

AVENTURIEN®

DIE DRACHEN CHRONIK

DRACHEPERBE

NR. 172
ERFAHREN

ZWEITER BAND DER DRACHENCHRONIK

Das Schwarze Auge

I3054

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

THOMAS RÖMER

LEKTORAT

CHRISTIAN LONISING

COVERBILD

ARNDT DRECHSLER

UMSCHLAGEGESTALTUNG UND

GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

INSETTSATZ

CHRISTIAN LONISING

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, CARYAD, EVA DÜNZINGER,
ALEXANDER JUNG, INA KRAMER, MIA STEINGRÄBER,
KATJA REINWALD, FLORIAN STITZ, SABINE WEISS

Copyright © 2009 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2009

ISBN 978-3-940424-38-9

Das Schwarze Auge

DIE DRACHEN CHRONIK

BAND 2: DRACHENPERBE – AUF DEN WELTENWALL

VON
PATRICK 'SWAFPIR' FRITZ, STEFAN 'UMBRACOR' KÜPPERS
UND DANIEL 'PACLADOR' RICHTER

SOWIE DEN AUTOREN
STEFAN UNTEREGGER (BIS ANS ENDE)
KATJA REINWALD (VERMÄCHTNIS IM MONDSCHEIN)

MIT DANK FÜR KRITIK, ANREGUNGEN, KORREKTUREN, ERGÄNZUNGEN UND BEITRÄGE AN
RENÉ LITTEK (DRAKOLOGIKA), ANDRÉ MOERSCH (AKADEMIE-SIEGEL KHVNCOM), LARS REIßIG
(MIT FATAS' AUGEN), ANTON WESTE (WISSEN ÜBER PYRDACOR), FRANK WILCO BARTELS,
CHRISTIAN HELLINGER, MICHAEL MASBERG, SUSANNE MÜLLER, JAN RODEWALD SOWIE DAS
TEAM VOM DERELOBUS-Projekt

SOWIE DIE REDAKTION DES SCHWARZEN AUGES

GEWIDMET DEN HELDEN DES SCHWARZEN AUGES

»So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunckel nicht befreit,
so lang dasz Beyde nicht gemeynsam, so lang bleibt Namenloses eynsam.
Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Voelckerscharen strafen,
die Rache Pyrdacors wird brennen, ihn nichts vom Namenlosen trennen!«
—aus: Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeyungen,
Kapitel 111: Bericht Niobaras über Rohals Gesandtschaft zu Fuldigor:
Fuldigors Antworten auf Rohals Sieben Fragen, 482-481 v.H.,
erschieden ca. 440 v.H. Exemplar des Kaiserlichen Archives zu Gareth

INHALT

DIE CHRONIK WIRD WEITER-
GEFÜHRT, WILLKOMMEN! 5

VOR DEM DRACHENPERBE 5

BIS ANS ENDE 26

VORBEREITUNGEN IN FESTUM 27

DURCH DAS BORNLAND 37

AUFBRUCH ZUM ENDE DER WELT 50

ANHANG I – QUELLEN ZUM
ENERGIE SCHWERT 81

ANHANG II – DAS WESEN DES
ALLWEISEN 86

ANHANG III – DRAMATIS PERSONAE 87

ANHANG IV – HANDBÜCHER UND
KOPIERVORLAGEN 88

NEUE FREUNDE, ALTE FEINDE 90

VERMÄCHTNIS IM MONDSCHNEI . . 93

DER EINSTIEG INS ABENTEUER 97

DER WEG NACH TRASCHMALGOR 99

TRASCHMALGOR 105

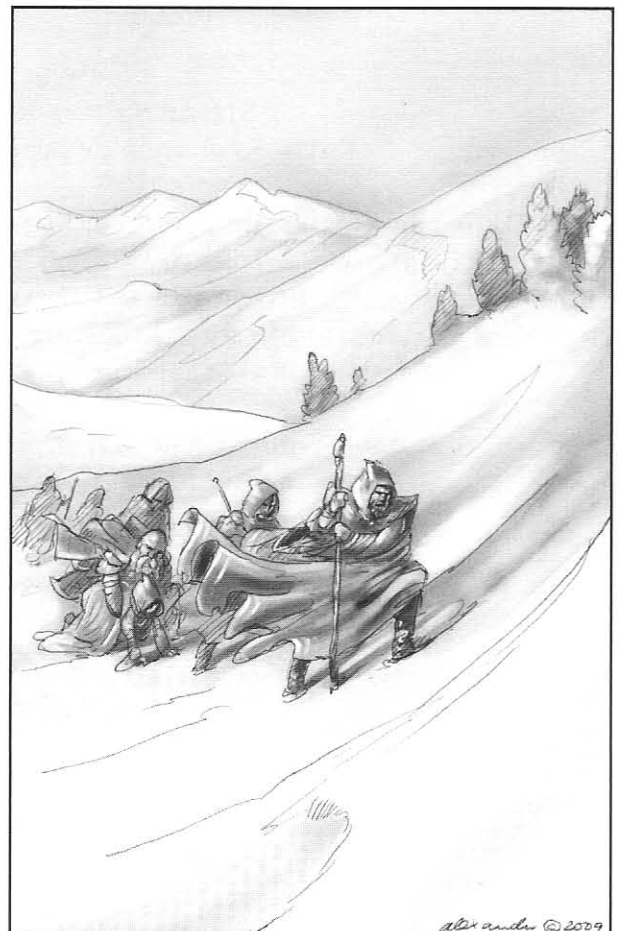
ANHANG I: WEGGEFÄHRTEN UND FEINDE 129

ANHANG II: ZWISCHEN DEN BÄNDEN
II UND III: SOMMER 1034 BF 130

ANHANG III: DIE SCHLÜSSEL-EXPEDITION 131

ANHANG IV: MIT FATAS' AUGEN –
PROPHETEN UND ORAKELSTÄTTEN 134

ANHANG V: TRASCHMALGOR 143



DIE CHRONIK WIRD WEITERGEFÜHRT, WILLKOMMEN!

Nachdem im Zentrum des ersten Bandes der **Drachenchronik** die Entdeckung einer drachischen Hinterlassenschaft und deren Entschlüsselung stand, rückt im zweiten Band der Kontakt mit einem Alten Drachen und dem Volk der Trolle in den Vordergrund, und die Helden tauchen tief in die Vergangenheit der Drachen ein.

Am Ende von **Drachenschatten** wurde den Helden klar, dass sie den Alten Drachen Fuldigor im Ehernen Schwert aufsuchen müssen. Und genau das tun sie im Abenteuer **Bis ans Ende** von Stefan Unteregger. Es gilt, eine Expedition auszurüsten und den Weg durchs Bornland an den Fuß der mächtigen Weltenscheide zurückzulegen. Dann zieht es die Helden in das Gebirge bis zum Hort Fuldigors, wo sich die ersten Schleier der Geheimnisse auf der Birscha-Rolle liften.

Auf ihrem Rückweg begegnet die Gruppe im Zwischenspiel **Neue Freunde, alte Feinde** den Mitgliedern der verschollenen Elementarschlüssel-Expedition und tritt mit ihnen über die geheimnisvollen Trollpfade den Rückweg ins zivilisierte Aventurien an. Allerdings müssen die Helden feststellen, dass die Manipulationen, die ihre Gegenspielerin Pardona an den Kraftlinien vornimmt, so umfassend sind, dass selbst die äonenalten Wege der Trolle in Mitleidenschaft gezogen worden sind.

In **Vermächtnis im Mondschein** von Katja Reinwald ergründen die Helden in Traschmalgor in den Trollzacken mit Hilfe der Bergschräte die Geheimnisse der Drachen tiefer und stoßen auf weitere Namen von Pyrdakors Nachkommen. Dabei kommen sie erstmals in direkten Kontakt mit der großen Gegenspielerin und Pardona wird endgültig auf die Helden aufmerksam ... eine gefährliche Ehre.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Spielern viel Vergnügen bei der Fortführung der Geschichte hinter der **Drachenchronik**.

Daniel Simon Richter,
Oberhausen, im Mai 2009

VOR DEM DRACHEPFERBE

DRAKOLOGICA – ODER: WAS DIE HELDEN ÜBER DRACHEN WISSEN

»[...] Tags darauf drangen sie in das Zauberschloss ein, und während Geron's Gefährten sich den Gefahren des Ortes und der echsischen Dienerschaft stellten, drang der Held bis in die Kammer des Wurmes vor. Mit fünf Schlägen seines Schwertes Siebenstreich hieb er dem gewaltigen Drachen die beiden Schwingen und zuletzt die drei Häupter vom Leibe – aus dem gespaltenen dritten Schädel hob er dann die Essenz seines Feindes empor und nahm sie als Siegeszeichen an sich. [...]«

—alte chababische Erzählung, die 553 BF in ähnlicher Form Aufnahme ins sechste Buch des heiligen Rondrariums fand

Wohl jedes Kind der zwölfgöttlichen Länder hat von Geron dem Siebenstreichträger gehört und seinen drachischen Gegnern, dem Wurm von Chababien, dem Ewigen Drachen von Phecadien

QUELLENVERWEISE

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind fett gesetzt, und dienen als Hilfestellung für den Spielleiter, sofern er zu einzelnen Themen weitere Informationen sucht. Alle zum Spiel notwendigen Inhalte sind jedoch in diesem Band enthalten.

AB xxx	Aventurischer Bote Nummer xxx
Angrosch	Regionalspielhilfe Angroschs Kinder
Arsenal	Spielhilfe Aventurisches Arsenal
Dämonenkrone	Unter der Dämonenkrone aus der Box <i>Borbarads Erben</i>
Efferd	Spielhilfe Efferds Wogen
GA	Regionalspielhilfe Geographia Aventurica
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
Katakomben	Spielhilfe Katakomben und Kavernen (geplanter Erscheinungstermin 2010)
LCD	Regelwerk Liber Cationes Deluxe
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
Roter Mond	Regionalspielhilfe Reich des Roten Mondes
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
Schwarzer Bär	Regionalspielhilfe Land des Schwarzen Bären
SRD	Spielhilfe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZBA	Regelwerk Zoo-Botanica Aventurica

und dem Wasserdrachen *Ranafan*. Auch abseits der zwölfgöttlichen Kulte wird sich kaum jemand finden lassen, der nicht in Jugend oder Ausbildung etwas über Drachen vernommen hat, denn Drachen finden sich vom Ewigen Eis im Hohen Norden bis in die dampfenden Dschungel des Südens.

Die meisten Aventurier kennen Legenden, beispielsweise aus den verbreiteten *Annalen des Götteralters*, Märchen und ländliche Bräuche, die meist zahlreiche Unwahrheiten um einen wahren Kern wiedergeben und von Forschern in Bücher wie dem *Almanach des Volksglaubens*, *Geschlechter der Drachentöter* oder *Was glaubt das Volk?* aufgenommen wurden. Doch auch dieses 'geprüfte' Wissen über Drachen ist oft gefärbt und mit großen Wissenslücken, Mutmaßungen und sogar Irrtümern durchsetzt.

In den zivilisierten Regionen, in denen echte Drachen eher selten gesichtet werden, gibt es durchaus Menschen, die schon Baumdrachen und Tatzel- oder Grubenwürmer für Drachen aus den Legenden halten. Umso größer ist meist ihre Furcht bei der Erkenntnis, dass dies nur 'unbedeutende Vetter' der echten Drachen sind, wenn sie letzterer ansichtig werden. An

den oder jenseits der Grenzen der Menschenreiche fürchtet man die Drachen dagegen, weil sie ein Teil des Lebens sind, der einen jederzeit heimsuchen kann. Da man mit den Drachen lebt, ist man hier aber auch eher in der Lage, in ihrer Gegenwart zu überleben.

MENSCHLICHE KULTUREN UND DIE DRACHEN

AL'ANFA UND DIE SÜDLICHEN STADTSTAATEN

»Jeder weiß, dass, wenn die alten Drachen den Herrn Boron rufen hören, sie mitsamt ihrer Schätze in ein Tal hoch im Regengebirge fliegen. Dort verbrennen sie sich dann mit ihrem eigenen Feuer und all ihre Schätze werden ihnen zur Grabbeigabe. Und nun schaut her: Dies ist die Karte zu diesem Ort, wo Schätze ruhen, mit denen man ganz Al'Anfa samt seiner Granden, was rede ich, das ganze Imperium kaufen könnte! Und wie viele Dukaten Alchimisten allein für die Knochen dort springen lassen würden ... Was meinst Du damit, diese Karte sieht genauso aus wie die zur verlorenen Affenstadt drei Tische weiter?«

—Gespräch zwischen Questadores in einer alananischen Taverne, neuzeitlich

Die Schutzpatronin Al'Anfas ist die *Heilige Arika*, eine Heilige der Rondra-Kirche, die im (damals noch tulamidischen) Emirat Mirham den Purpurwurm *Glowasil* tötete. Die Kaufmannstochter verbarg sich in einer Erdmulde und schlitzte dem Drachen den Bauch auf, was sie selbst das Leben kostete. Viele Al'Anfener sehen es als bezeichnend an, dass 'ihre Drachentöterin' kein schwer gerüsteter Schlagetot ist, sondern den Purpurwurm mit List überwand. So empfinden die meisten Südländer List als die beste Herangehensweise, um mit einem Drachen fertig zu werden oder eine Begegnung zumindest zu überleben. Drachen sind eine Gefahr der Wildnis, der die Stadtbewohner wenig mehr Bedeutung beimessen als anderen Raubtieren auch.

In den Tavernen kursieren dafür umso mehr Geschichten von Questadores, die um die Schätze der großen Drachen oder gar um einen Drachenfriedhof im Regengebirge gewoben werden. Gelegentlich ist sogar eine Erzählung mit Wahrheitsgehalt darunter. Jedoch kennen die meisten Südländer nur die zahlreichen Funkel- und Meckerdrachen, die von Granden oder Seefahrern ähnlich Papageien als Begleiter gehalten werden. Dass die kleinen Drachen es eher andersherum sehen und sich für ihre glanzvolle Anwesenheit von den Menschen durchfüttern lassen, ist ihnen dabei meist nicht bewusst.

Weitere bekannte Drachen der Region: siehe Waldmenschen und Utulus

BARBARENVÖLKER

Fjarninger, Gjalskerländer und Trollzacker haben eine recht ähnliche Vorstellung von Drachen. Während die Trollzacker den 'alten Feinden' meist zwiespältig gegenüberstehen, zollen ihnen die Fjarninger und Gjalskerländer eher Respekt für ihre Kraft, doch keines dieser Völker lässt sich mehr als nötig von Drachen tyrannisieren. Tatzelwurm- und Baumdrachen-Jagden werden ohne Bedenken unternommen und selbst Höhlendrachen bisweilen von mehreren Barbarenkriegern gestellt. Größeren Drachen dagegen begegnen die Barbarenvölker entweder mit List oder man zollt ihnen den nötigen Tribut, der durchaus Menschenopfer umfassen kann.

Die Trollzacker haben mehr als einmal mit den Trollen Bündnisse geschlossen, um ihre Heimat frei vom Drachengezücht zu halten. Wenn der Schatten eines Drachen auf einen Trollzacker fällt, so ist dies für ihn gleichbedeutend mit dem Schatten des Todes und er erwartet in der nächsten Zeit, dass der Tod ihn findet. Auch nach ihrem Tod lassen die Drachen nicht von den Trollzackern ab, den sie glauben, dass auf der jenseitigen Ebene der Schmerzen der schwarze Todesdrache die Seelen quält, den einige Trollzacker in *Rhazzazor* wiederzuerkennen glaubten.

Die Durro-Dûn (Tierkrieger) der Gjalsker dagegen befragen den Höhlendrachen *Odûn-Brass* gelegentlich um Rat und gleich drei Fjarninger-Sippen verehren in den Hohen Nebelzinnen den Winterdrachen *Karankarn* als Statthalter ihrer Götter Frunu und Angara. Ähnliches wird auch von einem alten und fast zahnlosen Höhlendrachen im Osten der Nebelzinnen berichtet.

Weitere bekannte Drachen der Region: siehe Nivesen, Thorwal und Tulamiden

BORNLAND

Während das Bornland selbst nur wenige große Drachen beherbergt, so grenzt es dennoch an die Drachensteine, Walberge und das Eherne Schwert, in denen zahlreiche Drachen leben, und auch die Drachen des Hohen Nordens dringen in kalten Wintern bisweilen bis ins Bornland vor. Niedere Drachen wie Baum- und Meckerdrachen, Tatzel- und Grubenwürmer finden sich jedoch, abgesehen vom riesenbewohnten Bornwald, in der ganzen Region. Bornländische Küstenbewohner und Seefahrer müssen sich bisweilen vor den Perldrachen der Region in Acht nehmen.

Die einfachen Leute des Bornlandes vertrauen darauf, dass ihre Landesherren sie im Notfall beschützen. Die Bronnjaren sehen sich gerne in der Tradition eines *Festo von Aldyra* oder *Ornald Drachenzwinger*. Denn dass die historischen Drachentöter nicht immer so rondrianisch heldenhaft handelten, wie manche Illustration oder Statue zeigt, können sich die bornländischen Rittersleute nur schwer vorstellen. Dass Festo den Höhlendrachen, der die Siedler am Born bedrohte, mit vergifteten Rindern tötete, wird gerne verdrängt. Die Bronnjare bevorzugen die 'direkte' – meist wenig erfolversprechende – Herangehensweise mit Lanze und Schwert gegen 'Drachenprobleme'. In jüngerer Zeit führte dies zur – erfolglosen – 'Notmärker Drachenhatz' auf einen Gletscherwurm, deren Geschichte dennoch vom Orden der Jagd zu Ask in die Schriftensammlung um *Streiter wider Trachen, Linthgewürm, gefährlich Ungeheuer und widernatürlich Kreathuræ* aufgenommen wurde. Desweiteren kann man sich in Festum im Drachensemuseum über das Drachengeschlecht weiterbilden.

Das Volk glaubt, dass der Drachenschlund, der die Lykanthropie heilt, dort wächst, wo Drachenblut auf die Erde fiel – der 'Drache im Kraut' sei es, der den Wolf aus dem Menschen vertreibt.



Weitere bekannte Drachen der Region: *Bologo-Baloga-Bilga* (menschenscheue Riesenlindwürmin mit starker Persönlichkeitsspaltung, Bornquellen), *Hursachvivir* (Höhlendrache, Walberge), *Brakador* (Kaiserdrache, vormals Drachenzwinge, derzeit unbekannt)

HORASREICH

»Die Insel der Westwinddrachen: Weit draußen, im Westen, auf dem stürmischen Meer der Sieben Winde, zwischen hier und dem sagenumwobenen Gildenland, liegt die Dracheninsel, auf der der Alte Drache Umbracor schläft und seine Getreuen, die Westwinddrachen, als Augen und Ohren an jene Orte sendet, an denen etwas vorfallen wird – und als seine Krieger, denn Umbracor ist der, der jene zerstört, deren Macht so groß geworden ist, dass sie das Gleichgewicht der Welt zu stören vermögen!«

—aus dem Groszen Aventurischen Almanach, Vinsalter Ausgabe, 998 BF

»[...] der horasische Stutzer, Amandeo da Foranza, hob vor der Höhle eine große, schillernde Drachenschuppe auf und steckte sie unters Hemd. 'Moderne Drachenjagd mit Verstand und Überlegenheit durch althergebrachtes Wissen! Trägt man eine Drachenschuppe auf der Haut ist man gegen Drachenfeuer gefeit' erklärte er uns ... nun, ich kann nur sagen, dass die Haut unter der Schuppe tatsächlich etwas weniger verkohlt war, als der Rest seiner Leiche. [...]

—Rondrakles, zyklöpäischer Abenteurer, 1030 BF

Abgesehen von den Westwinddrachen der Küstenregionen und dem drachischen Prinzgemahl Shafir sind Drachen für den Horasier normalerweise etwas, das man eher auf alten Wappen oder in ehrwürdigen Heldengeschichten, denn im zivilisierten Horasreich findet. So stammt das, was der Horasier über Drachen 'weiß', selten aus Erfahrungen erster oder auch nur zweiter Hand, dafür aber umso öfter aus Reiseberichten und theoretische Abhandlungen, deren Wahrheitsgehalt und spekulative Natur vom Charakter des Autoren abhängen. Bestiarien wie das *Monster-Handbuch* von Gargi Sohn des Gax aus den Dunklen Zeiten erfreuen sich großer Beliebtheit in der besseren Gesellschaft. Dass sich hier oft Legende, Dichtung und Wahrheit bunt miteinander vermischen, ist auf einem Empfang, auf dem man mit der Bildung über die Kreaturen der Welt glänzen will, nicht schlimm, sogar förderlich, mag aber während der Begegnung mit einem Drachen über Leben und Tod entscheiden. Da sich die Horasier gerne als Inbegriff der Zivilisation sehen, sind sie meist überrascht, dass das Ego eines Drachen das der meisten Horasier deutlich in den Schatten stellt.

Doch auch im Horasreich gibt es noch einige wenige berühmte Vertreter des Drachengeschlechts, allen voran *Shafir der Prächtige*, dem schon König Therengar den Titel 'Landherr von Khômblick' verlieh, da er seit König Khadans Zeiten die Pforte von Kabash gegen die Novadis der Khôm bewacht. Zudem bewahrt er in seinem Hort zahlreiche gefährliche Artefakte auf, die ihm von Krone und Hesinde-Kirche anvertraut wurden.

Seit einigen Jahren ist er mit der horasischen Prinzessin und heutigen Magisterin der Magister *Aldare Firdayon* verheiratet, die ihm 1022 BF einen Sohn schenkte, *Khadan Varsinian* mit Namen, der heutige Horas. Dass *Festo von Aldyra*, einer der Urahnen der Kaiserfamilie, ein berühmter Drachentöter war, lässt die Verbindung für die meisten Horasier noch pikanter erscheinen als sie es ohnehin schon ist. Gerade durch den Umstand, dass *Shafir* offenbar einen Sohn mit *Aldare* hat, lässt viele Horasier vermuten, dass Drachen menschliche Gestalt annehmen können.

Weitere bekannte Drachen der Region: *Vitrador* (Drache der Alchimie, widersprüchliche Berichte über die Spezies, Arratistan), *Derkomador* (Höhlendrake im Arinkelwald), 'Wurm von Onjaro' (Shirchtavanen, weiblicher Riesenlindwurm, Abgesandter *Ardakors*, 1026 BF von Helden getötet, siehe auch 'Wurm vom Windhag'), *Ylshakaar* (Westwinddrache aus den Windhagbergen)

MITTELREICH

»Die echsische Anbetungsstätte des Drachen in den Amhallassih-Kuppen ist eindeutig. Erst riefen die Schuppigen *Pyrdacor*, um sich die Welt untertan zu machen und Elfen und Zwerge zu verderben, dann huldigten sie ihm gottgleich. (...) am Oberlauf der *Brigella kobra-* und *natternköpfige* Statuen sowie ein goldenes Szepter gefunden: eine Kobra, die in ihrem Rachen eine goldene Scheibe trägt. Auch in den Legenden von *Geron* und dem *Almadaner Volksheld Caralus dem Löwen* wird berichtet, dass er gegen Schlangenleibige vorging. Fälschlicherweise wird in diesem Zusammenhang der unbedeutende Magus *Alg'Orton* genannt, der sicherlich nur Legende ist.«

—Aufzeichnungen des Magisters *Rakorium Muntagonus*

»Uhd findezt Duh eyn Stück von der Haut eines Drach, so kannzt Duh gewizz sein, dass Dir das nächzte Jahr Glück beschieden. Denn des Feurigen Schuppen fallen nit ohn Grund!«

—Almanach des Volksglaubens, *Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin*, *Honigen*, 921 BF

»[...] Der Drache – *Apep* der Unbezwingbare heißt er, dachte er mir bald – hat mich natürlich nicht gefressen. Er war eigentlich ganz nett – zumindest netter als mein ehemaliger Herr, der Ritter *Soldersweiher* –, ich durfte mir immer was zu essen suchen oder von seinem Jagdgut braten. Doch meine Hauptaufgabe war es, ihm die Schuppen zu kraulen. Wie? Ich lüge?

Fragt ihn doch selbst, den *Apep*, der wird's Euch sagen, Herr Magister! Der *Apep*, der hat es nämlich schrecklich genossen, wenn man ihm alle seine Schuppen geglättet hat, sie ordentlich übereinander legte und dann mit einer Wurzelbürste und Fett – fragt mich doch nicht, woher er das hatte! – polierte. Dann lag er ganz ausgestreckt, ich musste aufpassen, dass er nicht aus Versehen über mich drüber rollt, und sah fast so aus wie ein schnurrendes Kätzchen! Ja, gut, ein bisschen größer, und gefürchtet hab ich mich ja auch noch ein wenig, aber er war sehr gut zu mir. Und nichts mit Jungfrauen fressen! Nach ein paar Monden dann hat er noch eine zweite Sklavin – so nannte er uns – mitgebracht, und die musste ihm dann die Schuppen putzen, während ich mit seinen Kopf geschmust habe – wie, das findet ihr unanständig? Vor dem war ich sicherer als in meiner Mutter Schoß! Und Kleider hat er mir geschenkt, Samt und Seide, mit Edelsteinen besetzt, Perlenschmuck habe ich getragen – wie eine Königin! Wie ich fortgelaufen bin? Wieso fortgelaufen? Ich hab *Apep* halt irgendwann gefragt, ob ich nicht wieder gehen könne, und da hat er mich freigelassen. Meinte,

ich stürbe sowieso viel zu früh. Wie? Ja, die Brosche stammt aus seinem Hort ...«

—Bericht der Abenteurerin *Vestissja*, die vom Kaiserdrachen *Apep* entführt worden sein soll, wortgetreu niedergeschrieben von Mag. eo. *Vagor*, Leiter des Festumer Drachenmuseums, 1019 BF

Was der Mittelreicher über das Drachengeschlecht weiß, ist von Provinz zu Provinz verschieden. Jahrtausendelange Auseinandersetzungen mit den Zwergen und Trollen sowie 2.000 Jahre menschliche Besiedelung haben die mächtigsten Vertreter des Lindwurmgeschlechts fast gänzlich aus den dichter besiedelten Regionen der Mittellande vertrieben. Lokale Drachentöter wie der Dieb *Rakull von Nebachot* oder der Krieger *Fendral von Ferdok* werden in zahlreichen Liedern besungen.

Für gewöhnlich trifft man Drachen nur noch in der weithin unberührten Wildnis von Urwäldern und Gebirgen, insbesondere den Drachensteinen. Allgemein verbreitet sind die niederen Drachenarten wie Baum- und Meckerdrachen, sowie Tatzel- und Grubenwürmer. Letztere sollen sogar in ansehnlicher Zahl unter *Gareth* leben. Die Küsten werden im Osten bisweilen von Perldrachen und im Westen von Westwinddrachen heimgesucht. Insbesondere der Windhag, in dem vor kurzem der als *Wurm von Windhag* bekannte Riesenlindwurm getötet wurde, ist Heimat zahlreicher Westwinddrachenhorste. Angeblich wacht hier auch *Dumbracor*, der älteste aller aventurischen Westwinddrachen, über einen Drachenfriedhof seines Volkes. Auch der sagenhaften Goldhort des Riesenlindwurms *Rinocor* sowie das alte Revier von *Ancarion dem Roten* werden hier vermutet. *Albernia* leidet vor allem unter Grubenwürmern in den Sümpfen und Mooren des Grossen Flusses, kennt aber daneben nur wenige große Drachen, was an der relativen Nähe der Feenwelten liegen mag, in denen Drachen fremd sind.

Die Menschen die in zwergenreichen Gebieten wie dem Kosch oder am Amboss-Gebirge leben, teilen oft das wenig freundliche Drachenbild ihrer zwergischen Nachbarn. So wird beispielsweise oft angenommen, dass alles Gold, das einmal einem Drachenhort angehörte, verflucht sei. Einigen Erzählungen zufolge bringt das Gold Unglück, andere wiederum behaupten, dass es den Träger mit drachischer Goldgier belegt, was oft dessen Untergang herbeiführe. Leuchtende Beispiele wie der *Goldene Faldegorn*, Kaiserdrache und Weggefährte des Magiers *Rohezal*, gelten den Menschen im Amboss bestenfalls als Ausnahme von der Regel. In den Nordmarken erzählt man sich die Geschichte von der Rettung des Bergkönigs *Aswadosch* von *Koschim* vor einem Lindwurm durch den Siebenstreichträger *Hlûthar*. Die Rüstung, welche die Zwerge dem heiligen Grafen zum Dank schufen, soll vor Drachenfeuer und Magie schützen und wurde nach *Hlûthars* Tod nie übergeben, sondern wartet bis heute auf einen würdigen Träger.

Der Raschtulswall ist Heimstatt zahlreicher Kaiser-, Purpur- und Höhlendrachen wie auch Riesenlindwürmer, aber die Greifen vom Thron der Greifen scheinen übermäßige Jagdflüge der Drachen in *Garetien* zu verhindern. Doch ist auch *Garetien* nicht frei von Drachen, und besonders der Reichsforst scheint noch dem einen oder anderen heißblütigen Geschupperten Heimstatt zu bieten. Amulette mit der Abbildung des Heiligen *Geron* als Drachentöter oder seines Schwerts *Siebenstreich* sind hier beliebte Schutzsymbole gegen finstere Feinde, insbesondere Drachen. Seit der Entführung der Reichsregentin *Emer ni Bennain* durch den schwarzen *Rhazzazor* steigt die Zahl jener, die solche Zeichen als stumme Versprechen für die Rettung der Reichsbehüterin tragen.

In Almada wird nicht zu Unrecht von Drachenpalästen, elementaren Drachen, sowie alten und neuen Drachenkulten gemunkelt, war hier doch einst der Drachenorden beheimatet. In der Travia- und Rabenmark flüstert man immer noch ängstlich von den Untaten des Schwarzen Drachen, und dass sich im Gefolge des Nekromantenrates zu Warunk untote Perl Drachen befinden, lässt die Geschichten um den Knochendrachen nur langsam ins Reich der Legenden übergehen. In der Wildermark dagegen fallen marodierende Drachen neben all den anderen Problemen kaum ins Gewicht, auch wenn einige der regionalen Drachen ihre Chancen hier durchaus erkannt haben und Tributforderungen an die Menschen in ihrem Revier stellen. In Weiden, aber auch Tobrien besteht beim einfachen Volk der Aberglaube, alle Drachen seien männlich und raubten Jungfrauen, um sich mit ihnen zu paaren. Diesem Gedanken folgend, sind eierlegende Hexen Drachenbräute und die Amazonen der Drachensteine nichts anderes als *Apeps* Harem, die ihm die zahlreichen Lindwürmer der Drachensteine gebären. Auch die Gerüchte, dass im Horasreich eine Prinzessin einem Kaiserdrachen einen Sohn, den neuen Horas, geboren hat, stützen diesen Glauben.

Viele Rittersleute Weidens wiederum träumen davon, sich in die Reihen der Drachentöter der alten Legenden, wie *Isegrein den Alten*, der den vierhüptigen Flussdrachen *Furdrä* nahe dem heutigen Baliho erschlug, einreihen zu können. Zu ihnen gehören auch *Yerodins Reiter*, eine Vereinigung von tobrischen Lanzenreitern, die sich zum Kampf gegen Drachen in der Schwarzen Sichel zusammengetan haben. Aber auch wenn man in Tobrien die dunkle Seite der Drachen durch *Lessankān* und *Rhazzazor* kennt und bekämpft, sieht selbst der einfache Bürger, dass das Bündnis mit *Apep* Sicherheit vor den Dunklen Landen bedeutet. Nach *Shafir dem Prächtigen* im Horasreich gilt der fast zwei Jahrtausende alte Kaiserdrache *Apep der Ewige* den Menschen als mächtigster und bekanntester Drache Aventuriens. Es heißt, dass er eine Art Hofstaat unterhält und die Würmer der Drachensteine seine Späher und Gesandten sind. Sein Hort am Berg *Apeps Säule* befindet sich den Erzählungen zufolge in den uralten Überresten einer titanischen, nun aber zerstörten Festung und birgt zahllose Schätze und Artefakte. Bis vor wenigen Jahren duldete der Meister der Verwandlungs-, Herrschafts- und Wettermagie keine Menschen in seinem Reich (vom Tal der Türme, der Amazonen-Burg *Yeshinna* und wenigen weiteren Ausnahmen abgesehen), doch 1021 BF schloss er mit dem Herzog von Tobrien eine Allianz gegen den untoten *Rhazzazor* und seinen Sohn und Feind *Lessankān*, sowie Borbarads Gefolgsleute und gewährt seitdem Flüchtlingen Zuflucht in den Drachensteinen. So wird er von den Menschen ehrfurchts- und hoffnungsvoll 'Markwart der Drachensteine' und 'Heerwart Tobriens' genannt. *Apeps* Gesandte am herzoglich tobrischen Hof, *Dracodan von Misaquell* und der Meckerdrache *Goldmäulchen* sind anerkannte, aber wenig mitteilende Drakologen.

Weitere bekannte Drachen der Region: *Sternenfeuer* (Riesenlindwurm, jagt in Salamandersteinen, Roter Sichel und den Drachensteinen, letzteres sehr zum Missfallen *Apeps*), *Arlopir* (junger Höhlendrache, Wehrheimer Forst, im Bann einer Kriegsfürstin der Wildermark), *Islaraan* (erfahrener Höhlendrache, Blautann, plünderte die Höhle der verstorbenen

Oberhexe *Luzelin*), *Isladir* oder *Ysladir der Wurm* (legendärer, bereits in Quellen der Al'Hani genannter Lindwurm, möglicherweise ein Purpurwurm), *Greing Scharfzahn* (vermutlich kleiner Kaiserdrache, Kosch, wenig magische Kraft), *Morchur* (derzeit schlafender Kaiserdrache in den Ingrakuppen), *Delkessir* (Höhlendrache, Gratenfels), *Totengletscher* (Höhlendrache, Eisenwald), *Tykranor* (Kaiserdrache, Reichsforst, stammt aus Pyrdacors Zeiten), *Shistavanen* (Höhlendrachein, hält sich angeblich einen Druiden als Vertrauten, Reichsforst), *Feistwanst* (Jahrhunderte alter Grubenwurm unter Gareth), *Chaidarion* (Riesenlindwürmin, um die sich ein menschenopfernder Drachenkult bildet, südlich des Eisenwalds), *Lecophyr der Schwarze*, *Ignithur*, *Kahlenspitzer* (Höhlendrachen der Drachensteine), *Mandaylisor*, *Ildracor*, *Raspyrrha* (Perl Drachen aus Apeps Gefolge)

MARASKAN

»[...] und als der Tuzakwurm tödlich getroffen ward, da bäumte sich auf sein Leib, und im Todeskampf legte er ein letztes Drachenei. Erfüllt vom Hass und der Wut der Schlacht, rollte es den Hang hinab in den Dschungel, aus dem niemand wiederkehrt. Und dort ruht es heute noch, wächst heran als letztes Vermächtnis des Wurms. In ihm lebt er fort, und wenn dereinst der Sohne über Dere wandelt, so wird seine Macht fürchterlich sein.«

—Hilbert von Puspereiken, Zusammenfassung maraskanischer Erzählungen, 1019 BF

Der *Tuzakwurm* und sein kaiserlicher Bezwinger Gerbald sind legendär, und mancher Maraskaner sieht sie als Sinnbild für die spätere Niederwerfung Maraskans durch das Mittelreich.

Das *Tuzaker Drachenblut*, ein bekannter schwerer Rotwein, soll seine Potenz aus dem vergossenen Blut des Drachen ziehen.

Der *Tatakwurm*, der die Quellen des Talued verseuchte, wurde von Heldenhand bezwungen, doch auch heute beherbergt die Insel noch Drachen – Baumdrachen und Grubenwürmer in den Sümpfen und Perl Drachen an der Küste. Insbesondere den Perlentauchern vor Sinoda bereiten sie Kummer, da Perl Drachen gute Taucher sind und den Perlfischern oft die Ausbeute streitig machen. Der *Rote Maran*, eines der Symbole der Maraskaner, hegt eine seltsame Feindschaft zu den Perl Drachen, greift sie immer wieder an und endet meist als ihre

Mahlzeit. Aber alle hundert Jahre, so eine Legende der Maraskaner, siegt der Maran. Dieses legendäre Ereignis wird zumindest in Geschichten oft als Vorzeichen für bedeutende positive Ereignisse der maraskanischen Geschichte betrachtet.

In der Maraskankette leben einige Purpurwürmer, die angeblich seit jeher mit dem Riesen Felsknacker in Streit leben und, so wird gemunkelt, Pakte mit den mysteriösen Schlangen- und Echsenwesen des Gebirges haben. Anders als manche Zwölfgöttergläubige glaubt der Maraskaner nicht, dass die Farbe des Purpurwurms auf den Namen- oder Bruderlosen hindeutet, ein Riesenlindwurm mit seinen drei Häuptionen jedoch ist dem Maraskaner suspekt, bleibt eines der Häuptionen doch 'bruderlos'.

Die 'Drachenwaffe' *Aspyrdagg*, die während der Borbarad-Invasion aus den Heiligen Rollen rekonstruiert wurde und mit der Sinoda wiedererobert wurde, deutet dem Namen nach auf Pyrdacor und ein enormes Alter dieser Waffengattung hin. So



haben sich schon manche Gelehrte in diesem Zusammenhang gefragt, ob diese Waffe wohl erstmals schon gegen Pyrdacors Diener zum Einsatz kam.

Weitere bekannte Drachen der Region: *Hüter des Schlangennestes* (Purpurnormchimäre der Skrechu)

NIVESEN UND NORBARDEN

»Nach nivesischem Glauben sitzt der Urvater aller Winterdrachen in den Eiszinnen, wo er mit seinen Krallen das Geschick der Bewohner dieser weißen Welt in einen riesigen Kristallberg eingraviert. Wenn der ganze Berg beschrieben ist, so heißt es, soll der Berg auseinander brechen. Und das göttliche Wolfspaar wird kommen, und es wird wieder Glück und Eintracht herrschen. Kein rotes Blut wird je wieder den Schnee benetzen müssen, denn dann ist der Frevel getilgt. Wenn aber irgendein Knecht im Rücken des Drachen die Zeichen ändert oder den Winterdrachen erzürnt, dass er den Berg entzweischlägt, dann ist die Trauer um die Welt besiegelt.«

—In den Schamanenzelten der Nivesen, Markgraf Hagen von Beilunk, um 993 BF

Die Nivesen fassen die meisten Drachen unter dem Begriff Winterdrachen zusammen, da sie am häufigsten auf den *Gorku* (Frostwurm), *Naaupjamuk* (Gletscherwurm) und *Eestäki* (Horndrache) treffen. Auf den Karen-Wanderungen haben sich die Nivesen oft mit den Drachen entlang ihres Weges 'arrangiert', indem sie einige Tiere abseits der Herden bereitstellen. Viele Nivesen glauben zudem, dass die bunten Bändermarkierungen an der Karenhörnern die Winterdrachen erschrecken oder verwirren, weil sie sie glauben lassen, der Frühling sei angebrochen. Einen Drachen zu bekämpfen, macht für Nivesen nur wenig Sinn. Drachen sind für sie eine Naturgewalt, ähnlich einem Schneesturm, der sie sich nicht entgegenstellen können und die einen bestimmten Tribut an Tieren fordert. Ähnlich halten es die Norbarden. In den Seffer Manich ihrer Zibiljas sind auf ihren Wanderrouen oft Drachenreviere verzeichnet, so dass die Sippe auf Begegnungen mit den Drachen vorbereitet sein kann. Doch erzählt so manche ihrer alten Geschichten auch von den Tagen des alten Al'Hani-Königinnenreiches und den Recken jener Zeit, die auch gegen die Drachen aus dem Gebirge vorgingen oder mit ihnen verhandelten, denn die Al'Hani hatten sich manches Wissen ihrer tulamidischen Vorfahren bewahrt. So sind Norbarden auch eher bereit als Nivesen, sich mit Waffen gegen Drachen zu verteidigen.

Weitere bekannte Drachen der Region: *Sedragonil* (alter Winter- oder Felsendrache, lässt sich in Karenherden der Nivesen fallen und verzehrt die zerquetschten Tiere, suchte in den Wintern von 969 bis 975 BF auch Garetien heim und raubte Unmengen schwarzer Gegenstände), *Schirr'Zach* (über 4.000 Jahre alter Frostwurm, Grimmfrostöde, brillanter Eisformer)

SVELLTÄL

Im Svellttal hat man in den letzten Jahren andere Sorgen als Drachen in der Wildnis, denn die fressen eher die mit Tributzahlungen beladenen Orks. Die häufigen Meckerdrachen nimmt man nur als Ärgernis wahr. Nur wenn man direkt mit drachischen Bedrohungen wie einem Grubenwurm in Sümpfen, einem räuberischen Baumdrachen, Tatzelwurm oder gar Höhlendrachen im Rhorwed zu tun hat, beschäftigt man sich näher damit. Doch selbst dann fehlt meist die nötige Ausrüstung, und so wendet man sich oft an durchreisende Abenteurer oder sogar die lokalen orkischen Statthalter, damit diese sich brazoraghgefällig der Bedrohung annehmen.

Dass der Drache *Arkandor* seinen Hort unter Tjolmar gehabt oder immer noch haben soll, ist mittlerweile eher Stoff von Heldenerzählungen und Schreckgeschichten für Kinder. Ein gewaltiger, grün und grau geschuppter Lindwurm unbekannter Art soll er sein und es heißt, er sei aus den tiefsten Klüften Deres hervorgekrochen und hätte noch nie das Tageslicht erblickt.

Im Marschland östlich von Enqui hält den Sagen zufolge der *Lindwurmkönig* oder auch *Herr allen Gewürms* Hof, wobei nicht bekannt ist, ob es sich bei diesem wirklich um einen Drachen, eine Märchengestalt, Tierkönig der Schlangen oder den Herrscher eines Feenreichs handelt.

Weitere bekannte Drachen der Region: *Drabador* (Drache unbestimmter Art, lebt in den Tunneln des Rorwhed), *Himmelsflamme* (melancholischer Riesenlindwurm, Orkland, Klippen nordöstlich von Groenvelden), *Himmelsfünklein* (Himmelsflammes kampflustige Tochter, teilt den Hort des Vaters), *Himmelbrand* (gefürchteter Riesenlindwurm, von Riesen erschlagen)

THORWALER

»[...] Für die Thorwaler sind Drachen und Hranngarbrut nicht dasselbe. Die Thorwaler schätzen Kraft und Stärke, und es gibt mehr als eine Saga, in denen ein Drache Seite an Seite mit Swafnirs Dienern kämpft. Und wenn es doch einmal zum Streit kommt, dann war es eben eine zünftige Prügelei unter Freunden, wie das bei den Nordmännern eben so vorkommt. [...]«

—Was glaubt das Volk?, *Errik Dannike*, *Wehrheim*, 988 BF

»[...] die Thorwaler halten es übrigens ähnlich wie die Horasier, nur schlucken sie Drachenschuppen, um sich gegen Feuer zu schützen, statt sie unter's Hemd zu stecken... aber die Thorwaler essen ja auch ihre Honigwürstchen und überleben. Ich denke, mit ihren von Drachen abgekupferten Schuppenpanzern haben sie wohl bessere Chancen, Schaden von sich zu halten. [...]«

—Rondrakles, zyklöpäischer Abenteurer, 1030 BF

Obwohl echsenhaft, sehen die Thorwaler in den Drachen keine Kinder Hranngas. Der Drache *Tusendljomi* (Tausendlicht) soll Swafnir im Kampf gegen Hrannga unterstützt haben. Das Symbol des Drachen verheißt den Thorwalern daher Schutz vor übernatürlichen Gefahren. Runenorakel aus den Knochen oder Schuppen eines Drachen gelten als besonders mächtig und dem Trinken von oder das Bad in Drachenblut verheißt den Thorwalern zahlreiche wundersame Wirkung, meist eine Übertragung von Kraft oder Unverwundbarkeit.

Ihre Hochachtung für die Natur der Drachen zeigt sich schon in den 'Drachenhäuptern', mit denen sie ihre Schiffe verzierten, in dem Glauben, dass allein dieses Abbild Geistern, Seeschlangen und nicht zuletzt ihren weltlichen Feinden Respekt und Furcht einflößt.

Doch kennen auch die Thorwaler Drachentöter wie den legendären *Hetmann Hyggelik*, der mit dem Schwert *Grimring* (das man auch *Schicksalsklinge* nennt) einen Wasserdrachen getötet haben soll. Ebenfalls mit einem Wasserdrachen, *Blotgrimm dem Blauen*, soll *Torstor Om* gerungen haben, allerdings besiegte der legendäre Held den Drachen 'nur' im Wettsaufen. Thorwaler erwarten jedoch beinahe, dass auf den Schätzen eines besiegten Drachen dessen Todesfluch oder anderes hartes Schicksal liegt.

Die häufigsten Drachen des aventurischen Nordwestens sind die Westwinddrachen, die sich mit den Fischern um den besten Fang streiten. Einige der Drachen fressen auch Leichen von

Totenflößen und werden voller Abscheu *Likfrasi* (Leichenfreser) genannt. Ansonsten sind vor allem Baum-, Höhlen- und Horndrachen sowie Tatzel- und Grubenwürmer in Thorwal und den angrenzenden Gebieten zu finden.

Weitere bekannte Drachen der Region: *Illakunna* (uralte Kaiserdrachin, Graue Berge); *Lepitopir*, *Flammenauge* und *Delafr* (Höhlendrachen im Steineichenwald), *Forsgap* (Höhlendrachin auf der Suche nach ihrem Nestling), *Logirn* (Höhlendrachin, Insel Runin, möglicherweise Forsgaps Tochter), *Himmelfeuer* (Riesenlindwürmin, alte Tochter des toten Himmelbrand, Gjalska-Quellen, wacht Erzählungen zufolge über Geheimnisse und Juwelenschätze)

TULAMIDEN

»[...] Die Tulamiden haben eine ganz besondere Einstellung zu den Drachischen. Schon immer lebten sie mit diesen Wesen in der Nachbarschaft, und wie einem mächtigem Fürsten, so gibt man auch den Draķor [Drachen], was sie fordern. Denn vor allem Effendi Paschach [Kaiserdrache] ist al'Kalif [Herrscher, ehrfurchtsgebietend]. Und so gibt man dem Kalifen, was dem Kalifen gebührt: Gold und Edelsteine, Ochsen und Kamele, ja, hin und wieder gar einen Jüngling oder eine unberührte Maid. Doch wenn der Effendi zu draķonisch wird, sein Griff unerträglich, dann versucht der Tulamide, das Joch abzustreifen. Und wie bei den Sultanen der Vorzeit mag man dann dem Drachen mit Speiß und Bolzen zuleibe rücken. Hoch geehrt werden jene, die das Land vom grausamen Tyrannen befreien. Und man sagt, dass es alle 1.000 Jahre einem listigen Dieb mit phexischer Schläue und Geschick gelingt, einem Drachen einen Teil seines Hortes zu berauben – eine Tat, von der die Haimamudim [Geschichtenerzähler] noch Jahrhunderte erzählen. [...]«

—Was glaubt das Volk?, *Errik Dannike*, *Wehrheim*, 988 BF

»[...] Echter Khunchomer Pfeffer, Effendi! Nur er ist in der Lage, Drachen zum Weinen und so die kostbaren Drachentränen hervorzubringen! [...]«

—ein von Khunchomer Gewürzhändlern gerne verwendeter Ausspruch

»Der orange leuchtende Elburische Feuerschlick entsteht, wenn Perlendrachen ins Wasser tauchen und sich mit ihrem inneren Feuer gegen das sie umgebende Wasser schützen und Algen das Feuer in sich aufnehmen. Im Rondra und Efferd geben die Algen dann das gespeicherte Feuer in den Nächten der vollen Mada wieder frei.«

—einer der zahlreichen Erklärungsversuche für die Entstehung des Feuerschlicks in Elburum

Für die alten Elfen war der Raschtulswall die Grenze zum Bannland der Unaussprechlichen und für die Zwerge begann hinter dem Gebirge das Reich des Drachen. Bis heute ist der Raschtulswall Heimat und Brutgebiet zahlreicher großer Drachen und die Menschen haben gelernt, den Himmel im Auge zu behalten. Selbst Ferkinas, die alles Echsische hassten, haben sich bisweilen der Macht eines Drachen unterworfen.

