesigen Vogels.

- Einmal kam es des Nachts in der Nähe seiner Hütte vorbei. Er hat nur ein Paar gewaltige Hühnerbeine gesehen, die am Fenster vorbeiliefen.
- Manchmal hört er es auf der Jagd oder wenn er seine Kohle zum Verkauf in eines der umliegenden Dörfer bringt.
- Nein, er weiß nicht, um was es sich handelt. Er macht sich auch keine Gedanken darum, so lange es ihn in Ruhe lässt.

TOTE ORKS

Noch immer suchen Orkbanden die Heldenruz heim. Der Ghumai-Kal geht Konfrontationen gewöhnlich aus dem Weg, allerdings hat er schon so manche schlechte Erfahrung mit Orks gemacht und hasst die aggressiven Schwarzpelze.

Die Gruppe sollte einmal während ihrer Suche auf eine Gruppe toter Orks stoßen, die ihnen klar machen wird, wie gefährlich die Laufende Hütte werden kann. Schon von weitem können die Helden die kreisenden Raben über dem Kampfplatz erspähen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erschrocken prallt ihr zurück; fast wärt ihr auf den schwarz bepelzten Kadaver getreten, der zu Füßen einer mächtigen Tanne liegt. Unzweifelhaft handelt es sich um einen Ork, doch getrocknetes Blut verklebt sein Fell, mächtige Klauen haben seinen Leib aufgerissen. Ein Ausdruck des Entsetzens liegt in seinen weit aufgerissenen Augen.

Ein paar Schritte weiter entdeckt ihr ebenfalls eine verkrümmte Gestalt. Und in den Ästen einer Eiche, ein Stück entfernt, hängt eine weitere Leiche. Zwei Raben picken aufgeregt an ihrem toten Fleisch. Der Boden hier ist stark aufgewühlt, wie von einem heftigen Kampf.

Die Bande war gut bewaffnet und entsprach zahlenmäßig der Heldengruppe. Dennoch ist es eindeutig, dass sie gegen ihren Gegner wohl keine Chance hatte.

Am besten wäre es, wenn die Helden von hier (also nach der Begegnung mit dem Köhler) die Spuren der Hütte wieder aufnehmen und diese schließlich nach kurzer Zeit der Suche auch finden.

WEITERE SPUREN UND BEGEGNUNGEN

- **Ein Wildnisbauernhof:** Die Anlage fiel dem Orkensturm zum Opfer und wurde niedergebrannt. Die Leichen der Bauern wurden nie bestattet, die Knochen liegen bleich im Gras oder in den Ruinen und sind bereits von Efeu überwachsen. In der Nähe treibt sich der Geist der Bäuerin *Answina* herum, der sich des Nachts zeigt und nach ihrem zweijährigen Sohn *Olbin* sucht. (Das Kind wurde von den Orks in den Brunnen geworfen. Der Schacht ist inzwischen ausgetrocknet und die Knochen gut zu sehen, wenn man eine Fackel hineinwirft. Answina wird erlöst und wieder mit ihrem Sohn vereint, wenn die Helden seine Überreste bestatten.)
- **Ein befestigter Weiler:** Der Ort ist von einer starken Palisade umgeben, die Schutz vor Orks und Räufern bieten soll. Wer die Bewohner überzeugen kann, keine bösen Absichten zu haben, und sich auf Travia, die Göttin der Gastfreundschaft beruft, wird eingelassen, alle anderen jagt man fort. Die armen Dörfler wissen jedoch nichts über ein Wesen mit gewaltigen Hühnerbeinen (die Hütte meidet Siedlungen), können die Gruppe aber (gegen angemessene Bezahlung) mit Proviant und Ausrüstung versorgen.
- **Eine verfallene Trutzburg:** Auf einem Hügelkamm erhebt sich eine Wehranlage, die jedoch schon seit Jahrzehnten nicht mehr unterhalten wird und inzwischen eingefallen ist. Wer den riskanten Aufstieg auf den einsturzgefährdeten Aussichtsturm wagt, wird mit einem Ausblick auf die umliegenden Ländereien belohnt. Ein wirklich scharfes Auge mag dann vielleicht in der Ferne eine hölzerne Hütte

zwischen den Bäumen entdecken, die jedoch auf den zweiten Blick schon wieder verschwunden ist (tatsächlich die Hütte Hühnerbein, die sich wieder in Bewegung gesetzt hat).

DIE LAUFENDE HÜTTE

Wenn die Helden einige Stunden nach Celawera gesucht und sich ein (mehr oder weniger korrektes) Bild von dem Wesen gemacht haben, das durch die Wälder der Mark Heldenruz streift, wird es Zeit, dass sie der Laufenden Hütte auch tatsächlich leibhaftig begegnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als erstes hört ihr das Brechen von Holz und Geräusch schwerer Schritte. Schließlich könnt ihr die Richtung ausmachen, aus der die Geräusche kommen. Und dann seht ihr die Bewegung zwischen den Tannen: Ein gewaltiges Paar Beine, ähnlich denen eines Storchs, vier Schritt hoch. Und hoch oben entdeckt ihr ein Gebilde aus Holz; Mit großen Augen starrt ihr die Kreatur an: Eine Tür, Fenster, ein Dach, sogar ein Kamin ist zu sehen – eine hölzerne Hütte, die auf gewaltigen Beinen durch den Wald stakst.

Die Helden sollten Zeit haben, sich zu verstecken. (Lassen Sie die Hütte aber misstrauisch inne halten und sich witternd 'umsehen', wenn sie in der Nähe der Gruppe ankommt.)

Der Gruppe dürfte anhand von Ocallas heftiger Reaktion nun klar werden, dass Laviras Mutter tatsächlich in der Hütte gefangen ist.

DIE BANNSTRAHLER

Geben Sie der Gruppe etwas Zeit, die Hütte ein Stück weit durch den Wald zu verfolgen. Der Ghumai-Kal hält sich nicht lange an einem Ort auf und ist fast ständig in Bewegung (dieses Verhalten liegt in seiner Natur als Lolgramoth-Daimonid). Solange er sich nicht bedroht fühlt, wird er sich aber nicht mit Höchstgeschwindigkeit bewegen und auch immer wieder mal kurze Pausen machen.

Lassen Sie die Helden Pläne schmieden (siehe auch unten: **Hinein ins Verderben**). Sobald die Gruppe ein wenig beratschlagt hat, spätestens aber wenn die Helden sich auf eine kämpferische Lösung zu versteifen beginnen, greifen die Bannstrahler ein:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Für Gilborn!", gellt da ein vielstimmiger Ruf durch den Wald. Zwischen den Bäumen taucht eine Ansammlung Gestalten in strahlend weißen Wappenröcken auf, die sich schwertschwingend auf die hühnerbeinige Hütte stürzen. Diese wendet sich im ersten Moment zögernd ab, doch dann geht sie vehement, fast zornig gegen die Angreifer vor: Schon trifft ein gewaltiger Tritt den ersten Bannstrahler.

Der Kampf der Bannstrahler ist heftig, aber letzten Endes vergebens. Wenn zwei oder drei der Ihren verwundet am Boden liegen, geben sie auf, treten die Flucht an und versuchen die Verletzten in Sicherheit zu bringen. Die Hütte zögert zunächst, wendet sich dann aber ab und stakst davon. (Sollten die Helden hier schon eingreifen, zögern Sie nicht, ihnen blutige Nasen zu verpassen.)

HINEIN INS VERDERBEN

Den Helden sollte klar sein, dass es nicht helfen wird, die Hütte zu vernichten oder zu exorzieren: Sehr wahrscheinlich riskieren sie damit den Tod (oder Schlimmeres) von Laviras Mutter. Es gilt also, in die Hütte zu gelangen und Celawera zu befreien.

Erlauben Sie den Helden hier jede stimmige Lösung, um in den Daimoniden hinein (beziehungsweise erst einmal auf die Plattform, auf der die eigentliche Hütte steht) zu gelangen, so lange diese nur Erfolg versprechend scheint und den gemeinschaftlichen Einsatz der Gruppe verlangt.

DER GHUMAI-KAL

Der Daimonid ist relativ harmlos (wird also auch nicht von einer 'angeborenen' dämonischen Bosheit oder dergleichen angetrieben), und hat in etwa die Intelligenz eines besonders schlaun Tieres. Die Hütte kämpft nur, wenn sie in die Ecke getrieben wurde (oder wirklich verärgert ist), ihr erster Instinkt ist immer die Flucht. Sie ist aber durchaus zu planvollem und sogar heimtückischem Vorgehen in der Lage – vermutlich nach dem Vorbild ihrer einstigen Meisterin.

Die Hütte Hühnerbein hatte in den vergangenen zwanzig Jahren viel Zeit zu lernen und zu wachsen (auch wenn sie sich – zumindest äußerlich – nicht verändert hat). Während des Orkensturms hat sie ihre ganze Gewitztheit gebraucht, um den Schwarzpelzen zu entkommen und sich vor ihnen zu verstecken. Und obwohl sie dies ohne die Hilfe oder Anweisungen eines Beschwörers tun musste, hat die Hütte gelernt, alleine zurechtzukommen.

ERKENNTNISSE

Echtes magiekundliches Wissen über Ghumai-Kal ist nicht sehr verbreitet. Ein Held, der 5 TaP* bei einer *Magiekunde*-Probe übrig behält, erkennt dass es sich um einen Daimoniden handelt, bei 10 TaP* (eine eventuelle Spezialisierung auf *Dämonologie* zählt), verfügt über die unten angegebenen Informationen zu Ghumai-Kal.

Eine Heldin, die zumindest 10 TaP* bei einer Probe auf Sagen/Legenden übrig behält, kennt die auf Seite 43 aufgeführte Erzählung (wenn es sich bei ihr um eine Hexe handelt) oder eine ähnliche Geschichte. (Wenn niemand aus der Gruppe Informationen zur Laufenden Hütte beisteuern kann, erinnert sich Lavira an die Geschichte, die ihre Mutter ihr als Kind erzählte.)

EIGENSCHAFTEN DES GHUMAI-KAL

Die Hütte folgt den Regeln zu Daimoniden (siehe MGS 88f.), kann sich aber auch auf nicht dämonisch verfluchtem Terrain bewegen. Sie ist durch alle Waffen normal zu verletzen. Der Travia geweihte Waffen (so unwahrscheinlich es auch ist, dass die Helden über eine solche verfügen werden) gelten als *verletzend* (TP verdoppelt).

Die MR wirkt gegen Hellsicht- und Verständigungszauber normal und ist gegen Zauber mit den Merkmalen Form, Eigenschaften, Herrschaft und Einfluss verdoppelt. Gegen Schadenszauber wirkt sie als zusätzlicher RS.

Ein LOLGRAMOTHBANN lässt die Hütte in Panik fliehen, in der Variante *Zone* oder *Bannkreis* gesprochen kann der Daimonid dieses

Gebiet während der Wirkungsdauer nicht betreten. Ein DESTRUCTIBO würde 2 Stunden dauern und erfordern, dass die Hütte während dieser Zeit still in einem vom Zaubernenden gezeichneten Pentagramm verharrt. Das Ergebnis wäre jedoch die Zerstörung der Hütte (Probe um 5 erschwert; Kosten: 96 AsP, davon 5 permanent). Ein reversierter CHIMAEROFORM ist zwar ebenfalls möglich, sei hier aber wegen der Quasi-Unbekanntheit des Zaubers, der Zauberdauer und der hohen Kosten nur der Form halber erwähnt. Ein PENTAGRAMMA wirkt ausdrücklich nicht gegen Daimonide, ein einfacher VERWANDLUNG BEENDEN zeigt ebenfalls keine Wirkung. Der EXORZISMUS (auf Grad IV) eines Travia-Geweihten (Grad V für andere Geweihte) vernichtet den Ghumai-Kal.

Die Zerstörung oder Austreibung des Daimoniden führt aber unweigerlich zum Tod darin gefangener Personen (oder reißt diese gar mit dem dämonischen Teil der Hütte in die Niederhöhlen).

Die Hütte Hühnerbein (Lolgramoth-Daimonid)

Tritt: INI 11+W6	AT 10	PA 10	TP 2W6+2*	DK HNS
LeP 180	AuP unendlich	WS 10	RS 3 (an den Beinen 6)	
MR 12**	GS 11			

Besonderheiten: Großer Gegner

*) Angriffe der Hütte gelten als Angriffe zum Niederwerfen

**) siehe oben

HELLSICHT

Schon ein einfacher Hellsichtzauber (ein ODEM ist um 4 erleichtert) enttarnt die Laufende Hütte als magisches Wesen mit derischen Komponenten. Ab 7 ZfP* wird dem Zaubernenden klar, dass es sich um ein teilweise dämonisches Wesen handelt.

Eingehende Analysen (ANALYS) bringen bessere Ergebnisse: ab 3 ZfP* ist klar, dass es sich um einen Daimoniden handelt, 7 ZfP* enthüllen, dass er der Domäne Lolgramoths zuzuordnen ist. Weisen Sie den Zaubernenden darauf hin, dass die Kraftfäden im Bereich des Hüttenaufbaus ungewöhnlich dicht und gedrängt sind. Erst ab 10 ZfP* kann der Hellscher zwischen diesen Fäden die Matrix eines darin gefangenen Zaubers (Laviras Mutter) errahnen. Ab 12 ZfP* erfährt der Analysierende, dass die Hütte auf den Namen "Hütte Hühnerbein" hört und auf gereimte Kommandos reagiert.

Einige Beispiele:

- Die Helden können sich von einem Baum abseilen oder auf die Laufende Hütte hinabfallen lassen (Probe auf *Körperbeherrschung*, TP je nach Fallhöhe; der Schaden fällt natürlich höher aus, wenn der Held die Hütte verfehlt).
- Mittels einer Seilfalle oder ähnlichem (*Fallenstellen*-Probe) kann der Daimonid zu Fall gebracht und betreten werden, ehe er wieder auf die Beine kommt.
- Eine reizvolle Lösung wäre es sicherlich, mit den Bannstrahlern zusammen zu arbeiten. Cordovan Ellenschwinger wäre mit etwas gutes Zureden durch die Helden bereit, seine Prioritäten neu zu ordnen: Ein ausgetriebener Dämon ist ihm wichtiger als die Verfolgung einer Hexe. In diesem Fall empfiehlt es sich aber, dass die Bannstrahler der Gruppe nur dabei helfen, in (bzw. auf) den Daimoniden zu gelangen und dann gezwungen sind, zurückbleiben.

Zauberer in der Gruppe sollten allerdings in Ellenschwingers Anwesenheit besser nicht ihre Magie einzusetzen (die Bannstrahler würden dies allerhöchstens bei Weißmagiern dulden).

- Die Hütte kann auch in einen See oder in unwegsames Dickicht getrieben oder gelockt werden (wenn die Gruppe richtig vermutet, dass der Daimonid keine Orks mag, kann ein Held sich sogar entsprechend verkleiden und als Lockvogel dienen). Wenn sie dann vorübergehend bewegungsunfähig ist, fällt es leichter, entweder einen nahen Baum (*Klettern*-Probe) oder gar die Beine der Hütte selbst zu erklettern. Wenn die Helden mit den Bannstrahlern zusammen arbeiten, kann es auch gelingen, die Hütte zur Flucht zu zwingen und in einen See zu treiben, so dass die Plattform leichter erreichbar ist.
- Die Gruppe kann dahinter kommen, dass die Hütte auf gereimte Kommandos hört: Entweder durch eine magische Analyse (siehe oben: *Hellsicht*) oder weil – so Sie dies wünschen – Lavira oder ein Held sich daran erinnern, dass in manchen Märchen Laufende Hütten mit Reimen gezähmt werden. Selbst dann sollte die Hütte aber misstrauisch reagieren: Gewohnheitsgemäß wird sie zunächst gehorchen, dann siegt aber doch ihr eigener Wille (natürlich gerade dann, wenn die Helden auf der Plattform angekommen sind, so dass es der Gruppe noch mit knapper Not gelingt, in das Innere zu gelangen).

- Andere Zauber sind ebenfalls denkbar: Ein Held in Tiergestalt (zum Beispiel mittels ADLERSCHWINGE) wird von der Hütte vermutlich nicht als Bedrohung angesehen. Mittels NIHILOGRAVO könnte die ganze Gruppe zur Plattform hinaufschweben. Beherrschungszauber wie BAND UND FESSEL sind ebenfalls denkbar, wären wegen der dabei verdoppelten MR des Daimoniden dann aber nur von einem wirklich mächtigen Magier erfolgreich zu wirken.

Ob Sie zunächst einmal ein oder zwei Versuche misslingen lassen (vor allem, wenn die Gruppe sich anfänglich zu ungeschickt anstellt), bleibt dabei Ihnen überlassen.

IM BAUCH DES UNGEHEVERS

Das Finale des Abenteuers beginnt, sobald die Helden die Plattform erreicht haben, auf der die eigentliche Hütte steht. Hier sollten sie aber nur kurze Zeit haben, sich umzusehen, weil der Ghumai-Kal nun entweder versucht, die ungebetenen Gäste durch ungelinkes Auf- und Ab-Hüpfen wieder zu verschrecken, oder aber gleich in einen raschen Galopp verfällt. So oder so laufen die Helden Gefahr, von der Plattform zu stürzen. Da hilft nur eins: Hinein in die Hütte!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr stolpert in das Innere und schlägt die Holztür hinter euch zu. Erleichtert seufzend seht ihr euch um – doch das hättet ihr nicht erwartet: Ihr steht in einer riesigen Eingangshalle, deren Decke sicherlich 7 Schritt über euch aufragt. Zwei Freitreppen führen in weiten Bögen zu einer Empore hinauf. Rundum sind mehrer Durchgänge und doppelflügelige Türen zu sehen. Licht kommt von Kerzenleuchtern an den Wänden und fällt durch hohe Bogenfenster; Dies könnte die Empfangshalle einer herrschaftlichen Residenz sein. Und doch wirkt alles sehr unfertig, grob, und sogar falsch, so als hätte ein Baumeister den Raum geplant, der noch nie zuvor ein Haus von innen gesehen hat: Die Treppengeländer sind zu niedrig, die Stufen zu hoch. Die Decke ist nicht gerade und die Türen haben ebenfalls unterschiedliche Abmessungen. Und dazu kommt noch, dass das ganze Gebäude sich leicht auf und ab bewegt, wie ein Schiff auf See – Ihr habt schon jetzt ein mulmiges Gefühl im Magen.

Der Ghumai-Kal ist in den vergangenen Jahrzehnten nicht nur eigenständiger und klüger geworden: Er hat auch – wortwörtlich – an innerer Größe gewonnen. Den Helden steht nun die Erforschung eines Gebäudes bevor, das die Ausmaße einer königlichen Residenz hat. Doch hat eine solche Residenz gegenüber dem Inneren der Laufenden Hütte zwei Vorteile: Man kann sie wieder verlassen, wenn man das möchte, und ... sie bewegt sich nicht.

DER AUFTENTHALT IN DER HÜTTE

Sobald die Tür hinter den Helden zuschlägt, sind sie gefangen; Tür und Fenster lassen sich auch mit Gewalt nicht öffnen. Die Suche nach Celawera sollte aber ohnehin erst einmal Vorrang haben.

- Abgesehen von den kurzen Momenten, wenn die Hütte stehen bleibt, ist immer eine wiegende Bewegung zu spüren, ähnlich wie auf einem Schiff auf See.
- Helden, die Seereisen gar nicht gewohnt sind und denen eine KO-Probe misslingt, werden schon bald seekrank (IN und KO um 1 Punkt gesenkt, bei einer gewürfelten 20 übergibt sich der Held).
- Wenn die Hütte sich schneller als gewöhnlich fortbewegt, ist es schwer, auf den Beinen zu bleiben: Eine GE-Probe ist nötig, um Halt zu finden.
- Es ist fast unmöglich, in der Hütte die Orientierung zu behalten (und tatsächlich können sich Räume auch spontan verändern und Türen einmal hier hin und einmal dort hin führen).

- Die Hütte reagiert weiterhin auf gereimte Kommandos, wenn man sie laut genug artikuliert (auf die Anweisung, Fenster oder Türen zu öffnen reagiert sie zwar, öffnet dann aber welche, die sich außerhalb der Reichweite der Helden befinden und schließt sie auch schnell wieder, wenn die Gruppe zu fliehen versucht), immerhin ist sie grundsätzlich bereit, es ihren Gefangenen angenehm zu machen. Zum einen kann man den Ghumai-Kal auf diese Weise anweisen, stehen zu bleiben oder langsamer zu gehen, zum anderen lässt er sich aber auch dazu bringen, sein Inneres zu verändern (zum Beispiel neue Türen oder Treppen zu formen).
- Eine denkbar schlechte Idee ist es, in der Hütte offenes Feuer zu entzünden. Der Ghumai-Kal hat panische Angst vor Feuer und wird sich wehren, wenn die Helden mit Fackeln herumlaufen oder ein Lagerfeuer anzünden sollten: Türen schlagen aus, Treppen klappen unter den Helden weg, schließlich entweicht sogar die Luft aus dem Raum.
- Die Hütte kann sich nicht durch Sprache äußern. Sie kann jedoch das Holz ächzen und knarren lassen, verärgert mit Fensterläden und Türen klappen oder auch mal zornig mit Lampenhaltern oder gar ganzen Treppen nach den Helden schlagen.

RÄUME UND ENTDECKUNGEN

Alle Räume wirken unfertig oder so, als hätte ein Kind sie geplant oder jemand, der noch nie einen rechten Winkel gesehen hat. Zu niedrige oder viel zu hohe Räume, zu steile Treppen oder ansteigende Böden sind überall zu finden. Das Innere ist überwiegend aus Holz gefertigt, nur ein kleiner Teil besteht aus Stein. Die Proportionen mancher Räume sind grotesk aufgeblasen, andere Räumlichkeiten dagegen sind beengt und niedrig.

Zudem finden sich überall noch Hinterlassenschaften von Achaz, oder aber Räumlichkeiten, die aus dem ursprünglichen Inneren und der Einrichtung der alten Hexenküche entstanden sind.

Schlafstube

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter der nächsten Ecke öffnet sich vor euch ein hoher, hallenartiger Raum. Einige Schritte entfernt erstreckt sich eine hölzerne Empore quer durch den Raum. Erst auf den zweiten Blick wird euch klar, was ihr da vor euch seht: ein gewaltiges Bett, das für einen Giganten gemacht zu sein scheint.

Es hängt von Ihnen ab, ob der Ausgang aus dem Raum sich auf der anderen Seite der Halle und auf Fußbodenhöhe befindet (und die Gruppe einen langen Marsch unter dem Bett hindurch vor sich hat) oder die Helden mühsam einen der Bettpfosten erklimmen und dann über eine weite federnde Ebene (die Matratze) hüpfen müssen.

Ein schmaler Gang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht in einem kleinen fensterlosen Raum. Zuerst meint ihr, es gibt keinen Ausgang hier heraus, dann entdeckt ihr eine niedrige Tür, vielleicht drei Spann hoch, die gerade groß genug ist, dass ihr auf allen Vieren hindurchkriechen könntet.

Der finstere Gang dahinter ist ebenso niedrig – und wird auf dem weiteren Weg immer enger, was *raumängstliche* Helden ins Schwitzen bringen wird.

Hexenküche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet einen rundum mit Holz getäfelten Raum. Gegenüber ist ein großer offener Kamin zu sehen, der jedoch fast doppelt so hoch und breit ist wie gewöhnlich. Und tatsächlich hängt dort ein runenbedeckter Kupferkessel über der nicht beheizten Feuerstelle. Da der Kessel offensichtlich gewöhnliche Größe hat, wirkt er seltsam winzig im Vergleich mit dem Kamin.

Der (mittelgroße) Hexenkessel ist eine Hinterlassenschaft Achaz'. Der Kessel ist jedoch nicht so gewöhnlich, wie er aussieht: Auf ihm liegt ein fast vergessener Großer Hexenzauber, der jede Flüssigkeit, die in ihn hineingegossen wird, vervielfacht, bis der Kessel voll ist. Der Haken daran ist jedoch, dass der Anwender (so es sich nicht um Achaz selbst handelt) dabei mit einem Hexenfluch belegt wird (W20: 1-4 *Hexenschuss*, 5-8 *Mit Blindheit schlagen*, 9-12 *Beutel*, 13-15 *Pech an den Hals wünschen*, 16-17 *Warzen spriessen*, 18-19 *Pestilenz* (wählen Sie eine geeignete Krankheit), 20 *Todesfluch*).

Besenkammer

Hinter einer Holztür wartet eine Besenkammer auf die Helden, in der jedoch ein halbes Dutzend mit RADAU bezauberte Besen lauern, die sofort auf die Gruppe losgehen. Je nachdem, wie rasch der vorderste Held reagiert (IN-Probe) und wie schnell er die Tür wieder zuschlägt, entkommen entweder nur zwei oder drei Besen (die die Gruppe nach kurzem Gefecht überwinden kann) oder eine ganze Herde, vor der die Helden besser umgehend die Flucht antreten sollten.

Radaubesen

Ausschlagen: INI 12+W6	AT 12	PA –	TP 1W6+2*	DK N
LeP 10	RS –	WS 9	GS 8	
AuP unendlich	MR 4**	GW 7		

*) die TP erhöhen sich alle 5 KR um 1 TP

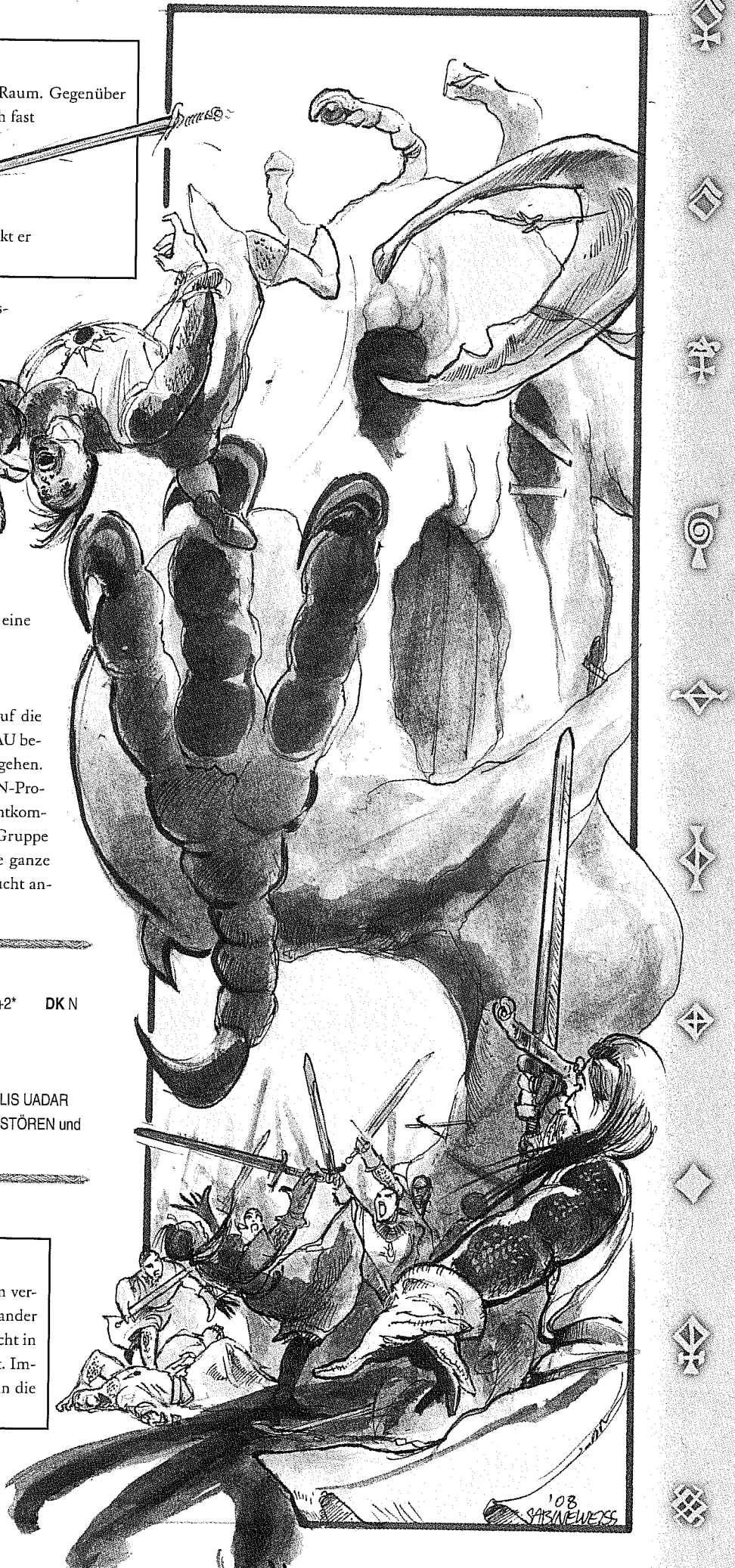
**) die MR wirkt auch gegen Schadenszauber; ein REVERSALIS UADAR stoppt einen einzelnen Besen, dasselbe gilt für BEWEGUNG STÖREN und einen LUFTBANN

Kräutergarten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr tretet in einen lichtdurchfluteten Raum, in dem verschiedenste Sträucher und Kräuter wild durcheinander wachsen. Durch ein Oberlicht fällt helles Sonnenlicht in den Raum, dessen Boden aus weicher Erde besteht. Immer wieder ziehen Schatten durch den Raum, wenn die Hütte sich unter einem Baum hindurchbewegt.

Celawera kümmert sich inzwischen gut um den Garten, da die Früchte und Wurzeln hier ihre einzige Nahrungsquelle sind. Wenn die Helden sich



genauer umsehen, wird ihnen auffallen, dass nicht alles ungehemmt wächst, sondern sich jemand die Mühe gemacht hat, die Beete zu pflegen. Unter einem nahen Baum liegen ein paar Werkzeuge. Wenn die Gruppe hier eine Weile wartet, kann sie hier Celawera begegnen (siehe auch unten: **Laviras Mutter**).

Weitere Beispiele zur Ausgestaltung:

- Durch die (recht zahlreichen) Fenster kann man tatsächlich nach draußen sehen und die vorbeiziehende Landschaft beobachten.
- Ein hoher, domartiger Raum, in dem auf zahlreichen Vorsprüngen unzählige gurrende Tauben sitzen. Der Boden ist auf Grund des Vogelkots sehr rutschig. Hoch oben ist eine Öffnung zu sehen, durch die die Vögel ein- und ausfliegen. Manchmal zieht auch ein kleiner Schwarm durch die anderen Bereiche der Hütte, verirrt sich dann und verhungert schließlich (oder fällt der Spinne zum Opfer; siehe unten), wenn er keinen Ausweg findet.
- Eine sich immer höher windende Wendeltreppe, die kein Ende zu finden scheint.
- In einer Ecke steht eine große Waschschüssel. Dank eines darin gebundenen Wasserelementars füllt sich die Schüssel immer wieder von neuem mit klarem Nass. Auch hierher kommt Celawera immer wieder zurück, um Trinkwasser zu schöpfen.
- Ein Raum, in dem mehrere (leere) Käfige stehen; in diesem hielt Achaz einst die Tiere gefangen, die sie für ihre Experimente verwendeten.
- Wenn Ihre Helden noch etwas vertragen können lauert hier irgendwo möglicherweise noch ein vor Jahrzehnten von Achaz beschworener *Heshot* (MGS 65) als Wächterdämon, der seine Aufgabe noch immer sehr ernst nimmt.
- Gerade wenn die Gruppe sehr angeschlagen ist, können Sie sie ruhig über einen *Heiltrank* (SRD 94) oder *Zaubertrank* (SRD 101f.) stolpern lassen, der einst von Achaz geschaffen wurde und noch immer erfolgreich Wirkung zeigt.

Darüber hinaus können Sie noch beliebig viele Räumlichkeiten hinzu erfinden oder improvisieren und dabei Ihrer Fantasie freien Lauf lassen.

DIE BEWOHNER DER HÜTTE

Zufällig oder absichtlich (auf der Suche nach einem Vertrauten) hat die Hütte Hühnerbein in den vergangenen Jahren auch die eine oder andere Kreatur aufgelesen. Neben den bereits erwähnten Tauben leben auch einige Ratten in der Hütte. Aber auch die verwesenden Überreste oder Skelette eines Wolfs, einiger anderer Vögel, zweier Orks und sogar eines Bären kann man hier finden.

Eine sieben Spann lange, braunbepelzte *Höhlenspinne* (ZBA 176f.) fühlt sich in der Hütte ganz wohl und kann von Ihnen an beliebiger Stelle ins Spiel gebracht werden. Sie ernährt sich von gefangenen Tauben und Ratten und kann für eine Überraschung sorgen, wenn sie aus dem Hinterhalt angreift oder ein Held in ihr Netz gerät.

Höhlenspinne

Biss: INI 7+2W6 **AT** 8 **PA** 5 **TP** 1W6+2 (+Gift)* **DK** H
LeP 25 **RS** 2 **WS** 7 **GS** 5
AuP 20 **MR** 9/8 **GW** 5

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Netz (2)

*) verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig); Stufe 2; 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 Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

LAVIRAS MUTTER

Wenn Sie der Meinung sind, dass die Helden die Hütte ausreichend genug erforscht haben, können Sie sie endlich auf Laviras Mutter Celawera treffen lassen. (Eine Beschreibung finden Sie im Anhang auf Seite 51.)

Celawera hatte die Hoffnung auf Rettung schon fast aufgegeben und ist überglücklich, andere Menschen zu sehen. Die Wiedervereinigung mit ihrer Tochter fällt noch überschwänglicher aus. Auch die Helden müssen sich von der Hexe umarmen lassen, wenn Lavira erzählt, dass die Gruppe ihr bis hierhin beigestanden hat und aus welchen Misere diese sie schon befreit hat.

Celawera nimmt sich natürlich die Zeit, den Helden zu berichten, wie sie in die Hütte kam: Eigentlich wollte sie hier in der Gegend nach der Hexennacht nur einige seltene Kräuter sammeln, als sie die Laufende Hütte bemerkte. Sie erinnerte sich sofort an die Erlebnisse mit Achaz und Luzelin von vor zwanzig Jahren (nun werden die Helden auch endlich die ganze Vorgeschichte erfahren). Da Celawera der Meinung war, dass die Hütte mittels gereimter Anweisungen unter Kontrolle zu halten ist, betrat sie die Hütte. Der Ghumai-Kal hatte darauf jedoch nur gewartet und ließ die Falle zuschnappen.

Seitdem war Celawera gefangen und wurde von dem Daimoniden gezwungen, die Hütte auszufegen, die Fenster zu putzen und ihm ganz einfach Gesellschaft zu leisten.

DIE FLUCHT

Nun gilt es, einen Ausweg aus der misslichen Lage der Gruppe zu finden. So wie zuvor, als es galt, einen Weg in die Hütte hinein zu finden, können Sie jeden Erfolg versprechenden Plan, mit dem die Gruppe kommt, gelingen oder scheitern lassen. Wichtig ist nur, dass die Helden zusammen arbeiten und sich Gedanken machen, wie man einem Wesen wie der Hütte Hühnerbein am besten entkommen kann.

Mit Celawera können Sie den Helden beratend zur Seite stehen: Sie hat bereits mehrfach versucht, der Hütte zu entkommen und kann – so Sie dies wünschen – der Gruppe von unsinnigen Plänen abraten oder Hilfestellung geben, wenn die Helden gänzlich ratlos scheinen.

Einige Beispiele:

- Durch den Kamin oder Taubenschlag zu fliehen erscheint auf den ersten Blick wie eine gute Idee, doch es kann auch ebenso gut sein, dass das Licht weit oben im Schacht nicht (mehr) ins Freie, sondern in einen anderen Raum führt (wenn Ihnen das lieber ist).
- Sich die Angst des Daimoniden vor Feuer zunutze zu machen, scheint nahe zu liegen. Hier riskieren die Helden aber, dass die Hütte allzu aggressiv gegen sie vorgeht (siehe auch Seite 46). Einfach zu versuchen, sich den Weg 'freizubrennen', läuft darauf hinaus, dass der Daimonid versucht, dem betroffenen Raum die Luft zu entziehen. Es mag aber auch sein, dass mehrere, geschickt platzierte Feuer die Hütte veranlassen, in einen See zu steigen und ihr Inneres zu fluten, so dass die Helden ins Freie schwimmen können.
- Wenn die Helden erkannt haben, dass die Hütte ein Daimonid ist, der aus den Kräften Lolgramoths, des erzdämonischen Widersachers der Travia, entstanden ist, könnten sie versuchen, sich dies zunutze zu machen: Innige Gebete an die Göttin der Gastfreundschaft, der Familie und des Herdfeuers könnten den Daimoniden schwächen oder gar dazu bringen, die Helden angewidert 'auszuspucken'.
- Kreativer Magieeinsatz kann ebenfalls Abhilfe schaffen: ein BEWEGUNG STÖREN oder DÄMONENBANN vermag die Hütte abzulenken oder in Panik zu versetzen. Feuerzauber rufen dieselben Abwehrreaktionen hervor wie oben beschrieben. Ob Sie einem DESINTEGRATUS oder HARTES SCHMELZE ganz oder eingeschränkt Wirkung zeigen lassen (die Hütte ist immerhin überwiegend magisch), bleibt Ihnen überlassen.

- Schlussendlich könnten die Helden versuchen, die Hütte mit geeigneten Kommandos auszutricksen: Der Ghumai-Kal ist nicht so einfältig, auf Anweisung Türen oder Fenster in direkter Nähe der Gruppe zu öffnen, aber vielleicht hat die Gruppe ja eine Idee, wie auf den ersten Blick harmlos erscheinende Anweisungen bei der Flucht behilflich sein könnten.

Wenn die Helden mit den beiden Hexen und Ocala endlich wieder im Freien stehen (die Hütte hat sie ganz in der Nähe des Blautanns wieder freigegeben), können sie aufatmen. Die Hütte wird nun wohl versuchen, das Weite zu suchen. Sollte die Gruppe Ihrer Meinung nach noch ein paar Kampfrunden gegen den Daimoniden aushalten, kann es auch noch zu einem kurzen Kampf kommen (solange bis die Hütte die Flucht antritt oder die Gruppe sich zurückzieht).

UND DIE HÜTTE?

Das weitere Schicksal der Hütte Hühnerbein wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr aufgegriffen und bleibt somit ganz Ihnen überlassen. Sie können die Hütte also gerne für ein Folgeabenteuer verwenden. Sofern Ihre Gruppe über die Mittel verfügt und dies für richtig hält, kann sie den Daimoniden natürlich auch an Ort und Stelle austreiben.

Die Bannstrahler wurden in der Zwischenzeit entweder von der Laufenden Hütte abgehängt, oder aber warten bereits auf die Gruppe, wenn Sie noch eine letzte Konfrontation herbeiführen wollen.

HEXENNACHT

Sicherlich wollen die Helden nun zurück zum Tanzplatz, immerhin steht die Hexennacht jetzt kurz bevor. Wenn die Gruppe noch einen Anstoß braucht, wird Celawera die Helden herzlich zu dem Treffen einladen (und die Gruppe kann ganz richtig davon ausgehen, dass deren Wort bei ihren Schwestern mehr zählt als das von Lavira).

ZURÜCK IM BLAUTANN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nacht bricht gerade herein, als ihr den Tanzplatz im Blautann wieder erreicht. Ein großes Feuer prasselt in der Mitte der Lichtung munter vor sich hin und erhellt den Platz. In den Bäumen rundum hängen bunte Lampions und glitzernde Kristalle, das ein oder andere Licht stammt aber auch von den leuchtenden Augen der Katzen und Eulen.

Das Fest hat noch nicht begonnen, es sind aber schon viele Hexen anwesend, die meisten stehen in kleinen Gruppen beieinander, erzählend und lachend. Und alle tragen aufwändige lange Kleider.

Auch die Weinfässer und das Essen (eine würzige Suppe, Obst und Fleischspieße) stehen bereit, der Geruch sollte bei den erschöpften Helden den Magen zum Knurren bringen. Abseits stehen die Fluggeräte der Hexen: Besen, Mistforken und Fässer, Zaunpfähle und Holzkisten. Die Neuankömmlinge werden von den anwesenden Hexen begrüßt. Diese hören sich zunächst überrascht, dann verwundert und schließlich mit Anerkennung Celaweras Erzählung von ihrer Gefangenschaft und Rettung an.

Dabei treffen nach und nach die Mitglieder des Zirkels auf dem Platz ein, darunter dann auch Gwynna die Hex', die Zirkelvorsteherin und Oberhexe Weidens (siehe Beschreibung im Anhang auf Seite 51).

Mit dem anfänglichen Misstrauen ist es dann auch schnell vorbei, man beglückwünscht die Helden und heißt sie willkommen, reicht ihnen Wein und Essen. Verletzte Helden werden von den Hexen natürlich versorgt – mit HEXENSPEICHEL und sogar mit (der angenehmeren Variante von) LEVTHANS FEUER.

LAVIRAS AUFNAHME

Zum Ablauf des Treffens ziehen Sie bitte die Übersicht auf Seite 40 hinzu. Die Helden dürfen dem Fest beiwohnen, es sich bei Wein und Essen gut gehen lassen und den Anblick der tanzenden Hexen genießen. Schon bald wird man aber auch sie in den Reigen hineinziehen (und nur Helden, die wirklich kein Interesse haben, lässt man schließlich achselzuckend stehen).

Vergessen Sie nicht, den Helden, in den sich zuvor die Kröte Ennis unsterblich verliebt hat (siehe 39f.), wieder auf den Vertrauten treffen zu lassen, und dann – um den derart gequälten Helden zu entschädigen – auf deren hübsche Meisterin.

Kurz nachdem alle Hexen eingetroffen sind, wird Celawera ihre Tochter der Festkönigin vorstellen, damit Lavira offiziell in den Zirkel aufgenommen werden kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lavira sieht nun ganz verwandelt aus: Sie trägt ein grünes Kleid mit silbernen Stickereien. Ihre Wangen glühen vor Aufregung, ihr langes rotes Haar leuchtet im Schein des Feuers, unruhig streicht sie es immer wieder glatt.

Celawera hat ihre Kleidung ebenfalls gegen ein Tanzkleid ausgetauscht. Mit einem aufmunternden Lächeln legt sie ihrer Tochter die Hand auf die Schulter und führt sie dann zu dem Thron aus geflochtenen Weidenruten, auf dem die unnahbar wirkende Oberhexe Gwynna sitzt.

Celawera wendet sich mit einigen Worten an die rothaarige Festkönigin und bedeutet dann Lavira, vorzutreten. Gwynna mustert die junge Hexe, dann steht sie auf und tritt Lavira lächelnd entgegen. Ein Kuss und eine Umarmung besiegeln die Aufnahme in den Zirkel.

Strahlend eilt Lavira dann auf euch zu. "Sie haben mich aufgenommen. Ich gehöre nun dem Zirkel an. Ich danke euch, ohne euch hätte ich das nie geschafft."

Und dann fällt Lavira einem jeden von euch um den Hals, immer noch Worte der Dankbarkeit stammelnd.

AUSKLANG

Am Morgen nach der Hexennacht werden die Helden auf einem nahezu menschenleeren Tanzplatz wieder erwachen. Nur eine Handvoll Hexen ist noch anwesend, sei es, weil Sie so ausgelassen gefeiert haben, dass sie noch immer schlafen, oder aber um den Tanzplatz aufzuräumen. Auch Lavira und Celawera sind noch anwesend, werden sich von den Helden verabschieden und diese zu sich nach Hause einladen, sollten sie mal in die Gegend kommen, in der die Beiden leben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lavira zwinkert euch noch einmal zu, dann schwingt sie sich auf ihren Besen. Gemeinsam mit ihrer Mutter hebt sie langsam ab, doch dann nimmt die junge Hexe rasch Fahrt auf. Mit wehender roter Haarmähne dreht sie einen Bogen rund um den Tanzplatz, winkt und jauchzt ausgelassen, dann folgt sie ihrer Mutter und ist schließlich am Horizont verschwunden.

DER MÜHEN LOHN

Jeder der Helden hat sich für das Abenteuer (die tatkräftige Unterstützung Laviras und die Rettung Celaweras) **250 Abenteuerpunkte** redlich verdient. Weitere **50 Abenteuerpunkte** erhält die Gruppe, wenn sie blutige Auseinandersetzungen mit den Bannstrahlern vermeiden konnten. Spezielle Erfahrungen gibt es für die Helden in *Geographie, Magiekunde, Orientierung und Wildnisleben*, möglicherweise auch in *Betören, Tanzen und Zehen*.

DRAMATIS PERSONAE

LAVIRA

Aussehen: Eine zierliche junge Frau, gerade dem Mädchenalter entwachsen, mit wachen hellbraunen Augen und rundem Gesicht. Die langen Haare, die im Licht flammend rot leuchten, versucht Lavira gewöhnlich mit Bändern und Spangen zu bändigen, aus irgendeinem Grunde hängt ihr aber doch immer eine Strähne ins Gesicht. Die helle Haut rund um die kleine spitze Nase ist mit zahlreichen Sommersprossen übersät. Laviras Mund hat die ungewöhnliche Eigenart, sowohl ein strahlendes Lächeln hervorzubringen, das jedem sofort das Herz erwärmt, als auch sich grausam gehässig zu verziehen, was bei einem Beobachter mitunter schon eine Gänsehaut hervorrufen kann.

Hintergrund: Lavira ist die einzige Tochter der Hexe Celawera, einer Tochter der Erde. Ihre Mutter wurde erst sehr spät mit Nachwuchs beschenkt und hat immer große Erwartungen in ihr einziges Kind gesteckt. Lavira hat ihren Vater nie kennen gelernt und sich auch nie viel Gedanken darum gemacht, wer er sein könnte (was bei Hexen auch nicht ungewöhnlich ist); sie nimmt an, dass er ein Bauer aus dem nahe gelegenen Dorf war oder ein Hexer, den ihre Mutter während einer Hexennacht getroffen hat.

Lavira lebt mit ihrer Mutter in einer Hütte im Wald, die beiden haben nur selten Kontakt zu anderen Menschen. Die Bewohner der umliegenden Dörfer schätzen Celawera als 'Gute Hexe' und Kräuterfrau, im Allgemeinen begegnete man ihr und ihrer Tochter aber immer mit Vorsicht und Misstrauen.

Die junge Hexe erwies sich zur Freude Celaweras als gelehrige Schülerin, auch wenn ihr die Heilkunst weniger zusagt als ihrer Mutter. Ingeheim fürchtet Lavira, dass sie vielleicht doch keine gute Tochter der Erde abgibt und fragt sich, ob sie anstatt nach einer Kröte (dem Vertrautentier, das zum Wesen der Töchter der Erde passt) nicht doch eher nach einem anderen Vertrauten Ausschau halten sollte. Bislang hat sie aber noch kein passendes Tier gefunden.

Nachdem ihre Mutter von der letzten Hexennacht nicht zurückkam, hat Lavira einiges durchgemacht: Anfänglich nahm sie nur an, eine Laune würde ihre Mutter fernhalten, dann, als ihr allmählich klar wurde, dass Celawera nicht zurückkehren würde, stand sie große Ängste aus – schließlich gab es niemanden, an den sie sich wenden konnte. Schließlich, als die Zeit der nächsten Sonnenwende nahte, fasste sie sich ein Herz und machte sich alleine auf den Weg, den Tanzplatz zu finden.

Charakter: Lavira ist es gewohnt, dass man ihr mit Misstrauen begegnet und interpretiert freundliche Worte deshalb im ersten Moment gerne einmal falsch. Noch mehr macht ihr aber die Vorstellung zu schaffen, den Ansprüchen ihrer Mutter nicht genügen zu können und diese womöglich zu enttäuschen. Deshalb ist sie oft übereifrig und denkt einen Plan nicht bis zum Ende durch. Lavira ist Heimlichkeit zwar gewohnt, es kann aber leicht geschehen, dass sie in ihrer Übereifrigkeit zuerst handelt und dann nachdenkt. Ihr überreiches hexisches Gefühlsleben, das zu einer gutmütigen Tochter der Erde nicht so wirklich passen will, bringt sie bisweilen in Schwierigkeiten. Lavira wurde zwar früh zur Eigenständigkeit erzogen, doch nun, auf ihrem ersten Ausflug in die Welt, fühlt sie sich oft hilflos und verloren.

Die junge Hexe ist überaus kontaktfreudig und neugierig auf die Menschen und die Welt außerhalb des Waldes, in dem sie aufwuchs. Und wie es sich für eine Hexe gehört, ist sie bei allem, was sie tut, mit vollem Herzen dabei und kostet ihre Gefühlsregungen voll aus.