Auch in der Khôm und den Tulamidenlanden südlich des Gebirges, dem alten Reich des Gottdrachen *Pyrdacor*, kennen die Menschen die *Draķorim* (Drachen) gut. Nach dem Fall der Echsenreiche kopierten die Diamantenen Sultane einige Sitten und Gebräuche der besiegten Unterdrücker und pflegten unter anderem einen Kult um Kristallomantie und Karfunkelsteine, insbesondere um jenen, der namensgebend für das Sultanat war. Die *Drachenei-Akademie* ist eines der magischen Institute,

in dem umfangreiches Wissen um Drachen relativ leicht zugänglich ist. Mit der Ankunft von Erzmagier *Raķorium Muntagonus* wird jedoch ein strengeres Auge darauf gelegt, wer welche Schriften einsehen darf. Das gesammelte Wissen in Khunchom wird wohl nur vom legendären *Konzil der Elemente* in Drakonia übertroffen, dessen Mitglieder in einer uralten Drachenfeste leben und forschen. Ein weiterer, jedoch wenig beachteter Hort drachischen Wissens ist die *Silem-Horas-Bibliothek* in Selem, und auch manche Irrsinnige in der Obhut der Noioniten berichten wahrer von jenen Drachenbegegnungen, an denen sie geistig zerbrochen, als man im ersten Moment meint.

Aus zahlreichen Märgen wie beispielsweise *Dschadir der Kühne* und dessen Kampf gegen den *Schwarzen Kurungur* 'weiß' auch der einfache Tulamide, wie man mit Drachen umgeht. Das heißt aber nicht nur, dass er eine Ahnung davon hat, wie ein Tulamide einen Drachen bekämpfen sollte, nämlich mit Kühnheit, Glück und Phexensschläue, sondern oft auch, wie mit ihm zu verhandeln ist. Allerdings haben die Märgen der Basare auch dazu geführt, dass manche Tulamiden Drachen Fähigkeiten und Schwächen zuschreiben, die eigentlich anderen mythischen Kreaturen zugerechnet werden. Beispielsweise ist der Aberglaube recht verbreitet, dass man, wenn man die Rätsel oder Aufgaben eines Drachen löst, drei Wünsche frei hat.

Doch kennt man *Channanaclaq* (Purpurwurm), *Khorasan* (Höhlendrache), *Paschach* (Kaiserdrache) und *Shahuleth* (Riesenlindwurm) beileibe nicht nur aus Märgen. Auf Basaren werden Talismane aus 'echten' Drachenschuppen, Zähnen oder Krallen angeboten, die allesamt magischen Schutz oder Kraft versprechen. Die Sichtung eines Drachen am Tag der Geburt soll Reichtum und Macht für das Neugeborene versprechen. An vielen Orten werden Tribute an lokale Drachen gezahlt und einige Drachenwesen haben Eingang in regionale Kulte gefunden. In Yiyimris beispielsweise verehrt ein fatalistischer Kult einen dreizehnköpfigen Drachen der Vergänglichkeit und gerät nicht selten in Streit mit ansässigen Kasimiten. Die *Al'Draķhorim*, ein Bund vergleichbar einem Hadjinim-Orden, hatten sich Famerlor verschrieben, doch traten die religiöse Riten mit der Zeit oft in den Hintergrund und so kennt man viele Al'Draķhorim heute eher als fähige Söldner und kundige Drachenjäger.

Weitere bekannte Drachen der Region: *Agapyr* (Kaiserdrache, Bruder Apeps, Hort bei den Quellen des Barun-Ulah), *Iban Ghorangyr* (junger Riesenlindwurm, Blutpass im Raschtulswall), *Ysolphur* (uralter Purpurwurm, lebt in einer drachischen Festung Im Raschtulswall), *Irrzahn* (Höhlendrachin, die im Tal der Neun Schluchten in einem alten Grabmal lebte), *Japhgur* (Ysolphurs Enkel, drachischer Geschichtsforscher, verstorben), *Saba al'Shabra* (so von den Tulamiden genannt, junge Kaiserdrachin bei Yiyimris, beansprucht das alte Revier von Shafir dem Prächtigen), *Ishlunar* (gewitzte Höhlendrachin, Khoram-Gebirge), *Bul ash'Shayan* (gewaltiger Höhlendrache mit magisch gesichertem Hort im Khoram-Gebirge), *S'riķal* (menschenhassende Riesenlindwürmin, Manekh-Chanebi), *Lesķarines* (junges Purpurwurmweibchen, Raschtulswall, Kontakte zu Thomeg Atherion), *Ben Khersir* (uralter Perldrache aus den Zedrakim-Hügeln), *Ysandy* (Perldrachin aus dem Yalaid, soll einen legendären Perldrachenhort hüten), *Shidraķon* (Wasserdrache aus Wahjad)

WALDMENSCHEN UND UTULUS

Das Regengebirge ist Hauptsiedlungsgebiet der *Kauraq* (Riesenlindwürmer), wobei die Waldmenschen noch einmal in *Kauraq-Guarlaq* (Riesenlindwurm, jagend) und *Tano-Hayaya-*

Chap (Riesenlindwurm im Hort) unterscheiden. Die Anoihas verehren den alten und listigen Riesenlindwurm *Ykkanðil* als Gott, dem sie Gefänge als Opfer anbieten und der Einfluss auf Schamanen- und Häuptlingswahl nimmt. Anoihas sind daher geneigt, auch andere Riesenlindwürmer und Drachen als göttliche Wesen anzusehen. Andere Stämme der Umgebung sehen in Drachen dagegen nur das Monster, das den Anoihas befiehlt, ihm Nahrung zu bringen. Allgemein neigen die Waldmenschen dazu, Drachenreviere als Tabu-Zonen zu betrachten.

Neben den Riesenlind- und einigen Purpurwürmern sind der *Yutubono* (Westwinddrache), sowie Mecker- und Funkeldrachen keine Seltenheit im Regengebirge. Die bekannteste Drachin auf den Waldinseln, auf denen sonst vor allem Funkeldrachen leben, ist die Purpurwürmin *Perafir*, die angeblich die Karfunkel anderer Drachen bewahrt und deren melancholische Stimme man angeblich vor einem Sturm in den Winden vernahmen kann.

Weitere bekannte Drachen der Region: *Medianthur* (Riesenlindwurm, bei Chorhop), *Tano-Wapihaya* (relativ friedfertige Riesenlindwürmin im Hochland von H'Rabaa), *Mohaschlucker* (Purpurwurm bei Nasha)

ZYKLOPEPÍNSELN

»[...]Nein, auf den Zyklopen gibt es kaum Drachen. Mal abgesehen von Westwinddrachen vielleicht. Liegt wohl an den Zyklopen... also den Feuerriesen. Nicht das wir nicht auch ein paar Geschichten über Seedrachen und Hydras hätten, aber wir haben's daheim eher mit Minotauern und Feenwesen zu tun. Habe ich euch schon einmal von der Nymphe Myrea erzählt, für deren Gunst ich mit einem Minotauern ringen musste? [...]

—Rondrakles, zyklopäischer Abenteurer, 1030 BF

Wie an der gesamten Westküste werden auch die Strände und Fischgründe auf den Zyklopeninseln von Westwinddrachen heimgesucht, doch scheinen die wendigen Drachen die Inseln weniger oft anzufliegen und das Innere der meisten Inseln zu meiden, was die Zyklöpäer den Feuerriesen der Inseln zuschreiben. Den Zyklopen verdankt man wohl auch düstere Prophezeiungen vom Dracheneiland jenseits des Meeres, von der aus der Schatten des Drachengeschlechts eines Tages auf die Zyklopeninseln fallen wird und denen zufolge die Westwinddrachen nur die Späher jenes Reiches sind. Gelegentlich sollen in den Gewässern westlich der Inseln Hydras und Wasserdrachen gesichtet werden und alle paar Jahrhunderte soll sich hier und dort auf den Inseln auch einer der seltenen Kavernendrachen einnisten, mit dem die Zyklopen oder die Zyklöpäer meist kurzen Prozess machen.

PÍCHTMEPNSCHLICHE RASSEN UND DRACHEN

ECHSEPMENSCHEN

»Wohl zu den rätselhaftesten Göttern zählt der drachengestaltige Ppyrr, den die Echsen und manche andere als einen der höchsten Götter und Herrn der Elemente verehren. Noch heute findet man unter den Echsischen einige, die vor den Altären des Ppyrr zu Boden fallen und ihn um die Verwandlung von Elementen bitten. Doch der Gott antwortet und reagiert nicht.«

—Kommentar zu zwei in *Zhayad* verfasten Schriftrollen unbekannter Herkunft, niedergeschrieben in der Enzyklopaedia Sau-

ria, *Bewahrer Cordovan Puriadin, Fasar, ca.5 v.BF, Übersetzung aus dem Bosparano*

»Ihrr dürft nichztt zzzur Ruhstatt dess H'ranga hinabssteigen. Dasss wird ihln wecken und ssein zzzorniges Auge auf unss zzziehen. Vergessst dasss Gold! Esss gehört dem H'ranga und err wirrd immer wissen wo esss zzu finden isst.«

—ein Echsenmensch zu einer Gruppe *Questadores*

Die Achaz waren im 10. und 11. Zeitalter *Pyrdacors* Dienervolk. Vielen Achaz stehen die zerfallenden Hinterlassenschaften der Herrschaft *Pyrdacors* noch vor Augen und viele Stämme kennen Erzählungen über Drachen aus der Zeit, in der die Echsenwesen den halben Kontinent beherrschten. In den großen Drachen sehen viele Achaz daher heute noch göttliche H'ranga oder deren irdischen Abbilder und Gesandte, die man beschwichtigt und besser gar nicht erst auf sich aufmerksam macht. Baumdrachen, die niederen Würmer und auch die intelligenten Mecker- und Funkeldrachen sehen die Achaz meist als Prüfungen, die ihnen die H'ranga senden. Das Gold eines Drachen zu stehlen, ist in ihren Augen Irrsinn, denn über kurz oder lang wird ihrem Glauben zufolge jeder Drache, selbst ein toter, sein Eigentum zurückholen. Doch gibt es gerade unter den archaischen Achaz, beispielsweise bei H'Rabaa, solche, die sich die alten Zeiten der Echsenherrschaft zurückwünschen, die Pakte und Bündnisse mit Drachen zu schließen versuchen und die drachenleibige Götter anbeten.

Die Achaz des Orklandes dagegen führen ihren Ursprung unter anderem darauf zurück, dass sie vor dem Goldenen Drachen in den Norden flohen. In Drachen glauben sie die Agenten *Pyrdacors* zu erblicken und die Verwüstungen des Drachenkrieges waren für sie so katastrophal, dass die Orkland-Achaz annahmen, die letzten lebenden Echsenmenschen zu sein.

ELFEN

»Die dh'raza [Drachen] sind alt. Sie herrschten, bevor der erste Elf aus dem Lichte trat, und ihre Reiche waren schon vergangen, ehe die ersten Rosenohren toten Stein bewohnten. Wir haben Kriege gegen sie geführt, alleine und mit den boroborinoi ['kleine Bartmurmeler', Zwerge]. Und noch immer halten manche von uns Wacht. Denn auch wenn die heutigen Wesen, die ihr Drachen nennt, nur mehr Schatten der alten Zeiten sind, so besitzen sie immer noch große Macht und Stärke – und manchen ist Weisheit zu eigen, die jüngeren Völkern auf ewig verschlossen bleiben wird.«

—*Tsiane Wolken-im-Haar*, niedergeschrieben in einem Buch der Schlange, neuzeitlich

Die Hochelfen waren das zweite Volk, das den Gottdrachen *Pyrdacor* neben ihren eigenen Göttern anbetete. Sie kannten ihn als *Pyr Dracon*, den Gott der Elemente. Insbesondere bei den heutigen Au- und Steppenelfen haben sich Lieder und Legenden aus jener Zeit erhalten. Rituale wie Flammentänze des alten Drachenkultes finden sich bei den Auelfen bis heute, auch wenn ihr Sinn meist vergessen ist. Insbesondere im Yaquirtal beginnen sich einige Elfen wieder für den Drachenkult ihrer Vorfahren zu interessieren, und sei es nur, um ein besseres Verständnis für den bisherigen und kommenden Weg ihres Volkes zu erlangen. Im Alltagsleben der Auelfen jedoch sind *lar'krâ* (Baumdrache), *vain'krâ* (Horndrache)

und auch die stinkenden *morrowinza* (Tatzelwurm, Grubenwurm) Eindringlinge, die vertrieben werden, während *dhak'râ* (Höhlendrache) und *dhak'ra'gala* (Kaiserdrache) möglichst

gemieden werden. Doch gerade mit zugänglicheren Drachen führen Auelfen gelegentlich auch erfolgreiche Verhandlungen. Wie die Au- und Steppenelfen stammen auch die Firnelfen von den Hochelfen ab. Die ältesten Lieder der Firnelfen sprechen davon, dass Pyrdacor sie bei der Schlacht auf dem Eis vor *Pardonas* Zugriff rettete. Warum Pyrdacor dies tat, darüber sind sich die heutigen Firnelfen uneins, und die meisten vermuten, dass die Rettung der Clans eher ein zufälliger Nebeneffekt des Kampfes zwischen den beiden höheren Wesen war.

Eine der ersten Gaben, die jedes Firnelfenkind von seinen Eltern erhält, ist ein Amulett in Form eines Schwarzen Auges, das als Schutzmittel vor dem *firkra* (Frostwurm) dient. Dass dieser Schutz bereits schon beim *firzerza* (Pardonas Gletscherwurm) nicht mehr hilft, ist ihnen nur zu bewusst. Doch versuchen die Firnelfen bisweilen, das Übel an der Wurzel zu packen, und machen Jagd auf Gletscherwurm-Larven. Neben diesen Arten kennen die Firnelfen einige Eisdrachen, die im restlichen Aventurien unbekannt sind. Von den anderen Drachen der eisfreien Lande wissen sie dagegen meist nur durch alte Lieder. Einige Vulkane werden von den Firnelfen zudem für eingekerkerte Drachen gehalten. Die Firnelfen

wissen, dass ein Drache eine ganze Sippe auslöschen kann, so geschehen im Fall der Sippe Kristallglanz. Nur die wenigstens Clanpaläste, wie *Shanasala*, die Heimstatt des Lichthüter-Clans, können dem direkten Angriff eines Drachen trotzen, und so verlegen sich die meisten Sippen darauf, sich durch Illusionen oder das Versetzen in magischen Schlaf tief im Eis vor den Drachen zu verbergen.

Die Waldelfen, die niemals Pyrdacor verehrten, stehen heute dafür auf recht gutem Fuß mit *Sternenfeuer*, einem alten und umtriebigen *dhakra'yo twel* (Riesenlindwurm), der mit ausgewählten Waldelfensippen verkehrt. Auf den höchsten Gipfeln der Salamandersteine hausen einige weitere Riesenlindwürmer, die sich ebenfalls weniger aggressiv verhalten als ihre Verwandten in anderen Gebirgen. Niedere Drachen, insbesondere den recht verbreiteten *larkra* (Baumdrache), versuchen die Waldelfen aus ihrem Teil des Waldes zu vertreiben. Größeren Drachen weicht eine Sippe jedoch meist aus indem sie sich tiefer in den Wald zurückzieht und hofft, dass der Drache weiterzieht.

Durch das Salasandra ihres Volkes sind Elfen meist nicht so überfordert wie andere Völker, wenn es um die Interpretation der Drachensprache geht.



Goblins

Die Einstellung der Goblins zu allen Drachenartigen, die größer sind als sie selbst, ist einfach: wegrennen, verstecken und die Götter und Geister leise um Schutz bitten. Wenn das nicht hilft, weil der Drache länger bleibt, muss man selbst weiterziehen. In seltenen Fällen arrangieren sich die Goblins mit intelligenten Drachen und dienen ihnen als Späher und Spione. Gefundener Drachendung wird von Goblins oft in der Nähe ihrer Höhlen ausgelegt, um wilde Tiere fernzuhalten.

Den Dung zu nah am Eingang der Höhle zu platzieren, hat allerdings schon mancher Sippe unliebsame drachische Besucher beschert.

Orks

»Den Orks gilt der Riesenlindwurm als Zeichen der Kraft. Der Stärkere hat Recht, und oft ist der Drache der Stärkere. Doch der Schwarzpelz buckelt und kuschelt nicht, und so kommt es zu blutigen Gefechten, wann immer Orks auf einen Schuppenleibigen treffen. Eine Drachenschuppe ist eine angesehene Trophäe bei der Mannbarkeitsprüfung, und wer einen Drachen erschlägt, der ist auch unter Orken ein Held.«

—aus dem Buch der Schlange des Geweihten Jannik von Festum, neuzeitlich

Im Orkland gibt es nur wenige große Drachen, was an den Riesen, den Erbfeinden des Drachengeschlechts, die hier leben, liegen mag. Die bei den Orks bekanntesten großen Drachen sind Riesenlindwürmer. Sie sind für die Schwarzpelze ein Symbol

der Stärke, dem viele Orks beinahe göttliche Verehrung zuerkennen, was aber nicht heißt, dass sie sich nicht mit ihnen zu messen versuchen würden – wodurch viele von ihnen im Drachenmagen enden. Erfolgreicher sind dagegen Kämpfe gegen Tatzelwürmer, Grubenwürmer und Horndrachen. Große Olochtai und legendäre Orkkrieger sollen schon gegen junge Höhlendrachen bestanden haben. Bei diesen Kämpfen stellt sich der Ork stets offen seinem Gegner, um seine Kraft zu beweisen, was jedoch auch zur Folge hat, dass es unter den Schwarzpelzen nur wenige erfolgreiche Drachenjäger gibt. Bekannt ist der Orkkrieger *Klubukh*, der einst die beiden Nachkommen der Höhlendrachin *Harrkuroch* erschlug, was den Schwarzpelzen den anhaltenden und unversöhnlichen Hass der Drachenu Mutter einbrachte. Drachenschuppen stellen für die Orks besondere Trophäen dar. Der Glaube, dass die Einnahme von Pulver aus Drachenschuppen oder eines anderen Körperteiles eines Drachen die Körper- und Manneskraft steigert, ist weit verbreitet. Die Tairach-Schamanen der Orks kennen Legenden von einer lichtlosen Kluft in den Bergen, in der Träume toter Drachen nicht zur Ruhe finden und jenen, die schwachen Geistes sind, den Wahnsinn bringen.

ZWERGE

»Bei [...] Zwergen gilt der Drache als der Erzfeind, den es ihm von Angrosch gegebenen Auftrag zu bekämpfen gilt. Noch immer werden damit zusammenhängende Bräuche in hohen Ehren gehalten, und die Drachentöterschule bildet auch heute noch tapfere Drachenjäger aus. Doch es kann und soll nicht verschwiegen werden, dass gerade für junge Zwerge – besonders aus dem Volke der Hügelzwerge – die Drachen mehr zu Schreckgestalten ihrer Kindheit geworden sind, denn als echte Gefahr gelten. Zu lange ist der letzte Krieg gegen die Flammspeienden schon her, und vielen gilt das Fortbestehen der Angroschim in diesen Zeiten als Beweis dafür, dass der Schöpfer uns noch zu einem anderen Zweck erschaffen hat, als gegen die Drachen zu kämpfen. Ich aber sage, dass wir uns trotz der derzeitigen Ruhe nicht in Sicherheit wiegen dürfen. Solange noch ein Drache auf Dere existiert, sind wir vor ihren Ränken und Schlichen nicht sicher.«

—Dragorasch Sohn des Dimosch, Drachenjäger

»Jeder Drach aber, unth sei er noch so kleyln, trägt einen Karfunkelstein in seinem Haupte, den Sitz seiner Essenz und Quell seine magischen Machd. Solange jener Stein nicht zerstörret, was nicht leicht zu bewerkstelligen, solange ist der Drach nicht tod!«

—Des Feindes Diener und deren Bekämpfung, *Lehrschrift der Xorloscher Drachenkampfabademie, aus dem Rogolan*

»Am Nachthimmel leuchten die Karfunkelsteine der erschlagenen Drachen.«

—zwergische Astronomie



»Weise wie Fuldigor, sagst du? Ein interessantes Sprichwort. Wer ist er denn dieser Fuldigor? Des Prdrax' Bruder ist er, heißt es. Und ihn verehrst du wegen seiner klugen Ratschläge, Mädchen? Einen Drachen?«

—Varnasch Sohn des Vargasch schilt eine menschliche Gefährtin

»Einer weniger.«

—gemurmelter Kommentar eines Zwergs auf die Kunde vom Opfertod des Drachen Smardur vor Kurkum

»Bevor du dich mit dem Ungeheuer misst, solltest du mehr über sein Wesen erfahren, auf dass sich dir seine Schwachpunkte offenbaren. Hernach wäge ab, ob du dich ihm alleine stellen oder die Unterstützung treuer Gefährten annehmen willst. So du dich entschieden, schärfe deine Waffen, öle deine Rüstungen und mach dich auf die Suche nach seinem Hort. Einmal angekommen, spähe die Örtlichkeiten gut aus [...] nur ein Tor tritt dem Drachen wagemutig gegenüber von Angesicht zu Angesicht, ohne sich vorher die Vorteile der Umgebung zu nutze gemacht zu haben. Doch wisse, kein Plan überlebt den Monsterkontakt, so mögen dir ab diesem Zeitpunkt die Götter wohl gesonnen sein! [...]

[...] Was das Untier vermag, ist gar leicht zu beantworten: alles! Seine Zauberkraft ist unvergleichlich, und ein Gedanke von ihm lässt den edelsten Streiter vergehen – mit Rüstung schneller als ohne sie, denn in der Rüstung wird er gegart, ehe er auch nur "Requiescat in pace" sagen kann [...]

—Das Monster-Handbuch, von Gargi Sohn des Gax in den Dunklen Zeiten verfasst, Puniner Neuauflage von 979 BF

»Es heizt, wer aber badet in des Drachlings heissem Blut, der ist izo gefeit wider Feuer und Schwert, denn er hat in sich aufgenommen von des Drach's magischer Macht.«

—Das Monster-Handbuch, von Gargi Sohn des Gax in den Dunklen Zeiten verfasst, Abschrift von 612 BF

»[...] Er kam über uns wie ein Sturm – das Rauschen der ledernen Flügel, und dann ... plötzlich war alles still um mich herum, und rings um mich her fielen die Männer wie die Fliegen. Es war nichts als Staunen in ihren Gesichtern, und auch um mich herum wurde es dunkel. Als ich wieder zu mir kam, war der Drache fort. Ich glaubte, als einziger mit dem Leben davon gekommen zu sein – doch weit gefehlt. Einer nach dem anderen erwachten meine Freunde. Sie waren im Stehen eingeschlafen – mitten auf dem Schlachtfeld! Unseren Auftrag hatten wir gründlich verdorben [...]

—Kurax Sohn des Angrax über eine missglückte Drachenjagd, neuzeitlich

Obwohl Zwerge als 'die' Drachenfeinde schlechthin gelten, ist gerade das Drachenbild der gewöhnlichen Angroschim von Vorurteilen und Verallgemeinerungen verklärt. Drachen (zw. Drax oder Drakor) gelten den Zwergen als Abbild des Weltenfeindes, des 'Drachen', dem Inbegriff des verführerischen Bösen, ähnlich, aber nicht notwendigerweise identisch mit dem Namenlosen der Menschen. Der Goldene Drache Prdrax (Pyrdacor) gilt als höchster Vertreter oder gar Verkörperung des 'Drachen' und viele Mythen und Glaubensvorstellungen der Zwerge Drachen betreffend, mögen verzerrte Erinnerung an den Gottdrachen und seinen Elementarkrieg gegen die Zwerge darstellen.

Drachentöter jener Tage wie *Athax Stahlauge*, der im *Borgasim*, dem 'Tal der toten Drachen', einen ganzen Heer von Drachen aufgehalten hat, oder *Organa Tochter des Ordamaon*, die *Anca-riön*, Pyrdacors Sohn und Marschall während der legendären *Schlacht des Himmelsfeuers* tötete, werden in höchsten Ehren gehalten. Seit jener Zeit hat sich bei den Zwergen die Einstellung verbreitet, dass kein Drache dem Mut und den Waffen der Zwerge langfristig standhalten kann. Kaum ein stolzer Zwerg wird sich jedoch gerne daran erinnern lassen, dass die Drachen damals das Volk der Zwerge an den Rand der Vernichtung brachten und nur die Zauberkraft der jungen Geodenschaft ihnen dieses Schicksal ersparte.

Selbst die viel gepriesenen Drachenjäger von Xorlosch können zumeist nur auf tradiertes Wissen zurückgreifen, denn selten stellen sie heute mehr als einen Tatzelwurm zum Kampf. Verhält sich ein Drache anders als dies in den zwergischen Lehrschriften, wie zum Beispiel *Des Feindes Diener und deren Bekämpfung*, und auf heimatlichen Stelen überliefert ist, so ist ein Zwerg zumeist ratlos und unfähig, schnell eine neue Strategie zu entwickeln.

Zwerge neigen dazu alles Negative dem Drachen zuzuschreiben. *Darkorabrodom* – Drachenmacht, nennen sie dunkle Zauberei, die Sterne des für die Zwerge oft unheimlichen Nachthimmels sehen sie als Karfunkelsteine gefallener Drachen, und die Namenlosen Tage sind für Angroschim die Tage des Drachen oder Tage des Himmelsfeuers. 'Drax rardoscho' – 'dem Drachen verfallen', ist für sie ein Ausspruch, der Wahnsinn, übermäßige Gier und Boshaftigkeit umschreibt. Ratschläge oder Geschenke eines Drachen würde ein Zwerg nicht annehmen und stets eine List dahinter vermuten. Einige Erzzwerge vermeiden gar den Kontakt zu allen Überbleibseln eines Drachenkadavers aus Angst vor üblem Einfluss. Auch das Unverwundbarkeits-Ritual des Drachenblutbades, das dank *Gargi Sohn des Gax* und seinem *Monster-Handbuch* von Menschen den Zwergen zugeschrieben wird, gilt den meisten Zwergen als irrsinnige Narretei, muss man sich hierzu doch in die Essenz seines Feindes versenken.

Trotzdem müssen Amboss- und Erzzwerge als die Experten der Drachenjagd gelten und entwickeln bis auf den heutigen Tag stets neue Waffen für den Drachenkampf, auch wenn es nur wenige echte Testmöglichkeiten gibt und vieles zweifelhaften oder geringen Nutzen hat. Amboss- und Erzzwerge sehen den Drachenkampf als geradezu heilige Pflicht an. Nicht zuletzt deshalb wurde den Zwergen die Wacht über den schwarzen Karfunkel *Rhazzazors* überantwortet, der selbst aus seiner Gruft unter *Okrâgosch* üblen Einfluss auszuüben vermag und Zwietracht unter die Zwergenvölker bringt. Die zwergische Historie kennt den *Schwarzen Drachen*, der seit dem Steinernen Zeitalter immer wieder vom Tode zurückkehrt und Angroschs Kinder mit Brand überzieht. Einige strenggläubige Erzzwerge glauben, dass die Einflüsterungen des Schwarzen Karfunkels *Hochkönig Albrax* längst in den Wahnsinn getrieben haben.

Hügelzwerge wännen sich vor Drachenangriffen sicher, und der Drachenkampf ist für sie ein Relikt aus alten Zeiten. Die Brillantzwerge dagegen müssen sich in ihrer neuen Heimat Simiador im Raschtulswall erneut der drachischen Bedrohung stellen, da ihre Siedlung nach Auffassung der regionalen Drachen einen Bruch des alten Grenzpakts zwischen Zwergen und Drachen darstellt.

DRACHENKUNDIGE HELDEN

Während die meisten Abenteurer, die 'gewöhnlichen' Professionen wie der des Kriegers, Söldners oder Streuners nachgehen, anfänglich kaum mehr über Drachen wissen als ihre Verwandten daheim, sind andere Abenteurer während ihrer oft klerikalen oder magischen Ausbildung bereits mit weiterem Wissen über Drachen in Berührung gekommen.

ENTDECKER, SCHRIFTSTELLER UND TAUGENICHTSE

Entdecker machen sich oft über Drachen kundig, sei es weil sie im Gebiet eines solchen forschen oder weil sie Relikte der Drachen entschlüsseln wollen. Schriftsteller dagegen studieren oft alte Sagen und Heldenerzählungen, um sich inspirieren zu lassen. Einige schreiben gar die Erlebnisse neuer Helden auf, um daraus ein neues Epos erstellen zu können und kaum etwas könnte spannender sein als das Aufeinandertreffen von Mensch und Drache. Jene Taugenichtse und Dilettanten aus gutem Hause, die das Glück haben, an einer der Universitäten Aventuriens studieren zu können, aber nicht die recht Lust zu ernsthaften oder praktischen Studiengängen verspüren, wenden sich oft neben anderen esoterischen Themen auch der Drakologie zu.

DRUIDEN UND GEODEN

»[...] Als Pyrdacor starb, verteilte sich seine Essenz auch auf das Gold dieser Welt, weshalb es die Drachen an sich reißen [...]«

—druidische Überlieferung, auch bei einigen Zwergen verbreitet

»[...] der Drache aber ist ohne Mühen in der Lage, das Element Kraft in ein anderes Element, meist das Feuer, zu wandeln, ganz wie es einem der Erstgeborenen Sumus ansteht [...]«

—Archon Megalon, gehört bei einem Druidentreffen

Gelegentlich nehmen Druiden Kontakt zu Drachen auf, beispielsweise wenn sie diese als Verkörperung des Elements Feuer studieren wollen oder aber um über ein gemeinsames Vorgehen gegen Menschen, die in das gemeinsame Revier von Drache und Druiden eindringen, zu beraten. Im Reichsforst hält sich eine Höhlendrachin sogar einen Druiden als Vertrauten. In manchem Druidenzirkel wird auch erzählt, der mächtige Druiden *Archon Megalon* sei vor kurzem in einen Wettstreit mit einem uralten Drachengeist getreten und habe diesen sogar gewonnen. Druidische Legenden sprechen vom Fall des elementaren Hüters *Pyrdacor*, den viele Elementaristen unter den Druiden als Tragödie ansehen, und mancher glaubt gar, man würde heute in einer besseren Welt leben, wenn nicht der kampfeswütige *Famerlor*, sondern der den Elementen und der Magie zugewandte *Pyrdacor* gesiegt hätte und nach Alveran gezogen wäre. Das sehen die Geoden gänzlich anders, ist ihre Bruderschaft doch als Schild gegen die Umtriebe des Goldenen Drachen erschaffen worden. Noch immer erzählt man sich bei ihren Treffen Geschichten und Legenden aus den Elementarkriegen, insbesondere, wie der erste Geode *Brandan* *Pyrdacor* um seine Macht über das Erz brachte und durch sein listenreiches Verschwinden während Verhandlungen mit dem Gottdrachen den Grenzakt zwischen Zwergen und Drachen in Kraft setzte. So zeigen sich einige Geoden besorgt über die Lage *Simiadors* und

die Geschichten, die man über das angebliche Wiedererscheinen Brandans hört, könnte doch beides Anlass für ein Ende des Friedens sein. Brandans Taten sind wohl auch Quelle des Glaubens unter den Geoden, dass einen reinen Erzbrocken in einen Fluss zu werfen, einen Drachen vertreiben könne, da ihn dies an Pyrdacors Niederlagen erinnere.

HEXEN

Die meisten Hexen verwenden gelegentlich esoterische Zutaten wie Drachenschuppen, -tränen oder -blut in ihren alchimistischen Gebräuen, haben aber sonst – wenn überhaupt – nur mit lokalen Drachen zu tun. 'Stadt-Hexen' wissen im Normalfall nur wenig über Drachen. Einige *Schöne der Nacht* jedoch erfüllt Hass auf einen Drachen: den Höhlendrachen Islaraan, der die Grotte der verstorbenen *Luzelin Silberhaar vom Blautann* plünderte. Besonders jene des Blautannzirkels unter *Gwynna der Hex'*, einer *Wissenden Schwester*, agieren gegen Islaraan, wohingegen Gwynna selbst dem alten Höhlendrachen abwartend gegenübersteht. Die kämpferische *Verschwiegene Schwesternschaft* ist in der Vergangenheit gegen echsische Gefahren vorgegangen und mag, ohne es zu wissen, auch mit Drachenkultisten aneinander geraten sein. Die *Seherinnen von Heute und Morgen* erkennen Drachen in ihren Prophezeiungen als Symbol des Umbruchs, der Veränderung, seltener aber auch der Bewahrung. Für die Hexen der heutzutage quasi unbekannten *Schwesternschaft der Versunkenen Tochter* in Aranien steht der Drache dagegen für Zerstörung, was wohl auf ihre Verbundenheit zur Riesin *Chalwen* zurückzuführen ist, die von *Pyrdacor* samt dem Reich der Sumurrer gestürzt wurde.

Die Hexen, die Schlangen und Kröten als Vertraute wählen sind oftmals diejenigen, die am ehesten mit Drachen in Kontakt kommen. Die Hexen aus der *Schwesternschaft der Wissenden* sind durch den eigenen Wissensdurst und über ihre relative Nähe zur Hesinde-Kirche oft mit Wissen und Ansichten über Drachen vertraut. Die meist in der Wildnis lebenden *Töchter der Erde* sehen in den Drachen Sumus Kinder und suchen sie bisweilen auf, um Sumus Natur besser verstehen zu lernen oder den Drachen für ihr Ansinnen einzunehmen.

KRISTALLOMANTEN

»Unzweifelhaft gab es unter den alten Echsenvölkern allerlei drachische Kulte, die einerseits auf Verehrung, des Öfteren aber auch schlicht auf Angst beruhten. Drachen sind Wesen von starker magischer Macht, unglaublicher Kraft und tückischer Intelligenz. Ein Segen, dass es heute nur noch so wenige von ihnen gibt, sonst würden wir unter ihrem Szepter leben, wie einst viele der echsischen Völker. Vor diesem Hintergrund scheint es nicht verwunderlich, dass die alten Kristallomanten der Echslinge versuchten, mit allerlei Ritualen unter Verwendung drachischer Artefakte einen Teil dieser Macht für sich zu erlangen. Das wahre Ausmaß dieser Bestrebung mag in dem Ritual des Chr'szess'aich zu sehen sein, das sicherlich drachisch-echsischen Ursprungs ist.«

—Hilbert von Puspereiken

Kristallomanten sehen sich oft in der Tradition der echsischen Zauberer, die zu Füßen des goldenen Drachen lernten. Die *Goldenen Bücher des Ppyrr* oder *Lks'Khn*, die bis heute überdauert haben, geben die Weisungen und Weisheiten des Gott-drachen von ZzeTha direkt wieder. Sollten sich noch einige der von Pyrdacor selbst niedergelegten 777 *Schriftrollen von Zze Tha* in echsischer Hand befinden, so schweigen Kristallo-

manten und Priester darüber sogar gegenüber ihren Schülern, bis es Zeit ist, sie an den verdienstvollsten unter ihnen weiterzugeben.

Viele Rituale der Kristallomantie haben ihren Ursprung in Zaubertechniken, die den alten Echsenherrschern von Drachen übermittelt wurden, und nur wenige wissen besser über die Natur von Karfunkeln bescheid, als die Kristallomanten der Echsenmenschen.

Seelensteine sind für einen Achaz-Kristallomanten ein potenter magischer Fokus und das Zerstören von Karfunkeln gilt als Sakrileg und unheilvolles Omen. Einige der mächtigsten Karfunkel werden als 'Schlafende H'ranga' bezeichnet und wagemutige Kristallomanten lauschen den Drachenträumen, um ihre Lehren daraus zu ziehen, auch wenn sich diese 'Lehren' selten in geordneter Form präsentieren.

MAGIER

»[...] In ihrem Groll zertrümmerten die Riesen ganze Berge und erschufen die erste gepflasterte Straße, die von ihrer Heimstatt aus über den Drachenpass das Eherne Schwert durchquert und nach Aventurien führt. Die Drachen aber erwarteten das Riesenheer an den Drachensteinen, und der Gebrüderkampf ließ ganz Dere erzittern. [...]

[...] Noch heute liegen die Kinder der Giganten im Streit, und während die Riesenwüchsigen im Riesland auf ihre Rache sinnend und sich vorbereiten, rüsten diesseits des Schwertes die Drachen zum erneuten Gefecht.

[...] Fuldigor und Aldinor wachen darüber, dass der Zwist nicht erneuter Male aufflammt.[...] [...] Und so fragte ich mich, wie es gelingen könnte, einen Drachen in seiner Sprache zu überzeugen. Die einzige Antwort ist, so will es mir scheinen: indem wir lernen, wie ein Drache zu denken, wie ein Drache zu fühlen, kurz: ein Drache zu sein. Allein: dieses Unterfangen scheint von Anbeginn zum Scheitern verurteilt [...]

[...] Und so fragte ich, wieso er denn auf Gold und Edelsteinen, mondsilbernem Geschmeide und funkelnden Diademen ruhe. Und er antwortete: "Wegen des Klangs." Denn siehe, das Gold schwingt unter des Drachen Leib und spielt ihm gar wundervolle Musik, die eines Menschen Ohr nicht zu hören vermag. [...]

[...] Der Drachenschlaf aber ist leicht, und dauert er noch so lange. Schon fremder Geruch genügt, ihn zu beenden. Warum der Drachenschlaf über Tage und Wochen andauern könne, fragte ich ihn. "Um die Lebenskraft nicht zu erschöpfen", war die Antwort. Denn die Drachen ernähren sich von der Urkraft, die allem Leben innewohnt, und sie verbrennen sie im Wachen schneller, so dass sie häufiger jagen müssen. [...]

[...] Einer der ihnen, sprach er, habe einst die Zeit besiegt und gefressen. Träumen sie deshalb nach ihrem Tod im ewigen Karfunkelschlaf, oder kommt dieser Glaube erst daher? [...]

—Compendium Drakomagia, Pher Drodont, Nebachot, um 10 v.BF

»[...] so mag man sich fragen, woher die Drachen denn nun stammen. Damit meint das 'Woher' nicht Ort oder Ursprung – dies zu klären haben wir im vorherigen Kapitel ausführlich gelesen. Stattdessen wollen wir fragen, 'aus welcher Zeit' sie stammen. Abseits der dummen Baumdralen oder Höhlenwürmer sind genug ihrer Spezies befähigt, sich mit dem Verstande der Menschen zu messen. Schon bei den Orken und niederen Gobliniden haben wir Strukturen von kulturellen Ausformungen oder rudimentären Stammesverbindungen beobachten können. Muss sich da nicht

auch Gedanken gemacht werden, ob es unter den Drachenarten Hierarchiemuster oder Spezialisierung gibt? Existierte vielleicht in längst verworrenen Tagen ein drachischer König, ein Krieger – oder ein Dieb?»

—handschriftlicher Kommentar im Compendium Drakomagia des Pher Drodont, Nebachot, um 10 v.BF

»5ter Tag: Endlich, die Arbeiter haben die Angst überwunden und nähern sich wieder der Arbeitsstelle. Vermutungen wurden bestätigt – schwarze Erde wenige Schritte neben dem Lavaström gefunden. Er muss also einst die Ausgrabungsstelle überflossen haben [...]

7ter Tag: Sensation! Eindeutiger Beckenknochen eines großen Drachen, genauere Vermessungen sind noch vorzunehmen [...] Ausgrabung kostete zwei Arbeiter das Leben [...]

8ter Tag: Erste Untersuchungen: Sehr schlanker Knochen, immer noch sehr robust [...] Ein Lavadrache? Rücksprache mit N. halten [...]

12ter Tag: Weitere Knochen ausgegraben. Skelett nicht vollständig. Teile von vermutlich sechs Gliedmaßen gefunden. Karfunkel in Schädelresten. Anscheinend sehr biegsamer Leib [...]

—aus einem Ausgrabungsprotokoll der Erzmagierin Orian von Llanqa, 505 BF

»Der Drache atmet nicht das Luft-Elementum, so wie Mensch und Tier, sondern Madas siebentes Elementum, das Astralum, und da er von ungezügelter, oft böser Seele ist, wandelt sich die Arkanitas in seinem Leibe zu einem Feuerbrande.«

—aus Die Gespräche Rohals des Weisen (VI, 41)

Magier sind und waren stets an Drachen, dem Inbegriff des von Magie durchdrungenen Wesens, interessiert. Der Magier Pher Drodont mit seinem Werk *Compendium Drakomagia* ist vermutlich der bedeutendste Drakologe der menschlichen Geschichte. Auch Rohal gab in seinen *Die Gespräche Rohals des Weisen* einige philosophische Antworten in Bezug auf die drachische Natur und sandte Niobara von Anchopal zu Fuldigor, deren Bericht über die Begegnung mit dem Alten Drachen größtenteils in Am 50. Tor niedergelegt ist. So sind die Prophezeiungen Pyrdacor betreffend zahlreichen Magiern bekannt, werden aber wohl nur vom paranoiden Erzmagier Rakorium Muntagonus, dem Hüter der *Enzyklopaedia Sauria*, einer jahrhundertealten Schriften-sammlung Echsen- und Drachenwesen betreffend, die von Hüter zu Hüter weitergegeben und ergänzt wird, in ihrer ganzen Bedrohlichkeit erfasst. Derzeit gelten unter den Magiern neben Rakorium und seinem einstigem Schüler Hilbert von Pusperei-ken, Magister Vagor, der Leiter des Festumers Drachenmuseums, der mysteriöse Doktor Drinji Barn, die geheimnisvollen Leiter des Elementaren Konzils von Drakonia und Thomeg Atherion, der mit der Drachin Leskarines Sklaven gegen Wissen tauscht, als führende Drakologen des Kontinents.

Die meisten Magier ziehen es vor, Drachen aus der Sicherheit ihres Studierzimmers heraus zu erforschen, sieht man einmal von jenen ab, die sich mit Taschen- oder Funkeldrachen anfreunden. Auch wenn daher nur die wenigsten über 'praktische Felderfahrung' verfügen, können Magier meist, dank der Bibliotheken der Akademien, auf umfangreiche schriftliche Quellen, darunter obskure Traktate wie die *Trollzacker Manuskrifte*, die *Chroniken von Ilaris* oder die *Simyala-Fragmente* zurückgreifen. Konzilsmagier aus Drakonia haben zudem tag-täglich die Möglichkeit, Relikte der drachische Hochkultur zu bewundern und zu studieren. Auch die Drachenei-Akademie zu Khunchom verfügt über eine umfangreiche Sammlung von

drachischen Artefakten, darunter angeblich sogar eine der von Pyrdacor verfassten 777 Schriftrollen von Zze Tha, die bis vor kurzem einer Novadi-Sippe als Zeltplane diente.

Sollten Magier auf Drachen treffen, so sind sie aufgrund ihrer Bildung gerade für die intelligenteren Drachen – neben Hesinde-Geweihten – die interessantesten und am ehesten ernst zu nehmenden Gesprächspartner, so dass Magier im Umgang mit Drachen oft eine diplomatische Herangehensweise bevorzugen. In der Alchimie finden Drachenschuppen, Drachenblut und ähnliche Stoffe Verwendung, lediglich beim Karfunkel trennen sich die Ansichten der Gilden. Während die Graue und Weiße Gilde meist von der Zerstörung des Karfunkels absieht, sehen Angehörige der Schwarzen Gilde häufig nur den Machtgewinn, den ihnen die Verwendung eines Seelensteins bringt. Karfunkel gelten unter allen Magiern als Fokus und Symbol magischer Macht, die auch mit großen arkanen Mysterien wie dem Goldmachen, der Unsterblichkeit, der experimentellen Beseelung von Golems oder dem Öffnen des legendenumwobenen Dritten Auges in Verbindung gebracht werden.

Magier, die der Hesinde-Kirche nahe stehen, verehren oft die Hohen Drachen als Schutzpatrone bestimmter magischer Prinzipien und auch einige Antimagier, insbesondere der weißen Gilde, verehren den Hohen Drachen Darador als Schutzpatron ihrer Profession.

GEWEIHTE HELDEN UND DRACHEN

»[...] Als die Götter in Alveran einzogen, hießen sie sechs der Großen, sie zu begleiten, die Hohen Drachen, sechs auf Dere zu verbleiben, die Alten Drachen, das Gleichgewicht zu hüten. Darador mit den hundertfarbigen Flügeln, der Drache des Lichts, Branibor mit den Eisenschwingen, Hüter der Gerechtigkeit, der ziegenköpfige Yalsicor, der Drache der Freundschaft und Hoffnung, Naclador (auch Varsinor genannt), der den Tempel der Wahrheit hütet, und Menacor, der sechsflügelige Wächter des Limbus, zogen als mächtigste der Zwölf gen Alveran. In der dritten Sphäre blieben Fuldigor der Beender, Umbracor der Zerstörer, Teclador der Vorausschauende, Aldinor der Retter und Nosulgor der Spender zurück. [...] Erst im zweiten Krieg der Drachen hielt auch Famerlor, der Löwenhäuptige, Einzug in die göttlichen Hallen, während der unterlegene Pyrdacor, Wächter des Gleichgewichts der Elemente, auf Dere verblieb. [...]

—aus der heiligen Originalfassung des Buches Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

Auch wenn die meisten Zwölfgötterkulte sich eher selten mehr als nötig mit den Drachen Aventuriens beschäftigen, so haben doch viele Kirchen die Alten und Hohen Drachen in ihren Glauben eingebunden.



Boron-Geweihte

»[...] Fast wehmütig blickte er auf zum Sternbild seiner Herkunft, gab mir zu verstehen, dass nach dem Tod die Einsamkeit einen Drachen erwartet, dass dies ihre Pflicht und Aufgabe sei, bis zum Ende der Zeit. Die aber, deren Seelenherz zerstört werde, gingen ein in die ewige Urkraft des Kosmos. [...]

[...] Einzig heilig aber, wichtiger noch denn Gold und edle Steine, sind ihnen die Seelensteine ihrer Toten. Sie bewahren sie, lauschen ihrem Klang und sprechen mit ihnen [...]

—aus den Aufzeichnungen der Boron-Geweihten Karaya von Ysilia, um 800 BF

Der verbreitete Glaube, ein Drache könne dereinst wieder aus seinem Karfunkel schlüpfen und auferstehen, und sei erst dann wirklich tot, wenn der Karfunkel zerschlagen wird, ist der Grund, warum die Kirche des Boron die Seelensteine der Drachen für sich zur Aufbewahrung – genauer zur Bestattung – beansprucht und die Zerstörung derselben verbietet. Der Puniner Haupttempel, die Hallen des Schweigens, beherbergt eine beeindruckende Sammlung an schlummernden Drachenkarfunkeln und viele Boroni sind vertraut mit ihnen.

Viele der Diener und Deuter Bishdariels sehen Teclador als einen Diener Borons. Dieser Glaube fand jedoch nie Einzug in die offizielle Lehre des Puniner Ritus'. Der Al'Anfaner Ritus dagegen geht sogar ein Stück weiter und setzt Teclador mit einem Bewusstseinssplitter Bishdariels gleich. Jeder al'anfanische Tempel verfügt aus diesem Grund über einen kleinen Schrein, der Teclador gewidmet ist, in Punin gilt diese Darstellung als Irrglaube. Anderen Hohen und Alten Drachen, die als Bewahrer von Erinnerungen oder Beender gelten, wird gelegentlich in lokalen Schreinen gehuldigt.

Efferd-Geweihte

Die Kirche des Meeressgottes hegt gegenüber den Alten Drachen, als Wesen des Feuers, nur wenig Sympathie, wenngleich man sie als Giganten respektiert. Vereinzelte Geweihte verehren Aldinor als angeblichen Vater der seltenen Wasserdrachen. Der Glaube in den südöstlichen Küstengebieten Aventuriens, dass manche besonders große Perlen tatsächlich Eier von Perl- oder Wasserdrachen sind, und die Jungen den Finder nach dem Schlüpfen töten, geht vermutlich zwar nicht direkt auf die dortige Kirche des Efferd zurück, doch erklären sich viele Efferd-Geweihte des Südens bereit, 'verdächtige' Perlen in kirchliche Obhut zu nehmen. Den Perltauchern wird dann meist ein kirchlicher Segen und Finderlohn zuteil.

Firun-Geweihte

In der Wilden Jagd des Firun-Glaubens gibt es keinen Platz für die Alten Drachen. Viele Firun-Geweihte kennen jedoch die Geschichten und Aufzeichnungen von Drachenjagden, und so mancher hat gelernt, sich bei einem Jagdausflug in ein Drachenrevier vor dem größten Jäger der Region in acht zu nehmen.

Hesinde-, Nandus-Geweihte und Draconiter

»[...] Höhlendrache, Purpurwurm, blau, rot, schlangengleich, gedungen – zu widersprüchlich sind die Berichte. Hat man je den wahren Vitrador erblickt, oder nur seine Gesandten? Mag es gar sein, dass er keiner uns bekannten Art angehört? Gildenlandfahrer erzählen von zweiköpfigen Wurmern, die steinberstendes Gebrüll ausstoßen, und zaubermächtigen Himmelsdrachen, die nie den Erdboden betreten. Altitulamidische Schriften berichten von den

Düsterwürmern im Riesland, die in den Tiefen Deres hausen und alles Licht in sich aufnehmen. In der Obsidianwüste Uthurias entfesseln vierflügelige Glasdrachen glutheiße Stürme, steht auf den Mucuranischen Tafeln geschrieben. Oder ist er einer der Kaverendrachen, die auf den Inseln des Siebenwindigen Meeres hausen sollen? Selbst aus dem hohen Norden hört man von Drachensichtungen, die weder Frost- noch Gletscherwurm waren, sondern nicht einzuordnende Winterdrachen [...]

—aus dem Buch der Schlange der Geweihten Helasine von Havena, um 700 BF

»[...] konnte ich eine alte Tatzelwürmin mit ihrer geschlüpften Brut beobachten. Seltsam: Nur einer der drei Nestlinge entsprach den Beschreibungen der Bestiarien und hatte drei Beinpaare. Das sichtlich schwächste Tier schien mir nur deren zwei zu haben, während der größte Wurm nicht nur drei Beinpaare hatte, sondern gar die Ansätze eines Schwingenpaares!

[...] scheint der Kaiserdrache Nordarlör keine Schwingen, dafür aber drei Beinpaare gehabt zu haben. War er womöglich ein goldfarbener Purpurwurm?

[...] schworen Stein und Bein, der Höhlendrache Lepitopir im Steineichenwald hätte Flügel! Sollte es sich tatsächlich um einen schwarzen Kaiserdrachen handeln? Der Festumer Wurm, der Legende nach ebenfalls ein Höhlendrache, wird gar mit nur einem Beinpaar und Schwingen dargestellt!

[...] sind zahlreiche Berichte von Drachenbeobachtungen widersprüchlich, als gäbe es selbst in der gleichen Art, ja gar zwischen Mutter und Nestling Unterschiede, was die Farbe der Schuppen, Hörner und Hornkämme, Beinpaare und Flügel betrifft.»

—aus dem Buch der Schlange der Geweihten Nacladja von Gareth, um 660 BF

»Ein neues Gerücht macht die Runde: Es soll ganze Horte von Drachen-Karfunkeln geben. Neben der Drachenei-Akademie, Sелеm, dem Ehernen Schwert, den Drachensteinen, Shafir des Prächtigen Höhle und der Feste Draķonia ist jetzt auch das Djafardal in Amhallassih im Gespräch. Mir kommt aber doch höchstens Draķonia glaubwürdig vor. Magister Vāgor erwähnte einen Tempel der Sechs Hohen Drachen, den es dort oben geben soll. Kann es sein, dass ihre Seele beim Tode nicht aufsteigt wie unsereins, sondern im Karfunkel bleibt und sie darum bei ihren Göttern liegen wollen? Dabei dachte ich lange, sie würden alle unsere Herrin HESinde verehren wie Seine prinzliche Hoheit Shafir. Wir sollten die Boronkirche dabei unterstützen, den Handel mit Karfunkeln zu verbieten. Es ist einfach nicht richtig.«

—aus dem Buch der Schlange der Geweihten Hesine Castellani, neuzeitlich

»Einer der mächtigsten Großen Drachen war Naclador, den manche auch Varsinor zu heißen pflegen, und so hielt er Einzug nach Alveran, wo er der Bitte und dem Willen der Allwissenden folgend und mit ihr gemeinsam den Tempel der Weisheit schützt. [...] Immer wieder zog Naclador in der frühen Zeit mit den Seinen, so auch, als einst Famerlor der Löwenhäuptige, der im ersten Kriege der Drachen obsiegt hatte, nach Alveran eingezogen war, und Pyrdacor der Güldene, der die Echsischen und Elfen unter seine Macht gezwungen hatte, erneut fochten, in jenem Kampf, der der zweite Drachenkrieg geheißt wird. [...]

Nach langem Zögern breitete nun Naclador seine grüngoldenen Schwingen aus und schnellte auf Deres Antlitz herab. Das Blitzen seiner Weisheit und Macht irritierte den Güldenen, so dass nach hartem Ringen Famerlor den Verdammten in der vierten Sphä-

re zerreißen konnte. Und während des Glühenden Seelenstein fiel, machte Naclador sich auf, diesen zu fangen und zu verstecken, auf das Pyrdacor nicht wieder beseelt werden könne, um sich gegen Alveran zu erheben. So weise ist der Hohe Drache, dass er seit den Drachenkriegen niemals wieder in seiner wahren Gestalt in die Geschicke Deres eingegriffen hat.«

—aus der Encyclopaedia Mythologica, des Abtprimas Erynnion Quendan Eternenwacht, 1023 BF

»Wer einen Drachen tötet, ändert unabsehbar die Weltgeschichte.«
—aventurischer Sinnspruch, je nach Quelle Pher Drodont, Rohal oder Niobara zugeschrieben

In keiner anderen der Zwölfgöttlichen Kirchen misst man Drachen eine so große Bedeutung bei, wie in der Hesinde-Kirche. Die Anhänger dieses Kultes stehen ihnen sehr aufgeschlossen gegenüber und stellen den zur Zeit wohl bedeutendsten Drachenorden, die *Draconiter*. Eno Kariolinnen, Erzabt der Draconiter in den Dunklen Landen, lebt sogar bei Apeps Säule in den Drachensteinen und steht scheinbar im direkten Dienst Apeps, einem der mächtigsten Kaiserdrachen Aventuriens und drachischen Beschützer Tobriens. Im Horasreich unterhält die Kirche der Hesinde direkten Kontakt zum nicht minder mächtigen Kaiserdrachen Shafir, der auch Ehegatte des Kirchenoberhaupts Aldare Firdayon, der Magisterin der Magister, ist. Hesinde-Geweihte begleiten stets die Gesandtschaft zum Hort Shafirs, um von seiner Weisheit zu lernen und dem Drachen Artefakte aus dem Kirchenhort zur Verwahrung anzuvertrauen. Unter einfachen Hesinde-Geweihten sind diese Verbindungen zu Shafir Geheimnis umwoben und Ziel zahlreicher Vermutungen.

Diverse Bücher der Schlange, in denen ganze Generationen von Hesinde-Geweihten ihre Erkenntnisse gesammelt haben, und Einzelschriften wie *De Animus Draconis* von Ruthamor ya Vilay geben Wissen über aventurische und bisweilen sogar außeraventurische Drachen wieder. Das Problem eines Hesinde-Geweihten beim Aufeinandertreffen mit Drachen ist daher oft nicht der Mangel an Wissen, sondern die Fülle von bisweilen widersprüchlichen Berichten und Theorien, aus denen er auswählen muss.

Ketzerische Schriften wie die berüchtigten *Chroniken von Ilaris* aus dem Giftschrank der Tempel sind auch in der Hesinde-Kirche nur den moralisch und spirituell gefestigten Geweihten zugänglich. Besonders freidenkerische Hesindianer und etliche Nandus-Jünger sehen in den Drachen die Verkörperung von besonders verehrten Prinzipien, denen man wegen ihrer bestimmten Eigenschaften oder Funktionen nachzueifern sollte. Vor allem Naclador erfährt als Gefährte Hesindes eine tiefe Verehrung. Von Zeit zu Zeit werden auch Menacor als Wächter des Limbus und Darador als Schutzherr der Antimagie angerufen. Auch Fuldigor, auf dessen Rücken der Mythologie zufolge eine tausendjährige Eiche wachsen soll, wird gemäß den Schriften Rohals gerne und häufig zitiert und genießt eine tiefe Verehrung als Verkörperung des historischen Allwissens.

Ingerimm- und Angrosch-Geweihte

Die Geweihten des Ingerimm ignorieren die Alten Drachen weitgehend, von Aspekten ihres kochenden Blutes und senkenden Atems einmal abgesehen. Das mag auch an dem Einfluss liegen, den der Angrosch-Kult der Zwerge auf die frühe Kirche des Feuergottes hatte. Angrosch-Priester 'wissen um

das Böse in allen Drachen' und rufen jeden rechtschaffenen Angroscho auf, sich gegen die Tücken des Goldenen Drachen, seiner Geschwister und Brut zu stellen. Der Gedanke, dass Angroschs Knappin oder Gemahlin Rondra sich einem Drachen hingibt, ist für sie Blasphemie, und dass der Hochkönig Albrax seine Söldnerschar nach dem angeblichen Sohn dieser Verbindung 'Korknaben' taufte, lässt ihn in den Augen einiger konservativer Geweihter suspekt erscheinen. Im Gedenken an den korrumpierende Einfluss eines Schatzes aus Pyrdacors Hort, der den Tag des Zorns und damit die Teilung der Zwerghenheit zur Folge hatte, mahnen Angrosch-Geweihte dazu, Schätze aus einem Drachenhort, insbesondere Gold, den heiligen Feuerschächten zur Läuterung zu übergeben. Einige besonders fanatische Priester setzen sich sogar absichtlich dem Feuerodem der Drachen aus, in der Hoffnung, so Angrosch, den während der Schöpfung der Welt ein ähnliches Schicksal ereilte, im Schmerz näher zu kommen.

Kor-Geweihte

»Doch als der Hohe Drache sah, welch starke Kreatur seine Brut war, da bat er seinen Bruder, seinem Sohne im Gemüte ähnlich, das Herz des Herrn der Schlachten zu bewahren. Und als dann der Alte Drache einwilligte, da wurde sein Karfunkel zugleich zum Herzen des Kor.«

—aus der heiligen Originalfassung des Buches Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, aus neueren Ausgaben gestrichen

Wie die Rondra-Kirche ist auch die Kirche des Kor mit dem Hohen Drachen Famerlor verbunden, ist Kor doch der Sohn des Drachen und der Göttin des Kampfes. Kor wird oft selbst mit drachischen Aspekten, insbesondere mit einem Karfunkel als Herz, dargestellt. Viele Geweihte des Kor verehren auch den zerstörerischen Aspekt Umbracors und einige setzen ihn gar mit dem Sohn Rondras und Famerlors gleich. So sehr sie auch einige Hohen Drachen in Ehren halten, so haben die Jünger des Kor keinerlei Problem, sich mit den weltlichen Drachen zu messen und Söldner gegen einen umtriebigen Drachen zu führen.

Peraine-Geweihte

»Mütterchen Peraines Segen liegt allem Anschein nach auch auf den Drachenartigen, kennen sie doch auch Krankheiten [...] Doch die Schlimmste ist sicherlich die Lindwurmfröule. Symptome: Der Drache schlägt unheilbare Wunden, sein Blut frisst sich durch Haut und Fleisch und seine Klauen und Zähne bringen den Siechtod, ehe sie abfaulen und das stolze Getier elendig verendet [...]«

—aus dem Tagebuch einer unbekannten Peraine-Geweihten, um 200 BF

Obwohl Peraine-Geweihte sich nur selten für Drachen direkt interessieren, sind sie es oft, insbesondere in Gebieten mit vielen Drachen, die sich auf das Versorgen und Heilen von Brandwunden durch Drachenfeuer oder -blut oder Folgeerkrankungen von Wunden, die durch Drachen geschlagen wurden, verstehen. Seltener wissen sie auch um Krankheiten, die das Drachengeschlecht selbst befallen können.

Phex-Geweihte

Die Phex-Kirche ist nicht gerade für ihre besondere Drachenverehrung bekannt, insbesondere in den tulamidischen Gefilden, in denen Feqz als Feind aller echsenhaften Wesen

gilt, halten seine Priester ein wachsames Auge auf drachische Umtriebe und teilen die Meinung der meisten Tulamiden, die Drachen als verehrungswürdig sehen und von den alten Echsenfeinden trennen, nur bedingt. Gerade dass das 'Auge' im Sternbild Fuchs, das sich während der Borbarad-Invasion öffnete, sich noch immer nicht geschlossen hat, deutet man als Warnung vor einer noch kommenden echsischen Bedrohung. Jünger des Phex allerorten sehen Drachenhorte als ultimative Herausforderungen für einen Diebeszug, und so sind der Kirche des Diebesgottes die Lage zahlreicher Drachenhorte bekannt. Gerüchten zufolge existiert sogar eine Geheimgesellschaft, die nach den Horten der Alten Drachen sucht, um diese um einige Kostbarkeiten zu 'erleichtern'.

Viele Phex-Geweihte geben auch zu bedenken, dass die meisten Drachentöter eher Jünger des Phex als der Rondra waren und ihren drachischen Gegner nicht durch Heldenmut und blitzenden Stahl, sondern mit List besiegten. In der Gegenwart von Rondra-Geweihten behalten sie diese Meinung allerdings meist wohlweislich für sich.

Praios-Geweihte

»Wahrlich, höre nun von des PRAios' ersten und höchsten Diener, Darador, hundertfarbig geflügelt, Wächter des Lichts, ältester und machtvollster aller Drachen, dessen Odem den Horizont in Rot taucht. In SEINEM Namen bewacht er die PRAios-Scheibe vor der herannahenden, schwarzroten Finsternis. [...] Wann auch immer sich das PRAios-Mal verfinstert, so ficht der Hohe Drache seinen Kampf wider die Feinde der göttlichen Schöpfung, welche die alles durchdringende Sonnenscheibe zu beflecken trachten. [...] Darob ehret und preiset ihn, den Hohen Wächter des Heiligen Lichts!«

—Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten, *Hoher Lehrmeister Arras de Mott, Orden des Heiligen Hüters, 849 BF*

»Und Praios stellte dem Großen Drachen zwei seiner höchsten Alveraniare zur Seite, um über den Hort der Gerechtigkeit zu wachen, denn groß ist die Bürde, die auf den eisernen Schwingen Branibors lastet. Schelachar, der-das-Gesetz-hütet, und Urischar, Bewahrer der Ordnung, des Praios' reinste Lichtgestalten, gesegnet mit dem Alles durchdringenden Blick der Wahrhaftigkeit. [...] Und während Schelachar über die Gesetze wacht und Urischar die Ordnung bewahrt, so ist es Branibor, der auszieht, um die Ungerechtigkeit zu vernichten und der Gerechtigkeit zu ihrem vom Praios gewollten Recht zu verhelfen.«

—aus der heiligen Originalfassung des Buches *Annalen des Götteralters* – Vom Anbeginn der Zeiten

In der Praios-Kirche genießt *Darador* besondere Beachtung, der als ältester der Hohen Drachen die Sonnenscheibe vor Angriffen der Finsternis beschützen soll. Die Darstellung seines Bruders *Branibor*, die eisernen Schwingen wie zum Schutz über die beiden Alveraniare *Schelachar* (Gesetz) und *Urischar* (Ordnung) ausgebreitet, findet man in jedem Praios-Tempel und auch in jedem größeren aventurischen Gerichtshof. Es sind die *Braniborier*, die den Hüter der Gerechtigkeit besonders inbrünstig verehren.

Einige fanatische Praios-Geweihte, beispielsweise viele Bannstrahler, betrachten die Darstellung von Drachen – dem Inbegriff magischer Kreaturen – als Diener des Praios dagegen als Irrglauben. Gerade diese Feinde der Magie kennen Aufzeichnungen von Karfunkelsteinen und der in ihren Augen un-

heiligen drachischen Magie, die von der Praios-Kirche selbst weggeschlossen wurden, und sehen in ihnen eine Keimzelle des kommenden Chaos.

Rahja- und Aves-Geweihte

Während die Rahja-Kirche selbst keinen tieferen Bindung zu den Drachen hat, hat sie dort wo, ihre Tempel einen Schrein des Aves aufweisen, oft Zugriff auf Reiseberichte von Jüngern des Rahjasohnes. Oft werden besonders spannende Geschichten zur Unterhaltung und Erbauung der Gläubigen vorgelesen. Besonders Geschichten um die Rettungen von Jungfrauen vor dem Drachen mit rahjagefälligen Untertönen, aber auch solche, in denen ein Drache den Reizen seiner Gefangenen erliegt, sind beliebt und führen dazu, das Geweihte der heiteren Göttin solche Situationen romantisieren.

Die abenteuerlustigen Geweihten des Aves selbst nehmen die Berichte ihrer Mitbrüder oft als Ansporn oder Warnung mit auf die eigenen Reisen, wobei sie sich durchaus bewusst sind, nicht alles in Abenteuererzählungen für bare Münze zu nehmen.

Rondra-Geweihte und Amazonen

»Als SUMU starb, wuchsen in ihrem Leib die zwölf Alten Drachen: Deren kriegerischster war FAMerlor der Rothe, der Loewenhäuptige Feuerschweifige und Kupferbewehrte, dem Fliegen und Fechten eine rechte Lust war. Darum ward er einer von den sechsen, die nach Alveran aufstiegen, denn RONdras Schwert ward sein, und er ward Ihr Gemahl. Pyrdakor aber, ihm gleich an Macht, muszte herunter weilen, ward ein Herrscher vieler Voelcker und doch kein rechter Gott. Wuetend focht er zweimal im Weltenbrand wider FAMerlor, doch der zerfetzte ihm den Leib. An RONdras Seiten aber treibt FAMerlor noch heute wilde Hatz und raschen Flug gegen Daimonen und die anderen Maechte des Boesen, und im Gewitter kann man ihn wohl zwischen den Blitzen tanzen sehen. Auch wird wohl der dritte Weltenbrand unvermeidlich sein – so spricht Fuldigor –, noch ist des gueldenen Pyrdakor Karfunkel nicht zerschlagen.«

—aus den Ordensregeln des Famerlor-Ordens (*erloschen in den Magierkriegen*), *Schriftensammlung des Heiligen Ordens zur Wahrung von Rhodenstein*

Geweihte der Rondra haben ein zwiespältiges Verhältnis zu Drachen. Beispielsweise ist der Ausspruch 'Kämpfen wie ein Drache' bei ihnen verpönt und die Vernichtung eines räuberischen Drachen zählt als rondrianische Glanzleistung. 'Kämpfen wie Famerlor' jedoch ist als Lob verbreitet und der drachische Gemahl Rondras wird in hohen Ehren gehalten. Zahlreiche Orden wurden bereits im Namen des löwenhäuptigen Famerlor gegründet und erloschen wieder. Obwohl heute kein *Famerlor*-Orden in der Rondra-Kirche mehr besteht, ist die Zahl der Anhänger des Hohen Drachen ungebrochen hoch. Die Löwenburg zu Perricum soll, so wird gemunkelt, zahlreiche Relikte vergangener Famerlor-Kulte unter Verschluss halten. Der Kampf des Famerlor gegen Pyrdakor gilt vielen Rondrianern als Sinnbild für die Überlegenheit von Mut und Kampfeswillen über die Magie. Auch Rondras Sohn Kor entspringt der Verbindung mit Famerlor.

Rondras Töchter, die Amazonen, haben im Gegensatz zur eigentlichen Rondra-Kirche im Laufe der Geschichte immer wieder Bande mit weltlichen Drachen geknüpft. So hatte beispielsweise der Kaiserdrache *Smardur* einen Pakt mit den

Amazonen von Kurkum und erfüllte diesen während der Borbarad-Invasion bis in den Tod. Die Amazonen der Burg Yeshina in den Drachenstein sollen in einem besonderen Verhältnis zum Herren jenes Gebirges, dem Kaiserdrachen *Apep*, stehen. Die Feinde Apeps sind die Feinde der Amazonen, und Apep lässt ihnen im Gegenzug seinen Schutz zukommen. Seine Magie soll auch Anteil daran haben, dass die genaue Lage der Burg vor Feinden verhüllt bleibt. Möglicherweise spiegelt sich in diesen Pakten zwischen den rondragefälligen Kriegerinnen und den Drachen das Verhältnis von Rondra und Famerlor wider?

Travia-Geweihte

Von manchen Teilen der Travia-Kirche wird *Yalsicor* als Gefährte Travias angesehen, und als solcher wacht er über die Einhaltung ihrer Gebote. Von manchen Tempeln Travias starren Figuren des göttlichen Drachen in alle Himmelsrichtungen, um das Böse fernzuhalten. Viele Verzweifelte bitten *Yalsicor* in einer Notlage um Hilfe, auf das die Hoffnung nicht schwinden möge. Die Berichte der Harika-Expedition legen zudem nahe,

dass *Yalsicors* Rolle im Travia-Kult des nordöstlichen Güldenlandes wesentlich bedeutender ist als in Aventurien. Davon abgesehen hegen die Geweihten der Travia allerdings keine besondere Zuneigung für das Drachengezücht, das nur zu oft die höchsten Werte der Göttin – Heim und Herd – bedrohen. Selbst Drachen wie *Shafir* und *Apep*, die derzeit Haus und Hof zahlreicher Menschen schützen, trauen sie nur bedingt.

Tsa-Geweihte

Da Hohe und Alte Drachen als Bewahrer des Gleichgewichts gelten, andererseits aber auch die Verkörperung roher Gewalt darstellen, sind sie in der Tsa-Kirche, die Friede und Veränderung predigt, schlecht angesehen. Jedoch flammt im ewig wandelbaren Kult der Tsa immer wieder inbrünstige Drachenerverehrung auf, nur um kurz darauf wieder zu erlöschen. Die Geweihten der Tsa betrachten die in allen Farben des Regenbogens schimmernden Karfunkel der Drachen oft als perfekte Symbole Tsas, da sie für Wiederauferstehung, Träume und Ideen eines neuen Lebens stehen.

WISSEN ÜBER PYRDACOR

Seit der Gottdrache *Pyrdacor* über die Elemente und große Teile Aventuriens herrschte, sind über 3.000 Jahre vergangen. Die Menschen waren noch nicht ins Licht der Weltgeschichte getreten, die Elfen wollen sich dieser Ära nicht erinnern und die Achaz haben sich in entlegene Sümpfe zurückgezogen – nur die Zwerge halten das Gedächtnis an die urzeitliche Bedrohung in Ehren. Den meisten Aventuriern ist der Name *Pyrdacor* heute unbekannt oder steht nur für die vage Ahnung von einem Tyrannen, Drachen oder Ungeheuer aus Sagen und Erzählungen. Der Goldene Drache ist nur noch ein ferner Nachhall in den Mythen der Völker.

Was die Helden zu Kampagnenbeginn über *Pyrdacor* wissen oder in Erfahrung bringen können, ist Gegenstand dieses Kapitels. Entscheidend ist die Herkunft der Helden sowie ihre Vorbildung in *Sagen/Legenden*, *Geschichtswissen* und *Götter/Kulte*. Das Studium bestimmter Bücher ist hilfreich. Orientieren Sie sich an den jeweils angeführten TaP*-Anforderungen, wenn Sie den Helden Informationshapen zuspiesen möchten. Bei einem TaW von mindestens 7 (abzüglich der erforderlichen TaP* und etwaiger weiterer Probenerschwernisse) können Sie auf eine Probe verzichten.

... IN DEN LEGENDENSCHÄTZEN

Die Kulturen Aventuriens haben unterschiedliche Wahrheiten über den Goldenen Drachen als Märchen, Legende oder Gemunkel bewahrt. Wer sich das Wissen einer für ihn fremden Kultur ins Gedächtnis rufen möchte (also die jeweilige *Kulturrkunde* nicht besitzt) erleidet 7 Punkte Probenerschwernisse.

GÜLDENPLÄNDISCHE EINWANDERER

(Kulturrekunde Mittelreich, Almada, Andergast und Nostria, Bornland, Svellttal, Nordlande, Horasreich, Zyklopeninseln, Amazonen, Südaventurien, Schwarze Lande)

☞ *Sagen/Legenden 2 TaP**: "Vor langer Zeit, als es noch keine Menschen in Aventurien gab, herrschten Orks, Goblins und Echsenwesen über das Land. Unter den Echsenwesen gab es viele schreckliche Monstren, die später von großen Helden wie Geron und Leomar bezwungen wurden."

Hintergründe zu Pyrdacor ...

... finden Sie in folgenden Publikationen:

- ☞ **Wege der Zauberei**: Seiten 252f. (historischer Überblick), 355 (Gigantenkrieg) und 361f. (Zze Tha)
- ☞ **Wege der Götter**: Seiten 7 (Gigantenkrieg), 11 (Zeitalter-Überblick), 15f. (historischer Überblick), 151f. (Drachenkulte und Alte Drachen), 202f. (Ppyrr-Glaube der Achaz), 228 (Pyrdacor bei den Hochelfen)
- ☞ **Geographia Aventurica**: Seiten 149-153 (urgeschichtlicher Überblick)
- ☞ **Raschtuls Atem**: Seiten 16ff. (Pyrdacor und das Reich von Zze Tha), 165ff. (Pyrdacor, Drachenkulte, Zze Tha), 178ff. (Wissen in aventurischen Quellen)
- ☞ **Land der Ersten Sonne**: Seiten 14f. (Pyrdacor und Tulamiden), 79, 161ff. (Drachenei)
- ☞ **Angroschs Kinder**: Seiten 7ff. (Pyrdacor und Zwerge), 42ff. (Pyrdacor im Weltbild der Zwerge)
- ☞ **Aus Licht und Traum**: Seiten 12ff. (Pyrdacor und Elfen), 38f. (Pyrdacor als Hochelfen-Gott)

☞ *4 TaP**: "Eins dieser Ungeheuer war der Goldene Drache, der über viele Reiche der Geschuppten herrschte. Sein Reichtum war so groß wie sein Hochmut, er foht Kriege gegen die Zwerge und frevelte an der Weltordnung. Dafür streckten ihn die Götter nieder. Seine Reiche wurden wüst und vom Wind davongetragen."

☞ *6 TaP**: "Der Goldene Drache hieß *Pyrdacor* und war stolz und grausam. Der Hohe Drache *Famerlor*, *Rondras* Gemahl, kämpfte in zwei Drachenkriegen gegen den Hoffärtigen und bezwang ihn zwei Mal. Jedes Mal war es ein Weltenbrand und Völker und ganze Länder vergingen, insbesondere jene, die gefrevelt hatten. Manche sagen, es wird irgendwann ein drittes Aufeinandertreffen geben, und wieder werden Katastrophen über den Dreckreis hereinbrechen."

☞ *Zusätzlich bei 6 TaP* und Kulturrkunde Südaventurien*: "Pyrdacor ließ sich von den Echsenwesen Pyramiden voller Geheimnisse erbauen, die man noch immer im Dschungel finden



kann. Der Atem des Drachen wird Purpurfeuer genannt und ist das heißeste Feuer der Welt, das sogar Götterwaffen zu schmelzen vermag. In manchen Pyramiden brennt es noch."

TULAMIDEN

(Kulturenkunde Tulamidenlande, Aranien, Novadi, Zahori)

Pyrdacor lebt – fast nie unter Nennung dieses Namens, sondern als "Drachenkaiser" und "Goldener Drache" – in den bunten Märchen des Landes der Ersten Sonne fort. Sie konzentrieren sich für gewöhnlich auf die Schilderung der rauschhaften Machtfülle und absoluten Tyrannei des Drachen, die weiträumigen Zerstörungen des Zweiten Drachenkriegs oder die vielen Schätze, die dabei verstreut wurden und von schlauen Menschen gefunden werden können.

☞ *Sagen/Legenden 1 TaP**: "Die Märchen 'Die Gründung von Fasar' und 'Rashtul' erzählen: Bevor die Kinder Tulams vom Rückgrat der Welt herabgestiegen kamen, gab es noch keine Wüste und die Welt war ein einziger Garten. Das Land gehörte den Blutlosen und Sultansechsen. Über alles aber herrschte der Drachenkaiser und seine Macht war gottgleich. Vor seinem goldgeschuppten Leib beugten sich alle Echsichen. Fremde Götter hatten sie, die schlangenleibig waren wie sie selbst. Der Drachenkaiser aber besaß seinen unermesslichen Hort in der Stadt Zze Tha am Rande des grünen Meeres und er ließ Menschen jagen und versklaven. Irgendwann erhob sich die Schöpfung selbst, die Erde bebte und Sonne und Mond kreisten wie irre und die Wesen auf der Welt wurden wahnsinnig. Als sich das Chaos legte, war der Drachenkaiser verschwunden und seine Diener darbteten. Wo einst die Stadt Zze Tha stand, war eine öde Wüste. Die Kinder Tulams strömten in die Ebenen und nahmen sich das verlassene Land."

☞ *2 TaP**: "Assaf war ein so gerissener Dieb, dass es ihm mit seinem kleinwüchsigen Freund Calaman gelang, große Reichtümer vom Hort des Drachenkaisers zu stehlen. Der große Bastrabun hingegen war ein mächtiger Kämpfer, der die verbliebenen

Echsen nach dem Fall des Goldenen Drachen würgte und hin- und herwarf und in die finstersten Ecken der Welt verbannte."

☞ *4 TaP**: "Man sagt, der Drachenkaiser fiel, weil die Götter in Al'Veran neidisch auf seine Schätze waren. Sie sandten den Löwendrachen, damit dieser den Drachenkaiser fordere. Ihr Kampf dauerte viele Jahre und das Chaos hob die Welt aus den Fugen. Flammenzungen leckten über Himmel und Erde, Städte barsten und Flüsse versiegten. Tausend heulende Geister und Dämonen wühlten sich in den Grund Mhanadistans und aus der Gor krochen jenseitige Wesen. Schlussendlich obsiegte der Löwendrache und hatte seinen Widersacher zerrissen."

☞ *6 TaP**: "Die Stadt des Drachenkaisers war die größte der Welt und reichte von Horizont zu Horizont. In güldenen Arenen kämpften Menschen gegen Wütechsen um ihr Leben. Auf Opfersand wurde ihr Blut zu Hunderten dargebracht. All dies sah der Drachenkaiser und nichts geschah ohne seinen Willen. Jedes seiner Worte war Gesetz und wurde von 7 mal 7 Schreibern aufgezeichnet und von 7 mal 7 mal 7 Boten in alle Winde getragen. Man konnte dem Drachenkaiser nur entkommen, wenn man ihn bei seiner Eitelkeit packte und ihn mit Schmeicheleien überlistete."

☞ *7 TaP**: "Einst wandte sich die Riesin Chalwen gegen den Drachenkaiser, doch dieser versklavte ihr ganzes Menschevolk und ließ ihren Thron im Wasser des Inneren Meeres versinken."

☞ *9 TaP**: "Als der himmlische Löwendrache den güldenen Pyrdacor vernichtet hatte, verbreitete sich an der Stelle seines Todes eine öde Wüstenei, wo schier gar nichts wachsen wollte. Allein die Herrenechsen zogen dorthin, den Tod ihres Gottes zu beweinen, und fanden einen großen Diamanten, der gar herrlich leuchtete. Den nahmen sie mit sich und ließen ihn von ihren Dienern schleifen und hießen ihn des Drachen Ei. Später aber kam der starke und weise Bastrabun mit seinen Männern, zerstörte die Stadt der Herrenechsen und nahm den Diamanten mit sich, auf dass er sein Schmuck werde. Fortan trugen alle Diamantenen Sultane das Kleinod und es schenkte ihnen bei Tag Hoffnung und Pracht und zeigte ihnen bei

Nacht, was es noch zu fürchten gab und wofür sie zu gering waren. Was mit dem Drachenei geschah, als die Barbaren Bosparans kamen und das Diamantene Sultanat überrannten, weiß niemand."

ELFEN

(Kulturenkunde Auelfen, Steppenelfen, Firnelfen)

Die Abkömmlinge der Hochelfen besitzen verblässende Erinnerungen an das *badoc* ihrer Vorfahren. Die Waldelfen sind davon unberührt und haben keinen Zugriff auf Wissen über Pyrdacor.

☞ *Sagen/Legenden oder Geschichtswissen 3 TaP**: "Die Hohen Elfen verehrten Pyr Daokra und bauten ihm Statuen als *gala dh'raza*. Sie sahen in ihm den Gott über Wasser, Feuer, Luft und Erde. Wie alle Götter führte auch Pyr Daokra die Elfen in Wahn und Untergang und riss sich so auch selbst ins Vergessen."

☞ *6 TaP**: "Pyr Daokra zeigte den Hohen Elfen, wie sie die Elemente nach ihrem Willen formen konnten. Er ließ sie ihre Lieder vergessen und lehrte sie Worte mit *taubra*, doch ohne *mandra*. Er ließ sie die Wälder und Auen verlassen und lehrte sie, tote Städte zu bauen."

☞ *8 TaP**: "Pyr Daokra hatte großen Anteil an der Erschaffung Pardonas-die-alles-vergiftet. Die Riesin Chalwen warnte die Hohen Elfen vor dem Unheil Pyr Daokras, aber der Goldene Drache ließ ihr Land versinken."

☞ *10 TaP**: "Pyr Daokra war auch Gott der *zara*, der Unaussprechlichen, und versprach den Hohen Elfen Wohlstand und Gedeihen. Und doch kämpften die Unaussprechlichen gegen die Elfen. Manche sagen, der Goldene Drache lebte im *bangra*, dem Bannland der Unaussprechlichen jenseits des Vogelflusses *yaquia*. Darum erbauten die Hohen Elfen Tie'Shianna, die Gleißende Stadt, so nahe am *bangra*, wo heute kein Baum mehr wächst."

☞ *12 TaP**: "Pyr Daokra machte die Elfen zu den *vardha* der sechs *kha* und gab ihnen sechs Schlüssel. Sechs *tie* erbauten die *fey'e*, als sie die Schlüssel trugen: das grüne Simyala, das strahlende Tie'Shianna, das eisige Ometheon, das dunkelweisende Isiriël, das lodernde Mandalya und das entschwebende Vayawinda. Seit dem Ende der *tie* und der Hohen Elfen sind die sechs *kha* ohne *vardha*."

ZWERGE

(Kulturenkunde Ambosszwerge, Brillantzwerge, Erzzwerge, Hügelzwerge)

Der Goldene Drache hat unter dem Namen Pyrdak oder Prdrax eine zentrale Stellung im Weltbild der Angroschim: Er ist der große Widersacher. Jeder Zwerg kann – ohne Probe auf ein Wissenstalent – Folgendes erzählen:

"Unter den Erdgeborenen war einst Prdrax, ein Goldener Drache, der den Leib der sterbenden Sumu und seine Schätze für sich wollte. Er begann mit seinen geschuppten Dienern eine Schreckensherrschaft und knechtete die Elemente und Völker Deres. Angrosch aber, der wahrhaft älteste und machtvollste Sohn Sumus, sah nicht tatenlos zu, sondern schuf tief im Schoße Deres aus härtestem Erz die Stammeltern der Angroschim, auf dass sie die Schätze und Reichtümer Deres vor dem Zugriff des Drachen und seiner Geschöpfe bewahren.

Prdrax führte viele Jahrtausende Krieg gegen die Angroschim, und die Tunnel und Städte im Berg erzitterten. Viele Angroschim gingen ein in die große Esse, viele Bingen wurden vernichtet. Und doch stahlte der ewige Kampf unser Volk. Als

Habgier und Herrschsucht des Drachen ins Maßlose wuchsen, aber er seine Kräfte im Kampf gegen uns verbraucht hatte, richteten ihn andere Götter und ließen seinen Leib vergehen. Doch seine Schergen schreiten noch immer durch diese Welt, sein Atem weht noch immer unter dem weiten Himmel.

Die Wacht der Erdschätze vor des Drachen Gier und Verderbnis war und ist die Aufgabe von Angroschs Volk. Und dafür sollen sie leben und sterben alle Zeit und Ewigkeit, bis der Große Frieden wieder hergestellt ist."

Die **Ambosszwerge** glauben, dass der Goldene Drache oder seine mächtigen Diener in einzelnen Kriegswellen wiederkommen werden und dass es zum Ende der Zeiten eine entscheidende Schicksalsschlacht zwischen Zwergen und Drachen geben wird. Dafür rüstet sich der Amboss seit Jahrtausenden. Es heißt, mit dem jetzigen Heldenzeitalter unter Hochkönig Albrax sei dieser Tag nicht mehr fern. Die **Erzzwerge** betonen, dass der Kampf gegen Prdrax nie endete, der Alte Feind aber vor 3.000 Jahren mit seinem vermeintlichen Tod seine Taktik geändert hat: Der listige Drache ist nun ewig und von weltlichen Einflüssen nicht verletzbar. Er hat seine Goldgier und Herrschsucht über die Welt ausgegossen; seine Diener sind ohne Zahl. Die Erzzwerge müssen eine Bastion gegen all diese Verdorbenheit sein (siehe auch **Angrosch 17, 46, 76**). Im Weltbild der **Hügelzwerge** ist der Drachenabgott in den Hintergrund getreten und wird für tot und begraben gehalten. Für die weitaus meisten Hügelzwerge sind Drachen oder der Name Prdrax nicht mehr als Schreckgestalten der Kindheit, mit deren Erwähnung Mütter unartige Kinder ins Bett jagen. Bei den **Brillantzwerge** stehen Prdrax' Schätze im Mittelpunkt der Erzählungen und es gibt detaillierte Schilderungen über seine begehrten Kleinodien – die der Logik des zwergischen Weltbilds zufolge allesamt geraubt sind, denn die rechtmäßigen Wächter über diese Gemmen und Edelmetalle sind nach Angroschs Willen die Zwerge. Also ist es ehrenvoll, aufzubrechen und nach den Stücken aus dem Schatz von Zze Tha zu suchen.

Die Kämpfe der Ahnen gegen Pyrdacor im Steinernen und Goldenen Zeitalter sind bei den Zwergenvölkern reichhaltig überliefert. Der grobe Umriss der Ereignisse und einzelne legendäre Geschehnisse und Helden zählen zur Allgemeinbildung. Stellen Sie einem Zwerg je nach TaP* in *Sagen/Legenden, Geschichtswissen* und *Götter/Kulte* einen passenden Abriss aus der Historie der Angroschim zusammen wie sie in **Angrosch 7ff.** abgedruckt ist.

ACHAZ

(Kulturenkunde Archaische Achaz, Stammes-Achaz)

Die wenigen archaischen Achaz besitzen die umfangreichsten Erkenntnisse über Pyrdacor und seine Zeit. Ihre Zikkurate, Bibliotheken und Priesterkasten sind für den Rest Aventuriens allerdings ebenso geheimnisvoll wie das Wissen, das sie hüten. Die Stammes-Achaz haben ihre Vergangenheit als Diener des Goldenen Drachen hingegen größtenteils vergessen. Die Talentproben gelten für Archaische Achaz und sind für Stammes-Achaz um 3 Punkte erschwert.

☞ *Götter/Kulte 1 TaP**: "Ppyr, der Goldene, der Herr der vier Elemente, ist der Gott von Herrschaft, Feuer, Humus, Luft und Wasser. Er hat die Gestalt eines Goldenen Drachen, und Drachen sind ihm untertan. Seine Symbole sind Gold und Diamant. Man opfert ihm Gold und Formen der vier Elemente. Nur noch wenige beten zu ihm. Vor seinen Altären fällt man unterwürfig auf die Knie – doch Ppyr antwortet nicht."

☞ *Geschichtswissen 3 TaP**: “Vor über sechs Ehn war Ppyrr der göttliche Herrscher aller Achaz und hatte seinen Thron in Zze Tha. Seine Zeit brachte die echsische Kultur zur Blüte; aus ihr stammen Kenntnisse der Kristallomantie, die Alchimie, die Gesetze und die gemeinsame Sprache der Achaz. Als sich andere H'Ranga im Großen Drachenkrieg gegen Ppyrr auflehnten, zerfiel das mächtige Reich von Zze Tha. Seitdem sind die Achaz im Niedergang.”

☞ *Geschichtswissen oder Götter/Kulte 5 TaP**: “Ppyrrs Anhänger glauben, dass der Goldene noch bis vor einigen Jahrhunderten in Gegenwart seiner Anhänger gelebt und sie vor dem Zorn anderer H'Ranga beschützt, ja, dafür sogar den fünften Teil seiner Macht geopfert hat. Doch dann soll er die Welt verlassen haben, denn die anderen H'Ranga lehnten sich gegen ihn auf. So muss er im Moment diesen Aufstand niederschlagen und kann sich nicht um seine Gläubigen kümmern. Andere hingegen fassen diese fehlende Aufmerksamkeit als Zeichen von Schwäche auf.”

Bei hohen TaP* in einem passenden Wissenstalent kann ein Achaz gegenüber staunenden Warmblütern einige brisante Details zu Pyrdacor wie selbstverständliche Binsenweisheiten offenbaren – wenn er das möchte.

... IN DEN STÜBEN DER WEISEN

Die Zahl der Gelehrten, die sich mit Pyrdacor beschäftigen, ist überschaubar und kaum ein hesindegeweihter Theologe, tulamidischer Historiker oder gildenmagischer Elementarzauberer hat sich den Gottdrachen aus alter Zeit als zentrales Metier gewählt. In manchen Kreisen gilt eine zu intensive Beschäftigung mit Echsen götzen und Jahrtausende alten Verschwörungen als spinnert – wie man zweifellos an Rakorium Muntagonus erkennen könne.

Wer in der Summe der TaW *Geschichtswissen*, *Magiekunde* und *Götter/Kulte* mindestens 16 aufweist, besitzt grundlegendes Wissen über Pyrdacor – wenn auch je nach Denkweise gefärbt. Für die folgenden Talentproben zu Expertenwissen über Pyrdacor gelten – je nach Herkunft, Spezialgebiet und Vorbildung – 0 bis 7 Punkte Erschweris.

☞ *3 TaP* Götter/Kulte (Rondra)*: “Im Rondra-Kult gilt Pyrdacor als Sinnbild für alle Feinde, die wegen ihres Hochmuts straucheln. Zum Schwertfest stellen Rondrianer mancherorts den Kampf Famerlor gegen Pyrdacor mit einem Klingentanz nach. Die Geweihten der Rondra unterscheiden drei Kategorien von Drachen: Erstens solche, die Famerlor, dem Gemahl der Rondra und Vater des Kor, untertan sind, quasi ‘heilige Drachen’. Zweitens Diener des Hesindefreundes Naclador und der andern vier Hohen Drachen, sozusagen göttergewollte Geschöpfe. Drittens die Wurmkreaturen des Tyrannen Pyrdacor, dessen widerwärtige wurmleibige Gefolgschaft aufs Blut zu befehlen ist.”

☞ *3 TaP* Götter/Kulte (Phex)*: “Zu den Heiligen des Phex zählt Assaf ibn Kasim, ein meisterlicher Einbrecher, der zusammen mit dem Zwerg Calaman den Hort Pyrdacors geplündert haben soll. Heute gilt den Phexensdienern Pyrdacors Hort als entrückt.”

☞ *3 TaP* Gesteinskunde oder Alchimie*: “Pyrit, auch als Narengold bekannt, hat seinen Namen von Pyrdacor. Die Zwerge glauben, dass dieses Erz, das sie als Drachenfeuerstein bezeichnen, verflucht ist.”

☞ *4 TaP* Tierkunde*: “Pyrdacor soll die Frostwürmer geschaffen haben, damit sie ihm einen schwarzen Schatz bringen.”

☞ *4 TaP* Götter/Kulte*: “Es gibt noch heute Anhänger Pyrdacors, und das nicht nur unter den Geschuppten. Man munkelt von Drachenkulten in Almada und in der Khôm, die wünschen, dass der Goldene Drache wieder erstarkt. Erst kürzlich waren sie im Kosch umtriebig.”

☞ *4 TaP* Geschichtswissen*: “Alles, was vom Ersten und Zweiten Drachenkrieg bekannt ist, sagt uns: Das Aufeinandertreffen Pyrdacors und Famerlors ist ein Weltenbrand, der alles in den Schatten stellt, was an Katastrophen in den vergangenen 3.000 Jahren auch geschehen sein mag. Gegen den Orkan eines Dritten Drachenkriegs wären die Auswirkungen von Borbarads Rückkehr nur ein lauer Wind.”

☞ *5 TaP* Geschichtswissen und SF Kraftlinienmagie I*: “Ein kosmologisch tiefgreifendes Ereignis wie der Zweite Drachenkrieg verändert den Verlauf vieler Kraftlinien dauerhaft. Darum kann man kaum hoffen, dieser Tage noch mittels Kraftlinien auf Stätten von Pyrdacors Macht zu stoßen.”

☞ *7 TaP* Sternkunde*: “Es gibt eine etwas ketzerische Theorie, nach der der Elfenstern ein zweites, entfernteres Madamal sein könnte, auf dem eine weitere gefallene Gottheit gefangen sei – möglicherweise Pyrdacor.”

☞ *7 TaP* gesammelt aus Magiekunde und Geographie*: “Das entrückte Zze Tha gilt den Kundigen als eine auch heute noch existente Globule, die über den Limbus erreicht werden kann. Vermutet wird sogar, dass dort die alte Hochzivilisation der Pyrdacor-Zeit überlebt hat und dass womöglich irgendwann der Große Garten zurück in die Wüste Khôm stürzt. Der Höhenzug Wal-el-Khômchra soll den Ort markieren, wo einst Zze Tha stand.”

☞ *8 TaP* gesammelt aus Geschichtswissen und Philosophie*: “Was wirklich für die Mächte Alverans den Anlass für den Zweiten Drachenkrieg gegeben hat, ist kaum bekannt, und die Überlieferungen sind uneins. War es die Erschaffung einer neuen Zauberrasse, die den Geoden die Stirn bieten sollte? Der Sturz Chalwens? Die Enthüllung großer kosmischer Geheimnisse durch das Erste Schwarze Auge? Oder doch etwas ganz anderes?”

☞ *12 TaP* gesammelt aus Geschichtswissen und Götter/Kulte (Praios)*: “Kaum bekannt ist, dass insbesondere die Priesterkaiser in der Khôm nach Spuren Zze Thas gesucht haben, getrieben von göttlichem Befehl, heißt es. Priesterkaiserin Amelthona verschwand bei einer dieser Exkursionen.”

☞ *14 TaP* gesammelt aus Magiekunde, Tierkunde, Geschichtswissen und Gesteinskunde*: “Pyrdacor wurde im Zweiten Drachenkrieg nicht vernichtet, sondern lebt in seinem Karfunkelstein fort, der schätzungsweise faustgroß ist. Dieser Stein muss große Macht besitzen. Manche sagen, das ‘Drachenei’ der Diamantenen Sultane sei dieser Karfunkel gewesen.”

... AUF PERGAMENT UND PAPIER

STANDARDWERKE

Das *Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung* führt Pyrdacor beiläufig als einen ungehorsamen Drachen, den die Götter in den Jugendtagen der Welt zurück zur Ordnung riefen. Die *Geronsage* ordnet einige Gegner des Helden als “Brut Pyrdacors” ein. Die *Annalen des Götteralters* werden ausführlicher und zutreffender, je näher die jeweilige Ausgabe an der Heiligen Originalfassung ist: Sie legt die Mythologie um den Goldenen Drachen offen, ordnet ihn als Alten Drachen ein, berichtet vom Ersten und Zweiten Drachenkrieg und Pyrdacors Rolle als Wächter der Elemente. Historische Details zu Pyrdacors Herrschaft und das Reich von Zze Tha fehlen aber.