Alter: 17

Größe: 1,63

Haarfarbe: flammend rot

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: talentierte, aber übereifrige und temperamentvolle junge Hexe



Wichtige Eigenschaften: MU 14, IN 14, CH 14,
Gutaussehend, Jähzorn 8

Wichtige Talente: Kochen (Tränke brauen) 7, Tanzen 7, Überreden 7,
alle Heilkunde-Talente zwischen 5 und 7, Fliegen 6

Wichtige Zauber und Rituale: Ängste lindern 7, Große Gier 7, Hexenspeichel 7,
Blitz 6, Hexenknoten 6, Klarum Purum 6, Plumbumbarum 6, Radau 6, Sanftmut 6,
Tiere besprechen 6, Levthans Feuer 5; beherrscht keine Hexenflüche und hat noch
keinen Vertrauten

CORDOVAN ELLENSCHWINGER

Aussehen: Ein junger Mann im strahlend weißen Wappenrock eines Bannstrahlers, der sich so kerzengerade hält, als hätte er einen Besen verschluckt, mit peinlich korrekt geschnittenem blondem Bürstenhaarschnitt und kleinen mausgrauen Augen. Cordovan hat die warme und Vertrauen erweckende Stimme eines Predigers, die jedoch wegen der Verachtung, die in seinen Worten jederzeit mitschwingt, vergeudet ist.

Hintergrund: Cordovan Ellenschwinger wurde als Sohn eines Schreiners in Greifenfurt geboren. Da sein Vater oft mit adligen Kunden zu tun hatte, wünschte sich Cordovan schon früh, es ebenfalls zu Ansehen zu bringen. Gleichzeitig verachtete er die Junker und Barone, die seinen hart arbeitenden Vater allein wegen ihrer Herkunft von oben herab behandelten. Cordovans Vater war jedoch ein frommer und praisogläubiger Mensch, der sich nie gegen diese Erniedrigung wehrte. Seinem Vater zuliebe trat Cordovan schließlich in die Dienste des Götterfürsten. Allerdings erwies er sich schon schnell als zu aufmüpfig und ungeduldig, um eine Geweihtenlaufbahn einzuschlagen: Nach wenigen Jahren Noviziat am Tempel trat Cordovan wieder aus und fand schließlich eine neue Heimat bei den Bannstrahlern.

Charakter: Ellenschwinger ist so engstirnig, wie ein Mensch nur sein kann und hat noch nicht verstanden, dass Praios von seinen Anhängen fordert, der Wahrheit verpflichtet zu sein und nicht dem, was sie selbst als wahr und richtig ansehen. Cordovan ist ein verbitterter Mann, der sich Zeit seines Lebens vor anderen ducken musste. Trotz der Tatsache, dass die Autorität der Adligen Praiosgegeben ist, verachtet er Personen, die mit einem silbernen Löffel im Mund geboren wurden und sich den Respekt anderer nicht erarbeiten mussten. Er selbst ist fest entschlossen, es zu etwas zu bringen und sich die Anerkennung seiner Mitmenschen zu verdienen.

Alter: 19 **Größe:** 1,77
Haarfarbe: hellblond **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: durchschnittlicher und übereifriger Bannstrahler
Wichtige Eigenschaften: MU 15, KO 14, Arroganz 8, Jähzorn 8, Wohlklang
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 10, Überzeugen 10, Götter und Kulte 8, Magiekunde 4

DIE BANNSTRAHLER

Verwenden Sie die folgenden Werte für Cordovan und die anderen Bannstrahler.

Schwert: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK N**
LeP 34 **RS** 4 **AuP** 33 **WS** 7 **MR** 4 **GS** 5
Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Wuchtschlag

CELAWERA

Aussehen: Wer Celawera erstmals ansichtig wird, der kommt nicht drum herum, sie sofort zu mögen: die unzähligen Lachfalten um die Augen und das herzliche Lächeln erwecken Vertrauen. In ihre Haare schleichen sich allerdings schon die ersten grauen Strähnen ein. Die Sorge um ihre Tochter (und auch die Trennung von ihrem Vertrauten) haben neben der monatelangen Gefangenschaft in der Hütte Hühnerbein ihre Spuren hinterlassen: Celawera wirkt müde und mitgenommen.
Hintergrund: Wie schon ihre Mutter vor ihr lebt Celawera als Kräuterafrau in ihrer Hütte im Wald, respektiert (wenn auch zumeist gemieden) von den Bewohnern der umliegenden Dörfer. Erst spät wurde ihr der Wunsch nach einer Tochter erfüllt, dennoch hat sich die Tochter der Erde nie dazu hinreißen lassen, Lavira übermäßig zu verwöhnen. Ihre Vertraute ist Ocalla, eine große, mit grüngelben Warzen übersäte Koschröte, die die fürsorgliche und herzliche Art ihrer Meisterin teilt. Zunächst wird Ocallas Verhalten jedoch von der krankhaften Sorge um Celawera beherrscht.
Charakter: Celawera ist besonnen und nachdenklich – ganz im Gegensatz zu ihrer übereifrigen Tochter. Sie wird die Helden auch schnell in ihr Herz schließen, wenn diese sich gut um Lavira gekümmert haben.

Alter: 52 **Größe:** 1,70
Haarfarbe: nussbraun **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: meisterliche Heilerin, fürsorgliche Lehrerin und Mutter
Wichtige Eigenschaften: KL 14, IN 15, FF 15, Rachsucht 5
Wichtige Talente: alle Heilkundetalente zwischen 10 und 14, Kochen (Tränkebrauen) 14, Menschenkenntnis 11, Pflanzenkunde 14, Selbstbeherrschung 10, Tanzen 12, Wildnisleben 11

Wichtige Zauber und Rituale: Ängste lindern 11, Hexenspeichel 14, Klarum Purum 11, Sensibar 11, Tiere besprechen 12, Verwandlung beenden 11, Wettermeisterschaft 10; verschiedene Hexenflüche

DIE MITGLIEDER DES HEXENZIRKELS VOM BLAUTANN

Im Folgenden finden Sie einige ausgewählte Mitglieder des Zirkels, die Sie im Spiel verwenden können (insgesamt umfasst der Zirkel 49 Hexen, darunter nur wenige Männer). Die Oberhexe Gwynna wird jedoch erst kurz vor Beginn der Hexennacht auf dem Tanzplatz eintreffen. Die Helden können ihr also erst am Ende des Abenteuers begegnen.

GWYNNA DIE HEX'

Schwwesterschaft: Schwester des Wissens
Kurzcharakteristik: brillante, egeborene Hexe, respektierte Oberhexe Weidens

Beschreibung: Gwynna die Hex', eine Urahnin der Weidener Herzogin Walpurga, die in Trallop auf der Bärenburg lebt, erscheint äußerlich wie Mitte Dreißig, ist tatsächlich aber mehrere hundert Jahre alt. Sie ist nicht nur Ratgeberin der Herzogin, sondern auch die Oberhexe Weidens und Vorsteherin des Zirkels vom Blautann (in beiden Funktionen folgte sie vor Jahren der Hexe Luzelin nach). Die Hexe mit der feuerroten Haarmähne, durch die sich immerzu eine schwarze Pechnatter windet, erscheint unnahbar und von einer düsteren Aura umgeben. Wer ihr oder den Schwwesterschaften jedoch einen Dienst erweist oder respektvoll um Hilfe bittet, wird die freundliche und großzügige Seite der Oberhexe kennen lernen. In jedem Fall sollten Ihre Helden eine Begegnung mit Gwynna nicht so schnell wieder vergessen.

(Eine ausführliche Beschreibung Gwynnas finden Sie in Schild 148f.)

Vertrautentier: Pechnatter

DIE ALTE YABIRGA

Schwwesterschaft: Schöne der Nacht
Kurzcharakteristik: brillante und weise, aber vom Alter gezeichnete Hexe

Beschreibung: Yabirga wird jedes Jahr von zwei jungen Schwwestern zum Tanzplatz begleitet, um sicher zu gehen, dass sie den Weg findet und nicht von ihrem Fluggerät (einem bequemen Schaukelstuhl, den sie die Nacht über auch nicht verlässt) fällt. Niemand weiß, wie alt die Hexe wirklich ist, doch hat sie sicherlich schon die Hundert überschritten: tiefe Runzeln ziehen sich durch ihr fahles Gesicht, das dünne weiße Haar steht ihr in Strähnen vom Kopf ab, die krallenartigen Hände haben kaum noch Kraft. Yabirga gehört jedoch zu den respektiertesten Anwesenden auf dem Fest, zählt Alter und Weisheit unter Hexen doch viel. Auf dem Fest wird Yabirga, in Decken gehüllt, nicht unweit des Feuers sitzen. Sie ist zu alt, um am Tanz teilzunehmen, doch auch sie genießt den Rausch der Dunklen Wonne, den die Jüngeren verbreiten, wird während der Nacht immer munterer und wiegt sich schließlich kichernd und summend im Takt von Musik und Tanz. Die anderen Hexen fragen die Alte oft um Rat, und selbst wenn Yabirgas Worte bisweilen verwirrt scheinen, nimmt man sie sehr ernst. Und auch die Helden kann Yabirga mit überraschenden Einsichten und Weisheiten bedenken.

Yabirga ergrauter, teilweise bereits haarloser Kater, den sie immerzu 'Pummel' nennt (die Hexen des Zirkels vermuten, dass sie seinen richtigen Namen längst vergessen hat), liegt stets zusammengerollt auf ihrem Schoß und schläft – ist er doch fast ebenso alt wie seine Meisterin.
Vertrautentier: Hexenkatze

STINA

Schwesterschaft: Verschwiegene Schwester

Kurzcharakteristik: meisterliche und geheimnisvolle Verwandlungszauberin

Beschreibung: Eine Weidener Hexe von etwa Mitte Vierzig mit langen dunkelbraunen Locken und ebenso dunklen, fast schwarzen Augen, die ihre nivesisch anmutende Pelz- und Lederbekleidung erst spät gegen ein Tanzkleid eintauscht. Stina ist eine hervorragende Verwandlerin, die vor dem Fest bisweilen in der Gestalt eines großen Wolfs durch den Blautann streift und die Nähe zur Natur und den Tieren des Waldes genießt. Ihr Vertrautentier, ein wehleidiges Käuzchen mit Namen *Kasimir*, hasst Feuchtigkeit und Kälte, ist oft bitterlich erkältet (oder tut zumindest so) und zieht eine warme Hütte der freien Natur vor.

Vertrautentier: Käuzchen

LARONA LOBENDAN

Schwesterschaft: Verschwiegene Schwester

Kurzcharakteristik: misstrauische und verschlagene Tränkebrauerin und Giftmischerin

Beschreibung: Im Gegensatz zu den meisten Angehörigen des Zirkels lebt Larona in Trallop und betreibt ihren Lebensunterhalt durch das Brauen von Elixieren, Tränken und bisweilen gar potenten Giften für eine zwielichte Kundschaft. Die lichtscheue Larona ist Anfang Zwanzig und wirkt mit ihrer blassen Haut, den überaus großen schwarzen Augen, langen nachtschwarzen Haaren und ebenso schwarzem Kleid frappierend einer Vampirin. Die Verschwiegene Schwester hegt ein besonderes Misstrauen gegen die Helden und wird sich lautstark dafür einsetzen, die Gruppe vom Platz zu verbannen und ihnen die Erinnerung an das Gesehene zu nehmen. Zum Glück wiegt ihr Wort unter den älteren Schwestern nicht besonders schwer, so dass es bei misstrauischen Blicken und gemurmelten Verwünschungen bleiben wird. Ihre Eule *Lukulla* ist eine Meisterin darin, andere Menschen ungesehen und lautlos zu verfolgen und zu beobachten, um Larona dann Bericht zu erstatten.

Vertrautentier: Schädeleule

ALWEN

Schwesterschaft: Tochter der Erde

Kurzcharakteristik: meisterliche und lebenslustige Heilerin

Beschreibung: Eine gutaussehende Hexe Ende Dreißig mit aufwändig zurechtgemachtem rotblondem Haar, in das sie lange bunte Bänder eingeflochten hat. Alwen ist Sinnenfreuden jeder Art (und nicht zuletzt einer rauschhaften Affäre mit einem stattlichen Helden oder einer hübschen Heldin) sehr zugetan und ist immer diejenige unter den Hexen, die am wildesten und ausgelassensten tanzt. Ihr Vertrautentier, die Kröte *Ennis*, lässt sich von Alwens Übermut oft mitreißen (siehe auch Seite 39).

Vertrautentier: Koschkröte

HAWEL RVADAN

Schwesterschaft: Seher von Heute und Morgen

Kurzcharakteristik: kompetenter Hellseher und begabter Schausteller

Beschreibung: Ein junger Hexer von Anfang Zwanzig mit langen braunen Haaren und gluterfüllten Augen, der in rotseidenen Gewändern auftritt, Aufmerksamkeit schätzt und mit Vorliebe eine pompöse Aura um sich aufbaut. Hawel ist ein recht begabter Hellseher und zieht meist mit einem kleinen Eselskarren durch Weiden, um den Bauern seine Dienste als Seher anzubieten. Sein Vertrautentier, der Boronsrabe *Rheto*, liebt Theatralik genauso sehr wie sein Meister und unterstreicht Prophezeiungen Hawels gerne mit pathetischem Krächzen und Flügelschlagen.

Vertrautentier: Boronsrabe

WEITERE ZIRKELMITGLIEDER

Sollten Sie noch weitere Hexen und Hexer für das Spiel benötigen, dann kann Ihnen die folgende Aufzählung als Anregung nehmen: *Sju-jenka* (Verschwiegene Schwester; Vertrautentier: Uhu *Miniko*), *Jule Malstätter* (Schöne der Nacht; Vertrautentier: Aranierkater *Baron Jerodan*), *Xandrina vom Alten Wald* (Schwester des Wissens; Vertrautentier: Smaragdnamter *Albernina*), *Firunja Firtweu* (Tochter der Erde; Vertrautentier: Sonnenkröte *Alrik*), *Carmina Kalfardul* (Schöne der Nacht; Vertrautentier: Wildkatze *Castan*)

DER HERR DER RANZEN

von Matthias Freund und Lena Kalupner

Stichworte zum Abenteuer: Wildnisabenteuer in den Sümpfen des Svellt; in Sumpfranzen verwandelte Halborks; Geheimnis des Schwarzen Morgendornstrauchs; Kampf gegen einen finsternen Orkschamanen

Ort: Gashok, die Svelltsümpfe

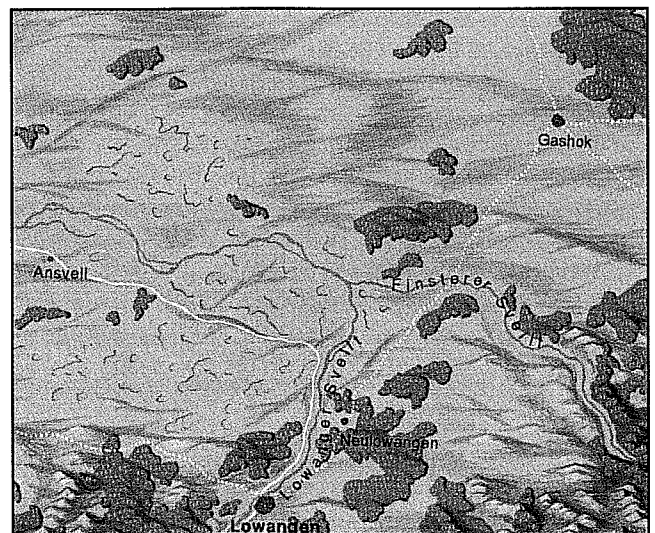
Zeit: im Efferd ab 1029 BF

Helden: geeignet für alle Helden außer Achaz, Orkhasser und überzeugte Städter

Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

»Lange Zeit, bevor selbst dein Großvater ein Knabe war, herrschte über das Feenvolk der Feenkönig Amraldin. Er war den Nymphen, Bolden und Blütenjungfern ein guter und lustiger König, der auf seiner Blütenburg aus goldenem Morgendorn die schönsten Feste des ganzen Feenlandes gab. Dort tanzten und sangen die holden Feen auf dem von Glühwürmchen erleuchteten Hof, gar verbitterte Kobolde und andere Griesgrame wurden wieder fröhlich, wenn sie zum rauschenden Fest auf die Blütenburg kamen. König Amraldin selbst war für jeden Spaß zu haben: Er tanzte, sang fröhliche



Lieder und zauberte bunte Regenbogen und Lichter, wenn man ihn freundlich darum bat. Darum sagten die Bewohner des Feenlands, König Amraldin sei reich, denn er war reich in seinem Herzen, Gold besaß er keines.

Nun lag sein Blütenschloss im Saumland, nicht weit von den Ländern der Menschen, die damals wie heute auf dem Felde arbeiteten und nicht vollkommen waren in ihrem Wesen. Sie neideten den Feen ihre Fröhlichkeit, und als sie hörten, dass ihr König gar reich sei, da packte sie die Gier. Nächstens schlichen die Menschen ins Feenland zu Amraldins Blütenburg am Rande eines Sees. Als sie die goldschimmernden Blüten erblickten, glaubten sie, dies sei der Reichtum des Feenkönigs, so dass sie, von ihrer Gier zerfressen, bis zur letzten Blüte alle pflückten und mit sich nahmen. Als Amraldin am nächsten Morgen erwachte und sich seiner Blütenburg beraubt sah, war er zornig, und er erkannte, dass die Menschen ihm seine Pracht gestohlen hatten. Er verfluchte allen Morgendorn in Feenland und den Ländern der Sterblichen, damit ein jeder dafür büßen sollte, dem es nach seinen goldenen Blüten verlangt. Die gierigen Menschen verwandelten sich alle in schreckliche Rotaugen, die nur noch kläglich in den Sümpfen hausen. Und wenn sie nicht zu Boron gegangen sind, dann leben sie noch heute dort.»

—tobrisches Feenmärchen, angeblich in abgewandelter Form schon von den Al'Hani vor über 1200 Jahren erzählt

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Helden geraten während eines Aufenthalts in Gashok in den Überfall einer Rote Sumpfranzen. Alles deutet darauf hin, dass sie vom Schwarzen Wulf, einem Druiden der Svelltsümpfe, geschickt wurden – und dass es sich bei den Rotaugen um entführte und verwandelte Halborks handelt.

Die Abenteurer machen sich auf, um ihm das Handwerk zu legen. Auf der Suche wird jedoch klar, dass nicht Wulf der Verursacher der Ereignisse ist. Als sie ihn schließlich erreichen, offenbart er ihnen, dass ein Schamane der Orks der wahre Übeltäter ist. Um ihn besiegen zu können, müssen zuerst die Sumpfranzen seiner Kontrolle entzogen werden. Die Helden sollen die Tiere zum Steinkreis des Druiden bringen, wo er ein Ritual vorbereitet, um sie zu erlösen. Dabei taucht auch der Schamane auf und es kommt zum finalen Kampf um den Schwarzen Morgendorn.

EINEN DRUIDEN EINFÜHREN

Vielleicht möchte ja einer Ihrer Spieler zukünftig einen Hüter der Macht spielen, weiß aber nicht, wie er ihn in die Gruppe einführen soll. Für diesen Fall bietet **Der Herr der Ranzen** eine gute Gelegenheit.

Der Schwarze Wulf hat im Abenteuer-Text zwar nur den Lehrling Thorstor, das lässt sich aber problemlos abwandeln. Seinen zweiten Zögling – den Spielerhelden – hat er dann zur Vollendung seiner Ausbildung nach Gashok geschickt, um ein paar Glücksritter zu suchen, die bei der Vertreibung des Orkschamanen helfen sollen. Der junge Druiden trifft zeitgleich mit den Helden in der Stadt ein und stößt spätestens beim Ranzenüberfall zu ihnen – gemeinsam bestandene Gefahren schweißen zusammen.

Der Rest des Abenteuers verläuft normal, allerdings sollten Sie beachten, dass sich der Spieler-Druiden im Sumpf auskennt und daher etliche Gefahren umgehen kann. Außerdem kennt er eine Reihe der Meisterpersonen (Marja, Thorstor und Wulf), sollte also über deren Hintergründe informiert werden.

Mögliche Vor- und Nachteile, die der Charakter bei der Erstellung erhalten kann, sind: *Verbindungen (Wulf)* 2 GP, *Richtungssinn (Svelltsümpfe)* 3 GP; *Verpflichtungen (Wulf)* –12 GP

EIN WORT ZU DEN HELDEN

Das Abenteuer ist für Helden niedriger bis mittlerer Erfahrung gedacht, lässt sich aber auch für Experten anpassen. Auf Grund der Situation im Svellttal ist es möglich, Orks oder Goblins zu spielen. Achaz sind eher ungeeignet. Keiner der Helden sollte einer unüberwindbare Abneigung gegen Orks oder Halborks haben. Vor allem Wildnischaraktere haben bei der Durchquerung der unwegsamen Svelltsümpfe ihre Glanzmomente, aber auch Kämpfer und Magiebegabte kommen auf ihre Kosten.

ZUR LAGE IN GASHOK

GASHOK FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: um 900 (10 % Orks)

Garnison: 30 Orkkrieger

Tempel: Tairach. Den Dualisten ist die Ausübung ihres Kultes auf einem Feld erlaubt. Der einstige Boron-Tempel ist entweiht und wird abergläubisch gemieden. Der Phex-Tempel steht leer.

Wichtige Gasthöfe / Schänken: "Zum Wilden Mann" (Q5 / P7 / S12), "Bruzughs Saufhalle" (Q2 / P1), "Sterntaler" (Q4 / P5)

Besonderheiten: In der Stadt leben neben strenggläubigen Dualisten enttäuschte Ex-Dualisten, Huren, Gesetzlose, Orks und eine Handvoll Halborks. Im Osten liegt das Zeltlager der orksischen Besatzer.

Stadtgeschichte: Gashok war wichtiger Teil des Svelltschen Städtebundes, bis es 1010 BF von den Orks erobert wurde. Seitdem steht es unter orksischer Besatzung und hat einen Teil seiner Bedeutung verloren. Durch die Lage an zwei Handelsstraßen (Lowangen–Donnerbach und Trallop–Tiefhusen) ist es jedoch noch immer ein bedeutender Knotenpunkt im östlichen Svellttal.

Gashok war viele Jahre eine Hochburg des Lowanger Dualismus, einer sektiererischen Strömung des Zwölfgötterglaubens. Die Dualisten beten Praios und Boron als Widerspiegelung von Gut und Böse an. Sie glauben, dass nur ein fleißiges und sittsames Leben den Einzug in Praios' Hallen ermöglicht. Alkohol, Fluchen und Fleischelust, ja sogar das Zeigen von mehr Haut als der des Gesichts und der Hände gelten als Sünden. Ihr Leben ist geprägt von Enthaltsamkeit und unermüdlicher Arbeit.

Seit dem Einfall der Orks vor zwei Jahrzehnten hat sich vieles verändert. Die Stadtmauer ist ein Trümmerhaufen, die Tempel der Zwölfe sind verlassen oder geschleift. Erst seit einigen Jahren ist es den Menschen gegen Zahlung eines 'Götterhellers' wieder gestattet, vor der Stadt Götterdienste abzuhalten.

Um den Glauben ist es in Gashok jedoch ohnehin nicht mehr gut bestellt. Ein Teil der Dualisten fühlte sich von den Göttern verlassen, als diese die Schwarzpelze nicht mit himmlischem Zorn vernichteten. Sie fielen vom Glauben ab. Andere dagegen waren überzeugt, dass sie nicht fromm genug gewesen seien und sich göttlichen Unwillen zugezogen hatten. Sie sahen in der orksischen Besatzung eine Prüfung, eine von Boron gesandte Plage, um sich Praios' Wohlwollen als würdig zu erweisen. Das fortwährende Zusammenleben mit den Orks führte allerdings dazu, dass es zu einigen merkwürdigen Vermischungen des dualistischen und des orksischen Glaubens kam. So wird Brazoragh inzwischen von vielen als Verkörperung des finsternen Boron wahrgenommen.

Die Anwesenheit der Orks hat zudem bewirkt, dass es in Gashok längst nicht mehr so moralisch zugeht wie einst. Neben den Schwarzpelzen haben sich Halsabschneider, Freudenjungen und -mädchen und anderes zwielichtiges Volk in der Stadt breitgemacht. Der Ausschank von Alkohol ist zwar noch immer verboten, doch ignoriert man das großzügig. Das Leben mit den Besatzern hat außerdem eine kleinere Zahl an Mischlingen hervorgebracht. Während strenggläubige Dualisten, die mit solch einem Kind 'gesegnet' wurden, es als weitere Prüfung der Götter sehen und in ihrem Sinne erziehen, werden sie beim größten Teil der Bevölkerung als Missgeburten betrachtet, die man am besten sofort erschlagen sollte.

I. DER ÜBERFALL DER RAPZEN

IN GASHOK

Was die Helden nach Gashok führt, überlassen wir Ihnen. Meist wird die Stadt wohl nur ein Etappenziel sein, kreuzen sich hier doch mehrere wichtige Handelsstraßen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht Gashok am Nachmittag. Links und rechts säumen Felder mit reifem Korn und Rüben die Straße. Nicht weit von euch sind einige Bauern mit der Ernte beschäftigt. Allein ihr Anblick lässt euch den Schweiß übers Gesicht rinnen: Sie tragen schwere, schwarze Lodenkleidung mit großen, breitrempigen Hüten. Das einzige Zugeständnis an die Hitze und die schweißtreibende Arbeit sind die hochgekrempelten Ärmel ihrer Hemden. Ein paar merkwürdig grobknochige und gedrungene junge Männer und Frauen arbeiten unter ihnen: Halborks, das Erbe des Orkensturms vor zwanzig Jahren.

Als ihr an den Bauern vorüberzieht, tippen sie kurz an die Krempen ihrer Hüte, ignorieren euch ansonsten aber völlig. Merkwürdig, wo Reisende sonst mit großem Interesse begrüßt werden, bringen sie doch Kunde von Nah und Fern.

Schließlich erreicht ihr das Stadttor, an dem ein halbes Dutzend schläfriger Orks die Reisenden mit mäßigem Interesse kontrolliert.

Abgesehen davon, dass es sich bei den Wachen um Schwarzpelze handelt, unterscheiden sie sich kaum von normalen Gardisten. Ihre Hauptinteressen sind eine ruhige Schicht und das Eintreiben des Weggeldes. Dieses beträgt einen Taler pro Person und zwei Taler für jedes Reit- oder Zugtier. Handwaffen sind in der Stadt erlaubt, solange sie offen getragen werden. Besonders bei auffälligen Abenteurern fragen die Wachen nach versteckten Waffen. Wen die Orks mit einem Dolch in Stiefel- oder Ärmelscheide erwischen, den halten sie für einen Unruhestifter. Es folgt eine peinliche Prozedur: Der Verdächtige muss sich bis auf Lenden- und Brusttuch entkleiden und sein Gepäck wird genau durchsucht. Sämtliche gefundenen Waffen werden konfisziert. Danach gilt der Durchsuchte als ungefährlich und darf – nach Bezahlen einer Gebühr von fünf Talern – die Stadt betreten.

Nach etlichen Tagen in der Wildnis bietet Gashok ein begrenztes, aber annehmbares Angebot: einen Hufschmied, der sich auch auf das Ausbessern von Waffen und Rüstungen versteht, eine Handelsstation, die den grundlegenden Abenteurerbedarf führt, ein Badhaus, noch immer streng nach Geschlechtern getrennt, und ein Freudenhaus, vor dem stets eine kleine Schar Dualisten Praios' Fluch auf die Gäste herabrufte. Während die 'normalen' Einwohner den Fremden das übliche Interesse entgegenbringen, werden sie von den Dualisten argwöhnisch beäugt. Vor allem offen erkennbare Magiebegabte bekommen Ablehnung zu spüren: Kinder werden vor ihnen vom Weg geholt und Erwachsene wechseln die Straßenseite.

Bis zum Abend sollten Sie den Helden die besondere Situation der Stadt deutlich gemacht haben. Dazu einige Szenenvorschläge:

- Im Wirtshaus *Zum Wilden Mann* wird trotz des noch immer geltenden Verbots Alkohol ausgeschenkt. Der Umgangston ist rau und es wird mit vorrückender Stunde immer lauter. Dennoch harrt an einem Tisch in der Ecke eine kleine Gruppe Dualisten aus, die mit steifer und missbilligender Miene die Trinker beobachtet. Jeder Neuankömmling wird von ihnen streng gemustert. Greift er zur Flasche, so beten sie für seine Seele. Das wiederum führt entweder zu lauter Pöbeleien oder hastigem Aufbruch. Die Dualisten selbst trinken Milch oder Wasser.
- Eine der Schankmädchen des *Wilden Mannes* ist die 16-jährige Halborkin *Hitta*. Im Gegensatz zu den beiden menschlichen Bediensteten, die mit den Gästen scherzen und beliebt sind, ist sie häufig das



Opfer sehr rauer Späße. Man stellt ihr ein Bein und rempelt oder spuckt sie gar offen an. Helden, die ihr zu Hilfe kommen, ernten das Unverständnis der Gäste und des Wirtes. Er fordert sie auf, sein "dummes und ungeschicktes Ziehkind" nicht zu verzärteln und ihm keine Flausen in den Kopf zu setzen. Nur die Dualisten behandeln das Mädchen wie jedes andere.

- Zwei Dualisten fordern die Passanten auf, an der Abendandacht auf dem Gebetsfeld vor dem Westtor teilzunehmen. Dort betet man zu Praios für Seelenheil und Schutz vor der anbrechenden Nacht.
- Einige Männer und Frauen verfolgen schimpfend einen jugendlichen Halbork. Sie werfen mit Steinen und Knüppeln nach ihm. Aus ihren Schreien kann man entnehmen, dass der Junge begehrrliche Blicke auf ein Menschenmädchen geworfen hat. Gerade vor den Helden wird der Bursche in die Enge getrieben und versucht verzweifelt, sich den Mob mit einer Mistgabel vom Leibe zu halten. Gehen die Helden dazwischen, sehen sie sich mit einer aufgebrachten Menge konfrontiert, die mit den 'Orkfreunden' am liebsten kurzen Prozess machen würde. Bevor die Situation jedoch eskaliert, erscheint eine orkische Patrouille und treibt die Menge auseinander. Der Halbork erhält, als er sich bei den Gardisten bedanken will, einen Fausthieb ins Gesicht und wird von ihnen als "Yurach!" beschimpft und angespuckt, bevor sie ihren Rundgang fortsetzen. Kümmern sich die Helden um ihn, so wird er sich nach Überwindung des anfänglichen Misstrauens als *Marten Halbbaum*, Sohn der hiesigen Stellmacherin vorstellen. Er ist tatsächlich einer jungen Frau zugetan, rechnet sich aber kaum Chancen für eine glückliche Liebe aus.

DIE NARBIGE GIRTA

Am späten Nachmittag kommt es zu einem kleinen Tumult am nördlichen Stadttor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aufgeregt laufen einige Gashoker an euch vorüber. Aus den Rufen könnt ihr entnehmen, dass etwas am nahen Nordtor geschehen ist. In diesem Moment rumpelt auch schon ein norbardischer Kastenwagen an euch vorbei. Auf dem Bock sitzt eine ungemein beleibte Frau unbestimmten Alters. Ihre lederne Kleidung ist dreck- und blutverschmiert, eine Armbrust liegt neben ihr. Der Schrecken scheint ihr noch tief in den Gliedern zu sitzen, als sie das Gefährt eilig zum *Wilden Mann* lenkt.

Im Gasthof findet sich schnell eine Gruppe Schaulustiger ein. Sie wollen hören, was der Händlerin *Girtinka Oreleff*, von vielen nur Narben-Girta genannt, zugestoßen ist. Während die von Pockennarben gezeichnete Frau kräftig dem Selbstgebrannten des Wirtes zuspricht, berichtet sie von einem bizarren Überfall. Eine halbe Tagesfahrt nördlich von Gashok, auf dem alten Karrenpfad Richtung Tiefhäusen, sei sie von einem Rudel Sumpfräuden angegriffen worden. Die Bestien seien unglaublich wild gewesen und hätten versucht, sie vom Kutschbock zu

zerren. Dabei präsentiert sie tiefe Risse in ihrer Kleidung und Kratzer an Gesicht und Armen. Wohl nur ihre Körpermasse habe die Ranzen daran gehindert, sie zu verschleppen. Die und der Armbrustbolzen, den sie der größten Bestie in den Schädel gejagt habe. Nach einem weiteren großen Schluck berichtet sie mit bebender Stimme, dass bei den Ranzen ein Mann gewesen sei, mit tief-schwarzem Haar und Bart und einer Widderkappe auf dem Kopf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unruhe erfasst die Anwesenden. Voll Schrecken macht ein Name flüsternd die Runde: "Der Schwarze Wulf!"

Die Norbardin nickt: "Ja, bei meiner Seel', es war der finstre Wulf, der die verdammten Ranzen auf mich hetzte. Eiskalt waren seine Augen und ich sag euch, wär' Peterchen nur ein Stückchen langsamer gelaufen, er hätt' mit dem gleichen kalten Blick zugesehen, wie die Ranzen uns zerreißen. Das Bienlein mög ihn stechen! Wer weiß, was er mit den feigen Viechern gemacht hat, dass sie zu reißenden Bestien geworden sind!" Sie leert ihren Becher in einem Zug, während die Anwesenden sie erschrocken ansehen.

Erkundigungen ergeben, dass in letzter Zeit häufiger einsame Reisende von wildgewordenen Sumpfranzen überfallen wurden. Vom Schwarzen Wulf reden die Gashoker nur hinter vorgehaltener Hand. Er sei ein finsterner Druide, der sich in den nahen Altsvelltsümpfen herumtreibe und die Menschen hasse. Vom Raub kleiner Kinder für seine blutrünstigen Rituale über dunkle Flüche bis hin zur Verwandlung armer Reisender in Tiere, Felsen oder Bäume traut man ihm alles zu. Ein jeder kann von einer derartigen Begebenheit, die dem Freund eines Freundes zugestoßen ist, berichten. Erkundigen sich die Helden nach dem Grund für den Hass des Druiden, geraten die Befragten ins Stocken. Schließlich murmeln sie etwas von fehlgeleitetem Glauben, Mada-verflucht und "ihr wisst schon!" und wenden sich schnell ab. Mit ein bisschen *Menschenkenntnis* können die Helden erkennen, dass die meisten Gashoker durchaus eine Vorstellung davon haben, warum der Druide sie hasst, diese aber nicht preisgeben wollen. Bohren sie weiter, so äußert sich schließlich einer der Dualisten mit ausdruckslosem Gesicht: "Der Frevler lebte vor vielen Jahren in unserer Mitte, bevor wir erkannten, welchen Fluch er über uns brachte und wir ihn davonjagten. Es wäre besser gewesen, ihn Praios' reinigenden Flammen zu übergeben!"

Girta kann den Helden insgeheim noch eine eigene Theorie zu den Ereignissen präsentieren. Sie ist Händlerin, die den Norden bereist und Einsiedeleien, Goldsucher und Jäger versorgt. Dabei führt ihre Route sie auch zu einer Einsiedelei am Nordrand der Altsvelltsümpfe. Dorthin bringt sie für den Schwarzen Wulf seit vielen Jahren Lieferungen wie Salz und andere Kleinigkeiten. Vorgestern habe er allerdings größere Mengen Schlafgift bei ihr bestellen wollen. Als Girta sich weigerte, diese zu liefern, habe der Druide sie bedroht und ihr gesagt, dass sie ihre Entscheidung schon bald bereuen würde. Was er damit meinte, hätte sie heute gesehen.

Nur eine Probe auf *Menschenkenntnis* mit 12 TaP* könnte enthüllen, dass Girtas Geschichte eine Lüge ist (siehe Kasten auf der rechten Seite). Ein sehr aufmerksamer Beobachter, der Girta nicht aus den Augen lässt, könnte außerdem bemerken, wie sie Hitta, der halborkischen Schankmaid, etwas auf die Kleidung tröpfelt. Dabei handelt es sich um den Lockstoff für die Sumpfranzen, der sich bei einer Untersuchung jedoch nur als schnell trocknender, nach Moschus riechender Fleck offenbart. Wird Girta auf ihr Tun angesprochen, zeigt sie ein breites, schuld bewusstes Grinsen und erklärt den Helden, dass sie dem armen, hässlichen Ding nur etwas Gutes tun

DER PLAN DES SHURRAZ GELBKRALLE

Als junger Schamane der Zholochai erlebte Shurraz den Orkensturm auf das Svelltall hautnah mit. Heute, fast zwanzig Jahre später, zweifelt er an dem Erreichten. Statt die erbärmlichen Glatthäute unter die Knote zu nehmen, verfallen immer mehr Angehörige seines Volkes ihren Sitten und Gebräuchen. Die Besatzung des Svelltalles hat sie in seinen Augen fett und schwach gemacht. Sogar zu abscheulichen Paarungen mit den Weibern der Glatthäute ist es gekommen. Mit Tairachs Hilfe will er seine verweichlichten Stammesgenossen auf den Weg Brazoraghs zurückführen oder sie vernichten, um das Volk rein zu halten.

Vor einigen Jahren fand Shurraz einen Weg, sich eine größere Zahl Sumpfranzen untertan zu machen. Allerdings erwiesen sich die normalen Exemplare als ungeeignet für seine Pläne. Versuchte er, sie gegen größere Bedrohungen zu hetzen, so siegte ihre natürliche Feigheit über seine Kontrolle und die Tiere flohen. Nur eine einzige Ranze widerstand dem Fluchtinstinkt. Bald kam Gelbkralle hinter ihr Geheimnis: Es handelte sich um einen unglücklichen Menschen, der sich an einem Morgendornstrauch gestochen und dadurch verwandelt hatte. Der Schamane sah in dieser Begegnung einen Fingerzeig Tairachs und erforschte, wie er sich dieses Wissen zunutze machen könnte. Nach vielen Ausflügen in die Geisterwelt und nicht minder vielen Opferungen Unglücklicher an die Morgendornsträucher entdeckte Shurraz ein Ritual, mit dem er die verwandelten Sumpfranzen rufen und ihnen Befehle erteilen konnte (eine Verknüpfung von OGERRUF, hier RANZENRUF, siehe **WdZ 161**, und HERR ÜBER DAS TIERREICH, siehe **WdZ 165**, LC 72).

Als geeignetste Opfer erschienen ihm die Halborks des Umlandes. Einerseits kräftig, andererseits etwas langsamer im Denken, wurden aus ihnen die stärksten und willfährigsten Ranzen. Da sie bei Menschen und Orks gleichermaßen ungeliebt sind, forschte niemand genauer nach, als Shurraz begann, die Mischlinge zu entführen. Oft waren die Zieheltern froh, dass die Missgeburt endlich 'davongelaufen' war. Seit einiger Zeit hilft ihm die norbardische Händlerin *Girtinka Orleff*. Zumeist betäubt sie die Opfer mit Schlafgift und schafft sie dann in ihrem Wagen davon. Dafür erhält sie von dem Ork einen Teil der Beute aus seinen Überfällen.

Mit dieser Horde verfolgt Gelbkralle verschiedene Ziele. Besondere Priorität hat im Moment der Druide Wulf. Ein Besuch in der Geisterwelt offenbarte Shurraz, dass der Sumudiener den ersten Morgendornstrauch hütet. Diese Pflanze könnte Ranzen erschaffen, die stärker sind als alle zuvor. Mit ihnen wäre es ein Leichtes, die verweichlichten Orks des Svelltalles aufzurütteln und die verhassten Menschen wieder zu dem zu machen, was sie sein sollten: Sklaven und Diener der Orks.

Um ihn loszuwerden, will der Schamane Wulfs eigenes Volk gegen ihn ausspielen. Durch die Überfälle seiner Ranzen schürt er den Hass auf den Diener Sumus und den Aberglauben der Bevölkerung. Er hofft, dass sich der Zorn der Menschen in einer Jagd auf den Druiden entlädt und sie ihm schließlich den Garaus machen.

Am Tag der Ankunft der Helden holt Shurraz zum bisher größten Schlag aus. Er schickt seine gut drei Dutzend Ranzen zu einem Überfall in die Stadt, wo sie die Halborks entführen sollen, die Girta zuvor mit einem Lockstoff markiert hat. Außerdem gilt der Angriff dem Lager der Orks. Dort sollen die Ranzen möglichst viel Unheil anrichten und ihnen zeigen, zu was für jämmerlichen Gestalten sie verkommen sind. Bevor Girta am nächsten Tag Gashok in Richtung Lowangen verlässt, verrät sie den Orks, dass ein zaubermächtiger Mensch im Sumpf die Ranzen auf das Lager gehetzt hat, um die Besitzer zu vertreiben.

Mit diesem Plan hofft der Schamane zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Die Orks sollen aus ihrer Trägheit erwachen und den sanftmütigen Umgang mit den Menschen aufgeben. Das wiederum würde die Gashoker dazu nötigen, sich schnellstmöglich um den Druiden zu kümmern – vorzugsweise mit Mistgabeln und Fackeln.

wollte. Es sei zwar ein billiges Parfum, aber es habe auch ihr schon umwerfende Erfolge beim anderen Geschlecht beschert. Daraufhin bricht sie in schallendes Gelächter aus. Nachdem sie sich mit einem weiteren Schluck Selbstgebrannten gestärkt hat, verlässt Girta den *Wilden Mann* und sucht die Stellmacherei Halbbaum auf. Dort lässt sie ihren Wagen reparieren und kennzeichnet auch Marten, den Sohn der Stellmacherin, mit dem Lockstoff.

DIE ABENDANDACHT

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden sich entschließen, an der Abendandacht der Dualisten teilzunehmen – sei es aus reiner Neugier oder weil es die einzige Möglichkeit ist, einem Zwölfgötterdienst beizuwohnen. Sollten sie das nicht tun, werden sie durch Hilferufe auf das Geschehen vor der Stadt aufmerksam.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist Abend geworden im Svellttal. Im Westen schickt sich die rotglühende Praiosscheibe an, hinter den Blutzinnen zu versinken. Auf einem Feld vor der Stadt haben sich die Dualisten versammelt, um gemeinsam Praios zu huldigen. Mit einer Glocke ersetzt der Vorbeter die üblichen Gongschläge des Gottesdienstes. Im Glühen des Abendrots predigt er vom Fleiß der Gläubigen. Davon, wie sie sich den harten Prüfungen des Herrn stellen, um sich einen Platz in seinem Paradies zu erarbeiten und nicht in die Fänge seines dunklen Bruders Boron zu geraten. Mit fester Stimme erinnert er daran, dass Trunksucht, Völlerei oder Wollust Wege in den Abgrund sind. Schließlich erhebt er seine Stimme: "Am schlimmsten ist jedoch der Fluch, den die verfemte Mada uns Menschen bringt! Er ist die größte Versuchung überhaupt, denn er verleiht die Macht, Dinge zu tun, die keines Sterblichen Hand vollbringen sollte. Praios belohnt nur, was wir mit eigener Hände Werk und Kraft unseres Glaubens erreichen. Nur, wenn wir dem Madafluch abschwören und seinen Versuchungen nicht erliegen, können wir einen Platz an Praios' Tafel erlangen. Einfach ist der Weg der Zauberei, doch am Ende warten nur die schwarzen Pfuhe des finstren Boron!"

In diesem Moment durchschneidet ein unmenschliches Kreischen die Luft.

Die Andacht dauert bis zu diesem Augenblick gut eine halbe Stunde, in deren Verlauf es langsam dunkel wird. Helden, die sich nicht mit vollem Eifer dem Gottesdienst widmen, können in dieser Zeit schon einige Beobachtungen machen:

- Recken mit *Gefahreninstinkt* bekommen bei gelungener Probe eine Gänsehaut. Etwas kommt aus dem Westen näher.
- *Herausragendes Gehör* oder *Sinnenschärfe* +5 lassen Helden immer wieder affenartiges Kreischen in der Ferne wahrnehmen. Haben sie schon einmal kampfbereite Sumpfranzen erlebt oder bestehen sie eine *Tierkunde*-Probe +5, so können sie die Laute richtig zuordnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unruhe kommt unter den Dualisten auf, als sie sich nach der Ursache des Kreischens umsehen. "Dort!" Vor der letzten Glut der Praiosscheibe zeichnet sich eine Gestalt auf dem nahen Hügel ab. Schreckensrufe erklingen, als die Menschen der schwarzen Silhouette ansichtig werden. Hörner ragen aus dem Kopf der breitschultrigen Gestalt. Stumm beobachtet sie die Menschen und die Stadt. Plötzlich hebt sie einen Stab und winkt damit wie zum Angriff. Sofort springen Dutzende gedrungene Wesen auf und stürmen in Richtung Stadt – genau auf euch zu!

Bei der Gestalt handelt es sich um den Orkschamanen Shurraz Gelbkralle. Als Druide verkleidet, hetzt er seine Sumpfranzen gegen die

Stadt. Unter den Dualisten bricht heillose Panik aus. Alles stürzt zurück zum Stadttor, während die Ranzen kreischend näher kommen.

Die Entfernung zum Hügel verschafft den Helden etwa 20 KR Zeit, in denen sie sich auf den Angriff vorbereiten können. Dann brechen die ersten Ranzen aus dem Gebüsch, attackieren die Nächststehenden und verschwinden immer wieder im Schutz der Dämmerung. Im abendlichen Zwielflicht sind die Tiere nur schwer zu erkennen (AT/PA -2; -1 bei *Dämmerungssicht*; keine Abzüge bei *Nachtsicht*). *Tierkundlern* (TaW 5+) fällt auf, dass die Ranzen ungewöhnlich groß und kräftig sind (Kampfwerte siehe rechts).

Sollten die Helden versuchen, den Fremden zu ergreifen, haben sie schlechte Karten. Zum einen ist er etwa eine halbe Meile entfernt und zum anderen treffen sie unterwegs auf Ranzen, die sie aufhalten. Ein Magier mit TRANSVERSALIS kann sich zwar schnell genug auf den Hügel teleportieren, wird dort aber sofort von zwei Ranzen attackiert, so dass Shurraz unerkannt fliehen kann.

SZENEN EINES ÜBERFALLS

- Am Stadttor entsteht Tumult, denn die Orkwächter denken gar nicht daran, die Dualisten ohne Zahlung des Götterhellers in die Stadt zu lassen. Mit höhnischen Kommentaren über verweichlichte Glatthäute, die sich nicht einmal gegen feige Affen zur Wehr setzen können, kassieren sie in aller Seelenruhe ab und halten die Menge mit vorgehaltenen Speeren auf Abstand.
- Etlichen Bürgern dauert dies zu lang und sie stürzen in die Dunkelheit links und rechts des Tores davon, um durch eine der vielen Lücken in der Stadtmauer zu klettern. Schon bald kann man Schreie hören, die davon künden, dass diese Unglücklichen ebenfalls angegriffen werden. Eilen die Helden ihnen nach, stoßen sie schnell auf einen von vier Ranzen eingekreisten Dualisten.
- Die Stadt bietet nur trügerische Sicherheit, denn die Ranzen dringen ebenfalls durch Mauerlücken ein und hetzen nun die Bürger durch die Straßen. Dabei erklimmen sie niedrige Dächer, um von dort auf Fliehende hinabzuspringen.
- Bald gerät auch der Rest der Stadt in Panik. Verängstigte Bürger verbarrikadieren sich in ihren Häusern oder irren auf der Suche nach Angehörigen durch die finsternen Gassen.
- Als schließlich im Lager der Orks Feuerschein den Nachthimmel erleuchtet und ein Alarmhorn geblasen wird, ist das Chaos perfekt. Die Wachen an den Stadttoren eilen zu ihren Zelten und geben den Weg frei. Dadurch können aber auch die Sumpfranzen die Stadt mit ihrer Beute ungehindert verlassen (siehe **Die Entführung**).

DIE ENTFÜHRUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von überall hört ihr Schreie, Splittern von Glas und Brechen von Holz. Im Osten erhellen Flammen flackernd die Nacht und über allem dröhnt das Alarmhorn der Orkgarnison. Es scheint, als wären die Niederhöllen selbst über Gashok hereingebrochen. Im Dunkel der Gassen ist kaum zu erkennen, ob die huschenden Schatten panische Bürger oder klauenstarrende Untiere sind. Noch überlegt ihr, wohin ihr euch als nächstes wenden sollt, da hört ihr ein dumpfes Stöhnen. Keine zehn Schritte von euch entfernt biegen drei Gestalten um eine Ecke. Mit sich schleppen sie ein menschliches Bündel. Verdutzt halten sie inne, als sie euch bemerken – steht ihr doch zwischen ihnen und dem Weg aus der Stadt.

Bei den Gestalten handelt es sich um Sumpfranzen, die die Schankmaid Hitta wegschleppen. Da sie mit ihrer Beute nicht über die Dächer flüchten können, fallen sie die Helden an, um sie in die Flucht zu schlagen.