Die *Enzyklopaedia Magica* besitzt zwar keinen Eintrag 'Pyrdacor', nennt aber in teils unvermuteten Einträgen und Nebensätzen Fakten zum Gottdrachen, von denen ein gutes Drittel zutreffend sind.

FACH- UND GEHEIMLITERATUR

- ☞ Das *Rondrarium*: vor allem in den geheimen Lehren ausführlich zur Mythologie (3. Buch: Pyrdacor als Gegner Farmerlors), religiös gefärbte Charakterisierung Pyrdacors als arroganter und hinterlistiger Kämpfer
- ☞ *Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan*: Märchen mit Erwähnungen des Drachenkaisers, Erzählungen über Zze Tha und 'sieben Wächtermonstrositäten' an den Pforten der Stadt
- ☞ *Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeiungen*: Prophezeiung Fuldigors zu Pyrdacor, Vorahnungen des Dritten Drachenkriegs, Sage von der Riesin Chalwen
- ☞ *Astrale Geheimnisse*: Vermutungen über das Erste Schwarze Auge Pyrdacors
- ☞ *Die Chroniken von Ilaris*: greift Setzungen der zwölfgöttlichen Mythologie (insbesondere aus den *Annalen des Götteralters*) auf und hinterfragt diese, Enthüllungen über Zusammenhänge von Zeitaltern, Elemente, Karma und Kraftströme und wie Pyrdacor sie nutzen wollte. Es ist eine naive Sympathie für den aufbegehrenden Pyrdacor zu erkennen; der Autor vermutet, dass die Zwölfgötter den Goldenen Drachen nach ihrem Sieg zum Schurken abstempelten.
- ☞ *Codex Emeraldus*: Hinweise auf einen Goldenen Drachen als Meister der Edelsteinmagie, Spekulationen über Herkunft, Eigenschaften und Verbleib des Dracheneis.
- ☞ *Die Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen*: suggestive und nur für Vorgebildete verständliche Offenbarungen zu Pyrdacors Aufstieg und Fall; der Alte Drache als Spielball des Namenlosen

- ☞ *Philosophia Magica*: Pyr als Gott, der vom Glaube der Elfen und Echsen erschaffen wurde und mit ihnen wieder verging; dabei einige intelligente Vermutungen, wie viel Macht der Sterbende Gott noch besitzt und welche Motive er hat
- ☞ *Die Simyala-Fragmente*: Fragmentarische Informationen aus der Zeit der Hochelfen, die davon sprechen, dass Pyrdacor unter anderem als 'Pyr' in der Stadt Tie'Shianna in 'Pyrdacors Garten' nördlich von Zze Tha verehrt wurde.

VERSCHOLLENE BÜCHER

- ☞ *Compendium Drakomagia*: umfangreiches Wissen über Pyrdacor als bedeutender Alter Drache, Herrscher und Urvater vieler Drachen, einige Einsichten aus Drachelperspektive (soweit von Pher Drodont in seinen Gesprächen mit Lindwürmern verstanden), Spekulationen zu drachischen Blutlinien, Warnung vor Pyrdacors Karfunkel, in dem der Gottdrache weiterlebt
- ☞ *Enzyklopaedia Sauria*: Lobpreisungen des Echsen-gottes Ppyrr, viele schaurige Blutrituale und Anrufungen der Echsen, die entweder von Pyrdacor zu stammen scheinen oder seinen Namen preisen, ungemütlich ausführlich.
- ☞ *Die Fünff Arckanen Capitel Hranga Betreffend*: trotz vieler Wahrheiten über die alten Echsen-götter nur marginale Informationen zu Pyrdacor, dafür eine prophetisch-detaillierte Schilderung, was geschehen sein mochte, als Zze Tha durch das RITUAL DES CHR'SZESS'AICH aus der Welt entrückt wurde und welche Relikte blieben.
- ☞ *Liber Zhammoriam per Satinav*: enthält kaum etwas zu Mythologie und Historie Pyrdacors, beschreibt aber sein machtvolles elementares Wirken, darunter den Einsatz der Elementaren Schlüssel und die Trennung Maraskans vom Festland.



BIS ANS ENDE

VIERTES ABENTEUER DER DRACHENCHRONIK

VON STEFAN UNTEREGGER

Mit DANK AN KATJA REIPWALD FÜR KONSTRUKTIVE KRITIK SOWIE AN DIE TESTSPIELER.
MIT BESONDEREM DANK AN MEINE FRAU CHEWIE FÜR FEEDBACK, KRITIK UND UNERMÜDLICHES
KORREKTURLESEN. UND FÜR DIE SACHE IN SJERENGURKEN.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Nachdem alle bisherigen Versuche, die Birscha-Rolle zu entschlüsseln, gescheitert sind, folgt die Gruppe Apeps Weisung und macht sich auf den Weg, den Alten Drachen Fuldigor im Ehernen Schwert um Rat zu fragen. Damit sie die gewaltige Birscha-Rolle nicht ins Hochgebirge tragen müssen, hat Apep deren Inhalt in der Erinnerung seines Gesandten Dracodan verankert, der die Helden auf ihrem Weg begleiten wird. Davon abgesehen liegt die weitere Vorgehensweise völlig im eigenen Ermessen der Helden.

Da eine solche Expedition gut geplant sein will, stehen zunächst **Vorbereitungen in Festum** an. Hier suchen die Helden nach einem Geldgeber, sammeln Informationen und stellen ihre Ausrüstung zusammen. Die exilierte Prinzessin Yppolita von Gareth erfährt von den Plänen der Gruppe und bittet die Helden auf Rat ihrer Lehrerin Nahema, sich ihnen anschließen zu dürfen.

Von Festum geht die Reise **Durch das Bornland** nach Notmark, der letzten Ansiedlung vor der Weltengrenze. Zwei mögliche Routen – per Schiff den Walsach aufwärts oder auf dem Landweg – stehen zur Auswahl. Beide Wege bieten eigene Herausforderungen, aber auf jeder Strecke können die Helden Auswirkungen von Pardonas Kraftlinienmanipulationen beobachten.

Kurz vor Beginn der Namenlosen Tage erreicht die Expedition Notmark und begibt sich in **Die Höhle des Wolfs**. Graf Alderich von Notmark ist ein düsterer und unwilliger Gastgeber, und in dieser dunklen Zeit scheinen Geister, Werwölfe und Hexen ihr Unwesen in der Stadt zu treiben. In Wahrheit schwelt am Rand von Alderichs Herrschaftsgebiet ein Streit zwischen Bergleuten und den geheimnisvollen 'Wolfsjägern' aus dem Volk der Nivesen – ein Kampf, in dem die Helden Partei ergreifen können, was wiederum Auswirkungen auf den Verlauf ihrer Reise hat.

Von Notmark aus erfolgt der **Aufbruch zum Ende der Welt**. Wenn die Helden zwischen **Reißzahn** und **Spitzhacke** – Wolfsjägern und Bergleuten – vermitteln oder eine Seite gegen die andere unterstützen, erlangen sie zuverlässige Führer, die sie im Ehernen Schwert gut gebrauchen können. Nachdem die Gruppe den Pass **Durch die Notmärker Türme** überquert hat, bewegt sie sich **Über der Schneegrenze** weiter, wo Zeugnisse vergangener Expeditionen und die Gefahren des Gebirges auf sie warten. In **Ingerimms Esse** durchqueren die Helden ein vulkanisches Gebiet, bis schließlich – siebentausend Schritt über dem Meeresspiegel – die **Eisige Hölle** über die Expedition hereinbricht: Strapazen, Kälte und der 'Fluch des Ehernen Schwertes' verlangen den Suchenden das Äußerste ab.

Schließlich erreicht die Gruppe **Das Reich der Blauen Mahre**. Die geheimnisvollen Geschuppten gelten als verschlagen und böse, und dennoch sollen schon friedliche Einigungen gelungen sein. In der Tat benötigen die Mahre Hilfe von außerhalb, denn ihre Heimat wird durch die Kraftlinienmanipulationen in ihren Grundfesten erschüttert. Wenn sich die Helden mit den Blauhäuten gut stellen können, erwarten sie in den Höhlen der Mahre nicht nur Einblicke in uralte Geheimnisse, sondern auch Hilfe in Form von Vorräten und einer Abkürzung durch den Berg, die die Reise deutlich erleichtert.

Nun sind die Helden **Fuldigor** schon nahe: **Am Rand der Ewigkeit** warten die Prüfungen, die der Beender seinen Besuchern auferlegt. Und endlich ist das Ziel erreicht: **Das Gespräch mit dem Allweisen**, in dem die Gruppe Antworten erhält, die ihren begrenzten Verstand noch lange beschäftigen werden. Dann aber heißt es eilen, denn die Streiter, die vor Jahren als **Die Schlüsselexpedition** die Grenzen Aventuriens hinter sich ließen, benötigen Hilfe – und zugleich haben sie Informationen, durch die die Helden erstmals erahnen können, wer auf der Gegenseite die Fäden zieht ...

DIE DRACHENCHRONIK OHNE BIS ANS ENDE

Wenn Sie Ihrer Gruppe das Eherne Schwert und die Begegnung mit dem Alten Drachen ersparen möchten, können Sie Fuldigors Part von Apep übernehmen lassen. In diesem Fall entschlüsselt schon der Herr der Drachensteine die Birscha-Rolle, kann den Helden den komplexen Inhalt aber nur in Symbolen und Bildern übermitteln. Auch die Begegnung mit den Mitgliedern der Schlüsselexpedition, die die Gruppe ins nächste Abenteuer führt, muss dann über Apep erfolgen: Einer seiner Perldrachen hat die Flüchtlinge in den Ausläufern des Ehernen Schwerts entdeckt und zu Apeps Hort gebracht.

BIS ANS ENDE ALS EIGENSTÄNDIGES ABENTEUER

Das Abenteuer kann problemlos außerhalb der Drachenchronik verwendet werden, und zwar entweder als reine Expedition ins Eherne Schwert für einen der dargestellten Geldgeber oder aber indem Ihre Gruppe Fuldigor in einer anderen Angelegenheit als der Birscha-Rolle aufsuchen soll. Dracodan fällt dann als Begleiter der Helden einfach weg, während Yppolitas Rolle unverändert bleiben kann, wenn Sie die Bestimmung der Prinzessin für Ihre Gruppe thematisieren möchten.

VORBEREITUNGEN IN FESTUM

Musik

Die Stimmung der großen, geschäftigen Stadt lässt sich gut mit lebhafter, aber nicht allzu dramatischer Musik wiedergeben. Klassische Musik – vorzugsweise von russischen Komponisten – kann hier ebenso gut eingesetzt werden wie einschlägige Soundtracks.

FESTUM – HAUPTSTADT DES BORNLANDES

Einwohner: etwa 33.000 (davon jeweils über 3.000 Goblins und Exilmaraskaner, etliche Norbarden und Nivesen)

Wappen: silberner Schwan auf rotem Grund

Herrschaft/Politik: Freie Stadt, regiert durch den Weiten und Engen Rat sowie zwei Bürgermeister

Garnisonen: 300 Stadtgardisten, 300 Mitglieder der Kriegergilde, 800 Seesoldaten

Tempel: Tempel aller Zwölfgötter und einiger Halbgötter, Swafnir, Rur und Gror, Rastullah, Mokoscha

Wichtige Gasthöfe: Markthotel (Q10/P10/S22, bestes Haus am Platz), Taverne *Altes Lotsenhaus* (Q4/P4/S10, Seemannskneipe), Herberge *Riff der verdorrten Kehlen* (Q1/P3/S28, üble Kaschemme), Schenke *Zwei Masken* (Treffpunkt für Theaterbesucher, Q8/P9/S-), Herberge *Lavaitzis* (Q6/P5/S18, beliebt bei Norbarden).

Handel und Gewerbe: wichtiger Handelshafen, Werften, Gerbereien, Hauptsitz der Nordlandbank, Handelshäuser Surjeloff, Alatzter und Ilumiks, in der Bedeutung abnehmendes Stoerrebrandt-Kontor

Wichtige Fest- und Feiertage: 1. Efferd (große Flottenparade), 8. Phex (Umzug der Atmaskottjen), ab dem 1. Markttag im Ingerimm eine Woche lang Warenschau

Lokale Helden/Heilige/mysteriöse Gestalten: Hl. Festo von Aldyra (Drachentöter und Namensgeber), Hl. Rondragabund von Riedemer (rettete 50 Schwerter vor den Priesterkaisern), Atmaskot Blutsäuer (Thorwaler Pirat, besetzte die Speicherinsel), das Schellenkind (mysteriöse Schreckgestalt), Mantka Riiba ('Königin' der Festumer Goblins)

Besonderheiten: Sitz des Adelsmarschalls, auf dem Reißbrett geplante Altstadt, Hesindendorf mit Magierakademie und Niederlassung des Roten Salamanders, Festumer Tiergarten, Maraskanerviertel Neu-Jergan, viele Goblins im Gerberviertel, gemiedener Zwielichtberg

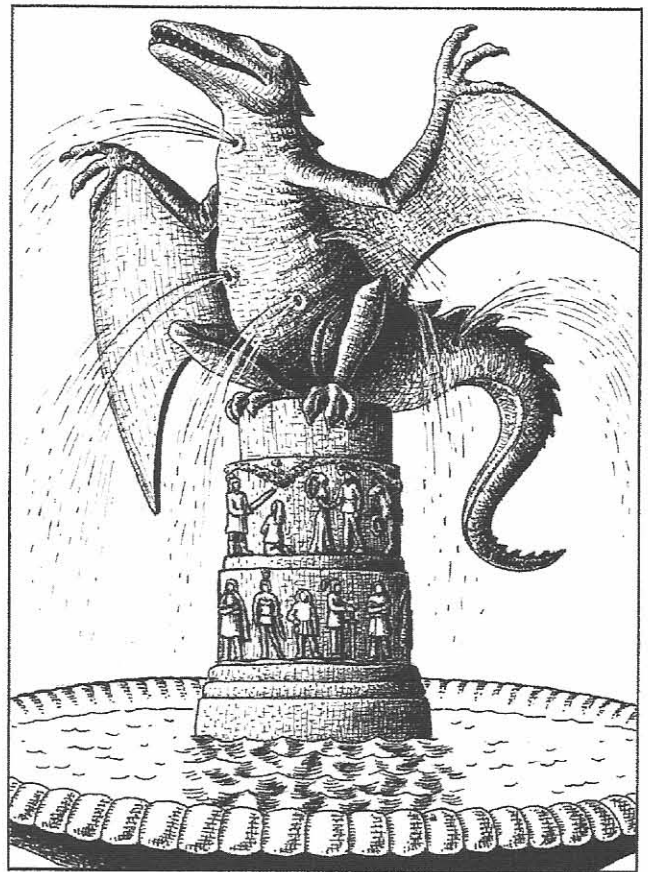
Stimmung in der Stadt: Man ist stolz auf die Stadt und auf die Freiheit; kein Festumer ist einem Bronnjaren Fron und Zins schuldig. Dass man die schwierigen Jahre, in denen der Einfluss der Blutigen See am gravierendsten und die wirtschaftlichen Probleme am größten waren, wohl überstanden hat, trägt zu diesem Stolz bei. Insgesamt gibt man sich weltstädtisch, achtet die Norbarden, Nivesen, Maraskaner und Goblins zumindest als Nachbarn und zeigt sich bildungsbefissen – auch wenn die sprichwörtliche Borniertheit immer wieder durchbricht.

Was die Festumer über ihre Stadt denken: "Es geht wieder aufwärts, und bald kann niemand mehr den Führungsanspruch im Bornland und am Perlenmeer bezweifeln. Der Stoerrebrandt ist selbst schuld, dass er die Stadt verlassen hat."

Eine ausführliche Stadtbeschreibung finden Sie in **Schwarzer Bär 90ff.**

In Festum treffen die Helden ihre Vorbereitungen für die Reise ins Eherne Schwert. Die Reihenfolge, in der sie vorgehen wollen, dürfen Ihre Spieler selbst entscheiden. In den folgenden Kapiteln finden Sie Angaben zur Ausrüstung und zu möglichen Geldgebern für die Expedition, damit die Gruppe nicht alles aus eigener Tasche finanzieren muss (was ohnehin schwierig sein dürfte). Danach schließt ein Kapitel über die Recherchen an, die man in der Stadt betreiben könnte – vor allem Informationen über das Eherne Schwert, aber auch über Drachen lässt sich in Festum einiges herausfinden.

Die Aktivitäten der Helden bleiben nicht unbemerkt. *Yppolita von Gareth*, die im bornländischen Exil lebende Zwillingsschwester von Kaiserin Rohaja, erfährt von der geplanten Expedition und nimmt Kontakt mit der Gruppe auf. Der genaue Zeitpunkt ist dabei relativ unerheblich; alle notwendigen Informationen finden Sie im Kapitel *Die Bitte einer Dame* ab Seite 34.



AUSRÜSTUNG UND FINANZIERUNG

Eine Expedition ins Eherne Schwert will sorgfältig geplant und vorbereitet werden. Im Folgenden sind die wichtigsten Fragen aufgeführt, die zu klären sind. Falls die Spieler nicht von allein daran denken, können die Helden Proben auf die in Klammern angeführten *Talente* ablegen, um diese Informationen zu erhalten oder zu präzisieren. Verfügt jemand über eine in Klammern angeführte *Sonderfertigkeit*, ist ihm diese Information ohne Probe bekannt.

☞ **Nahrungsversorgung:** Ab 3.000 Schritt Höhe – also schon im Vorgebirge des Ehernen Schwerts – gibt es praktisch keine Vegetation mehr und jagdbares Wild wird rar. Wenn man noch höher steigt, werden die Aussichten auf Jagdbeute noch geringer, so dass man für den Hauptteil der Reise Proviant mitbringen muss (*Tierkunde, Pflanzenkunde*).

☞ **Trinkwasser:** Im Ehernen Schwert gibt es zwar genug Wasser, aber praktisch nur in Form von Eis und Schnee. Man braucht also eine Möglichkeit, Schnee zu schmelzen, um Wasser zu gewinnen (*Wildnisleben, SF Eiskundig*).

☞ **Witterung:** Die besten Chancen, eine solche Expedition zu überleben, hat man im Sommer, also in den Monaten Praios und Rondra. Ab Efferd besteht die Gefahr, innerhalb kürzester Zeit eingeschneit zu werden. Noch später im Jahr ist es im Hochgebirge so kalt, dass dies die Reise weiter erschwert. Selbst im Sommer muss man sich auf eisige Temperaturen einstellen – die Gruppe wird sich weit oberhalb der Schneegrenze bewegen (*Wettervorhersage, SF Gebirgskundig*).

☞ **Dauer der Reise:** Von Festum kann man die äußersten Ausläufer des Ehernen Schwerts in zwei bis drei Wochen erreichen. Der Aufstieg in das eigentliche Bergmassiv dauert mehrere Wochen. Im besten Fall muss man wohl je einen Monat für den Auf- und Abstieg einplanen (*Geographie*).

☞ **Transport:** Da man im ewigen Eis weder Nahrung noch Brennstoff findet, muss man alles selbst mitbringen. Wegen der Länge der Reise empfiehlt sich eine möglichst leicht transportable Ausrüstung und das Anheuern von Trägern. (*Wildnisleben, SF Gebirgskundig*).

☞ **Kälte- und Lichtschutz:** Um längere Zeit in eisigen Temperaturen überleben zu können, ist spezielle Ausrüstung erforderlich. Gewöhnliche warme Kleidung verzögert nur das Erfrieren. Der strahlend weiße Schnee greift außerdem die Augen an, und man läuft Gefahr, zu erblinden (*Wildnisleben, SF Eiskundig*).

Falls Ihre Gruppe ohne adäquate Vorbereitungen aufbrechen möchte, lassen Sie Proben auf die angeführten Talente würfeln und skizzieren Sie bei Gelingen die wichtigsten Herausforderungen. Dracodan kann als Ihr Sprachrohr dienen, indem er Themen anspricht, die sonst vergessen würden. Falls Ihre Helden nicht über recht hohe Werte in den notwendigen Talenten verfügen beziehungsweise die entsprechenden Geländekunden nicht vorhanden sind, wird ihnen beim Nachdenken über die Reise auch klar, dass sie kundige Führer benötigen. Optimalerweise sollten zumindest zwei Mitglieder der Expedition *gebirgskundig* und *eiskundig* sein (wobei es nicht notwendig ist, dass jemand gleichzeitig über beide SF verfügt; es können auch insgesamt vier Helden oder Führer die Kenntnisse zusammenbringen). Die Talente *Klettern* und *Wildnisleben* sollten ebenfalls mindestens je zweimal mit Werten von 12 oder höher vorhanden sein.

DIE SUCHE NACH GELD

Es ist absehbar, dass dieses Unternehmen nicht nur die Gruppe, sondern auch ihre Geldbeutel aufs Äußerste fordern wird. Allerdings haben die Helden vor, an einen kaum erforschten Ort zu reisen, um den sich zahlreiche Legenden ranken. Es liegt daher nahe, nach einem Geldgeber zu suchen, der die Expedition finanziell unterstützt und im Gegenzug von unterwegs gemachten Entdeckungen profitiert. Für Gruppen, die nicht mit großen Reichtümern gesegnet sind, stellt dies ohnehin die einzige Möglichkeit dar, an das benötigte Kapital

zu kommen (einer ersten groben Schätzung zufolge ein dreistelliger Dukatenbetrag). Aber auch falls die Helden über viel Geld verfügen, mag es für sie attraktiver sein, sich jemanden zu suchen, der einen Teil der Kosten übernimmt, anstatt ihre Ersparnisse für die Sache zu opfern. Auch hier kann Dracodan einen Anstoß in die richtige Richtung geben.

Jeder potenzielle Geldgeber hat eigene Interessen und verlangt für seine Hilfe eine Gegenleistung. Die Informationskästen am Beginn jeder Beschreibung geben Ihnen einen raschen Überblick über die wichtigsten Fakten: *Kontaktpersonen* sind die Leute, bei denen die Helden nach dem ersten Kontakt mit Sekretären und ähnlichen Vorposten landen, wenn sie ihr Anliegen glaubwürdig und beharrlich vortragen. *Hauptinteressen* kennzeichnen Themen, mit denen man am ehesten Gehör findet, während der *Auftrag* die Gegenleistung ist, die sich dieser Geldgeber erwartet.

Auch unterscheiden sich die verschiedenen Gruppen hinsichtlich der *besonderen Ausrüstung*, die sie beisteuern können. Beachten Sie, dass manche der angeführten Interessengruppen untereinander *verfeindet* sind. Wenn die Helden dies nicht berücksichtigen und versuchen, mit rivalisierenden Parteien parallel Verhandlungen zu führen, um sich die besten Teile jedes Angebots herauszupicken, können sie rasch zwischen den Stühlen sitzen. Auf der anderen Seite kann ein geschickter Verhandler solche Rivalitäten natürlich auch zu seinem Vorteil nutzen. Für die tatsächliche materielle Unterstützung der Gruppe ist die *Finanzkraft* entscheidend. Sie beziffert nicht das Gesamtvermögen der Organisation, sondern gibt an, wie viel Geld sie für die Expedition ausgeben würde. Der genannte Bereich bietet Ihnen eine Orientierungshilfe. Wie viele Ausrüstungspunkte (siehe dazu *Einkäufe* auf Seite 31) die Helden tatsächlich erhalten, hängt von ihrem Verhandlungsgeschick ab. *Feilschen*-Proben helfen hier ebenso wie besondere Zusagen hinsichtlich des Auftrags, den die Gruppe für den Geldgeber übernimmt.

DIE HALLE DES QUECKSILBERS

Kontaktpersonen: Jaunava Dagoneff (Akademieleiterin), Pjatril Surjeloffo (Leiter der Zinnober-Laboratorien)

Hauptinteressen: überraschenderweise nicht Drakologie, sondern elementare Phänomene und alchemistische Rohstoffe (v.a. magische Metalle)

Auftrag: Suche nach Mindorium-Fundstätten und eventuellen Eternium-Vorkommen

Besondere Ausrüstung: Alchemistische Brennpaste (kompakter Brennstoff)

Feinde: Die Laboratorien der Akademie stehen in scharfer Konkurrenz zu den Alchimisten des Roten Salamanders.

Finanzkraft: hinlänglich (13–18 Ausrüstungspunkte)

An der Festumer Magierakademie, der Rakorium lange als Spektabilität vorstand, wird die Gruppe erstaunlich kühl empfangen. Je stärker sich die Helden auf Rakorium und Hilbert berufen, desto skeptischer fällt die Reaktion aus, denn Rakoriums Nachfolgerin Jaunava Dagoneff versucht sich von 'verschrobenen saurologischen Sperenzchen' zu lösen und praxisnahe Forschung zu betreiben. Das Interesse der Halle des Quecksilbers gilt derzeit vor allem der Elementarmagie und – seit die Zinnober-Laboratorien 1011 BF wiedereröffnet wurden – der Alchimie.

Das Anliegen, Fuldigor aufzusuchen, um Erkenntnisse über Drachen zu erlangen, bringt der Gruppe hier also nur eine

höfliche, aber bestimmte Absage. Angebote, die elementaren Phänomene des Ehernen Schwertes zu katalogisieren, stoßen schon auf größeres Interesse. Das Hauptanliegen, das die Akademie (auf Betreiben des Alchimisten Pjatrik Surjeloffo) verfolgt, ist jedoch die Suche nach magischen Metallen. Da die Aktivitäten der Zinnober-Laboratorien in direkter Konkurrenz zum Bund des Roten Salamanders stehen, sollten die Helden hier tunlichst nicht über parallele Verhandlungen mit dem Alchimistenbund sprechen.

Wird die Gruppe mit den Magiern einig, lautet der Auftrag, unterwegs die Augen nach Anzeichen für Mindorium-Vorkommen offen zu halten und potenzielle Fundstätten zu katalogisieren. Örtliche Gefahren und Hindernisse für den Abbau sind zu erforschen. Da das Eherne Schwert der Sage nach angeblich von Ingerimm geschmiedet wurde, besteht außerdem die schwache Hoffnung, den ersten aventurischen Fundort des legendären Metalls Eternium zu entdecken.

Neben klingender Münze bieten die Zinnober-Laboratorien den Helden einen Tiegel mit alchimistischer Brennpaste, ein Ergebnis von Versuchen, das im Süden bekannte Ewige Öl (SRD 102) zu replizieren. Die milchig-rötliche, zähe Substanz brennt mit heißer Flamme und verbraucht sich nur sehr langsam. Obwohl man von der jahrzehntelangen Brenndauer des Ewigen Öls noch weit entfernt ist, reicht der Inhalt des Tiegels aus, eine Flamme von der Größe und Wärme eines kleinen Lagerfeuers mehrere Wochen lang zu speisen, so dass das Brennstoffproblem der Expedition damit gelöst ist.

DER ROTE SALAMANDER

Kontaktpersonen: Elwin Trebkoff (Meister der Niederlassung), *Permine von Niedermoor* (Leiterin der Handelsaktivitäten)

Hauptinteressen: exotische Rohstoffe und Zutaten, Erkenntnisse über Drachen (v.a. Anatomie)

Auftrag: Beschaffen von Atan-Rinde, Informationen über Verbreitung der Atan-Kiefer.

Besondere Ausrüstung: Nahrungskonzentrat aus Yagan-Nüssen (leichter, haltbarer Proviant)

Feinde: Die alchimistischen Aktivitäten der Halle des Quecksilbers werden als Eindringen in den ureigensten Bereich des Salamanders betrachtet.

Finanzkraft: hinlänglich (14–19 Ausrüstungspunkte)

Die Festumer Niederlassung des Roten Salamanders, ein aus rotem Marmor mit Einschlüssen versteinerter Feuersalamander errichtetes Haus im Gelehrtenviertel Hesindendorf, ist eine der ersten Adressen im Bereich der alchimistischen Künste. Da man stets danach trachtet, das Wissen des Bundes zu mehren und neue Bezugsquellen für exotische Materialien zu erschließen, ist es nicht schwer, hier vorgelassen zu werden.

Während die Alchimisten sich für Drachen eher vom anatomischen Standpunkt her interessieren (die Verwertbarkeit diverser Körpersäfte und -teile ist ein Forschungsschwerpunkt), weckt die Aussicht auf die mögliche Entdeckung neuer und seltener Substanzen in den Höhen des Ehernen Schwerts hier deutliches Interesse. Elwin Trebkoff, der örtliche Bundmeister, brennt auf die Gelegenheit, einen Vorsprung gegenüber den Zinnober-Laboratorien zu erlangen, während Permine von Niedermoor, die den Handel mit alchimistischen Substanzen leitet, vor allem an verlässlichen Quellen für Atan-Kiefernrinde (ZBA 228) interessiert ist. Eine Kooperation der Gruppe mit

den Zinnober-Laboratorien der Halle des Quecksilbers sollte vor den Alchimisten tunlichst geheim gehalten werden.

Der hiesige Auftrag besteht darin, eine ordentliche Menge (zumindest 30 Stein) Atan-Rinde zu beschaffen, vor allem aber detaillierte Erkenntnisse über die seltene Kiefer und ihre Verbreitung zu erlangen. Darüber hinaus bietet Permine an, andere gefundene Substanzen – unter anderem Drachenteile – zu einem guten Preis anzukaufen, sofern sie das Vorkaufsrecht erhält. Als besondere Ausrüstung kann der Rote Salamander sein neu entwickeltes 'Pfefferbrot' anbieten. Diese talergroßen, unangenehm scharfen und staubtrockenen Kekse bestehen zum Großteil aus Yagan-Nüssen (ZBA 274). Der Verzehr von drei Keksen sättigt einen Menschen einen Tag lang, auch wenn zum Herunterwürgen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +2 erforderlich ist (immerhin mildert die alchimistische Behandlung und das Hinzufügen von Honig die Schärfe der Yagan-Nuss soweit, dass eine gescheiterte Probe am nächsten Tag wiederholt werden kann). Das Pfefferbrot ist ein Jahr lang haltbar und stellt einen optimalen Notproviant dar.

FREIBUND UND NORDLANDBANK

Kontaktpersonen: Radulja Swerenski (Bundmeisterin des Freibundes), Milota Tsirkevist (Leiterin der Nordlandbank)

Hauptinteressen: neue Handelsrouten, exotische Waren, Stoorrebrandt als Unterstützer von Expeditionen ausstechen

Auftrag: Suche nach einem Pass ins Riesland; beanspruchen 30–50 % aller gefundenen Wertsachen.

Besondere Ausrüstung: tragbare Handwärmer (FF-Abzüge entfallen)

Feinde: Schon die Erwähnung des Namen Stoorrebrandt lässt hier Türen zufallen.

Finanzkraft: anscheinlich (16–22 Ausrüstungspunkte)

1031 BF gründeten einige bedeutende Handelshäuser des Bornlandes den 'Freien Bund der Kaufleute und Händler zur Förderung des Handels und merkantiler Beziehungen', kurz 'Freibund' genannt. Dieser soll die Lücke füllen, die die Verlagerung des Hauptsitzes des Hauses Stoorrebrandt nach Gareth hinterlassen hat und dient außerdem als Plattform zur Durchsetzung der Interessen seiner Mitglieder. Die Nordlandbank ist heute mit dem Freibund eng verbunden – beide stehen in starker Konkurrenz zum ehemaligen 'Platzhirsch' Stoorrebrandt. Es dauert einige Zeit, durch das Gewirr von Sekretären und Schreibern zu dringen, aber schließlich findet die Gruppe Gehör. Der junge Bund ist erpicht darauf, seinen Einfluss auszudehnen, und insgeheim träumt Bundmeisterin Radulja Swerenski davon, eine Handelsroute ins Riesland zu entdecken und so eine Monopolstellung zu erlangen, gegen die Stoorrebrandts Safranmonopol wie ein Gemischtwarenladen aussehen würde. Auch der Wunsch, den Konkurrenten mit seiner langen Tradition von Expeditionen in ferne Länder auszustechen, spielt hier mit. Wenn der Freibund erfährt, dass die Gruppe parallel mit Stoorrebrandt in Kontakt steht, kann das zum Abbruch der Verhandlungen führen.

Die Kaufleute fordern einen Anteil (beginnend mit 50 %, lässt sich mittels *Überreden* (*Feilschen*) auf minimal 30 % herunter handeln) an allen Wertgegenständen, die im Zuge der Expedition entdeckt werden, ob es sich nun um Relikte, Bodenschätze, Tiere oder Pflanzen handelt. Außerdem gilt ihr Interesse der Suche nach einem gangbaren Pass über das Gebirge. Zu bieten haben die Händler vor allem tiefe Taschen, auch wenn sie

um jeden Dukaten feilschen. Außerdem konnte man vor einiger Zeit von Stoorrebrandts Zeughaus günstig einen Restposten Handwärmer erstehen. Dabei handelt es sich um fingerlange Metallröhrchen, in denen man speziell behandelte Kohlestücke verglimmen lässt. Die Röhrchen werden in einer Filzhülle aufbewahrt, die sich durch die glosende Kohle erwärmt und es so erlaubt, klamme Finger bequem aufzuwärmen. Stoorrebrandt hatte die Handwärmer in großer Menge eingelagert, als der Alchimist *Tyros Prahe* vor gut dreißig Jahren immer wieder Expeditionen auf die Suche nach dem legendären Polardiamanten schickte; der Absatz blieb aber deutlich hinter den Erwartungen zurück. Ein mit einem solchen Handwärmer ausgerüsteter Held kann selbst in größter Kälte seine Handschuhe kurz ausziehen, um Tätigkeiten auszuführen, die geschickte Finger erfordern. FF-Abzüge durch Handschuhe oder Kälte entfallen daher.

HAUS STÖORREBRANDT

Kontaktperson: Arvid Stoorrebrandt (Leiter des Festumer Kontors)

Hauptinteressen: Anknüpfen an alte Traditionen, Freundschaft zu Rakorium

Auftrag: Kartographieren der Reiseroute, Verzeichnen aller interessanten Entdeckungen

Besondere Ausrüstung: Karte der Gegend um die Riesenstraße (verkürzt die Reisedauer)

Feinde: Konkurrent des Freibundes, aber pragmatisch genug, sich nicht von persönlichen Befindlichkeiten beeinflussen zu lassen.

Finanzkraft: ansehnlich (15–19 Ausrüstungspunkte)

In der Glanzzeit des Handelshauses war Stoorrebrandt dafür bekannt, dass er oft Expeditionen unterstützte. Schon vor Jahrzehnten stattete *Stover Stoorrebrandt* Rakorium mit den Mitteln aus, die es ihm gestatteten, seine Studien im Süden durchzuführen. Heute ist der Stern des mächtigen Handelshauses gerade in Festum im Sinken begriffen: Das Hauptkontor wurde nach Gareth verlegt, und der Freibund setzt dem alteingesessenen Haus stärker zu, als man es sich eingestehen will. Die aktuelle Geschäftslage macht es für Arvid Stoorrebrandt, einen Großneffen des legendären Stover, schwierig, sich mit dem Anliegen der Helden zu beschäftigen. Auf der anderen

Seite trauert er der guten, alten Zeit nach, und so kann man bei ihm durchaus Gehör finden. Arvid reagiert besonders positiv auf den Namen Rakorium: Als er noch ein Kind war, ging der Magier bei Arvids Großonkel ein und aus, und der Händler erinnert sich gut an den beeindruckenden Zauberer, der ihm hier und da von Reisen in ferne Länder erzählte. Trotz der scharfen Konkurrenz, der sich Arvid durch das Bündnis ausgesetzt sieht, ist er pragmatisch genug, dass er es nicht als persönliche Beleidigung auffasst, wenn die Helden auch mit dem Freibund verhandeln. Er warnt jedoch, dass die Kaufleute des Bundes das möglicherweise anders sehen.

Da Arvid an die Tradition der Stoorrebrandt-Expeditionen anknüpfen möchte, gibt er sich damit zufrieden, dass die Gruppe ihre Reiseroute und alle interessanten Entdeckungen ausführlich dokumentiert. Eine Karte eines Teils des Ehernen Schwertes wäre bereits eine Errungenschaft, und günstige Gelegenheiten kommen für einen Stoorrebrandt aus dem, was man findet, nicht aus dem, was man im Voraus fordert. Auf der anderen Seite sind die Mittel des Kontors inzwischen begrenzt. Arvid kann eine alte Karte beisteuern, die ein paar der Gipfel des Ehernen Schwertes zeigt – und interessanterweise ist eine Art Weg oder Straße durch das Gebirge eingezeichnet. Folgen die Helden der Karte, entdecken sie die Überreste der Riesenstraße schneller, siehe **Die Riesenstraße** ab Seite 64).

Sollten die Helden Arvid Stoorrebrandt bereits im Abenteuer **Jenseits des Lichts** beigestanden haben, wirkt sich dies nun zu ihren Gunsten aus.

DIE FESTUMER DRACONITER

Kontaktperson: Wulfhelm Tannhauser (Erzabt)

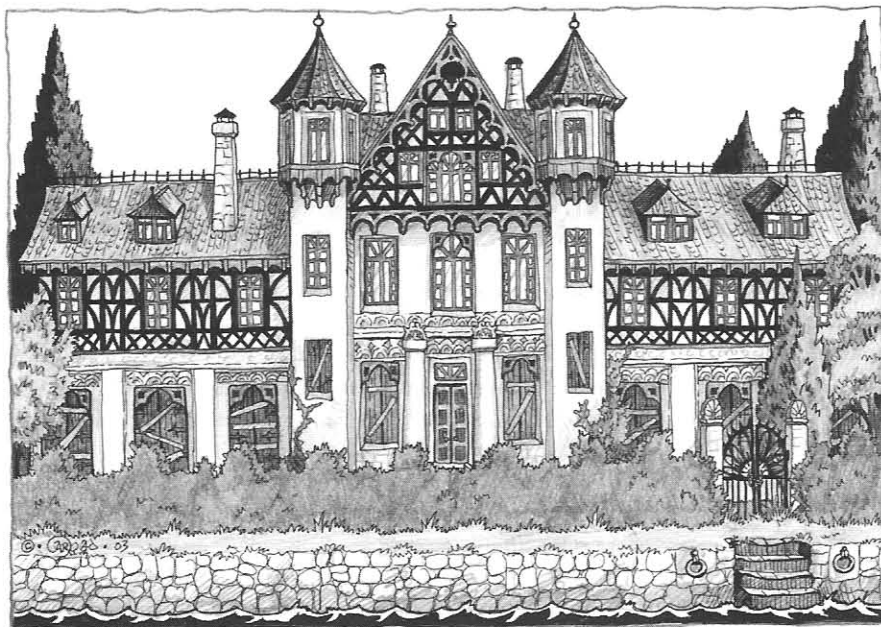
Hauptinteressen: Gespräch mit Fuldigor, Reise als Pilgerfahrt, Erkenntnisse über Drachen

Auftrag: Bericht über alles Erlebte, vor allem über die Begegnung mit Fuldigor

Besondere Ausrüstung: Hilfe bei der Recherche, Informationen (Quelle 5)

Feinde: Jegliche Vermischung der heiligen Suche nach dem Alten Drachen mit kommerziellen Interessen wird abgelehnt.

Finanzkraft: hinlänglich (13–18 Ausrüstungspunkte)



Der Draconiter-Erzhort des Nordens, ordensintern *Telki Elutarkis* genannt, befindet sich in einem schmucken, mit grüngoldenen Schnitzereien verzierten Gebäude in der Neustadt. Das Ordenshaus beherbergt eine bedeutsame Schriftensammlung, die auch als nützliche Informationsquelle fungieren kann (siehe **Bibliotheken** auf Seite 33).

Die Draconiter sind die Gruppe, die das größte Interesse an der eigentlichen Mission der Helden hat. Zwar ist auch die Erforschung des Ehernen Schwerts ein löbliches Ansinnen, aber die ungeteilte Aufmerksamkeit des Ordens erfahren die Helden erst, wenn sie Fuldigor erwähnen. Für Erzabt Wulfhelm Tannhauser stellt der Versuch, zum 'Statthalter der Allweisen' vorzudrin-

gen, eine heilige Queste dar. Auch an der Birscha-Rolle zeigt man sich überaus interessiert. Aufgrund des wallfahrtartigen Charakters, den die Expedition für die Draconiter hat, reagiert man äußerst empfindlich auf Ideen, 'wenn man schon mal in der Gegend ist' auch gleich nach Handelsgütern oder dergleichen Ausschau zu halten. Wer eine solche Reise um des Goldes Willen unternimmt, kann in den Augen der Göttin keinen Gefallen finden.

Die Mission einer Gruppe, die mit der Unterstützung der Draconiter reist, besteht darin, alles getreulich niederzuschreiben, was auf der Reise geschieht. Der Bericht – der natürlich das Gespräch mit dem Alten Drachen in allen Details zu enthalten hat – sollte ungeahnte Erkenntnisse über das Wesen Fuldigors und des Drachengeschlechts erbringen. Als Gegenleistung bietet man neben finanzieller Hilfe auch alle Informationen, die den Dienern Hesindes zur Verfügung stehen: Die Helden erhalten innerhalb von drei Tagen alle auf **Seite 33** unter 'Hesinde-Tempel' und 'Draconiter' angeführten Quellen, und zusätzlich **Quelle 5** aus den geheimen Archiven.

EIN MANN MIT VIELEN TALENTEN

Jeder Geldgeber will natürlich sicherstellen, dass sich die Helden im Ehernen Schwert tatsächlich mit seinem speziellen Anliegen beschäftigen. Daher besteht jede der genannten Parteien darauf, einen Vertrauensmann mit auf die Reise zu schicken, wobei als offizieller Grund die Unterstützung der Helden bei ihrer Mission angegeben wird. Um nicht für jede Partei eine Meisterfigur vorzuschlagen, von denen dann der Großteil nicht gebraucht wird, ist dieser Beobachter in jedem Fall der gebürtige Festumer *Brinleff Heerhauser*, der im **Anhang III** genauer beschrieben ist. Je nachdem, wer die Expedition der Helden finanziert, handelt es sich bei Brinleff um

- einen Prospektor der Halle des Quecksilbers (*Gesteinskunde* 12),
- einen Botaniker des Roten Salamanders (*Pflanzenkunde* 12),
- einen Buchhalter der Nordlandbank (*Schätzen* 12),
- einen Kartographen des Hauses Stoerrebrandt (*Kartographie* 12) oder
- einen Chronisten der Draconiter (*Götter/Kulte* 12).

Bringen Sie Brinleff erst in die Verhandlungen ein, wenn die Gruppe sich für einen Geldgeber entschieden hat. Gelingt es der Gruppe, mehrere Unterstützer zu gewinnen, sollte der junge Mann die Interessen des größten Geldgebers vertreten und die Rolle einnehmen, die den Helden zur Erfüllung ihrer Aufträge am meisten fehlt. Sie können Ihre Spieler auch überraschen und Brinleff erst beim Abmarsch der Expedition – natürlich mit einem Beglaubigungsschreiben seines Arbeitgebers ausgestattet – auftauchen lassen.

Wenn die Helden die Unterstützung mehrerer Parteien bekommen und es Ihnen angemessen erscheint, kann auch ein weiterer Beobachter an der Reise teilnehmen. Im weiteren Verlauf gehen wir jedoch davon aus, dass dies nicht der Fall ist.

WEITERE KANDIDATEN

Falls Ihre Gruppe andere Organisationen oder Personen ansprechen möchte, orientieren Sie sich an den Angaben der dargestellten Geldgeber und verwenden Sie die Elemente, die am besten passen.

• **Adelsmarschall Ugo von Eschenfurt** hat alle Hände voll zu tun und bringt kein besonderes Interesse für eine solche Unternehmung auf. Um überhaupt vorgelassen zu werden, sind besondere Beziehungen erforderlich (etwa ein bornländischer Adliger in der Gruppe). Ugo kann Kontakte zu einem der oben

genannten Geldgeber herstellen und dort durch seine Empfehlung Türen öffnen.

• **Die Kirche der Hesinde** hätte am Gespräch mit Fuldigor großes Interesse. Leider befindet sich der Festumer Tempel nach dem Tod der Erzwissensbewahrerin *Iltscha Krasnakoff* in einem Machtkampf zwischen den verschiedenen Strömungen der Kirche. Bislang konnte sich kein Nachfolger etablieren, so dass die Gruppe kaum einen Ansprechpartner für ihr Anliegen findet: In der gegenwärtigen Situation will niemand eine derart folgenschwere Entscheidung treffen. Ein Spielergeweihter mit politischem Geschick kann hier möglicherweise trotzdem etwas erreichen.

• **Andere Zwölfgöttliche Kirchen** lassen sich bei guten Kontakten und Argumenten der Gruppe vielleicht überreden, einen Beitrag zu den Kosten der Expedition zu leisten (+1–3 Ausrüstungspunkte).

EINKÄUFE

Um nicht ausspielen zu müssen, wie Ihre Helden um jeden Dukaten streiten und um Ihren Spielern und Ihnen das stundenlange Wälzen von Ausrüstungstabellen zu ersparen, erfolgt die Ausstattung der Expedition nicht Stück für Stück. Das sollte auch den Buchhaltungsaufwand am Spieltisch verringern ("Aber wenn wir vier Hartwürste einsparen, könnten wir noch eine zusätzliche Kuscheldecke mitnehmen ...").

Die Geldgeber stellen finanzielle Mittel zur Verfügung, die in *Ausrüstungspunkten* gemessen werden. Die Punkte stehen großteils für tatsächliche Geldmittel, können aber auch gestellte Ausrüstung oder verbilligte Einkaufsmöglichkeiten darstellen – für die spieltechnische Umsetzung macht das keinen Unterschied. Wenn die Gruppe eigenes Geld beisteuert, können Sie für je 100–150 Dukaten den Zukauf eines Ausrüstungspunktes gestatten. Verfügen die Helden bereits über einen Teil der erforderlichen Ausrüstung, sparen sie in dieser Kategorie Punkte nach Ihrem Ermessen. Auch Yppolita kann einen kleinen Beitrag zur Finanzierung der Reise leisten (siehe **Seite 34**).

Um sich auszurüsten, verteilt die Gruppe die Ausrüstungspunkte auf verschiedene Bereiche und erlangt so in jeder Kategorie eine Ausrüstungsstufe, die von *unzureichend* über *angemessen* bis zu *gediegen* reicht. Der Expeditionsbogen in **Anhang IV** stellt die Kategorien und Stufen dar. Eine Stufe wird erreicht, indem man so viele Ausrüstungspunkte ausgibt, wie Kreise auf dem Bogen vermerkt sind (Beispiel: um *gediegene* Transporttiere zu erhalten, sind insgesamt sieben Punkte nötig – vier für die unteren Stufen und weitere drei für *gediegen*). Eine Stufe, die keine Kreise aufweist (*unzureichend* bei *Ausrüstung* beziehungsweise *Brennstoff*) kostet nichts – die Helden improvisieren dann in diesem Bereich mit einfachsten Mitteln.