3 Sumpfranzen

Schulterhöhe: 8 Spann

Gewicht: 70 Stein

Biss / Krallen: INI 8+1W6 AT 9 PA 5 TP 1W6+2 DK H

LeP 30* RS 2 KO 16 KK 12 GS 8 WS 8

AuP 40 MR 3/4 GW 6

Besondere Kampfregeln: Gelände (Sumpf), Gezielter Angriff/Verbeißen, Anspringen (2), Verbeißen

*) sinkt die LE unter 8, so versuchen die Ranzan zu fliehen.

Wer schon einmal mit Ranzan zu tun hatte, wird schnell merken, dass diese Exemplare ungewöhnlich gezielt kämpfen und erst fliehen, wenn sie zu sterben drohen. Die drei versuchen sogar solange ihre Beute aus der Stadt zu bringen, bis die erste von ihnen erschlagen wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem lauten Kreischen bricht die Ranze unter dem letzten Hieb zusammen. Noch einmal bäumt sie sich auf und versucht nach euch zu schnappen. Dann scharren die zersplitterten Klauen kraftlos über das Pflaster und das struppige Geschöpf bleibt liegen. Doch kaum ist es verendet, kommt erneut Bewegung in das erschlafte Wesen. Unnatürliches Knirschen und Knacken jagt euch eine Gänsehaut über den Rücken. Als würden ihn Riesenhande kneten, windet und verformt sich der Leib. Immer schneller bewegt er sich, bis er nur noch ein zuckender Schemen ist. Dann, im Augenblick eines Lidschlags, er stirbt die Bewegung. Ihr traut euren Augen kaum. Was nun vor euch liegt, ist keine tote Sumpfranze, sondern der verdreckte, nackte Körper eines jungen Halborks.

Um den erschreckenden Anblick der Verwandlung zu ertragen, ist eine Probe auf *Selbstbeherrschung* +3 nötig. Wer scheitert, übergibt sich von Abscheu übermannt. Auf die beiden verbliebenen Sumpfranzan hat die Verwandlung eine ähnliche Wirkung: Sie jagen panisch davon.

Die Untersuchung des Leichnams zeigt, dass er völlig verwahrlost ist. Seine Haare wurden seit Monaten nicht mehr geschnitten. Finger- und Fußnägel sind zersplittert und die Haut weist überall frische Kratzer oder verheilte Narben auf. Wird der Halbork mit einem BALSAM ins Leben zurückgerufen, kann er sich an die letzte Zeit kaum noch erinnern. Er ist nicht in der Lage, den Helden Informationen über Shurraz und dessen Pläne zu geben.

Bei dem Opfer der Ranzan handelt es sich um die Halborkin Hitta. Sie berichtet, dass sie gerade dabei war, die Läden zu schließen, als plötzlich eine zottige Gestalt durch das Fenster gesprungen kam und sie zu Boden warf. Sie verlor das Bewusstsein und kam erst jetzt wieder zu sich. Sobald das Mädchen den Toten erblickt, bricht es in Tränen aus. Es ist Dabberd, der Sohn der Müllerin, der vor über einem Jahr verschwand.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wir haben wirklich geglaubt, dass sie weggegangen sind – in den Süden, wo es besser sein soll ..." Sie wirft einen verzweiferten Blick auf den toten Jungen: "Aber offensichtlich hatte Girta Recht, als sie meinte, der Schwarze Wulf hätte die Orkbälger geholt. Wahrscheinlich ist kein einziger von ihnen entkommen. Er hat sie alle in Bestien verwandelt!"

Bleich und mit zitternder Stimme wendet sich das Mädchen an euch: "Bitte, ihr müsst das beenden! So viele von uns sind verschwunden und niemanden hat es gekümmert. Mancher war sogar froh darüber. Aber beten wir nicht zu den gleichen Göttern? Haben wir es verdient, zu solchen Ungeheuern gemacht zu werden?"

Die Entscheidung, sich der Sache anzunehmen, dürfte nicht schwer fallen. Auch Helden, die für Halborks nichts übrig haben, sollten erken-



nen, dass die Sumpfranzan eine erhebliche Gefahr darstellen. Während des Überfalls wurden ein Mensch getötet und mehrere schwer verletzt. Niemand weiß, wie viele dieser Untiere es gibt und welche Ziele ihr Herr verfolgt. Hitta teilt den Abenteurern gern mit, was sie über den Druiden Wulf und die Vermissten zu wissen glaubt:

- Wulf lebt irgendwo in den Altsveltsümpfen. Seinetwegen meiden die Jäger und Kräutersammler die Sümpfe. (Wahr: Der Druiden vertreibt die Leute, damit sie den Morgendornsträuchern nicht zu nahe kommen.)
- Die Einzige, die unbehelligt in den Sümpfen gehen kann, ist Marja, die Kräuterfrau von der Einsiedelei am Nordrand des Sümpfes. (Wahr: Sie ist die Tochter des Druiden.)
- Die Entführungen begannen vor vier Jahren. Damals erschien Wulf zum Entsetzen der Gashoker am helllichten Tage in der Stadt, wanderte schweigsam und mit finsternem Blick durch die Straßen und verschwand so plötzlich, wie er gekommen war. In der Nacht darauf muss er Thorstor, den Sohn des Böttchers, geholt haben, denn der war am Morgen spurlos verschwunden. (Wahr: Wulf holte Thorstor und nahm ihn als seinen Zögling an. Allerdings entführte er ihn nicht, der Halbork folgte ihm freiwillig.)
- In der Woche darauf berichtete die narbige Girta, sie habe Wulf und Thorstor bei Marjas Einsiedelei gesehen. Die Einwohner Gashoks waren über den Raub des Kindes zwar aufgebracht, aber da es sich nur um einen Orkbastard handelte, sprachen sie Dank zu den Zwölfen, dass sie die eigenen Kinder verschont hatten. (Wahr:)
- Zwei Jahre später verschwanden weitere Halborks, mal einzeln, mal mehrere und stets nachts. Irgendwann kam das Gerücht auf, sie wären in den Süden davongelaufen. Jetzt ist natürlich klar, dass Wulf sie in Bestien verwandelt hat. (Teilweise wahr: Nicht Wulf entführte sie, sondern Girta im Auftrag Shurraz Gelbkralles.)

DER DRUIDE IM SPIEGEL DER GESELLSCHAFT

Für die meisten Menschen endet die Welt fünf Meilen hinter der Dorfgrenze am finsternen Waldrand. Die Wildnis ist für sie ein gefährlicher und unbekannter Ort. Schnell fragen sie sich, was denn dieser Einsiedler dort draußen bei all den Räubern, Ungeheuern und Dämonen treibt. Ist er gar selbst ein Ungeheuer oder ruft er sie womöglich herbei? Ein solch unerklärlicher Mensch dient schnell als Sündenbock für Krankheiten, Missernten oder verheerende Unwetter – noch dazu, wenn er Mada-verflucht ist.

Viele Druiden tragen nicht gerade dazu bei, dieses Bild zu verbessern. Rigoros vertreiben sie Eindringlinge aus 'ihrem' Wald: Holzfäller sehen sich rasenden Wildschweinen gegenüber, Köhler werden zum Tanz gezwungen und Prospektoren stürzen vor Panik schreiend durchs Gehölz. Und das sind noch die 'sanfteren' Methoden, mit denen Druiden Waldfrevler strafen. Kein Wunder also, wenn so mancher Aventurier Unbehagen verspürt, weil ein Druiden in seiner Nähe lebt.

Da hilft es wenig, dass der Sumudiener als Kräuterkundiger und Heiler oftmals die einzige Anlaufstelle bei Krankheiten oder Verletzungen ist. Schnell vergisst der Bauer, wie der finstere Unhold erst im letzten Jahr den eiternden Sensenschnitt in seinem Bein geheilt hat. Darüber hinaus halten sich hartnäckig Geschichten von entführten Kindern – vor allem weil sich einige Druiden tatsächlich auf diese Weise ihre Lehrlinge suchen. Einzig in abgelegenen Regionen wie Andergast, wo die Sumudienner ein wichtiger Teil der Dorfbewölkerung sind, kehrt sich das Bild um. Dort werden sie als Mittler zu den Geistern des Waldes, aber auch zu den Göttern gesehen und genießen Respekt und Ansehen.

Bedeutung für den Spieltisch: Ein Druiden-Spieler sollte sich bewusst sein, dass er einen Charakter spielt, dem man mit Misstrauen begegnet, sobald er sich zu erkennen gibt. Außerdem reagieren die meisten Aventurier nicht entzückt, wenn man ihnen ketzerische Lehren von Sumu predigt oder anfängt, den Dorfschmied darüber zu belehren, dass sein Handwerk ein Frevel ist. Mit diesem Verhalten sorgt der Druiden im besten Falle für Unverständnis und im schlimmsten für einen Inquisitionsprozess.

Die erste Lehre für einen Spieler-Druiden sollte sein, dass er anderen seine Ansichten zu Bergbau, Metallhandwerken oder Waldfreveln nicht aufzwingen kann. Vor allem im Zusammenspiel mit einer Gruppe sollte er sowohl andere Denkweisen als auch das metallene Eigentum seiner Kameraden akzeptieren lernen.

Je extremer der Druiden seine Ansichten nach außen vertritt, desto schneller mag er als Mitglied einer *Randgruppe* behandelt werden oder sich den Nachteil *Gesucht* einhandeln. Beides kann er auch als Anlass für seine Wanderschaft nehmen.

AUFBRUCH IN DEN SUMPF

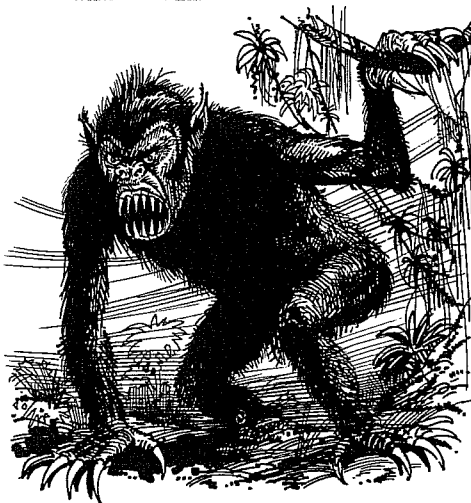
Mit den Informationen, die sie bis jetzt haben, sollte es für die Helden das Naheliegendste sein, in den Sumpf aufzubrechen, um dort nach Wulf zu suchen. Die erste Anlaufstelle ist vermutlich Marjas Einsiedelei, denn dort wurde der Druiden schon mehrfach gesehen – zuletzt vor zwei Tagen von der narbigen Girta. Außerdem ist die Kräuterrfrau die Einzige, die der Druiden in seiner Nähe duldet. Es ist also anzunehmen, dass sie etwas über seinen Aufenthaltsort weiß oder Kontakt zu ihm aufnehmen kann. Den Weg dorthin können die meisten Einwohner

Gashoks erklären: nach Westen, etwa zwanzig Meilen auf dem Karrenpfad nach Tiefhusen, dann zweigt bei der gespaltenen Buche ein Pfad in südlicher Richtung ab. Diesem sollen die Helden folgen, er führt über einen Knüppeldamm direkt zum Ziel. Leider hat sich der Damm vor einigen Jahren gesenkt und ist nur beschwerlich zu passieren.

Die narbige Girta benutzt mit ihrem Wagen einen kaum erkennbaren, aber besser erhaltenen Weg, der weiter westlich vom Tiefhusener Karrenpfad abzweigt. Dessen Lage behält sie jedoch für sich, um als Einzige mit Marja Geschäfte machen zu können.

Ein Führer ist nicht zu finden. Jeder Jäger lehnt ab, sobald er hört, dass die Helden den Schwarzen Wulf im verwunschenen Sumpf suchen wollen. Dort haust nicht nur der Druiden, sondern auch Rannen, Waldspinnen, Oger, Hexen, Schwarznecker und weiß Firun was noch! Zwar soll es dort auch jede Menge Biber, Fischotter und heilkräftiges Kraut geben, aber das wiegt die Gefahren bei weitem nicht auf. Praktisch jeder, den man fragt, kennt irgendeine Sage oder Legende:

- In den Sümpfen lebt der alte *Klopfer Breitschwanz*, der König der Biber, in einem Damm aus purem Gold. Wer ihn findet, darf sich einen Stamm daraus mitnehmen.
- Vorsicht sollte man vor donkbewachsenen Sumpfaugen walten lassen. Darin hausen Schwarznecker, Ausgestoßene des Neckervolkes. Sie sind so hässlich, dass sie sich im Morast verstecken müssen. Jeder, der sie erblickt, wird in die Tiefe gerissen, damit er nicht von ihrem abstoßenden Äußeren berichten kann. (Diese Geschichte geht auf unvorsichtige Pflanzensammler zurück, die in Sumpflöcher stürzten. Auch Sichtungen von Grubenwürmern und Zwergkrakenmolchen haben dazu beigetragen. Siehe **ZBA 82** und **124**.)
- Es gibt einen Wald, in dem Spinnen hausen, die ihre Netze aus Nebel weben. Der Wanderer bleibt ohne Vorwarnung darin hängen und wird zum Fraß der Untiere. (Die Netze von Waldspinnen sind im Nebel oft nur schlecht zu sehen.)
- Tief im Sumpf wächst der legendäre Schwarze Morgendorn. Er ist die Ursache, aber auch das Heilmittel für viele Krankheiten. Seine Wurzeln reichen durch den ganzen Sumpf, und sämtliche Morgendornsträucher sind seine Schösslinge.
- Wer das tiefste Sumpfloch findet, muss darin eine Eichel pflanzen. Daraus erwächst in drei mal drei Tagen ein Schratbaum, der seinem Schöpfer sieben Jahre lang dienen muss.
- Die Moskitos des Sumpfes saugen kein Blut, sondern fressen Seelen. Um sie zu vertreiben, muss man fein gemahlene Steinsalz in den Schwarm werfen. Dadurch werden sie in die Tiefe gezogen. (Es gibt einige Schwärme Borbarad-Moskitos, die ihren Opfern Erinnerungen aussaugen. Salz hilft leider gar nicht, dafür aber rauchende Fackeln, Moskitonetze, Egelschreck und Mirbelstein.)
- Wer einen Morgendornstrauch berührt / erblickt / ausreißt / sich an seinen Stacheln sticht, verwandelt sich in eine Sumpfranze. (Nur wer sich nachts an den Stacheln verletzt, verwandelt sich.)



Die Helden sollten sich gut vorbereiten und einen mehrtägigen Aufenthalt im Sumpf einplanen. Es empfiehlt sich, Proviant, Wasser, Fackeln und Seile mitzunehmen.

Hohe Schaftstiefel und Lodenmäntel schützen gegen Nässe und Kälte, sind aber schon in trockenem Zustand eine wahre Last. Sobald sie einmal durchweicht sind, bekommt man sie nur noch an einem großen Feuer trocken. Gegen den Regen sind breitkrempige Lederhüte sehr nützlich. Lange Wanderstecken helfen, Sumpflöcher rechtzeitig zu erkennen, können aber unterwegs gebrochen werden.

II. IN DEN ALTSVELLTSÜMPFEN

Solange sich die Helden auf dem Karrenpfad nach Tiefhusen befinden, passiert nichts Dramatisches. Haben sie ihren Marsch am Morgen begonnen, erreichen sie nachmittags den Abzweig an der gespaltenen Buche.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Pfad schlängelt sich durch das Gras und ist streckenweise kaum zu erkennen. Es kommt wohl selten jemand hier entlang. Hinter euch könnt ihr noch immer die große Buche mit dem vom Blitz gespaltenen Stamm ausmachen, obwohl sie schon mehrere Meilen zurück liegt.

Vor euch dagegen scheint der Nebel wie eine dichte Wand über dem Boden zu liegen. Nur ab und an ragt ein Schatten hervor. Neben dem Pfad hat jemand einen Pfahl in den Boden gerammt, an dem schaurig klappernd Schädel baumeln. Die Botschaft ist eindeutig: "Kehr um, Wanderer!" Direkt dahinter beginnt ein Knüppeldamm, der in den Nebel führt.

Je nachdem, wie viele Geschichten Sie den Helden mit auf den Weg gegeben haben, sollten Sie sie hier auf eventuell vorhandenen *Aberglauben* proben lassen. Schlägt dieser an, so ist der Charakter zwar nicht am Weitergehen gehindert, wälzt aber die schaurigen Sagen im Kopf, was ihn entsprechend unaufmerksam macht: Bis zur Einsiedelei sind alle seine Proben um den halben *Aberglauben*-Wert erschwert.

Bei näherer Betrachtung (*Tierkunde* +6) erweisen sich die Schädel als die von Sumpfranzen. Sie hängen schon sehr lange dort, haben sie doch inzwischen Vögeln als Nistplatz gedient und eine dicke Behaarung aus Moos angesetzt. Wulf stellte den Pfahl vor vielen Jahren auf. Er soll als Warnung und Abschreckung dienen.

Der Knüppeldamm ist schon etwas betagter und schlecht gepflegt. Alle zwanzig Schritt stehen Pfähle, um seinen Verlauf zu markieren. Unglücklicherweise sind etliche von ihnen so stark verrottet, dass große Lücken zwischen ihnen klaffen.

DIE TOCHTER DES DRUIDEN

Seit sie aufgebrochen sind, lässt Shurraz die Helden durch seine Sumpfranzen verfolgen. Sie sollen die Menschen weiter anstacheln, damit diese auch ganz sicher den Wächter des Morgendorns beseitigen. Außerdem befiehlt er ihnen, die Einsiedelei zu bedrängen. So kommen die Abenteurer gerade rechtzeitig, um Marja vor den Kreaturen zu schützen. Durch diesen mutigen Einsatz wird Wulf auf die Helden aufmerksam, ist es doch seine Tochter, deren Leben sie gerettet haben.

AUF DEM KNÜPPELDAMM

Der Weg über den Knüppeldamm ist streckenweise gefährlich, sollte der Gruppe aber keine allzu großen Probleme bereiten – sofern sie einigermaßen umsichtig vorgeht. Es empfiehlt sich, mit etwas Abstand hintereinander zu laufen, so dass nur der Vorderste in den Sumpf stürzen kann. Außerdem ist es sinnvoll, sich anzuseilen. Im dichten Nebel ist das Tasten mit einem Stecken eine gute Idee, vor allem sobald der Knüppeldamm im Schlamm verschwindet, der auch die Markierungspfähle verschlungen hat.

Lassen Sie sich beschreiben, welche Maßnahmen Ihre Abenteurer ergreifen und in welcher Reihenfolge sie gehen. Proben auf *Wildnisleben* können ihnen dabei helfen, fehlende Vorsichtsmaßnahmen zu erkennen.

DER VERSCHWUNDENE WEG

Da sich niemand um den Erhalt des Pfades kümmert, ist er im Laufe der Jahre immer tiefer eingesunken. An dieser Stelle hat er sich auf einer Strecke von zweihundert Schritt so weit gesenkt, dass er am tiefsten

Punkt von gut drei Spann Schlamm bedeckt ist. Dennoch ist der Pfad passierbar. Man muss sich nur durch den schmatzenden Morast kämpfen und versuchen, nicht von den versunkenen Knüppeln abzukommen. Zum Glück für die Helden sind die Markierungspfähle an dieser Stelle noch vorhanden, so dass sie sich an ihnen orientieren können. Um den Knüppeldamm nicht zu verlieren, sind Proben auf *Sinneschärfe* (*Tastsinn*) +5 und *Orientierung* erforderlich. Bei Verwendung eines Steckens entfällt der Aufschlag und $TaP^*/3$ aus den *Orientierungs*-Proben können zum Ausgleich benutzt werden. Misslingt eine Probe, so rutscht der Held am glitschigen Rand des Damms ab. Er kann sich nur durch eine gelungene *Körperbeherrschungs*-Probe, erschwert um die fehlenden Punkte, vor einem Sturz in den Sumpf bewahren. Misslingt das Ertasten des Weges um mehr als 7 Punkte, so ist der Sturz unvermeidlich. Verlangen Sie die Proben für je fünfzig Schritt des versunkenen Damms.

SCHREIE IM NEBEL

Während sich die Helden durch den Sumpf tasten, werden sie zu allem Überfluss von den Ranzen Gelbkralles bedrängt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Voller Konzentration tastet ihr euch den versunkenen Pfad entlang. Schon ein falscher Tritt kann fatale Folgen haben. Plötzlich wird euch klar, dass etwas nicht stimmt. Nur das Rascheln eurer Kleidung und das Quatschen des Morastes an euren Stiefeln sind zu hören. Sonst herrscht gespenstische Stille. Die völlige Abwesenheit von Geräuschen fesselt eure Aufmerksamkeit.

Alarmiert blickt ihr euch um, doch in den dichten Schwaden ist nichts zu erkennen. Da durchschneidet ein Kreischen die Stille, seltsam dumpf und ein ganzes Stück entfernt. Dieses Geräusch habt ihr schon einmal gehört: gestern Abend, kurz vor dem Angriff der Sumpfranzen! Phex sei Dank ist die Bestie wohl einige Meilen weit weg.

Die Richtung, aus der das Kreischen kam, ist durch den Nebel schwer zu bestimmen. Nur eine *Orientierungs*-Probe +8 verrät, dass es aus der Nähe der Einsiedelei gekommen sein muss. Lassen Sie die Helden kurz beratschlagen, wie sie vorgehen wollen. Sobald sie sich entschließen, weiter zu marschieren, passiert Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erneut ertönt das Kreischen einer Ranze im Nebel. Diesmal in eurer unmittelbaren Nähe! Keine zehn Schritt vor euch geraten die Schwaden in Wallung und eine gedrungene Affengestalt wird sichtbar. Mit rot funkelnden Augen bleibt sie hocken. Da kreischt es auch hinter euch! Eine weitere Ranze erscheint aus dem Zwielficht und versperrt den Rückweg.

Nach wenigen Augenblicken gesellt sich zu den beiden Ranzen jeweils eine weitere. Die Tiere bleiben auf dem Weg hocken und greifen erst an, wenn sich die Helden nähern. Sie stellen sich keinem direkten Gefecht, sondern springen vor, attackieren und ziehen sich sofort wieder zurück. Dabei bewegen sie sich mit traumwandlerischer Sicherheit auf dem versunkenen Damm.

Auf dem zwei Schritt breiten Pfad können höchstens zwei Helden nebeneinander kämpfen. Alle *Ausweichen*-Aktionen sind um 4 Punkte erschwert. Im knietiefen Morast ist der PA-Wert der Helden um 2 gesenkt, es sei denn, sie verfügen über die SF *Kampf im Wasser*. Für die Ranzen verwenden Sie bitte die Werte von oben (siehe S. 57). Sobald eine von ihnen ernsthaft verwundet wird, ziehen sie sich zurück. Den

Helden dürfte bewusst sein, dass es sich bei den Tieren um verzauberte Halborks handelt. Es sollte ihnen nicht allzu leicht fallen, sie zu erschlagen.

Nach der Flucht der Ranzen ist noch immer Lärm aus der Ferne zu hören. Offenbar wird auch dort jemand von den Untieren bedrängt.

DIE EINSIEDELEI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inzwischen ist das Kreischen vor euch deutlich zu vernehmen und nun könnt ihr auch eine Frauenstimme hören: "Haut ab, ihr Biester!"

Darauf folgt das Surren eines Pfeils. Eine Ranze jault schmerz erfüllt auf, doch ein halbes Dutzend weitere übertönt sie mit zornigem Geheul. Eine Tür wird zugeschlagen. Kurz darauf prallt etwas dumpf gegen das Holz. Enttäuschtes Brüllen begleitet das Scharren von Krallen.

Als ihr weiter vordringt, schälen sich Konturen aus dem Nebel. Zwischen zwei riesigen Boronsweiden, deren Zweige traurig bis auf den Boden herabhängen, könnt ihr jetzt eine Kate aus Feldsteinen erkennen. Mit den verrammelten Fenstern macht sie einen trutzigen Eindruck.

Überall seht ihr Ranzen, die ihren Unmut an der kleinen Einsiedelei auslassen. Sie reißen Gemüse aus dem Boden, werfen damit das Haus und versuchen eine schon arg zerfledderte Vogelscheuche gänzlich zu zerreißen. Auch auf dem Reetdach hocken drei von ihnen und zerren an den Schilfbündeln, während eine sogar am qualmenden Schornstein zu Gange ist.

Die Helden sind noch fünfzig Schritt von dem kleinen Haus entfernt, das von zwei Dutzend Ranzen belagert wird. Das Gelände ist leicht erhöht, so dass hier keine Gefahr durch Sumpflöcher droht. Kaum greifen sie in die 'Belagerung' ein, wendet sich der Zorn der Affen gegen die Abenteurer.

Von überall stürzen die struppigen Biester hervor und gehen mit gefletschten Zähnen auf sie los. Mehr als die Hälfte der Ranzen sind normale Tiere, die ebenfalls unter der Beherrschung Shurraz' stehen. Senken Sie für sie AT, PA und KK je um 1, die WS um 2 und die LeP um 5. Sie fliehen, sobald sie eine Wunde erleiden oder nur noch die Hälfte ihrer Lebenspunkte haben. Für Wurfgeschosse haben alle Ranzen FK 12 und richten 1W6 TP(A) (Kohlkopf) bis 1W6+3 TP(A) (großer Kürbis) an. Sobald ein Held kampfunfähig zu Boden geht oder die Hälfte der Ranzen ausgeschaltet ist, geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist wie verhext! Egal, wie viele der Kreaturen ihr in den Sumpf jagt, von irgendwoher scheinen immer wieder neue zu kommen. Ihr blutet nun schon aus etlichen tiefen Kratzern und Bissen. Die Waffen werden immer schwerer in euren Händen. Doch plötzlich verwandeln sich Wut und Angriffslust der Tiere in Schmerz und Panik. Etwas Großes pflügt durch die wilde Horde. Ihr seht borstiges Fell, mächtige Hauer und stampfende Hufe. Sumpfranzen werden beiseite gewirbelt und stieben panisch davon. Es dauert nur wenige Augenblicke, bis der Platz vor dem Haus wie leergefegt ist.

Drei mächtige Keiler haben die Sumpfranzen verjagt. Wulf hat sie mittels TIERGEDANKEN darum gebeten. So schnell, wie sie gekommen sind, verschwinden sie wieder in der Finsternis.

BEI MARJA

Nun, da der Angriff vorüber ist, lädt Marja die Recken ein, ins Haus zu kommen. Sie will sich bei ihnen bedanken und ihre Wunden versorgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das Haus betretet, schlagen euch Wärme und Licht entgegen. Der Geruch von Eintopf und Kräutern hängt in der Luft. Die Einrichtung ist einfach, aber behaglich. Ein mit Fellen bedecktes Bett steht in einer Ecke, an seinem Fußende eine Kleidertruhe. In der Mitte des Raumes steht ein Tisch, darum ein paar Schemel. Am Kamin mit dem prasselnden Feuer gibt es sogar einen alten Sessel, von dessen Sitzfläche euch ein Kater gelangweilt beobachtet. Eine Seite des Raums wird von einem großen Regal eingenommen, in dem säuberlich beschriftete Krüge, Tiegel und Flaschen aufgereiht sind. Unter der Decke hängen große Kräuterbündel zum Trocknen.

Marja weist den Helden eine Ecke, in der sie ihr Gepäck abstellen können, dann holt sie ein paar Decken aus der Truhe, mit der sie sich ein Nachtlager bereiten können. Die Einsiedlerin ist recht wortkarg und direkt. Hin und wieder reagiert sie irritiert auf die Abenteurer – so als hätte sie erwartet, wortlos verstanden zu werden. Die Kräuterfrau hat nur selten Kontakt zu Menschen und verfügt über die Gabe *Tierempathie*. Normalerweise wird sie verstanden, ohne sprechen zu müssen. Schließlich fordert sie die Verwundeten auf, ihre Blessuren zu zeigen. Ihre Behandlung bewirkt, dass die Patienten über Nacht 2W6+6 LeP zusätzlich regenerieren können (1W6+4 aus einem Wirselpasten-Umschlag und 1W6+2 aus der Wundversorgung). Dann verabreicht sie allen einen widerlich schmeckenden Sud aus Joruga-Wurzel und Gulmondblättern, um der Tollwut vorzubeugen. Nach der Behandlung verteilt sie Schüsseln mit Eintopf und blickt die Helden neugierig an: "Nun erzählt mal, was führt euch in diese Gegend?" Sobald ein Held erklärt, dass sie den Schwarzen Wulf suchen, wird Marja gesprächig.

DIE GESCHICHTE VOM SCHWARZEN WULF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Marja streicht sich ein Strähne ihres Haares aus dem Gesicht und nickt: "Den Schwarzen Wulf sucht ihr also?! Für die Leute aus Gashok? Na so was. Nun, vielleicht sollte ich euch eine kleine Geschichte über ihn und die Leute aus Gashok erzählen. Es ist jetzt vielleicht dreißig Götterläufe her, da war der Schwarze Wulf selbst ein Kind Gashoks, Sohn rechtschaffener Eltern. Beten und Arbeiten waren sein Leben und die Zukunft schien für den elfjährigen Burschen schon gemacht, als sich ein besonderes Talent bei ihm zeigte. Kerzen entflamten ohne Zunderzeug, Pflanzen wuchsen schneller und Tiere folgten ihm auf Schritt und Tritt. Den 'Fluch Madas' nannten es die Leute und wollten ihn zum Pfaffen zerren, damit der es ausbrennen möge. Doch der junge Wulf weigerte sich. Wieso wollten die Bürger ihm eine Fähigkeit wegnehmen, mit der sich soviel Gutes bewegen ließe? Eine Fähigkeit, die ihm die Götter selbst gegeben hatten, denn durch Menschenwerk war er sicher nicht daran gekommen! Die ehrenwerten Bürger waren entsetzt. Wie konnte einer der Ihren solche Worte sprechen, sich so ihrem wertvollen Glauben an den Herrn Praios verschließen? Sie schrien und zeterten und befahlen ihm, sich die Gabe ausbrennen zu lassen, doch der Junge blieb standhaft – und ohne seinen Willen wollte auch der Pfaffe nicht. Also sperren sie ihn in einen Stall, wo er bleiben sollte, bis er den Fluch von sich nehmen ließe. Darüber geriet Wulf in Zorn, und die Tiere, sonst lammfromm in seiner Gegenwart, wurden wild und rasend. Schließlich brach ein alter Ochse mit schnaubenden Nüstern durch die Tür des Stalls und tobte durch die Straßen der Stadt. Das war zu viel für die frommen Menschen. Mit Fackeln und Mistgabeln trieben sie das 'Hexenbalg' aus der Stadt hinaus, denn in ihrer Mitte wollten sie es nicht länger haben.

Drei Tage und Nächte irrte der Junge durch das Land und geriet dabei immer tiefer in die Sümpfe, wo er sicherlich bald jämmerlich zugrunde gegangen wäre. Doch Sumu vergisst die Ihren nicht und so wurde er von Arkenhold, einem Druiden jener Tage, gefunden. Der Alte erkannte Wulfs Begabung und nahm ihn als Zögling zu sich. Er lehrte ihn von den Tieren und Pflanzen und unterwies ihn im Glauben an die Mutter. Schließlich, das Kind war inzwischen zum Manne gereift, schickte er ihn hinaus in die Welt. Er sollte von den Menschen lernen, die auch Sumus Kinder sind. Wulf wanderte von Firun gen Praios, von Rahja zu Efferd und lernte. Und je mehr er lernte, desto mehr zog es ihn zurück in die Einsamkeit des Sumpfes, fernab von den Menschen. Auf dem Weg nach Hause gelangte er auch nach Gashok. Die Leute erkannten in dem Mann nicht mehr das Kind von einst und so konnte er sich unter ihnen bewegen. Dabei traf er auf eine junge Frau mit goldenen Haaren und Augen wie zwei Saphiren. Und obwohl Wulf von wildem Äußeren war, fühlten sich beide zueinander hingezogen, wie es bei jungen Menschen oft der Fall ist. Eines führte zum anderen und schließlich war es an der Zeit, beide vor Travia zu vereinen. Doch Gashok wäre nicht die Stadt der Frommen, wenn nicht noch offenbar geworden wäre, wer der junge Mann mit dem vollen schwarzen Barte war. Wieder wurde er mit Schimpf und Schande aus der Stadt gejagt, in der Hoffnung, Schlimmeres verhütet zu haben. Bald aber zeigte sich, dass die junge Frau die Frucht Tsas empfangen hatte. Weh und Zorn überkam die braven Bürger. Mit Steinen und Knüppeln wurde das Mädchen, das sich mit dem finsternen Hexer eingelassen hatte, aus der Stadt getrieben – ungeachtet dessen, dass es Firun war und der Schnee mehr als einen halben Schritt hoch das Land bedeckte. Ein Götterurteil nannten sie das. Wenn es Praios Wille sei, dass sie überlebe, dann werde sie überleben und wenn nicht, dann nicht. Seit jenem Tag fürchten die Gashoker den Schwarzen Wulf, denn noch heute glauben sie, sie hätten seine Frau und sein Kind in den Tod gejagt.

Zum Glück hatte der 'finstere Wulf' die Stadt beobachtet, und so fand er sie halb erfroren im Schnee. Er brachte sie fort von den Menschen und lehrte sie, in der Wildnis zu leben. Dafür schenkte sie ihm eine Tochter. Ein Mädchen, das von der Gabe seines Vaters nicht mehr geerbt hat als die Sprache der Tiere.

Dieses Mädchen bin ich. Der Schwarze Wulf ist mein Vater, also sagt: Was wollt ihr von ihm?"

Spätestens nach dieser Eröffnung sollten die Helden erzählen, weshalb sie den Druiden suchen. Haben sie das schon vor der Geschichte getan, lassen Sie Marjas Frage weg. Eine arkane Untersuchung zeigt, dass sie so magisch wie ein Selemferkel ist.

Informationen Marjas

- Die Einsiedlerin ist irritiert von den Ranzen, da sie überhaupt nicht auf ihren empathischen Sinn reagieren. Über ihr merkwürdiges Verhalten kann sie nicht viel sagen, außer dass es ihren Vater schon seit einigen Monden beunruhigt. Für genauere Erklärungen müssen sie ihn selbst aufsuchen. Niemand sonst kennt sich so gut mit Sumpfranzen und Morgendornsträuchern aus wie er. Auf jeden Fall ist Wulf nicht der Urheber des Überfalls. Er hat den Gashokern längst vergeben.
- Die Morgendornsträucher des Sumpfes können Menschen in Ranzen verwandeln. Wer sich nachts an ihren Dornen verletzt, wird binnen sieben Tagen zu einer der Kreaturen. Wulf ist der Hüter des Morgendorns. Das ist auch der Grund, warum er unbedarfte Wanderer fernhält. Tiefer im Sumpf gibt es ganze Hecken aus Morgendorn. Die Wahrscheinlichkeit, in eine Ranze verwandelt zu werden, nimmt mit jedem Schritt zur Mitte hin zu.
- Die Abenteurer müssen genau dorthin, wenn sie den Druiden finden wollen. Sie selbst kann den Weg nicht weisen, da sie nie so tief in

den Sumpf vorgedrungen ist. Da es keinen festen Pfad gibt, sollen sich die Helden am Morgendorn orientieren: Je näher sie dem Zentrum kommen, desto dunkler werden seine Blüten. Während sie hier am Rand noch gelb sind, färben sie sich zur Mitte hin orange und schließlich violett.

- Auf Fragen nach der narbigen Girta reagiert sie verwundert. Die Norbardin war das letzte Mal vor zwei Monden hier. Einen Streit zwischen ihr und Wulf gab es auch nicht. Schon gar nicht wegen Schlafgift, das er sich leicht selbst herstellen könnte.

Irgendwann kommt der Zeitpunkt, an dem auch die letzte Frage gestellt ist und Marja darauf hinweist, dass es für die Wundheilung besser sei, wenn man nun langsam zu Bett ginge. Zuvor braut sie noch einen Kräutertee, der neben aromatischen Hagebutten und Himbeerblättern auch Tarnelen, Zwölflblatt und Tigermohn enthält. Dadurch steigt die nächtliche Regeneration um einen Punkt und die Helden sind für die nächsten zwei Tage vor Krankheiten gefeit. Der Tigermohn sorgt dafür, dass sie recht bald tief und fest schlafen.

DIE PRÜFUNGEN DES DRUIDEN

Auf dem Weg durch den Sumpf unterzieht Wulf die Helden verschiedenen Prüfungen. Diese dienen nicht dazu, ungeeignete Abenteurer auszuschließen – einen solchen Luxus kann er sich momentan nicht leisten. Sinn der Prüfungen ist es, die Leute, die da kommen, kennen zu lernen. Von daher gibt es kein Richtig und kein Falsch. Es gibt nur Entscheidungen, die etwas über die Personen aussagen, die sie treffen. Wulf interessiert Antworten auf Fragen wie: Sind die Helden geradlinig oder gehen sie gern phexische Pfade? Sind sie gierig oder selbstlos? Brutal, aufopfernd, hilfsbereit, schlau, dumm? Auf diesen Erkenntnissen wird Wulf seinen späteren Umgang mit ihnen aufbauen. Machen Sie sich Notizen über das Verhalten der einzelnen Gruppenmitglieder und lassen Sie Wulf später fragen, warum sie gerade so gehandelt haben.

DIE ERSTE PRÜFUNG: WOLFSTRAUM

Nachdem die Helden eingeschlafen sind, treffen Wulf und sein Zögling Thorstor bei Marja ein. Die Kräuterfrau ist zwar überrascht, hindert sie aber nicht an ihrem Vorhaben. Die beiden nehmen von jedem Gruppenmitglied eine Haarlocke sowie ein paar Tropfen Blut – der Nadel-

DER PLAN DES SCHWARZEN WULFS

Wulf bemerkte vor etwa zwei Jahren, dass ungewöhnlich viele Halborks in Sumpfranzen verwandelt wurden. Durch Beobachtungen entdeckte er einen Orkschamanen, der die Ranzen für seine Zwecke missbrauchte, hinter dem Frevel. Als die Tiere immer tiefer in den Sumpf eindringen, wurde ihm klar, dass der Schamane auf der Suche nach dem Schwarzen Morgendorn war. Bisher konnte Wulf dessen Entdeckung verhindern.

Da die Zahl der Ranzen immer weiter zunimmt, ist es jedoch nur noch eine Frage der Zeit, bis sie und ihr Herr den alten Strauch finden. In dieser Situation kommen Wulf die Helden sehr gelegen. Sie sind das von Sumu gesandte Werkzeug, den Schamanen aufzuhalten. Mit ihrer Hilfe plant er, dem Ork die Ranzen und damit seine Machtbasis zu entziehen. Sie sollen die Tiere zum Steinkreis locken, wo er sie zusammen mit anderen Dienern Sumus in einem großen Ritual zurückverwandeln will. Wulf rechnet insgeheim damit, dass die Gier nach dem Schwarzen Morgendorn den Schamanen dazu verführen wird, die Ranzen gehen zu lassen, um ihnen zum Steinkreis zu folgen. Dort soll er allerdings nicht nur auf wehrlose Druiden stoßen, sondern auch auf die Helden. Aus Furcht, der Ork könnte den Abenteurern diesen Teil des Planes entreißen, hält er ihn bis zum Ritual geheim.

DIE TRAUM-HALLUZINATION

Weil es den Druiden nicht möglich ist, die HALLUZINATION auf eine Gruppe zu sprechen, hat jeder seinen eigenen Traum. Den Schlafenden wird geschildert, was sie in ihren Träumen sehen: ihre Umgebung, die Kreaturen in der Nähe und natürlich ihre Kameraden. Da die Abenteurer sich gegenseitig gut kennen, sorgen sie selbst dafür, dass die Traumbilder ihrer Gefährten genauso handeln, wie sie es auch in Wirklichkeit tun würden. Von daher können sie die Traumwelt als gemeinsames Erlebnis darstellen – so als wäre die Gruppe tatsächlich beisammen.

Die Traumwelt besitzt eine Realitätsdichte von 15 und die Helden sind aktive Träumer. Normalerweise würden nach den Regeln für Traumwelten (siehe WdZ 71) die körperlichen Eigenschaften durch die geistigen ersetzt (MU zu KK, KL zu FF, IN zu GE, CH zu KO). Da dies allerdings ein sehr deutliches Signal für die Spieler ist, sich nicht in der echten Welt zu befinden, raten wir, darauf zu verzichten. Auch die Aufschläge auf Zauberei (hier +6) sollten Sie ignorieren, um keinen Hinweis zu geben. Notieren Sie die im Traum verlorenen LeP und AsP gesondert und teilen Sie die tatsächlichen Verluste (AsP/3 und LeP/4) nach dem Aufwachen mit. Die nächtliche Regeneration wird durch den Traum nicht gestört, da die HALLUZINATION nur zwei Spielrunden lang wirkt – in Träumen vergeht die Zeit eben anders.

stich weckt die Helden auf Grund des Tigermohns nicht. Diese Zutaten benötigen sie, um sich für jeden Abenteurer einen *Kristall* und eine *Miniatur der Herrschaft* zu fertigen (siehe WdZ 132). Damit ist es möglich, sie jeden Tag über große Entfernungen mit je einem Zauber aus den Bereichen *Einfluss* und *Herrschaft* zu belegen.

Danach verzaubern sie die Schlafenden im UNITATIO mit einer HALLUZINATION (Traumbilder), die eine Traumwelt für sie erschafft. In diese Träume dringen sie mittels TRAUMGESTALT ein, um die Vorgänge als unscheinbare Rohrdommeln zu beobachten.

SELTSAMES ERWACHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erwacht durch die Kälte, die langsam in eure Körper kriecht. Über euch seht ihr das Grau des Himmels, aus dem sanfter Nieselregen hernieder geht. Als ihr euch aufrichtet, bemerkt ihr, dass eure Schlafstätte eine Anhöhe mitten im Sumpf ist. Um euch herum erstreckt sich scheinbar endlose Moorlandschaft, nur ab und zu unterbrochen von einem verkrüppelten Baum oder Busch. Einzig südlich von euch könnt ihr eine weitere Erhebung erkennen, auf der ein riesiger Baum thront. Von irgendwo her hört ihr das Heulen eines Wolfes.

Wie die Helden hierher gelangt sind, können sie nicht feststellen. Es gibt weder Spuren am Boden noch astrale Restsignaturen, die auf eine Teleportation hindeuten. Es ist, als wären sie schon immer hier gewesen. Auch ihr Gepäck ist sauber abgestellt. Sehen sie sich ein wenig um, stellen sie fest, dass sie sich auf einer Insel befinden, die weithin von Sumpfwasser umgeben ist.

Die einfachste Möglichkeit von hier weg zu kommen ist, sich aus Schilfbündeln ein Floß zu bauen (*Holzbearbeitung*). *Schwimmen* ist ebenfalls eine Alternative. Wegen der trügerischen Umgebung ist es aber um 3 erschwert. Ansonsten bleibt nur die Anwendung von Magie, wie dem WASSERLAUF oder dem TRANSVERSALIS.

Da es keine anderen Orientierungspunkte im Umland gibt und man vom Baum aus eine gute Aussicht hätte, ist es naheliegend, dass die Helden die Insel im Süden ansteuern. Wollen sie dort partout nicht hin,

dann lassen Sie sie eine Weile im Sumpf herumschippeln, bis sie sich einen Abendrastplatz suchen müssen und der Traum endet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch der Insel nähert, könnt ihr das Knurren von Wölfen und zeternde Hilferufe hören. In den Ästen der riesigen Erle hängt ein kleiner Kobold, der panisch nach unten starrt. Dort hockt ein Rudel Wölfe, die immer wieder schnappend am Stamm empor springen, um ihn zu packen. Der Leitwolf ist ein riesiges Tier mit kohlrabenschwarzem Fell, böse funkelnden Augen und furchtbaren Fängen. Als das Männlein euch erblickt, winkt es aufgeregt und ruft euch zu: "Helft mir, ihr guten Leute! Sie wollen mich fressen!"



Es handelt sich um doppelt so viele Wölfe wie Helden. Sie konzentrieren sich voll auf den Kobold. Erst wenn sie attackiert werden, setzen sie sich zur Wehr. Doch selbst dann greifen nur direkt betroffene Tiere an. Der Rest schnappt weiter nach dem Kobold. Dieser hockt im Geäst, schreit Zeter und Mordio und trägt nicht viel zu seiner Rettung bei.

Traumwölfe/Leitwolf

Körperlänge: 6/7 Spann

Gewicht: 50/70 Stein

Biss: INI 9/11+1W6

AT 10/12

PA 7/9

TP 1W6+3/5

DK H

LeP 23/38*

RS 2

WS 5/6

KK 13/15

GS 12

AuP 100/120

MR 1/3

GW 5/7

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)

*) Die Wölfe kämpfen bis zum Tod. Werden sie erschlagen, so lösen sie sich in einer schwarzen Rauchwolke auf.

Schauen sich die Helden auf der Insel erst einmal genauer um, können sie mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 einen gut versteckten Weidenkorb im Schilf finden. Darin schläft ein Säugling mit roten Haaren.

Mögliche Ausgänge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

- **Die Helden kämpfen und unterliegen:** Als euer Blick sich trübt, seht ihr, dass der Kobold eure Ablenkung genutzt hat und zum Ufer rennt. Mit einem schnellen Griff zerrt er einen Weidenkorb mit einem Säugling darin aus dem Schilf. Dann springt er auf euer Floß und schippert grinsend winkend davon. Schwärze übermannt euch.
- **Die Helden kämpfen und gewinnen:** Es war ein schwerer Kampf, der euch alles abverlangt hat. Dankbar klettert der Kobold vom Baum und winkt euch näher. Zwischen den Wurzeln der Erle steckt ein großer Topf voll Gold. Noch während ihr den Schatz betrachtet, schnappt sich der Gnom einen Weidenkorb mit einem Säugling darin aus dem Schilf und eilt über einen Regenbogen davon. Mit seinem in der Ferne verklingenden Lachen schwinden euch die Sinne.
- **Die Helden finden den Säugling und überlassen den Kobold den Wölfen:** Als ihr die Insel mit dem Säugling verlasst, springt der Kobold fuchsteufelwild mitten unter die Wölfe. Seine Schreie machen deutlich, dass dies keine kluge Entscheidung war. Währenddessen schlägt das Kind die Augen auf und lächelt euch an. Dann schwinden euch die Sinne.

Mit Hilfe dieses Traumes will Wulf herausfinden, wie die Helden auf ungewöhnliche Situationen reagieren. Handeln sie schnell, oder wägen sie gründlich ab? Verfolgen sie erst einmal das Offensichtliche oder hinterfragen sie, was sie sehen? Und zuletzt: Wissen sie mit Waffen umzugehen?

DER NÄCHSTE MORGEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erwacht durch die Kälte, die langsam in eure Körper kriecht. Durch die geöffnete Tür seht ihr das Grau des Himmels, aus dem sanfter Nieselregen hernieder geht. Von draußen hört ihr das Geräusch einer Axt, mit der Holz gespalten wird. In einer Ecke des Raumes liegen mehrere ramponierte Kohlköpfe und Rüben. Offenbar ist Marja schon eine Weile auf den Beinen. Auf dem Sessel am Kamin sitzt noch immer der große alte Kater und beobachtet euch gelangweilt.

Die Helden dürften erst einmal verwirrt sein. Immerhin haben sie gerade einen sehr realistischen Traum erlebt – und zwar alle den gleichen. Schildern sie Marja, was geschehen ist, so zuckt sie mit den Schultern und gibt sich ahnungslos. Da sie nicht in die konkreten Pläne ihres Vaters eingeweiht ist, gelingt ihr das auch ohne Probleme. Nach einem einfachen Frühstück empfiehlt die Kräuterfrau den Aufbruch.

AUF DER SPUR DES MORGENDORNS

Für den Anfang kann Marja noch einen kleinen Trampelpfad weisen, der in südwestlicher Richtung in den Sumpf hinein führt. Auf diesem geht es erst einmal durch Feuchtwiesen. Nach drei Stunden endet er jedoch in einem Erlenbruch. Von dort aus müssen sich die Helden selbst einen Weg suchen. Der einzige Anhaltspunkt, den sie haben, ist die Blütenfarbe des Morgendorns. Da diese nur nachts zu sehen ist, empfiehlt es sich, das Lager immer in der Nähe eines Strauches aufzuschlagen.

UNTERWEGS IM SUMPF

Die Sveltsümpfe sind mitnichten ein eintöniges Gebiet. Neben unproblematischen Feuchtwiesen und -wäldern und verhältnismäßig trockenen Anhöhen gibt es verlandende Altarme, mehr oder weniger gut zu erkennende Tümpel, offene Seen, trügerischen Morast und natürlich die stark verzweigten Läufe des Svelts. Weite Erlenwälder wechseln sich ab mit Arealen voller gespenstischer Weiden. Trockene Senken werden über Nacht durch Regenfälle überflutet. Die Unberechenbarkeit der Landschaft führt dazu, dass kaum ein Pfad durch den Sumpf verläuft. Es gibt nur wenige Jäger und Fallensteller, die sich tiefer hinein wagen. Die tägliche Marschleistung sinkt auf fünf bis zehn Meilen. Der tatsächlich in Richtung Sumpfmittle zurückgelegte Weg kann durch Umwege sogar noch geringer ausfallen. Folgend finden Sie Informationen zu Landschaft, Flora und Fauna und einige Ereignisse, die auf dem Weg stattfinden könnten.

Weghindernisse

- **Windbrüche:** Da niemand das Gelände pflegt, bleiben die über Jahre entstandenen Windbrüche liegen. Ineinander verkeilte, halb verrottete Erlen und deren ausgerissene, hoch aufragende Wurzelstöcke bilden ein wahres Labyrinth, das sich gut und gerne über 200 Schritt erstrecken kann. Zusätzlich wird das Vorankommen durch Sträucher und Schlingpflanzen erschwert. Brombeeren, Efeu und dessen gefährliche Variante, das Efeuer (**ZBA 235**), aber auch Basilaminen (**ZBA 230**) fühlen sich in dem feucht-schattigen Gebiet wohl. Um einen Windbruch zu durchqueren, sind Proben auf *Klettern* (Übersteigen von gestürzten Bäumen), *Orientierung* (Beibehalten der Marschrichtung), *Sinnenschärfe* (Erkennen von Sumpflöchern), *Pflanzenkunde* (Erkennen von gefährlichen Pflanzen) und *Athletik* (Sprünge, Kraftanstrengungen) angebracht.
- **Altarme, Seen und Stauwässer:** Große Wasserflächen können jederzeit den Weg blockieren. Hier haben die Helden die Möglichkeit, ein Floß zu bauen (*Holzbearbeitung*, *Boote Fahren*), sie zu umgehen (*Orientierung*), zu schwimmen (*Schwimmen*) oder hindurch zu waten (*Sinnenschärfe*, um sicheren Untergrund im Wasser zu ertasten).
- **Morast:** Die häufigste Gefahr im Sumpf ist der Morast. Scheinbar fester Boden erweist sich als zäh- bis dünnflüssiger Brei, in dem der Wanderer unvermittelt stecken bleibt und versinkt. Solche Sumpflöcher werden in 5 Gefahrenstufen unterteilt (W6–1, eine 0 bedeutet, dass der Untergrund doch sicher ist), die auch den Zuschlag für alle anstehenden Proben angeben. Allein kann man sich nur schwer befreien (Opferung des Schuhwerks, GE-Probe). Um einen Gefährten herauszuziehen, ist eine KK-Probe nötig.

Flora und Fauna

In den Sveltsümpfen gibt es eine breite Vielfalt von Pflanzen und Tieren. An den Rändern von Altarmen wachsen vor allem Erlen, Weiden und Espen. Dazwischen wuchern Sträucher wie Holunder, Gagelstrauch und Morgendorn. Auf freien Flächen haben sich Riedgräser und Schilf ausgebreitet. Oftmals wachsen sie bis in überflutete Gebiete hinein und lassen nur schwer erkennen, ob eine Wiese trockenen Fußes überquert werden kann. An Moorlöchern findet man den blau blühenden Donf, einladend weiche Feuchtgräser und Entengrütze.

Größeres Jagdwild ist im Sumpfland ein seltener Anblick. Nur Schwarzkittel (**ZBA 173**) lieben das Moor und suhlen sich ausgiebig in den Schlamm-bädern der Feuchtwiesen. Die Wasserflächen werden von Bibern, Fischottern, Fröschen und Lurchen bevölkert. Auch Enten und Gänse gibt es in großer Zahl. Nicht ganz ungefährlich sind Tiere wie Kvillotter (**ZBA 165**) und Grubenwurm (**ZBA 82**). Recht oft trifft man auf Sumpfranzen, die in ihrer natürlichen Form jedoch sehr feige sind und meist Reißaus nehmen. Die häufigsten Sumpfbewohner sind Mü-

cken, Moskitos und Egelgetier. Manche von ihnen, wie die Borbarad-Moskitos (ZBA 76), können zu einer echten Gefahr werden. Weitere Anregungen zur Tier- und Pflanzenwelt der Svelltsümpfe können Sie der ZBA (S. 280: *Nördliche Sümpfe*) entnehmen.

Witterung

Im Efferd ist das Wetter im Svellttal unbeständig und mild. Wärme, trockene Tage wechseln sich mit feuchten, kühlen ab. Je näher Tra-
via rückt, desto nasser und kälter wird es. Niederschläge treten meist in Form von anhaltendem Nieselregen auf, der auf Dauer jedes Kleidungsstück durchweicht. Morgens und abends steigt oft leichter bis starker Nebel aus den feuchten Niederungen auf, der sich mitunter den ganzen Tag hält.

DER SPINNENWALD (OPTIONAL)

An einem besonders nebligen Tag kommen die Helden nur langsam voran. Immer wieder ist ihr Weg durch Sumpflöcher versperrt. Schließlich erreichen sie einen Erlenbruch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Wald vor euch ist der Boden trocken und das Unterholz licht. Wenn nur nicht dieser verdammte Nebel wäre. Er verhüllt Büsche und Bäume wie mit einem Leichentuch und lässt sie zu gespenstischen Schemen verschwimmen. Fast ist es, als wäre er greifbar. Immer wieder habt ihr das Gefühl, als würde etwas über eure Gesichter streifen.

In dem Gehölz hat eine Gruppe Waldspinnen ihre Netze gesponnen. Der Nebel verhüllt die feinen silbrigen Fäden vortrefflich, so dass es eine Weile dauert, die Gefahr zu bemerken. Ein Held mit *Gefahreninstinkt* darf bereits vor dem Betreten des Waldes eine Probe ablegen. Gelingt diese, so überkommt ihn angesichts der nebelverhangenen Bäume ein äußerst ungutes Gefühl. Entscheidet sich die Gruppe trotzdem gegen einen Umweg, steht ihm direkt vor dem Hinterhalt der Tiere noch eine Probe +9 auf die Gabe zu. Allen anderen Abenteurern bleibt nur noch eine IN-Probe +9, um die lauenden Spinnen rechtzeitig zu bemerken. Beide Proben werden durch die Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit*, *Kampfgespür* oder *Blindkampf* erleichtert. Misslingen sie, so ist der betreffende Held überrascht und hat in der ersten Kampfrunde keinerlei Aktionen oder freie Aktionen. Die Attacken der Spinnen sind in dieser Runde dann um 5 erleichtert (ZBA 9).

Um festzustellen, ob sich ein Held in den Netzen verfängt, ist eine einfache GE-Probe pro Runde fällig. Bei Misslingen hat er sich verstrickt und muss einen Abzug von 5 auf INI, AT und PA hinnehmen. Mit einer GE-Probe +5 in seiner Aktionsphase kann er sich aus dem Netz befreien. Misslungene Proben erhöhen den Zuschlag und die Abzüge um jeweils einen Punkt.

1W6 Waldspinnen

Größe: um 1 Schritt

Gewicht: 20–30 Stein

Biss: INI 4+2W6 AT 9 PA 5 TP 1W6+2 DK H

LeP 22* RS 2 WS 6 KK 12

GS 4 AuP 15 MR 10/8 GW 5

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (9), Netz (5)

*) Die Spinnen fliehen, wenn ihre LE unter 12 sinkt.

STIMMEN IN DER NACHT (OPTIONAL)

Während in den meisten Morgendornsträuchern keine Irrlichter hausen, hat die Gruppe in dieser Nacht nahe eines besetzten Strauchs ihr Lager aufgeschlagen. Im Schein der Mada öffnen sich die großen, leuchtenden Blüten und entlassen die in ihnen ruhenden Geister in die Nacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (für einen Helden auf Nachtwache):

Du sitzt schon einige Zeit auf deinem Posten und lauschst in die Nacht. Der Himmel ist sternenklar und das Madamal leuchtet kalt zu dir herab. Kein Lüftchen regt sich. Euer kleines Feuer brennt ruhig und spendet angenehme Wärme. Als du gerade wieder einen Rundgang machst, läuft dir ein Schauer über den Rücken. Feine Stimmen wehen an dein Ohr. Wispern und Raunen dringen lockend auf dich ein. Vorsichtig schiebst du die Zweige eines Busches beiseite und blickst auf ein überderisch schönes Leuchten. Ein Morgendorn hat seine goldgelben Blüten geöffnet. Dazwischen tanzen bunte Funken einen betörenden Reigen und singen ein anziehendes Lied.

Zuhörer verspüren in diesem Moment den Wunsch, zu den Geistern zu eilen – wie zu geliebten Menschen, die sie lange nicht gesehen haben. Um diesem Drang zu widerstehen, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe notwendig. Erschwert wird sie um die halbe *Neugier* oder um 3 für den Nachteil *Heimwehkrank*. *Schlafwandler* setzen sich unwillkürlich in Bewegung – natürlich ohne zu erwachen.

Wer der Verlockung erliegt, läuft schnurgerade auf den Strauch zu. Dabei hat er es nicht besonders eilig und lässt keine Vorsicht walten, so dass schlafende Begleiter durch seine Geräusche erwachen können. Sollte ein Unglücklicher in die Dornen des Strauchs stürzen, verwandelt er sich binnen sieben Tagen in eine Sumpfranze: ein Grund mehr, den Druiden rechtzeitig zu finden.

FANGEISEN (OPTIONAL)

Beim Marsch nahe eines Altarms oder Sees kommen die Helden an einer Kolonie Biber vorüber. Leider haben die Tiere nicht nur die Aufmerksamkeit Ihrer Abenteurer, sondern auch die eines Fallenstellers geweckt. Das Gebiet um sie herum ist mit Fallen förmlich verseucht. Jeder Held muss eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 oder eine einfache *Gefahreninstinkt*-Probe ablegen. Bei Misslingen tritt er in ein gespanntes Fangeisen, das 1W6+4 TP anrichtet. Um den Unglücklichen zu befreien, muss das Eisen mit einer KK-Probe aufgestemmt werden. Jeder fehlgeschlagene Versuch bedeutet, dass es wieder zuschnappt und sich tiefer in die Wunde gräbt (1 SP). Schauen sich die Helden genauer um, können sie noch ein Dutzend weitere Fangeisen entdecken. Die Jagd mit solchen Fallen gilt als Firun-Frevel und das Vernichten der Gerätschaften eine als göttergefällige Tat, die Sie mit besonderem Jagdglück an diesem Tag honorieren können. Auch Wulf, der die Helden beobachtet, zeigt sich später dankbar, sollten sie die Fallen zerstört haben.

DIE ZWEITE PRÜFUNG: FUHRMANN IM POT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder einmal habt ihr euch durch dichtes Gestrüpp gekämpft, als ihr zu eurer Verwunderung auf einem Knüppeldamm steht. Der Weg ist ungepflegt und schon zur Hälfte zugewuchert, wird aber offenbar noch benutzt, denn im Nordwesten hört ihr jemanden lauthals um Hilfe rufen.

Ihr müsst nicht weit laufen, um den Schreienden zu finden. Direkt neben dem Knüppeldamm erstreckt sich ein Moorloch. Darin versinkt langsam ein Fuhrwerk. Die Deichsel ist gebrochen, die Pferde durchgegangen. Auf der Ladefläche hocken drei Ranzen, die zeternd in einer Kiste wühlen, aus der es golden und silbern blinkt.

„Ihr da, gute Leute, helft mir, bitte! Ich kann mich nicht mehr lange halten!“ Am Ast einer Erle hängt der Fuhrknecht. Offenbar wurde er vom Bock des Wagens direkt in den Baum geschleudert. Direkt unter ihm wuchert ein riesiger Morgendorn mit fingerlangen, spitzen Stacheln.

In der Vergangenheit gab es immer wieder Versuche, die Reisezeit zwischen Lowangen und Tiefhusen drastisch zu verkürzen, indem Knüppeldämme in den Svelltsümpfen angelegt wurden. Bisher scheiterten diese Projekte, hinterließen aber Spuren wie den halb verfallenen Pfad, auf dem die Helden ihre zweite Prüfung absolvieren.

Im Baum hängt Thorstor, der sich mittels **HARMLOSE GESTALT** getarnt hat. Der Wagen liegt schon seit einigen Jahren im Sumpf, wurde mit einer **HALLUZINATION** für die Helden jedoch optisch aufgefrischt. Dazu nutzt Wulf die *Kristalle der Herrschaft*. Um Sumus Kraft zu sparen, sitzt er etliche Meilen entfernt im Steinkreis, wo er durch die Fähigkeit *Kraftlinienmagie* nur einen Bruchteil der üblichen Zauberkosten aufbringen muss (**WdZ 368**). Auf dem Karren hocken normale Ranzen. Thorstor hat sie mittels **TIERGEDANKEN** instruiert: Sie sollen sich auf keinen Kampf einlassen, sondern nur die Gegenstände aus der Truhe in den Sumpf werfen. Die Kiste enthält in Wahrheit verdecktes Messinggeschirr und gehört zur **HALLUZINATION**.

Die Helden müssen sich entscheiden, ob sie den Fuhrmann, dessen wertvolle Fracht oder womöglich beides retten wollen. Ersterer droht in den nächsten Augenblicken in den Morgendorn zu stürzen, während Letzteres Stück für Stück von den Ranzen in den Morast geworfen wird.

Dem Fuhrmann ist am besten vom Baum aus zu helfen, auf den man mit einer *Klettern*-Probe gelangt. Von dort kann man sich zu dem Ast, an dem er hängt, vorarbeiten (*Klettern* +3) und ihn mit einer **KK**-Probe nach oben ziehen.

Mit einem gewagten Sprung (*Athletik* +4) kann ein Abenteurer auf den Wagen gelangen, wo er von einem Hagel aus Preziosen begrüßt wird. Das zusätzliche Gewicht des Helden führt dazu, dass der Karren schneller im Sumpfloch versackt. Die Ranzen sind leicht vertrieben, doch ist die Kiste mit 50 Stein zu schwer, um sie zum Ufer zu schleudern. Es muss also jedes Stück einzeln hinüber geworfen werden. Lässt der Held sich dabei zu viel Zeit, droht er mit dem Wagen unterzugehen.

Gelingt es der Gruppe, sowohl Schatz als auch Fuhrmann zu retten, so zeigt sich dieser dankbar. Für seine Rettung überlässt er ihnen das 'Gold und Silber' und marschiert in Richtung Lowangen los.

Retten die Helden den Mann, doch sein Schatz geht verloren, dankt er ihnen und bedauert, dass er sie nicht belohnen kann. Er verabschiedet sich und zieht auf dem Knüppeldamm Richtung Lowangen von dannen.

Kümmern sich die Abenteurer nicht um den Fuhrmann oder lassen sie sich mit ihren Überlegungen zu viel Zeit, so stürzt er in den Morgendorn. Durch den Zauber **EINS MIT DER NATUR** und das Ritual *Schutz des Dolches* (**WdZ 135**) entgeht Thorstor den gefährlichen Dornen. Aus dem Gestrüpp heraus verflucht er die Gruppe und verschwindet daraufhin im Sumpf.

Wulf möchte mit dieser Prüfung herausfinden, welche Prioritäten die Helden setzen und wie geschickt sie sind. Ist für sie das Gold oder das Menschenleben wichtiger – oder hat beides den gleichen Stellenwert? Sind sie auch körperlich in der Lage, außergewöhnliche Leistungen zu vollbringen?

Die **HALLUZINATION** wird den Helden erst eine Spielrunde später offenbar, wenn der Wagen plötzlich alt und vermodert aussieht und der Goldschmuck sich in verdecktes Messinggeschirr verwandelt. Durch Hellsichtsmagie ist sie vorher kaum zu durchschauen, da Wulf die scheinbare Magiefreiheit in die Illusion mit eingewoben hat.

DIE DRITTE PRÜFUNG: AM ABGRUND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit einer Stunde folgt ihr einem Pfad, der genau in die Mitte des Sumpfes führt. Vielleicht hat ihn ja der Schwarze Wulf selbst angelegt? Weit kann es nicht mehr sein. Der Morgendorn ist inzwi-

schen zur alles beherrschenden Pflanze geworden. Überall könnt ihr die Sträucher sehen, teilweise von beachtlicher Größe. Vorsichtig bewegt ihr euch zwischen ihnen hindurch, um nur ja nicht in die gefährlichen Dornen zu geraten.

Als der Weg vor euch eine Biegung macht, steht ihr unvermittelt vor einer tiefen Schlucht, über die eine alte, knarrende Hängebrücke gespannt ist. Auf der anderen Seite erhebt sich das Land zu einem von Findlingen und Morgendornsträuchern übersäten Hügel. Auf seiner Kuppe steht ein mächtiger Steinkreis.

Eine Schlucht mitten im Sumpf sollte den Helden zu denken geben: Zehn Schritt tief und fünf Schritt breit, hätte sie sich binnen kürzester Zeit mit Wasser gefüllt.

Tatsächlich handelt es sich um einen **HEXENKNOTEN** – einen Zauber, den Wulf vor vielen Jahren von einer Nachschönen des Rhorweds erlernte. Die **ZfP*** betragen 7, die Realitätsdichte ist 11 ($7 + \text{ZfP}^*/2$).

Alle Abenteurer mit einer **MR** von 7 (**ZfP*** des Zaubers) oder niedriger empfinden eine ausgeprägte Angst vor der Überquerung der alten, morschen Brücke oder des Abgrunds. Schaffen sie es, das Trugbild mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +Realitätsdichte zu enttarnen, so müssen sie außerdem eine *Selbstbeherrschungs*-Probe mit der gleichen Erschwernis bestehen, um ihre Furcht zu überwinden.

Helden mit einer **MR** von 8 oder höher sind von der Einflusskomponente des Zaubers nicht betroffen, wohl aber von der Illusion. Auch für sie ist die *Sinnenschärfe*-Probe fällig. Misslingt diese, so können sie problemlos über die Brücke laufen – und sich ordentlich wundern, dass sie dabei nasse Füße bekommen.

Für Helden, deren *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, wird die Illusion durchscheinend und unwirklich und gibt den Blick auf einen kleinen Bach frei, der den Pfad quert.

Um hier voranzukommen, müssen sich die Charaktere gegenseitig davon überzeugen, dass der Abgrund nicht wirklich ist. Die einfachste Möglichkeit besteht darin, dass ein Held, der die Illusion überwunden hat, abseits der Brücke über die Schlucht marschiert. Dadurch wird allen Beobachtern klar, dass etwas nicht stimmt. Sie können nun ebenfalls versuchen, die Täuschung abzuschütteln.

Ein **ILLUSION AUFLÖSEN** +6 zu 6 **AsP** lässt das Trugbild verschwinden. Ein **EINFLUSS BANNEN** +6 zu 5 **AsP** kann jeweils einen Gefährten von dem Zauber befreien. In der Zonen-Variante unterdrückt er den **HEXENKNOTEN**, wenn mehr als 6 **ZfP*** erreicht werden. Bei beiden antimagischen Formeln müssen die Anwender die Illusion erkannt haben.

Letztlich können die tapferen Recken den Zauber auch einfach aussitzen. Nach 3 **SR** endet er und die Schlucht verschwindet.

Dies ist Wulfs letzte Prüfung: Vertrauen sich die Helden, helfen sie einander? Wie reagieren sie auf offensichtliche Täuschungen? Wie stark ist ihr Geist?

Haben alle die Barriere überwunden, gibt er sich zu erkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt der von Morgendorn überwucherte Hügel. Suchend seht ihr euch nach einem Weg um, der hinauf führt, als ihr einen hochgewachsenen Mann entdeckt. Regungslos steht er zwischen zwei Sträuchern und blickt euch an. Er trägt eine einfache graue Tunika, darüber einen Umhang aus dunklem Loden. Außer einem steinernen Dolch an seinem Gürtel könnt ihr keine Waffen bei ihm erkennen. "Die Erdmutter mit euch Freunde, ihr habt einen weiten Weg hinter euch!"

Welches Bild Wulf inzwischen von den Helden hat, wissen Sie als Meister am besten. Steht zu erwarten, dass sie ihn anfallen, so hat er sich

ALLTAG UND LEBEN DER SUMUDIENER

Wie jeder andere geht der Sumudienner einem Tagewerk nach, denn auch er muss essen. Zwar leben viele Druiden asketisch, aber spätestens im Winter brauchen sie Vorräte, die zuvor angelegt werden müssen. Als Selbstversorger sind sie den größten Teil ihrer Zeit damit beschäftigt, Früchte, Wurzeln und Pilze zu sammeln. Haben sie sich nicht Speisegebote wie die Ablehnung von Fleisch auferlegt, jagen sie auch Kleintiere.

Neben der Nahrungsbeschaffung haben Druiden viele weitere alltägliche Verrichtungen zu erledigen: Brennholz sammeln, Gerätschaften und Kleidung herstellen oder reparieren sowie die Pflege ihres Heims.

Was Außenstehenden als übertrieben hartes Leben erscheint, wird von vielen Druiden als Dienst an Sumu verstanden. Während der Beerensuche im Wald können sie gleichzeitig nach dem Rechten sehen und etwaige Störenfriede vertreiben, handwerkliche Betätigungen bieten Gelegenheit zur inneren Einkehr und Meditation.

In Andergast, wo die *Sumen* Teil der dörflichen Gemeinschaft sind, ist es einfacher, sich zu versorgen. Als kräuterkundige Heiler tauschen sie Wissen und Kunstfertigkeit gegen Nahrung und andere Waren.

Städtische *Mehrer der Macht* gehen ohnehin einem Handwerk wie Medicus, Apothecarius oder Alchemist nach, mit dem sie Lebensunterhalt und Forschung finanzieren.

Bedeutung für den Spieltisch: Bei der Ausgestaltung Ihres Druiden sollten Sie darauf achten, dass er in der Lage sein muss, allein in der Wildnis zu überleben. Anders als ein verkopfter Gildenmagier sollte der Sumudienner über grundlegende handwerkliche Fähigkeiten wie *Kochen, Holz- und Feuersteinbearbeitung, Töpfern und Lederarbeiten* verfügen. Ein städtischer *Mehrer der Macht* hingegen muss in entsprechend zu seinem Beruf passenden Talenten geschult sein und Grundkenntnisse auf dem gesellschaftlichen Parkett vorweisen können, wenn er unerkannt seinen Forschungen nachgehen will.

DER BANN DES EISENS

Ein besonderes Problem im Alltag der Sumudienner ist ihr religiöser Widerwille gegen geschmiedete Metalle. Wo jeder andere wie selbstverständlich metallenes Gerät verwendet, muss der Druiden Alternativen finden. Viele Gegenstände stehen ihm darum nicht ohne weiteres zur Verfügung: Nähnadeln, Nägel, Knöpfe und Gürtelschnallen und mancherlei Gefäße – um nur eine kleine Auswahl zu nennen.

Zum Glück ist es oft einfach, auf andere Materialien auszuweichen. Nadeln und Knöpfe werden aus Horn oder Knochen geschnitten, anstelle von Gürteln verwenden Druiden Stricke. Eisernes Kochgeschirr wird durch irdenes ersetzt oder durch Backen in Lehm und Braten auf heißen Steinen vermieden. Werkzeuge wie Äxte oder Messer fertigen sie aus Feuersteinen oder scharfkantigen Knochen.

Städtischen Druiden fällt es schwerer, den Umgang mit Metallen völlig zu meiden. Vor allem Mehrer der Macht benutzen Gegenstände aus gediegenen Metallen. Gediegenes Kupfer entdecken junge Druiden ab und zu bei der Suche nach dem Obsidian für ihren Ritualdolch, da es bei Vulkanausbrüchen ebenfalls an Sumus Oberfläche steigt. Der Fund solcher Kupfernuggets wird als besonderes Zeichen Sumus gesehen und das Metall oft ein Leben lang verwahrt. Ebenso ist Meteoreisen zu nennen, das als Sphärenmetall den Fluss von Sumus Kraft selbst in geschmiedeter Form nicht behindert. Darüber hinaus finden sich Gegenstände aus kalt gehämmertem Flussgold.

Bedeutung für den Spieltisch: Für einen Spieler-Druiden ist es praktisch unmöglich, den Kontakt mit verhüttetem Metall gänzlich zu vermeiden. Als Abenteurer kommt man an die ungewöhnlichsten Orte und findet die merkwürdigsten Dinge. Sehen Sie davon ab, jede schmiedeeiserne Türklinke zu einem unüberwindbaren Problem zu machen. Kurze Metallkontakte lösen keine Erschwernisse im Sinne der *Festen Gewohnheit* aus – anderenfalls hätte der Druiden große Probleme mit seinem Vollharnisch tragenden Begleiter.

darauf vorbereitet und beruhigt sie unauffällig mit einer GROSSEN VERWIRRUNG. Dazu nutzt er die *Miniaturen der Herrschaft*, die er von ihnen angefertigt hat. Sein Ziel ist es, erst einmal mit wenigstens einem der Helden zu reden.

Wahrscheinlich wird ihre Gruppe nicht gut auf den Druiden zu sprechen sein – immerhin hat er sie mit seinen Prüfungen genarrt und Beherrschungsmagie angewandt. Dafür entschuldigt er sich: "Verzeiht mein Vorgehen. Ich musste euch erst kennen lernen, bevor ich entscheiden konnte, wie ihr mir helfen könnt. Doch dies ist nicht der richtige Ort für ein längeres Palaver. Folgt mir und ich werde eure Fragen beantworten."

Auf einem kaum erkennbaren Pfad führt der Druiden die Helden um den Hügel herum zu einer Blockhütte. Ihr Inneres ist karg eingerichtet. Neben zwei Lagerstätten, einem Tisch mit zwei Schemeln und einer Kochstelle enthält sie nichts Bemerkenswertes. Da es herbstlich warm ist und gerade nicht regnet, weist Wulf auf einige Baumstämme vor der Hütte. Sobald er sicher ist, dass von den Helden keine Gefahr droht, winkt er zu einem Gebüsch hinüber. Zwischen den Sträuchern tritt Thorstor hervor. Sein kantiges Gesicht und der starke Haarwuchs sind deutliche Zeichen seiner halborkischen Herkunft. Er nickt den Helden zu und nimmt schweigend neben seinem Meister Platz.

Wulfs Informationen

- Der Druiden hat das Verschwinden der Halborks schon vor zwei Jahren bemerkt. Nicht nur Gashok ist davon betroffen, sondern das ganze Umland. Er schätzt die Zahl der Verschwundenen auf etwa Vierzig.

- Seitdem nimmt die Zahl der Sumpfranzen stetig zu. Sie stehen unter der Kontrolle eines Fremden. Er nutzt sie für Überfälle auf Reisende und Patrouillen der Schwarzpelze.
- Wulf vermutet dahinter einen Orkschamanen, kann sich aber nicht vorstellen, welchen Grund er für sein Handeln hat.
- Der Schamane versucht seit einiger Zeit, zum Schwarzen Morgendorn vorzudringen. Bisher konnte Wulf ihn fernhalten. Er spürt jedoch, dass der Ork immer stärker wird und es nur eine Frage der Zeit ist, bis ihm das gelingt. Obendrein hetzt er Menschen und Orks auf, so dass Wulf sich vermehrt um Eindringlinge kümmern muss. Dadurch wird seine Aufmerksamkeit gestört, was der Feind nutzt. Erst gestern konnte er nur im letzten Moment verhindern, dass eine der kontrollierten Ranzen bis zum Alten Morgendorn gelangte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit ernster Miene erhebt sich der Druiden. "Ich denke, es ist an der Zeit, dass ich euch zeige, weshalb der Eindringling nicht hierher gelangen darf. Folgt mir!"

Auf einem verschlungenen Pfad führt er euch zwischen zwei Menhiren hindurch in das Innere des Steinkreises. Kein Altar steht in dessen Zentrum, sondern ein weiterer Morgendorn. Seine Äste sind alt und knorrig. Kein Blatt zierte sie mehr, stattdessen glänzen schwarze Dornen an ihnen. In der Mitte wächst eine riesige Kelchblüte, die selbst am Tage tiefschwarz glüht.

Wulf lässt euch einige Augenblicke den Strauch zu betrachten, bevor er zu sprechen beginnt: "Das ist der älteste Morgendorn in die-

sem Sumpf. Wie lange er schon wächst, weiß niemand so genau. Er war schon alt, als die Diener Sumus begannen, ihn zu hüten. Er ist der Ursprung aller Morgendornsträucher hier. Wer ihn beherrscht und nicht in Sumus Sinne handelt, kann Furchtbares anrichten! Doch Sumu hat nichts ohne ein Gegengewicht eingerichtet. Hier ist es möglich, die Elenden vom Fluch ihrer Verwandlung zu erlösen – egal welcher Strauch sie ihre Menschlichkeit kostete.”

Anschließend führt Wulf die Helden zurück zum Blockhaus. Unterwegs lässt er seinen Zögling verschiedene Pflanzen und Tiere des Sumpfs beschreiben. Jeder, der sich in *Pflanzen-* oder *Tierkunde* auskennt (TaW 7+), dürfte erstaunt zur Kenntnis nehmen, welche Fülle von Details sich der junge Druide gemerkt hat. Wofür Gelehrte Nachschlagewerke wie den *Folianten der Kräuterkunde* oder *Premis Tierleben* benötigen, bemüht Thorstor lediglich sein Gedächtnis.

Anschließend erklärt Wulf, was er vorhat: Der Schamane kontrolliert zu viele Ranzen, um ihn direkt anzugreifen. Daher muss ihm diese Machtgrundlage zuerst entzogen werden. Die Helden sollen das Lager der Tiere aufspüren und sie zum Alten Morgendorn locken. Dabei sollen sie möglichst unauffällig vorgehen, damit der Schamane nichts bemerkt – mit seiner Beherrschung hätte er die Kreaturen sehr schnell wieder unter Kontrolle. Bis dahin will Wulf die Mitglieder seines Zirkels zusammenrufen und ein großes Ritual vorbereiten, bei dem die unglücklichen Ranzen wieder zurückverwandelt werden. Erst danach kann man sich um den Schamanen kümmern.

Natürlich sollen die Helden nicht jede Ranze einzeln anlocken. Es genügt der Rudelführer. Die restlichen Tiere würden ihm dann folgen. Um das zu bewerkstelligen, braucht Wulf einige seiner Haare. Damit kann er ein *Amulett der Herrschaft* fertigen, um die Beherrschung des Schamanen zeitweise zu unterdrücken. So wäre es möglich, den Geist des Tieres zu kontrollieren und es zum Steinkreis zu dirigieren.

Erst einmal gilt es jedoch, den derzeitigen Lagerplatz der Ranzen zu finden. Wo genau der liegt, weiß Wulf nicht. Die Tiere konnten sich bisher jeglichen Versuchen entziehen, sie aufzuspüren.

Falls die Helden nicht selbst darauf kommen, äußert er jedoch die Vermutung, dass der Schamane einen Helfer unter den Menschen haben muss. Es handelt sich wahrscheinlich um jemanden, der viel herumreist und dem die Leute vertrauen. Dafür kommen nur Händler, Fuhrleute oder Wanderprediger in Frage. Jetzt sollte den Abenteurern die Narbige Girta einfallen, die sich durch ihre Lügen verdächtig gemacht hat. Möglicherweise kann man über sie erfahren, wo das Lager ist.

Also heißt es, nach Gashok zurückzureisen, um die Norbardin zu finden. Thorstor wird die Gruppe als Führer durch die Sümpfe begleiten, die Stadt betritt er aber nicht.

Zum Abschied gibt Wulf den Helden noch je eine Portion Talaschinsalbe (ZBA 268). Verteilt man sie auf dem ganzen Körper, verdeckt sie für zwei Stunden jeglichen Geruch. Damit können sie sich den Ranzen wesentlich leichter nähern, wenn sie sie aufgestöbert haben. Der Weg aus dem Sumpf dauert auch mit Hilfe des jungen Druiden mindestens zwei Tage.

VOM LEHREN, LERNEN UND DER KRAFT SUMUS

Die wichtigste Lehrerin für Druiden ist die Beobachtung. Eine der häufigsten Fragen an einen Schüler ist daher: “Was siehst du?”

Dabei geht es weniger darum, dessen Sinne zu Höchstleistungen anzuspornen, als seine Wahrnehmung für Details zu öffnen. Nur wenn ein Druide lernt, das Gesamtbild in seinen Einzelheiten zu erfassen, kann er die Zusammenhänge von Sumus Wirken erkennen. Dies unterscheidet ihn vom Gildenmagier, der sich zwar ebenfalls mit der peniblen Erforschung von Details beschäftigt, dabei aber oft den Gesamtzusammenhang außer Acht lässt. So ist für den Magier die Blutulme ein prächtiger Baum, der gutes Holz für Zauberstäbe abgibt. Für den Druiden dagegen ist sie ein Sammelpunkt von Sumus Kraft, Heimstatt von Tieren und Speicher für Wasser. Ihre Wurzeln halten den Boden, ihr Laub ist Nahrung für Würmer und Käfer, die wiederum Nahrung für Vögel und Kleintiere sind.

Druiden haben die Erfahrung gemacht, dass ihr Wissen missbraucht wird, wenn es in die falschen Hände gerät. Aus diesem Grund geben sie es untereinander weiter, ohne es niederzuschreiben. Dafür üben sie ein Leben lang die Leistung ihres Gedächtnisses. Während der täglichen Arbeit rezitieren sie wieder und wieder, was sie über Pflanzen, Tiere und ihre Umwelt wissen. Da sie dabei ihre normalen Arbeiten verrichten, üben sie nicht nur Wissen und Gedächtnis, sondern auch die Fähigkeit zur Konzentration, dem wohl wichtigsten Bestandteil der druidischen Zauberkunst.

Die direkte Lehre der Magie nimmt hingegen wenig Raum ein. Kein Druide lernt seine Zauberei, indem er zwanzig Mal hintereinander ein magisches Licht erscheinen lässt. Es ist das Verständnis für die Dinge und ihre Zusammenhänge, die ihm zeigen, wo er mit Sumus Kraft ansetzen muss, um eine Veränderung hervorzurufen.

Um sein Wissen über Zauberei und Rituale zu mehren, sucht ein Diener Sumus entweder einen Zirkel auf oder er begibt sich für einige Zeit zu einem Lehrmeister, um als dessen Schüler zu lernen.

Bedeutung für den Spieltisch: Durch die regelmäßige Teilnahme an Druiden-Zirkeln kennt ein Sumudiener eine große Zahl an möglichen Lehrmeistern. Abseits einer solchen Zusammenkunft ist es allerdings oft schwierig, diese aufzuspüren, vor allem wenn der Gesuchte selbst gern auf Wanderschaft geht. Die strikte mündliche Unterweisung sorgt immerhin dafür, dass die meisten Druiden ihr Wissen bereitwillig weitergeben. So geht es bei ihrem Tod nicht verloren. Entsprechend gering fallen die Gegenleistungen aus, die der Schüler zu erbringen hat. Meist muss er nicht mehr tun, als seinem Mentor während der Unterweisungszeit zur Hand zu gehen. Nur für ausgesprochenes Geheimwissen ist es üblich, eine Reifeprüfung in Form einer eigenen Queste zu verlangen.

III. DER HERR DER RANZEN

WIEDER IN GASHOK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem könnt ihr sehen, dass die Orkgardisten ihre Aufgabe wesentlich ernster nehmen als noch einige Tage zuvor. Jeder, der die Stadt betritt oder verlässt, wird genau gemustert. Dabei betrachten sie immer wieder ein Stück Pergament, das an das Tor genagelt wurde. Außerdem patrouillieren mehrere Schwarzpelze mit Hunden um die Stadt herum. Offenbar suchen sie jemanden.

Die Orks sind auf der Suche nach den Helden. Girta schwärzte sie bei den Schwarzpelzen als Aufrührer an, die mit dem Druiden gemeinsame Sache machen. Sind die Abenteurer jetzt unvorsichtig, so werden die Wachen schnell auf sie aufmerksam, blasen ein Alarmhorn und hetzen ihre Bluthunde auf sie.

2 Orkische Kampfhunde

Größe: 30 Finger Schulterhöhe Gewicht: 35–45 Stein
Biss: INI 10+1W6 AT 13 PA 6 TP 1W6+3 DK H
LeP 24* RS 4 (Lederpanzer) WS 6 KK 12
GS 11 AuP 60 MR 2 / 1 GW 6

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen /

Niederwerfen (2), Raserei (3; bei Verletzung)

* Die Hunde kämpfen bis zum Tod.

3 Orkgardisten

Arbach: INI 10+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+4 DK N
Reiterbogen: INI 10+1W6 FK 14 TP 1W6+5
LeP 30 RS 3 (Lederpanzer) WS 6 KK 12
GS 8 AuP 35 MR 0

Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag

Vermutlich werden die Helden jedoch erst einmal erkunden, was die Orks so in Aufruhr versetzt hat. Durch die Felder vor der Stadt können sie recht gut in die Nähe des Stadttores *schleichen*, um einen Blick auf das Pergament zu werfen, das sich als Steckbrief entpuppt. Darauf sind, eher schlecht als recht, ihre Gesichter verewigt.

Auch die Bauern auf den Feldern erkennen die Helden sogleich. Viele erinnern sich noch daran, dass sie ihnen beim Überfall der Ranzen geholfen haben, und warnen sie deshalb davor, die Stadt zu betreten.

Erkundigen sich die Abenteurer nach der Narbigen Girta, erfahren sie, dass diese gestern aus Lowangen zurückkehrte, heute aber direkt nach Tiefhusen weiter fuhr. Kurz bevor sie abreiste, besuchte sie noch den Kommandanten der Orkgarnison. Seitdem gebärden sich die Schwarzpelze wie verrückt.

Schleichen sich die Helden nachts durch die Mauerbreschen in die Stadt, können sie dort das Gleiche herausfinden.

AUF DER SPUR DER NARBIGEN GIRTA

Folgen die Abenteurer der Norbardin auf dem Weg nach Tiefhusen, treffen sie recht bald auf sie und ihr Fuhrwerk.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem könnt ihr den norbardischen Kastenwagen sehen, wie er über den Pfad durch die Steppe rumpelt. Die Händlerin scheint nicht mit Verfolgen zu rechnen. In aller Seelenruhe biegt sie von der Straße ab und hält auf ein kleines Wäldchen zu.

Am Rand des Wäldchens angekommen, dringt Girta in das Unterholz ein. Denken die Helden nicht selbst daran, wird Thorstor sie an die Talaschinsalbe erinnern – schließlich können sie jetzt jeden Moment auf Ranzen stoßen. Der Norbardin hinterher zu *schleichen*, fällt nicht schwer. Sie führt die Gruppe zu einer Lichtung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr auf die Lichtung hinaus späht, stockt euch der Atem. Dutzende Sumpfranzen liegen oder hocken im Gras und beobachten Girta, während sie sich einem Ork mit graumeliertem Fell nähert. Direkt neben ihm hockt die größte Ranze, die ihr je gesehen habt. Mit gelben Krallen streckt er eine Knochenkeule aus und raunzt in gebrochenem Garethi: "Stehen bleib!"

Girta grinst und streckt die Hände aus, gehorcht aber: "Ich hab gemacht, was du wolltest, Gelbkralle, jetzt gib mir meinen Lohn!"

Mit einem verächtlichen Grunzen wirft der Ork ihr einen Beutel zu, aus dem es metallisch klumpert. "Ich mehr Yurachdreck brauchen! Du mehr holen!"

Girta hält in ihrer Bewegung inne und blickt den Schamanen abschätzend an, bevor sie mit habgieriger Miene fortfährt: "Wie viele sollen es denn diesmal sein? Drei? Das kostet aber mehr als bei den Letzten! Diese Fremden schnüffeln noch immer in der Gegend rum. Ich hoffe, deine Schwarzpelz-Brüder machen ihnen bald den Garaus!"

Die Augen des Schamanen funkeln zornig und von der Knochenkeule ist leises Rasseln zu vernehmen: "Glatthaut-Abschaum wollen Ranze werden? Nein? Dann machen was Shurraz sagen! Sonst ..." Er gibt den Ranzen einen Wink, die sich sofort knurrend erheben und ihre Zähne blecken.

"Na los, mach mich doch zur Ranze! Ich bin schon sehr gespannt, wie du selbst nach Gashok gehst und dir deine Halbork-Bälger holst!"

Der Ork faucht hasserfüllt, gibt den Ranzen jedoch ein Zeichen, worauf sie sich wieder beruhigen.

Die beiden einigen sich schließlich auf die doppelte Bezahlung für zwei weitere Halborks. Danach händigt Shurraz der Norbardin ein Tontöpfchen aus. Als es den Besitzer wechselt, heben die Ranzen die Köpfe und schnüffeln aufgeregt. Daraufhin zieht sich Girta vorsichtig zurück. Gelbkralle wartet noch einen Moment länger auf der Lichtung und verschwindet dann auf der anderen Seite im Wald. Der Großteil der Ranzen folgt ihm. Nur der Rudelführer, ein prächtiges Tier mit einem auffälligen Haarkamm, und zwei weibliche Tiere bleiben zurück und widmen sich der Fellpflege.

EINE HAARIGE ANGELEGENHEIT

Es steht zu erwarten, dass Ihre Helden diese günstige Gelegenheit beim Schopfe packen. Es gibt mehrere Möglichkeiten ans Ziel zu kommen: Mit einem VISIBILI könnte man sich auf die Lichtung schleichen, um dem Rudelführer ein paar Haare auszureißen. Ein SANFTMUT kann das Tier so weit beruhigen, dass es sich Haare abschneiden lässt, und mit einem gut gelungenem TIERGEDANKEN lässt es sich sogar dazu beschwatzen, einige seiner prächtigen Kammm Haare herzugeben. Wagemutige und sportliche Recken können auch einfach auf die Lichtung stürmen, der Ranze ein Büschel Haare ausreißen und sich damit, so schnell es geht, aus dem Staub machen. Am ungefährlichsten ist es jedoch, Langmut zu beweisen und zu warten, bis die Rotaugen sich fertig gelaust haben und ins Unterholz verschwinden. An der Stelle, an der sie saßen, sind etliche ihrer Haare zu finden. Mit einer Tierkunde-Probe +6 lassen sich die rauerer Haare des Rudelführers von denen der Weibchen unterscheiden.

DAS GESTÄNDNIS DER NORBARDIN

Folgen die Helden anschließend Girta auf ihrem Weg nach Tiefhusen, können sie die Händlerin wenige Meilen entfernt stellen – angesichts mehrerer Bewaffneter wird sie sich ohne Gegenwehr ergeben. Hinterücks versucht sie allerdings, das Tontöpfchen mit dem Lockstoff für die Ransen zu öffnen. Innerhalb kürzester Zeit würde sie damit das gesamte Rudel anziehen. Sie hofft, im entstehenden Chaos fliehen zu können. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe bemerken die Abenteurer das gerade noch rechtzeitig und können Girta das Töpfchen abnehmen. Ist sie endgültig überwältigt, versucht die Norbardin Leben und Freiheit mit ihrer traurigen Kindheitsgeschichte und einem umfassenden Geständnis zu retten (siehe dazu *Dramatis Personae* auf Seite 71 und *Der Plan des Shurraz Gelbkralle* auf Seite 55).

Lassen die Helden Girta laufen, gelobt sie Besserung und verspricht hoch und heilig, sich von dannen zu machen. Sie fährt Richtung Tiefhusen davon, wendet aber schon nach wenigen Meilen und verrät die Abenteurer an Shurraz Gelbkralle.

Der Wagen enthält neben allerlei Handelswaren fünfzig bornische Batzen und ein Säckchen mit Goldstaub im Wert von 16 Dukaten. Im Beutel Gelbkralles sind verschiedene Schmuckstücke und Münzen für insgesamt 64 Dukaten.

DAS DRUIDEN-RITUAL

Sobald die Haare sichergestellt sind, sollte die Gruppe mit Thorstor zum Steinkreis zurückkehren. Sie benötigen auch dafür wieder zwei Tage. Dort fertigt Wulf ein *Amulett der Herrschaft*, mit dem er in der Lage ist, den Rudelführer zu kontrollieren.

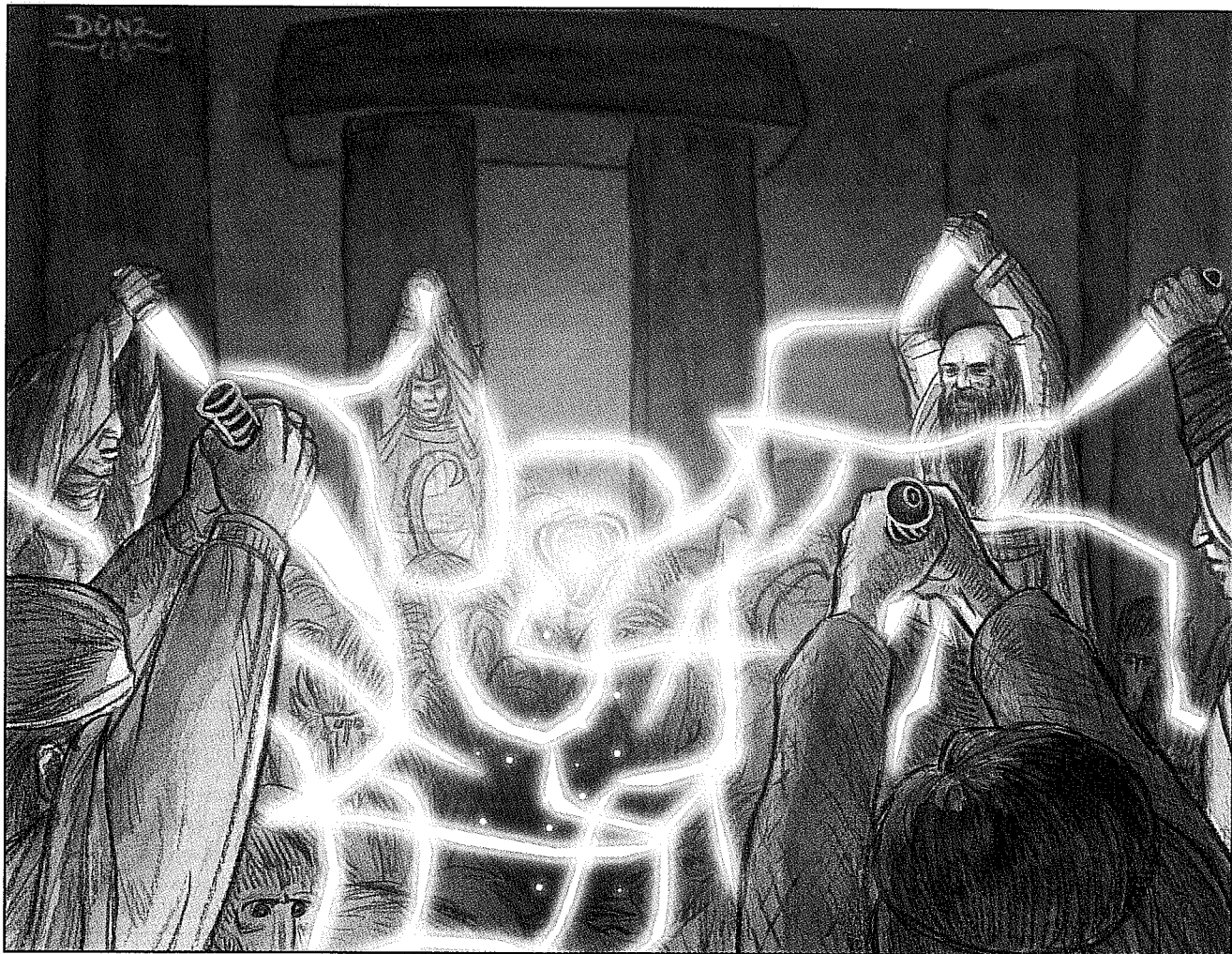
Noch am selben Tag treffen nach und nach mit *Waidhard*, *Ailgrimm*, *Hasrolf* und *Yann* vier weitere Druiden ein. Diese betrachten die Helden zunächst misstrauisch, akzeptieren aber Wulfs Erklärung, dass sie

ZIRKEL UND RITUALE

Normalerweise lebt ein Druiden mit ein bis zwei Lehrlingen allein in der Nähe seines Sumu-Heiligtums. Mit den anderen Sumudienern der Region hält er auf unterschiedliche Art Kontakt, zum Beispiel über *SEELENREISEN* oder tierische Boten. So kann er sie rufen, wenn er Unterstützung bei einem größeren Ritual benötigt.