Aus den so erreichten Ausrüstungsstufen ergeben sich unterschiedliche spieltechnische Auswirkungen, die bei jeder Stufe im *Kursivdruck* angeführt sind. Alle Effekte (zum Beispiel Talentboni und -abzüge) werden zusammengerechnet. Auf dem Expeditionsbogen können die Auswirkungen der Stufe notiert werden. Die Kategorien und ihre Stufen sind:

VERPFLEGUNG

Unzureichend: Einfacher, halbwegs haltbarer Proviant, dazu ein paar eiserne Rationen. Um Tragekapazität zu sparen, wird die Menge knapp kalkuliert. Die Gruppe muss unterwegs Nahrung finden, da ab dem zwanzigsten Tag (von Notmark

aus gerechnet) die Vorräte zur Neige gehen. Spätestens auf dem Rückmarsch müssen die Helden fürchten, zu verhungern. *Wildnisleben-Proben zum Lagern +2. Ab dem zwanzigsten Reisetag beginnender Hunger (WdS 147), wenn unterwegs kein Proviant aufgetrieben wird.*

Angemessen: Ordentlicher Dauerproviant, dazu energiereiche, platzsparende Lebensmittel wie Nüsse und Honig. Genügend Salz und sogar ein paar Würzkräuter. Auf dem Rückweg wird man den Gürtel etwas enger schnallen müssen, aber wenn keine Vorräte verderben, sollte die Menge ausreichen. *Keine Modifikationen.*

Gediegen: Nach nivesischen Rezepten konservierte Dauernahrung, darunter genügend speziell behandeltes Trockenfleisch. Ein paar Leckereien zur Motivationssteigerung. Der Proviant verdirbt nicht und ist leicht genug, um die Gruppe nicht allzu stark zu belasten. *Wildnisleben-Proben zum Lagern -1. Abzüge auf Regeneration sind um einen Punkt geringer.*

WETTERSCHUTZ

Unzureichend: Wärme Kleidung, festes Schuhwerk, Zelte und Decken. Etwas Reservekleidung. Für eine gewöhnliche Klettertour oder eine Überlandreise im Winter gerade ausreichend, für die Besteigung des Ehernen Schwerts selbstmörderisch. *Kälteschutz 6, Reservekleidung Kälteschutz 4.*

Angemessen: Wollenes Unterzeug, pelzgefütterte Kleidung, Handschuhe, gutes Schuhwerk. Zelte aus dichtem Leinen, Schlafsäcke, Felle und Reservedecken. Ein kompletter Satz Reservekleidung für jeden. *Kälteschutz 9, Reservekleidung Kälteschutz 7.*

Gediegen: Nivesische Anauraks (pelzgefütterte Hose und Hemd mit Kapuze, wird mit wollenem Unterzeug getragen), Pelzfäustlinge, fellgefütterte Stiefel. Holzbrettchen mit schmalen Sichtschlitzen, um die Augen vor grellem Licht zu schützen. Zelte aus dichtem Leinen, dazu Planen, pelzgefütterte Schlafsäcke, Felle und Reservedecken. Für jeden ein Satz Reservekleidung, die an sich schon als 'angemessen' durchginge. *Kälteschutz 12, Reservekleidung Kälteschutz 9. Keine Gefahr der Schneeblindheit.*

AUSRÜSTUNG

Unzureichend: Die typische Ausrüstung einer reisenden Heldengruppe: Ein paar Seile und Kletterhaken, wenig Kochgeschirr, Fackeln, Zunderbüchse und dergleichen. *Klettern-Proben +2, Wildnisleben-Proben zum Lagern +4.*

Angemessen: Komplette Ausrüstung für eine Tour durch das Hochgebirge: Ein bis zwei Seile pro Person plus Reserve, Kletterhaken, Ringe und Ösen, Blechtopf mit Deckel zum Schneeschmelzen, Öllampen, Schneeschuhe und so weiter. *Keine Modifikationen.*

Gediegen: Wie unter 'angemessen', aber das Beste, was man für Geld kaufen kann: Geflochtene, extra reißfeste Lederseile, Kletterhaken aus gehärtetem Zwergenstahl, Pfanne mit einklappbarem Stiel, Blendlaternen mit Schutzgitter, damit das Glas nicht bricht. *Klettern-Proben -3, Wildnisleben-Proben zum Lagern -3.*

TRAGTIERE

Unzureichend: Ein paar Maultiere, gerade genug, um den Großteil der Ausrüstung zu tragen. Die Helden schleppen selbst soviel sie können. *Tierkunde-, Abrichten- und Reiten-Proben +3. Anfallende Erschöpfung immer um einen Punkt erhöht.*

Angemessen: Ausdauernde Gebirgssponys. Die Vorräte und die sperrige Ausrüstung können auf die Tiere verteilt werden. *Keine Modifikationen.*

Gediegen: Wie unter 'angemessen', aber die Tiere sind gebirgs- erfahren und widrige Wetterbedingungen gewohnt. *Tierkunde-, Abrichten- und Reiten-Proben -3. Anfallende Erschöpfung immer um einen Punkt vermindert.*

TRÄGER/TIERFÜHRER

Die angegebenen Kosten gelten für Leute, die in Festum angeheuert werden. Suchen die Helden ihr Personal in Notmark, sparen sie je einen Punkt für die Kategorien *angemessen* und *gediegen*. Die Träger und Tierführer sind keine echten ortskundigen Bergführer für das Eherne Schwert. Solche sind in Festum nicht zu bekommen, und die Helden werden sich in Notmark nach geeigneten Führern umsehen müssen. Die *Loyalität* gibt die Zuverlässigkeit der Leute an: Bei drohender Gefahr oder besonderen Strapazen zeigt eine Probe auf diesen Wert, ob die Träger ihren Aufgaben nachkommen oder ob es Widerworte oder sonstige Schwierigkeiten gibt.

Unzureichend: Ein paar zwielichtige Gestalten, die froh sind, eine Zeit lang unterwegs zu sein und dafür Geld zu bekommen. Wenn es brenzlig wird, besteht die Gefahr, dass sie sich rasch aus dem Staub machen. *Eigenschaftswerte 10-12, Talentwerte: Wildnisleben 5, Abrichten 5, Klettern 5. Loyalität 8.*

Angemessen: Zuverlässige und meist nüchterne Männer und Frauen, von denen keiner von der Obrigkeit gesucht wird. Nicht zum Helden geboren, aber bereit, ihre Arbeit ordentlich zu tun. *Eigenschaftswerte 11-14, Talentwerte: Wildnisleben 7, Abrichten 7, Klettern 7, Wettervorhersage 5. Loyalität 11.*

Gediegen: Ausdauernde und zähe Leute aus den Bergen. Ein paar von ihnen kennen die Ausläufer des Ehernen Schwerts. Sie nehmen ihre Aufgabe ernst, und die zugesagte Extraprämie lässt sie mancher Gefahr entschlossen ins Auge blicken. *Eigenschaftswerte 12-15, Talentwerte: Wildnisleben 7, Abrichten 7, Klettern 9, Wettervorhersage 7. Passende Geländekunde (Eis oder Gebirge). Loyalität 14.*

HEILMITTEL

Unzureichend: Saubere Tücher, ein scharfes Messer, ein wenig Salbe und viel Göttervertrauen. Hoffentlich wird niemand verletzt oder krank. *Keine Modifikationen.*

Angemessen: Komplette Ausrüstung eines Feldschers, Verbandszeug, Salbengrundlage, stärkende Kräutermischungen, Salbe gegen Erfrierungen. Für jeden Reisteilnehmer zwei Portionen Wirselsalbe (ZBA 274), ein Fläschchen Einbeeren-trank (10+1W3 LeP, ZBA 271), drei Portionen Olginwurz (ZBA 257). *Heilkunde Wunden und Heilkunde Krankheiten-Proben -2.*

Gediegen: Wie unter 'angemessen' (inklusive Kräuter), alles in bester Qualität, dazu eine Auswahl von Salben, Tees und Stärkungsmitteln, ein alchemistisches Gegengift (beendet die Wirkung von Giften bis Stufe 12) sowie für jeden Teilnehmer einen magischen Heiltrank (3W6 LeP). *Heilkunde Wunden und Heilkunde Krankheiten-Proben -3, Regeneration um einen Punkt pro Nacht erhöht.*

BRENNSTOFF

Unzureichend: Klaubholz, Reisig und alles, was sich unterwegs findet. Oberhalb der Eisgrenze wird es täglich schwieriger, ein Feuer anzufachen, um Schnee zu schmelzen und Trinkwasser zu gewinnen. An Tee ist nur selten zu denken. *Wildnisleben-Proben zum Lagern +2, Regeneration um einen Punkt vermindert. Ab dem fünfzehnten Reisetag Wassermangel (WdS 147).*

Angemessen: Trockenes, abgelagertes Brennholz in handlichen Scheiten, dazu Zunder. Ordentliche Verpackung in Wachspapier. Solange Vegetation da ist, sollte man diese verheizen, und so den Großteil der restlichen Reise mit dem Brennstoff auskommen. *Keine Modifikationen.*

Gediegen: Wie unter 'angemessen', aber besonders harzige Holzarten als Zunder und hartes, lang brennendes Feuerholz. Etwas Zwergenkohle, um im Notfall die ganze Nacht über ein besonders warmes Feuer zu erhalten. Ein kleiner metallener Kocher und genug Öl, um bei jeder längeren Rast Tee machen zu können. *Wildnisleben-Proben zum Lagern –2. Anfallende Er-schöpfung immer um einen Punkt vermindert.*

Wie man sieht, ist es nicht ratsam, mit *unzureichenden* Mitteln aufzubrechen. Diese Stufe erfordert immer spezielle Maßnahmen der Gruppe, um die Mängel auszugleichen. Gelingen die nicht, wird die Expedition zu einem lebensgefährlichen Unterfangen. Sie können während der Planungsphase *Wildnisleben*-Proben gestatten und bei Gelingen eine Warnung aussprechen. Beachten Sie außerdem, dass Ihre Helden möglicherweise von ihrem Geldgeber mit besonderer Ausrüstung ausgestattet wurden: Das Pfefferbrot des Roten Salamanders hebt die Kategorie Verpflegung um einen Punkt, während die Brennpaste der Halle des Quecksilbers automatisch und ohne weitere Kosten *gediegenen* Brennstoff für die Gruppe liefert.

RECHERCHEN IN FESTUM

BIBLIOTHEKEN

Auf der Suche nach Informationen über das Eherne Schwert bieten sich die Stätten der Gelehrsamkeit an, von denen es in der Metropole am Born einige gibt. Besonders viel Erfolg versprechen:

Die Bibliothek der *Halle des Quecksilbers* steht Mitgliedern der Grauen Gilde uneingeschränkt zur Verfügung, während andere Ratsuchende ein Empfehlungsschreiben benötigen (nach dem Kontakt der Helden mit Yppolita kann Magister Feyamun ein solches Schreiben ausstellen). Die Suche in den umfangreichen Bücherbeständen dauert vier Tage. Wenn die Akademie als Geldgeber der Expedition auftritt, unterstützt man die Gruppe auch bei der Informationssuche (Suchzeit auf zwei Tage halbiert, außerdem ist dann natürlich keine Empfehlung nötig). Hier können die **Quellen 4 und 6 (Anhang I, Seite 82 und 83)** gefunden werden.

Die Schriften des *Hesinde-Tempels* stehen unter Aufsicht eines Geweihten zur Verfügung. Lassen die Helden durchblicken, dass sie Fuldigor aufsuchen wollen, ist die Reaktion zwiespältig: Manche Geweihte halten das Unterfangen für vermessen, anderen ist anzusehen, dass sie am liebsten selbst mitgehen würden. Man versucht jedenfalls, herauszufinden, in welcher Angelegenheit die Helden den Rat des Drachen suchen. In den Aufzeichnungen des Tempels lassen sich die **Quellen 7, 9 und 11** auftreiben.

Der *Erzhort der Draconiter* verfügt über eine Schriftensammlung sowie mit Erzabt Tannhauser über einen Experten für Alte Sprachen. Da die Draconiter, im Gegensatz zu den Festumer Hesinde-Geweihten, derzeit nicht vornehmlich mit sich selbst beschäftigt sind, nehmen sie sich mehr Zeit, um die Beweggründe der Gruppe zu erforschen. Wenn die Helden das wahre Ziel ihrer Reise aufdecken, ist das Interesse des Ordens groß (die Draconiter sind ein möglicher Geldgeber, siehe oben). Gegen die Zusicherung eines Berichtes über das Gespräch mit Fuldigor sind die Schriften des Ordens (ebenfalls unter Aufsicht) einsehbar; hier finden sich die **Quellen 8 und 10**. Die in den geheimen Archiven verwahrte **Quelle 5** wird den Helden nur zugänglich gemacht, wenn sie über besondere Beziehungen verfügen oder ihre Reise von den Draconitern finanziert wird.

VOLKES STIMME

Bei einem Ort, um den sich so viele Legenden und Sagen ranken, macht es sich bezahlt, nicht nur in Büchern zu stöbern, sondern auch nach mündlichen Überlieferungen zu suchen.

Jeder, der sich in Festum umhört, kann bei Geschichtenerzählern fündig werden; ein Held der in den Ländern aufwuchs, die im Schatten des Ehernen Schwerts liegen, kennt wahrscheinlich selbst ein paar alte Legenden. Je nachdem, ob ein Held in den Tavernen Festums auf die Suche geht oder in seinen eigenen Erinnerungen gräbt, wird eine Probe auf *Überreden* (wahlweise *Gassenwissen*) oder *Sagen/Legenden* fällig. So lassen sich **Quelle 1** (bornländische oder norbardische Erzähler/Helden), **Quelle 2** (Nivesen) und **Quelle 3** (Goblins des Festumer Ghettos) zusammentragen.

DAS DRACHENMUSEUM

In Festum befindet sich eine der bedeutendsten Stätten der Drakologie: Das Drachenmuseum in der Nachbarschaft des Hesinde-Tempels, das ursprünglich aus einer Wanderausstellung hervorging. Der Leiter des Museums, *Magister Vagor*, ist nicht nur ein fähiger Verständigungsmagier, sondern auch ein bekannter Experte der Drachenkunde. Helden, die Nachforschungen über Drachen betreiben wollen, werden von jeder Anlaufstelle in Festum, ob Magierakademie, Hesinde-Tempel oder Draconitern, an das Museum und Vagor verwiesen.

Tatsächlich stoßen Besucher hier auf eine Fülle von Präparaten, Kunstgegenständen und Schriften. Die Sammlung ist vielfältig, und manche der ausgestellten 'Unikate' dienen eher der Erbauung des Publikums als der wissenschaftlichen Forschung. Andere Stücke wurden von Bronnjaren gespendet, die einem ihrer Ahnen den Glanz eines Drachentöters verleihen wollten, und auch hier darf die Echtheit der Waffen oder Drachenteile mitunter bezweifelt werden. Dazwischen finden sich aber immer wieder Dinge, die tatsächlich so echt und selten sind, wie es die vergilbten Schildchen behaupten. Dracodan betrachtet die Ausstellung erst mit echter Faszination, dann aber mit wachsender Belustigung. Spätestens wenn er vor einer Vitrine, in der laut Beschriftung der 'Karfunkel von Glowasil' zu bewundern ist, nur mit Mühe einen Lachkrampf niederkämpfen kann, wird Magister Vagor auf die Besucher aufmerksam und spricht die Helden an (hin und wieder strafende Blicke zu dem immer wieder fast losprustenden Dracodan werfend).

Vagor (um die sechzig, schütteres Haar, graue, leicht zusammengekniffene Augen) hilft den Helden bei Nachforschungen, vor allem, wenn sie Rakorium erwähnen, den er als bedeutenden Drakologen schätzt. Vagor erklärt jedoch bedauernd, dass einige besonders wertvolle Stücke nicht mehr zur Verfügung stehen, da sie vor eineinhalb Jahren, im Hesinde 1032 BF, gestohlen wurden (über den Einbruch wurde im **AB 136** berichtet).

Hakt jemand nach, berichtet der Magister, dass bei dem Einbruch ein paar der älteren Bücher und Schriften sowie zwei Karfunkel erbeutet wurden. Vagor versuchte mit seinen magischen Fähigkeiten, Hinweise auf die Täter zu finden und befragte verschiedene Einrichtungsgegenstände. Er verfügt nun über ein recht gutes Bild des Einbrechers (dass er die besten Informationen mittels NEKROPATHIA vom Geist eines beim Einbruch getöteten Wachmanns erhielt, bindet er den Helden nicht auf die Nase). Die Beschreibung half ihm jedoch nicht weiter, denn es handelte sich um einen unheimlichen Elfen mit blasser Haut und feinen, silbrigen Haaren, und so jemanden hatte in Festum noch niemand gesehen – weder vor noch nach dem Einbruch. Die Helden werden aus der Beschreibung wohl auf einen Shakagra schließen. In der Tat hatten damals Schergen Pardonas im Museum nach Hinweisen auf die Essenzlinien der Alten Drachen gesucht.

Mit Vagors Hilfe lässt sich eine erstaunliche Menge von Wissen über Drachen zusammentragen: Bedienen Sie sich nach Belieben aus dem Kapitel **Drachenkundige Helden** auf Seite 15. Da das Museum auch Informationen zu Fuldigor sammelt, können hier auch die Reisebeschreibungen von Raidri

Conchobair und dem Heiligen Leomar (**Quellen 10 und 11**) gefunden werden. Außerdem zeigt der Magister interessierten Helden ein Bild des berühmten Erzmagiers und Drachenforschers Pher Drodont, dem Autoren des *Compendium Dracomagia*. Das Porträt stellt den Drakologen, der um Bosparans Fall lebte, in der für die damalige Zeit typischen Gelehrtentracht dar. Der Erzmagier (kahlköpfig, mit markanter Hakennase) hält eine in Echsenleder gebundene Ausgabe des *Compendiums* in den Händen und sieht den Betrachter des Bildes aus ernstesten Augen unter dichten, weißen Augenbrauen an. **Ein wichtiger Hinweis:** Die Information über das Aussehen von Pher Drodont wird im Finale der Kampagne für die Gruppe von Bedeutung sein; sorgen Sie also dafür, dass zumindest ein oder zwei Helden das Gemälde zu Gesicht bekommen.

Vagor berichtet den Helden, dass Pher Drodont zu den wenigen Glücklichen gehörte, die Fuldigor erfolgreich aufsuchten. In seinem Buch soll er seine Erlebnisse auf der Reise niedergeschrieben haben. Leider verfügt das Drachenmuseum über keine Abschrift; Vagor hofft, eines Tages eine Kopie für sein Museum erwerben zu können.

DIE BITTE EINER DAME

Während die Gruppe ihre Vorbereitungen trifft, wird Yppolita auf sie aufmerksam. Die Prinzessin verfügt über gute Verbindungen in der Festumer Gesellschaft und könnte über den Freibund oder das Haus Stoorrebrandt von den Helden hören, aber auch in der Quecksilber-Akademie kennen sie und ihr Lehrer *Chiranor Feyamun* genügend Leute. Selbst wenn die Helden mit außergewöhnlicher Diskretion vorgehen, verfügt die Verhüllte Meisterin *Nahema* über Mittel und Wege, von den Reiseplänen der Gruppe zu erfahren.

OPTIONAL: EINE ZUFÄLLIGE BEGEGNUNG

Wenn Sie Yppolita vor der Kontaktaufnahme bereits einmal auftreten lassen wollen, bietet es sich an, sie der Gruppe zufällig über den Weg laufen zu lassen. Die junge Magierin besucht gerne Theateraufführungen, verbringt Zeit in der Quecksilber-Akademie und ist mitunter im Drachenmuseum anzutreffen. Yppolita wird bei solchen Anlässen meist von ihrem Lehrer begleitet.

Aus größerer Entfernung bieten die beiden keinen allzu ungewöhnlichen Anblick: Eine junge Frau in einem Reisegewand aus feinem, grauen Stoff mit pelzverbrämtem Umhang in derselben Farbe, deren Gesicht unter einer Kapuze fast völlig verborgen ist, am Arm eines alten Mannes in Gelehrtentracht, der den Stab eines Gildenmagiers trägt. Aus der Nähe mag ein Held, der in den Belangen der Weißen Gilde oder der mittelreichischen Politik bewandert ist, den ehemaligen Zweiten Kaiserlichen Hofmagus erkennen, während jeder Untertan der Raulskrone unter der Kapuze der Dame ein Gesicht erblickt, das ihm sonst von frisch geprägten Dukaten entgegenschaut (Yppolita ist ihrer Zwillingschwester Rohaja wie aus dem Gesicht geschnitten).

Je nach den Umständen des Zusammentreffens bleibt es möglicherweise beim reinen Erkennen der illustren Persönlichkeiten (und die Gruppe wird daran erinnert, dass die exilierte Prinzessin sich in Festum aufhält). Wenn das Treffen in der Pause einer Theatervorstellung oder im Drachenmuseum

stattfindet, sind die beiden auch einer kurzen Plauderei nicht abgeneigt. Yppolita interessiert sich für Neuigkeiten aus dem Mittelreich, Chiranor fachsimpelt gerne über magietheoretische Fragen. Über ihre eigenen Angelegenheiten halten sich die beiden bedeckt. Yppolita weicht Themen, die mit ihrer Familie oder ihrer Verbannung zu tun haben, aktiv aus. Chiranor lobt, wenn er auf Yppolitas Ausbildung angesprochen wird, die Begabung und den Fleiß seiner Schülerin, was diese sichtlich freut. Er lässt sich aber nicht auf eine Diskussion näherer Details ein und wechselt rasch das Thema.

Falls die Helden von sich aus ihre geplante Reise erwähnen, reagieren beide Magier mit Interesse. Zu diesem Zeitpunkt erwähnt Yppolita aber noch nicht, dass sie die Gruppe gerne begleiten würde, da dieser Plan erst auf Nahemas Rat hin entsteht.

DIE EINLADUNG

Sobald Nahema (über Yppolita oder durch ihre eigenen Quellen) von den Plänen der Gruppe erfährt, rät sie ihrer Schülerin, sich der Expedition anzuschließen. Das Gespräch mit Fuldigor ist laut Nahema 'der zweite Schritt zur Erkenntnis' für die junge Magierin (deren 'erster Schritt zur Erkenntnis' vor und während des **Jahrs des Feuers** stattfand, als Yppolita die Statue Kaiser Hals aus 'Herrn Lamertiens' Besitz durch Stoorrebrandt nach Gareth bringen und dem Haus Gareth schenken ließ (siehe das Abenteuer **Drei Millionen Dukaten**) und als sie später das *Myranische Pendel* aus der Magierakademie zu Rommils in ihren Besitz brachte, um so Nahemas Zauber auf eben jener Statue besser analysieren zu können – siehe **Rückkehr des Kaisers**). Von dem Alten Drachen soll Yppolita Auskunft über ihr Potenzial und ihre Bestimmung erhalten, die Nahema zwar spürt, in ihrem vollen Umfang aber bestenfalls errahnen kann. Die Verhüllte Meisterin verschafft der Prinzessin Zugang zu Pher Drodonts *Compendium Dracomagia*. Aus dem Buch rekonstruiert Yppolita mit Nahemas Hilfe die verschlüsselten Hinweise, die sich auf die Reise des Drakologen zu Fuldigor beziehen, setzt sie zusammen und erstellt eine Abschrift. Diese

YPPOLITA VON GARETH UND IHRE LEHRER

Die kaiserliche Prinzessin Yppolita, die in **Anhang III** näher beschrieben wird, beanspruchte im Jahre 1024 BF den Thron des Mittelreichs. Sie behauptete, sie wäre nach der Geburt mit ihrer Schwester Rohaja vertauscht worden. Als eigentliche Erstgeborene stünde ihr die Kaiserkrone zu. Um ihren Anspruch zu untermauern, befreite sie, magisch als Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod verkleidet, den ehemaligen Hofmagier Aslam Karfenck aus der Kerkerhaft, damit dieser ihre Geschichte vor dem versammelten Adel des Reichs bezeugte. Yppolitas Plan scheiterte jedoch, denn ihre Maskerade wurde enttarnt und ihr Zeuge entpuppte sich als wirres Zeug stammelnder Wahnsinniger. Zur Strafe für ihren unrechtmäßigen Griff nach der Krone wurde sie für zwölf Jahre ins bornländische Exil verbannt. Der damalige Zweite Hofmagier Chiranor Feyamun folgte ihr in die Verbannung, um die weitere Ausbildung der magisch hochbegabten Prinzessin zu übernehmen.

Niemand – schon gar nicht Yppolita selbst – ahnte, dass die undurchschaubare Magierin *Nahema ai Tamerlain* hinter all dem steckt. Die Verhüllte Meisterin war früh auf Yppolitas Talent aufmerksam geworden und plante, sie als Schülerin zu gewinnen. Zu diesem Zweck schürte sie Yppolitas Ehrgeiz und bestärkte ihre Meinung, die Erstgeborene zu sein. Sie spielte der Prinzessin die Mittel zu, ihren Plan in die Tat umzusetzen und sorgte dann dafür, dass er scheiterte – denn so konnte sie Yppolita ihrer Familie entfremden und sie an einen Ort fern der Kaiserstadt verbringen. Kurz nach der Ankunft der Verbannten nahm Nahema Kontakt mit ihr auf und begann, ihre Ausbildung zu beeinflussen. Nach und nach verstärkte sich diese Beziehung, und Yppolita wurde zu Nahemas Schülerin.

Chiranor Feyamun, der offizielle Lehrer der Prinzessin, dient heute nur noch als Aushängeschild. Auch wenn er Yppolita immer noch unterweist, hat er kaum mehr Einfluss auf die junge Frau. Nahema achtet jedoch darauf, hinter seinem Rücken zu agieren. Der alte Magier hat natürlich bemerkt, dass seine Schülerin auch aus anderen Quellen schöpft. Er beobachtet die Prinzessin genau, um eingreifen zu können, falls sie beginnt, sich in negativer Weise zu entwickeln. In den letzten Jahren konnte er aber zu seiner Freude feststellen, dass Yppolita reifte und begann, Verantwortungsbewusstsein und Disziplin zu entwickeln. Der Charakter der Prinzessin festigte sich im Exil, sie lernte eine Bescheidenheit, die ihr als Kind völlig fremd gewesen ist. Ihre magische Begabung ist außerordentlich, und mit jedem Jahr wächst ihre Kontrolle über ihr Talent, ohne dass Chiranor Anzeichen eines ungesunden Machthungers oder einer Korruption wahrnimmt. Und so spielt er weiter seine Rolle und lässt Yppolita gewähren, wenn sie wieder einmal 'auf einen Sprung in die Bibliothek' aufbricht und zwei Tage lang ausbleibt. Auch beginnt er zu ahnen, wer hinter Yppolitas Ausbildung steckt, doch behält er es für sich, denn durch eine Konfrontation mit Nahema würde Chiranor seinem Schützling ohnehin nicht helfen können. Außerdem müsste er befürchten, dass man die Prinzessin bei Bekanntwerden ihrer heimlichen Studien an einen anderen Ort bringt, wo er auf ihre weitere Entwicklung keinen Einfluss mehr hätte. In seiner derzeitigen Position jedoch kann er weiter beobachten – und bislang gefällt ihm, was er sieht. Die Geschehnisse um Yppolitas Griff nach der Macht sind im **AB 94** näher beschrieben; die Helden könnten ihr auch schon in **Rückkehr des Kaisers** begegnet sein. Zu ihr und Nahema finden Sie weitere Informationen in **Schwarzer Bär 152**.

Wegbeschreibung – die beste existierende Informationsquelle zum Auffinden des Allweisen – soll die Prinzessin den Helden als Gegenleistung dafür anbieten, dass sie sie mitnehmen.

Irgendwann während der Reisevorbereitungen (oder einige Tage nach der zufälligen Begegnung mit Yppolita) erhalten die Helden über einen Boten eine Einladung in die Villa Lamertien. Dieses Anwesen im noblen Stadtteil Seeufer wird seit längerem von Nahema in Gestalt des Festumer Händlers Lamertien genutzt, und für die exilierte Prinzessin war es zunächst ein goldener Käfig, später jedoch eine neue Heimstatt. Nahema hält sich bei dem Treffen vollkommen im Hintergrund – Yppolita soll ihren eigenen Weg gehen, und dazu gehört auch dieser erste Schritt.

Die ohne Wappen gesiegelte Einladung ist in einer zierlichen Frauenschrift verfasst:

Werte Suchende!

Ihr schickt Euch an, eine große Reise zu unternehmen. Mir wäre sehr daran gelegen, Euch bei Eurem Vorhaben zu unterstützen, und ich möchte Euch bitten, mir am morgigen Abend in der Villa Lamertien am Seeufer die Freude Eurer Gegenwart zu erweisen.
Y.

In der Villa Lamertien empfängt ein junger Mann in Dienstbotenlivree die Helden am Eingang und führt sie über eine marmorne Treppe in den 'kleinen Empfangsraum', einen mit prächtigen Wandteppichen geschmückten Saal. Yppolita erwartet die Helden dort. Falls die Prinzessin bisher noch nicht mit der Gruppe zusammengetroffen ist, können Sie eine klassisch-überraschende Szene arrangieren, bei der die junge Frau zunächst mit dem Rücken zu ihren Gästen steht. Wenn die Gastgeberin sich umdreht, blicken die Helden ins vermeintliche Antlitz der Kaiserin.

Yppolita hat Erfrischungen vorbereiten lassen. Sie verhält sich den Helden gegenüber höflich und gibt sich – solange ihre Besucher sich halbwegs benehmen – Mühe, eine gute Gastgeberin zu sein, auch wenn sie nicht viel Übung in dieser Rolle hat. Falls mittelreichische Helden ihr besonderen Respekt entgegenbringen (beispielsweise niederknien oder die korrekte Anrede 'kaiserliche Hoheit' verwenden), dankt sie ihnen mit einem leichten Nicken und einem traurigen Lächeln. Sie erklärt jedoch, dass hier in der Fremde auf diese Anrede verzichtet werden kann (Hinweise zur Darstellung der Prinzessin finden Sie in **Anhang III**).

Nach den Begrüßungsformalitäten bringt Yppolita ihr Anliegen vor: Sie hat von der Absicht der Helden, zu Fuldigor zu reisen, erfahren, und möchte sich ihnen anschließen. Die Prinzessin formuliert dies als Bitte, nicht als Befehl, auch wenn ihr sichtlich viel daran liegt, die Zustimmung der Gruppe zu erhalten. Yppolita ist inzwischen eine durchaus fähige Magierin,

weshalb sie zuversichtlich ist, der Expedition nicht zur Last zu fallen, sondern eine Hilfe sein zu können. Darüber hinaus bietet sie als Gegenleistung die Wegbeschreibung Pher Drodonts (Quelle 12) an. Falls die Helden sich zieren, deutet die Prinzessin an, dass sie es als persönlichen Gefallen betrachten würde, mitgenommen zu werden. Sie ist auf Verlangen der Helden bereit, auch ein wenig Geld zur Finanzierung der Reise beizusteuern, verfügt aber im Exil nur über bescheidene Mittel (+1 Ausrüstungspunkt). Wenn die Gruppe sie wirklich unter Druck setzt, verkauft sie sogar ein paar Schmuckstücke, die sie noch von ihrer Mutter Emer geschenkt bekam (zwei weitere Ausrüstungspunkte). Sollte das aber tatsächlich notwendig sein, wird sie ihnen das niemals vergessen – und Yppolitas Großmutter ist immerhin *Alara Paligan*, die 'Schwarze Witwe'. Wenn die

DIE HELDEN UND YPPOLITAS GEHEIMNIS

Wenn Sie möchten, können Ihre Helden im Zuge des Abenteuers herausfinden, was es mit Yppolitas Ausbildung auf sich hat. Erfahrene Spieler werden ohnehin schon bei der Einladung entsprechende Vermutungen hegen, denn 'Lamertien' ist schließlich eines der bekannteren Pseudonyme Nahemas. Folgende Möglichkeiten, die Gruppe auf die Spur der geheimnisvollen Lehrmeisterin zu bringen, bieten sich an:

👁 Erkundigen sich die Helden eingehender, warum die Prinzessin unbedingt zu Fuldigor reisen will, spricht Yppolita von einer 'Freundin', die ihr geraten hat, dort nach ihrer Bestimmung zu forschen. Sie lässt durchblicken, dass es sich um eine einflussreiche Person mit großem Wissen in magischen Angelegenheiten handelt.

👁 Forscht die Gruppe nach, was es mit dem Haus Lamertien und seinem Besitzer auf sich hat, bekommen sie neben der offiziellen Darstellung (Herr Lamertien ist ein reicher Händler, der die Villa seit Jahren gemietet hat) auch allerlei interessante Gerüchte zu hören (Lamertien ist immer noch ein junger Mann, obwohl er die Vierzig weit überschritten haben müsste; er ist angeblich ein enger Freund von Gräfin Thesia von Ilmenstein und teilt ihr Geheimnis der ewigen Jugend; das Haus soll verflucht sein, und jeder, der in den letzten Jahren versuchte, dort einzubrechen, verschwand entweder spurlos oder verfiel dem Wahnsinn). Diese Gerüchte entsprechen (bis auf Lamertiens Geschlecht und Alter) weitgehend der Wahrheit.

👁 Wenn man über Gräfin Thesia und ihre Verbindungen zu Magiern nachforscht, fällt der Name Nahema recht bald: Während der Invasion der Verdammten, als Borbarads Horden das Bornland überrannten, half die Verhüllte Meisterin, die Schwingenpaare der legendären 'Geflügelten' auf der Seite der Verteidiger zu vereinen, so dass Thesia zusammen mit Graf Wahnfried von Ask und der Amazonenkönigin Gilia von Kurkum den Truppen des Dämonenmeisters in der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* Einhalt gebieten konnten.

👁 Wenn Ihre Spieler (und die Helden) Nahema eher positiv gegenüberstehen, könnte Yppolita der Gruppe gegenüber offen zugeben, dass die Verhüllte Meisterin ihr geraten hat, die Expedition zu begleiten. Auch wenn die Helden Hinweise auf Nahema gefunden haben und die Prinzessin mit dem Ergebnis ihrer Nachforschungen konfrontieren, verleugnet Yppolita ihre Lehrerin nicht.

👁 Falls Sie die Verbindung zwischen Yppolita und Nahema zwar thematisieren wollen, aber nicht mehr Zeit als notwendig in Festum verbringen möchten, bietet es sich an, erst während der Reise entsprechende Informationen zu verteilen. Das kann etwa durch eine unbedachte Bemerkung von Yppolita über ihre "Lehrerin" erfolgen, die die Helden stutzig machen sollte. Vielleicht rutscht der Prinzessin auch im Zuge des Aufstiegs ins Eherne Schwert etwas wie "Warum hat sie nur darauf bestanden, dass ich mir das antue?" heraus.

steuern, verfügt aber im Exil nur über bescheidene Mittel (+1 Ausrüstungspunkt). Wenn die Gruppe sie wirklich unter Druck setzt, verkauft sie sogar ein paar Schmuckstücke, die sie noch von ihrer Mutter Emer geschenkt bekam (zwei weitere Ausrüstungspunkte). Sollte das aber tatsächlich notwendig sein, wird sie ihnen das niemals vergessen – und Yppolitas Großmutter ist immerhin *Alara Paligan*, die 'Schwarze Witwe'. Wenn die

👁 Da sich im Zuge der langen und gefährlichen Reise zwischen Yppolita und der Gruppe (hoffentlich) eine gewisse Verbundenheit entwickelt, könnte die Magierin ihre Begleiter auch irgendwann ins Vertrauen ziehen und ihnen abends am Lagerfeuer ihr Geheimnis offenbaren.

Die letztgenannte Variante hat den Vorteil, dass die Gruppe zwar von Yppolitas Lehrmeisterin erfährt, aber zu diesem Zeitpunkt nicht unmittelbar darauf reagieren kann. Falls die Helden schon in Festum hinter das Geheimnis kommen, ist es denkbar, dass sie mit Chiranor Feyamun darüber sprechen wollen. Der alte Magier reagiert weniger überrascht, als die Gruppe es vielleicht vermutet hätte. Er berichtet den Helden von seinen eigenen Ahnungen und erklärt ihnen, warum er selber nicht versucht hat, Yppolitas Geheimnis zu lüften. Bedrängt man ihn, eine aktivere Rolle zu spielen, erklärt er: "Ich habe genug von Nahema gehört, um nicht offen gegen sie vorgehen zu wollen. Ich spiele lieber weiterhin den Unwissenden, um sie im Glauben zu lassen, ich wäre ihre Mirhamionette." Auch er bittet sie, die Prinzessin mitzunehmen, da er fühlt, wie wichtig die Expedition für seinen Schützling ist (und weil die Prinzessin so zumindest ein paar Wochen fern von Nahemas Einfluss ist).

Versuchen die Helden sofort oder nach ihrer Rückkehr aus dem Ehernen Schwert, die Prinzessin 'aus den Klauen der Hexe Nahema' zu befreien, stoßen sie dabei nicht nur auf Widerstand von Seiten Yppolitas, sondern machen sich auch die Verhüllte Meisterin zum Feind. Solange sie keine handfesten Beweise für ihre Behauptungen haben, werden sie außerdem Schwierigkeiten haben, bei offiziellen Stellen etwas zu erreichen (und auf Chiranors Unterstützung können sie nicht zählen). Nahema schreckt auch nicht davor zurück, unliebsamen Mitwissern, die Schwierigkeiten machen, das Geheimnis mit einem MEMORABIA FALSIFIR wieder zu entreißen – und derart sanft geht sie nur vor, weil die Helden wichtig für Yppolita sind. Sie hat schon Leute für Geringeres in Fliegenpilze oder Regenwürmer verwandelt.

Falls Ihre Gruppe auf die Entdeckung von Yppolitas Lehrmeisterin positiv reagiert, können Sie auch eine Begegnung mit der Verhüllten Meisterin stattfinden lassen. Wenn das Gespräch vor der Abreise stattfindet, bittet Nahema die Helden nachdrücklich, gut auf die Prinzessin aufzupassen. Sie erklärt aber weder, warum ihr soviel an Yppolita oder an ihrer Reise zu Fuldigor liegt, noch bietet sie den Helden Unterstützung an, die über Pher Drodonts Wegbeschreibung hinaus geht. Sollte es erst nach der Expedition zu einem Treffen kommen und die Gruppe sich als verlässliche Begleiter Yppolitas gezeigt haben, dankt Nahema den Helden für ihre Mühen. Eine besondere Belohnung hat sie allerdings nicht vorgesehen (es sei denn, Sie wollten ihren Spielern schon immer einen bestimmten, seltenen Zauber zukommen lassen).

Gruppe die junge Magierin unter halbwegs annehmbaren Bedingungen als Begleitung akzeptiert, ist ihnen die Dankbarkeit einer kaiserlichen Prinzessin gewiss – und Yppolita Exil wird nicht ewig (nämlich nur bis 1036 BF) währen.

Sobald die Helden und Yppolita sich einig sind, beteiligt sich die Prinzessin an den Reisevorbereitungen. Sie ist von der Aussicht, den Alten Drachen aufzusuchen, sichtlich begeistert und bemüht sich, aktiv mitzuhelfen. Da sie keine Erfahrung mit derartigen Dingen hat, vertraut sie den Entscheidungen der erfahrenen Abenteurer, sie kann allerdings durch Fragen, die sie stellt, auf Dinge hinweisen, die Ihre Spieler vergessen

haben. Die junge Adeptin versucht, als vollwertiges Mitglied der Reisegruppe ernst genommen zu werden und stellt keine besonderen Ansprüche an Verpflegung oder Ausrüstung, wie man es bei einer verwöhnten Prinzessin befürchten könnte – die Helden brauchen also ihretwegen weder Himmelbett noch Marzipantörtchen einzupacken. Falls die Gruppe noch über keinen Geldgeber verfügt, ist die Prinzessin über ihre Verbindungen in der Lage, Kontakte herzustellen und Einladungen zu erwirken. Yppolita hilft gern auf diese Weise, sie überlässt aber die Wahl des Geldgebers völlig den Helden.

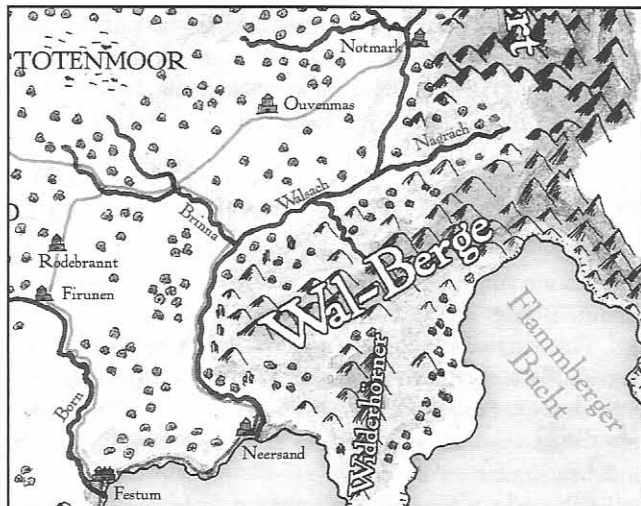
DURCH DAS BORNLAND

Musik

Auf der Reise unterstreicht dahinplätschernde Musik mit einer schwermütigen Note den Charakter des Bornlandes. Russische Komponisten wie Schostakowitsch, Rachmaninow oder Tschaikowski sind gut geeignet; für die Fahrt auf dem Born natürlich auch Smetanas *Die Moldau*. In der Umgebung der Rotaugensümpfe sollte unheimliche Musik (etwa der Soundtrack *Sleepy Hollow*) eingesetzt werden.

Schließlich macht sich die Expedition – ein beachtlicher Tross – auf Festum zu verlassen. Dracodan ist sichtlich froh, dass es weitergeht, während Yppolita die Aufregung anzumerken ist. Brinleff sorgt sich wieder und wieder, ob er auch nichts vergessen hat, und dann ist es soweit: An einem sonnigen, kühlen Morgen beginnt die Reise zum Ende der Welt.

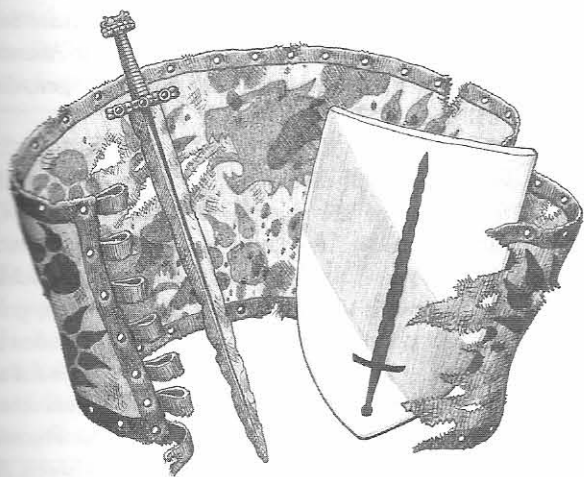
Nach den Aufzeichnungen Raidri Conchobairs (Quelle 10) befindet sich Fuldigors Hort nordöstlich von Notmark, und auch Pher Drodonts Text (Quelle 12) deutet darauf hin, dass er den Walsach etwa dort überquerte, wo sich heute Notmark befindet (von der Nagrachmündung aus fünf Tage walsachaufwärts). Die sewerische Grafenstadt ist somit die letzte größere Ansiedlung, die die Expedition vor dem Aufbruch ins Eherne Schwert erreicht. Bei der Reiseplanung ist zu bedenken, dass das Jahr zu Ende geht. Die Namenlosen Tage in der sewerischen Einöde oder an den Gebirgshängen des Ehernen Schwerts zu verbringen, gehört wohl nicht zu den angenehmsten Erfahrungen. Yppolita und Dracodan schlagen daher vor, das Bornland in der verbleibenden Zeit des Rahjamondes zu durchqueren und den Jahreswechsel in Notmark abzuwarten.



So kann die eigentliche Expedition Anfang Praios beginnen, und den Reisenden stehen die wärmsten Monate des Jahres für den Weg durch das Gebirge zur Verfügung. Die weiteren Angaben zur Reise gehen von dieser Zeitplanung aus; sollte Ihre Gruppe anders vorgehen, können die entsprechenden Passagen entsprechend angepasst werden. Wenn sich die Helden während der Namenlosen Tage tatsächlich in der Wildnis aufhalten, sollten Sie ihnen ein paar schaurige oder gefährliche Szenen bieten (die Ausläufer des Ehernen Schwerts sind in **Reißzahn und Spitzhacke** ab Seite 50 beschrieben). Im Kapitel **Die Höhle des Wolfs** (Seite 40) finden Sie außerdem Hinweise, wie sich das Notmark-Szenario verändert, wenn es außerhalb der Namenlosen Tage gespielt wird.

DIE REISE NACH NOTMARK

Um von Festum nach Notmark zu gelangen, gibt es zwei Routen: Den schnellsten Weg bietet der bis Notmark schiffbare Walsach, eine der wichtigsten Verkehrsadern des Bornlandes. Von Festum erreicht man Neersand über die Küstenstraße und kann sich von dort aus eine Passage auf einem Flussschiff oder Treidelkahn sichern. Diese Variante, im folgenden *Route A* genannt, dauert etwa zweieinhalb Wochen. Reisende, die den Landweg bevorzugen, nehmen die Bornstraße über Firunen nach Pervin und ziehen von dort in östlicher Richtung durch Sewerien, über Vierwinden und Ouvenmas nach Notmark. Für die Landroute, die als *Route B* bezeichnet wird, sind drei Wochen zu veranschlagen.



ROUTE FESTUM – PEERSAND – WALSACHAUFWÄRTS

Die Küstenstraße von Festum nach Neersand ist in gutem Zustand.

Die Küste, der die mit dürrer Gras bewachsenen Dünen ihren Namen gaben, bietet eine wohlthuende Abwechslung zum Trubel Festums. Immer wieder kann man kleine Gruppen von Bernsteinsammlern beobachten, die nach den kostbaren Steinen suchen. Kurz vor Neersand kommt die Gruppe durch den Heimatort ihres ursprünglichen Auftraggebers Hilbert von Puspereiken, und nach drei bis vier geradezu eintönigen Tagen erreichen die Helden ihr erstes Etappenziel.

In Neersand herrscht reges Treiben, denn die warme Jahreszeit will genutzt werden – zu schnell kehren die Herbstnebel zurück. Ein Besuch im berühmten Efferd-Tempel mag sich lohnen, aber bald sollte sich die Gruppe am Hafen einfinden, um einen Flussschiffer aufzutreiben. Am Pier trifft man mit etwas Herumfragen Kapitänin *Janne Strecktrekker*, die am nächsten Tag walsachaufwärts aufbrechen will. Auch in der Herberge *Wellenreiter* (Q5/P5/S18) wird man an Janne verwiesen, denn sie ist die Tochter des Wirts *Paale*. Die Kapitänin hat noch

genug Platz auf der *Walsachfürstin*, so dass man sich schnell handelseinig wird. Das Schiff ist kein Treidelkahn, sondern ein Ruderschiff mit Hilfssegel, so dass es zügig vorankommt (Tagesleistung 30 Meilen).

Die Reise stromaufwärts ist recht bequem, und die kleinen Ortschaften ziehen gemächlich, aber stetig vorbei. Für Fremde auffällig ist der Umstand, dass sich fast alle Ansiedlungen auf dem Westufer des Walsach befinden: Der Fluss bildet eine Grenze, die kaum jemand leichten Herzens überschreitet, denn im Osten, wo die Walberge aufragen, liegt das legendenumwobene Überwals. Hier sollen Tiernmenschen, Hexen, Feen und noch unheimlichere Gestalten hausen, und so bildet der Walsach für die meisten Bornländer nicht die Grenze des Landes, sondern eher die der Welt. Trotz der Schauergeschichten, die von den Flussschiffen zum Besten gegeben werden, kommt es in der ersten Woche zu keinen Zwischenfällen – offenbar hilft es, sich vom Ostufer fernzuhalten.

ROUTE B: FESTUM – RODEBRANNT – PERVIN

Von Festum führt die gut ausgebaut Bornstraße nach Norden.

Firunen, wo die Reisegruppe nach fünf bis sechs Tagen eintrifft, ist eine Handelsstadt, die sich fest in der Hand des Freibundes befindet. Sollten die Helden von den Kaufleuten unterstützt werden, lässt sich hier eine angenehme Nacht im örtlichen Kontor verbringen.

In Rodebrannt, das zwei Tage später in Sicht kommt, gibt es eine Attraktion für Rondra-Gläubige: Die Statue der Göttin im

örtlichen Tempel ist ein zwergisches Meisterwerk, und Gräfin Thesia von Ilmenstein ließ nach dem Sieg auf den Vallusanischen Weiden Helm und Harnisch des Standbildes mit Gold überziehen. Als nächste größere Ansiedlung erreichen die Helden eineinhalb Tage später Pervin, wo sie die Bornstraße verlassen und am Nordrand der Rotaugensümpfe in östlicher Richtung weiterreisen.