Ein Druidenzirkel besteht, je nach philosophischer Betrachtung der Elementzahl, aus wenigstens sechs oder sieben Teilnehmern. Diese treffen sich ein- oder zweimal im Jahr, um sich miteinander auszutauschen, gemeinsam Sumu zu huldigen oder Meditationen und Rituale zu vollziehen. Anders als auf Hexennächten, geht es bei ihnen eher ruhig und beschaulich zu. Für ausgelassene, rauschende Feste sind sie zu diszipliniert. Druiden sehen keinen Sinn darin, für eine Nacht jegliche Selbstbeherrschung fahren zu lassen. Einmal im Jahr – zur Sommer- oder Wintersonnenwende – findet außerdem ein Zirkel statt, zu dem alle Sumudiener eines größeren Landstrichs zusammentreffen.

Das Wichtigste für alle Zirkel-Rituale ist die gemeinsame Verbindung zur Erdkraft. Nur durch sie ist es möglich, Großdienste von den Elementaren zu erbitten. Aber nicht nur Elementarbeschwörungen werden in Zirkeln durchgeführt. Es ist ein gut gehütetes Geheimnis der Druiden, dass sich mancher Zauber in einer langwierigen Ritualvariante mit ungleich stärkerem Ergebnis wirken lässt. Hierunter fallen besonders Geisterbeschwörungen oder Bannzauber – vor allem Letztere erfordern oft 'brachiales' Vorgehen.



Verbündete seien, die gegen den Sumu-Frevler helfen. Alle vier sind äußerst wortkarg und konzentrieren sich auf die Vorbereitungen des Rituals. Leider gibt es für die Helden wenig zu sehen, da die Druiden kaum mit Zaubersymbolen oder Ritualfoki arbeiten. Fragt ein verwundeter Magier nach, so erhält er die Auskunft, dass sie als Vorbereitung in sich gehen und die Verbindung zur Erdmutter Sumu suchen – das Zeichnen von Monden und Sternen überlassen sie den Magiern. Thorsator ist während des ganzen Tages recht aufgeregt, denn die Teilnahme am Ritual soll gleichzeitig seine letzte Probe zur Aufnahme in den Kreis der Sumudiener sein.

Besitzen die Helden das Lockmittel, können sie es vorsichtig dosiert in der Nähe des Schwarzen Morgendorns auftragen, um die eintreffenden Ranzan dort zu binden. Schließlich dirigiert Wulf das Rudel am späten Nachmittag zum Ritualplatz.

Wie geplant bleibt das von Shurraz Gelbkralle nicht unbemerkt. Der Schamane spürt, dass seine Ranzan sich in Wulfs Richtung in Bewegung setzen. Statt mit dem Druiden um die Kontrolle über die Tiere zu ringen, lässt er sie ziehen und folgt ihnen bis zum Steinkreis. Sobald sie dort sind, will er sie wieder übernehmen, den Druiden töten und sich den Schwarzen Morgendorn untertan machen. Kaum angekommen, stellt er jedoch fest, dass das Ritual die Halbkorn-Ranzan seinem Zugriff entzieht. Daher ruft er sich mehrere normale Sumpfranzan herbei.

DAS RITUAL BEGİNNT

Bevor die Sonne untergeht, gibt Wulf jedem Helden einen kleinen Schluck einer süßen Flüssigkeit. Es ist der Nektar des Morgendorns, der unempfindlich gegen das Locken der Irrlichter macht. Jeder, der nicht davon trinkt, muss den Hügel vor Einbruch der Nacht verlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Abend ist hereingebrochen und die Morgendornsträucher des Ritualhügels öffnen nach und nach ihre Blütenkelche. Ein wahres Lichtermeer aus goldgelben, orangefarbenen und violetten Blüten taucht den Steinkreis in feenhaften Glanz. Überall tanzen Irrlichter und singen ihr lockendes Lied.

Ihr habt am Rande des Steinkreises Position bezogen und beobachtet gebannt das Treiben im Inneren. Rund um den Schwarzen Morgendorn haben sich die verzauberten Sumpfranzan niedergelassen. Sie wirken seltsam schläfrig und abwesend.

Zwischen den Menhiren stehen die Druiden. Sie bilden die Eckpunkte eines Hexagons, in dessen Mitte der alte Strauch steht. Gerade als der letzte Rest Tageslicht am Horizont schwindet, heben sie ihre Hände in Richtung ihrer Kameraden. Lautlos öffnet sich der tiefschwarze Blütenkelch des alten Morgendorns und fügt der Nacht sein Leuchten hinzu. Aus seinem Inneren strömen Hunderte Seelenfunken hervor.

Helden mit *Gefahreninstinkt* spüren in diesem Moment eine große Bedrohung. Allen anderen muss eine *IV*-Probe gelingen, damit sie auf die Gefahr in ihrem Rücken aufmerksam werden. Dunkle Schatten huschen zwischen den Morgendornsträuchern herum und nähern sich der Kuppe des Hügels. Die Druiden sind in ihrem Ritual gebunden und haben Anweisung gegeben, jede Störung zu verhindern. Die Abenteurer müssen handeln und die wehrlosen Männer beschützen, wenn die Entzauberung Erfolg haben soll. Ihnen bleiben noch 5 KR, bis eine Gruppe Sumpfranzan die Kuppe erreicht.

8 Sumpfranzan

Größe: 7 Spann Gewicht: 60 Stein

Biss/Kralen:	INI 6+2W6	AT 7	PA 4	TP 1W6+2	DK H
LeP 25*	RS 2	WS 8		KK 10	
GS 8	AuP 40	MR 3/4		GW 4	

Besondere Kampfregeln: Gelände (Sumpf), Meute

* Die Tiere sind beherrscht und kämpfen bis zum Tod.

Durch Feuer und das Leuchten der Morgendornsträucher ist die Hügelpuppe immerhin in Dämmerlicht getaucht. Daher betragen die AT/PA-Abzüge wegen schlechter Beleuchtung nur jeweils 1. Sobald die Helden die Ranzan nahezu besiegt haben, erscheint der Urheber des Angriffs auf dem Schlachtfeld.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr habt die kratzenden und beißenden Affenwesen schon fast niedergeworfen, als eine Gestalt zwischen den Sträuchern hervortritt. Sie trägt den Schädel eines Bären auf dem Kopf und hat sich in dessen Fell gehüllt. In ihrer Hand hält sie eine rasselnde Knochenkeule. Mit schnellen Schritten eilt sie auf euch zu, die Keule zum Schlag erhoben.

Statt einen Helden anzugreifen, berührt Gelbkralle mit der Keule eine der toten Ranzan und vollendet das sicherheitshalber vorbereitete Ritual KHURKACHAI TAIRACHI (WdZ 160). Ruckend erhebt sich der Körper und fällt die Helden aufs Neue an (Werte sind gleich). Wird der Schamane nicht aufgehalten, ruft er in den folgenden Kampfunden noch drei weitere tote Ranzan ins Unleben. Shurraz hat vor seinem Angriff außerdem das Ritual BRAZORAGH GHORKAI (AG 145) auf sich selbst angewendet. Dadurch sind seine AT, PA und TP um jeweils 3 Punkte erhöht.

Shurraz Gelbkralle

Knochenkeule:	INI 12+1W6	AT 18	PA 14/17 (Lederschild*)
		TP 1W6+7	DK N
LeP 37	RS 2 (Bärenfell)	WS 7	KK 12
GS 8	AuP 44	MR 7 (10)**	

Sonderfertigkeiten: Biss, Eiserner Wille I, Gedankenschutz, Gegenhalten, Niederwerfen, Schildkampf II (PA 17, 2 Paraden je KR), Wuchtschlag

* Der Lederschild ist mit dem Ritual Schützende Rote (WdZ 162) belegt. Jedes der 3 Bilder fängt 12 TP aus magischen Angriffen ab, bevor es verblasst.

** Gedankenschutz erhöht die MR gegen Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung um 3. Weitere 3 Punkte MR gegen diese Merkmale kann Shurraz durch 2 Aktionen Konzentration aus der SF Eiserner Wille I erhalten.

Der Schamane kämpft bis zum Tod – wenn Tairach will, dass er gegen die Glatthäute unterliegt, dann soll dies sein Schicksal sein. Während des Kampfes schreitet das Ritual immer weiter fort und nähert sich seinem Höhepunkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über den Menhiren tanzen inzwischen grüne Famerlorsfeuer im Reigen der magischen Entladungen. Der Hügel glitzert und funkelt von Hunderten Irrlichtern. Von überall her streben sie auf den Steinkreis zu und bilden dort eine riesige wirbelnde Wolke, die Morgendorn, Ranzan und Druiden einhüllt.

Nur noch undeutlich hört ihr den monotonen Sprechgesang der sechs Männer durch das Rauschen der Seelenfunken. Ihre Arme sind hoch erhoben, die Hände umklammern Obsidiandolche. Die Famerlorsfeuer springt von den Menhiren auf die Klingen über und lassen sie glühen. Entladungen zucken von den Dolchen zur schwarzen Blüte des Morgendorns. Schneller und schneller kreist die Irrlichtwolke und verdichtet sich immer mehr, bis nur noch der

Strauch und die Rotaugen von ihr umhüllt sind. Das Leuchten ist so stark, dass ihr geblendet die Hände vor die Augen hebt.

Ob Stunden oder Augenblicke vergangen sind, vermögt ihr nicht zu sagen, als das Rauschen sich noch einmal steigert und schließlich laut knisternd erstickt. Die Stille ist ohrenbetäubend. Vorsichtig senkt ihr eure Hände. Der Irrlichtreigen ist verschwunden. Finster blüht der schwarze Morgendorn. Zu seinen Wurzeln liegen Dutzende nackte Halborks. Die Druiden sind auf dem Höhepunkt ihres Rituals zusammengebrochen oder lehnen erschöpft an den Felsen.

Es ist vollbracht.

EPILOG

Shurraz Gelbkralle ist besiegt und die Opfer seiner üblen Machenschaften wurden erlöst. Die jungen Halborks sind erschöpft, aber wohl auf. Zum Glück besitzen sie eine gute Konstitution, denn die Druiden haben bei weitem nicht genug Decken oder Kleidungsstücke, um auch nur die Hälfte von ihnen halbwegs einzukleiden. An viel können sich die Geretteten nicht erinnern, die letzten Wochen, Monate oder Jahre erscheinen ihnen wie ein böser Traum.

АННӘГЕ

DRAMATIS PERSONAE

DER SCHWARZE WOLF – DRUIDE DER ALTSVELLTSÜMPFE

Aussehen: Wulf ist ein schniger, groß gewachsener Mann. Meist trägt er eine einfache graue Tunika, darunter Lederhosen und Schnürstiefel. Sein Gesicht wird von einem dichten schwarzen Vollbart verhüllt, der ihm bis auf die Brust herabhängt. Im Gegensatz dazu ist sein Haupthaar schon vor Jahren ausgegangen.

Charakter und Hintergrund: Der Druide gehört zu den Hütern der Macht. Seit Jahren bewacht er den Schwarzen Morgendorn, der in den Tiefen der Svelltsümpfe wächst.

Geboren wurde er als Sohn Lowanger Dualisten in Gashok. Als sich seine magische Begabung zeigte, weigerte er sich, sie ausbrennen zu lassen, und wurde dafür aus der Stadt gejagt. Der damalige Hüter des Morgendorns nahm ihn als Zögling auf und lehrte ihn den Weg der Sumudiener. Jahre später kehrte Wulf nach Gashok zurück. Dort verliebte er sich in eine junge Frau, die seine Gefühle erwiderte. Doch der Hass auf den Madaverfluchten war geblieben und so jagte man beide im Winter in die Wildnis hinaus. Fortan sorgte Wulf für seine Geliebte und ihr gemeinsames Kind. Als seine Frau vor einigen Jahren friedlich einschlummerte, blieb ihm nur noch seine inzwischen erwachsene Tochter, die er nach Kräften beschützt.

Die meisten der Schauergeschichten, die Gashoks Einwohner über den Schwarzen Wulf erzählen, sind frei erfunden. Er hat schon lange seinen Frieden mit den Bürgern der Stadt gemacht.

Vor wenigen Jahren holte er den magisch begabten Halbork Thorstor zu sich, um ihn zum Sumudiener auszubilden.

МАРЈА, ДІЕ ЕІНСІЕДЛЕРІІ

Aussehen: Marja ist eine unscheinbare Frau Anfang 20. Ihre Haare sind dunkelblond und fallen in langen Strähnen bis weit über die Schultern hinab. Über den gesund geröteten Wangen blicken rehbraune Augen neugierig und gütig in die Welt. Das Leben in der Wildnis hat ihren Körper schnig werden lassen. Sie ist in einfache Leinen- und Wildlederkleidung gewandet, am Gürtel steckt ein Jagdmesser.

In Gashok kommt es zu einem eher kühlen Empfang, als die Helden mit den Halborks eintreffen. Zwar sieht man hier und da ein glückliches Gesicht, doch bei vielen ist es eher Resignation oder Entsetzen – glaubte man sich dieser Last doch entledigt.

Der Orkkommandant kommt angesichts so vieler Zeugen nicht umhin, der Geschichte von einem finsternen Orkschamanen zu glauben, und wird die Helden nicht weiter behelligen. Auch die Orks sind nicht gerade glücklich über die Rückkehr der Mischlinge. Es wird wohl noch Jahrzehnte oder länger dauern, bis die Halborks ihren Platz in der Gesellschaft gefunden haben.

ЛОІІ ДЕР МҮНЕН

Für das Aufspüren des Schwarzen Wulfs, das Niederringen des finsternen Schamanen und die Erlösung der Halborks haben sich die Helden 350 Abenteuerpunkte verdient. Zusätzliche Ereignisse im Sumpf sind bis zu 100 weitere Abenteuerpunkte wert. Außerdem können sie sich vier Spezielle Erfahrungen auf häufig oder problemlösend eingesetzte Talente gutschreiben. Wir empfehlen: *Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Orientierung*, *Wildnisleben*, *Magiekunde*, *Pflanzenkunde*, *Sagen/Legenden* und *Tierkunde*. Des Weiteren kann die *Geländekunde Sumpf* verbilligt erworben werden. Zu Wulf und den Gashoker Halborks besitzen die Helden in Zukunft *Verbindungen*. Haben sie die Narbige Girta laufen lassen, so können sie sich einer *Feindin* im Norden Aventuriens gewiss sein.

Charakter und Hintergrund: Die Einsiedlerin ist die Tochter von Wulf und dessen aus Gashok vertriebener Geliebten. Von klein auf lernte sie das Leben in der Wildnis kennen und schätzen. Bald zeigte sich, dass sie zwar nicht die magische Begabung ihres Vaters geerbt hatte, dafür aber ein übernatürliches Einfühlungsvermögen für Tiere besitzt. Es ist, als spräche sie deren Sprache und würde sogar von wilden Bären oder Wölfen als Ihresgleichen betrachtet. Seit dem Tod ihrer Mutter lebt sie allein in der Einsiedelei, wo sie meist nur Besuch von ihrem Vater und dessen Zögling erhält.

SHURRAZ GELBKRALLE – DER HERR DER RANZEN

Aussehen: Mit seinen 1,76 Schritt und den breiten Schultern ist der Schamane von den Zholochai ein wahrhaft beeindruckender Anblick. Dem tun auch die immer zahlreicher werdenden grauen Haare im blauschwarzen Pelz kaum einen Abbruch. Shurraz ist meist in das Fell eines Höhlenbären gekleidet, dessen Reißzahnbewehrter Schädel ihm oben drein als furchteinflößende Kopfbedeckung dient. Außerdem trägt er eine Keule aus dem Oberschenkelknochen des Höhlenbären an seinem Gürtel. Auffällig sind die giftgelben Krallen des Orkschamanen.

Charakter und Hintergrund: Shurraz ist ein Ork der alten Schule: hart, grausam und unerbittlich sich selbst und anderen gegenüber. Für einen Ork hat er ein hohes Lebensalter erreicht und spürt, dass er Tairachs Reich immer näher kommt. Aus diesem Grund arbeitet er teilweise hastig, fast überstürzt an seinem Plan, Brazoraghs Kinder wieder auf ihren alten Pfad zurückzuführen.

Menschen bringt er eine generelle Abscheu entgegen, die sich Frauen gegenüber noch verstärkt. Diese Einstellung wird nur von der gegen Halborks übertroffen, für die er die Bezeichnung 'Yurach' (Dreck, Abschaum) noch als Respektsbekundung empfindet.

Mehr zu Shurraz Gelbkralle finden Sie auf Seite 55.

ДІЕ НАРБІГЕ ГІРТА

Aussehen: Die fette Händlerin hat ein pockennarbiges Gesicht und strähniges, rotes Haar. Vermutlich würde sie auf viele Menschen abstoßend wirken, hätte sie nicht stets ein breites Grinsen auf den Lippen. Von ihrem nivesischen Erbe ist bis auf die für Norbarden ungewöhnlichen

roten Haare wenig zu merken. Die ebenfalls rote Nase zeigt, dass Girta dem Alkohol gern und reichlich zuspricht. Einzig ihre wach blickenden Augen verraten, dass das tumbe, ungehobelte Äußere mehr Schein als Sein ist.

Charakter und Hintergrund: Girta wurde vor mehr als vierzig Götterläufen als Girtinka Oreleff geboren. Mutter und Ziehvater, Wlada und Fjodor Oreleff, waren norbardsche Händler, die den größten Teil des Jahres den aventurischen Norden bereisten. Von ihnen erlernte Girta die Grundlagen des Handelns und der Betrügereien. Im Jahr 1007 BF nahm ihr Leben eine dramatische Wende, als die Oreleff-Sippe Opfer der Zorganpocken wurde. An den Toren Norburgs abgewiesen und in die Wildnis gejagt, überlebte nur Girta schwer gezeichnet die Krankheit. Daraus lernte sie eine Lektion: Jeder ist sich selbst der Nächste! Entsprechend schreckt sie nicht davor zurück, andere bis aufs Hemd auszunehmen oder sogar mit Räubern und anderem Gesindel Geschäfte zu machen.

VON MORGENDORN UND SUMPFRANZEN

Der Morgendorn ist überall in den Sümpfen Nordaventuriens zu finden. Erkennen kann man ihn an seinen verdrehten Zweigen und den fingerlangen, tiefschwarzen Dornen. Selbst im tiefsten Winter trägt er große Kelchblüten, die sich nachts zu feenhafter Farbenpracht öffnen und dabei sein Alter erkennen lassen. Während goldgelbe Blüten einen jungen Strauch zieren, werden sie mit zunehmendem Alter dunkler und wechseln über Orange bis hin zu Purpur.

Schauergeschichten über den Morgendorn sind im ganzen Norden Aventuriens verbreitet und werden gern jedem Reisenden erzählt, der in ein Sumpfgebiet aufbrechen will. Aber nur wenige wissen, dass in den geschlossenen Kelchen häufig ruhelose Seelen hausen. Ähnlich den Irrlichtern kommen sie in der Nacht hervor und stimmen ihren lockenden Reigen an. Dieser hat schon so manchen Wanderer ins Verderben geführt, wenn er dem Morgendorn zu nahe kam und sich an den Dornen stach. Denn wer sich nachts an ihnen verletzt, verwandelt sich binnen einer Woche in eine Sumpfranze – und ein Teil seiner Seele tanzt als neuer Irrfunke um den Strauch.

Die der Pflanze innewohnende Magie kann mittels ANALYS als fremdartiger Verwandlungsfluch erkannt werden.

DIE SUMPFRANZEN

Sumpfranzen, auch Rotaugen genannt, sind eine große, graugrüne Affenart Nordaventuriens. Sie leben meist in Sümpfen, wo sie alles fressen, was sie in die Klauen bekommen. Für den Wanderer stellen sie normalerweise keine Gefahr dar, da sie äußerst feige sind und Reißaus nehmen, wenn sie einen Menschen sehen.

Dies ändert sich in den Wintermonaten, wenn sie sich zusammenrotten und die Sümpfe auf der Suche nach Nahrung verlassen. Dann werden sie äußerst aggressiv und fallen auch über Menschen her. Ranzen kratzen, treten oder beißen ihre Opfer und bewerfen sie mit Steinen und Knüppeln. Zeigt sich ihre Unterlegenheit, so fliehen sie.

DER FLUCH DES MORGENDORNS

Eine besondere Form der Rotaugen sind jene Unglücklichen, die vom Morgendorn verwandelt wurden. Sie sind größer, kräftiger, schlauer und wesentlich aggressiver als ihre Artgenossen. Oftmals schwingen sie sich zu Anführern eines Rudels auf und machen dann mit besonderer Bosheit Jagd auf Menschen.

Diese 'Tiere' sind durch Magie zu erkennen. Ein TIERGEDANKEN offenbart letzte Reste menschlichen Denkens und der ANALYS zeigt den gleichen Verwandlungszauber wie am Morgendorn. Bei besonders eingehender Analyse lässt sich die Verbindung zu jenem Strauch erkennen, an dem das Opfer verwandelt wurde. Um dieser astralen Spur zu folgen, eignet sich der OCULUS.

Die Erlösung einer solchen Ranze ist schwierig. Man muss sie an ihren Strauch binden und an sieben Tagen hintereinander jeweils sieben VERWANDLUNG BEENDEN +7 zu je 7 AsP auf sie sprechen. Dies übersteigt für gewöhnlich die Kräfte eines einzelnen Zauberkundigen, so dass es meist nur im UNITATIO-Verbund gelingt. Während der siebentägigen Verwandlungsphase reicht ein einzelner VERWANDLUNG BEENDEN, erschwert um die Tage seit der Verletzung, um den Fluch zu brechen.

Heilende (TSAS WUNDERBARE ERNEUERUNG / SEGEN DER HEILIGEN THERIA) oder magieebbende Liturgien (SANKT GILBORNS BANNFLUCH / ARGELIONS BANNENDE HAND) der Praios-, Hesinde-, Tsa- oder Perainekirche können die Verwandlung ebenfalls rückgängig machen, wobei jeweils 8 LkP* erzielt werden müssen.

DER SCHWARZE MORGENDORN

Nur Wenigen ist das Geheimnis um die uralten Morgendornsträucher bekannt, deren Blüten in tiefstem Schwarz leuchten. Die Wissenden behalten es für sich, denn in ihnen liegt große Macht verborgen. Sie wachsen stets an Orten, wo sich astrale Kräfte konzentrieren, meist auf Kraftknoten, wo die Sphärenwände dünn sind und der Übergang in andere Welten einfach ist. Von dort strecken sie ihre Wurzeln weit ins Land, treiben Schösslinge und lassen so neue Morgendornsträucher entstehen. Will man einen Schwarzen Morgendorn finden, so muss man seinen Ablegern folgen, von den golden blühenden hin zu den purpurnen – bis man schließlich am Ursprung angelangt ist.

Oft haben sie seit vielen Generationen einen Hüter, der darüber wacht, dass niemand ihre Macht missbraucht. Denn am Schwarzen Morgendorn können durch die Verbindung zu allen anderen Sträuchern der Umgebung sämtliche gefesselte Geister gerufen, geknechtet oder gebannt werden. Darüber hinaus ist der Schwarze Morgendorn ein mächtiger Fokus der Verwandlungsmagie – wohl weil der Ranzenfluch in ihm stärker ist als in all seinen Kindern.

Dadurch wird er zum idealen Ort, um eine verwandelte Sumpfranze zu erlösen. Statt mühsam nach ihrem Strauch zu suchen, ruft man Ranze und Seelenfunken zum Schwarzen Morgendorn und nutzt dessen Kraft, um sie zurückzuverwandeln.

DAS GLEICHGEWICHT DER MACHT

von Lars Feddern

Stichworte zum Abenteuer: Rashdul, Elementaristen, Dämonologen, Zaubererdynastien, Intrigen und Bündnisse an einer klassischen tulamidischen Magierakademie

Ort: Rashdul, in und nahe der Pentagramm-Akademie

Zeit: 1030 BF (oder ein beliebiges Jahr nach 1022 BF)

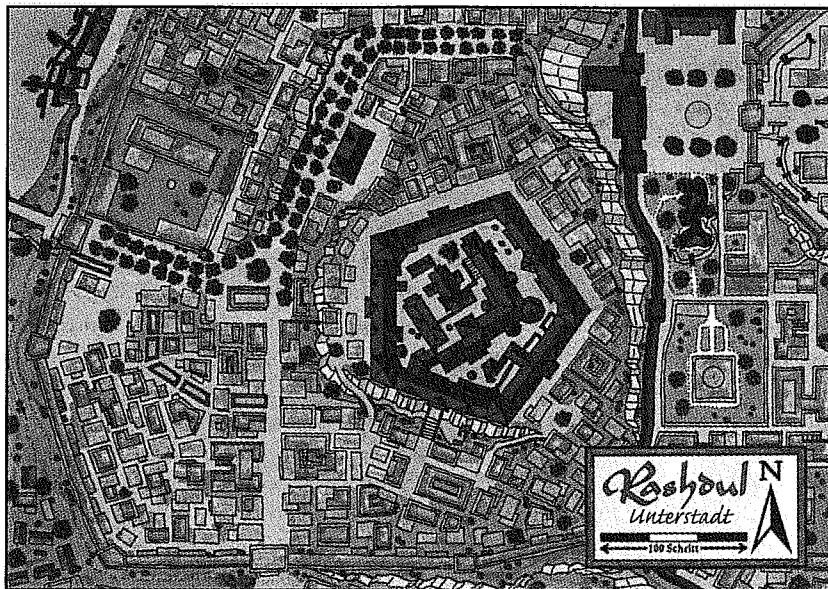
Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

»Dämonenknecht? Wir beherbergen keinen Diener der Ifritim, o Enkel der Weisheit. Unter unserem Dach weilt Mahawedh ibn Tuleyman al'Hazzul, ein Vater der Zauberkunst, ein Hort des Wissens und ein geehrter Gast, dem die Anwesenheit von 'Dämonenknechten' ebenso ein Graus wäre wie uns selbst. Und ich fürchte, o Sohn großer Eile, der ehrwürdige Mahawedh wird das Kamelspiel mit meinem Großvater, möge Umm Ghulshach ihm noch viele Jahre schenken, nicht für den Besuch eines Fremden unterbrechen wollen. Komm doch morgen

wieder, Sahib, oder in zwei Tagen. Dann steht der erhabene Mahawedh dir vielleicht zur Verfügung.«

—seither in ähnlicher Form einige Male wiederholte Absage an einen Gesandten des Ordens der Grauen Stäbe am Haus der Sheynuchanim, Rashdul, 1023 BF



ÜBER DIESES ABENTEUER

In diesem Szenario haben die Helden Anteil am Wechselspiel elementaristischer und dämonologischer Traditionen an der *Chamib al'Pandjashtra*, der Pentagramm-Akademie zu Rashdul. Sie können dabei mithelfen, das traditionelle Gleichgewicht dieser Kräfte an der Schule wieder zu stärken oder aber es noch weiter zugunsten der Elementaristen zu kippen. Beiden Varianten ist gemein, dass sie weitgehend ergebnisoffen sind: Die Helden können die (inoffizielle) Wiederaufnahme alter dämonologischer Rituale zum Erhalt der Schule herbeiführen, vielleicht sogar einen Beschwörerzirkel in Akademienähe etablieren, der künftig mit vereinten Mitteln die dämonologische Lehrtradition, wie sie in *WdH 192f.* beschrieben ist, im Geheimen fortzuführen versucht. Sie können im Gegenteil den Elementaristen dabei behilflich sein, den vermeintlichen 'Fluch der Belizeth' weitgehend zu bannen und die derzeitige Vorherrschaft des elementaren Zweiges auf Jahre hinaus weiter zu festigen.

Die Bedingungen zum Erhalt eines offiziellen Status quo sind, dass die Akademie im Zuge dieses Szenarios nicht für immer dem Erdboden gleichgemacht wird und dass die Akademieleitung in Händen Hasrabals und seines Sohnes Yakuban bleibt. Darüber hinaus ist kaum ein unüberbrückbarer Widerspruch mit der künftigen Geschichte Rashduls und Aventuriens zu befürchten.

Die Ergebnisoffenheit bedingt natürlich ein Stück weit den Aufbau des Szenarios: Es werden nach dem Einstieg ins Abenteuer in erster Linie beteiligte Parteien, deren Pläne und Handlungsoptionen sowie die wichtigsten Örtlichkeiten dargestellt. Für die Spieler besteht weitgehend Handlungsfreiheit, es gibt keinen festen Ablauf von Ereignissen, dem sie zwingend folgen müssten, wenn auch Vorschläge für ein mögliches Vorgehen unterbreitet werden. Für den Spielleiter bedingt das allerdings die besondere Notwendigkeit guter Vorbereitung und des Überblicks über die Persönlichkeiten und Handlungsorte des Abenteuers, um auf die Aktionen der Heldengruppe angemessen reagieren zu können.

Eine große Hilfe für Spielleiter stellt neben *Wege der Helden (WdH 192f.)* und *Wege der Zauberei (WdZ 285)* vor allem der Band *Land der Ersten Sonne* (insbesondere 43 ff., 83ff., 147ff. und 166ff.) dar, der eine ausführliche und stimmungsvolle Beschreibung der tulamidischen Kultur und der Stadt Rashdul enthält. Die *Aventurischen Boten 72 bis 76* sowie 78 widmen sich ausführlich den beiden jüngsten Führungswechseln in Rashdul und können nach Belieben zur weiteren Inspiration hinzugezogen werden.

DIE HELDEN

Die Helden sollten sich zu Beginn des Abenteuers in Rashdul aufhalten. Dafür kann es verschiedene Gründe geben, etwa das Vorhaben magischer oder alchemistischer Studien an der Akademie, die Reise eines Kämpfers zur Schule des greisen Schwertmeisters *Kemal Rashij ben Surkan (WdH 111 f.)*, die gewünschte Expertise eines örtlichen Mawdlis, Begleitschutz für eine Karawane oder dergleichen mehr. Helden, die gerade das Abenteuer *Damast und Silberglanz* aus der Anthologie *Verwunschen und Verzaubert* erlebt haben, können mit diesem Szenario nahtlos daran anknüpfen und so den Grundstock für eine kleine Rashdul-Kampagne legen.

Tulamidya-Kenntnisse der Helden sind fast obligatorisch, können aber notfalls durch einen Dolmetscher, etwa einen vor Ort zu 'mietenden' sprachkundigen Sklaven oder Haimamud (Erzähler) vermittelt werden. Wenigstens ein Mitglied der Heldengruppe sollte über magische Fähigkeiten oder zumindest großes magietheoretisches Wissen verfügen. Rashduler Adepten sind ausdrücklich möglich, wobei von ihnen besondere Loyalität zum jeweiligen Auftraggeber erwartet wird. Darüber hinaus sind je nach Abenteuerverlauf vor allem diplomatisches Geschick, Diskretion und Entdeckergeist, aber auch Mut und Zähigkeit gefragt. Für dogmatische Geweihte, Maraskaner und ähnlich strikte Gegner *jedweder* Dämonologie kommt von vornherein wohl nur einer

der zwei möglichen Wege dieses Szenarios in Frage. Soll die Gruppe frei in der Wahl ihres Ziels sein, sollte auf solche notgedrungen unflexiblen Heldentypen verzichtet werden.

Mohas und Utulus wird man in der Stadt oft ganz selbstverständlich für die Sklaven ihrer Mithelden halten. Das ist zweifellos entwürdigend, kann jedoch (durch Verkauf oder 'Schenkung' der vermeintlichen Diener) sogar ein Vorteil für die Gruppe sein, wenn es gilt, Beobachter oder Diebe in einen Rashduler Haushalt einzuschleusen. Elfen werden außerhalb der Akademiemauern gern mit Dschinnen verwechselt und mit allerlei Wünschen behelligt. Achaz erregen ähnlich viel Aufmerksamkeit, die allerdings eher auf Argwohn und Aberglauben zurückgeht.

HINTERGRUND: AUS DER GESCHICHTE RASHDULS

Vor etwa 3.000 Jahren soll der legendäre Raschtul al'Sheik selbst den *Sternenkreis von Rashdul* gegründet und ihn der Beschwörung von dämonischen und elementaren Mächten gewidmet haben. Seither bestanden beide Traditionen nebeneinander, und auch wenn das Gleichgewicht der Kräfte zuweilen aus den Fugen geriet, stellte es sich früher oder später doch stets wieder ein.

Im Jahre 1021 BF verwies die Akademieleiterin und Dämonologin Belizeth Dschelefsunni die Lehrmeister der Elementaristen unter einem Vorwand der Schule und griff gewaltsam nach der Herrschaft über ganz Rashdul. Mit Hilfe gekaufter Söldner und beschworener Dämonen schlug sie jeden Widerstand nieder und bezwang ein Entsatzheer des Kalifen. Ein Ultimatum der Grauen Gilde zur Wiedereinsetzung der Elementaristen blieb unbeantwortet. Entgegen aller Befürchtungen unterwarf sich Belizeth jedoch nicht dem Dämonenmeister Borbarad,

sondern schützte Rashdul sogar erfolgreich vor ungebundenen Dämonen, die in jener Zeit vermehrt aus dem Sphärenriss über der Gorischen Wüste auftauchten. Belizeths Herrschaft über die Stadt endete noch im selben Jahr, als Sultan Hasrabal von Gorien und einige Magier vom Orden der Grauen Stäbe (WdZ 263 f.) mit einem sorgfältig vorbereiteten Coup in die Akademie eindringen und die Großmeisterin dem Sultan im magischen Duell unterlag.

Im folgenden Jahr wurden vier Belizeth ergebene Magister durch das Gildengericht von Forschung und Lehre ausgeschlossen, drei weitere, flüchtige Dämonologen in Abwesenheit zum Tode verurteilt. Hasrabal, nach tulamidischem Recht der neue Leiter der *Chamib al'Pandjashtra* und durch Heirat nunmehr auch Sultan von Rashdul, löste den dämonologischen Zweig der Schule praktisch auf. Die Gilde protestierte diesmal nicht: Offiziell fehlte es an vertrauenswürdigen Lehrmeistern. Jene Rashduler Dämonologen, die nicht mit Belizeth gefallen waren, gingen ins Fasarer oder Brabaker Exil – oder als Angehörige uralter, selbst für Hasrabal unantastbarer Familien schlicht nach Hause.

Heute, etwa ein Jahrzehnt nach diesen Ereignissen, beginnt die Akademie jedoch, kaum noch zu leugnende Anzeichen des Verfalls zu zeigen: Die Dienste selbst langfristig gebundener Dämonen enden ohne angemessenen Ersatz oder erneuerte Kontrolle. Artefakte und Schutzzauber, die für die Ewigkeit bestimmt waren, erlöschen, da niemand ihnen neue Kraft zuzuführen weiß, werden unbeabsichtigt ausgelöst oder irreparabel beschädigt. Freiwerdende dämonische Kräfte ringen mit ihren elementaren Gegenständen in einem gestörten und zunehmend zerstörerischen Gleichgewicht. Nach außen demonstrieren die Elementaristen, allen voran der Sultan, Gleichmut und Überlegenheit, doch im Innern der Schule brodelte es.

Ein Abend in RASHDUL

An einem sternenklaren Abend in Rashdul haben die Helden Gelegenheit, bei einer Beinahe-Katastrophe die Aufmerksamkeit der Akademieoberen auf sich zu ziehen, die sie daraufhin in eigener Sache in ihre Dienste bitten. Gleichzeitig lernen die Helden zwei weitere Magier kennen, die ihnen im Laufe des Abenteuers wiederbegegnen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der abendliche Basar von Rashdul, "der unschätzbar Alten", wie man die Stadt hierzulande nennt, erregt und erschlägt gleichsam alle Sinne. Von überall dringen die Stimmen der Händler, die lautstark ihre Waren anpreisen, das Gemurmel der Käufer, der Singsang der Bettler. Irgendwoher ist quäkende Musik und rhythmisches Klatschen zu vernehmen, und hinter euch in der Menge preist ein Haimamud die Weisheit des Sultans und die Schönheit der Shanja. Gewürze, Früchte, gebratenes Fleisch, zusammengepferchte Tiere und die drängende, schiebende und stoßende Masse von Menschen verströmen eine Vielzahl angenehmer und weniger angenehmer Gerüche. Öllampen und Fackeln, hier und da sogar magische Laternen vertreiben die abendliche Dunkelheit, und über euch glitzern erste Sterne neben einem schmalen Sichelmond.

Die Helden haben bei Bedarf Gelegenheit, den labyrinthischen Basar der Unterstadt etwas zu erkunden, sich zu stärken oder ihre Ausrüstung zu ergänzen. Es kann jedoch auch nahtlos weitergehen, indem ein Stück weiter vor ihnen der junge Feuelementarist *Mawidun ibn Shukhar* (siehe Seite 91) in Streit mit dem früheren Rashduler Dämonologen *Mahawedh al'Hazzul* gerät.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über die Stimmen der Menschen um euch herum erheben sich ärgerliche Rufe, und vor euch stockt die allgemeine Bewegung. Zwei

Männer, dem Äußeren nach Zauberer, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten, stehen einander auf dem zunehmend frei werdenden Platz mit ärgerlichen Mienen gegenüber. Der eine ist alt, schlohweiß fällt sein langes Haupt- und Barthaar unter dem Turban auf den schwarzen Kaftan, doch seine Haltung ist ungebeugt. Der andere, deutlich jünger, barhäuptig und in eine weißgraue Robe gehüllt, reckt den Zauberstab wie einen Speer in Richtung des Älteren. "Wie kannst du es wagen, Sohn einer Giftschlange, so schlecht über den Sultan zu sprechen", speit er dem Älteren voller Zorn entgegen, und ein Raunen geht durch die Umstehenden. "Ohne ihn und seine mächtigen Dschinnim wäre Rashdul Belizeth und ihren Höllendämonen anheim gefallen!"

"Stattdessen ist Rashdul *ihm* anheim gefallen", versetzt der Schwarzerobte ungerührt. "Wer vermag zu ahnen, was besser für Rashdul ist?"

"Das wagst du nur zu sagen, Vater von Krähen, weil der erhabene Sultan nicht in der Stadt weilt! Aber seine Dschinnim hören jedes böse Wort von dir! Deine Zunge trieft vor bösem Gift, dem Gift der Ifritim", schnappt der junge Zauberer mit zornesrotem Kopf, und abermals bleibt die Anschuldigung nicht ohne Wirkung bei den Umstehenden. "Ein Diener Belizeths warst du stets und bist es noch, wo sie tot und in den kältesten Höllen gefangen ist!"

"Schweig besser, du treuester von allen Schoßhunden Hasrabals", grollt der Alte mit düsterem Blick. "Gib Acht, dass dein Gekläff nicht den Zorn eines Würdigeren und Mächtigeren über dich kommen lässt, als du es bist!"

"In Deckung!", gellt ein erschrockener Ruf, als der Weißerobte voller Verachtung die Arme zur Zaubergeste hebt und auch der Alte den Stab emporreißt, "ein Duell der Magier!"

Die Spieler sollten kurz Gelegenheit bekommen, ihre Helden reagieren zu lassen, sei es, dass sie sich in Sicherheit bringen oder in irgendeiner Form eingreifen wollen. Noch bevor die beiden Magier sich aber erklären oder aber ernsthaft Zauber gegeneinander schleudern können, erregt ein anderes Geschehen allgemeine Aufmerksamkeit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In die Rufe der Umstehenden mischt sich unvermittelt ein anderes Geräusch: Erst ist es nur ein Schauer, das Gefühl von Gefahr im Rücken, bis die Ohren ein schmerzhaft hohes Pfeifen und Kreischen wahrnehmen, das von dem mächtigen Felssockel im Stadttinnern zu kommen scheint. Die beiden Zauberer halten in ihrem Streit inne, und wie sie blickt die Menge zu den hohen Mauern und Türmen der Magierakademie auf. Neben euch presst eine Frau mit angstvoll flackernden Augen die Hände auf ihre Ohren.

“Bei Rastullahs Lockenpracht!”, murmelt ein Mann mit schreckensbleichem Gesicht. Eines der Minarette der Zauberschule ist von geisterhaftem magischem Gleißn umgeben, Blitze zucken um das Zwiegeldach. Ein Beben geht durch den gesamten Turm, das Kreischen gewinnt betäubend an Lautstärke, während sich, auch auf die Entfernung deutlich sichtbar, eine schimmernde, durchscheinende, vielbeinige Gestalt vom Mauerwerk löst. Schlangenartig ist der gewaltige, von Blitzen umspielte, krampfartig zuckende Leib, auf dem sich ein monströser, vielgehörnter Widderschädel erhebt. Für einen Herzschlag weichen alle Geräusche vollkommener Stille. Dann ertönt ein ohrenbetäubender Knall, als das Dach des Turms explodiert und sich die Kreatur in einer Wolke aus Staub und wirbelnden Trümmern mit triumphierendem Geheul – “Frei. Frei! FREI!” – in die Lüfte erhebt, auf die Stadt, auf den Basar ... auf euch zu!

An der Akademie hat es einen Unfall bei dem Versuch gegeben, ein altes Artefakt der Dämonologen zu zerstören. Ein lange Zeit zur Wetterkontrolle in den *Turm der Stürme* gebundener mächtiger Dämon, der achtgehörnte *Arjunoor* (WdZ 208), ist dadurch befreit worden. Ohne Dienst und Bindung wird er nicht lange in dieser Sphäre verbleiben können, aber in dieser Zeit wird er, einmal entfesselt, auf die Stadt niedergehen und dabei einigen Schaden anrichten. Zum Glück für Rashdul und die Helden geht der Dämon sprunghaft, ohne Befehl und Plan vor und setzt daher seine immensen Kräfte nicht gezielt ein. Gerade unerfahrenen Helden sollte dennoch klar sein: Sie sind allein keine Gegner für dieses Wesen.

Arjunoor

INI 13+2W6 PA 2 LeP 120* AsP 50* RS 4
GS 50 / 4 MR 16 GW 21

*) Diese Werte sind durch zuvor geleistete Dienste und die Explosion an der Akademie bereits gesenkt

Besondere Kampfregeln und -manöver: Fliegendes Wesen, 3 Aktionen (mind. 1 Reaktion) pro KR, großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Geisterpanzer, Immunität gegen Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt, Paraphysikalität II, Resistenz gegen Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung, Resistenz gegen profane Waffen; Leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, Mittlere gegen Ingerimm geweihte Objekte

Mögliche Zauber: AEROFUGO, AEROGELO, KRÄHENRUF, KULMINATIO (auch Schneller Kugelblitz, Doppelblitz), ORCANOSPHAERO, TLALUCS ODEM, WINDHOSE, jeweils mit 1W20 auf Wert 12 geprobt, oft ungezielt

Der Arjunoor deckt auf seinem Weg, gehüllt in Sturmtosen und züngelnde Blitze, zahlreiche Dächer ab. Menschen werden zu Boden

geworfen oder wie Puppen durch die Luft geschleudert. Blitze schlagen eher zufällig in umstehende Häuser ein, Basarstände kippen um, Flammen züngeln auf, Panik bricht aus. Die Helden sollten im Rahmen ihrer Möglichkeiten etwas tun können, etwa Gestürzten aufhelfen, bevor sie von Fliehenden zu Tode getrampelt oder von Basarischen erschlagen werden, oder (durch Blitzschlag oder umgeworfene Öllampen) ausbrechende Feuer daran hindern, sich zum Großbrand auszuweiten. Besonders tollkühne oder erfahrenere Helden können sich auch des Dämons selbst annehmen. Dieser ist zumindest einer noch jungen Heldengruppe zwar deutlich überlegen, aber die Helden sind ja auch nicht allein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Der Sultan erlöse uns von den Dämonen!”, fleht eine gestürzte Frau, die Hände hilflos zum Himmel erhoben, wo die gehörnte Schlange sich in Krämpfen windet und die Luft peitscht, als versuche sie, alle Enden des Himmels zu zerreißen.

“Arjunoor”, ruft der alte Magier über die verzweifelten Schreie der Menschen um ihn her dem jüngeren zu. “Niemand bannt den Sturmbringer allein. Vergessen wir den Streit für diese Nacht: Mein Zauber, unser beider Kraft!”

Fordernd streckt er die Linke aus, doch der jüngere Magier wendet sich voller Abscheu von ihm ab. Mit sich überschlagender Stimme brüllt der Adept einen Zauber, der als Flammenstrahl aus seiner Hand in den Himmel auffährt, dem zischend und fauchend niederstoßenden Dämon entgegen.

“Dein Stolz tötet uns!” ruft der Alte aus und blickt sich hilflesuchend um.

Sind als solche erkennbare Zauberkundige unter den Helden, wird sich der alte Mahawedh mit der gleichen Bitte nun an diese wenden. Sein Vorhaben ist in Regeltermini ein UNITATIO, um den Dämon anschließend mithilfe schierer eingesetzter Astralenergie zu bannen. Ist mindestens ein Held willens und in der Lage dazu, folgt dem UNITATIO ein erzwungener PENTAGRAMMA in der Variante mit materieller Komponente (siehe LCD 205 / LC 132, der Alte reißt sich dafür eine Diamantbroche vom Turban): 26 Aktionen Zauberdauer, Probe insgesamt +13, 49 AsP Kosten, verteilt auf den UNITATIO-Bund. Mahawedh probt auf 15/15/14, ZfW 18. Beherrschen etwaige am Bund beteiligte Spielerhelden selbst den PENTAGRAMMA, können Sie die Probe des Alten wie in LCD 265 / LC 169 beschrieben weiter erleichtern. Zur Not versucht es Mahawedh auch allein, wird dann aber mit einiger Wahrscheinlichkeit an mangelnder Astralenergie oder einem entsprechend höheren Probenaufschlag scheitern. Der junge Zauberer Mawidun weigert sich beharrlich, sich dem UNITATIO anzuschließen, auch wenn seine Feuermagie verhältnismäßig wenig Wirkung auf den Dämon zu haben scheint. Er hat auf keinen Fall vor, mit einem verhassten Beschwörer zusammenzuarbeiten.

Im Laufe des Bannzaubers greift der Arjunoor den Alten und eventuell beteiligte Helden mindestens einmal halbwegs gezielt an (womit er letztlich aber auch erst in Reichweite des Zaubers gerät). Hier können auch Helden, die nicht den UNITATIO beherrschen, ihren Beitrag leisten, indem sie versuchen, die Angegriffenen vor den Attacken des Dämons zu beschützen (durch GARDIANUM, WINDSTILLE, provisorischen weltlichen Windschutz oder dergleichen mehr). Die Helden dürfen hierbei einiges an Schaden abbekommen, sollten aber tunlichst nicht daran zugrunde gehen. Den Spielern sollte klar werden, welche zerstörerische Macht der Dämon bedeutet und wie immens die Gefahr für ihre Helden ist, allerdings geht es in dieser Szene nicht darum, die Gruppe auszulöschen. Je nachdem, wie hoffnungslos die Lage der Helden sich entwickelt, können Sie jederzeit weitere Hilfe eintreffen lassen.

Nach dem Unfall haben sich mehrere Zauberer aus der Akademie in Bewegung gesetzt. Auch wenn sie selbst kaum rechtzeitig ankommen werden, so doch zwei von ihren eigentlichen Pflichten abberufene Dschinne der Luft, die in aller Eile auf den Dämon angesetzt wurden. Mithilfe dieser beiden Elementare ist der entfesselte Arjunoor in jedem Fall zu besiegen. Mitten im Anflug einer letzten Attacke, mit weit aufgerissenem Maul auf einen Helden niederstoßend, vergeht der Dämon im buchstäblich letzten Augenblick, entweder im PENTAGRAMMA, unter den Zubern entsprechend schlagkräftiger Helden oder unter den stürmischen Angriffen der Dschinne.

Wichtig an dieser Szene ist, dass die Helden Mut zeigen und einen Beitrag leisten, sei es, dass sie den Dämon bannen helfen, sei es, dass sie bedrohte Menschen in Sicherheit bringen oder einen Großbrand im Basarviertel verhindern. Eine wichtige Lektion: Sie sind nicht allein, können auf die Hilfe anderer zählen. Der junge und geltungssüchtige Feuermagier Mawidun hat diese Erkenntnis im Gegensatz zum geschmähten Alt-Dämonologen nie gewonnen. Letzterer wird sich den Helden nach vollbrachter Tat übrigens formvollendet und mit einigem Stolz als "Mahawedh ibn Tuleyman al'Hazzul, Meister der arkanen Künste des Rufens und des Bannens und Sohn einer Pentagramm-Akademie aus lange vergangenen Tagen" vorstellen, was Mawidun nur ein verächtliches Schauben abnötigt.