ROUTE A UND B: AM RAND DER ROTAUGENSÜMPFE

Auf beiden Routen führt der Weg der Helden an den Rotaugensümpfen vorbei; entweder östlich zwischen Elenau und Brinbaum am Walsach oder westlich beziehungsweise nördlich zwischen Rodebrannt, Pervin und Silling. An sich wäre die Nähe der Sümpfe kein Problem: im Sommer sollten die großen Verkehrswege sicher sein. Doch die Nahrung der Ranzten, die den Sumpf unsicher machen, ist knapp, nichts will recht wachsen, und an machen Stellen scheint das Leben im Boden zu versickern. Dies ist eine Auswirkung von Pardonas Kraftlinienmanipulationen (siehe in Band I im Abschnitt *Pardona und ihre Pläne*) im Ehernen Schwert, mit denen die Helden im Verlauf der Reise noch öfter konfrontiert werden. Die Manipulationen schwächen eine Linie, die durch die Rotaugensümpfe verläuft, und bringen so die Natur des Ortes durcheinander. Platzieren Sie das Dörfchen Moorweiden je nach der gewählten Route am Rand der Sümpfe an einer Stelle, an der die Reisesegesellschaft die Nacht verbringt. So kann die folgende Szene auf beiden Reiserouten gespielt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne berührt im Westen rotgolden den Horizont, als ein kleines Dorf in Sicht kommt. Die einfachen Hütten sind

dicht aneinander gebaut – fast könnte man meinen, sie wären schuttsuchend zusammengedrückt. Der Wind trägt den Rauch der Herdfeuer in eure Richtung, aber in den Geruch mischt sich ein Hauch von feuchter Erde und verrottendem Holz. Die Ortschaft ist von einem hohen, geflochtenen Zaun umgeben, und dahinter beginnen die Ausläufer des Moores, das man die Rotaugensümpfe nennt. Die Abendkühle lässt Nebelfetzen aus dem Sumpf emporsteigen, die über den trügerischen Boden huschen.

In Moorweiden leben 80 Seelen, so dass die Ankunft der Helden für einiges Aufsehen sorgt. Händler ist man im Ort gewohnt, aber eine Expedition bekommt man nur selten zu Gesicht. In der kleinen, aber halbwegs sauberen Dorfschänke *Zum Torfkrug* macht Wirtin *Hanka* (hager, fröhlich, graue Strähnen) die besten Betten (also alle vier) für die Fremden bereit, und auch in der Dachstube können müde Helden auf annehmbaren Strohsäcken schlafen. Im Lauf des Abends schaut das halbe Dorf in der Schänke vorbei, um sich die Fremden anzusehen und ein paar spannende Geschichten zu hören. Auf

Bitte der Helden erzählt auch ein Moorweidener gern ein paar Legenden. Irrlichter, unglückliche Liebende und die verfluchten Bewohner des Sumpfes sind beliebte Themen, Sie können hier auch eine Quelle (1–2) unterbringen, die der Gruppe bisher entgangen ist. Hankas Selbstgebrannter (aus Äpfeln und Kartoffeln) fließt reichlich.

Die Gruppe lockt jedoch nicht nur Bauern an. Die Vorräte der Expedition üben eine starke Anziehungskraft auf die hungrigen Sumpfranzen aus. Ein Rudel der Tiere wagt sich während der Nacht ins Dorf, um Nahrungsmittel zu stehlen. Der Anführer des Rudels war einst ein Mensch, der Opfer des verfluchten Morgendornstrauchs wurde (ZBA 254), und die Verwandlung in eine Ranze hat zwar seinen menschlichen Geist fast zerstört, aber eine gewisse Gerissenheit ist ihm geblieben. Unter seiner Führung unternehmen die Sumpfranzen einen Scheingriff auf den Schweinestall des Dorfes, damit die ängstlich quiekenden Borstentiere die Verteidiger ablenken. Während die Dörfler und durch den Tumult geweckten Helden beim Stall nach dem Rechten sehen, macht sich der Großteil der Ranzen über die Vorräte der Gruppe her.

8 Sumpfranzen

Biss/Krallen:	INI 6+2W6	AT 7	PA 4	TP 1W6+2	DK H	
LeP 25	RS 2	AuP 40	WS 8	MR 3	GS 8	GW 4

Ranzenanführer

Biss/Krallen:	INI 7+2W6	AT 11	PA 6	TP 1W6+3	DK H	
LeP 30	RS 2	AuP 40	WS 9	MR 6	GS 8	GW 7

Weitere Informationen zu Sumpfranzen finden Sie in ZBA 68. Nach dem Kampf berichten die Moorweidener den Helden, dass die Ranzen schon seit Wochen aggressiver sind als üblich. Solche Angriffe sind im Sommer ungewöhnlich; normalerweise kommt es nur in strengen Wintern so weit, wenn die hungrigen Tiere im Sumpf nicht genug Futter finden. Falls die Helden die Angreifer erst spät abwehren konnten, wurde ein Teil ihrer Vorräte geraubt oder beschädigt: Die Ausrüstungsstufe der Kategorie Verpflegung sinkt um einen Punkt (unterwegs, etwa in Notmark, kann Proviant nachgekauft und so dieser Punkt wiederhergestellt werden).

ROUTE AN DER NAGRACHMÜNDUNG

Nach den Rotaugensümpfen erreicht die Reisegesellschaft Brinbaum, am Zusammenfluss von Brinna und Walsach. Danach geht es walsachaufwärts weiter, in ostnordöstlicher Richtung die Walberge entlang. Auch auf diesem Streckenabschnitt hält sich das Schiff stets in der Nähe des westlichen Flussufers.

Vier Tage vergehen ereignislos, doch dann nähert sich die *Walsachfürstin* der Stelle, an der die eisigen Fluten des im Ehernen Schwerts entspringenden Nagrach in den Walsach münden. Der Fluss, der den Namen eines Erzdämonen trägt, gilt als verflucht; sogar die Goblins kennen Legenden, in denen er mit einer bösen Macht in Verbindung gebracht wird (Quelle 3). Flussschiffer erzählen von Geisterschiffen, die auf den verfluchten Wellen tanzen, und vielerlei mehr.

In der Tat birgt die Nagrachmündung Gefahr. Eine der wichtigsten Kraftlinien Aventuriens, die *Konzilslinie*, folgt, von der Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert ausgehend, dem Lauf des Nagrach, und diese Linie wird von Pardona im Zuge ihrer Manipulationen mit Kraft aus anderen Linien gespeist. Die zusätzliche Energie verstärkt die dämonischen Phänomene, die man schon gewöhnlich mit dem Nagrach verbindet. Neben dieser übernatürlichen Bedrohung lauert hier aber noch ein weltlicher Feind: Die Flusspiraten der Eisklingen-Bande nutzen die Tatsache, dass an der Nagrachmündung öfters Schiffe in Schwierigkeiten geraten, um auf Beute zu lauern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist kalt geworden. Ein scharfer, unangenehm kühler Wind pfeift unaufhörlich aus den Bergen herab und dringt trotz der wärmenden Sonnenstrahlen durch Mark und Bein. Die Besatzung der *Walsachfürstin* ist nervös, man hört die Leute etwas vom 'verfluchten Fluss' murmeln. Kapitänin Janne hat zwei Mann an den Bug befohlen, um Ausschau zu halten; sie selbst steht am Ruder des Schiffes und starrt auf das Wasser, als wollte sie in den trüb-grauen Wellen lesen, was euch in den nächsten Stunden erwartet.

Ein Ruf von einem der Posten ertönt: "Eisscholle!" Im Frühsommer? Er muss sich täuschen! Aber dann deutet auch Janne auf einen weißlichen Fleck in den schäumenden Fluten. Sie schreit hastig Kommandos, doch fast gleichzeitig geht ein Ruck durch das Schiff, gefolgt von einem hässlichen, kreischenden Knirschen. Der Eisbrocken, den ihr als erstes gesehen habt, ist noch ein paar Schritt vom Bug entfernt. An seiner Vorderseite glänzt eine scharfe Kante, die wie eine Messerklinge auf das Schiff zugleitet.

Große Brocken aus grau-weißem, schwach nach Schwefel riechendem Eis treiben den Nagrach hinab und bedrohen die *Walsachfürstin*. Gewöhnliche Eisschollen wären bereits eine Gefahr für ein Schiff, doch dieses Eis wurde vom Hauch der Niederhöllen gestreift und verfügt über eine schwache, böartige Intelligenz. Ein Beobachter kann kaum sagen, ob sich die Eisstücke aus eigener Kraft bewegen oder ob die Strömung sie antreibt, aber jedenfalls dreht sich wie zufällig immer die scharfkantigste Seite in Richtung des Schiffs. Manchmal tauchen die Brocken, die wesentlich stärker gezackt sind, als es bei gewöhnlichem Eis der Fall ist, richtiggehend ab, um den Schiffsrumpf von unten aufzuschlitzen.

Janne und ihre Mannschaft haben alle Hände voll zu tun, um die *Walsachfürstin* über Wasser zu halten. Bald ist der Rumpf an mehreren Stellen beschädigt. Die Helden können helfen – von magischen Versuchen, das Eis aufzuhalten oder das Schiff zu reparieren bis hin zum kraftvollen Wegstoßen der Eisschollen mit langen Stangen (KK-Probe +4) ist alles möglich. Helden mit entsprechenden Kenntnissen können auch Lecks abdichten (*Holzbearbeitungs*-Proben +3, 10 TāP* innerhalb von 5 Minuten ansammeln, ein Versuch pro Minute). Sollte jemand zu nah an der Reling stehen, wenn eine Eisscholle die *Walsachfürstin* rammt, ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 erforderlich, um nicht über Bord zu gehen – und die Fluten des

Nagrach, die sich hier mit dem Wasser des Walsach mischen, sind so kalt, dass ein Schwimmer schnell gerettet werden sollte (durch die Kälte 1W6 SP(A) pro KR).

Sobald das Chaos perfekt ist, greifen die am Ostufer versteckten Piraten an. Drei kleine Boote mit je vier Mann Besatzung schieben sich ein Stück flussaufwärts hinter Büschen hervor und kommen mit der Strömung rasch näher. Wenn die Gruppe wachsam bleibt, gestatten Sie *Sinnenschärfe*-Proben, um die Angreifer zu entdecken. Ansonsten gibt der Ausguck Alarm, allerdings erst, wenn die Piraten das Schiff schon fast erreicht haben.

12 Flusspiraten

Kurzwort: INI 11+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+3 DK HN
LeP 30 RS 0 AuP 30 WS 6 MR 4 GS 8

Burgej, Anführer der Eisklingen

Streitax: INI 13+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+5 DK N
LeP 34 RS 2 AuP 32 WS 7 MR 6 GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen

Wenn die Eisklingen auf massiven Widerstand stoßen, brechen sie den Angriff ab und suchen ihr Heil in der Flucht oder ergeben sich. Von gefangenen Piraten lässt sich erfahren, dass seit ein paar Monaten öfter als früher Nagrach-Eis in den Walsach gelangt. Dabei gibt es einen Rhythmus: Alle dreizehn Tage kommt das 'Hölleneis' in größeren Mengen flussabwärts (ein Hinweis auf Pardonas Rituale). Daher legt sich die Bande immer dann auf die Lauer, um Schiffe, die mit den Eisschollen kämpfen, zu überfallen. Was der Grund für die seltsamen Vorfälle ist, wissen die Piraten nicht.

Anschließend führt die Reise auf dem Walsach in grob nördlicher Richtung weiter. Rechter Hand ragen bereits die südlichsten Ausläufer des Ehernen Schwerts in den wolkenverhangenen Himmel. Obgleich dieses Vorgebirge aus mächtigen, schneebedeckten Viertausendern besteht, nimmt es sich gegen die höchsten Gipfel der Weltengrenze, die dahinter schemenhaft im Dunst zu erahnen sind, wie eine unbedeutende Hügelkette aus. Am Morgen dauert es Stunden, bis die Sonne hinter den Bergen zum Vorschein kommt, so dass der Flusslauf fast den halben Tag im Schatten liegt. Nach weiteren vier Tagen kommt Notmark in Sicht – die letzte Stadt vor dem Ende der Welt.

ROUTE B: VIERWINDEN – OUVENMAS – NOTMARK

Von Pervin reist man vier Tage

den Nordrand der Rotaugen-

sümpfe entlang, dann geht es nordwärts weiter. Nach zwei Tagen erreicht die Gruppe Vierwinden, eine kleine Stadt, die schon bessere Zeiten gesehen hat. Der Handel geht zurück, und die Gasthäuser, werden nur von den wenigen Pilgern besucht, die die Statue der Schwarzen Rondra sehen wollen. Das ungewöhnliche Standbild stellt die Göttin nackt und zum Sprung zusammengekauert dar.

Zwei weitere Reisetage später liegt Ouvenmas hinter den Helden und der Weg führt durch den alten Notmärker Wald. Hier ist die Straße kaum noch ein Karrenweg, und nach einem Regenguss bleiben tiefe Schlammlöcher zurück, die für die Pferde der Expedition gefährliche Fallen darstellen. In einem solchen Schlammloch verrenkt sich eines der Tragtiere ein Bein, und es bedarf fachkundiger Pflege (*Tierkunde* +4 und *Heilkunde Wunden* +3), um das verletzte Tier bis in die nächste Ortschaft, das Dorf Vordersjepengurken, zu bringen.

Der kleine Ort ist der erste Ausläufer von Sjepengurken, einem sich über zwei Tagesreisen erstreckenden Dorf, dessen Teile eigene Namen führen: Als nächstes folgt mit Sjepengurken der 'Ortskern', an den sich dann Nebensjepengurken und Bissersjepengurken anschließen. Die Sjepengurkener sind fröhlich, etwas verschoben, aber praktisch veranlagt. Daher haben sie sogleich eine Lösung für das Problem der Helden: Das verletzte Tier kann in Zahlung gegeben werden, und als Ersatz bietet *Pedder Waljaneff* eines seiner Zugpferde an. Ein kleines Auf-

geld ist natürlich zu zahlen – immerhin hat der brave Mann ja die Arbeit, das Tier gesund zu pflegen.

Pedders Pferd ist hervorragend abgerichtet. Es ist nicht nur ruhig und trittsicher, sondern auch so klug, dass es sich mit den Zähnen losmachen kann, wenn es auf die übliche Weise angebunden wird. Nachdem der schlaue Braune sich befreit hat (was ihm während der Nacht gelingen sollte), trabt er zum heimatischen Stall zurück. Pedder schickt das Pferd dann mit seinem Sohn *Stane* voraus zu seinem Schwager *Wolpje* in Bissersjepengurken. *Wolpje*, ein begnadeter Rosstäuscher, reibt dem Tier Russ ins Fell, kämmt ihm die Mähne und wechselt das Geschirr, um den Helden, wenn sie das Dorf erreichen, das Pferd nochmals zum Kauf anzubieten. Falls die Gruppe tatsächlich ein zweites Mal auf den Trick hereinfällt, können Sie sie in Gradnochsjepengurken mit *Wolpjes* Base *Urjelke* bekannt machen, die nicht viel Übung im Verkleiden von Pferden hat und versucht, das Tier zu tarnen, indem sie ihm Zöpfchen in Mähne und Schwanz flicht.

Die Reise von Ouvenmas nach Notmark dauert etwa vier Tage (oder länger, falls die Gruppe versucht, die Familie *Waljaneff* wegen Rosstäuscherei zu belangen, denn man sagt über die Sjepengurkener, dass sie allesamt zu nah miteinander verwandt seien). Mit jeder Stunde sind die Gipfel des Ehernen Schwerts deutlicher zu erkennen, und lange bevor Notmark in Sicht kommt, beherrscht das Gebirge die Landschaft.

DIE HÖHLE DES WOLFS

MUSIK

Düstere Musik, wie man sie auf Soundtracks wie *Bram Stoker's Dracula* findet, bilden die Stimmung in Notmark und an Alde- richs Hof gut ab. Je weiter die Namenlosen Tage fortschreiten, desto stärker sollten einschlägige Tracks aus Horrorfilm-Soundtracks (beispielsweise *The Shining*) eingesetzt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie eine düstere Wand beginnt im Osten das Ende der Welt. Wolkenverhangen und abweisend, von stumpf-weißem Eis bedeckt, verdunkeln die Berge den halben Himmel. In ihrem Schatten duckt sich die Stadt Notmark zusammen,

drängt sich Schutz suchend ans Ufer des Walsach, als wollten die ärmlichen Häuser dem Gebirge so fern wie möglich bleiben. Die Holzbauten sind niedrig, die Gassen schmal, und auch die Notmärker, die sich auf den Straßen zeigen, scheinen geduckt und ängstlich darauf bedacht, nicht aufzufallen. Gerade mal am Flusshafen stehen ein paar schönere und größere Häuser, hier sammelt sich das bisschen Wohlstand, das der Handel der Stadt bringt. Kein Wunder, dass die meisten Fremden hier unter sich bleiben, wo auch die Gaststuben der Stadt sind, und die ärmliche Oberstadt meiden. Hinter den Häusern der Oberstadt erhebt sich auf einer kleinen Anhöhe eine schwarz-graue Festung, trutzig und abweisend, wie ein lauernes, tückisches Untier aus dunklem Stein – Burg Grauzahn, der Stammsitz der Notmärker Grafen.

Notmark ist der letzte Rest Zivilisation, den die Gruppe auf ihrer Reise vorfindet – aber viel dürfen die Helden von der sewerischen Grafenstadt nicht erwarten: Notmark ist nicht gerade ein Handelsknoten. Dazu kam die jahrzehntelange Herrschaft des Grafen Uriel, der sein Volk auspresste und sich mit dem Dämonenmeister Borbarad verbündete, um die Herrschaft über das Bornland zu erringen. Uriel von Notmark fand unter Borbarads Banner den Tod, aber unter seinem Sohn Alderich hat sich die Lage kaum gebessert, denn der 'junge Herr Graf' ist so grausam, willkürlich und hart wie sein Vater.

BESORGUNGEN IN NOTMARK

Die Helden haben in der Stadt vielleicht noch etwas zu erledigen. Unter anderem könnten sie sich mit folgenden Dingen beschäftigen:

☛ **Vorräte auffrischen:** Die kärglichen Läden der Stadt sind die letzte Gelegenheit, Proviant oder Ausrüstung zu ergänzen. Vor allem, wenn die Vorräte der Gruppe durch Sumpfranzen in Mitleidenschaft gezogen wurden, ist das wichtig. Die angebotenen Waren sind von mittelmäßiger Qualität, aber wenigstens nicht besonders teuer.

☛ **Träger anheuern:** Wenn die Helden in Festum keine Träger und Tierführer angeworben haben, müssen sie sich nun hier umsehen. Wie im Kapitel *Einkäufe* (Seite 31) angegeben, sparen sie durch das Anwerben von Notmärkern je einen Ausrüstungspunkt für die Kategorien *angemessen* und *gediegen*. Allerdings gehört Zuverlässigkeit nicht zu den vordringlichen Tugenden der Einheimischen: Verlangen Sie bei der Anwerbung *Menschenkenntnis*-Proben und reduzieren Sie die Loyalität der Träger je nach Erfolg bei der Probe um einen (gelingen) bis drei (gescheitert) Punkte. Gelingt es den Helden, das Vertrauen der Praios-Geweihten *Selfina von Ruchin* (Seite 88) zu gewinnen, kann diese sie bei der Auswahl der Leute beraten (kein Loyalitätsabzug).

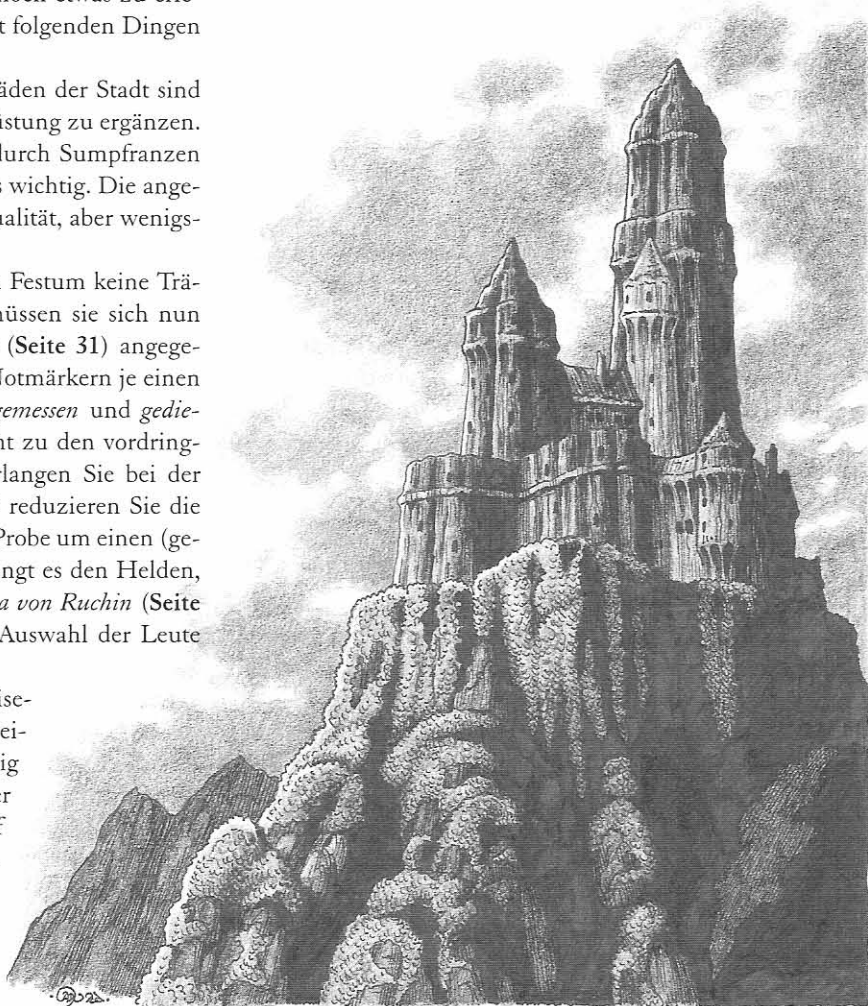
☛ **Ortskundige Führer finden:** Die Reisegruppe sollte, wie anfangs erwähnt, je zweimal über die Sonderfertigkeiten *Eiskundig* und *Gebirgskundig* sowie je zweimal über die Talente *Wildnisleben* und *Klettern* auf Werten von mindestens 12 verfügen. Außerdem wäre es wünschenswert, jemanden anzuwerben, der sich im Ehernen Schwert auskennt. Bergführer, die Erfahrung mit dem Erklimmen der

NOTMARK – IM SCHATTEN DES EHERNEN SCHWERTS

Unter der Knute von Graf Alderich von Notmark stehen 1.600 Einwohner. Unter ihnen befinden sich allerlei zwielichtige Gestalten, denn manch einer, der vor ein paar Jahren noch dem Banner der Dämonenkrone folgte, hat sich nun hier verkrochen. Die Bürger der Stadt sind arm, und von Bürgerrechten spricht man nicht viel – Rechte haben die Menschen hier nur, wenn der Graf es gestattet, und das geschieht selten. Die Tempel des Ingerimm (alter Kult, Schutzgott der Stadt), Praios und Peraine predigen die Gebote der Götter, aber den meisten Menschen in Notmark scheint es, als hätten die Götter sie schon lange verlassen.

Alle Gasthöfe Notmarks befinden sich in Hafennähe und sind von leidlicher Qualität: das *Hotel Notmark* (Q5/P6/S20), das *Jägermanns Einkehr* (Q4/P5/S12), *Zum Ehernen Schwert* (Q4/P6/S24) und *Zum schwelenden Herd* (Q6/P5/S14). Weitere Informationen zur Stadt finden sich in *Schwarzer Bär 75ff.*

Weltengrenze haben, sind allerdings selbst in Notmark selten. Kurzfristig findet sich niemand, der über die notwendigen Kenntnisse verfügt und bereit wäre, die Gruppe zu begleiten. Im weiteren Verlauf des Abenteuers erhalten die Helden allerdings die Möglichkeit, bei den Arbeitern in den gräflichen Minen oder dem im Ehernen Schwert lebenden Stamm der 'Wolfsjäger' Führer aufzutreiben.



☛ **Letzte Nachforschungen:** Wenn die Gruppe in Notmark nach Informationen suchen möchte, bietet sich der Ingerimm-Tempel an, wo sich die **Quelle 7** findet. Darüber hinaus gibt es natürlich auch in Notmark Geschichtenerzähler (**Quellen 1–3**).

DER SCHATTEN GRAUZAHNS

Das Abenteuer geht in Weiteren davon aus, dass die Helden Notmark Ende Rahja, also kurz vor Beginn der Namenlosen Tage, erreichen. In der Stadt wächst die Unruhe, denn hier am Ende der Welt verbringt man diese Zeit am besten hinter gut verschlossenen Türen und vernagelten Fensterläden. Falls die Zeitplanung Ihrer Gruppe anders aussah, finden Sie im **Kasten Grauzahn ohne die Namenlosen Tage (Seite 43)** Hinweise zur Anpassung des Notmärker Szenarios.

Irgendwann während des Aufenthalts in Notmark, möglichst vor Beginn der Namenlosen Tage, gerät die Gruppe an gräfliche Gardisten, die ein Auge auf die Fremden werfen wollen. Falls Ihre Helden die Stadt sehr knapp vor dem oder gar erst am ersten Tag des Namenlosen erreichen, findet die Szene am gut bewachten Stadttor statt.

Die Gardisten, fünf grobschlächtige Kerle und ein Wachtmeister mit schabigen Wappenröcken mit dem Notmärker Wappen auf der Brust (Schild von Silber und Schwarz gespalten, darin gekontert ein Paar Schröterzangen), stellen die üblichen lästigen Fragen: Woher kommen die Reisenden, wo soll es hingehen? Hat der Schwerebewaffnete einen Kriegerbrief, ist er von Stand oder was berechtigt ihn sonst, eine solche Klinge zu führen? Kann der Magus ein Siegel vorweisen? Bald wird klar, dass die Männer ihre Langeweile damit vertreiben wollen, Fremden auf die Nerven zu gehen. Yppolita versucht, die Unverschämtheiten der Notmärker tapfer zu ignorieren, als jedoch einer nach ihrer Kapuze greift, um sich "das Gesicht der kleinen Magierin mal genauer anzusehen", gebietet sie den Unverschämtheiten Einhalt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Yppolita richtet sich zu ihrer vollen Größe auf und streift die Kapuze ab. Ihre braunen Augen funkeln zornig, und mehr denn je ähnelt sie in diesem Moment ihrer Mutter Emer. Auch ihre Stimme ist die einer Herrscherin: "Nimm Er seine ungewaschen Finger von mir! Hat Er eine Ahnung, wen Er hier vor sich hat? Ich bin Yppolita von Gareth!" Unwillkürlich ist der Gardist zwei Schritte zurückgewichen und duckt sich unter ihrem Blick, auch wenn sein dümmlich-verwirrter Gesichtsausdruck vermuten lässt, dass er sich nicht darüber im Klaren ist, wer hier vor ihm steht. Die anderen Soldaten schauen sich unsicher an.

Von der anderen Seite des Platzes eilt ein etwa dreißigjähriger, gut aussehender Mann heran. Seine Kleidung ist die eines sewerischen Bronnjaren, mit Pelzbesatz und goldenen Stickereien. Die Gardisten scheinen ihn zu kennen – sie schauen ihm dienstfrig entgegen, und auf einen kleinen Wink hin nehmen die Männer sofort etwas Abstand von euch. "Verzeiht bitte dieses unglückliche Missverständnis", wendet sich der Edelmann mit einer höflichen Verbeugung an euch. "Diese Tölpel sind es nicht gewohnt, dass sich derart hoher Besuch hierher verirrt." Eine weitere, tiefere Verbeugung gilt Yppolita. "Mein Name ist Ischtan von Quelldunkel. Seid willkommen in Notmark, in meinem Namen wie auch in dem des Grafen. Er wird hocherfreut sein, Eure Bekanntschaft zu machen!"

Junker *Ischtan von Quelldunkel (Anhang III)* ist ein enger Vertrauter des Grafen *Alderich von Notmark*. Der durchtriebene Intrigant sieht Yppolitas Anwesenheit als willkommene Gelegenheit, Kontakte zu einer so wichtigen Person zu knüpfen. Ischtan lädt die Reisenden auf Burg Grauzahn ein und weist darauf hin, dass Graf Alderich untröstlich wäre, wenn man ihm das Vergnügen eines Besuchs verweigerte. In der Tat würde die Gruppe mit einer Ablehnung den Grafen von Notmark erheblich kränken (zumal Ischtan die Ablehnung in seinen eigenen Worten übermitteln würde), was kein besonders kluger Einfall ist, wenn man noch Geschäfte in der Stadt tätigen möchte. Yppolita ist dem Angebot des Junkers nicht abgeneigt, da sie sich geschmeichelt fühlt, ihrem Stand gemäß behandelt zu werden. Dazu kommt die verlockende Aussicht, die Namenlosen Tage auf einer Grafenburg zu verbringen, wo man sich mehr Komfort und Sicherheit erwarten darf als in einer Herberge. Die Chancen sollten daher gut stehen, dass die Helden sich (wenn vielleicht auch mit gemischten Gefühlen) entschließen, die Einladung anzunehmen.

ANKUNFT AUF DER BURG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch aus der Nähe wirkt Burg Grauzahn nicht gerade einladend. Eine flache, breite Rampe führt den Hügel hinauf, von dem aus die düstere Festung auf die Stadt herabstarrt. Der äußere Mauerring aus schwarzen und dunkelroten Ziegeln umschließt Gebäude und Türme, die scheinbar aus dem dunklen Fels des Burghügels gewachsen sind. Erst beim Näherkommen erkennt ihr, dass auch die eigentliche Burg aus schwarz-grauen Ziegeln besteht, von Wind und Satinavs Hörnern glatt geschliffen. Einer der Türme wurde wohl später hinzugebaut, und die rötlichen Ziegel, die beim Bau verwendet wurden, lassen ihn wie ein blutiges Geschwür an der Flanke Grauzahns erscheinen. Die Wachen am Tor nehmen Haltung an und lassen euch sofort passieren, als sie Ischtan von Quelldunkel erkennen.

Ischtan sorgt dafür, dass alles nötige veranlasst wird, um hochrangige Gäste zu empfangen. Er scheucht ein paar Knechte herum, lässt Schnaps zur Begrüßung heranbringen und Gemächer vorbereiten. Dann entschuldigt er sich, um Graf Alderich den Besuch anzukündigen, und lässt die Reisenden in der Obhut des Hausknechts *Rowin* zurück. Dieser, ein strohblonder, etwas schüchterner Bursche Anfang Zwanzig, zeigt den Helden, Yppolita und Dracodan ihre Zimmer. Die Gemächer sind teuer eingerichtet, wirken aber wegen der kleinen Fenster und der dunklen Holztafelung bedrückend. Auch machen die Zimmer nicht den Eindruck, als würden sie häufig benutzt – Gäste verirren sich nur selten auf Burg Grauzahn, wie Rowin hinter vorgehaltener Hand zugibt.

Nachdem genug Zeit verstrichen ist, dass die Helden sich frisch machen konnten, sieht Ischtan nach den Gästen und teilt mit, dass Graf Alderich hocherfreut über den Besuch ist und ihre Gegenwart beim Abendessen erbittet.

Bis dahin können die Helden sich umsehen, wobei ihnen vor allem der Gästetrakt der Feste (bis auf ihre Zimmer sind alle Gemächer leer und verstaubt, die Möbel mit Leintüchern zugedeckt), der Hof und die Wirtschaftsgebäude (Stallungen, Schmiede, Baracke der Burgwache) offen stehen. Beim Grafenflügel des Palas und beim Bergfried wird den Gästen mit-

geteilt, dass sie hier nichts zu suchen haben. Hört sich jemand unter dem Gesinde um, kann er eine gewisse Nervosität wahrnehmen. Diese wird einerseits durch die Besucher verursacht, da man keinen Fehler machen will, der den Grafen erzürnen könnte. Zum anderen aber rücken die Namenlosen Tage näher, und unter den Diensthofen kursieren zahlreiche Schauergeschichten über den Geist des Uriel von Notmark, der in den Mauern Grauzahns umgehen soll. Zu den beliebtesten Elementen dieser Geschichten gehören Lichter und Schritte in Uriels Arbeitszimmer, das seit seinem Tod unbenutzt ist. Auch das Porträt des Verstorbenen in der großen Halle kommt immer wieder vor. Angeblich beobachtet es nachts jeden, der durch die Halle geht, und die Magd *Trinje* schwört, dass der Graf einmal Anstalten machte, aus dem Rahmen zu steigen und auf sie loszugehen (sie verschweigt jedoch, wie viel sie damals getrunken hatte). Die Hintergründe des Spuks finden Sie im Kapitel **Der Geist von Grauzahn** ab Seite 49.

Kurz vor dem Abendessen trifft Hochwürden *Selfina von Ru-chin* (**Anhang III**), die Hochgeweihte des Praios-Tempels von Notmark, auf der Burg ein. Sie wurde anlässlich des hohen Besuchs von Alderich eingeladen.

DER OFFIZIELLE EMPFANG

Am Abend holt Ischtan persönlich die Ehrengäste ab. Er geleitet die Gruppe in die große Halle im Palas, wo eine festliche Tafel gedeckt wurde. Ein großes Bild an der Stirnseite der Halle ist mit schwerem rotem Samt verhängt; Helden, die bereits Geschichten von Uriels Geist gehört haben, können vermuten, dass es sich um das Portrait des alten Grafen handelt. Alderich von Notmark (**Anhang III**) und seine junge Gemahlin *Brinna von Fichtenmoos* (hübsch, in Gegenwart ihres Mannes scheu und still) erwarten die Gäste bereits. Ischtan gibt den 'Zeremonienmeister', wobei er Yppolita als höchstrangige Anwesende zuerst ankündigt. Dann stellt er die Helden und Dracodan vor. Yppolita erhält einen Ehrenplatz zwischen Alderich und Ischtan, die Helden sitzen auf den nachfolgenden Plätzen (und damit nahe der Geweihten). Wenn sich die Gruppe nicht besonders um heitere Stimmung bemüht, bleibt es eher ruhig: Alderich brütet vor sich hin, Yppolita ist eher zurückhaltend, auch wenn sie Ischtans Versuche einer gepflegten Konversation durchaus genießt. Der Junker lädt die Helden im Verlauf des Essens ein, während der Namenlosen Tage den Schutz und die Gastfreundschaft des Grafen (der dazu gelangweilt nickt) zu genießen und das neue Jahr auf Grauzahn zu begrüßen, bevor sie ihre Reise fortsetzen. Selfina verhält sich dem Grafen und dem Junker gegenüber höflich, aber eher kühl. Sie ist einem Gespräch mit den Helden nicht abgeneigt.

Während des Essens sind einmal Schritte zu hören, als ginge jemand mit Stiefeln langsam durch den Raum, der direkt über der Halle liegt. Für einen Moment erstirbt die Konversation, und die Bediensteten sehen ängstlich nach oben – manche werfen verstohlene Blicke auf das verhüllte Portrait. Über der Halle befindet sich Uriels Arbeitszimmer, das seit dem Tod des alten Grafen von niemandem mehr betreten wird. Alderich tut, als höre er die Schritte nicht und wehrt alle Versuche ab, sie (oder gar das Thema Uriel) anzusprechen. Gegen Ende des Essens lädt er jedoch die Geweihte ein, die Namenlosen Tage auf Grauzahn zu verbringen, "um das Licht des Herrn Praios in der dunklen Zeit in diese Mauern zu bringen". Selfina nimmt die Einladung an und bezieht ein Zimmer im Gästetrakt in der Nähe der Unterkünfte der Gruppe.

GRAUZAHN OHNE DIE NAMENLOSEN TAGE

Falls die Reiseplanung Ihrer Gruppe so ausfiel, dass die Helden vor oder nach den Namenlosen Tagen in Notmark sind, ergeben sich folgende Änderungen:

☞ Die Gruppe wird einfach so eingeladen, ein paar Tage die Gastfreundschaft des Grafen zu genießen.

☞ Die Geschichten über Uriels Geist sind weniger präsent. Zwar fürchtet man auch unter dem Jahr den toten Grafen, aber sein düsterer Schatten liegt nicht so offensichtlich auf der Burg.

☞ Die Stimmung ist weniger düster und beklemmend, da kein Grund besteht, sich die ganze Zeit über in Grauzahns Mauern zu verschanzen. Die Gruppe kann jederzeit nach Notmark hinuntergehen oder sich anderweitig beschäftigen. Die Gesandtschaft der Bergleute mit dem gefangenen 'Werwolf' kommt am zweiten Abend an, den die Helden auf der Burg verbringen. Alternativ kann Alderich seine Gäste zu einem Ausritt einladen, während dem die Helden die anreisenden Gesandten vor dem Angriff des Wolfsrudels retten (kombinieren Sie die Szenen **Die Gesandtschaft** und **Wolfshatz**).

☞ Ohne die ängstliche Hysterie, die an den Namenlosen Tagen die Bevölkerung erfasst, kommt es zu keiner versuchten Hexenverbrennung. Jalani erreicht in Notmark mit ihren Appellen nichts; man hört der 'verwirrten Nivesin' nicht zu. Daher begibt sie sich ein oder zwei Tage nach der Ankunft der Gesandtschaft zur Burg und versucht, bei Alderich vorstellig zu werden, wird jedoch von den Torwachen verjagt. Die Helden beobachten das und können die Nivesin ansprechen oder von ihr angesprochen werden, wenn sie das nächste Mal in die Stadt hinuntergehen.

☞ Rowin und Jascha nutzen auch unter dem Jahr die Gerüchte um den spukenden Uriel, um ihre heimlichen Treffen zu tarnen, so dass sich die Geschichte **Der Geist des Grafen** nicht ändert.

☞ Das Erdbeben und das purpurne Wetterleuchten am Ende der Namenlosen Tage erleben die Helden an jenem Ort, an dem sie sich zu diesem Zeitpunkt befinden. In der freien Natur sind am Tag davor Angriffe durch wilde Tiere (oder schlimmeres) wahrscheinlich.

Der Knecht Rowin ist beim Essen nicht anwesend und taucht erst eine halbe Stunde später wieder auf (siehe **Der Geist von Grauzahn** ab Seite 49). Nach dem Essen können die Helden von Diensthofen die Geschichten über den spukenden Grafen erfragen. Auch Selfina hat schon davon gehört, und sie vermutet, dass Alderich sie eingeladen hat, weil er seinen Vater noch immer fürchtet (auch wenn er das nie zugeben würde). Sie akzeptierte, weil sie hofft, eines Tages zu dem jungen Grafen durchzudringen und ihm die Augen für die Pflichten eines guten Herrschers zu öffnen (ein hehres Ansinnen, aber ein langer und steiniger Weg).

DIE GESANDTSCHAFT

Zu den notmärkischen Besitztümern gehören auch Erzgruben im Vorgebirge des Ehernen Schwerts. Eine dieser Minen hat in letzter Zeit mehrere Arbeiter verloren. Manche verschwanden, und man dachte, dass sie geflohen wären, statt bis ans Ende ihrer Tage in den Kupferminen des Grafen zu schuften. Von

anderen fand man jedoch zerfleischte Körper – offenbar waren sie wilden Tieren zum Opfer gefallen. Kurz darauf wurden Arbeitstrupps, die in den Wäldern Holz zum Abstützen der Stolten schlagen sollten, von Wölfen angegriffen. Inzwischen ist die Lage vor Ort so verzweifelt geworden, dass man beschloss, eine Delegation nach Notmark zu schicken und Graf Alderich um Hilfe zu bitten.

Die Minenarbeiter glauben, dass ein Werwolf in den Bergen sein Unwesen treibt, zumal es in alten Geschichten heißt, dass solch ein Untier über gewöhnliche Wölfe gebieten kann.

Tatsächlich haben die Angriffe einen anderen Hintergrund: In den Ausläufern des Ehernen Schwertes lebt der Stamm der Nuanaä-Lie, auch 'Wolfsjäger' genannt. Die Nuanaä-Lie sind mit dem Volk der Nivesen verwandt, leben im Gegensatz zu diesen jedoch unter primitiven Bedingungen. Sie bearbeiten kein Metall (ihre Waffen bestehen aus Holz und Stein), kleiden sich in Felle und Häute und ernähren sich von der Jagd, wobei sie ihre Beute oft sogar roh verzehren. Da die Bergwälder kein ergiebiges Jagdrevier sind, beanspruchen die Wolfsjäger ein großes Territorium. In letzter Zeit drangen die Holzfäller der Mine in die Jagdgründe der Nuanaä-Lie vor. Normalerweise würden die Jäger in einem solchen Fall eher weiterziehen, als sich auf einen Kampf einzulassen, aber diesmal beschloss ein junger Krieger des Stammes, nicht einfach aufzugeben.

Dieser Krieger, *Januk*, verfügt über eine Fähigkeit, die unter den Nuanaä-Lie recht verbreitet ist und dem Stamm hilft, in der Wildnis zu überleben: Er kann sich in einen Wolf verwandeln. Fast jeder zweite Wolfsjäger hat diese Gabe; manche können die Verwandlung willentlich kontrollieren, bei anderen wird sie durch große Anspannung oder Aufregung ausgelöst. Januk jagte oft in Tiergestalt in den Wäldern, und durch seine Kraft und Willensstärke wurde er zum Anführer eines Wolfsrudels. Als die fremden Holzfäller kamen und das Wild verschreckten, führte Januk sein Rudel gegen sie, und sein menschlicher Verstand, gepaart mit den wölfischen Instinkten, machte ihn zu einer Bedrohung für die Bergeleute. Wann immer sich eine Gelegenheit ergab, tötete er einen der Fremden und ließ ihn von den Wölfen zerfleischen, in der Hoffnung, so die Eindringlinge zu vertreiben.

Als die Delegation aufbrach, erkannte Januk, dass die Minenarbeiter Hilfe holen wollten. Er versuchte, sie aufzuhalten und griff die Gesandtschaft mit seinem Rudel an. Die Bergeleute wurden jedoch von ein paar Waffenknechten begleitet, die normalerweise die Mine bewachen. So gelang es den Notmärkern, den Angriff zurückzuschlagen. Im Kampf biss Januk einen der Waffenknechte, wurde aber selbst schwer verletzt, woraufhin er wieder seine menschliche Gestalt annahm. Die Notmärker, überzeugt, den Werwolf gestellt zu haben, nahmen den Verletzten gefangen, um ihn Graf Alderich zu übergeben.

Im 'planmäßigen' zeitlichen Ablauf erreicht die Gesandtschaft Notmark gerade noch rechtzeitig vor Beginn der Namenlosen Tage, kurz vor Sonnenuntergang am 30. Rahja. Dieser Zeitpunkt kann aber an Ihre Bedürfnisse angepasst werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Burgtor tut sich etwas; ihr hört aufgeregte Stimmen wild durcheinander reden. Vor dem Tor steht eine Gruppe Bewaffneter, von denen einige feste Reisekleidung tragen, während ein paar andere in gräfliche Wappenröcke gekleidet sind. Zwei Waffenknechte schleifen einen halbnackten Mann mit wild zerzausten Haaren hinter sich her. Er ist

gefesselt, und verkrustetes Blut an seinem Kopf und an seiner Brust künden von schwereren Verletzungen. Dennoch wehrt er sich mit aller Kraft gegen seine Bewacher, knurrt wütend und zerrt an den Stricken. Zwei andere der Neuankömmlinge schleppen eine Trage, auf der ein bleicher Mann liegt.

Die Gesandtschaft wird rasch eingelassen. Es dauert etwa zehn Minuten, bis Alderich im Hof erscheint, um den Grund für die Aufregung zu erfahren. Bis dahin können neugierige Helden Fragen stellen und so die Geschichte von den 'Werwolfangriffen', den Grund für die Gesandtschaft und einen kurzen Bericht über den stattgefundenen Kampf zu hören bekommen. Der Sprecher der Bergeleute heißt *Gorwin Tannhauser* (Ende dreißig, stämmig, tiefe Stimme, aus Festum) und ist einer der Vorarbeiter in Alderichs Kupfermine. Bei dem Mann auf der Trage handelt es sich um *Bosjew Walberger*, den von Januk gebissenen Waffenknecht. Da man fürchtet, dass sich der Fluch des Werwolfs auf ihn übergegangen hat, wurde er mit Stricken an die Trage gebunden.

Schließlich kommt Graf Alderich, dicht gefolgt von Ischtan von Quelledunkel und Selfina von Ruchin, herangestürmt und fordert eine Erklärung. Gorwin Tannhauser erzählt die Geschichte stockend, während er nervös seine Mütze zwischen den Händen dreht. Alderich scheint zunächst verärgert, als er aber hört, dass der Werwolf bereits gefangen wurde, bessert sich seine Laune.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Graf lächelt plötzlich. Gorwin sieht ihn ängstlich an, und auch ein paar der Waffenknechte wechseln besorgte Blicke. Alderich deutet beiläufig auf den sich noch immer windenden Gefangenen und sagt mit geradezu sanfter Stimme: "Dann ist ja alles gut. Hängt den da auf, und ihn hier" – er zeigt auf den Verletzten auf der Trage – "zur Sicherheit gleich dazu!" Die Praios-Geweihte zieht hörbar scharf die Luft ein. "Hochwohlgeboren! Das könnt Ihr nicht tun!" Es wird totenstill auf dem Hof.

Alderich dreht sich langsam um. Das Lächeln auf seinem Gesicht ist zu einer starren Maske geworden. "Ihr habt völlig recht, Hochwürden", sagt er, und seine Stimme ist mühsam beherrscht. "Aufhängen, wie konnte ich nur. Die beiden werden verbrannt. Und natürlich nicht jetzt, sondern am ersten Praios, wie es sich gehört." Damit dreht er sich um und stapft davon, ohne sich um die Proteste der Geweihten zu kümmern.

Momentan ist Alderich von seinem Entschluss nicht abzubringen. Er verschanzt sich in seinen Gemächern, um nicht mit der Geweihten diskutieren zu müssen. Selfina ist außer sich; Helden, die erkennen lassen, dass sie mit dem Urteil des Grafen nicht einverstanden sind, können jetzt gut mit ihr ins Gespräch kommen. Selfina will die Angelegenheit nicht auf sich beruhen lassen und ist für jede Hilfe dankbar. Sie hat einige Dinge über Werwölfe gehört und teilt ihr Wissen gern (einen Teil dieser Informationen, die aventurische Vermutungen über Lykanthropie darstellen, können Sie auch Helden mit Kenntnissen in *Magiekunde* oder *Sagen/Legenden* zukommen lassen):

☞ Werwölfe sind von den Göttern verflucht. Sie verwandeln sich bei Vollmond in reißende Bestien und töten alles, was sie finden können.

☛ Nur eine Klinge aus Silber kann einen Werwolf töten. Stahl und Eisen schmerzen ihn, aber verletzen ihn kaum.

☛ Wer von einem Werwolf gebissen wird und überlebt, wird beim nächsten Vollmond selbst zum Werwolf. Es soll ein Kraut geben, das dagegen hilft (*Pflanzenkunde*-Probe +5; es handelt sich um Roten Drachenschlund; **ZBA 262**).

☛ Beißt ein Werwolf einen gewöhnlichen Wolf, wird dieser zu einem Blutwolf. Blutwölfe stehen unter der Kontrolle ihres 'Meisters' und sind mörderische Bestien. Vor Jahren terrorisierte ein Werwolf mit seinem Blutwölfsrudel die Winhaller Gegend, bis ihn die Inquisition zur Strecke brachte (nachzuspielen im Abenteuer **Der Wolf von Winhall**). Dies kann auch Selfina berichten, die aus Ruchin in der Grafschaft Schlund stammt und von den Ereignissen in Winhal gehört hat.