EINE EINLADUNG

Nachdem der Dämon gebannt ist, erscheinen nach und nach jene, die sich gegen den Strom der Fliehenden aufgemacht haben, um zu helfen und nun entstandene Schäden zu begutachten. Neben einigen örtlichen Geweihten und Mawdiyat, einem Zauberer des Ordens der Grauen Stäbe sowie einer Handvoll Kämpfer der Schwertmeisterschule sind das vor allem einige Magier der Pandjashtra-Akademie unter Führung zweier Kinder Sultan Hasrabals, Magistra *Zuloya* und Magister *Yakuban*, der Stellvertreter seines Vaters an der Akademie (siehe Seite 91). Der alte Mahawedh wird sich nach einer kurzen, *überaus* höflichen, aber letztlich kühlen Begrüßung der beiden (die angemessene Anrede für Yakuban ist *Effendi*, für Zuloya und Mahawedh gleichermaßen *Sahib*) zurückziehen. Yakuban erwidert den Gruß mit gemessener Höflichkeit, Zuloya rümpft geradezu die Nase und konzentriert sich demonstrativ auf andere Anwesende.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Yakuban ben Hasrabal wendet sich mit gewinnendem Lächeln an Euch. "Eure Taten sind es wert, von den Haimamudim allüberall erzählt zu werden, und auch mein erhabener Vater, der Sultan, soll davon erfahren, sobald er von seinen Reisen zurückgekehrt ist. Bitte, gewährt uns die Gunst, Euch in seinem Namen bereits morgen zu ehren, indem ihr unserer Einladung an die *Chamib al'Pandjashtra* folgt. Wenn die Mittagshitze gewichen ist, sollt Ihr unsere Gäste sein. Man wird Euch erwarten."

Wir gehen davon aus, dass die Helden dieser Einladung folgen. Haben sie jetzt schon drängende Fragen über das eben Erlebte, werden die Magier sie zwar zunächst auf den kommenden Tag verweisen (fürs Erste sind sie damit beschäftigt, den angerichteten Schaden zu begutachten und in besonders schweren Fällen ihre Hilfe anzubieten), sich aber beharrlichen Helden gegenüber auch nicht unnötig sperren. So ist auch jetzt schon zu erfahren, dass es einen Unfall gegeben hat, bei dem ein gefährlicher Dämon entwichen ist. Der Unfall trug sich zu, als versucht wurde, ein von dem Dämon besessenes Artefakt im *Burja al'Mahawanim*, einem der zentralen Akademietürme, unschädlich zu machen. Dieses Artefakt stammte noch aus Zeiten dämonologischer Lehre an der Pandjashtra-Akademie und wurde zunehmend als gefährlich angesehen. Zu Recht, wie sich nun, leider unter denkbar ungünstigen Umständen, herausstellte. Der Adept Mawidun wird übrigens, wenn sein

Handeln im Augenblick der Gefahr bekannt gemacht wird, im Beisein der Helden einen strengen Rüffel von Yakuban ernten, da er aus seinem Stolz heraus ineffektiv gehandelt und die Stadt gefährdet habe. Am kommenden Tag sollen die Helden Gelegenheit haben, ausführlich vor den Lehrmeistern der Schule von ihren Taten zu berichten. Eine solche Einladung an die Akademie ist eine große Ehre, auch wenn Sultan Hasrabal selbst nicht zugegen sein kann, da er sich auf Reisen befindet.

BIS ZUM NÄCHSTEN TAG

Wie die Helden den Abend und die Nacht verbringen, ist ihnen überlassen. Sie können sich durchaus in der Unterstadt unsterblichen Ruhm erwerben, wenn sie sich weiter um die Minderung der vom Dämon angerichteten Schäden bemühen. Zwar helfen Nachbarn, Magier und Geweihte nach ihren Möglichkeiten, aber im allgemeinen Chaos gibt es noch mehr als genug zu tun, bei dem ein paar helfende Hände stets willkommen sind.

Für die verdiente Nachtruhe bietet sich bei ortsfremden Helden Mahmud ibn Dajins nahegelegene Karawanserei im Norden des Basarviertels an, wo man für den Preis von 1 Muwlat (entspricht 5 Kreuzern; Schlafsaal) bis 2 Zechinen (entspricht 4 Silbertalern; geräumiges Händlerzimmer) pro Person halbwegs gepflegt übernachten kann. Auch hier ist der Ausbruch des Dämons natürlich *das* Gesprächsthema der Nacht, und wenn die Helden sich als jene Söhne und Töchter der Tapferkeit zu erkennen geben, die den Schrecken der Niederhöhlen gebannt haben, werden sie sich vor begeisterten und wortreichen Lobpreisungen und einer Einladung des Hausherrn kaum retten können.

Wenn die Helden sich auf den Besuch an der Akademie vorbereiten und sich gegebenenfalls bei Einheimischen informieren wollen, können sie erfahren, dass es noch heute, trotz geöffneter Tore, üblich und eine Frage des Stolzes ist, die Akademie auf magischem Wege zu betreten. Durch die Tore zu gehen ist zwar per se keine Schande, wird aber echten Helden selbstverständlich nicht gerecht. Der Zauberei Unkundige, so hört man, sollten sich vertrauensvoll an den alten *Djoha* wenden, der einen Fliegenden Teppich sein Eigen nennt (siehe unten). Helden aus Rashdul oder solchen mit entsprechender *Ortskenntnis* ist das alles bereits bekannt, ortsfremde Magier kennen unter Umständen (im Zweifelsfall entscheiden Proben auf *Sagen/Legenden*, *Geschichtswissen* oder *Magiekunde*) zumindest die Akademietradition, nicht aber den alten *Djoha*.

EIN BESUCH IM STERPEPKREIS

Passende Zauber, die Akademie aus eigener Kraft und ehrenvoll zu betreten, sind etwa:

- der Dienst eines beschworenen Elementars oder Dämons (derzeit bevorzugt die Etikette natürlich Elementare, Dämonologie wird in Rashdul aber durch den Einfluss alter Magiersippen de facto deutlich laxer gehandhabt als im Rest des Kalifats, dem die Stadt nominell angehört).
- ADLERSCHWINGE in Vogelform (es stellt sich das Problem anschließender Nacktheit).
- ECLIPTIFACTUS in der Variante *Schattensprung* (wenn die Sonne günstig steht und entsprechende Schatten an den Toren wirft).
- LEIB DES ERZES / LEIB DES WINDES (jeweils in der elementaren Bewegungsvariante).
- NEBELLEIB (wiederum ein Problem der angemessenen Bekleidung).
- PLANASTRALE (aufsehenregend, allerdings dürfte der Spruch kaum einem Helden bekannt sein).
- SOLIDIRID (optisch ansprechend, allerdings müssen recht hohe Mauern überwunden werden).
- TRANSVERSALIS.

Abzuraten ist vom Schaffen zusätzlicher Tore durch DESINTEGRATUS, HARTES SCHMELZE oder den Einsatz massiver Kampfzauberei, was mindestens als unhöflich verstanden wird und recht schnell Gegenwehr seitens der Wachelementare provoziert.

Wer die Akademie auf herkömmlichem Wege zu Fuß oder zu Pferd betreten will, trifft an jedem der Tore auf einen elementaren Wächter, meist einen Feuer- oder Erzgeist, der als menschenähnliche Fackel, legendärer Feuersalamander, lebende Rüstung oder steinernes Standbild auftritt. Nicht nur die meisten Pferde werden beim Anblick dieser Dschinne oder Elementargeister nervös, die Helden werden allerdings nicht aktiv am Betreten der Akademie gehindert. Ein solcherart unspektakuläres Eintreten hat übrigens keinerlei negative Auswirkungen außer einer kaum merklich hochgezogenen Braue des im Hof wartenden Erzdschinns *Ramanlyr* (siehe unten) und einer verpassten Gelegenheit, einmal nach allen Regeln der (Zauber-)Kunst anzugeben.

DJOHA UND SAHABA

Der alte Djoha schickt tagtäglich seine zahlreichen Kinder und Enkel in die Straßen und Gassen nahe der Akademie, um nach Fremden und Besuchern Ausschau zu halten und diesen wortreich die Dienste des Alten anzupreisen: Djoha nennt den fliegenden Teppich *Sahaba* sein Eigen und fliegt gegen Bezahlung von seinem Haus im Basarviertel aus nach einer schwungvollen Ehrenrunde über halb Rashdul Gäste ins Innere der Pentagramm-Akademie. Der Preis für diesen besonderen Dienst beträgt einen hart erfeilchten Piaster für eine Gruppe von bis zu fünf Personen (das entspricht fünf Zechinen beziehungsweise einem Golddukaten pro Person. Djoha nennt wenn nötig jedes Kind und Kindeskind, das er damit durchfüttern muss, beim Namen). Hat ein Besucher die schmale Grenze von angemessener Feilscherei hin zu offenem Geiz überschritten, kann es übrigens sein, dass der gewitzte Djoha den Auftrag dennoch annimmt, Sahaba allerdings *etwas* ungestümer über der Akademie niedergeht als angemessen.

EIN ELEMENTARER EMPFANG

Egal wie die Helden die Akademie erreichen, sie werden bereits vom Erzdschinn Ramanlyr (siehe Seite 92) erwartet, zu dessen Pflichten als *Meister der Tore* es gehört, angekündigte Gäste in Empfang zu nehmen. Wenn Sie den Golem *Karshaz* (siehe Seite 93) an dieser Stelle bereits als Figur einführen wollen, lassen Sie ihn den Flug der Helden mit einem krakeelten "Besuch, Besuch, Besuch!" neben dem Teppich, Luftschinn, fliegenden oder reitenden Helden herfliegen, bevor er mit ausgestreckter gespaltener Zunge abdreht, als eine herrische Ermahnung Ramanlyrs über den Hof dröhnt. Ebenfalls auf die Helden aufmerksam wird der Adept Mawidun, der im Folgenden heimlich versuchen wird, herauszufinden, was sie an der Akademie zu suchen haben (siehe Seite 86).

Der Erzdschinn mit der äußeren Erscheinung eines würdevollen tulamidischen Magiers heißt derweil die Gäste der stellvertretenden Spektabilität höflich und ernst willkommen. Er geleitet die Helden unter den Blicken einiger auf dem Hof neugierig zusammenlaufender Schüler (und gegebenenfalls in brummelige Selbstgespräche über den windigen, flatterhaften Golem vertieft) zu den *Palästen der Meister* (siehe Seite 81), wo ihnen in den prunkvollen Gemächern Magister Yakubans ein festlicher Empfang bereitet wird. Außer dem stellvertretenden Akademieleiter ist noch dessen Schwester Magistra Zuloya zugegen. Mohische Sklavinnen warten mit Wein und Früchten auf, und die Helden erhalten Gelegenheit, den beiden Lehrmeistern die Ereignisse des letzten Abends noch einmal ausführlich aus ihrer Sicht zu schildern. Wenn das zuvor nicht geschehen ist, wird Mawidun bei Bekanntwerden seines Handelns auf dem Basar eigens gerufen, streng ermahnt und wieder fortgeschickt. Sein Bild von den Helden und sein Bedürfnis, sich wieder zu beweisen, werden davon nachhaltig beeinflusst.

Nachdem sie geendet haben und Yakuban ihnen gegebenenfalls nochmal ein Lob auf Grund ihres Einsatzes ausgesprochen hat, wendet sich die resolute Zuloya mit dem eigentlichen Anliegen der Magister an die Gruppe.

EIN AUFTRAG ... ODER ZWEI?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ihr Söhne [Töchter] der Tapferkeit habt großen Mut und Einfallstreichtum bewiesen und Euch um die Sache Rashduls verdient gemacht. Rastullah und alle Götter, deren Schutz Ihr erleht, mögen mit Wohlwollen auf Euch schauen! Es wäre uns eine Ehre und eine große Freude, wenn Ihr diese Eure guten Eigenschaften ein weiteres Mal in unseren Dienst stellen wolltet." Mit einem Blick scheint die bereits leicht ergraute Magistra Anzeichen Eurer Zustimmung zu suchen, bevor sie mit sorgenvoller Miene fortfährt: "Der Unfall, dessen schreckliche Folgen Ihr zu bekämpfen halt, ist, so sehr es mich schmerzt, das sagen zu müssen, nicht der erste seiner Art. Und er wird nicht der letzte bleiben, solange das niederhöllische Erbe Belizeths, mögen die Geier ihr Fleisch in die tiefste Wüste getragen haben, weiter besteht. Etliche ihrer Ifritim, ihrer Dämonen, beschmutzen noch immer das altherwürdige Antlitz dieser Schule, und die Saat ihrer Bosheit wächst noch im Tode schneller, als der Rechtgläubige sie im Namen Rastullahs in ihre Sphären zurückzuschleudern vermöchte. Es ist nun neun geheiligte Jahre her, dass unser erhabener Vater, der Sultan und Meister der Sechse, die eitle Belizeth in einer Begegnung der Macht bezwang und seine segensreiche Herrschaft über diesen Hort des Wissens antrat. Doch es gab viele Anhänger der Schändlichen, möge die Sonne ihre Knochen verbrennen, die sich damals unbehelligt davonstahlen oder hohnlachend in ihre Türme und Höhlen zurückkehrten, aus denen sie einst hervorgekommen waren. Und noch immer wenden sich ihre zurückgelassenen Ifritim gegen uns. Wir kämpfen hier einen kräftezehrenden Kampf, und Rastullah sei gepriesen, dass er noch keine schlimmeren Opfer gefordert hat und wir ihn vor den Augen Rashduls so lange verbergen konnten. Das Ansehen dieser Akademie und des großmächtigen Sultans wird durch die Dämonen befleckt!" Magister Yakuban stellt eine Teeschale auf dem niedrigen Tisch vor sich ab. "Meine Schwester fürchtet, dass die Beschwörer, deren Heim diese Hallen einst waren, uns aus Rache mit weiteren Ifritim plagen. Tatsächlich ist verständlicherweise wenig Freundschaft und Vertrauen zwischen ihnen und uns, die wir aus Al'Ahabad nach Rashdul kamen. *Ich* fürchte allerdings", die Geschwister wechseln einen schwer zu deutenden Blick, "dass unsere Probleme weit über die Rache Einzelner hinausgehen und die Bedenken meiner Schwester zu kurz greifen. So oder so, uns rinnt die Zeit durch die Finger wie Sand. Gewiss: Unser Vater ist der Meister der Sechse, die Elemente selbst streiten für uns. Wir könnten sicher jeden Dämon in diesen Hallen aufzuspüren und zu bannen versuchen, aber jedes Mal riskieren wir, dass durch den Versuch allein, vielleicht gar durch unseren *Erfolg*, noch größerer Schaden heraufbeschworen wird. Und da keine Bindung ewig dauert, werden wir irgendwann vielleicht zu spät kommen, um die Gefahr rechtzeitig zu erkennen. Es gäbe da etwas, von dem wir uns Hilfe und Einsichten versprechen, aber ..." "... aber es wurde gestohlen!", schnappt die Magistra mit einem energischen Zug um den Mund.

Bevor Zuloya den Helden weitere Einzelheiten vermitteln kann, wird sie von einem eintretenden Akademiediener hinausgebeten. Die Erzmagistra werde in den *Hallen der Macht* benötigt. Tatsächlich hat ihr Bruder Yakuban dort einen Vorfall arrangiert, um mit den Helden allein sprechen zu können. Dass er und die Helden allerdings auch von einem

rachsüchtigen Adepten belauscht werden könnten, ahnt der stellvertretende Akademieleiter nicht. Mawidun wird die Gelegenheit nutzen, um entweder mit Hilfe eines Verwandlungselixirs im wahrsten Sinne bei dem Gespräch Mäuschen zu spielen, oder (wenn Ihnen das angesichts der Aufmerksamkeit Ihrer Helden geboten erscheint) gar einen eilig gerufenen Lufilementar zum Spionieren entsenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Magistra zieht unwillig die Brauen zusammen, wechselt noch einen eindringlichen Blick mit ihrem Bruder und mit euch, dann folgt sie dem Diener eiligen Schrittes. Magister Yakuban ben Hasrabal erhebt sich daraufhin von seinen Kissens und geht mit hinter dem Rücken verschränkten Armen langsam im außer euch und ihm nun leeren Raum auf und ab, während er fortfährt: "In der Tat vermissen wir Aufzeichnungen aus der Ägide der dämonologischen Großmeister, das *Ketab al'Djiin*. Womöglich wurde es beim Kampf gegen Spektabilität Belizeth vernichtet. Ich halte es aber für wahrscheinlicher, dass es verborgen wurde. Hier an der Akademie oder in den Händen derer, die sie verlassen mussten. Darüber hinaus habe ich Hinweise darauf gefunden, dass es irgendwo an der Akademie noch einen besonderen Ritualraum der Beschwörer gegeben haben muss, den wir bislang ... wie soll ich sagen ... nicht finden konnten. Vielleicht ist auch diese Halle von größerer Bedeutung. Nun: Die Magister des Beschwörerzweiges sind tot, versprengt oder verständlicherweise nicht gut auf uns zu sprechen. Wir können sie nicht fragen, sie würden uns nicht antworten. Unsere Dschinne vermögen nicht zu finden, was wir suchen. Es muss einen anderen Weg geben. Einen Weg, den der *Sahib al'Sittah*, der Sultan von Rashdul, nicht gehen kann. Vielleicht auch seine Kinder nicht. Aber Ihr vielleicht."

Der Auftrag Zuloyas und Yakubans an die Helden ist, das *Ketab al'Djiinim* und Hinweise auf einen verborgenen Ritualraum zu finden. Dieses Schriftstück müsste nach allem, was die Magister wissen, detaillierte Aufzeichnungen darüber enthalten, welche Dämonen zu welchem Zweck an die Akademie gebunden wurden, vielleicht sogar für die Bannung wichtige Informationen wie Wahre Namen oder verwendete Artefakthesen enthalten. Solches Wissen wäre für die Einschätzung, Kontrolle und Bannung der hier gebundenen Dämonen unschätzbar. Yakuban vermutet, dass es noch immer an der Akademie versteckt ist oder sich im Besitz eines ins Exil gegangenen Beschwörers befindet. Ein durchaus möglicher Besitzer des Buches ist *Shanatir al'Jamil* aus der Rashduler Magierdynastie der Sheynuchanim, der als ehemaliger Magister der Akademie Belizeths Vertrauter war, ihren Fall aber nahezu unbeschadet überstanden hat.

Yakuban hat den Golem Karshaz im Verdacht, einiges über die dämonologischen Vermächtnisse der Schule zu wissen, allerdings meidet der Golem seit einer kurzen und wenig ergebnisreichen Befragung durch Yakuban die Lehrmeister und die meisten ihrer dienstbaren Geister geflissentlich und beschränkt sich meist darauf, mit groben Scherzen die Schüler und den *Meister der Tore* Ramanlyr zu piesacken. Vielleicht haben die Helden mehr Erfolg darin, diesem geflügelten Plagegeist etwas Sinnvolles zu entlocken.

Vermeiden sollten die Helden es nach Kräften, die alten Rashduler Familien gegen die Akademie aufzubringen. Man wünscht kein neuerliches Aufflammen oder Eskalieren dieses Streits (was Yakuban angeht, sogar ganz im Gegenteil).

DOPPELTES SPIEL MIT LAUTEREN ABSICHTEN

Obwohl sie zunächst das gleiche zu wollen scheinen, sind Yakubans und Zuloyas Ziele durchaus unterschiedlich: Zuloya will das Wissen, das die Helden beibringen sollen, in jedem Fall dazu nutzen, auf lange

'GUTE DÄMONOLOGEN'?

Nach der Rückkehr Borbarads, der Entstehung der Schwarzen Lande, dem Jahr des Feuers und allen damit verbundenen dämonischen Verheerungen – wie kann ein Magister von den Helden (und ein Spielleiter von seinen Spielern) da erwarten, dass sie eine dämonologische Magierschule unterstützen?

Yakuban ben Hasrabal ist Elementarist, moralisch integer und beileibe kein Dummkopf. Seine Ziele sind der Erhalt der Akademie und ihrer Traditionen ebenso wie der Erhalt von Wissen, das letztlich auch gegen Dämonen und böswillige Beschwörer eingesetzt werden kann. Er will diese mächtige und zugegebenermaßen gefährliche Spielart der Zauberei nicht den Fehlgeleiteten und Wahnsinnigen allein überlassen. Yakuban wird ausgiebig und geduldig mit zaudernden oder gar schockierten Helden diskutieren, deren Sorgen er durchaus versteht. Seine Argumente sind dabei vor allem:

- Die Kunst der Beschwörung ist alt und hat neben den schrecklichen Dingen, die Menschen einander antun können, auch Gutes hervorgebracht. Unter den größten Helden der Tulamiden waren auch Dämonenbeschwörer. Sie hatten Teil an der Vertreibung der Echsenrassen, bauten prächtige Paläste und trugen ebenso zu Blüte und Zauber der Tulamidenlande bei wie jede andere magische Tradition. Gewiss kann die Beschwörerkunst für böse Zwecke missbraucht werden – doch gilt dies nicht für jede Form magischer Macht?
- Die Dämonologie ist auch die Lehre, Dämonen zu bannen. Nur wer das Wesen der Siebten Sphäre tatsächlich ergründet, kann sich wirksam und dauerhaft gegen ihre Manifestationen wappnen. Bannzauber wie der unschätzbare PENTAGRAMMA wären ohne vorangegangene dämonologische Forschungen und Beschwörungen nicht denkbar gewesen.
- Wo wäre es sicherer, dieses Wissen der äußersten Sphäre zu ergründen, als unter den Augen und mit der Hilfe derer, die sich den Elementen, dem Urgrund der wirklichen Welt, verschrieben haben? Die Gegensätze der Pandjashtra-Akademie sind gleichsam ein Ausgleich der Kräfte, eine Bindung der Beschwörer an diese Welt und nicht zuletzt auch eine Form der Kontrolle.
- Es besteht ein großer Unterschied zwischen Dämonologen und Paktierern. Die einen beherrschen, was sie rufen, bei den anderen ist es umgekehrt. Selbst die Usurpation Belizeths war offenbar eine vor allem weltliche Machtergreifung, kein Handel mit den Niederhöllen. Sie hat, soweit man weiß, weder vor noch nach der Übernahme Rashduls einen Pakt mit Borbarad oder den Erzdämonen geschlossen. Sie und ihre Vertrauten haben für ihren Putsch gebüßt, das weitere Schicksal der Akademie jedoch sollte davon unberührt bleiben.
- Die Graue Gilde rechtfertigte die Schließung des dämonologischen Zweiges mit dem Mangel an möglichen Lehrmeistern. Gleichzeitig wird die Dämonologie in Punin, dem Sitz der Gildenobersten, nach wie vor gelehrt, und ehemalige Rashduler Dämonologen bilden Gerüchten zufolge bereits als private Lehrmeister neue, gildenlose Schüler aus. Möglicherweise wollte Punin nur dem Sultan schmeicheln, möglicherweise Konkurrenz aus dem Feld schlagen. Das Ergebnis aber droht, sich nachhaltig der Kontrolle durch die Gilde zu entziehen. Und das alte Wissen Rashduls droht, nach und nach verloren zu gehen.

Aber Yakuban wird die Helden nicht über Gebühr bedrängen. Er verlangt zwar (ohne plump zu drohen) ihre Diskretion, was ihre Unterhaltung angeht, setzt sie aber ansonsten nicht unter Druck. Er unterbreitet eine Bitte: die Bitte um Unvoreingenommenheit bei ihrer Suche.

Sicht jede verbliebene Spur dämonischer Präsenz innerhalb der Akademiemauern zu tilgen. Yakuban will den weiteren Verlust von magischem Wissen und Erbe nicht verantworten und hat sich langfristig den Erhalt beziehungsweise die Wiederbelebung einer rechtschaffenen dämonologischen Tradition Rashduls zum Ziel gesetzt. In dem Versuch, die jahrtausendealte Vergangenheit der Rashduler Beschwörerkunst auszulöschen, sieht er ein höheres Risiko als in ihrer kontrollierten Beibehaltung. Er erkennt an, dass sein Vater als mutmaßlicher *Sahib al'Sittah* und damit elementaren Prinzipien fest verhafteter Weiser einen dämonologischen Zweig an seiner eigenen Akademie nicht gutheißen kann. Er sieht sich selbst aber dazu ausersehen, den Schaden zu begrenzen, den diese Sichtweise notgedrungen mit sich bringen würde. Sein Ziel ist der Erhalt beider Rashduler Traditionen in den Händen vertrauenswürdiger Meister für eine Zeit, in der sie beide gebraucht werden mögen. Er geht damit bereits jenen Weg, den Hasrabal seiner Ansicht nach nicht gehen kann, für ihn. Dabei hat Yakuban nicht vor, seine eigenen elementaristischen Studien zugunsten praktizierter Dämonologie aufzugeben, dafür ist er schlicht zu alt und den Elementen Feuer und Wasser zu sehr verbunden. Einem künftigen dämonologischen Zweig der Schule würde er nicht selbst angehören, auch wenn er ihn fördert.

Entscheiden Sie, wie viel davon Yakuban den Helden jetzt bereits anvertraut. Er ist als lebenserfahrener Sohn des listigen Sultans Menschenkenner genug, um die Helden einigermaßen einschätzen zu können, und wird sich nur jenen ganz erklären, die er für fähig hält, seine Argumente (siehe Kasten 'Gute' Dämonologen? auf Seite 78) unvoreingenommen zu überdenken. Letztlich kann er mit der Erfüllung des offiziellen Auftrags leben, denn so oder so ist der Akademie bis zu einem gewissen Grad gedient. Die Helden können ihre Loyalität daher frei vergeben. Beide Auftraggeber haben gute Absichten und können ihre Sichtweise der Dinge begründen. Den Helden bleibt es überlassen, welcher dieser Perspektiven sie sich anschließen können und wollen, ob sie dem Elementarismus weiter Vorschub leisten oder mit Yakuban zu Verschwörern für die Sache des Ausgleichs werden. Der stellvertretende Akademieleiter bittet sich gegebenenfalls aus, dass er und nur er von ihnen bei Fragen oder Erfolgsmeldungen kontaktiert wird. Wenn es Ihnen geboten erscheint, kann er auch erst bei einem dieser späteren Besuche versuchen, die Helden von seiner Sicht der Dinge zu überzeugen.

WIE KOMPLEX DARF ES DENN SEIN? EIN ÜBERBLICK

Die den Helden gestellte Queste kann im Umfang nach den Wünschen und Bedürfnissen Ihrer Runde vereinfacht oder komplexer gestaltet werden. In Rashdul sind verschiedene Gruppen von Mächtigen beheimatet, die im Guten wie im Schlechten Interesse an den Helden zeigen können, wenn sie im Auftrag der Kinder Hasrabals Nachforschungen anstellen. Je mehr Parteien involviert sind, desto aufwändiger und auch schwieriger wird das Abenteuer jedoch für Meister und Spieler. Entscheiden Sie daher selbst, welche der folgenden Gruppen sich aktiv in die Handlung einmischen sollen und welche besser außen vor bleiben. Als Meister haben Sie hier eine gute Möglichkeit, Figuren einzuführen, die als Lehrer, Auftraggeber, Freunde oder Rivalen der Helden auch in Zukunft in Abenteuer eingebaut werden können.

- Neben den unterschiedlichen Geschwistern **Yakuban** und **Zuloya** werden die Helden an der Akademie vor allem mit dem jungen Adep-

ten **Mawidun** zu tun haben, der auf Grund von Neid und Geltungssucht zu ihrem erbitterten Gegner erwachsen kann. Er ist ein Störfaktor, der die Bemühungen der Helden zu hintertreiben versucht, wenn sie zuviel Sympathie für die ihm verhassten Dämonologen hegen, oder die Früchte ihrer Arbeit an ihrer statt zu ernten hofft, wenn sie an der Säuberung der Akademie von diesem Erbe arbeiten. Sein Ehrgeiz macht ihn so oder so gefährlich, und die Helden sollten ihn letztlich auf die eine oder andere Weise unschädlich machen.

- Die **Sheynuchanim**, eine alte Rashduler Magierdynastie, sind nach dem Auftrag der Helden vor allem deren Ziel, haben aber natürlich auch eigene Interessen. Sie sind je nach Auftreten und Vorhaben der Helden entweder Gegner, die man unter nicht geringen Risiken auspielen muss, oder überaus stolze, schwer zu überzeugende Informanten, vielleicht sogar für Yakubans Träume eines neuen Gleichgewichts zu gewinnende Verbündete.

Optionale, die Handlung verkomplizierende Mitspieler um die Hinterlassenschaften der Rashduler Dämonologen sind:

- Die ortsansässigen Magier des **Ordens der Grauen Stäbe** (auch *Ordo Defensores Lecturia*, kurz *ODL*). Noch vor wenigen Jahren Verbündete Hasrabals bei der Infiltration und Erstürmung der *Chamib al'Pandjashtra*, werden die Rashduler Ordensmagier heute sowohl von den letzten in der Stadt verbliebenen Dämonologen als auch vom Sultan mehr oder weniger geschnitten. Es scheint, als sei der Sultan nur an einem Zweckbündnis zum eigenen Machtgewinn interessiert gewesen. In der Bevölkerung allerdings haben sie einen guten Ruf, da hier ihr Einsatz gegen die 'falsche Shanja' unvergessen geblieben ist. Die Ordensmagier können für die Helden auf Grund ihrer Erfahrungen eine große Hilfe sein, wenn diese heimlich bei den Sheynuchanim oder in bestimmte Bereiche der Akademie eindringen wollen, allerdings ist diese Hilfe nicht ohne Gegenleistungen zu haben (denkbar wären Informationen aus dem Hause Hasrabal, Einsichten in die Pläne Yakubans und Zuloyas, ein Gefallen in Form eines späteren Abenteuers im Auftrag der Grauen Garden oder ähnliches).
- Zu guter Letzt können die Rashduler Geweihtenschaften ins Geschehen eingreifen. Der alphanisch geprägte Teil des hiesigen **Boron-Kults** hat unter der Herrschaft Belizeths einen Priester verloren, der sich der Dämonologin nicht unterwerfen wollte. Die Anhänger des gekrönten Raben werden es sicher ungern sehen, sollte dieses Opfer durch eine erneute Wiederbelebung dämonologischer Traditionen an der *Chamib al'Pandjashtra* entehrt werden. Den örtlichen Geweihten des rivalisierenden Puniner Kults hingegen wurde, so munkelt man, nach dem Kampf um die Akademie die Leiche Belizeths anvertraut. Eine eher düster veranlagte Heldengruppe könnte die sterblichen Überreste der Großmeisterin aufspüren wollen, um etwa ihren Geist (natürlich ohne Billigung der Priesterschaft) per **NEKROPATHIA** zu befragen.

Die **Hesinde-Kirche** wird Veränderungen an der Akademie mit großem Interesse verfolgen, sollte sie davon Kenntnis erhalten, und daraufhin zumindest moralisch auf die Helden einzuwirken versuchen. Die **Mawdliyat der Rashduler Schule** sind Sultan Hasrabal treu ergeben und feiern Rastullah als Elementarherrscher der Magie. Der Dämonologie stehen sie entsprechend reserviert gegenüber, und Yakubans Pläne könnten ihnen entsprechend Sorge bereiten.

CHAMIB AL'PANDJASHTRA – DIE PENTAGRAMM-AKADEMIE

Die folgende Beschreibung der Akademie ist keineswegs erschöpfend, die Schule beinhaltet weit mehr Geheimnisse, als in einer einzigen Geschichte erzählt werden könnten. Fühlen Sie sich also frei, die hier, in **WdZ** und in **LdES** beschriebenen Örtlichkeiten mit weiterem Zauber und Leben zu füllen und nach Belieben zu ergänzen. Gleichzeitig beschränkt sich diese Beschreibung nicht nur auf die für dieses Abenteuer wichtigsten Daten und bietet vielleicht schon den einen oder anderen Anreiz für weitere Erlebnisse der Helden an der Zauberschule.

Im Folgenden wird ein *genereller* Überblick über den Aufbau und das Leben an der Schule gegeben, im Kapitel **Dem Dämonischen auf der Spur** ab Seite 86 wird genauer auf die *für dieses Szenario* besonders relevanten Örtlichkeiten und Ereignisse eingegangen. Die Ziffern in Klammern beziehen sich auf den Plan der Akademie auf Seite 82.

AUF DEN ERSTEN BLICK

Die Akademie ist neben dem Sultanspalast der wohl eindrucksvollste und hervorstechendste Gebäudekomplex Rashduls, der von nahezu jedem Punkt der Stadt aus gesehen werden kann. Auf einem natürlichen – oder von Dschinnen aufgetürmten? – Felssockel inmitten der Unterstadt erheben sich mächtige, hohe Mauern aus fugenlosem Stein, hinter denen zahlreiche Türme und Kuppeln der inneren Gebäude aufragen. Das eine oder andere Zwiegeldach scheint geradezu vor magischen Energien zu gleißen oder trägt die Spuren hier beschworener Wesenheiten.

Obwohl der geläufige Name 'Pentagramm-Akademie' einen sternförmigen Grundriss vermuten lässt, haben die Außenmauern tatsächlich die Form eines Fünfecks (Pentagons) mit etwa 100 Schritt Seitenlänge und niedrigen Wehrtürmen an jeder Mauerecke, auf denen niemand Wache hält.

Es geht die Legende, dieses Fünfeck sei in Wahrheit nur der innerste Teil eines echten Pentagramms, das sich in magischen Linien über die halbe Stadt erstreckt und den Großmeistern mächtige Rituale innerhalb Rashduls ermögliche, die Akademie vor fremder Zauberkunst bewahre, den Blick Schwarzer Augen abwehre oder gar die lauernenden Niederhöhlen selbst fernhalte.

Die Mitte jedes der fünf Mauerabschnitte bildet ein prachtvoller offener Torbogen von gewiss sechs Schritt Höhe. Großzügige Arkaden krönen die Außenmauern. Der Erzdschinn Ramanlyr (siehe Seite 92) hatte einst alle diese Zugänge zur Akademie mit undurchdringlichem Erz gegen die Gesandten der Priesterkaiser versiegelt und erst vor kurzem auf Geheiß Sultan Hasrabals wieder geöffnet. Noch heute jedoch betritt und verlässt, wer etwas auf sich hält, die Akademie auf magischem Wege: fliegend, von Elementaren getragen oder gar durch den Limbus tretend. Die von eindrucksvollen Feuer- und Erzdschinnen bewachten Torwege sind nach Ansicht der eiteln Magier den Bittstellern und Bediensteten vorbehalten.

DAS GRABMAL

Auf einem kleinen Platz vor den Akademiemauern ließ die Shanja von Rashdul 1022 BF ein basaltenes Grabmal für ihren von Belizeth hingerichteten Onkel und Großwesir errichten, der die Usurpation durch die Dämonologin nicht hatte hinnehmen wollen. Der Bau stellt nicht bloß eine Ehrung des Verstorbenen dar, er ist auch eine stete Mahnung an die Magier der Schule, dass der Putsch ihrer früheren Spektabilität nicht vergessen ist.

SERAILIM AL'SAHİBİM, DIE PALÄSTE DER MEISTER (I)

Während sich die Schülerquartiere und -speisesäle, Gesindetunkte, Wirtschaftsräume und Stallungen der Akademie samt und sonders an die

fünf Außenmauern schmiegen (13–17), sind die fürstlichen Gemächer der Magister mit den *Hallen der Macht* im Zentrum der Pandjashtra zu finden. Ein Teil dieser palastartigen Anlage, die aus mehreren, teils miteinander verbundenen, teils freistehenden Gebäudeteilen besteht, steht seit der Schließung des dämonologischen Zweiges leer und wird zuweilen als luxuriöses Gästequartier für Besucher höheren Ranges genutzt. Die derzeit amtierenden Magister haben ihre Räumlichkeiten nach eigenem Gutdünken gestaltet, wie es seit jeher ihr Recht ist. Die Bandbreite der Einrichtungen reicht von verschwenderischen Träumen aus Tausendundeinem Rausch bis hin zur ebenso großen, doch nahezu leergeräumten Wohnstatt des asketischen Feuermystikers *Zikr as'Suf*.

DJER RİK, BELIZETHS TURM (2)

Der von unermüdlichen Gehörnten errichtete Turm der Großmeister der Dämonologen ragt schwindelerregend aus den *Palästen der Meister* über die Mauern der Akademie empor und zählt zu den höchsten Gebäuden Rashduls. Sein eigentlicher Name (übersetzt etwa: 'erhabener Gipfel') gerät zunehmend in Vergessenheit, denn seit der Machtergreifung der letzten Großmeisterin und ihrem Duell mit Sultan Hasrabal nennen die Rashduler das düstere Gemäuer meist nur noch *Burj al'Belizeth*, Belizeths Turm. Ähnlich wie der *Oth al'Achmadim* wurde der Turm verschlossen, denn es heißt, die sterbende Spektabilität habe den Ort verflucht und zahlreiche Dämonen zurückgelassen, die sie rächen sollen. Einige wollen gar wissen, der unversöhnliche Geist Belizeths spuke noch immer am Ort ihrer Niederlage. Beides entspricht vermutlich nicht den Tatsachen, was jedoch keineswegs heißt, dass der Djer Rik ein für Uneingeweihte ungefährlicher oder angenehmer Ort wäre. Tatsächlich lagerten im Turm unter anderem diverse Schriftstücke, für deren Schutz die Großmeister der Dämonologen stets Sorge trugen und von denen Hasrabal bislang lediglich die *Chronik der Meister*, den von den jeweiligen Spektabilitäten weiter zu führenden Codex der Akademie, als Teil seiner Legitimation geborgen hat. Das Dach des Turms ist auch der beliebteste Aussichtspunkt, wenn nicht gewissermaßen das Zuhause des gargylenhaften Karshaz (siehe Seite 93).

Zur Bedeutung des Turms in diesem Abenteuer siehe auch Seite 87.

SERAIL AK'KANDIYARİM, DER PALAST DER ELEMENTE (3)

Akademieleiter Hasrabal ben Yakuban ist für gewöhnlich kaum in den von Dschinnenhand geschaffenen Gemächern des Großmeisters der Elementaristen anzutreffen, obwohl er die Räume gewissermaßen aus Prinzip mit allen Annehmlichkeiten hat ausstatten lassen. Wenn der Zaubersultan von Rashdul in der Stadt weilt (was während dieses Abenteuers nicht der Fall ist), bevorzugt er allerdings den Palast in der Oberstadt und lässt sich effektiv von einem Dschinn der Lüfte in die Akademie tragen, wenn seine Anwesenheit dort vonnöten ist.

OTHİM AL'DJİİP, DIE HALLEN DER MACHT (4)

Der größte Gebäudekomplex der *Chamib al'Pandjashtra* sind die *Hallen der Macht*. Herzstück dieses von mächtigen Säulen getragenen Baus, aus dem sich mehrere Kuppeln, Türme und Türmchen erheben, ist die mehrstöckige Bibliothek mit den angeschlossenen Studierzimmern. In angemessener Entfernung zu den auf Pergament gebannten Schätzen der Akademie befinden sich in separaten Räumlichkeiten die alchimistischen Laboratorien, eine Sammlung besonders anschaulicher magischer Artefakte minderer Wirkung sowie geräumige, lichtdurchflutete oder schattige Hallen, in denen die angehenden Adepten sich in der Herbeirufung elementarer Wesenheiten und anderen Zaubern üben können. Ein eigener, fensterloser und mit zahlreichen Bann- und

Schutzkreisen versehener Turm dient der Übung in GEISTERRUF und GEISTERBANN unter möglichst kontrollierten Bedingungen. Unbotmäßige Schüler sollen zu dieser Lektion hingegen durch geheime Tunnel zu den Felsengräbern am Rande Rashduls geleitet werden, um sie weitaus unangenehmeren Geistergestalten auszusetzen, als innerhalb der Akademiemauern zu erscheinen pflegen. Über den Hallen der Macht thront auch *Burj al'Ashtranim*, der *Turm der Sterne* (9), der Himmelsbeobachtungen dient und dessen Dach nachts wie von Geisterhand durchsichtig werden soll, sowie *Burj al'Mahawanim*, der *Turm der Stürme* (8), der einst einen gebundenen Arjunoor zum Schutz vor Blitzschlag und Stürmen beherbergte, nach einem missglückten Zauber nunmehr aber eine traurige Ruine ist.

Zahllose Statuen, Gedenksteine und magische Menetekel erinnern in den Hallen der Macht an die Großstaten vergangener Lehrmeister und verdienter Adepten der Schule, auf dass sie die Scholaren inspirieren und von der Größe der Akademietradition künden mögen. Auch nach der Schließung des dämonologischen Zweiges hat bislang noch niemand gewagt, die hier verewigten Namen oder Bildnisse großmächtiger Beschwörer zu tilgen oder zu verhüllen. Recht häufig stolpert man dabei auf Namen aus der Familie der Sheynuchanim (siehe Seite 88).

OTH AL'KUTUB, DIE BIBLIOTHEK (5)

Die umfangreiche Bücher- und Schriftrollensammlung der *Chamib al'Pandjashtra* ist in ihrer langen Geschichte noch nie dem Feuer, angeblich auch niemals Ratten oder Dieben zum Opfer gefallen. *Mirshan saba Shomal* (siehe Seite 91), die resolute Herrin über die mehrstöckige, verwinkelte Bibliothek, hat nicht vor, mit dieser ehrwürdigen Tradition zu brechen. Offenes Feuer ist in allen Teilen der Bibliothek streng verboten, der FLIM FLAM, notfalls in Artefaktlampen bereitgestellt, eine angemessene Lichtquelle. Zahlreiche magische und nichtmagische Vorrichtungen sollen die Schriften vor Verfall und Diebstahl schützen. Ertappte Eindringlinge werden traditionell (dank magischer Fallen oder der Dienste gebundener Erdschinne) mittels GRANIT UND MARMOR in Statuen verwandelt und zur Abschreckung an den Eingängen der Bibliothek aufgestellt. Ein kleines Geheimnis der stummen *Mirshan* ist jedoch, dass zumindest die Statuen zweier Schüler, die nach einer an der Schule kursierenden Legende einst in Stein verwandelt wurden, nur weil sie unachtsam mit einem Buch umgegangen waren, ein Bluff und in Wahrheit das noch recht junge Ergebnis erzmagischer Bildhauerkunst sind.

In der langen und ungebrochenen Tradition der Akademie haben sich diverse kleinere und größere Schätze angesammelt, und auch einige der dämonologischen Werke sind noch offen zugänglich, wenn auch kaum ein Lehrmeister seine Schüler besonders auf sie hinweist. Zu den wertvollsten Schriften der Elementaristen zählen die *Djinnayat*: In diesen Chroniken werden seit Jahrhunderten einzelne Dschinne, ihre Beschwörer, Ritualformen und angenommene beziehungsweise abgelehnte Dienste verzeichnet. Das Wissen um Charakter und Fähigkeiten der einzelnen, im Tulamidenland als ganz eigene Persönlichkeiten verstandenen Dschinne wird von den entsprechend ausgerichteten Akademien eifersüchtig gehütet und nur unter ganz besonderen Umständen mit Außenstehenden geteilt. Wenn man diese Tradition kennt, könnte man vermuten, dass die Dämonologen der Schule vergleichbare Aufzeichnungen ihrer Beschwörungen angelegt haben (namentlich das *Ketab al'Djinnim*).

DIE LABORATORIEN (6)

Sultan Hasrabal hat die junge Schule der *Elementaren Alchimie* begründet, deren Augenmerk hauptsächlich auf der Einbindung elementarer Kräfte und Prinzipien in alchemistische Prozesse und Produkte beruht. Die Laboratorien der *Chamib al'Pandjashtra* geben mit teils rußgeschwärzten Wänden und Decken, hier und da ausgebessertem

Mauerwerk und verschiedenen elementaren Bannkreisen an den Zugängen beredt Auskunft darüber, dass die entsprechenden Experimente nicht frei von Risiken sind. Wer sich einem als *Hort des Feuers* bezeichneten Laboratorium, in dem mit der magischen Essenz dieses Elements und seiner Anwendung in der Alchimie experimentiert wird, mit einer Fackel oder Kerze nähert, löst ein AEROGEL-Artefakt aus, das die Flamme erstickt.

Die nicht zufällig ganz außen in den *Hallen der Macht* liegenden, mit Flucht-Treppen und Brücken aus Luft versehenen Laboratorien sind das Reich des Magisters *Jibran at'Tarhand*, der Alchimie, Schalenzauber und Artefaktherstellung in Khunchom gemeistert hat.

OTH AL'ACHMADIM, DER SAAL DER KÄMPFENDEN (7)

Im *Saal der Kämpfenden* haben sich Generationen von Großmeistern beider Rashduler Traditionen verewigt und aufsehenerregende Kunstwerke elementarer und dämonischer Magie geschaffen. In der Vergangenheit wurden einige aufsehenerregende Magierduelle zwischen Magistern hier durch besonders gewagte oder kunstfertige Manifestationen entschieden. Ein sprudelnder Feuerbrunnen, bizarre Statuen aus dämonischen Materialien, ein dämonisch-elementar belebtes Kamelspiel sowie eine gewaltige rotierende Säule, die aus zwei sich umschlingenden Schlangen klaren elementaren und dunklen siebtsphärischen Wassers zu bestehen scheint, sind nur einige der hier zu bewundernden Meisterwerke. Je großartiger und zahlreicher die Werke wurden, desto weniger konnten sie jedoch nebeneinander bestehen, desto mehr wurden sie zu einer Gefahr. Mittlerweile mussten der Saal und einige umliegende Räume wegen der magischen Gewalten, die sich dort immer öfter unkontrolliert gegeneinander entluden, aufgegeben werden. Die Türen und Wände wurden, da man die Vermächtnisse vergangener Großmeister nicht zu zerstören wagt, mit Bann- und Schutzzaubern versehen und das Betreten des Saals für jedermann mit Ausnahme der Magister unter Strafe gestellt.

DIE HÖFE UND GÄRTEN DER CHAMIB AL'PAJDJASHTRA

Innerhalb der Akademiemauern befinden sich neben mächtigen Hallen und hohen Türmen auch prachtvolle kleine Gärten, in mystisch-arkanen Mustern gepflasterte Höfe und schattige Arkaden. Hier wird beinahe ebensooft unterrichtet wie in den *Hallen der Macht*, sei es in theoretischer und praktischer Elementenlehre, im Ur-Tulamidyä oder im *Tanz der Mada* (WdZ 76). Da die Rashduler Scholaren bis zu ihrer Adeptenprüfung die Akademie nicht verlassen dürfen, hat darüber hinaus nahezu jeder Eleve, jede Novizin irgendwo auf dem Gelände einen 'geheimen Platz', wohin man nach der Rüge einer Magistra, verpatztem Vorzaubern, dem Streit mit dem besten Freund oder aber Hand in Hand zum romantischen Stelldichein entfliehen kann.