Folgende Information ist Selfina unbekannt, kann aber mit einer *Magiekunde*-Probe +7 erlangt werden (Yppolita hilft aus, falls das Wissen der Helden nicht ausreicht):

☛ Es gibt keine gesicherten Aufzeichnungen über die magische Untersuchung eines Werwölfs. Falls es sich tatsächlich um einen göttlichen Fluch handelt, würde dies das Fehlen von magischen Erkenntnissen erklären, da Hellsichtsmagie dann nichts ausrichten könnte. Manche Quellen sprechen allerdings von einer dämonischen Ursache.

Weitere Informationen über Werwölfe finden Sie in der **ZBA 55f.** und in **WdG 298**.

Da Lykanthropie in fast allen Geschichten mit dem Mond zusammenhängt, werden sich die Helden wahrscheinlich für den aktuellen Stand des Madamals interessieren. Es befindet sich in der Phase des *Kelchs* (Halbmond, zunehmend). Der nächste Vollmond ist erst am 1. Praios. Dass der Angriff auf die Gesandtschaft bei Halbmond passierte, ist ein erster Hinweis darauf, dass es sich hier um etwas anderes als einen Werwolf handeln könnte. Sollte der Waffenknecht Bosjew aber doch mit der Lykanthropie angesteckt worden sein und kein Gegenmittel gefunden werden, findet seine Hinrichtung gerade noch rechtzeitig statt, denn in der Nacht vom 1. auf den 2. Praios würde er zum ersten Mal das volle Madamal erblicken.

Ein Werwolf im Keller

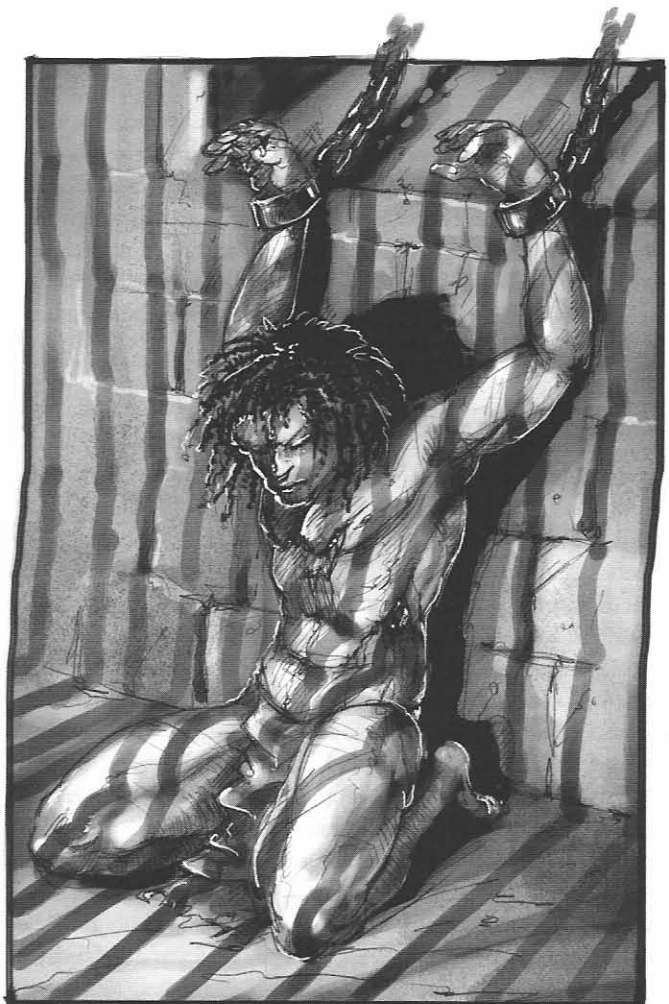
Der Gefangene wird, ebenso wie der verzweifelt um Gnade bittende Bosjew, in die weitläufigen Kerker der Burg gebracht. Es ergeht kein besonderer Befehl, niemanden zu den Gefangenen vorzulassen, so dass man sich durchaus Zugang verschaffen kann, wenn man überzeugend genug auftritt. Da die Burgwachen ihrem todgeweihten Kameraden gern helfen würden, reicht die Behauptung, man wolle versuchen, ihn zu heilen, vollkommen aus. Diskussionen mit Wachposten sind eine gute Gelegenheit, die Soldatin *Jascha* (siehe **Der Geist von Grauzahn** ab Seite 49) unauffällig einzuführen. Jascha (Mitte zwanzig, freundlich, kurze, schwarze Haare) hat Mitleid mit Bosjew und schlägt sich schnell auf die Seite der Helden, wenn es um die Frage geht, ob sie den "Werwolf" und sein Opfer untersuchen dürfen.

Bosjew liegt in einer Zelle auf einer Pritsche. Er hat durch die Bisse viel Blut verloren und ist in schlechtem Zustand (18 LeP fehlen, eine Wunde am Körper, eine am Schildarm), aber ansprechbar. Er wurde notdürftig verarztet, ein heilkundiger Held kann hier aber noch viel Gutes tun. Der Soldat schildert den Kampf gegen das Wolfsrudel: Die Tiere han-

delten klug, als würde jemand sie befehligen, führten schnelle Angriffe und zogen sich immer wieder zurück. Erst, als sich drei Waffenknechte an die Verfolgung machten, ging das Rudel zum Angriff über. Bosjew sah sich plötzlich dem Leitwolf gegenüber, einem schönen, grau-schwarzen Tier. Bevor seine Gefährten ihm zu Hilfe eilen konnten, hatte die Kreatur ihn zu Boden gerissen und mehrmals gebissen. Die anderen Waffenknechte überwältigten den Werwolf, und unter ihren Hieben nahm er plötzlich menschliche Gestalt an. Eine wichtige Information in Bosjews Erzählung ist, dass er seinen Angreifer als ganz normalen Wolf beschreibt, während in Werwolfsgeschichten oft unnatürliche Details wie rot glühende Augen, riesiger Wuchs oder ein Gehen auf den Hinterläufen vorkommen.

Eine Untersuchung von Bosjew zeigt keine Anzeichen für eine Ansteckung mit Lykanthropie, was leider nicht viel aussagt, da niemand genau sagen könnte, woran man einen Infizierten erkennt. Jedenfalls scheinen die Wunden nicht unnatürlich verändert (wenn auch leicht entzündet), und auch mit magischen oder karmalen Mitteln ist nichts Ungewöhnliches feststellbar. Der Soldat verspürt keine besondere Wut, Blutgier oder Lust auf rohes Fleisch.

Der "Werwolf" Januk wurde ein Stockwerk tiefer in einem Raum mit vergitterter Tür an eine Wand gekettet. Vor seinem Verlies stehen zwei Wachen, die aber damit beschäftigt sind, sich vor ihm zu fürchten und lieber etwas Abstand zur Tür halten, so dass man ungestört mit dem Gefangenen sprechen kann. Januk ist Anfang zwanzig, muskulös und sehnig. Sein langes, rotes Haar ist zerzaust; zusammen mit seinen schräg stehenden Augen weist es auf nivesische Abstammung hin.



Steve Anderson © 2009

Zahlreiche Narben an seinem Körper und eine dicke Hornhaut an den Fußsohlen zeigen, dass er fernab der Zivilisation aufgewachsen ist. Januk kennt nur ein paar Wörter Garethi, er spricht einen kehligen, schwer verständlichen Dialekt des Nivesischen. Falls ein Held die Nuanaä-Lie aus einem früheren Abenteuer kennt, erleichtert dies das Gespräch mit Januk.

Eine genauere Untersuchung zeigt, dass Januks Augenbrauen nicht zusammengewachsen sind (wie es bei Werwölfen der Fall sein soll), seine Augen sind jedoch bernsteingelb – was ein Zeichen für Lykanthropie sein könnte. Auffällig ist der schlechte Zustand des Mannes: Dafür, dass ein Werwolf angeblich nur mit silbernen Waffen getötet werden kann, ist Januk, dessen Verletzungen nicht behandelt wurden, Borons Hallen erstaunlich nahe (20 LeP fehlen, eine Wunde am Kopf, zwei am Körper). Ohne die Hilfe eines Heilkundigen ist es ungewiss, ob er überhaupt bis zu seiner Hinrichtung überleben wird. Untersuchen die Helden Januk mit magischen oder karmalen Mitteln, ist eine schwache astrale Begabung spürbar, ähnlich der Aura eines Magiedilletanten. Spuren dämonischer Einflussnahme sind nicht zu entdecken (nicht einmal mit einer SEELENPRÜFUNG).

Beherrscht ein Held Nivesisch oder bringt die Gruppe die Nivesin Jalani (siehe **Verbrennt die Hexe!**) zu Januk, berichtet der Wolfsjäger von der Auseinandersetzung seines Stammes mit den Bergleuten. Er bleibt strikt bei der Wahrheit, denn die Nuanaä-Lie können nicht lügen. Januk erzählt also auch, dass er hinter dem Rücken der Nauoke, wie er die Anführer seines Stammes nennt, handelte und gibt zu, dass er mit seinem Rudel schon mehrere der Eindringlinge getötet hat. Das Konzept eines Werwolfs als Ungeheuer ist ihm völlig unverständlich, ihn überrascht eher, dass das Verwandeln in einen Wolf etwas Außergewöhnliches oder gar Negatives sein sollte.

Stellen Sie den Wolfsjäger als geradlinigen, aufbrausenden Barbaren dar. Schliche und Täuschung sind ihm fremd, und mit den Errungenschaften der Zivilisation ist er völlig unvertraut. Auch ist ihm nicht klarzumachen, dass es falsch gewesen sei, die Bergleute zu töten: Jagen und gejagt werden ist der Lauf der Welt. Januk zeigt keine Angst vor dem Tod, denn das wäre eines Jägers unwürdig. Außerdem ist er sich sicher, dass er im Jenseits an der Seite der Himmelswölfe (die einzigen 'Götter', die die Nuanaä-Lie kennen, auch wenn sie sie nicht in Gebeten oder Ritualen verehren) jagen wird.

WOLFSHATZ

Januks Wolfsrudel streift, seines Anführers beraubt, durch die Notmärker Wälder. Die Wölfe finden bei den Höfen im Umland leichte Beute, denn die Jagd auf das Vieh der Bauern ist einfach. Durch die Gefangennahme ihres 'Leitwolfs' sind die Tiere aufgeregt und aggressiver als sonst. Das verstärkt sich durch den Einfluss der Namenlosen Tage. Als sich eine Bauernfamilie, deren Ziegen von den Wölfen gerissen wurden, nach Notmark flüchtet, erstattet der Kommandant der Stadtbüttel dem Grafen Bericht über die 'Mörderwölfe', die in der Gegend umgehen. Alderich befiehlt daraufhin – den Namenlosen Tagen und der nicht gerade erbauten Praios-Geweihten zum Trotz – eine Wolfshatz, zu der er seine Gäste einlädt. Er spielt den pflichtbewussten Bronnjaren, der es gerade zu dieser Jahreszeit nicht zulassen kann, dass seine Leibeigenen von Bestien terrorisiert werden, in Wahrheit ist er froh über die Abwechslung. Ordnen Sie dieses Ereignis im Lauf des 1. oder 2. Tag des Namenlosen ein.

Möglicherweise wollen Ihre Helden sich auf die Suche nach Rotem Drachenschlund machen: Das Heilkraut wächst in nördlichen Wäldern und blüht von Ingerimm bis Rahja, so dass zumindest eine Chance besteht, die seltene Pflanze aufzutreiben. Die Jagd bietet eine gute Gelegenheit für eine Kräutersuche. Die Probe auf das Meta-Talent *Kräutersuche* – also (*Wildnisleben* + *Sinnenschärfe* + *Pflanzenkunde*) / 3, **WdS 190** – ist um 19 Punkte erschwert (sehr selten, Bestimmung +3), eine mindestens zweistündige Suche steigert das Meta-Talent um die Hälfte. Falls die Gruppe nicht mit der Jagdgesellschaft, sondern auf eigene Faust loszieht, bekommen die Helden es alleine mit den Wölfen zu tun.

Alderich bricht mit fünf Waffenknechten zu Pferde auf. Helden, die ihn begleiten, erhalten bei Bedarf Pferde aus den gräflichen Stallungen. Zunächst herrscht eine beklemmende Stimmung: Alderichs Leute reiten sichtlich ungern während der verfluchten Tage durch den dunklen Tann, und der Graf schwankt zwischen wortlosem Brüten und makabren Scherzen. Wenn jemand größeres Interesse an der Jagd zeigt, schlägt Alderich vor, einen symbolischen Preis (eine gute Flasche Wein) für den auszusetzen, der die meisten Wolfspelze erlegt.

Das Wetter macht den Ausflug nicht angenehmer: Kein Lüftchen regt sich, und drückende Schwüle treibt den Schweiß aus allen Poren. Die Sonne kämpft sich durch bleiernen, an manchen Stellen schweflig-gelb schimmernden Dunst. Im Wald ist es viel zu still, nur ab und zu hört man leises Rascheln im Laub oder das Summen eines Fliegenschwarms. Leichter Modergeruch liegt in der Luft.

Mit einer *Fährtsuche*-Probe +3 lässt sich die Spur des Rudels rasch aufnehmen, ansonsten ist die Jagdgesellschaft gut zwei Stunden unterwegs, bis zum ersten Mal Wolfsheulen zu hören ist. Die Tiere halten zunächst Abstand und umzingeln die Jäger. Der Dunst, der in der Luft liegt, erschwert die Sicht, und das Rudel nutzt das, um sich anzuschleichen. In der Stille des Waldes hallt das Heulen der Wölfe geisterhaft wider, und schließlich werden die ersten grauen Schemen im Unterholz sichtbar.

5-9 Waldwölfe

Biss: INI 9+1W6 AT 14 PA 5 TP 1W6+4 DK N
LeP 23 RS 2 AuP 100 WS 6 MR 1 GS 12 GW 5
Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff/Verbeißen/Niederwerfen (4), Niederwerfen (2)

Passen Sie die Größe des Rudels der Kampfkraft der Helden an, die an der Wolfshatz teilnehmen. Die Wölfe befinden sich in einem Zustand namenloser Blutgier, der an Tollwut erinnert. Sie schrecken weder vor Feuer zurück noch fliehen sie, wenn sie verletzt werden. Obwohl ein gebissener Held vermutlich befürchtet wird, dass er sich die Tollwut (oder gar die Lykanthropie) geholt haben könnte, besteht keine Ansteckungsgefahr. Eine Untersuchung getöteter Wölfe zeigt außerdem, dass sie sich nicht von gewöhnlichen Tieren unterscheiden: Sie sind nicht größer als üblich, Zähne und Krallen sind nicht unnatürlich verlängert, und sie haben auch keine roten Augen, wie man es Blutwölfen nachsagt.

Alderich kämpft mit grimmiger Freude gegen die Wölfe. Er lässt sich von seinen Bewaffneten die Flanken decken, verbietet ihnen aber, selbst anzugreifen, solange die Lage nicht allzu brenzlich wird. Der Graf ist ein passabler Kämpfer und erlegt einen Wolf, was seine Stimmung merklich hebt (selbst, wenn

ein Held mehrere Tiere tötet und somit die Wette gewinnt). Auf dem Rückweg zur Burg wäre die Gelegenheit günstig, mit Alderich über die beiden Gefangenen zu sprechen, und Zweifel an der Werwolfstheorie anzumelden. Auch wenn die Gruppe noch keine konkreten Erkenntnisse vorweisen kann, ist der Graf von Notmark gut genug gelaunt, dass er zusichert, er würde sein Urteil überdenken, falls man ihm Fakten liefern kann.

VERBRENNT DIE HEXE!

In Notmark brodeln seit dem Eintreffen der Bergleute Gerüchte über Werwölfe. Durch die Angriffe von Januks Rudel wachsen Angst und Zorn der Bürgerschaft. Dies bekommt die nivesische Kundschafterin *Jalani* zu spüren, die seit zwei Wochen in der Stadt Felle verkauft. Janani, eine drahtige Mittvierzigerin mit wettergegerbter Haut und roten Haaren, wollte den Notmärkern klarmachen, dass die Wölfe keine Dämonen sind, sondern einfach nach ihrer Natur handeln. Sie versuchte, die Bürger davon abzubringen, Graf Alderich zu benachrichtigen, weil sie fürchtete, dass der Landesherr alle Wölfe in der Umgebung töten lassen würde. In der derzeitigen Stimmung in Notmark reichen ihre Appelle aus, um sie als 'Wolfsfreundin' zu brandmarken – und von dort ist es nur ein kleiner Schritt zur 'Hexe und Buhle des Namenlosen'. Gegen Mittag am vierten Tag des Namenlosen (*Madaraestra*, der von Wut und Zwist beherrscht wird) beobachten die Wachen Grauzahns, dass sich eine Menschenmenge auf dem Marktplatz der Stadt versammelt und melden dies dem Grafen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wollt eben eure Plätze an der gräflichen Tafel einnehmen, als einer von Alderichs Waffenknechten in die Halle gestapft kommt. "Verzeihung, Euer Hochwohlgeboren, aber ... in der Stadt unten tut sich was! Auf dem Platz läuft das Volk zusammen, mit Fackeln und so." Graf Alderich erhebt sich und wendet sich an euch: "Wollen wir sehen, was da vorgeht? Ischtan, was meinst du?" Mit belustigtem Lächeln geht er zur Tür, und der Junker folgt ihm wie ein Schatten.

Von der Wehrmauer aus sieht man auf Notmark hinunter, und tatsächlich hat sich auf dem Platz, auf dem der Praios-Tempel steht, eine Menschenmenge versammelt. Mehrere Leute tragen brennende Fackeln, und wenn der Wind in eure Richtung weht, könnt ihr undeutliche, aufgeregte Rufe erahnen. Jetzt seht ihr, wie sich die Menge teilt, und ein paar Leute zerren eine sich sträubende, weiß gekleidete Gestalt heran, auf das Zentrum des Platzes zu, wo ein Holzstoß aufgeschichtet wurde.

"Eine Hexenverbrennung?" Selfina von Ruchin ist neben euch auf die Mauer gestiegen und starrt auf die Stadt hinab. Alderich schaut zu ihr hinüber. "Wundert Euch das? Wenn dem Volk langweilig wird, sucht es sich eben etwas zu tun. Aber gut, solange sie nichts Schlimmeres anstellen ..." Er zuckt die Achseln und wendet sich zum Gehen.

Die Praios-Geweihte versucht, den Grafen zum Eingreifen zu bewegen, aber Alderich rächt sich nun dafür, dass sie ihm am ersten Abend öffentlich widersprach. Er stellt sich taub und geht, fröhlich mit Ischtan plaudernd, in die große Halle zurück. Selfina erkennt rasch, dass sie bei ihm nichts ausrichten kann und ergreift selbst die Initiative: Sie befiehlt, ein Pferd zu satteln und ihr das Tor zu öffnen. Wenn ihr die Helden als

halbwegs vertrauenswürdig oder götterfürchtig aufgefallen sind, bittet sie diese darum, sie zu begleiten. Die Geweihte akzeptiert auch jedes von der Gruppe ausgehende Hilfsangebot mit dankbarem Lächeln. (Falls sich in Ihrer Runde ein Geweihter befindet, dem Sie es zutrauen, Selfinas Rolle zu übernehmen, so sollten Sie dies auf jeden Fall tun. Selfina ist in diesem Fall gerade nicht anwesend, wird sich aber später beim Spielerhelden für sein mutiges Vorgehen bedanken.)

Die Wachen kommen den Befehlen der Praios-Dienerin rasch nach, und so sind Selfina und ihre Begleiter bald in vollem Galopp unterwegs. Nach Notmark hinunter ist es nicht weit, und die sich verzweifelt wehrende Janani wird gerade erst an den Pfahl in der Mitte des Scheiterhaufens gefesselt, als Selfina wie der leibhaftige Zorn des Sonnengottes auf dem Marktplatz erscheint. Die Menge weicht im ersten Moment vor der Geweihten zurück, aber die Angst vor der 'Wolfshexe' und die Hoffnung, mit ihrer Verbrennung das Böse zu vertreiben, sind so groß, dass die Bürger Anstalten machen, die Hand gegen jeden zu erheben, der sich ihnen in den Weg stellt. Oder ist es gar der Einfluss des Namenlosen, der den Hass in den Herzen der Menschen derart schürt, dass sie vergessen, wen sie vor sich haben?

Der aufgepeitschte Mob geht gegen die Priesterin und ihre Begleiter vor: Ein paar Mutige versuchen, die 'Störenfriede' von ihren Pferden zu ziehen, während die Feigeren aus dem Schutz der Menge Beschimpfungen rufen oder Steine werfen. Selfina versucht, die Menge mit einer flammenden Ansprache zur Vernunft zu bringen, und diejenigen, die der erzürnten Geweihten direkt gegenüberstehen, besinnen sich meist im letzten Moment, aber für ein paar Herzschräge steht es auf Messers Schneide: Wenn der Mob jetzt außer Kontrolle gerät, sieht es schlimm aus. Helden, die Selfina begleitet haben, können die Bemühungen der Geweihten unterstützen, indem sie ihrerseits versuchen, an die Leute zu appellieren. Auch handgreifliche Argumente helfen, die Bürger zur Vernunft zu bringen (und sind teilweise notwendig, wenn ein aufgeetzter Notmärker droht, die Geweihte vom Pferd zu reißen). Kontraproduktiv wären nur wirkliches Blutvergießen (kann die Stimmung kippen lassen, so dass die Menge geschlossen stürmt) oder Versuche, die Menschen mit eindrucksvollen Zaubern einzuschüchtern (stempelt nicht nur die Helden zu 'Hexenfreunden', sondern bringt auch Selfina aus dem Konzept).

Wütender Mob

Faustschlag:	INI 9+1W6	AT 10	PA 9	TP 1W6 (A)	DK H
Geworfener Stein:		FK 12		TP 1W6	
LeP 27	RS 0	AuP 29	WS 6	MR 2	GS 8

Die Helden müssen sich und Selfina 8 KR lang gegen den Pöbel verteidigen, dann dringt die Geweihte zu den Leuten durch und man lässt von ihr und ihren Begleitern ab. In den Gesichtern der Menschen ist ehrliches Entsetzen zu lesen, als ihnen bewusst wird, dass sie die Hand gegen eine Dienerin der Zwölfe erhoben haben. Einer der Wortführer versucht, das Tun der Bürger zu rechtfertigen, indem er von der Wolfshexe und ihren Mörderwölfen erzählt, aber seine wirren, frei erfundenen Anschuldigungen halten dem prüfenden Blick der Geweihten nicht stand. Selfina staucht die Notmärker ordentlich zusammen, macht ihnen klar, wie sehr sie ihre Seelen gefährdet haben, indem sie in der dunklen Zeit versuchten, das Gesetz in die eigene Hand zu nehmen und dabei das Recht mit Füßen traten, und schickt

sie dann nach Hause, um im Gebet über ihre Fehler nachzudenken. Die Bürger trotten wie gescholtene Kinder davon. Jalani muss gestützt werden und ist erschöpft, aber unverletzt. Selfina bietet an, die Nivesin fürs erste in den Praios-Tempel zu bringen, damit sie dort etwas ausruhen kann, außerdem möchte die Geweihte sich selbst ein Bild von der befreiten 'Hexe' machen.

Schon bald ist Jalani ausreichend wiederhergestellt, um ihren Rettern zu danken und ihnen zu erzählen, wie sie den Zorn der Notmärker erregte. Auch gegenüber den Helden versichert die Kundschafterin noch einmal nachdrücklich, dass die Wölfe nicht böse oder unheilig sind, sondern nur nach ihrem Anführer suchen. Sie kennt die Nuanaä-Lie, die Wolfsjäger des Ehernen Schwerts, und hat Geschichten von ihrer Gabe der Wolfsgestalt gehört. Sie erzählt von der engen Verbundenheit des Stammes mit den Himmelswölfen (nach der Vorstellung der Nivesen schufen die Himmelswölfe das Eherne Schwert und bewachen es noch heute, um den Menschen den Weg in Liskas Land zu versperren, **Quelle 2**). Jalani kann der Gruppe beschreiben, wo im Gebirge – nordöstlich von Notmark, etwa zwei Tagesreisen entfernt – das Jagdgebiet der Nuanaä-Lie beginnt. Aus dieser Information lässt sich die Vermutung ableiten, dass die Bergleute beim Holzfällen dem Territorium der Wolfsjäger gefährlich nahe gekommen sind.

Jalani versteht den Dialekt der Nuanaä-Lie und kann für die Helden dolmetschen, wenn es der Gruppe gelingt, sie unauffällig auf Burg Grauzahn zu bringen. Die Informationen, die im Gespräch mit Januk erlangt werden können, sind im Kapitel **Ein Werwolf im Keller** beschrieben.

ENTSCHEIDUNGEN

Die Gruppe sollte nun starke Zweifel an der Werwolfsgeschichte hegen und erkannt haben, dass im Vorgebirge des Ehernen Schwerts eine Auseinandersetzung zwischen Bergleuten und dem Stamm der Nuanaä-Lie im Gange ist. Mit diesen Informationen können die Helden allerlei anfangen:

☛ **Den Waffenknecht Bosjew retten:** Alderich hat zwar keine Skrupel, ihn im Zweifel hinrichten zu lassen, aber wenn man ihm glaubhaft versichern kann, dass Bosjew nicht mit Lykanthropie infiziert ist, lässt sich der Graf zu einem Aufschub überreden. Wenn der Gardist sich dann in der Nacht vom ersten auf den zweiten Praios unter dem Licht des Vollmonds nicht verwandelt, begnadigt ihn Alderich großmütig. Brauchbare Argumente wären etwa, dass der 'Werwolf' Januk nicht nur von Silber verletzt wird oder die 'falsche' Mondphase beim Angriff auf die Gesandtschaft. Vor allem aus dem Mund eines Geweihten, eines Magiers oder eines Medicus finden derartige Indizien Gehör. Auch eine frei erfundene Begründung, warum Januk sicherlich kein Werwolf ist, kann Erfolg haben, wenn sie von jemandem mit fachlicher Autorität ausreichend glaubwürdig vorgetragen wird.

Darüber hinaus kann sich die Gruppe in die Auseinandersetzung zwischen den Bergleuten und den Nuanaä-Lie einmischen, wobei sich folgende Alternativen ergeben:

☛ **Im Dienste des Grafen:** So unsympathisch der Graf von Notmark sein mag, ist er doch der Landesherr, und die Minen im Gebirge gehören rechtmäßig ihm. Obrigkeits- und gesetzestreue Helden könnten es als ihre Pflicht ansehen, ihn über das Herausgefundene in Kenntnis zu setzen. Berichten die Helden Alderich von den Nuanaä-Lie und davon, dass der

Stamm seine Arbeiter angreift, ist der Graf für diese Information dankbar. Er ist dann auch an Ratschlägen interessiert, wie man die 'Barbaren' am besten in die Schranken weisen könnte. Wenn die Gruppe ihm in dieser Angelegenheit hilft, stellt er in Aussicht, sie bei ihrer weiteren Reise zu unterstützen: Manche seiner Bergleute haben ihr halbes Leben im Ehernen Schwert verbracht und wären somit ideale Führer für die Expedition. Alderich ist bereit, die Helden als seine Bevollmächtigten zur Mine zu schicken, damit sie dort für Ordnung sorgen. Mit dieser gräflichen Vollmacht können sie vor Ort alle Unterstützung einfordern, die die Notmärker geben können.

☛ **Kampf gegen den Notmärker Tyrannen:** Alternativ kann sich die Gruppe auf die Seite der Nuanaä-Lie schlagen, weil ihnen die Wolfsjäger aus Jananis Erzählungen sympathischer sind als der Graf und seine Minenarbeiter. In diesem Fall wäre es möglich, Januk aus dem Kerker zu befreien und ihn zu seinem Stamm zurückzubringen. Auch so gewinnen die Helden ortskundige Führer, denn die Nuanaä-Lie kennen das Gebirge gut. Für eine Befreiungsaktion muss man in das zweite Kellergeschoss des Verlieses eindringen. Dabei sind zwei Wachposten zu überwinden: Im ersten Kellergeschoss befindet sich nahe der Treppe ein Wachraum, in dem sich stets zwei bis drei Gardisten aufhalten, die aber nicht besonders aufmerksam sind. Vor Januks Zelle sind nochmals zwei Wächter postiert, die den 'Werwolf' im Auge behalten sollen. Sie sind aufmerksamer als ihre Kollegen, da sie für den Gefangenen persönlich verantwortlich sind. Verwenden Sie für die Waffenknechte die Werte im Kapitel **Notmärker Kupfer** auf Seite 50 (Kerkerwachen tragen keine Armbrüste).

☛ **Vermitteln zwischen den Parteien:** Diplomatisch begabte Helden können eine friedliche Einigung zwischen den Bergleuten und den Wolfsjägern erreichen. Das klappt am besten, wenn man hinter dem Rücken des Grafen agiert (Alderich ist kein Freund von Kompromissen) und sich direkt an die Delegation der Minenarbeiter wendet. Deren Anführer Gorwin ist ein Mann, der durchaus mit sich reden lässt, außerdem schätzt er eine Lösung, für die man den Herrn Grafen nicht über Gebühr belästigen muss. Um eine gute Ausgangsposition für die Verhandlungen zu erhalten, wäre es gut, sowohl Bosjew (um Gorwin gewogen zu stimmen) als auch Januk (als Kontaktmann zu den Nuanaä-Lie) zu retten. Haben die Helden Erfolg, werden sie von beiden Parteien bei ihrer Weiterreise ins Eherne Schwert unterstützt.

☛ **Nicht in fremde Angelegenheiten einmischen:** Falls sich die Gruppe nicht für die Auseinandersetzung interessiert, müssen sich die Helden auf eigene Faust in Notmark nach Bergführern umsehen, was teuer werden kann. Außerdem stellt sich das Problem der Zuverlässigkeit, das schon bei den Trägern angesprochen wurde (**Seite 32**), bei einem ortskundigen Führer natürlich um so mehr – haben die Helden Pech, geraten sie an einen Hochstapler, der noch nie im Ehernen Schwert war und sich nach ein paar Tagen mit dem erhaltenen Vorschuss absetzt. Wenn die Gruppe sich mit Selfina von Ruchin gut stellen konnte, hilft sie auf Anfrage auch hier bei der Auswahl geeigneter Kandidaten.

Die Wahl, die die Helden hier treffen, beeinflusst den Ablauf des Abenteuers im Kapitel **Reißzahn und Spitzhacke (Seite 50ff.)**, wo Sie weitere Hinweise zur Ausgestaltung der Varianten finden. Wenn die Gruppe sich mit Yppolita und Dracodan berät, neigt erstere der Seite des Grafen zu – Alderich ist ihr zwar herzlich unsympathisch, aber er ist nun einmal der recht-

mäßige Herrscher. Dracodan bevorzugt die Wolfsjäger, allerdings nicht aus Gewissensgründen, sondern weil er gern mehr über sie erfahren würde. Beide regen aber an, eine der beiden Seiten für sich zu gewinnen, um das Problem der ortskundigen Führer zu lösen. Im Endeffekt bleibt die Entscheidung den Helden überlassen.

DER GEIST VON GRAUZAHN

Der Legende nach suchen zahlreiche Geister die düsteren Mauern von Burg Grauzahn heim. Besonders viele Geschichten ranken sich um den Vater von Graf Alderich: Uriel von Notmark herrschte so lange und grausam, dass es den Notmärkern unvorstellbar erscheint, dass sein Schatten nicht mehr auf ihnen lasten könnte. Obwohl Uriel in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden 1021 BF ein unrühmliches Ende fand, ist fast jeder Burgbewohner überzeugt, dass der alte Graf noch immer durch seine Festung wandert, um die zu quälen, die seinem Zugriff zu Lebzeiten entgehen konnten.

In Wahrheit wird Uriels Seele längst in den Niederhöhlen zermahlen. Die Geschichten werden jedoch von der Dienerschaft gern verwendet, um von Missgeschicken abzulenken oder Un erklärliches zu erklären – wenn etwas verloren geht, war es im Zweifel der Geist des Grafen. Das ist nicht nur bequem, weil die meisten Dienstboten selber daran glauben, auch Alderich von Notmark wird oft von Alpträumen über seinen Vater gequält und fürchtet deshalb insgeheim, dass Uriels Seele noch immer auf Grauzahn weilt. Der junge Graf hält sich von allem fern, was mit dem Geist seines Vaters zu tun haben könnte und betritt daher auch niemals Uriels ehemaliges Arbeitszimmer. Das liegt im obersten Stock des Palas direkt über der großen Halle und ist angeblich das Zentrum des Spuks. Bisweilen hört man Schritte aus dem leer stehenden Zimmer oder sieht vom Hof aus Licht durch das Fenster. Auch von unheimlichem Seufzen und Stöhnen wird berichtet.

Der Grund dafür ist jedoch völlig weltlich: Der Hausknecht Rowin (der den Helden bei ihrer Ankunft ihre Zimmer zeigte) und die Gardistin Jascha (die die Gruppe beim Besuchen des Werwolfs im Kerker kennen lernen konnte) sind seit einiger Zeit ein Liebespaar. Da weder die Dienstbotenquartiere noch die Baracke der Waffenknechte viel Gelegenheit für rahjagefällige Treffen bieten, suchten die beiden nach einem besseren Ort. Eines Tages fand Rowin in den gräflichen Quartieren einen Schlüssel für das Arbeitszimmer. Seitdem schüren die beiden die Gerüchte um den Geist, indem etwa Rowin manchmal das Samttuch, mit dem Uriels Portrait in der großen Halle verdeckt ist, herunterzieht. Dadurch können sich die beiden sicher sein, dass niemand versucht, etwaigen Geräuschen oder Lichtern nachzugehen.

Mit der Geschichte um Uriels Geist kann der Aufenthalt auf Grauzahn ausgeschmückt werden. Neugierige Helden möchten vielleicht dem Geheimnis des Spuks auf den Grund gehen, während abergläubische Naturen sich von der Unruhe der Dienstboten anstecken lassen und in jedem Schatten ein Gespenst vermuten. Bei der Geisterjagd sind folgende Dinge zu bedenken:

☛ Rowin und Jascha kennen die Burg und haben Übung darin, ungesehen durch den Palas zu kommen. Selbst wenn einer der beiden von einer Wache bemerkt wird, erregt das kein Aufsehen (Rowin verrichtet einen Teil seiner Arbeit im Palas, und Jascha lenkt ihre Kameraden durch Geplauder von genaueren Fragen ab). Helden hingegen könnten Erklärungsbedarf haben, wenn sie nachts beim Herumschleichen erwischt werden.

☛ Rowin hält die Tür zu Uriels Arbeitszimmer verschlossen, natürlich auch, wenn die beiden den Raum gerade nutzen. Das Schloss ist gut gearbeitet (*Schlösser knacken* +4).

☛ Graf Alderich versucht, alles zu verdrängen und zu ignorieren, was mit Uriels Geist zu tun haben könnte, wodurch sich die Nachforschungen ihm gegenüber leicht geheimhalten lassen. Anders verhält es sich mit Ischtan: Wenn der neugierige Junker mitbekommt, dass die Helden in dieser Angelegenheit herumschnüffeln, wird es schwierig, ihn abzuschütteln.

☛ Fast alle Dienstboten erzählen Spukgeschichten, aber mit beharrlichem Nachfragen findet man heraus, dass nur zwei Personen behaupten, Uriels Geist schon einmal gesehen zu haben (alle anderen haben nur von Leuten gehört, die jemanden kennen, der ihm begegnet ist): die Magd Trinje (die dem Alkohol verfallen ist und noch ganz andere Dinge sieht) und Rowin, der mit einer wild ausgeschmückten Geschichte einen wesentlichen Beitrag zur Angst der Dienerschaft geleistet hat. Wenn die Helden das Liebespaar stellen, flehen die beiden sie an, sie nicht zu verraten. In der Tat hätte das drastische Konsequenzen: Alderich würde sie (je nach aktueller Stimmung) aufknüpfen oder totprügeln lassen. Ischtan von Quelldunkel stellt eine besondere Gefahr für das Pärchen dar – alles, was der Junker erfährt, weiß der Graf kurze Zeit später.

DER REST DER NAMENLOSEN TAGE

Mit jedem Tag wird die Stimmung auf Burg Grauzahn angespannter. Alderich ist reizbar, was beim kleinsten Anlass zu Wutausbrüchen führt. Das verängstigte Gesinde spricht nur, wenn es ausdrücklich gefragt wird. Dazu kommt drückende Schwüle, die an den Nerven zerrt. Hoffnungsvoll zum Himmel gewandte Blicke suchen vergebens nach Regenwolken, auch wenn tagsüber bleierner Dunst über dem Land liegt. Nachts klart es auf, ohne dass auch nur ein bisschen Wind Abkühlung brächte, und die Sternenleere steht wie eine klaffende Wunde am Nachthimmel.

Ischtan versucht, Yppolita als wichtigen Gast zu umgarnen. Anfangs ist die Prinzessin durch die Aufmerksamkeiten des Bronnjaren geschmeichelt, aber dann wird ihr sein Süßholzraspeln unangenehm. Sie beginnt, ihm auszuweichen und die Gesellschaft von halbwegs gesellschaftsfähigen Helden zu bevorzugen, was den Junker dazu bringt, auch diesen Helden Honig um den Bart zu schmieren, um über sie zu Yppolita vorzudringen.

Dracodan schläft schlecht, da ihn Träume quälen, an die er sich am Morgen nicht mehr erinnern kann. Noch schiebt er seinen Zustand auf die Namenlosen Tage, aber in Wahrheit beginnt sein Geist, unter der Last des Inhalts der Birscha-Rolle zu leiden, was sich im weiteren Verlauf der Reise noch verstärkt.

Am fünften Tag des Namenlosen liegt ein Prickeln in der Luft, das an die Stimmung vor einem Gewitter erinnert. Sämtliche Tiere sind unruhig, Alderich streift wie ein gereizter Tiger durch die Burg, und auch die Helden fühlen, dass die dunkle Stimmung ihnen aufs Gemüt schlägt: Alle schlechten Eigenschaften sind um drei Punkte erhöht. Mit dem Sonnenuntergang kommt – zum ersten Mal seit Tagen – Wind auf, der jedoch unangenehm warm aus dem Gebirge herabfaucht. Im Ehernen Schwert erreicht Pardonas Ritual zur Kraftlinienmanipulation einen seiner Höhepunkte, und die Auswirkungen sind über weite Distanz spürbar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Grollen ist zu hören. Der Donner des lang ersehnten Gewitters? Doch was ist das? Ein Zittern läuft durch den Boden, erst kaum merklich, jetzt stärker. Ihr habt Mühe, euch auf den Beinen zu halten, als ein mächtiger Erdstoß das Fundament von Grauzahn erschüttert. Von überall her ertönen ängstliche Schreie, Diener und Wachen laufen aufgeregt durcheinander. Viele versuchen, auf den Hof zu fliehen, aber ein Soldat kommt von ebendort in die Halle gelaufen, sein Gesicht von Furcht erfüllt. "Hochwohlgeborn! Da draußen, seht!" Ein weiterer Stoß lässt die Mauern ächzen, Staub rieselt von der Decke.

Auch draußen im Hof bebt die Erde, auch hier herrscht nackte Panik. Ein paar der Anwesenden starren nach Osten, wo sich das Eherne Schwert schwarz vom dunklen Nachthimmel abhebt. Ein schwaches Licht umspielt die fernen Gipfel, wie ein Wetterleuchten, aber in düsterem Purpur.

Während des Erdbebens erfordern schnelle Bewegungen *Körperbeherrschungs*-Proben, um nicht zu stürzen (1W6–1 SP Fallschaden; wenn der Held eine Treppe hinuntereilte, auch bis zu 3W6–3 SP). In Gebäuden besteht die Gefahr, von kippenden Möbelstücken getroffen zu werden, im Freien stellen fallende Dachziegel eine Bedrohung dar (*Ausweichen*-Proben; ein umstürzender Schrank verursacht 2W6 TP, ein Ziegel aus großer Höhe 1W6+4 TP).

Das Beben ebbt nach ein paar Minuten ab, aber das unheimliche Wetterleuchten ist bis Mitternacht sichtbar. Das Ringen der elementaren Urgewalten mit den von Pardona entfesselten dämonischen Mächten lässt vorerst nach, doch die Erschütterungen im Kraftgefüge des Ehernen Schwerts dauern an (und die Helden werden die Auswirkungen auf ihrer weiteren Reise zu Gesicht bekommen). Nachdem die Verletzten versorgt wurden, leitet Selina im Burghof eine Andacht, nach der sie den Rest der Nacht im Gebet verbringt. Jeder, der den Schutz der Zwölfe erbitten möchte, ist dort gern gesehen. Mit dem Sonnenaufgang begrüßt die Geweihte das neue Jahr, segnet die Burg und alle Anwesenden und erbittet Praios' Segen auch für die Reise der Helden.

AUFBRUCH ZUM ENDE DER WELT

Musik

Solange die Helden noch im bewohnten Vorgebirge unterwegs sind, kann ähnliche Hintergrundmusik wie bei der Reise durch das Bornland verwendet werden. Tiefer im Ehernen Schwert sollte die Musik dann die epische Gewalt der Landschaft unterstreichen. Klassische Sinfonien – Beethoven oder Tschaikowski, vor allem auch Dvoraks *Aus der Neuen Welt* – können mit ihren langsameren Sätzen die Reise durch das Gebirge untermalen, während die dramatischeren Sätze Szenen wie das Vulkangebiet oder den Riesenalkenangriff zum Leben erwecken. Auch die Soundtracks *Der letzte Mohikaner*, 1492 oder *Gladiator* enthalten passende Stücke.

Von Notmark aus geht es nordostwärts ins Gebirge. Die ersten zwei Tage führt der Weg der Gruppe durch dichte Tannenwälder bergan. Voraus ragen die *Notmärker Türme* auf, zwei Gipfel, die sich über 4.000 Schritt hoch erheben und damit die höchsten Zinnen der den Helden bekannten Drachensteine überragen – und doch nicht einmal halb so hoch sind wie die dahinter liegende Weltengrenze.

REIßZAHN UND SPITZHACKE

Der Weg durch den Wald verläuft problemlos, auch wenn immer wieder Wolfsfährten zu sehen sind. Am zweiten Tag lichtet sich der Tann mit der zunehmenden Höhe (an die 1.500 Schritt), und die Gruppe steht vor der Entscheidung, ob sie die Notmärker Kupfermine oder das Jagdrevier der Nuanaä-Lie aufsuchen oder sich auf eigene Faust ins Eherne Schwert aufmachen möchte. Im Folgenden finden Sie Beschreibungen der Mine und des Lagers der Nuanaä-Lie, mit denen Sie je nach den Absichten Ihrer Spieler diplomatische, feindliche oder neutrale Szenen ausgestalten können. Am Ende der Kapitel sind Kampfwerte für typische Vertreter der Parteien angegeben. Bedenken Sie bitte auch, dass etliche der vorgeschlagenen Vorgehensweisen die Helden gut mehrere Tage, wenn nicht Wochen, in ihrem Zeitplan zurückwerfen können.

NOTMÄRKER KUPFER

Die Mine ist mit einer Wegbeschreibung, wie sie die Helden von der Gesandtschaft oder in Notmark erhalten konnten, leicht zu finden. Eine Zeit lang kann man einem passablen

Karrenweg folgen, der auf dem letzten Stück zu einem schmalen Steig wird. Bald verrät aufsteigender Rauch den Standort der Mine.

Die Förderstätte liegt in einem Tal, in dem ein paar schiefe Holzhütten den Arbeitern und Gardisten als Unterkunft dienen. Der Rauch, der ständig in der Luft liegt, stammt von zwei Verhüttungsöfen, in denen das Kupfer aus dem Erz gewonnen wird. Neben den Öfen dient ein Steingebäude nicht nur den Vorarbeitern als Unterkunft, sondern beherbergt auch eine kleine Schmiede. Insgesamt leben hier vier Dutzend Bergarbeiter, die in zwei Schichten in den Stollen an der Ostwand des Tals einfahren und in mühseliger Plackerei Erz abbauen. Vier Vorarbeiter (einer davon Gorwin Tannhauser) beaufsichtigen sie und planen die weitere Stollenführung. Die Wachmannschaft unter Führung von Leutnantin *Merjeschka Unterwalser* (25, forsch, breitschultrig) umfasst 12 gräfliche Gardisten, von denen zwei zu jeder Tages- und Nachtzeit am Taleingang an einer improvisierten Palisade auf Posten stehen, während zwei Waffenknechte durch das Tal patrouillieren und zwei weitere in der Mine nach dem rechten sehen. Der Rest ist 'in Bereitschaft'.



Die jüngste Anwesende ist Gorwins Tochter *Aljescha* (12, rot-blond, naseweis), die ein Gespür dafür hat, zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein. Wenn die Helden bei der Mine offiziell auftreten, verfolgt Aljescha sie auf Schritt und Tritt, weil sie sich Geschichten aus der Fremde erhofft; wenn die Gruppe sich heimlich hier herumtreibt, stellt das neugierige Mädchen, dass ständig auf dem Gelände herumstreunt, eine fast ebenso große Gefahr wie die Wachen dar.

Bergmann

Spitzhacke: INI 7+1W6 AT 9 PA 7 TP 1W6+7 DK N

LeP 31 RS 1 AuP 35 WS 7 MR 3 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Vorarbeiter

Kurzsword: INI 10+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+3 DK HN

LeP 32 RS 1 AuP 36 WS 7 MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Waffenknecht

Hellebarde: INI 10+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+5 DK S

Leichte Armbrust: FK 16 TP 1W6+6

LeP 30 RS 3 AuP 30 WS 6 MR 3 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Halbschwert, Wuchtschlag

AN DEN FEVERN DER WOLFSJÄGER

Die Nuanaä-Lie sind nicht leicht zu finden. Wenn die Helden nicht in Begleitung von Januk unterwegs sind, werden eher sie von den Wolfsjägern gefunden, die plötzlich aus dem Unterholz auftauchen und die Eindringlinge umzingeln. Die Jäger – Männer und Frauen in roher Fellkleidung – sind mit primitiven Speeren und Bögen bewaffnet. Wie Januk sprechen sie ein kehliges, schwer verständliches Nivesisch. Ein paar von ihnen beherrschen etwas Garethi, so dass eine Verständigung auch ohne Dolmetscher möglich, aber schwierig ist.

Das Lager des Stammes – natürliche, durch Strauchwerk getarnte Höhlen – befindet sich drei Wegstunden oberhalb der Mine. In dieser Höhe ist der Wald deutlich lichter. Im Lager halten sich 25 Nuanaä-Lie auf, von denen alle ab einem Alter von 10 Jahren kampffähig sind. Dazu kommen fünf Nauoke (Anführer der Nuanaä-Lie). Diese Letzteren verfügen über eine besonders innige Bindung zu den Himmelswölfen; sie können die Verwandlung in Wolfsgestalt völlig kontrollieren und betrachten sich selbst als zwei getrennte Wesen – Mensch und Wolf. Die Nauoke entfernen in Menschengestalt ihre gesamte Körperbehaarung, um die Grenze zwischen ihren beiden Wesenheiten zu betonen und ihre menschliche Hälfte vom felltragenden Wolf zu unterscheiden. Sie tragen im Sommer keine Kleidung. Die beste Jägerin und der tapferste Krieger

Nuanaä-Lie

Speer: INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+2 DK S

Kurzbogen: FK 17 TP 1W6+2

LeP 28 RS 1 AuP 40 WS 7 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch, Beinarbeit

Nuanaä-Lie in Wolfsgestalt

Biss: INI 9+1W6 AT 11 PA 7 TP 1W6+3 DK H

LeP 28 RS 2 AuP 100 WS 7 MR 4 GS 12

Nauoke

Speer: INI 12+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+3 DK S

Kurzbogen: FK 19 TP 1W6+2

LeP 35 RS 1 AuP 45 WS 8 MR 7 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Halbschwert, Todesstoß, Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch, Beinarbeit, Eisenarm

Nauoke in Wolfsgestalt

Biss: INI 11+1W6 AT 15 PA 7 TP 1W6+4 DK H

LeP 35 RS 2 AuP 110 WS 8 MR 7 GS 12

unter den Nauoke und damit das Anführerpaar sind derzeit *Nukuji*, eine dreißigjährige Nuanaä-Lie mit einer eindrucksvollen Narbe von der rechten Achselhöhle bis zu ihrer Hüfte (ein Andenken an einen Berglöwen) und *Uljuku*, ein stämmiger Kämpfer um die Zwanzig mit blitzenden gelb-goldenen Augen. Innerhalb der Wolfsjäger bilden die Nauoke eine abgegrenzte und verschworene Gemeinschaft, deren Aufgabe der Schutz des Stammes ist.

IM DIENSTE DES GRAFEN

Auf Seiten der Bergleute können die Helden folgendes erreichen:

☛ **Die Verteidigung unterstützen:** Solange die Bergleute sich im Tal verschanzen, können sie sich gut gegen die Nuanaä-Lie verteidigen. Verwundbar werden sie nur, wenn sie in den Wald müssen, um Holz für den Ausbau der Stollen zu schlagen. Geleitschutz durch Helden, die sich im Wald auskennen, hilft den Minenarbeitern, genug Holz für ein paar Wochen zu organisieren und zeigt den Wolfsjägern, dass die Notmärker durchaus zähe Gegner sind.

☛ **Die Offensive ergreifen:** Bisher versuchten die Notmärker, Angriffe abzuwehren und sich vor den 'Werwölfen' zu verstecken. Unter kompetenter Führung wären die Waffenknechte aber bereit, den Kampf ins Lager des Feindes zu tragen, vor allem, wenn sie erfahren, dass sie es nicht mit Geistern oder Ungeheuern, sondern mit halbnackten Barbaren zu tun haben. Dazu müssen die Helden Informationen über das Lager oder zumindest die Jagdgewohnheiten der Nuanaä-Lie sammeln.

☛ **Den Feind abschrecken:** Die Nuanaä-Lie haben keine Schamanen oder Priester, ihr Glaube an die Himmelswölfe ist urtümlich und individuell. Mit entsprechenden magischen Mitteln oder einem eindrucksvollen Schauspiel könnte man die Wolfsjäger ausreichend verunsichern, dass sie ihr Jagdrevier wechseln. Da die Nuanaä-Lie tapfer sind und ihre wölfischen Instinkte wirkliche Gefahr und bloßes Imponiergehabe recht gut unterscheiden können, ist eine gute Vorstellung notwendig, um mit dieser Taktik Erfolg zu haben.

KAMPF GEGEN DEN NOTMÄRKER TYRANNEEN

Schlägt sich die Gruppe auf die Seite der Wolfsjäger, gibt es unter anderem folgende Ansatzpunkte:

☛ **Sabotage:** Beschädigung der Verhüttungsöfen, Zerstören von Werkzeug, ein Abfuhrmittel im Essen der Arbeiter oder ein Stolleneinsturz werfen die Arbeit der Bergleute um Wochen zurück. Häufen sich derartige Vorfälle, muss die Mine aufgegeben werden, weil sich der Betrieb nicht mehr rentiert.

☛ **Die Offensive ergreifen:** Die Nuanaä-Lie haben bisher nicht versucht, die Bergleute in ihrem Tal anzugreifen, weil die Verteidigungsposition der Notmärker dort zu gut ist und die Wolfsjäger keine Erfahrung mit dem Kampf gegen Palisaden und Armbrüste haben. Mit taktischer Anleitung durch die Helden könnte ein Angriff jedoch Erfolg haben.

☛ **Wolfsdämonen:** Solange die Notmärker glauben, es mit Werwölfen oder Waldgeistern zu tun zu haben, wächst ihre Angst mit jeder Nacht, in der heulende Schatten die Mine umschleichen. Wenn die Gruppe die Angst der Bergleute schürt (etwa mit nächtlichen Spukerscheinungen oder durch grauenvolle Geschichten aus dem Mund von Helden, die sich 'schwer verletzt' zur Mine flüchten), laufen die Arbeiter früher oder später in Scharen davon.

VERMITTELN ZWISCHEN DEN PARTEIEN

Auch mit Diplomatie lässt sich der Konflikt beilegen, denn die beiden Parteien haben eigentlich nichts davon, die jeweils andere auszulöschen: Das Gebirge ist groß genug für beide. Dazu bedarf es jedoch einer Vermittlung von außen. Wichtige Punkte zum Erreichen eines Waffenstillstandes sind:

☛ **Angst der Notmärker lindern:** Die Bergleute müssen überzeugt werden, dass sie es nicht mit Dämonen, sondern mit Menschen aus Fleisch und Blut zu tun haben, da sonst der Aberglaube der Minenarbeiter jedes Gespräch verhindert. Wenn die Helden Gorwin Tannhauser auf ihre Seite ziehen können, haben ihre Worte bei der Mine großes Gewicht.

☛ **Vertrauen der Nuanaä-Lie gewinnen:** Die Wolfsjäger haben kaum Kontakt mit anderen Menschen, und bei den wenigen Gelegenheiten wurden sie oft betrogen, denn ihre eigene Unfähigkeit, zu lügen, macht sie zu leichten Opfern für Schwindler. Die Nuanaä-Lie schätzen Mut und Direktheit, und Helden, die einen guten ersten Eindruck machen, dürfen sich bei einer Jagd beweisen. Januks Fürsprache hilft hier natürlich.

☛ **Verhandlungen führen:** Bei den Gesprächen kann viel schief gehen, denn die beiden Parteien sind zu unterschiedlich. Entweder nehmen die Helden an den Verhandlungen teil und vermitteln zwischen den Seiten, oder aber sie pendeln als Unterhändler zwischen den Lagern hin und her.

☛ **Kompromiss aushandeln:** Die endgültige Einigung dürfte darin bestehen, dass die beiden Seiten einander aus dem Weg gehen. Die Wolfsjäger verlegen ihr Jagdrevier ein wenig, die Holzfäller der Notmärker suchen sich ein Waldstück, in dem sie nicht mit den Nuanaä-Lie aneinander geraten.

DANKBARE FÜHRER

Beide Parteien sind für die Unterstützung der Helden dankbar. Falls die Gruppe auf der Seite der Wolfsjäger stand, erklären sich zwei junge Kundschafter (einer von ihnen Januk, wenn er noch lebt) bereit, die Reisenden zu begleiten. Die Nuanaä-Lie sind im Ehernen Schwert aufgewachsen und kennen seine Tücken bis auf eine Höhe von etwa 6.000 Schritt (*SF Gebirgskundig* und *Eiskundig*; *Wildnisleben*, *Pflanzenkunde* und *Tierkunde* mit Spezialisierung 'Ehernes Schwert' jeweils 14, *Klettern* und *Wettervorhersage* 12). Die Wolfsjäger zeigen den Helden auch, wie man sich ein Schneeloch zum Übernachten gräbt, was ihnen im Kapitel **Eisige Hölle** helfen wird.

Auch die Notmärker sind lange genug im Gebirge, um die wichtigsten Kniffe gelernt zu haben. Wenn die Helden ihnen geholfen haben (oder eine Vollmacht von Graf Alderich vorweisen können), werden ihnen die Prospektorin *Julenka* (37, kräftig, verschlossen) und der Gardist *Dabbert* (29, schlaksig, Schürzenjäger) als Begleiter zugeteilt. Beide haben Gebirgs-erfahrung: *Julenka* sucht seit 15 Jahren für wechselnde Herren nach Erz, und *Dabbert* stammt aus einem Bergdorf in den Notmärker Türmen. Ihre Werte: *SF Gebirgskundig* und *Eiskundig*; *Wildnisleben*, *Klettern* und *Wettervorhersage* jeweils auf 12. *Julenka* hat dazu noch *Gesteinskunde* 10 und *Bergbau* 10. Die Minenbesatzung verfügt außerdem über genug Vorräte, um den Proviant der Expedition noch einmal aufzufüllen.

Falls beide Seiten die Gruppe unterstützen, haben die Helden die Wahl, wen sie als Führer mitnehmen wollen. Sie können auch einen Vertreter jeder Partei anwerben; in diesem Fall kommen Januk und *Julenka* mit.

FLIEGENDE HELDEN

In einem Abenteuer, dessen Herausforderung zu einem guten Teil im Überwinden von Gelände Hindernissen und den Mühen des Bergsteigens liegt, stellt sich die Frage, wie mit flugfähigen Helden umzugehen ist. Dazu sollten drei grundsätzliche Fälle unterschieden werden:

☛ **Einzelne Flieger:** Sofern nur ein Teil der Helden fliegen kann (etwa mit einem Hexenbesen oder dem Zauber ADLERSCHWINGE), bleibt die grundsätzliche Herausforderung für die Gruppe bestehen, denn die bodengebundenen Mitglieder müssen weiterhin klettern. Ihre fliegenden Begleiter sind jedoch eine unschätzbare Unterstützung, denn sie können vorkundschaften und aus der Vogelperspektive die weitere Route planen. An schwierigen Stellen hilft es, wenn ein fliegender Held für seine Gefährten Sicherungen anbringt, und auch Abstürze können eventuell im letzten Moment verhindert werden. Gönnen Sie den flugfähigen Gruppenmitgliedern ihre Erfolgserlebnisse: Wenn die Helden sich geschickt anstellen, können sie deutliche Erleichterungen auf *Orientierungs-* und *Klettern*-Proben erreichen. Ein allzu exzessives Herumfliegen verbietet sich durch die Umstände ohnehin: Im Flug ist man dem eiskalten Wind ungeschützt ausgesetzt (Kälteschaden um zwei Punkte erhöht). Entfernt sich ein fliegender Held zu weit von der Gruppe, können Riesenalken (Seite 58) oder Horndrachen (Seite 62) zu einer Bedrohung werden.

☛ **Lufttransportmöglichkeit:** Etwas schwieriger wird es, wenn die ganze Gruppe sich in die Lüfte erheben kann. Solange die Flugmöglichkeiten aufwändig und zeitlich begrenzt sind (etwa beschworene Elementargeister oder Dämonen), gilt das oben Gesagte: Der Beschwörer hat eine Menge Punkte in seine Fähigkeiten investiert, also gönnen Sie ihm den Triumph, wenn sich die Gruppe durch seine Hilfe eine besonders halsbrecherische Kletterpartie erspart. Der langfristige Transport mit beschworenen Wesen ist durch

die gegenwärtigen Kraftlinienschütterungen riskant, denn die daraus resultierenden astralen 'Turbulenzen' stören die Zauber, die Dämonen im Diesseits halten und schaffen eine Disharmonie, die Elementarwesen höchst unangenehm ist. Damit können Sie die Flugzeiten der Gruppe beschränken und verhindern, dass die Helden sich von einem Luftdschinn bis vor Fuldigors Haustür tragen lassen.

☛ **Fliegende Gruppe:** Falls Ihre Helden über Mittel verfügen, große Strecken mühelos fliegend zu überwinden (zum Beispiel ein eigener fliegender Teppich oder eistand durch Westwinddrachen), müssen Sie eine Entscheidung treffen: Entweder gestatten Sie einfach deren Einsatz, was die Reise durch das Eherne Schwert stark abkürzt und den Helden etliche Strapazen erspart. Die Gruppe versäumt ein paar Entdeckungen, die für die Kampagne aber nicht von unmittelbarer Bedeutung sind. Während des Schlechtwettereinbruchs im Kapitel *Eisige Hölle* können Sie die Helden zur Landung zwingen, so dass die Gruppe die Begegnung mit den Blauen Mahren erlebt und den Weg durch ihre Höhlen entdecken kann. Oder aber Sie versuchen, auch diese Mittel so weit zu limitieren, dass sie wie im oberen Absatz beschrieben zu punktuell einsetzbaren Hilfsmitteln werden. Meisterliche Tricks, die dazu zur Verfügung stehen, sind tückische Winde in großer Höhe, die erwähnten astralen Turbulenzen (die auf längere Sicht die Matrices eines Flugartefakts angreifen und zerstören), die Kälte (siehe oben unter *Einzelne Flieger*) und fliegende Räuber. Achten Sie aber darauf, dass Ihr Vorgehen nicht zu einem willkürlichen Sabotageakt wird. Egal, welche Flugfähigkeiten Ihrer Gruppe zur Verfügung stehen, werden die Helden das letzte Stück des Weges auf jeden Fall zu Fuß zurücklegen müssen, denn Fuldigor erwartet, dass sich jeder Besucher seinen Prüfungen stellt (siehe *Am Rand der Ewigkeit* auf Seite 73).

DURCH DIE NOTMÄRKER TÜRME

Ab nun bewegen sich die Helden oberhalb der Baumgrenze. Krüppelkiefern und niedriges Strauchwerk bilden den einzigen Bewuchs und jagbares Wild wird seltener. Nur gelegentlich zeigen sich scheue Gebirgsböcke (ZBA 189). Es wird kühler, während die Gruppe auf einer Höhe von 2.000 bis 3.000 Metern weiter in Richtung Nordosten marschiert. Pher Drodont spricht von einem Pass, der nördlich einer Gletscherkette zwischen zwei Gipfeln hindurchführt, was auf die Notmärker Türme hindeutet. Diese beiden schroffen Berge sind daher das nächste Ziel der Helden. Südlich glitzern die Hundert Eisriesen, etwas niedriger als die Türme, aber mit ihrem silberweißen Panzer nicht weniger eindrucksvoll.

Für das in diesem Kapitel beschriebene Wegstück braucht die Expedition etwa fünf Tage. Noch ist es recht einfach, Brennmaterial zu sammeln und einen Lagerplatz zu finden: Zum Errichten eines Nachtlagers genügt es, dass zwei Expeditionsteilnehmern eine *Wildnisleben*-Probe +4 gelingt.

EIN DORF AM RAND DER WELT

Zwei Tage, nachdem die Gruppe das Einzugsgebiet der Mine verlassen hat, ist hinter dem Grat, den die Helden entlang reisen, eine feine Rauchsäule sichtbar. Wenn jemand, einen geeigneten Aussichtspunkt erklettert (12 TaP* mit *Klettern*-Proben sammeln, eine Probe pro SR), erblickt er ein Stück unterhalb des Grates in einer Senke vier einfache Hütten mit niedrigen Flachdächern, die mit Steinen beschwert wurden. Der Rauch kommt aus Abzugslöchern in den Dächern, das Dorf scheint bewohnt zu sein. Mit einer *Orientieren*-Probe +5 findet sich ein Abstieg, über den das Dorf in einer Stunde mit einer einfachen *Klettern*-Probe erreichbar ist.

Hier leben grade mal 25 Menschen. Dem Aussehen nach könnte es sich um Nachkommen von Bornländern oder Norbarden halten, aber ob ihre Urgroßeltern sich vor einem bösen

Herrscher in die Berge flüchteten, ob sie ausgezogen waren, um das Eherne Schwert zu überqueren und dabei scheiterten, oder ob sie immer schon hier oben lebten, haben sich die Dörfler niemals gefragt. Die Ankunft der Gruppe löst Aufregung aus, da man hier oben nicht an Besuch gewöhnt ist. Die Dorfbewohner sind weder besonders misstrauisch noch ängstlich – Räuber oder Plünderer sind am Ende der Welt ebenso selten wie alles andere.

Sofern die Helden sich freundlich verhalten, finden sie gastliche Aufnahme, auch wenn die Bewirtung karg ausfällt. Die Dörfler sind zurückhaltend, werden aber nach und nach gesprächiger, wenn die Besucher etwas von der weiten Welt da unten erzählen. Man revanchiert sich gern mit ein paar eigenen Geschichten, so dass hier folgende Informationen erlangt werden können:

☞ Seit einiger Zeit sind, wie es die Dorfbewohner nennen, "die Bäume toll geworden": An manchen Stellen haben sich die sonst verdrehten und krummen Krüppelkiefern kerzengerecht gestreckt, während sie an anderen Flecken verdorren oder – noch ungewöhnlicher – verfaulen. Dies ist eine Nebenwirkung von Pardonas Kraftlinienmanipulation. Eine der betroffenen Stellen befindet sich in der Nähe des Dorfes, und eine magische Untersuchung der Pflanzen zeigt schwache Spuren von Restmagie. Bei den ausgestreckten Kiefern ist es elementare Kraft (Humus), an den verdorrten Stellen kann man das Merkmal Temporal erahnen, und die verfaulten Zweige sind mit schwach dämonischer Energie verunreinigt.

☞ Der weitere Aufstieg ins Gebirge gilt im Dorf als überaus tollkühn. Zu den Gefahren, vor denen die Dörfler warnen, gehören Lawinen, Schluchten und Stürme, die den Wanderer ins übernächste Tal pusten können.

☞ Unartigen Kindern erzählt man hier von blau glänzenden Geistern, die die Gipfel der Berge beherrschen, aber manchmal hinabsteigen, um nach Beute zu suchen (**Das Reich der Blauen Mahre** ab Seite 65; die Mahre kommen mitunter bis auf diese Höhe hinunter, um Holz zu schneiden). Die Geister bevorzugen kleinwüchsige Opfer – manche behaupten, dass sie Kinder mögen, weil die besser schmecken, andere sagen, dass die blauen Geister sich mit Zwergen um die Herrschaft über das Gebirge streiten (Letzteres kommt der Wahrheit näher – die Blauen Mahre reagieren auf Zwerge feindseliger als auf Menschen).

☞ Die Dorfbewohner verraten für eine kleine Bezahlung (eine Flasche Schnaps, ein hübsches Amulett oder etwas Ähnliches) ein paar gute Stellen, an denen Atan-Kiefern wachsen. Dieses Wissen erleichtert bei der Suche nach der seltenen Kiefer alle Proben um 5 Punkte.

Falls die Gruppe länger als einen Tag bleiben möchte, lässt die Gastfreundschaft der Dörfler, deren Vorräte knapp bemessen sind, merklich nach, sofern die Helden nicht selber Nahrungsmittel beisteuern. Wenn die Expedition den kleinen Weiler verlässt, geht es weiter den Grat entlang auf die Notmärker Türme zu.

OPTIONAL: DIE RINDE DER ATAN-KIEFER

Diese Gegend ist der Lebensraum der seltenen und heilkräftigen Atan-Kiefer, weshalb die Gruppe vielleicht auf die Suche nach der wertvollen Pflanze gehen möchte. Falls der Rote Salamander die Expedition finanziert, haben die Helden ohnehin den Auftrag, Atan-Rinde zu beschaffen, woran Brinleff Heerhauser auch erinnert.

Die Suche nach der Heilpflanze erfordert eine Probe auf das Meta-Talent *Kräutersuche* – also (*Wildnisleben* + *Sinnenschürfe* + *Pflanzenkunde*)/3, **WdS 190**. Die Probe ist um 14 Punkte erschwert (selten, Bestimmung +6), wobei alle zwei Stunden eine Probe abgelegt werden darf (das Metatalent ist durch die gründliche Suche um die Hälfte gesteigert). Bei Erfolg findet der Kräutersucher eine Atan-Kiefer, von der man 1W20 Steinrinde abschälen kann, ohne den Baum nachhaltig zu schädigen (Brinleff lehnt Raubbau an der seltenen Pflanze ab). Insgesamt sind in dem Gebiet, das die Helden innerhalb eines Tages absuchen können, höchstens vier Kiefern zu finden.

Im Dienst des Roten Salamanders soll die Gruppe aber auch den Lebensraum der Atan-Kiefer erforschen. Dazu ist ein zweitägiger Forschungsaufenthalt erforderlich, den Brinleff damit verbringt, über Stock und Stein zu klettern, Boden- und Bewuchsproben zu nehmen, Beobachtungen in seine Notizbücher zu schreiben und dabei seine Umgebung nicht mehr als nötig wahrzunehmen. Die Helden sind damit beschäftigt, den begeisterten Botaniker vor Felsspalten, hungrigen Berglöwen (**ZBA 128**) oder zornigen Steinbockmännchen (**ZBA 189**) zu bewahren und Yppolita bei Laune zu halten, die des Herumsitzens im Zelt bald überdrüssig wird und Brinleffs Euphorie für Rindendicken und Wurzeldurchmesser in keiner Weise teilt. Dracodan ist während des Aufenthalts mürrisch und abwesend, dazu vor allem am Morgen uncharakteristisch still (siehe dazu das nächste Kapitel).

Wenn Ihre Gruppe Freude an der Kiefern Jagd hat, können Sie sie (oder den emsigen Brinleff) auf ein Fleckchen Erde stoßen lassen, auf dem gleich drei der seltenen Bäume nebeneinander wurzeln – eine wissenschaftliche Sensation, und obendrein eine wahre Goldgrube. Leider befindet sich das Fleckchen am oberen Ende einer Steilwand, so dass man 20 Schritt hinaufklettern und dabei zwei ziemlich unangenehme Stellen überwinden muss (*Klettern*-Proben +3, +8, +7 und +5). Brinleff besteht darauf, die Stelle selbst zu untersuchen und braucht dabei Unterstützung, da er nur ein mittelmäßiger Kletterer ist.

DIE TRÄUME DES HERRN VON MISAQUELL

Mit jedem Tag lastet der Inhalt der Birscha-Rolle schwerer auf Dracodans Geist. Seine Träume werden unruhiger, er ist blasser als sonst. Zunächst versucht er, sich nichts anmerken zu lassen, aber schließlich wird sein Problem während einer Nachtruhe für die Helden offensichtlich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nachtluft ist klar und eiskalt, und unzählige Sterne, zum Greifen nah, funkeln über euch. Es ist still hier oben, kein raschelndes Laub, kein Summen von Insekten stört die Ruhe des Ortes. Doch da! Ein unterdrückter Schrei lässt eure Nachtwache hochfahren und reißt die Schlafenden aus ihren Träumen. Auf seinem Lager wälzt sich Dracodan unruhig hin und her. Seine Augen sind geschlossen, aber die Lider flattern heftig. Er keucht, ringt nach Luft, dann wieder ein Schrei, gepresst, gequält. Plötzlich setzt er sich mit einem Ruck auf, starrt euch an, aber ihr habt nicht den Eindruck, als würde er euch erkennen.

Dracodan ist schweißnass und völlig orientierungslos. Es bedarf einiger Minuten geduldigen Zuredens, bis ihm bewusst wird, wer und wo er ist. Er bemerkt auch nicht, dass er sich

HINDERNISSE I – WIE DIE BERGZIEGEN

Auf ihrer Reise erklimmen die Helden das höchste Gebirge Aventuriens, und das ist mit einigen Mühen verbunden – der Weg ins Eherne Schwert ist kein Spaziergang. Auf der anderen Seite ist es eher unbefriedigend, mehrere Spielabende mit dem Würfeln von *Klettern*-Proben zu verbringen. Beschreiben Sie daher zwar immer wieder die Kletterei und die Anstrengung, die Ausrüstung und die Tragtiere mitzuschleppen, aber beschränken Sie das Ausspielen auf einzelne Szenen, bei denen besondere Hindernisse überwunden werden müssen. Für die Routenplanung der Expedition legt der Held, der die Entscheidung über den Weg trifft, täglich eine *Orientieren*-Probe +10 ab. Jeder gebirgskundige Expeditionsteilnehmer (Helden oder Führer) erleichtert die Probe um einen Punkt, bis hinunter zu einer +5. Je besser diese Proben gelingen, desto besser kommt die Expedition voran; je größer die Probleme beim Bestimmen des Weges sind, desto öfter sollten Sie der Gruppe ein Hindernis in den Weg legen. Im Folgenden finden Sie ein paar Beispiele für Komplikationen in diesem Abschnitt der Reise:

☛ **Schlucht:** Eine fünf bis zehn Schritt breite Felsspalte erfordert eine kreative Lösung, wie die Reisenden und ihre Tiere auf die andere Seite gelangen könnten oder erzwingt einen Umweg von einem Tag. Bedenken Sie, dass es keine Bäume mehr gibt, aus denen man eine Brücke improvisieren könnte.

☛ **Steilstück:** Es wird steil, die Tragtiere finden nur noch mühsam Tritt, und auch die Helden benötigen *Klettern*-Proben +4, um nicht abzurutschen (2W6–2 SP Fallschaden). Seilen sich die Kletterer an, darf jeder, dem die Probe gelang, seine TaP* verwenden, um einen Fehltritt seines direkten Nachbarn auszugleichen.

☛ **Geröllhalde:** Ein Abhang, den die Gruppe queren muss, ist mit losen Gesteinsbrocken bedeckt. Zweibeiner überwinden ihn mit *Klettern*- oder *Körperbeherrschungs*-Proben +2 (1W6+2 SP bei Misslingen), Tragtiere müssen geführt werden (*Reiten*- oder *Abrichten*-Proben +6), damit sie nicht ausrutschen. Gerät ein Tier ins Rutschen, besteht die Gefahr (1–5 auf W20), dass es sich den Knöchel bricht. In diesem Fall kann nur magische Heilung (10 AsP) eine Notschlachtung verhindern.

☛ **Steinschlag:** Über den Köpfen der Reisenden löst sich ein Felsen, poltert hinab und reißt kleinere Brocken mit sich. Zwei zufällig bestimmte Expeditionsteilnehmer befinden sich in der Bahn der Steine und sollten *Ausweichen*, um 2W6+5 TP zu vermeiden. Außerdem besteht die Gefahr, dass Tragtiere durchgehen (*Reiten*- oder *Abrichten*-Proben +5). Ein in Panik geratenes Tier gefährdet sich selbst und seine Umgebung.

den Tod holen könnte, wenn er derart verschwitzt weiterschläft (eine gelungene Probe auf *Heilkunde Krankheiten* offenbart die Gefahr). Dracodan kann nicht benennen, was er geträumt hat oder warum er so verstört ist, und das quält ihn sichtlich. Ein Seelenheilkundiger kann wertvolle Dienste leisten und ihm helfen, etwas erholsamen Schlaf zu finden. Auch beruhigende Kräuter oder Zauber, die den Geist stärken oder zur Ruhe bringen, helfen dem Boten Apeps. Falls sich die Helden seiner nicht näher annehmen können oder wollen, versucht Yppolita ihr Glück und schafft es, ihn durch beruhigende Worte und einen ATTRIBUTO auf Mut wieder halbwegs ins Gleichgewicht zu bringen. Sie ist beunruhigt über Dracodans Zustand, hat aber keine Erklärung dafür.

ÜBER DER SCHNEEGRENZE

Jenseits des Passes erreicht die Expedition bald eine Höhe, in der Firuns Macht die Berge unumschränkt beherrscht: Tagsüber ist es *eiskalt*, nachts herrscht mitunter sogar *Firunsälte* (WdS 144f.). Die Kälte verursacht also während des Tages 2W6 Kälte-TP(A) pro Tag, nachts 2W6 Kälte-TP(A) alle zwei Stunden. Der Kälteschutz, den die Bekleidung der Helden verleiht, ist in der Ausrüstungskategorie Wetterschutz (Seite 32) angegeben.

Ab nun bewegt sich die Gruppe über Schnee, Eis oder nackten Fels. Jagdbares Wild, essbare Pflanzen oder Brennmaterial gibt es nicht mehr, und das Errichten eines Lagerplatzes stellt eine Herausforderung dar: Drei Expeditionsteilnehmern muss eine *Wildnisleben*-Probe +6 gelingen (beachten Sie eventuelle Boni aus der Ausrüstung). Jede fehlende Probe senkt die nächtliche Regeneration der Reisenden um einen Punkt. Für die Über-

ÜBER DEN PASS

Mit jedem Tag kommen die Notmärker Türme näher, und mit Hilfe der Bergführer findet sich ein gangbarer Weg über den Pass, der zwischen den beiden Gipfeln hindurchführt. Die Helden haben eine Reise hinter sich, die in jedem anderen Teil der Welt als Gebirgstour gelten würde – doch hier haben sie nur das Vorgebirge durchschritten und dringen nun ins eigentliche Eherne Schwert vor. Die charakteristische Form des am Horizont in den Wolken verschwindenden Horndrachen-throns gibt die Richtung vor, während der Weg der Gruppe höher und höher führt.

windung dieser Etappe ist etwa eine Woche zu veranschlagen; die Helden steigen bis auf eine Höhe von 5.500 Schritt hinauf.

RELIKTE DER VERGANGENHEIT

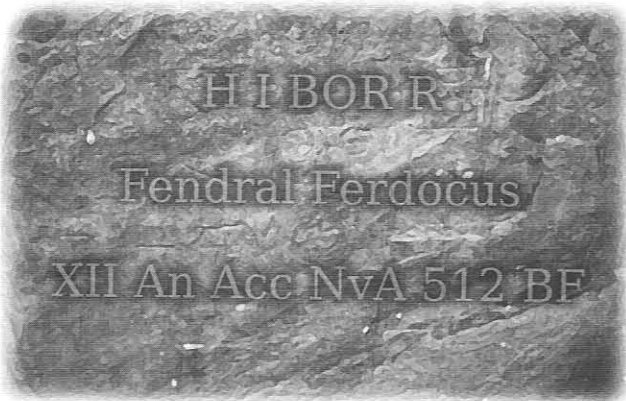
Auf diesem Abschnitt beherrschen kantige Felsformationen und zerklüftete Steilwände die Landschaft. Der Fels ist oft von Rissen durchzogen, die aussehen, als hätte ein Riese mit einem gewaltigen Hammer versucht, den Berg in Trümmer zu schlagen. Mitunter sind die Spalten groß genug, dass sechs Mann sie nebeneinander hindurchschreiten können.

Meist verengen sich die Felsspalten rasch wieder. Gegen Abend des zweiten Tages erreicht die Expedition jedoch eine breite Kluft, die sich als Eingang einer mächtigen Höhle entpuppt. Die Kaverne ist oval, mit zehn Schritt Durchmesser an der

breitesten Stelle, und bietet der Reisegruppe und ihren Tragtieren Schutz vor Wind und Kälte.

In der Höhle finden sich Hinweise, dass hier schon einmal Menschen waren: Dort, wo die Decke niedriger ist, sind Spuren von Ruß erkennbar, die von Fackeln stammen könnten, und in einer windgeschützten Ecke nahe des Eingangs bilden kopfgroße Steine einen Ring von zwei Spann Durchmesser. Das war wohl vor langer Zeit einmal eine Feuerstelle: Über den Steinen ist die Decke rußgeschwärzt, aber Asche oder Holzreste sind nicht zu sehen. Im hinteren Teil der Höhle befindet sich eine Spalte, durch die ein Mensch sich gerade hindurchzwängen kann. Falls die Helden zu erschöpft sind, um sich die Spalte näher anzusehen, kann zumindest Dracodan seine Neugier nicht in Zaum halten.

Hinter dem Durchgang liegt eine zweite, kleinere Höhle, in der eine überraschende Entdeckung wartet: Ein zwei Schritt langer, einen Schritt hoher Steinhäufen, sorgsam aufgeschichtet, auf dem sich Reste einer heruntergebrannten Kerze befinden. An der Wand neben dem Steinhügel liegt ein kniehocher, flacher Felsbrocken, auf dem ebenfalls Wachsreste kleben. Über dem Brocken hat jemand ein Boronsrad und einige Buchstaben – altmodische Kusliker Zeichen – in die Wand geritzt:



Mit einer *Götter/Kulte*-Probe erkennt man die Buchstaben über und unter dem Namen als bei Grabinschriften übliche Abkürzungen. "H I BOR R" steht für "Hic in Boron requiescat" (Bosparano: "Hier ruht in Boron"); "XII An Acc" bedeutet "Duodecimi Animam accipant" (Bosp.: "Die Zwölf mögen sich seiner Seele annehmen").

Die Gruppe hat das Grab des *Fendral von Ferdok* entdeckt, der vor sechshundert Jahren auf der Suche nach Fuldigors Hort ums Leben kam. Seine sterblichen Überreste wurden Jahrzehnte später, 512 BF, von der Expedition gefunden, mit der Rohals Schülerin *Niobara von Anchopal* zu Fuldigor reiste. Niobara, die die Waffe des berühmten Helden erkannte, ließ ihn in dieser Höhle bestatten. Wenn die Gruppe hier ein Gebet für

FENDRAL VON FERDOK

Der legendäre Held *Fendral von Ferdok*, auch 'Fendral der Flinke' genannt, erwarb unsterblichen Ruhm, als er um 430 BF in der Nähe seiner Heimatstadt den Drachen *Silgur* erschlug. Sein Schild wurde später zum Preis der Drachenqueste, einer alle 87 Jahre vom Hesinde-Tempel in Ferdok ausgerichteten Herausforderung, bei der drei Aufgaben gestellt werden. 1032 BF fand die zehnte Drachenqueste statt; sie und der Gewinn des Schildes des Fendral sind ein Teil der Handlung des 2008 erschienenen DSA-Computerspiels **Drakensang**.

den Verstorbenen spricht und vielleicht wieder ein oder zwei Kerzen entzündet, können Sie sie mit besonders erholsamem Schlaf (Regeneration +1) in der nächsten Nacht belohnen.

Sollten die Helden das Grab öffnen (ein Boronfrevell, gegen den Yppolita protestiert), finden sie die mumifizierte Leiche eines Mannes in Resten von Leinenkleidung. In den Händen des Toten liegt *Schuppenreißer*, ein verrostetes Langschwert (TP 1W6+3, BF 5), dem man noch ansieht, dass es einst ein zwergisches Meisterstück war. Am Heft, in dem auch der Name der Waffe in Rogolan eingraviert ist, funkelt hell ein Rubin (Wert: 60 Dukaten). Ob der aus einem Grab geraubte Stein seinem Träger Unglück bringt, bleibt Ihnen überlassen.

Von der Höhle mit Fendral's Grab führt eine eineinhalb Schritt hohe, zwei Schritt breite Felsspalte schräg abwärts in den Berg hinein. Die Spalte verengt sich immer wieder, bleibt aber breit genug, dass man ihr nach unten folgen kann. Ihre rauen Wände bieten dem Kletterer guten Halt, nur Helden mit Raumangst könnten an den Engstellen Probleme bekommen. Nach zwanzig Schritt stößt die Spalte in einer Höhe von zwei Schritt über dem Boden auf eine weitere Höhle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Ende des Kriechgangs gähnt ein dunkles Loch. Im Schein eurer Fackeln seht ihr, dass sich zwei Schritt unter euch eine große, unregelmäßig geformte Höhle befindet, deren Wände und Boden an vielen Stellen matt weiß glänzen. Es scheint, als wären dort helle, runde Steine aufgeschichtet, die im flackernden Licht schimmern.

Wenn die Helden sich in die Höhle hinunterlassen, wird sichtbar, worum es sich bei den vermeintlichen Steinen in Wahrheit handelt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch umseht, erkennt ihr, dass die 'Steine' euch aus leeren Augenhöhlen anstarren: Hier liegen Hunderte und Aberhunderte Totenschädel, sauberlich aufgestapelt, in einer Ecke zu einer Pyramide geschichtet, an einer anderen Wand in Doppelreihen übereinander getürmt. Und in jedem Winkel, hinter jeder Felssäule, in jeder Nische liegen weitere Schädel, alle so ausgerichtet, dass sie zum Zentrum der Höhle blicken. Ein leises Geräusch lässt euch zusammenzucken – aber es waren nur ein paar Steinchen, die unter euren Füßen knirschen. Steinchen? Nein, kleine Knochenstücke und Zähne sind es, die fahlweiß auf dem Boden der Höhle verstreut liegen.

Für Helden mit *Totenangst* ist in der Schädelhöhle eine um fünf Punkte erleichterte Probe fällig. Eine Untersuchung zeigt, dass es sich ausnahmslos um menschliche Schädel handelt. Einem Beobachter mit guten anatomischen Kenntnissen fallen bei vielen Schädeln leichte Knochenwülste an der Stirn auf – die Kaverne diente einst Höhlenmenschen als Bestattungsort. Die Stapel sind mit großer Sorgfalt errichtet worden und genau ausgerichtet. Allerdings wurden an ein paar Stellen Schädel herausgenommen und neben die Stapel gelegt, eine kleinere Pyramide sieht so aus, als wäre sie hastig und unachtsam aufgeschichtet worden, und ein paar Schädel liegen gar achtlos im Raum verstreut.

Als Niobaras Expedition vor fünfhundert Jahren diese Höhle fand, untersuchten die neugierigen Forscher die Schädel, bis sie



der Geweihte, der die Gruppe begleitete, aufforderte, die Ruhe der Toten nicht weiter zu stören. Zu diesem Zeitpunkt war der Schaden jedoch schon angerichtet, denn durch ihre Untersuchungen war die Ausrichtung der Schädel durcheinander geraten, mit der die Höhlenmenschen einen bestimmten Zweck verfolgten: Die Toten sollten Ruhe finden und vor dem Einfluss böser Geister geschützt werden. So wie die Mohas im Süden den bösen Geist *Yaq-Hai* kennen und man in der von Nekromanten beherrschten Warunkei den *Hauch der Herrin der Untoten* fürchtet, lässt die Nähe der Dämonenzitadelle auch im Ehernen Schwert die Macht der Erzdämonin Thargunitoth besonders leicht von toten Körpern Besitz ergreifen. Die Unachtsamkeit der Niobara-Expedition öffnete dem Yaq-Hai eine Pforte ins Diesseits. Gleichzeitig jedoch verhinderte der Grabsegen, den der Geweihte der Expedition für Fendral von Ferdok sprach, dass die dämonische Präsenz aus der Höhle entkommen konnte. Seit fast sechshundert Jahren lauert das Yaq-Hai schon auf Beute, und das warme Leben der Eindringlinge weckt die Blutgier des ausgehungerten Dämons.

Das Yaq-Hai braucht etwas Zeit, um aktiv zu werden, so dass die Helden die Höhle zunächst ungestört untersuchen können. Nach und nach aber wird die unheilige Präsenz spürbar – ein Rascheln zwischen den Schädeln, eine im Augenwinkel sichtbare Bewegung oder eine Stelle, an der die Schatten ein klein wenig zu dunkel erscheinen. Fackeln flackern und schwacher Verwesungsgeruch breitet sich aus, obwohl kein Fetzen Fleisch an den Schädeln zu sehen ist. Dann endlich erfolgt der erste Angriff. Der Hauch Thargunitoths fährt in Tote oder Leichenteile ein und erfüllt sie mit Unleben. In einer Höhle voller Schädel kann das Yaq-Hai als körperloser Schatten von einem Schädel

zum nächsten huschen, so blitzschnell seine Position wechseln und aus einer unvermuteten Richtung zuschlagen. Der Dämon greift bevorzugt aus dem Hinterhalt an, und es gibt kaum einen Platz, an dem man keinem Schädel den Rücken zudreht. Der Totenkopf, in den das Yaq-Hai gerade eingedrungen ist, bewegt sich mit der Geschwindigkeit eines springenden Raubtiers durch die Luft. Sobald ein Schädel zerstört wird, fährt der Dämon sofort in den nächsten, verhält sich aber möglicherweise kurz still, um seine Opfer in Sicherheit zu wiegen. Bis auf ein schwaches Glimmen in den Augenhöhlen ist ein besserer Schädel nicht von den anderen Totenköpfen zu unterscheiden.

Besessener Totenkopf

Biss: INI 13+1W6 AT 14 PA – TP 1W6+3 DK HNS

LeP 10(*) **RS** 2 **AuP** – **WS** – **MR** 14 **GS** 10 (fliegend)

*) Wenn einem Schädel 10 SP zugefügt wurden, ist er zerstört und der Dämon 'springt' weiter.

Um das Yaq-Hai zu bezwingen, muss es ausgetrieben werden (für die Liturgie EXORZISMUS zählt es als niederer Diener Thargunitoths, die Erschwernis bei einem PENTAGRAMMA beträgt 8 Punkte). Natürlich konzentriert der Dämon seine Angriffe auf den Exorzisten, so dass die übrigen Helden ihren Gefährten verteidigen müssen. Ypolita beherrscht den PENTAGRAMMA gut genug, um es zu versuchen, wenn die Helden ihr 10 KR lang den Rücken freihalten.

Wenn das Yaq-Hai nicht besiegt werden kann, bleibt nur die Flucht. Solange Fendrals Grabstätte unversehrt ist, kann der Dämon die Höhle nicht verlassen. Wurde das Grab jedoch aufgebrochen, hält nichts mehr Thargunitoths Hauch fest. In diesem Fall werden die Helden in den nächsten Nächten von schweren Alpträumen geplagt (keine Regeneration), und es besteht die Gefahr, dass sich Tote erheben und die Gegend unsicher machen.

ZINNEN DER GÖTTER

Auf der Weiterreise passiert die Gruppe ein Gebiet, das aus vom Wind glattpolierten Felsen besteht. Ringsum erheben sich Steinformationen, deren schnurgerade Kanten aussehen, als wären diese Felsen behauen worden. Auf der spiegelglatten Oberfläche hält sich kein Schnee, und der Wind erzeugt ein unheimliches Pfeifen, wenn er über die Felskanten streicht. Falls Ihre Helden keine Vorsichtsmaßnahmen treffen, sollten Sie *Körperbeherrschungs*-Proben verteilen, um zu prüfen, ob jemand ausrutscht. Auch die Tragtiere könnten sich hier leicht verletzen.

Eine besonders bizarre Felsformation, die rechts vom Weg der Gruppe ein paar Dutzend Schritt höher gelegen ist, sieht einer Burg mit übermannshohen Zinnen, Wachtürmen und einem halb eingestürzten Bergfried derart ähnlich, dass die Helden dort möglicherweise riesenhafte Bewohner vermuten und sich auf einen Angriff einstellen oder ihren Weg verlassen, um das vermeintliche Bauwerk aufzusuchen. Tatsächlich sind die Felsen jedoch natürlich gewachsen, und die geraden Linien und Bruchkanten sind nur eine Laune der Natur, was klar wird, wenn jemand den Aufstieg (*Klettern* +9) zu den 'Mauern' der 'Burg' auf sich nimmt. Die zinnenförmigen Felsen sind jedoch ein Indiz dafür, dass sich die Expedition noch immer auf dem Weg befindet, den Pher Drodont beschrieb.

Ein Stück weiter bergauf bilden Steilwände einen natürlichen Windschutz, so dass hier mehr Schnee liegt. Die Tiere fassen wieder leichter Tritt, und die Expedition kommt für ein, zwei Stunden gut voran.

TOD AUS DEN WOLKEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der kräftige Wind hat die paar Wolken, die am Himmel standen, verweht, und die Sonne scheint hell auf euch herab, auch wenn ihre Strahlen euch kaum wärmen. Das grelle Licht lässt die Konturen der Felsen scharf hervortreten und zeichnet schwarze Schatten zwischen das funkelnde Weiß des Schnees.

Ihr erreicht eine größere Fläche, die leicht ansteigt. Der Hang ist mit lockerem Schnee bedeckt, in den ihr bis zu den Knien einsinkt und der im Sonnenlicht gleißt und glitzert.

Ab *angemessener* Ausrüstung haben die Helden Schneeschuhe, die jetzt nützlich sind (ohne solches Schuhwerk sinkt die Geschwindigkeit auf dem Schnee um 4). Falls die Gruppe sich *gediegenen* Wetterschutz geleistet hat, verfügt sie über nivesische Brettchen mit Schlitzern, die die Augen vor dem Sonnenlicht schützen. Ohne Lichtschutz sind im gleißenden Schnee Proben auf *Sinnenschärfe* und Fernkampfangriffe um 5 Punkte erschwert, AT und PA im Nahkampf um 3 Punkte.

Das ist umso bedeutsamer, weil eine Schar Riesenalken die Expedition erspäht hat und sie als Beute betrachtet. Die großen (fünf Schritt Flügelspannweite), struppig-grau gefiederten Raubvögel nutzen die blendende Sonne, um überraschend anzugreifen, indem sie zunächst Felsbrocken auf ihre Opfer hinabfallen lassen. Erst, wenn die Beute einen ausreichend geschwächten Eindruck macht, gehen die Riesenalken in den Nahkampf.

Vier Riesenalken

Schnabel: INI 8+1W6 **AT** 8 **PA** 3 **TP** 1W6+2 **DK** H

Felsen: **FK** 10 **TP** 2W6+2

LeP 25 **RS** 2 **AuP** 65 **WS** 7 **MR** 2/4 **GS** 1/15 (fliegend)

Einem geschleuderten Felsen auszuweichen, ist um die Hälfte der Punkte erschwert, die der Riesenalk bei seinem Wurf unter seinem AT-Wert blieb. Bei der ersten Salve dürfen wegen der Überraschung nur Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* ausweichen. Die Vögel brechen den Kampf ab, wenn sich ihre Beute allzu heftig wehrt. Nähere Informationen zu Riesenalken finden Sie in **ZBA 156**.

Die Raubvögel stellen nicht nur eine Bedrohung für die Helden dar, sondern sind auch die einzige Jagdbeute in weitem Umkreis: Ein erlegter Riesenalk liefert 8 bis 13 Rationen Fleisch. Der Horst der Riesenalken ist nicht weit entfernt, so dass man beobachten kann, wohin die Tiere fliehen, er befindet sich auf einem recht unzugänglichen (*Klettern* +7), 15 Schritt hohen Felsen und wird von überlebenden Vögeln erbittert verteidigt. In dem drei Schritt durchmessenden Nest aus im Tal gesammelten Ästen (eine Brennmaterialquelle!) findet sich neben Knochen von Beutetieren auch das Skelett eines Zwergs. Merkwürdigerweise trug dieser Angroscho keine Rüstung, sondern einfache Lederkleidung, deren Überreste zum Auspolstern des Nests verwendet wurden – es handelte sich um einen Brobo,

einen der Wilden Zwerge des Ehernen Schwerts (**Angrosch 87**). Bei näherer Untersuchung findet man unter dem Skelett ein paar grob geschmiedete Haken und Ringe (mit solchen Metallgegenständen durchstechen sich Brobim zum Schmuck die Haut) sowie einen Beutel mit einem faustgroßen, glasklaren Bergkristall. Der Stein, den der Zwerg aus dem Gebiet der Blauen Mahre gestohlen hatte, bevor er auf dem Heimweg von den Alken erwischt wurde, ist tropfenförmig, was für einen natürlich gewachsenen Kristall ungewöhnlich ist. Falls es sich dagegen um einen geschliffenen Stein handeln sollte, wurde mit größerer Kunstfertigkeit gearbeitet, als es die beim Skelett des Zwerges gefundenen groben Metallteile vermuten ließen. Der Wert des Kristalls beläuft sich auf 30 bis 50 Dukaten.

DER FLUCH DES EHERNEN SCHWERTS

Mittlerweile ist die Expedition über eine Woche im Gebirge unterwegs, und langsam beginnt etwas zu wirken, das die wenigen Mutigen, die in diese Region reisen, den 'Fluch des Ehernen Schwerts' nennen: Viele Mythen bezeichnen diese Berge als von den Göttern geschaffene Weltengrenze, die kein Sterblicher überschreiten darf. Der Fluch trifft jene, die es dennoch wagen, und straft sie mit Kopfschmerzen, Übelkeit und Mutlosigkeit. Kehrt der Wanderer nicht um, wird es schlimmer: Atemnot, Angstanfälle und schmerzhafter Husten kommen dazu. Nur die wenigsten Aventurier wissen, dass diese Symptome sich mitunter auch bei Bergsteigern in anderen Gebirgen zeigen – der irdische Name für den Fluch lautet 'Höhenkrankheit', und die Ursache ist die dünne, sauerstoffarme Luft.

Im ersten Stadium, das die Helden auf dieser Etappe befällt, äußert sich die Höhenkrankheit spieltechnisch in einer um einen Punkt verminderten Regeneration. Dazu kommen zwei Erschöpfungspunkte, die durch Rast oder Schlaf nicht mehr abgebaut werden; gegen Ende der Etappe sind es bereits drei solche dauerhaften Erschöpfungspunkte. Die Ausdauer der Bergsteiger sinkt um 5 Punkte, KL und MU um einen Punkt. *Gebirgskundige* Helden (und Führer) sind besser an die Höhe gewöhnt, so dass die Symptome bei ihnen ein paar Tage später einsetzen. Die Träger hingegen fühlen den 'Fluch' stark, und abergläubische Geschichten über die Strafe der Götter machen die Runde. Man fragt sich, ob die Expedition nicht in Wahrheit die frevlerische Überquerung der Weltenmauer zum Ziel hat und denkt halblaut über eine