BAB AZ'ZUL, DAS BLUT-TOR (10)

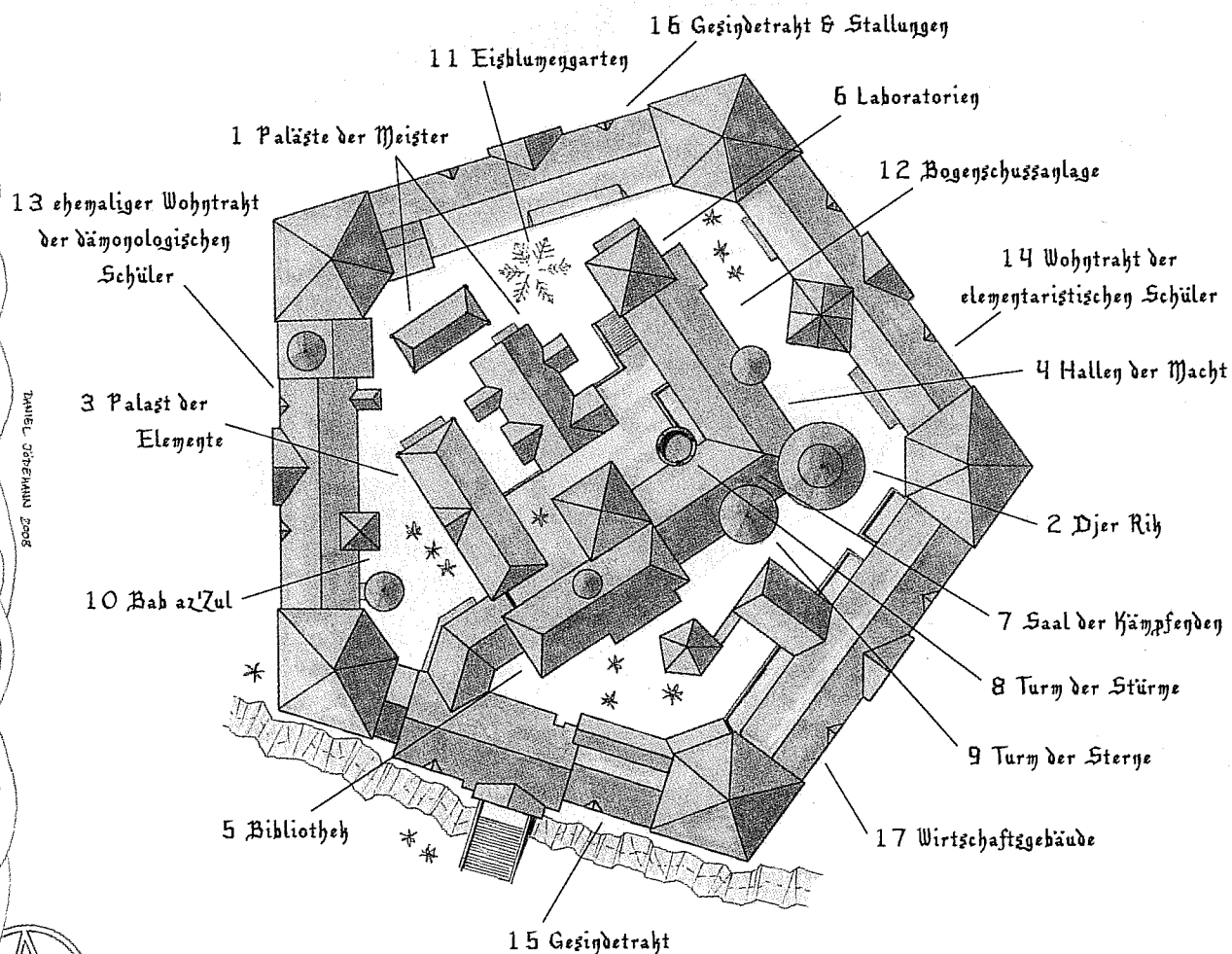
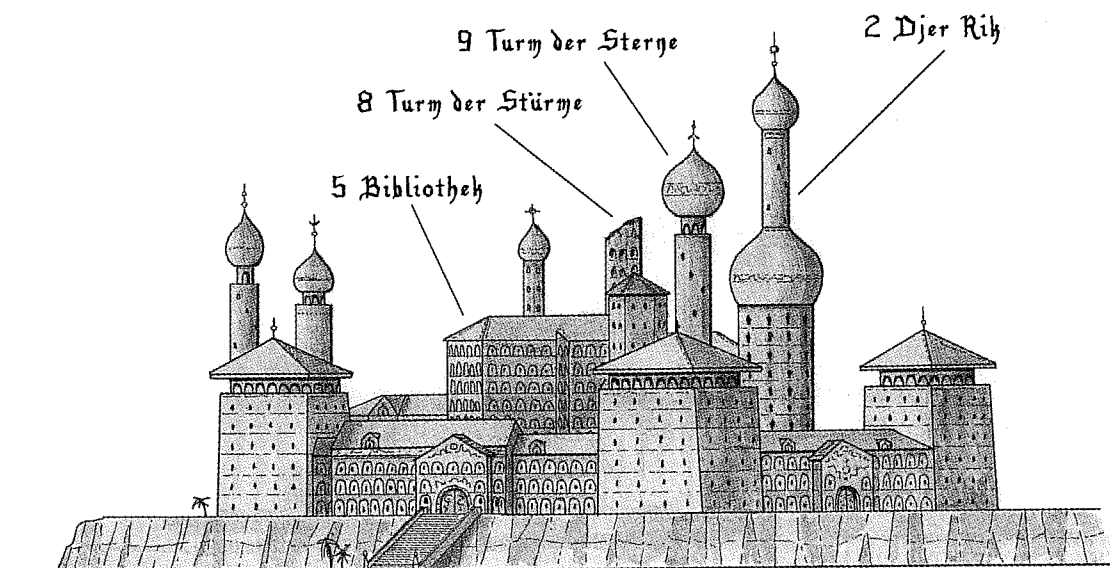
»Ans Bab az'Zul dein Weg dich führt? Merk dir: 'Blut, wem Blut gebührt.' Sprich die Formel, sei nicht dumm – und sprich sie schnell. Dann kehre um.«

—*Merkspruch der Eleven des ehemaligen dämonologischen Zweiges*

Abseits der umliegenden Gebäude erhebt sich ein einzelner freistehender Torbogen aus verwittertem Gestein, der mit kunstvollen Zhayad-Kalligraphien verziert ist. Den Novizen des dämonologischen Zweiges wurde hier bislang gegen ein (Eigen-)Blutopfer geweiht, welche Domäne der Siebten Sphäre sie mit ihrer Kunst beherrschen sollten. Ob diese Auswahl von einem noch immer im Tor gebundenen Dämon getroffen wird oder ob das Orakel lediglich auf einer hochkomplexen, blutmagischen Variante des SENSIBAR oder des BLICK AUFS WE-

Chamib al' Pandjashttra

Die Pentagramm-Akademie zu Rashdul





DANIEL JÜRGENS 2008

- 1 Hauptportal
- 2 Eingangshalle
- 3 Empfangssalons

PALAST DER ELEMENTE:

- 4 Eingangshalle
- 5 Hof
- 6 Gemächer

BIBLIOTHEK:

- 7 Große Versammlungshalle
- 8 Großer Lesesaal
- 9 Stube der Meisterin der Bücher
- 10 Schreibsaal
- 11 Studierzimmer
- 12 Archive

PALÄSTE DER MEISTER:

- 13 Hesinde-Schrein
- 14 Gemächer der Zuloya Hasrabalsunni
- 15 Gemächer des Yakuban ben Hasrabal
- 16 Gemächer der Magistra Neryaki

HALLEN DER MACHT:

- 17 Saal der Kämpfenden
- 18 Eingangshalle des Djer Rik
- 19 Großer Übungssaal
- 20 Hof
- 21 Kabinett der Lehrmeister
- 22 Lehrsäle
- 23 Hort des Feuers

LABORATORIEN:

- 24 Ingredienzienkammer
- 25 Alchemistische Laboratorien

- 26 Eisblumengarten

Chamib al' Pandjashtra
Innere Gebäude - Erdgeschoss

SEN (gekoppelt mit einem VOCOLIMBO oder MENETEKEL) beruht, sei Ihnen überlassen. Zauberkundige in der Heldengruppe können hier gegen ein entsprechendes Opfer (1W6 SP) durchaus die zu ihnen passende Domäne erfragen, wenn sie möchten (und eine zu rezipierende Formel in Ur-Tulamidya in Erfahrung bringen, die gemeinsam mit dem Blut als Auslöser dient). Das Ritual bezieht sich regeltechnisch in erster Linie auf die Empfehlung einer dämonischen *Merkmalskenntnis*. Bisweilen erkennt das *Bab az'Zul* jedoch auch Affinitäten zu freien Dämonen wie der katzenartigen *Aphasmayra*, die in diesem Sinne kein Merkmal haben. Darüber hinaus sind in der Akademiegeschichte eine Handvoll Fälle bekannt, in denen das Tor trotz des dargebotenen Opfers einem Eleven gegenüber beharrlich geschwiegen hat.

Das Blut-Tor 'einfach so', ohne eine Frage und das entsprechende Opfer, zu durchschreiten soll angeblich Unglück bringen. Der schwarz-humorige Golem Karshaz (siehe Seite 93) lauert bisweilen einzelnen Akademiezöglingen oder Dienern auf, um sie irrlachend durch das Tor zu schubsen und zu zerren. Einige Schüler haben zudem eine makabre Mutprobe daraus gemacht, sich bei heimlichen nächtlichen Besuchen weiter als alle anderen an den verwünschten Torbogen heranzuwagen. Ob sich daraus ein kleines Horror-Szenario mit nach und nach unter mysteriösen Umständen verschwindenden Novizen entwickelt, liegt in den Händen des Meisters.

ZAHRAŖIM AL'DJALID, DER EISBLUMENGARTEN (II)

Der klirrende Eisgarten ist der ganze Stolz der Elementaristen, eine Meisterleistung der Elementarmanifestation und eine Sensation für die einheimischen Eleven, die Schnee und Eis meist nur aus Erzählungen der Haimamudim kennen. Alle Blumen des in Form eines Schneekristalls angeordneten Gartens bestehen aus klarem Eis, das tagtäglich in der heißen Mittagssonne vergeht, nur um Nacht für Nacht, umgeben von eisblauem Leuchten und Funkeln, in gleicher Schönheit wiederzuerstehen. Die stille Magistra *Neryaki* ist hier häufig anzutreffen, um mit ihrem Element und ihren Gedanken allein zu sein.

DIE BOGENSCHUSSANLAGE (I2)

Hinter den *Hallen der Macht* befindet sich eine Anlage, die man an einer tulamidischen Magierakademie nicht vermuten würde. Tatsächlich üben sich hier auch nicht die angehenden Zauberer am Reiterbogen: Stattdessen werden, wann immer sich angehende Adepten an den hier bekannten Formeln PFEIL DES WINDES und PFEIL DES ERZES versuchen sollen, Schüler aus der Kämpferschule des *Kemal Rashij ben Surkan* eingeladen, ihre Kunst gemeinsam mit den Zaubernern zu erproben. Der Vorteil für eine eventuelle Verteidigung Rashduls liegt auf der Hand: Magier und Kämpfer lernen frühzeitig, ihre Fähigkeiten zu kombinieren.

Die beiden Meister der Windzauberei, *Abu Feyhach* und *Al'Hilal*, geraten bei diesen Übungen regelmäßig in Streit, was oft darauf hinausläuft, dass sie den verdatterten Schülern Bögen und Pfeile entreißen, um (entgegen den Gildengesetzen zum Gebrauch von Schusswaffen) ihre *Windläufer* eigenhändig und mit überraschender Kunstfertigkeit um die Wette zu verschießen.

UNTER DER AKADEMIE

Es ist auch einigen Außenstehenden bekannt, dass sich im Felssockel unter der Akademie noch mindestens zwei weitläufige Kellergeschosse befinden, vermutet werden noch weitere. In den tiefen Gewölben soll es Kammern mit wertvollen Artefakten geben, einen Edelsteinhort, den *Belizeths Vater*, der berühmte *Dschelef ibn Jassafer*, einst mithilfe erzelementarer Zauberei angelegt haben soll, Tunnel zu den Felsengräbern außerhalb der Stadt und noch manches Geheimnis mehr. Eines dieser Geheimnisse ist *Oth al'Heskatet*, ein unterirdisches Gewölbe unter den *Hallen der Macht*, das ein Ahn der *Sheynuchanim*, eine der frühen Spektabilitäten der Akademie, einst hatte anlegen lassen, nachdem ihm

die rätselhafte Dämonin im Traum erschienen war (siehe auch Seite 87). Die übrigen Kellergewölbe und -gänge sind Ihnen zur freien Ausgestaltung überlassen.

DER ALLTAG AN DER PANDJASHTRA

Das mächtige Akademiegebäude ist das Heim von zwölf Lehrmeistern (den Sultan nicht mitgezählt), rund fünfzig Schülern unterschiedlichen Ausbildungsgrades sowie etlichen Sklaven und Dienern. Menschliche Akademiewachen gibt es für gewöhnlich keine: Schon vor der Herrschaft des Zaubersultans verließ man sich neben den lange Zeit torlosen Mauern vor allem auf die Dienste von Elementaren und Dämonen, um die Schule und ihre Bewohner zu schützen.

Noch heute ist es allen Schülern der Akademie verboten, vor ihrer Abschlussprüfung das Akademiegelände zu verlassen, und der Erzdschinn *Ramanlyr*, Meister der Tore, stellt ungehorsame Novizen streng zur Rede, wenn er sie beim Verlassen der Schule oder bei der Wiederkehr an einem der Tore erwischt. Ihre gesamte Jugend verbringen die Scholaren der *Chamib al'Pandjashtra* also an der Akademie. Besuche von Verwandten sind traditionell selten, und oft genug sind versonnene Blicke von den Türmen hinunter und verpönte Beziehungen zum Gesinde die einzigen Kontakte der angehenden Magier zur Außenwelt. Umso mehr Aufmerksamkeit erregen Besucher, wie es die Helden sind, bei den Akademiezöglingen.

Die Schüler der Akademie werden nach strengen Auswahlkriterien ausgesucht – weder Volkszugehörigkeit noch Geschlecht oder Glaube gehören dazu, wenn auch die meisten Eleven de facto aus der Region stammen. Für die Lehrmeister zählen Begabung, fester Wille und gefälliges Auftreten, schließlich sollen die Adepten dereinst den mächtigen Geistern der Elemente sowohl respektvoll als auch mit dem gebotenen Stolz gegenübertreten und den Ruhm Hasrabals mehren, statt den Zaubersultan von *Rashdul* in Verlegenheit zu bringen.

LEHREN UND LERNEN

»... durfte ich eine Unterrichtsstunde des Sultans selbst verfolgen. Im Schatten einer Palme in den prächtigen Gärten der Schule saßen ein Dutzend Studiosi auf dem Boden zu Füßen Seiner Spektabilität. Vor ihnen, auf kleinen Holzbänken, lagen ihre Bücher und Schriftrollen. Ein Adeptus (später erfuhr ich, dass dieser ein Enkel des Sultans war) las in singendem Tonfall aus einem walten Folianten. Der Großmeister unterbrach gelegentlich mit einer Geste seines kleinen Fingers und kommentierte das Gelesene mit geschlossenen Augen und gemessener Stimme. Als er geendet hatte, priesen die Studiosi laut seine Weisheit und küssten seine Hände. Dann nahmen sie ihre Schreibbänken und zogen weiter zur nächsten Lehrstunde ...«

—Bericht von Magistra *Jolanda Brackmunder*, Abgesandte der Grauen Gilde

Die Schüler der *Chamib al'Pandjashtra* werden von ihren Lehrern in kleinen Gruppen nach Alter und Begabung unterrichtet, wobei verschiedene Räumlichkeiten der Akademie genutzt werden, aber auch Demonstrationen unter freiem Himmel oder Spaziergänge innerhalb der Mauern keine Seltenheit sind. Große und komplexe Zaubehandlungen werden nicht selten im UNITATIO-Bund gewirkt, um die Erschöpfung der Schüler zu mildern oder lehrerseitig regulierend auf den zu sprechenden Zauber einzuwirken. Sprüche und Rituale mit großem Zerstörungspotenzial oder anderen Risikofaktoren werden in speziell gesicherten Bereichen der *Hallen der Macht* gelehrt und geübt. Das betrifft neben elementaren Manifestationen von Feuer und Sturm, dem CALDOFRIGO oder der Erschaffung der berühmten elementaren Golemiden auch die Übungen in Bann- und Entschwörszaubern, die seit jeher an der Schule große Beachtung fanden. Zu Übungszwecken wird in den PENTAGRAMMA-Lehrstunden auch nach Weggang der Dämonologen auf den INVOCATIO MINOR zurückgegriffen. Da sich die elementaristischen Meister allerdings selten um diese Aufgabe reißen, bleibt die Beschwörung von vergleichsweise ungefährlichen

Dämonen heutzutage oft dem aus Khunchom stammenden Magister *Jibran at'Tarhand* vorbehalten, den Sultan Hasrabal wohl eigentlich als Meister des APPLICATUS und der Alchimie an die Akademie geholt hatte. Seltener werden die Übungen der Bannsprüche unter 'realistischen Bedingungen' (und damit verbundenen Gefahren) an den Hinterlassenschaften der Dämonologen vollzogen, womit gleichzeitig die Schule weiter von diesen 'gesäubert' werden soll. Wer in diesen Übungen glänzt, darf darauf hoffen, als besondere Auszeichnung aus der Hand Magistra Zuloyas ein dschinnengeschmiedetes Bannschwert zu erhalten und mit Hilfe der Lehrmeister im Rahmen der Abschlussprüfung zu weihen (der an der Akademie mögliche *Besondere Besitze*, siehe WdH 193).

ALLTÄGLICHER NICHT-ALLTÄGLICHER ZAUBER

In Rashdul lebt der Zauber von Tausendundeiner Nacht. Elementargeister wachen auf den Straßen und preisen die Erhabenheit des Zaubersultans und seiner Gemahlin, der Shanja. Gerade in der Akademie sollte dieser Zauber auch im Alltäglichen spürbar sein. Magische Wesen bewachen die Tore und Flure der Schule. Die *Chamib al'Pandjashtira* ist zudem lange Zeit darauf angewiesen gewesen, bei versiegelten Mauern lebensfähig zu bleiben, was hauptsächlich durch den Einsatz von Elementaren gelang. Humus- und Wasserdschinne stellten die Versorgung mit Nahrungsmitteln (und auch die Entsorgung von Unrat aller Art) sicher, sofern benötigte Güter nicht mit Luftgeistern in die Akademie geholt wurden. Diese Traditionen haben noch heute Bestand, obwohl Hasrabal die Tore der *Chamib al'Pandjashtira* unlängst wieder hat öffnen lassen, und so sieht man bisweilen ein freundliches Frauengesicht im Wasser eines nie versiegenden Brunnens oder wird Zeuge beschleunigten Wachstums oder eines lebenden, schmatzenden Komposthaufens in einem Akademiegarten. Für die älteren Schüler ist diese magische Umgebung (obwohl die eigentlichen Scholarenquartiere in magischer Hinsicht eher unauffällig sind) zutiefst normal. Da sie seit dem neunten oder zehnten Lebensjahr auf die Akademie beschränkt sind, kommt ihnen im Gegenteil mit den Jahren kaum mehr in den Sinn, dass die Welt für gewöhnlich weit seltener von wahrnehmbaren Elementaren geordnet wird, als sie es gewohnt sind.

DIE HELDEN IN DER AKADEMIE

Wenn unter den Helden ein in Rashdul ausgebildeter Magier ist, erleichtert ihnen das die Orientierung natürlich beträchtlich. Doch selbst hiesige Adepten können nicht alle Geheimnisse der Schule kennen. Zugang zu den Groß- und Lehrmeisterpalästen, den sensiblen Bereichen der Bibliothek oder den geheimen Kellergeschossen haben auch nur ganz Wenige der Akademiezöglinge. In Absprache mit den betreffenden Spielern lassen sich jene Bereiche der Schule festlegen, in denen sich die Helden mühelos zurechtfinden und jene, die selbst ihnen noch unbekannt sind.

"SPRICH, MÄCHTIGER, UND TRITTE EIN."

»Auf dass geschützt sein Hort, sprach er Alhandras Wort, und so trägt Zurkans dritte Pfort' dich weit im Nebel fort.«

—Merkspruch der Schüler an der Pentagramm-Akademie

Die Helden können auf ihren Streifzügen durch die *Chamib al'Pandjashtira* immer wieder Schüler und Lehrmeister dabei beobachten, dass sie wie in Selbstgespräche verwickelt die Gänge entlanggehen, tatsächlich aber lediglich murmelnd oder flüsternd die nötigen Parolen an die umliegenden Wände oder vermeintliche Statuen richten. Etliche Kammern und Gänge der Akademie werden (meist unsichtbar) von Artefakten, Geistern, Golemiden, gebundenen Elementaren oder Dämonen bewacht, die nur auf das korrekte Lösungswort hin den Weg freigeben oder einen verborgenen Raum überhaupt sichtbar werden lassen.

Manche, oft den Großmeistern vorbehaltene Räumlichkeiten sollen gar nur durch nebelwabernde Limbustore erreichbar sein. Einige Teile der Akademie öffnen sich dagegen nur denjenigen, die komplexe quasi-magische Rituale vollziehen, eine Figur aus dem *Tanz der Mada* vollführen, einen bestimmten Zauber wirken oder ein spezielles (Un-?)Element in Reinform bei sich tragen. Wir verzichten auf umfangreiche Listen von Wächtern und Parolen für die ganze Akademie, lassen Sie bei Bedarf Ihrer Phantasie freien Lauf. Zu bedenken ist dabei, dass ein Gang oder Raum umso *einfacher* zu durchqueren sein sollte, je *öfter* er benutzt werden muss (also keine Flammenwände, die mit einer halbstündigen Gedichtrezitation entschworen werden müssen, um den Abort oder den Speisesaal zu betreten), und dass natürlich auch nur wirklich schützenswerte und sensible Bereiche massiv gesichert sind. Das sind vor allem die Lehrerquartiere, Teile der Bibliothek, Schatz- und Artefaktkammern, Labore, Beschwörungsräume, teilweise auch beschränkt auf einzelne Möbel wie Schränke und Truhen.

Im Auftrag der stellvertretenden Spektabilität oder der Magisterin des Erzes zu handeln bringt die Kenntnis der wichtigsten der meist uralamidischen Lösungsworte mit sich, damit die Agenten sich halbwegs frei an der Akademie bewegen können. Klugheits-Proben (erleichtert für Helden mit *Gutem Gedächtnis*, erschwert durch den Nachteil *Vergesslich*) können im Zweifelsfall prüfen, ob die Helden sich stets an die entsprechend geschützten Bereiche der Akademie und die dort zu sprechenden Worte erinnern, die ihnen im Schnellverfahren beigebracht werden. Der ihnen damit gewährte Zugang ist allerdings nicht unbegrenzt: Weder Yakuban noch Zuloya haben ein Interesse daran, dass die Helden die Räumlichkeiten ihres Vaters oder die Schatzkammern der Akademie aufsuchen, solange dafür keine überaus dringliche Veranlassung besteht. Etliche der zum Teil dem Zhayad entstammenden Lösungsworte der dämonologischen Trakte sind zudem selbst den Kindern Hasrabals schlicht nicht bekannt.

DIE SUCHE NACH DEM RECHTEN WORT

Gerade in den früher fast ausschließlich von den Dämonologen genutzten Teilen der Akademie werden die Helden entweder ein paar der unbekannten Parolen und Passageriten herausfinden oder sich mit den Wächtern auseinander setzen müssen. Es bieten sich ihnen folgende Möglichkeiten:

- **Informanten:** Der an der Akademie beheimatete Golem Karshaz hat Kenntnis etlicher Lösungsworte, doch gibt er sie nicht freiwillig preis. Ähnliches gilt für die wenigen in Rashdul verbliebenen Dämonologen, allen voran die altherwürdigen Sheynuchanim (siehe Seite 88) und ihren Gast Mahawedh ibn Tuleyman, den die Helden bereits kennen lernen konnten.
- **Detektion und Analyse:** Magische Sicherungen können grundsätzlich aufgespürt und dann entschlüsselt oder zerstört werden. Die Auslöser oder Lösungsworte magischer Artefakte lassen sich jedoch nur durch wirklich exzellente Analyseergebnisse herausfinden (siehe WdZ 52). Geister können zumindest zeitweise gebannt, Dämonen durch *Übernahme der Kontrolle* (WdZ 192) beherrscht oder aber exorziert werden. Dies ist der Weg, den die Akademieoberen bereits seit einiger Zeit verfolgen, der jedoch einen hohen Aufwand an Zeit, Kraft und Fingerspitzengefühl erfordert. Zudem ist dieses Vorgehen nicht ganz risikolos, da einige Wächter gegen solche Einflussnahme (etwa durch HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT oder an bestimmte Zauber gekoppelte Fallen) bewusst geschützt worden sind oder selbst aggressiv auf entsprechende Versuche reagieren. Die Helden waren zu Beginn des Abenteuers bereits Zeugen der Folgen einer solchen fehlgeschlagenen Unternehmung. Die von den Helden zu beschaffenden Informationen können und sollen hier einen echten Durchbruch ermöglichen, der entweder zur sicheren Bannung der Wächter oder zu ihrer erneuerten Kontrolle führt.

DEM DÄMONISCHEN AUF DER SPUR

Die Helden können zunächst an der Akademie selbst nachforschen, wo sie vom Golem Karshaz und von der stummen Bibliothekarin Mirshan nützliche Hinweise bezüglich dämonologischer Hinterlassenschaften an der Akademie erhalten können. Eine weitere heiße Spur führt zu den in Rashdul beheimateten Sheynuchanim, einer altehrwürdigen Magierfamilie, die sich durch eine lange Beschwörertradition innerhalb und außerhalb der Pentagramm-Akademie auszeichnet und möglicherweise das verschollene Buch der Großmeister quasi als Familienerbe in ihren Besitz genommen hat. Tatsächlich haben die Helden bei der Reihenfolge ihrer Suche absolut freie Hand. Je nach ihrem Vorgehen können sie aus der Verfolgung der einen Spur Nutzen bei der Verfolgung einer anderen ziehen, es gibt jedoch keine Musterlösung.

AKADEMIE: KARSHAZ

Der gargylenartige Golem Karshaz ist im Anhang auf Seite 93 näher beschrieben. Unter den Elementaristen hat dieses von Magie geschaffene Wesen dank seiner dämonischen Herkunft und seines bössartigen Humors keine Freunde. Allerdings ahnen diese auch gerade mal, wie viele Geheimnisse seiner früheren Herren Karshaz genau bekannt

sind. Die Helden können den Golem dabei beobachten, wie er sich ungehindert durch gesicherte Bereiche der Akademie bewegt, und ihm nachstellen, um an Lösungsworte und andere Informationen zu gelangen. Karshaz weiß auch, welche Schätze seiner früheren Meister noch in der Akademie ruhen und welche von exilierten Dämonologen mitgenommen oder von den Grauen Garden des ODL sichergestellt (aus seiner Sicht: gestohlen) wurden. Darüber hinaus kennt er die Lage des *Oth al'Heskatet*, wo er sich einmal vor dem Dschinn Ramanlyr versteckt hat.

Freiwillig wird der Golem mit den Helden nicht zusammenarbeiten, aber sie können ihn unter Umständen überlisten oder unter ihren Willen zwingen, wie es auch die gängige Verfahrensweise seiner früheren Meister gewesen ist. Dabei erschwert die hohe Magieresistenz des Golems magische Einflussnahme erheblich, so dass es hier schon einiger Raffinesse, seines *Wahren Namens* (der im *Ketab al'Djinnim* verzeichnet ist) oder des Einsatzes roher Astralenergie (zum Erzwingen der Zaubewirkung) bedarf, um seinen geistigen Panzer zu knacken. Durch seinen in der Wirkung mit dem OCULUS ASTRALIS vergleichbaren Astralsinn bemerkt er sich nähernde Zauberer, magische Fallen und versteckte Elementare immerhin bei einer 1 bis 12 auf dem W20. Vor allem mit unmagischen Mitteln ließe sich dem Golem aber vielleicht eine erfolgversprechende Falle stellen. Sein bevorzugter Platz ist das Dach des Turms der dämonologischen Großmeister, Djer Rik, er ist aber auf dem gesamten Akademiegelände zu Hause.

Karshaz hat das Potenzial, den Helden eine wilde Verfolgungsjagd durch die ganze Akademie zu liefern, wenn diese hinter ihm her sind. Nutzen Sie dabei die Beschreibungen der Akademie voll aus, lassen Sie den Golem durch besonders gut geschützte Akademieteile fliehen, so dass die Helden sich in halsbrecherischem Tempo an Lösungsworte, Passageriten und überhaupt das Vorhandensein der Fallen erinnern müssen (gegebenenfalls erschwerte KL-Proben). Lassen Sie die wilde Jagd durch die Hallen der Macht gehen, wo sich angehende Adepten eben an der Beschwörung von Elementaren oder Geistern versuchen. Lassen Sie Ramanlyr in die Verfolgung auf Seiten der Helden eingreifen, durch erzelementare Hindernisse, die für Karshaz gedacht waren, aber alles nur noch schlimmer für die Helden machen. Lassen Sie Karshaz eine Abkürzung durch ein Limbusportal der Dämonologen nehmen, das von einem Turmzimmer in die Keller der Akademie und von dort wieder in die Paläste der Meister führt. Lassen Sie die Helden gerade noch hinter dem ein Lösungswort wispernden Golem durch einen Gang rutschen, der sich Augenblicke später hinter ihnen mit Flammen füllt. Machen Sie Tempo, und haben Sie Spaß, bis Ihre Helden endlich nach Atemluft ringend den Golem erwischen! Vielleicht führt Karshaz die Helden in einer solchen Jagd ja auch unwillentlich in den *Oth al'Heskatet*?

AKADEMIE: BIBLIOTHEK

In den Hallen der Bücher hat Mirshan saba Shomal ihre eigenen kleinen Verstecke angelegt, in denen sie in ihren Augen gefährdete Schriften aus der Zeit der geteilten Tradition der Schule bewahrt hat. Das *Ketab al'Djinnim* ist nicht darunter, aber Mirshan ahnt, dass die exilierten Dämonologen die Chronik bei ihrem Auszug geborgen haben. Sie selbst hat es seinerzeit im Djer Rik gesucht und nicht gefunden.

Wenn die Helden sich mit der Bitte um Hilfe an Mirshan wenden, wird sie ihnen (schriftlich, die Bibliothekarin ist stumm) erklären, dass sie selbst diese Hallen bereits ausgiebig erkundet und nach verborgenen Schätzen gefahndet hat. Wollen sich die Helden mit dieser Aussage nicht zufrieden geben (gute Menschenkenner, misstrauische Anwender des SENSIBAR oder mit der Gabe der Empathie gesegnete Helden könnten auch argwöhnen, dass ihnen etwas verheimlicht wird), können sie natürlich versuchen, auf eigene Faust die verwinkelte, mehrstöckige

DER WIDERSACHER: MAWIDUN

Mawidun ibn Shukhar hat auf dem Basar von Rashdul eine Schlappe hinnehmen müssen und sucht die Schuld bei jedermann außer sich selbst. Er sinnt auf Rache und hofft darauf, sich bei den Magistern und seinem großen Idol, dem Zaubersultan, wieder lieb Kind machen zu können. Er ist Zeuge der Ankunft der Helden in der Akademie und setzt von da an alles daran, herauszufinden, was die Magister ihnen aufgetragen haben. Er bedient sich dazu wahlweise spionierender Luftgeister oder einiger eilig aus der Alchimistenküche entwendeter Verwandlungselixiere, um den Helden selbst in Mäuse- oder Sperlingsgestalt nachzustellen. Wenn es ihm gelingt, herauszufinden, was die Helden vorhaben, wird er versuchen, ihnen zuvorkommen oder im Falle ihres Erfolges den Lohn einzustreichen. Er wird nicht vor Diebstahl oder sogar schlimmeren Mitteln zurückschrecken, vor allem, wenn es während des Abenteuers weitere Gelegenheiten gibt, bei denen Mawidun und die Helden einander unsympathisch werden können (bei weiteren Zusammentreffen auf Akademiegelände etwa).

WENN UNGERECHTER ZORN ENTFLAMMT

Bedienen sich die Helden der Dienste des Golems Karshaz, macht sie das in Mawiduns Augen fast zu Paktieren, immerhin ist der Plagegeist von der Essenz eines Erzdämons belebt worden. Auch die Sheynuchanim sind für Mawidun eitle Dämonenbuhlen, und er versteht nicht, wie der Sultan sie in seiner Stadt dulden kann. Verbünden sich die Helden augenscheinlich mit den Beschwörern, wird der Elementarist keine moralischen Bedenken haben, mit der reinigenden Macht des Feuers (in Form von Brandstiftung im Haus der Sheynuchanim) gegen die vermeintliche Verschwörung vorzugehen. Ihre Helden können sich so unversehens in einem brennenden Haus wiederfinden, aus dem sie entweder nur sich und die gesuchten Schriften, aber auch Familienmitglieder und Bedienstete der Beschwörerdynastie retten können. Ihr Verhalten in dieser Situation wird das Verhältnis zu den Sheynuchanim entscheidend prägen.

Die finale Konfrontation mit Mawidun sollte beim Kampf um das *Ketab al'Djinnim* oder bei der Durchführung des dämonologischen Rituals im *Oth al'Heskatet* stattfinden, sofern die Helden an letzterem teilnehmen.

Bibliothek zu erforschen. Dabei laufen sie Gefahr, magische Sicherungen auszulösen, von denen der OBJECTOFIXO noch die harmloseste, die Versteinierung durch GRANIT UND MARMOR wohl die schlimmste ist. Mirshans heimliche dämonologische Schriftensammlung ist durch eine kunstvolle Wandvertäfelung zu erreichen, die ein gebundener Elementargeist des Humus demjenigen öffnet, der direkt vor ihr stehend die *Atak*-Gesten für Öffnen, Geheimnis und Wissen vollführt. Neben für entsprechend gebildete Zauberkundige hochinteressanten Abhandlungen über Beschwörerkunst, Sphärenkunde und zum Teil auch Antimagie (geschützt durch OBJECTOFIXO) fällt möglicherweise auf, dass einige der hier versammelten Werke auf Verfahren der Sheynuchanim zurückgehen. Sie könnten von den Helden möglicherweise der Familie zum Tausch für das *Ketab al'Djiinim* angeboten werden, das trotz seiner Bedeutung einen geringeren *persönlichen* Wert für Shanatir hätte. Mirshan macht man sich durch einen solchen Tausch nicht zur Freundin.

AKADEMIE: DJER RIK UND OTH AL'HESKATET

Im Djer Rik selbst lagern sicherlich noch einige Schätze, allerdings keine, die den Helden diesmal bei der Erfüllung ihrer Aufgabe helfen würden. Als Meister können Sie den hoch aufragenden Turm der dämonologischen Großmeister nach eigenen Wünschen auszugestalten. Für die Helden dieses Szenarios sind vor allem das Dach des Turms (als Lieblingsplatz des Golems Karshaz) und der Keller unter ihm interessant.

In der Eingangshalle des Turms, wo sich eine prächtige, noch immer vom feurigen Kampf Hasrabals und Belizeths gezeichnete Halle erstreckt, befindet sich ein mannshoher, altersblinder und rußverschmierter Wandspiegel, das Tor zum *Oth al'Heskatet*. Der Rahmen des Spiegels besteht aus dunklem Mohagoni-Holz und ist mit düsteren Schnitze-

reien verziert, die Waagschalen und Sanduhren darstellen, die von dürrer, knöchernen Krallenfingern gehalten werden. Im *Ketab al'Djiinim* sind die magischen Worte niedergelegt, die das Portal im Spiegel öffnen. Wer nach dem Aufsagen der uralamidischen Formel durch den Spiegel tritt, hat einen Herzschlag lang das Gefühl, durch grauen Nebel zu fallen, bevor der Fuß schon wieder festen Boden findet und der betreffende Held auf der anderen Seite durch einen baugleichen Spiegel in die *Halle der Heskatet* tief im Felssockel unter der Akademie tritt. Die Halle ist ebenso groß wie leer, abgesehen von einigen verstaubten Rauchschalen und einem Standbild im Zentrum des Saales, das die zwei Erscheinungsformen der rätselhaften Dämonin nebeneinander zeigt, die eine mit einer (aus dem Gleichgewicht geratenen) Waage in der Hand, die andere im Drehen einer Sanduhr begriffen. Der Boden und die Wände sind übersät mit Schriftzeichen, magischen Symbolen, Bannsprüchen und figürlichen Darstellungen magischer Rituale. Um das Standbild der Heskatet herum laufen sogar Rinnen, die einmal ritueller Blutmagie gedient haben mögen. Eine magische Analyse des Ortes zeigt ein Geflecht von magischen Fäden und Linien, das von diesem Raum aus in die Wände und in die Decke hineinreicht, sich bei der Statue zu Knoten ballt und am ehesten den Merkmalen *Verständigung*, *Kraft* und *Beschwörung* zugeordnet werden können. Spuren an sich dämonischer Magie oder gar eines Insanctums lassen sich keine finden, die astralen Signaturen dieses Ortes tragen eine klassische gildenmagische Handschrift. Das Standbild mit seiner Symbolik gestörten Gleichgewichts und unbarmherzig verrinnender Zeit kann dafür empfänglichen Betrachtern durchaus zu denken geben.

Dieser Ort, von einem dämonologischen Großmeister aus der Familie der Sheynuchanim vor langer Zeit auf Grund wiederkehrender Alpträume von der Dämonin erbaut, ist ein Meisterwerk ritualisierter Beschwörerkunst und stellt eine Verbindung zu den dämonologischen Schutzmaßnahmen wie den in der Akademie gebundenen Dämonen



dar. Ein im *Ketab al'Djinim* niedergelegtes Ritual des Großmeisters vermag, mit genügend astraler Kraft (oder entsprechendem Opferblut) gespeist, die Kontrolle über die gebundenen Akademiedienner zu zentrieren und zu festigen.

OBERSTADT: BEI DEN SHEYNUCHANIM

Das Anwesen der Sheynuchanim liegt in der Oberstadt, im Schatten der Festungsanlage, die Wehrhaus und Sultanspalast birgt. Die Sippe ist eine der ehrwürdigsten und ältesten Magierdynastien der Tulamidenlande, sie stellte nicht weniger als achtzehn Spektabilitäten an der *Chamib al'Pandjashtra* – davon wiederum waren siebzehn Dämonologen. Die Ahnin der Familie, Sheynuchan, soll eine Kampfgefährtin (ihre Nachfahren behaupten gar: Schwester) des legendären Raschtul al'Sheik gewesen sein und damit vermutlich eine der Mitbegründerinnen des *Sternenkreises von Rashdul*, der späteren Akademie. Derzeit wird die Großfamilie vom alten Patriarchen Shanatir al'Jamil geführt, der sich auch in hohen Jahren ein ausgesprochen gutes Aussehen, Charme, vollendete Manieren und geistige Beweglichkeit erhalten hat. Man sollte seine guten Eigenschaften jedoch nie als ein Zeichen von Schwäche missverstehen oder vertrauensvoll einen Heiligen aus ihm machen. Die Skrupellosigkeit und der gelebte Eigennutz eines tulamidischen Mächtigen sind ihm durchaus zu Eigen.

Seit Hasrabal und die Magier des ODL die Dämonologen unter Belizeth besiegt und exiliert haben, ist auch der den Helden bekannte Beschwörer Mahawedh al'Hazzul, ein alter Weggefährte Shanatirs, bei den Sheynuchanim ständiger Gast und genießt deren Schutz (womit sich insgesamt bis zu vier Zauberkundige unterschiedlicher Erfahrung im Haus aufhalten). Als Gegenleistung beteiligt er sich an der magischen Ausbildung *Hashinnahs*, der jüngsten Enkelin Shanatirs, die eine Begabung für die Beschwörerkunst zeigt und aus Trotz der Akademie vorenthalten wird. Mahawedhs Rolle bei Belizeths Usurpation ist bis heute nicht klar, und er selbst hat keinen großen Familiennamen hinter sich. Die Sheynuchanim hingegen hatten sich während Belizeths Herrschaft abwartend verhalten und sind gesellschaftlich und rechtlich nahezu unangreifbar, auch für einen Sultan Hasrabal oder die Grauen Garden des ODL.

Bei den Sheynuchanim können die Helden an Informationen aus der langen Historie der Rashduler Dämonologie gelangen, die in der hauseigenen kleinen Bibliothek zusammengetragen wurden. Neben der umfangreichen Familiengeschichte und einigen interessanten Werken zur Beschwörerkunst ist vor allem das *Ketab al'Djinim*, das Buch der Mächtigen, von Interesse. Für die Helden stellt sich die Frage, auf welchem Wege sie an ihn gelangen möchten. Sie können versuchen, das Buch zu stehlen (worauf sie sich vermutlich einen mächtigen Feind schaffen), die Sheynuchanim zu überlisten oder das Sippenoberhaupt gar als Verbündeten zu gewinnen. Unter Umständen droht in ihrem Haus ein Anschlag Mawiduns (siehe Seite 86).

DREISTE DIEBE UND EIN ECHTES SCHMUSEKÄTZCHEN

Die Sheynuchanim hatten und haben mächtige Zauberer in ihrer Familie, und sie haben allerlei Wertvolles, das sie nicht in fremden Händen wissen wollen. Dennoch haben sie ihr Anwesen über die Jahrhunderte nicht in einen Vorhof der Niederhöhlen oder eine feuelementare Grube verwandelt, um Diebe abzuschrecken – immerhin wollen sie dort auch noch wohnen. Vier Kämpferinnen der Rashduler Schwertmeisterschule fungieren als Ehrenwache der Familie in der Öffentlichkeit, reichen aber nicht für den ganztägigen und flächendeckenden Schutz des Anwesens. Der Name der Sippe allein genügt jedoch, dass selbst die Diebesgilde von Rashdul gewisse Häuser der Oberstadt zu meiden pflegt, um unnötiges böses Blut zu vermeiden. Für jene Tollkühnen, die durch solche Drohungen erst angelockt werden, haben die Sheynuchanim allerdings einen ganz besonderen Wächter in ihre Dienste genommen, der Tag und Nacht durch Haus und Garten schleicht und bei Unterredungen

des Familienoberhaupts mit Fremden genüsslich schnurrend zu seinen Füßen mit erjagten Ratten und Mäusen spielt: *Cha Muyan*, eine katzen-gestaltige Dämonin aus dem Gefolge der Aphasmayra (WdZ 211). Mit bloßem Auge kaum von einer großen, sandfarbenen Edelkatze zu unterscheiden, wächst Cha Muyan zu einer furchterregenden Berglöwin an, sollte jemand versuchen, ihrem Herrn durch Diebstahl bestimmter Objekte (wie der hauseigenen Schriftensammlung) oder Waffengewalt zu schaden. Ihre Fähigkeit, sich einmal pro Tag für eine Spielrunde gänzlich unsichtbar zu machen, macht sie zu einer besonders unangenehmen Überraschung für ungebetene Gäste. Diese Cha Muyan spielt offenbar lieber mit Einbrechern und entmutigt sie nachhaltig, noch einmal wiederzukommen, als sie aus dem Hinterhalt heraus sofort zu töten. Bei überraschend schmerzhafter Gegenwehr kann dieses Spiel jedoch auch schnell in tödlichen Ernst umschlagen, denn die Dämonin ist dank ihrer zahlreichen Immunitäten, Resistenzen und der Eigenschaft *Geisterpanzer* (WdZ 233) kaum zu verletzen. Durch die Eigenschaft *Paraphysikalität* (WdZ 234) ist sie zu erstaunlichen Bewegungsabläufen wie unmöglich erscheinenden Kletter- und Sprungleistungen in der Lage. Regeltechnisch und magietheoretisch gilt Cha Muyan als Gehörnte Dämonin, obwohl sie keine sichtbaren Hörner trägt. Ihre schwachen Fellzeichnungen sind bei sehr guter *Sinnenschärfe* als Zhayad-Glyphen zum höheren Lobe Aphasmayras zu erkennen. Über die Grenzen des Anwesens hinaus verfolgt Cha Muyan keine Opfer, möglicherweise aufmerksam gewordene Wächterinnen können da durchaus hartnäckiger sein. Diebe sollten darauf achten, nicht bis zur Akademie verfolgt zu werden, denn die Magister wollen nicht in offenen Zwist mit der alten Familie geraten.

Cha'Muyan

Biss:	INI 14+1W6	AT 16	PA 10	TP 1W6+8	DK H
Prankenhieb:	INI 14+1W6	AT 16	PA 10	TP 1W6+6	DK N
LeP 65	AuP unendlich	RS 6	GS 10	MR 8	GW 15

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR

(mindestens eine Parade, sonst frei aufteilbar), Anspringen/Verbeißen, Prankenhieb/Doppelangriff

Besondere Eigenschaften: Geisterpanzer, Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Paraphysikalität I, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung, Resistenz gegen profane, magische und geweihte Angriffe, Unsichtbarkeit I (weitere siehe WdZ 206, 211); leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte

Talente: Astralsinn 12, Spionage 8, Tarnung 11

Menschliche Wächterin

Doppelkunchomer:	INI 10+1W6	AT 13	PA 11	TP 1W6+6	DK NS
Kurzbogen:	INI 12+1W6	FK 15		TP 1W6+4	
LeP 32	AuP 33	WS 6	RS 3	MR 4	GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Wuchtschlag

INFILTRATION

Es ist möglich, dass die Helden sich anstelle eines veritablen Einbruchs in den Haushalt der Magiersippe einschleusen lassen wollen, um Informationen zu sammeln und ihre weiteren Schritte vorzubereiten. Mögliche Wege, sich im Anwesen umzusehen, sind etwa:

- **Eine Audienz:** Mit der richtigen Geschichte können die Helden eine Einladung der Sheynuchanim erwirken. Grund dafür können neben einem Besuch beim alten Mahawedh, der seinerseits ständiger Gast der Sheynuchanim ist, Geschäfte aller Art sein, der Wunsch nach magischer Ausbildung (der vermutlich abschlägig beschieden wird, wenn die Helden nicht sehr überzeugend sind: Shanatir ist bereits

mit der Ausbildung seiner Enkelin befasst), der Vortrag eines künstlerisch begabten Helden auf der Suche nach einem Gönner oder was den Helden noch einfallen mag. Eine Einladung kann dazu genutzt werden, sich einen oberflächlichen Eindruck des Hauses und seiner Bewohner zu machen und auch das Vorspiel für einen der im Folgenden genannten Schritte sein.

- **Sklaverei:** Nicht jedes Helden Sache, aber bereits der Orden der Grauen Stäbe war höchst erfolgreich damit, vermeintliche Sklaven an der Pentagramm-Akademie einzuschleusen, um ihren Schlag gegen Belizeth vorzubereiten. Auch bei der Infiltration der Sheynuchanim kann dieses Vorhaben grundsätzlich gelingen. Shanatir schätzt wie viele Tulamiden gutaussehende Diener oder Dienerinnen, bevorzugt mit mohischem Blut oder anderen für ihn exotischen Merkmalen. Sklaven werden im Haushalt nach ihren Fähigkeiten eingesetzt und verhältnismäßig gut behandelt, solange sie sich fügen. Insbesondere werden ihnen ausdrücklich einige Räume (darunter die Bibliothek) und die Züchtigung der launischen Hauskatze verboten, was den Helden indirekte Hinweise liefern kann.

- **Informationsbeschaffung durch Dritte:** Die Helden können sich professionelle Hilfe suchen. Ein Elementar oder Niederer Dämon, der von entsprechend befähigten Helden auf die Bibliothek ange- setzt wird, kehrt mit einiger Wahrscheinlichkeit nicht wieder (da der Raum mit Bannkreisen geschützt ist, siehe unten). Ein Gehörnter Dämon kann (auf Grund eines Schutzkreises, siehe unten) das Buch nicht beschaffen, aber davon berichten, wenn das Teil seines Auftrags ist. Die Helden können sich mit entsprechenden Verbindungen auch an die Rashduler Diebesgilde wenden, wo ihnen allerdings lediglich davon abgeraten wird, es sich mit den Zauberern zu verschern. Die Gilde ist nicht bereit, dort einzudringen. Von den Helden bei der Diebeschre gepackt, könnte ein junger Rashduler Fassadenkletterer sich allerdings unter Umständen für eine solche Unternehmung gewinnen lassen.

ROTE UND WEIßE KAMELE

Wenn man Shanatir gegenüber die Karten ganz oder teilweise auf den Tisch legt (egal, ob man das Buch zum Schein für sich selbst oder für Hasrabals Kinder erbittet), wird er unter Umständen für die Helden überraschend aufgeschlossen reagieren. Tatsächlich opfert Shanatir noch heute jeden Tag ein wenig seiner astralen Kraft, um für die Akademie nützliche, einst von ihm selbst beschworene Dämonen gebunden zu halten, obwohl ihm das an der Schule wohl niemand danken würde. Er hängt noch immer an ihr. Wenn die Helden ihm glaubhaft versichern können, dass das *Ketab al'Djinim* dem Erhalt der Akademie, unter Umständen gar dem Wiederbeleben des dämonologischen Zweiges dienen soll, wird er ganz pragmatisch ein Duell vorschlagen, das das Buch zum Preis haben soll. Je nach Fähigkeiten der Heldengruppe kann dieses Duell ein Spiel *Rote und Weiße Kamele* oder ein klassischer Zauberwettstreit sein oder gar eine Kombination aus beidem. Die Wahl des Duells bleibt den Helden überlassen.

Ein Kamelspiel wird über vergleichende Proben auf das Talent *Brettspiel* abgehandelt (notfalls kann über *Kriegskunst* (Strategie) oder *Rechnen* abgeleitet werden). Denkbare magische Gemeinheiten während einer solchen Partie wären MOTORICUS-bewegte oder CALDOFRIGO-erhitzte Spielfiguren des Gegners, ein DUPLICATUS-Spielbrett, WIDERWILLE und dergleichen mehr. Der BLICK IN DIE GEDANKEN enthüllt Spielstrategien und erleichtert so die *Brettspiel*-Proben. Das traditionelle Magierduell (*Erste Sonne* 46) gehört zu den ehrwürdigsten tulamidischen Traditionen und könnte für einen zauberkundigen Helden der heimliche Höhepunkt des Abenteuers sein. Ziel eines solchen Kräftermessens ist für gewöhnlich nicht die Vernichtung des Gegners, sondern seine Überwindung und Bloßstellung durch möglichst gewitzte Zauberauswahl. Schadenszauberei gilt dabei, wie jeder

tulamidische Magier auch ohne *Etikette*-Probe weiß, als stillos und wert- tet denjenigen ab, der sich ihrer bedient. Shanatirs Strategie hängt von der Art des Duells ab. In einer *Begegnung des Geistes*, in der nach einem zermürenden Blickduell nur ein einziger Zauber gesprochen wird, wählt er womöglich den PLUMBUMBARUM in der Variante *Demo- tivation*. In einer Begegnung der Macht, in der beschworene Dschinne, Dämonen oder Kreaturen für die Magier antreten, ruft er gern *Karunga* (WdZ 216) zur Verwirrung seines Gegners und stattet ihn zusätzlich mit Unsichtbarkeit aus. In einer Begegnung der Meister ohne Regle- ment setzt er dagegen vielleicht einen gefährlich liebenswerten *Qasaar* (WdZ 219) auf die Helden an.

Shanatir al'Jamil

MU 14	KL 16	IN 14	CH 14		
FF 13	GE 12	KO 11	KK 10		
Zauberstab: INI 11+W6		AT 11	PA 10	TP 1W6+1	DK NS
LeP 30	AsP 48	RS 0	AuP 29	MR 7	GS 8

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Affinität zu Dämonen; Eitelkeit 7

Sonderfertigkeiten: Dämonenbindung II, Form der Formlosigkeit, Invocatio Integra, Verbotene Pforten

Herausragende Talente: Betören 12, Brett-/Kartenspiel 10

Bevorzugte Zauber: Duplicatus 14, Invocatio minor/maior 16, Motoricus 10, Plumbumbarum 13

Entscheidend bei diesem Duell, egal, ob es mit oder ohne Zauberkunst ausgeführt wird, ist die Art, *wie* der herausfordernde Held sich schlägt, nicht einmal das tatsächliche Ergebnis. Shanatir honoriert Pffiffigkeit und eine überraschende Idee auch bei letztlich möglicherweise unter- legenen Helden und händigt das Buch unter Umständen auch dann aus, wenn er das Duell selbst gewinnt. Er ermahnt siegreiche Helden jedoch, sorgsam mit dem Werk umzugehen, denn seine Vernichtung würde den ernsthaften Zorn der Sheynuchanim herausfordern.

DER LOHN DER MÜHEN: DAS KETAB AL'DJINIM

Die Chronik der Großmeister des dämonologischen Zweiges wird auf einem Bücherpult aus Edelhölzern in der kleinen Bibliothek der Sheynuchanim aufbewahrt. Auf den Boden des Raumes sind zwei Bann- kreise gezeichnet, die einen eindringenden Elementar oder Niederen Dämon gefangensetzen und an Diebstahl oder Zerstörung hindern sollen. Direkt unter dem Bücherpult mit der Chronik befindet sich ein Schutzkreis gegen Gehörnte Dämonen (ein entsprechender Bannkreis würde schließlich auch die eigens beschworene Wächterentität Cha Muyan einkerkern).

Das Buch selbst ist mit einem breiten, dunklen Lederriemen an das Bücherpult 'gefasst', der mit einer Schnalle geöffnet und geschlossen werden kann. Der Riemen trägt eine je nach Lichtverhältnissen schwer zu erkennende eingebrennte magische Sigille, die unter anderem das Familiensiegel der Sheynuchanim zeigt. Es handelt sich um eine Arka- noglyphe, ein *Singendes Zeichen*, das Alarmgeheul ertönen lässt, wenn ein Nicht-Familienmitglied das Buch vom Pult nehmen will. Das Zer- schneiden des Riemens macht diese kleine Sicherung recht problemlos unwirksam.

Das Buch ist großformatig, in dunkles Leder gebunden, alt und abge- griffen, für eine Gebrauchshandschrift aber durchaus kunstvoll gestal- tet. Artefaktthesen sowie *Wahre Namen* von in der Akademie gebun- denen Wesenheiten sind auf magischem Wege auf die Pergamentseiten aufgebracht, die verschiedenen Schriften der Großmeister reichen von einfachen Zeichen des Ur-Tulamidiya, Zhayad und Amulashtra bis hin zu kunstvollen Kalligraphien. Die Schrift reicht weit zurück, allerdings längst nicht bis in die legendären Anfänge der Pentagramm-Akademie.

Es sind noch mehrere unbeschriebene Lagen Pergament eingebunden. In der Chronik sind die Wahren Namen etlicher Wächterdämonen und Golems der Akademie (unter anderem auch Karshaz), die von ihnen verlangten Dienste sowie ihre Beschwörer und Erschaffer verzeichnet, und es finden sich ausführliche Hinweise auf den *Oth al'Heskatet*, ei-

nen von *Djer Rik* aus zu erreichenden Ritualraum, den ein Ahn der Sheynuchanim einst auf Grund von Träumen errichten ließ. Das Buch ist ein Schatz, der sowohl zur Bannung als auch zur Erneuerung des dämonologischen Erbes der *Chamib al'Pandjashtra* entscheidend beitragen könnte.

DAS RITUAL: ENTWEDER, ODER...

DER GROßE BANNSPRUCH

Wenn die Helden Magistra Zuloya das *Ketab al'Djiinim* aushändigen, wird sie es dazu nutzen, nach eingehendem, durchaus mehrere Wochen dauerndem Studium durch die Magister einen umfassenden Bannzauber vorzubereiten, um nach und nach alle in der Akademie verbliebenen Dämonen zu exorzieren. Sie geht dabei umsichtig genug vor, etwaige Risiken nach bestem Wissen zu minimieren. Nach der Rückkehr Sultan Hasrabals werden alle zum UNITATIO fähigen Zauberer der Schule, auch die noch in Ausbildung befindlichen Schülerinnen und die jungen Adepten, zusammengerufen, um in einem aufsehenerregenden gemeinsamen PENTAGRAMMA-Ritual all jene Wesenheiten auf einmal auszutreiben, welche die versammelten Magister dafür ausersehen haben. Die Helden sind dazu eingeladen, diesem Ritual beizuwohnen oder sich ihm bei entsprechenden Fähigkeiten sogar anzuschließen (sei es im UNITATIO-Bund oder als freie Wächter, die darauf achten, dass die zu bannenden Dämonen durch zu erwartende Gegenwehr keinen Schaden anrichten). Der Sultan selbst wird den Helden, von seinen Kindern über ihre Leistungen informiert, huldvoll zunicken.

Der gewaltige PENTAGRAMMA, ein Ritual von deutlich verlängerter Dauer und Reichweite, aufgeladen mit der Kraft einer versammelten Zauberschule, ähnelt einem astralen Sturm, der innerhalb des Fünfecks der Akademiemauern tobt, die nun wirklich das Innere eines Bannzeichens zu bilden scheinen. Mit gebieterischer Stimme ruft der Sultan selbst die Wahren Namen jener Dämonen aus, die kurz darauf heulend und kreischend in das von Dschinnen des Erzes und des Feuers in den Akademieboden geschriebene Pentagramm fahren. Der Einsatz schiefer Astralenergie ist für alle Beteiligten und nahebei stehenden Zeugen geradezu körperlich zu spüren. Yakuban ben Hasrabal wird sich an diesem Ritual beteiligen, denn es dient dem Schutz seiner Akademie. Sein Gesicht jedoch ist eine Maske der Selbstbeherrschung. Ihm bleibt die vage Hoffnung, dass das *Ketab al'Djiinim* erhalten bleibt und mit ihm ein Weg, eines Tages das Gleichgewicht der Kräfte an der Pandjashtra wiederherzustellen.

DAS RITUAL DES GROßMEISTERS

Teilen die Helden ihre Erkenntnisse und die Chronik der Dämonologen hingegen lediglich mit Magister Yakuban, wird er nach ebensolangem Studium des Werkes versuchen, das Gleichgewicht an der Pandjashtra zumindest ein Stück weit wiederherzustellen. Wenn es ihm und den Helden gelingt, das Vertrauen Mahawedhs und der Sheynuchanim zu gewinnen, lädt Yakuban die Dämonologen und die Helden zu einer geheimen Zusammenkunft in den *Oth al'Heskatet* ein, um dort unter Shanatirs oder Mahawedhs Leitung das Ritual des Großmeisters zu wirken, das die Bindungen der Wächterdämonen der Schule erneuern soll. Bei diesem, einer *Übernahme der Beherrschung* (WdZ 192) ähnelnden Ritual wird Astralenergie (die Yakuban notfalls durch Zaubерtränke und teure Kraftspeicher zur Verfügung stellt, da er Blutmagie kategorisch ablehnt) in die weitere Bindung der Wächterdämonen der Akademie investiert und ihre Dienste für eine gewisse Zeit verlängert, unabhängig davon, ob die jeweiligen Beschwörer der einzelnen Wesenheiten noch am Leben sind oder ihrerseits die Bindung aufrechterhalten. Shanatir al'Jamil würde damit eine Last von den alten Schultern genommen, denn bislang hat er stets einen Teil seiner Kraft für den Erhalt einiger Teile der

Schule aufwenden müssen, die ihm den Rücken gekehrt hat, und sein Leben kann letztlich nicht ewig währen.

Während des Rituals kann es zur finalen Konfrontation mit dem Adepten Mawidun kommen, der den in seinen Augen infamen Verschwörerling an der Akademie im heldenhaften Alleingang auszuheben trachtet. Den Sohn Hasrabals unter den Verschwörern zu finden steigert seinen Wahn zu Raserei, und er wird den Helden und dem stellvertretenden Akademieleiter mit Feuer und Bannschwert zu Leibe rücken. Yakuban und die Dämonologen sind in ihr Ritual eingebunden, und es ist an den Helden, sich dem Eiferer zu stellen, der (je nachdem, wie schwer es die Helden haben sollen) von einem auf Dämonologie nicht gut zu sprechenden Feuergeist und/oder einem elementaren Golemiden begleitet werden kann: Auch Mawidun hatte Zeit zur heimlichen Vorbereitung.

Geist des Feuers

Flammenhand: INI 11+1W6 AT 16 PA 4 TP 2W6+4 DK H
LeP 12 AsP 24 AuP unendlich RS 0 GS 8 MR 7

Besondere Eigenschaften: Immunität (alle Merkmale außer Schaden), Immunität (Gifte und Krankheiten), Immunität (Feuer), Immunität (profane und geweihte Angriffe); Verwundbarkeit (Wasser)

Elementarer Golemide

Hieb: INI 11+1W6 AT 14 PA 4 TP 2W6 DK HN
LeP 50 AuP 200 RS 4 GS 3 MR 15

Besondere Eigenschaften: Immunität (Merkmal Form), Immunität (Feuer, Stich); Verwundbarkeit (Schnitt)

Helden, die ein Auge für solche Details haben, verneinen am Ende des Rituals zu erkennen, dass die Waagschale in der Hand des Heskatet-Standbildes sich ein wenig mehr im Gleichgewicht befindet als zuvor ... aber das kann eigentlich nur eine Sinnestäuschung sein.

WAS AM ENDE ÜBRIG BLEIBT

Die Helden haben die Möglichkeit erhalten, den weiteren Weg der Pentagramm-Akademie ein Stück weit mitzubestimmen. Wohin dieser Weg in fernerer Zukunft führt, bleibt jedoch ungewiss. Yakuban ben Hasrabal konnte seinem Ziel, der Wiederbelebung rechtschaffener dämonologischer Traditionen und dem Erhalt ihres Wissens, unter Umständen etwas näher kommen, oder er musste ihren weiteren Niedergang mitansehen. Die Helden ihrerseits können in ihm, seiner Schwester, womöglich gar in Sultan Hasrabal oder den Sheynuchanim einige der mächtigsten Magier der Tulamidenlande kennen lernen. Sie können ihnen auch später als Auftraggeber, Verbündete, Lehrer oder Rivalen und Widersacher wiederbegegnen. Einen Gefallen bei einem dieser großen Zauberer gutzuhaben ist mehr wert als Gold und Juwelen, dennoch sollen die Helden nicht ohne Belohnung bleiben:

Sowohl Yakuban als auch Zuloya würden eine in ihrem Sinne erfolgreiche Gruppe von Helden mit Edelsteinen im Wert von insgesamt 30 Piastern (150 Dukaten) aus dem erzelementaren Hort der Akademie belohnen. Zauberkundige können darüber hinaus (je nach Wunsch der Lektüre auch: stattdessen) Einsicht in die Schriften der Akademie-

bibliothek nehmen, um ihre eigenen Studien zu vertiefen. Was sich dort für die Helden zugänglich machen lässt, ist Meisterentscheid. Die Erfahrungen der Helden spiegeln sich darüber hinaus in Speziellen Erfahrungen in *Sagen/Legenden* und *Magiekunde* wider, sowie gegebenenfalls in weiteren Talenten und Zaubern, die entsprechend häufig oder

wirkungsvoll während des Abenteuers zum Einsatz kamen. Je nachdem, wie vielen Spuren die Helden erfolgreich nachgegangen sind und wie schwer es ihnen gemacht wurde, können Sie darüber hinaus 150 bis 350 Abenteuerpunkte pro Held ansetzen.

АПНАНГ: ПЕРСОНЕН

YAKUBAN BEN HASRABAL BEN YAKUBAN, STELLVERTRETERENDE SPEKTABILITÄT ZU RASHDUL

Funktion in diesem Abenteuer: möglicher Auftraggeber, Figur des Ausgleichs.

Yakuban (geb. 990 BF) ist der sechste Sohn Hasrabals und dessen Stellvertreter an der Rashduler Akademie. Er gilt als Meister der Gegenelemente Feuer und Wasser, und vielleicht ist es sein Verständnis für den Ausgleich gegensätzlicher Kräfte, das ihn nach anfänglicher Skepsis dazu bewogen hat, sich für die Wiedereinsetzung des dämonologischen Zweiges der Pentagramm-Akademie einzusetzen. Bei Sultan Hasrabal und seiner rigorosen Schwester Zuloya stößt der Vierzigjährige dabei auf taube Ohren, daher verfolgt er seine Nachforschungen überwiegend im Geheimen und ist auf die Wahrung seines Gesichts bedacht. Yakuban fragt sich bisweilen, ob seine hochbegabte Tochter *Madra* (geb. 1013 BF), die mit Prinz *Stipen Kulibin von Khunchom* vermählt ist, womöglich dazu ausersehen sein wird, dereinst die größten Gegensätze der Magic zu vereinen und zu meistern – vielleicht sogar den Gegensatz von Elementarismus und Dämonologie? Dann aber wird sie gute Lehrer benötigen.

Als Auftraggeber dieses Szenarios bevorzugt Yakuban unauffällige und gewitzte Helden. Ein echter Glücksfall wäre für ihn ein verantwortungsbewusster und vertrauenswürdiger Dämonologe, der einerseits Kontakt zu den alten Rashduler Beschwörern aufnehmen, andererseits aber auch die Risiken der gesamten Unternehmung einschätzen kann.

ZULOYA HASRABALSUPPI, MAGISTRA DES ERZES

Funktion in diesem Abenteuer: Mögliche Auftraggeberin, unbeugsame Elementaristin.

Magistra Zuloya (geb. 975 BF) ist die dritte Tochter Sultan Hasrabals und Meisterin des erzelementaren Zweiges der Akademie. Sie gilt trotz ihres bisweilen aufflammenden Jähzorns entsprechend den Affinitäten ihres Elements als beharrlich bis zur Sturheit, zudem ist sie eine erbitterte Gegnerin aller Dämonologie. Die Mittfünfzigerin weiß um die langfristigen Pläne ihres jüngeren Bruders Yakuban und hält sie für gefährlichen Unsinn und Verrat an ihrem Vater, dem mutmaßlichen 'Meister der Sechse'. Solange Yakuban als dessen Stellvertreter und männlicher Nachfahre jedoch weiterhin das Vertrauen Hasrabals hat und sich öffentlich nicht angreifbar macht, sind ihr als novadischer Frau ein Stück weit die Hände gebunden. So versucht sie, ohne großes Aufsehen die Pläne ihres Bruders zu hintertreiben und damit aus ihrer Sicht den Ruf der Familie und der Akademie zu schützen.

Zuloya weiß sehr genau um ihren Wert als Maga und Magistra, eine Position, die sie sich hart erkämpft hat. Auch wenn sie die Bevorzugung ihrer Brüder durch ihren Vater zähneknirschend bis zu einem gewissen Grad akzeptieren muss, wird sie sich keinem anderen Mann, sei er Novadi oder nicht, unterordnen.

MAWIDUN IBN SHUKHAR, ADEPTUS, COADIUTORIUS

Funktion in diesem Abenteuer: Elementarist und glühender Gegner der Dämonologie zu sein heißt nicht automatisch, zu den Guten zu gehören.

Der junge Mawidun (geb. 1001 BF) ist ein Adept der *Chamib al'Pandjashtra*, der seinerzeit nach der Prüfung in Rashdul blieb, um weiter von der Herrlichkeit und Weisheit Hasrabals zu profitieren. Mawidun ist zweifellos begabt (vor allem auf den Gebieten der Feuermagic und der Alchimie) und hat dadurch die Aufmerksamkeit des Zaubersultans erregt. Um seine Studien zu vervollkommen, dient der Adept als Coadiutorius (wissenschaftlicher Assistent) bei wechselnden Meistern der Akademie. Mawiduns Problem ist seine Geltungssucht, die bisweilen in Neid und Rachedurst umschlägt. Er kann als Gegenspieler der Helden dienen, egal, ob diese für Yakuban oder Zuloya arbeiten: entweder, weil sie ein in seinen Augen verwerfliches ('niederhöllisches') Ziel verfolgen, weil sie ihn auf dem Basar bloßgestellt haben, oder weil sie im Begriff sind, über dessen Kinder die Huld des Zaubersultans zu erringen, welche doch ihm – und nur ihm – gebührt. Mawidun ibn Shukhar wird nach diesem Abenteuer nicht mehr offiziell auftauchen und kann nach Belieben besiegt, aus Rashdul verbannt oder als bleibender persönlicher Erzfeind der Gruppe in eigenen Abenteuern weiter verwendet werden.

MU 13	KL 13	IN 12	CH 14		
FF 13	GE 12	KO 11	KK 12		
Zauberstab: INI 10+1W6	AT 11	PA 8	TP 1W+1	DK NS	
LeP 27	AsP 42	RS 0	AuP 28	MR 6	GS 8

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren; Neid 5, Rachsucht 8

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Akademie), Merkmalskenntnis Elementar (Feuer), Verbotene Pforten

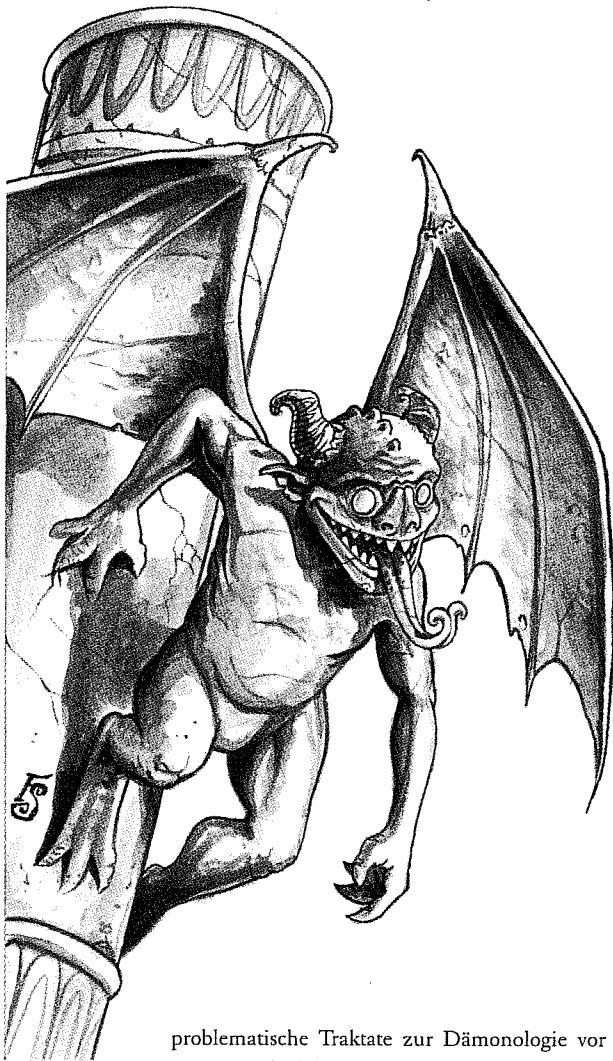
Herausragende Talente: Überreden 8, Magiekunde 12 (Spezialisierung Elementarismus 14)

Bevorzugte Zauberei: Blitz 10, Dschinnenruf 12, Elementarer Diener 10, Ignifaxius 9, Staub Wandle 9, Wand aus Feuer 10

MIRSHAN SABA SHOMAL, MAGA, SAHIB AL'KUTUB

Funktion in diesem Abenteuer: Unerwartete Verbündete oder Hürde bei der Informationsbeschaffung.

Die stumme, in die Jahre gekommene *Meisterin der Bücher* (geb. 979 BF) herrscht wie ihre Vorgänger mit gefürchteter Strenge über die große Bibliothek der Akademie. Dass es Dieben im Auftrag des Chimärologen Abu Terfas 1021 gelungen ist, das Werk *Vom Leben in seinen Naturlichen und Ueber-Naturlichen Formen* (WdZ 100) aus der Bibliothek zu entwenden, sieht sie als persönliche Schmach an, auch wenn der Diebstahl niemals öffentlich bekannt wurde. Sie würde nahezu alles tun, um einen weiteren Diebstahl während ihrer Ägide zu verhindern. Die einst in Rashdul als Erzelementaristin ausgebildete Maga und ihre Schülerin, eine junge Rashduler Adepta, kennen mehr Fallen, Geheimtüren und Verstecke innerhalb der Bibliothek als mancher Großmeister. Nicht einmal Sultan Hasrabal weiß um alle Geheimnisse ihres stillen Reiches. Die *Sahib al'Kutub* ist, obwohl sie selbst der elementaristischen Tradition entstammt, fest entschlossen, alle ihr anvertrauten Schriften für die Nachwelt zu bewahren, und so hält sie einige möglicherweise



problematische Traktate zur Dämonologie vor der neuen Spektabilität geheim. Sie könnte damit eine unerwartete Verbündete Yakubans unter den Alteingessenen an der Akademie werden.

Mirshan selbst kann, unfähig, die entsprechenden Lösungsworte und Formeln zu sprechen, einige Bereiche der Akademie und der Bibliothek nur in Begleitung ihrer Schülerin oder anderer Eingeweihter betreten. Auch ihre Zauberkunst leidet unter ihrer Stummheit (generelle Erschwernis von +7 auf alle Sprüche wegen fehlender Zauberkomponente), so dass sie sich gern auf magische Artefakte verlässt. Einige wenige Sprüche jedoch hat sie im Laufe ihrer Studien gemäß der *Zauberwerkstatt* (WdZ 38 ff.) in einer stummen Variante erlernt, die sie nicht mehr spontan modifizieren muss.

Unter den Schülern ist die Maga gefürchtet, denn es heißt, ein Menschenleben gelte ihr weniger als die Unversehrtheit der ihr anvertrauten Schriften und jede neue 'Statue' in der Bibliothek sei ihr eine willkommene Trophäe.

MU 12	KL 14	IN 13	CH 12		
FF 14	GE 11	KO 10	KK 11		
Zauberstab: INI 10+1W6	AT 9	PA 10	TP 1W6+1	DK NS	
LeP 26	AsP 42	RS 0	AuP 27	MR 7	GS 8

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Gutes Gedächtnis; Arroganz 7, Stumm

Sonderfertigkeiten: Zauberzeichen, Bann- und Schutzkreise gegen Elementare sowie Niedere und Gehörnte Dämonen, Merkmalskenntnis Elementar (Erz)

Herausragende Talente: etliche Sprachen und Schriften auf Werten zwischen 12 und 15, Magiekunde 16 (Spezialisierungen: Elementarismus, Zauberwerkstatt), Sagen/Legenden 14

Bevorzugte Zauberei: Objectofixo (in stummer Variante) 10, Elementarbann 11, Granit und Marmor 11, Paralysis (in stummer Variante) 10, Unberührt von Satinav 12

RAMANLYR, ERZDSCHINN, SAHIB AL'BABIM

Funktion: Eines der lebenden Wunder des Elementarismus. Kann je nach Vorgehen der Helden Probleme aus dem Weg räumen helfen oder den Durchgang verwehren.

Der Dschinn Ramanlyr dient den Spektabilitäten der Akademie seit sechshundert Jahren als *Sahib al'Babim*, als Herr über die Portale und Tore der Akademie (zumindest außerhalb der dämonologischen Trakte). Zu Zeiten der Priesterkaiser wurde er gerufen, um den Uneingeweihten den Zugang in die Akademie zu verwehren, und seitdem hat er offenbar Gefallen an seiner Aufgabe gefunden. Er empfängt offizielle Gäste der Akademie, wacht über die Gänge und Flure, und nicht wenige Akademieleiter nahmen auch seine Dienste als Ratgeber in Anspruch, eine Ehre, auf die er sich einiges einbildet. Im Laufe der Jahrhunderte ist der Dschinn jedoch etwas wunderlich geworden und neigt etwa zu Selbstgesprächen.

Als Erzelementar ist Ramanlyr ausgesprochen stur und hat die Akademie noch nie verlassen. Mit ähnlicher Beharrlichkeit pflegt er eine unversöhnliche, dreihundertjährige Fehde mit Karshaz (siehe unten), der in den Augen des Erzdschinn eine flatterhafte und unberechenbare Verhöhnung des Steins ist, aus dem er geschaffen wurde.

Ramanlyr erscheint als würdiger, groß gewachsener Mann tulamidischen Aussehens, allerdings ist sein Unterleib mit dem Boden verwachsen und seine steinerne Haut ist über und über mit Glyphen und magischen Symbolen bedeckt. Er kann überall außerhalb der klar dämonisch affinen oder mit ELEMENTARBANN belegten Bereiche der Akademie unvermittelt auftauchen, indem er aus dem Stein einer Wand tritt oder aus dem Boden wächst. Sein Handeln ist stets wohl überlegt, wobei diese Überlegungen nicht zwingend menschlicher Logik folgen müssen. Da er sich ungern schnell bewegt, setzt er auch im Kampf eher auf erzelementare Manipulation seiner Umwelt als auf körperliche Gewalt.

Faust*:	INI 10+1W6	AT 15	PA 4	TP 4W6+6	DK N
Angriff mit Erz**:	INI 10+1W6	FK 15		TP 2W6+12	
LeP 30	AsP 60	RS 8	AuP unendlich	MR 15	GS 5

*) Im Nahkampf mit Ramanlyr müssen jedes Mal Bruchtests abgelegt werden, wenn mit Erz-/Metallwaffen Angriffe des Dschinn's pariert werden.

**) Wie ZORN DER ELEMENTE mit 3 Schritt Reichweite. Zusätzlich zu den TP wirken elementare Sekundärschäden (siehe LCD 123 / LC 80 / WdZ 384)

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Durch Erz gehen, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, gegen Erz, gegen profane und geweihte Angriffe, gegen alle Merkmale außer Schaden und Elementar (Luft); Arroganz 8, Empfindlichkeit (dämonische Objekte), Verwundbarkeit (Luft, dämonisches Erz), Selbstgespräche
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Niederwerfen, Gegenhalten, Klingenschlag, Klingenschwand

Herausragende Talente: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12
Bevorzugte Zauberei: Adamantium, Archofaxius, Archosphaero, Granit und Marmor, Kraft des Erzes, Malmkreis, Metamorpho Felsenform, Wand aus Erz (Es wird jeweils mit W20 auf den Wert 12 geprobt, spontane Modifikationen sind möglich. Siehe WdZ 199)

KARSHAZ, GOLEM, SAHİB AL'ASRAR

Funktion: Geheimnisträger, Herausforderung für die Helden. Der grobe, aber doch irgendwie liebenswerte Plagegeist der Akademie.

Karshaz erscheint als ein geflügelter, koboldartiger Gargyl (Wasserspeier) von etwa anderthalb Schritt Größe, ist aber eigentlich ein äußerst intelligenter, sprachbegabter und für ein Wesen aus belebtem Fels überraschend agiler Golem. Er ist größtenteils aus dem Stein der Akademie-mauern geformt, wodurch man ihn leicht für eine Statue halten kann, wenn er sich nicht bewegt. Seine lidlosen Augen jedoch scheinen ganz aus einem spiegelnden und funkelnden Material zu bestehen: *Amazeroths Narrenglas*, eines der so genannten Unmetalle (SRD 114) und eigentlicher Sitz seiner Persönlichkeit. Karshaz hat ein durchschnittliches Gehör, jedoch keinerlei Geruchssinn. Dafür kann er Magie wie mit einem OCULUS ASTRALIS wahrnehmen.

Der Golem bewohnt die Akademie, die er auf Grund von Bannzaubern nicht für länger als eine Nacht verlassen kann, seit etwa dreihundert Jahren und stellt eine der großen Leistungen früherer dämonologischer Großmeister dar. Als *Sahib al'Asrar* (Meister der Geheimnisse) war Karshaz Bote und Spion einiger Magister, wobei seine Vorliebe für Lüge und Schelmerei sowie seine hohe Magieresistenz zur Folge hatten, dass nur die mächtigsten Beschwörer sich seiner Dienste gefahrlos bedienen konnten. Karshaz' dämonische, dem *Nishkakat* (WdZ 219) vergleichbare Persönlichkeit hat sich in den vergangenen drei Jahrhunderten immer mehr zum freien Individuum entwickelt und entspricht etwa der eines böseartig-liebenswerten Kobolds. Seine Späße zielen vor allem auf den 'Spielverderber' Ramanly, können jedoch den noch nicht voll ausgebildeten Schülern der *Chamib al'Pandjashtra* auch ernsthaft gefährlich werden. Sein Wissen um manche Geheimnisse der früheren Dämonologen könnte sich als unschätzbar erweisen, wenn die Helden List oder Autorität genug mitbringen, ihn (verlässlich) zum Reden zu bringen. Bezüglich göttlichen Wirkens wie geweihtem Boden ist Karshaz wie ein Gehörnter Dämon zu behandeln. Der AMAZEROTHBANN und der DESTRUCTIBO sowie bestimmte Liturgien vermögen ihn in seine Ursprungsmaterialien zu zerlegen, wobei seine Narrenglas-Augen in winzigste Scherben zerspringen und er 'stirbt'. Karshaz schätzt seine weltliche Existenz genug, um sich überlegenen Gegnern zu unterwerfen, bevor er seine Vernichtung riskiert. Ihm Blendung anzudrohen lässt Panik in ihm aufkommen.



MU 12	KL 15	IN 14	CH 10
FF 7	GE 11	KO 17	KK 15
Biss:	INI 8+1W6	AT 11	PA 10 TP 1W6+3 DK H
Schlag/Tritt:	INI 8+1W6	AT 12	PA 9 TP 2W6 DK HN
LeP 90	RS 5	AuP 300	MR 15

GS 5 (am Boden) / 7 (fliegend)

Besondere Eigenschaften: Fliegendes Wesen, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, gegen Feuer, gegen Stich, gegen Merkmal Form, Resistenz gegen profane Angriffe; Fehlender Geruchssinn, Leichte Empfindlichkeit gegen geweihte / Mittlere Empfindlichkeit gegen Hesinde geweihte Objekte

Sonderfertigkeiten: Anspringen, Aurapanzer, Flugangriff, Niederwerfen, Suche nach dem Unbekannten

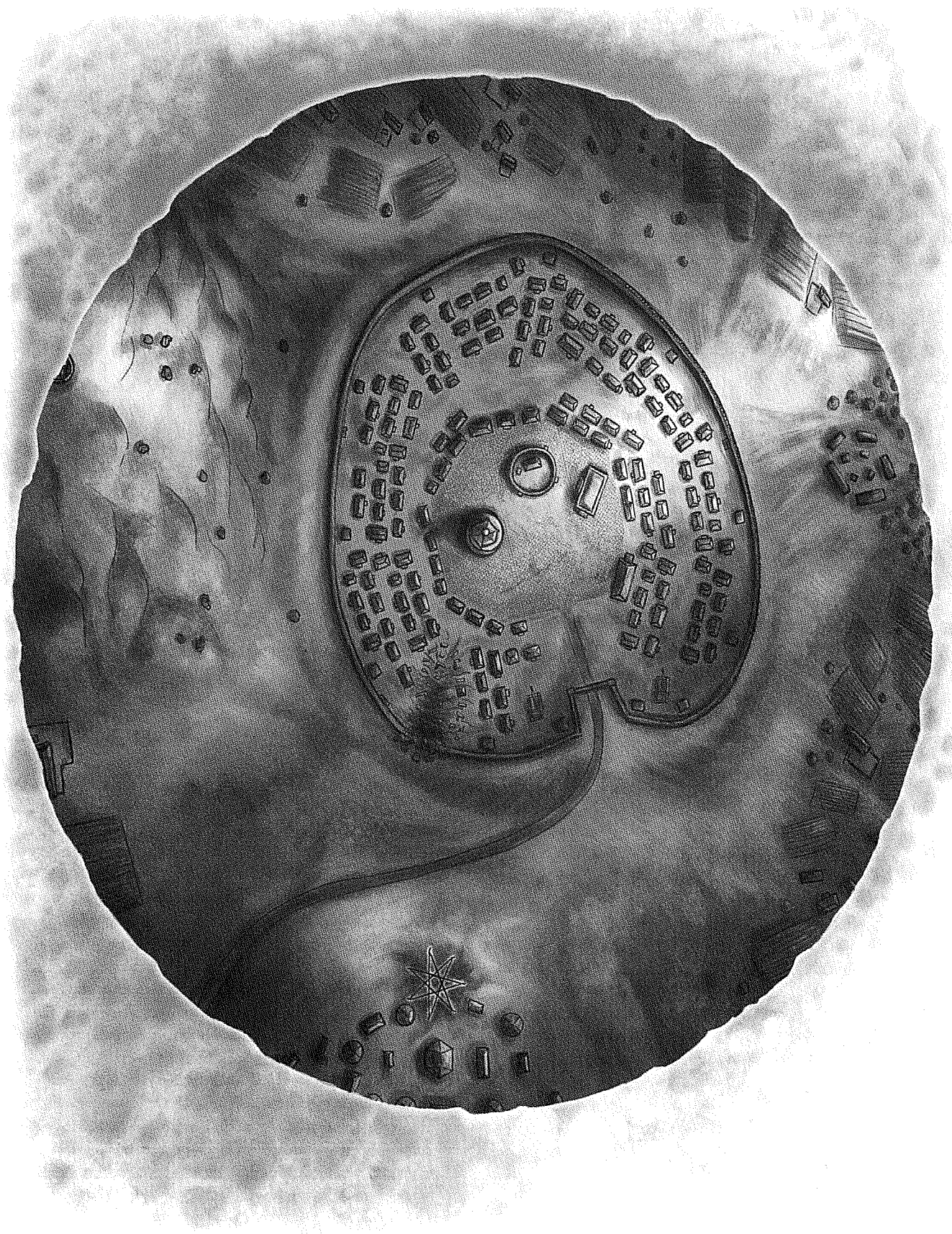
Talente: Astralsinn 12

WEITERE PERSÖNLICHKEITEN DER AKADEMIE

Sultan Hasrabal hat insgesamt zwölf Lehrmeister an die Akademie gerufen oder im Amt bestätigt, darunter (neben seinen beiden Kindern

Yakuban und Zuloya) Abu Feyhach und Al'Hilal, zwei dekadente, launische und seit ihrer eigenen Studienzeit miteinander in ständiger kollegialer Fehde stehende Wind-Elementaristen. Einigkeit scheinen diese beiden lediglich dann an den Tag zu legen, wenn es darum geht, Magister *Jalal ben Rocha*, den Meister des Humus, um die ihm zur Verfügung gestellten Mittel zur Erforschung alter Echsenmagie zu beneiden. Dieser weit gereiste Novadi wiederum kann den Helden unter Umständen Informationen zur Dämonin Heskate zuteil werden lassen, die er bei seinen Forschungen in der Echsengottheit H'Skath wiedererkannt zu haben glaubt. Der unheimliche, von Brandnarben übersäte Mystiker und langjährige Eremit *Zikr as'Suf* suchte Erleuchtung in den Diensten Hasrabals und lehrt im Gegenzug die Schüler der *Chamib al'Pandjashtra* die verzehrenden Wege des Feuers. *Jibran at'Tarhand*, ein unglücklicher Khunchomer Artefaktzauberer, leistet dagegen angeblich an der Schule einen Dienst ab, den sein Großvater Hasrabals Vater Yakuban schuldete. *Magistra Neryaki* ist eine stille und unnahbare Eis-Elementaristin aus Festum, die erwartungsgemäß nur wenige ihrem Element verbundene Schüler betreuen muss. Die älteren Schüler munkeln, in Wahrheit sei sie eine dem Sultan hörige Dschinni des Eises, und wer statt seiner ihr Herz erwärme, könne drei Wünsche an sie richten, bevor sie der Hitze Goriens für immer entfliehen müsse. Die verbleibenden vier Lehrmeister sind zur freien Ausgestaltung vorgesehen.

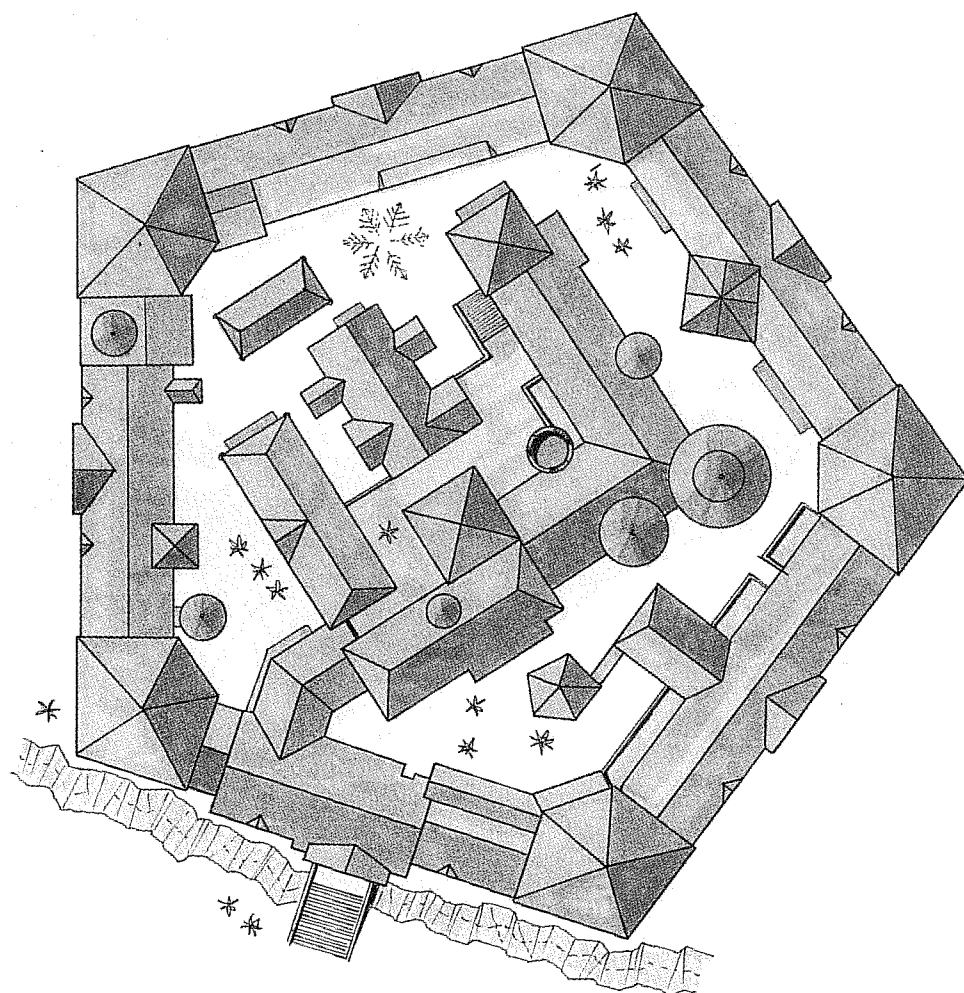
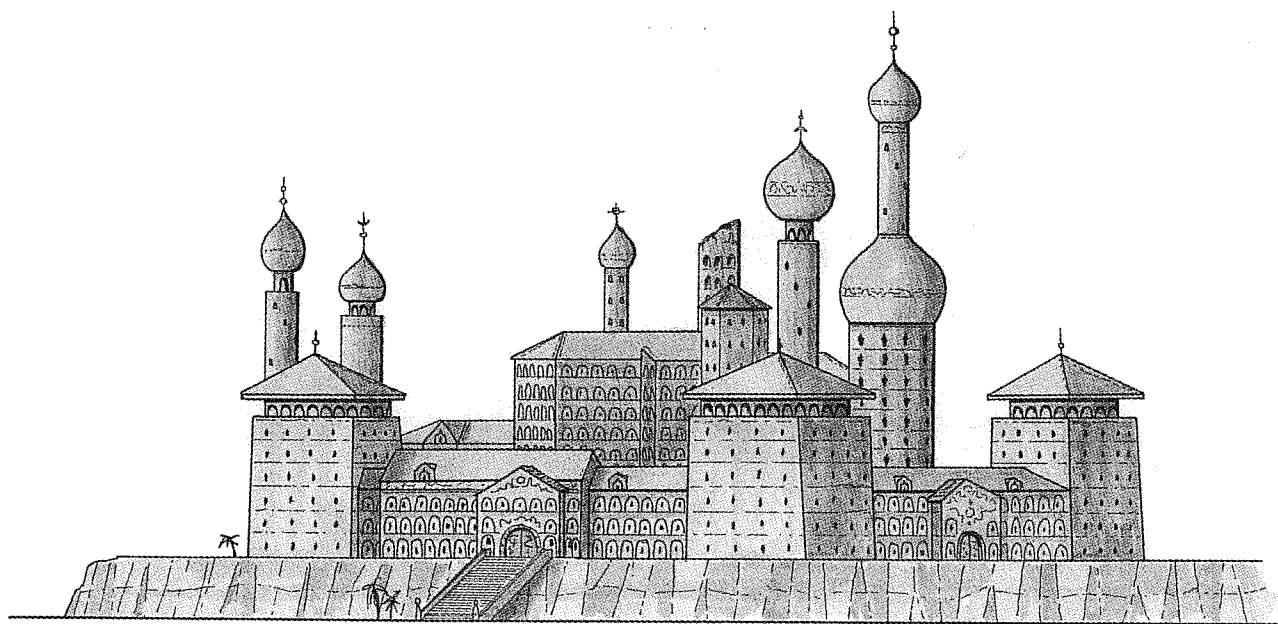
НАПДОВЪ 'VERGESSENES WISSEN'
DIE GLOBULE VON FREMMELSHOF



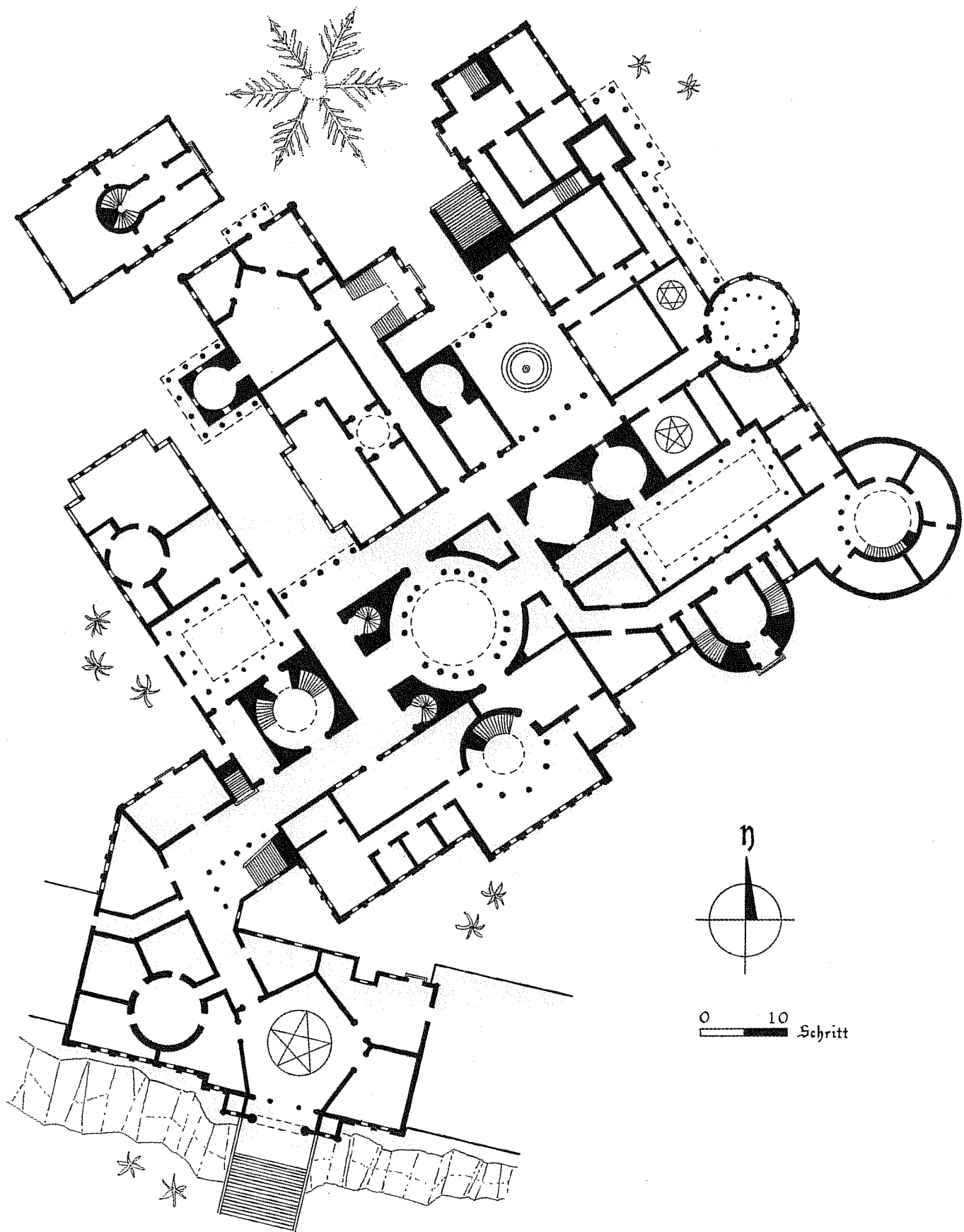
HANDOUT 'DAS GLEICHGEWICHT DER MACHT'

Chamib al' Pandjashttra

Die Pentagramm-Akademie zu Rashdul



HANDOUT 'DAS GLEICHGEWICHT DER MACHT'



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

SPHÄRENKRÄFTE

Redaktion: TYLL ZYBURA

Autoren / Autorinnen: LARS FEDDERN, MATTHIAS FREUND, DANIEL JÖDEMANN, LENA KALUPNER

Zauberei ist einer der Grundpfeiler, auf denen die phantastische Welt Aventurien ruht: Magier, Hexen und Druiden bilden große Gemeinschaften, magische Wesen hausen an entlegenen Orten, mystische Artefakte aus vergangener Zeit wollen entschlüsselt, Welten jenseits von Feentoren erkundet werden.

Sphärenkräfte ist die Anthologie zum Band *Wege der Zauberei*, dem Regelwerk für die aventurische Magie. Die vier hier versammelten Abenteuer beschäftigen sich mit den Mysterien der Gildenmagie und des Limbus (*Vergessenes Wissen* von Uli Lindner), den Schwierigkeiten weidenscher Hexen (*Hexentanz* von Daniel Jödemann), dem Kampf gegen eine mysteriöse Sumpfranzenplage (*Der Herr der Ranzen* von Matthias Freund und Lena Kalupner) und den Ränken an einer tulamidischen Magierakademie (*Das Gleichgewicht der Macht* von Lars Feddern). In allen Abenteuer bilden magische Phänomene den Mittelpunkt der Handlung, aber nichtsdestotrotz sind auch hier scharfer Verstand, Entschlussfreudigkeit und ein starker Schwertarm eine nicht zu unterschätzende Hilfe.

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie die Kenntnis der Regelwerke *Wege der Helden*, *Wege des Schwerts* und natürlich *Wege der Zauberei*. Für Spielleiter ist die Kenntnis der jeweiligen Regionalspielhilfen hilfreich, aber nicht Voraussetzung.

€ 18,00 [D] • CHF 32,40



9 783940 424266

ISBN 978-3-940424-26-6



www.ulisses-spiele.de

13048

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 158

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
ZAUBEREI, KAMPF,
HINTERGRUNDWISSEN

ORT UND ZEIT
GARETIEN/ALMADA,
WEIDEN, SVELLTLAND,
RASHDUL;
IN PEYERER ZEIT

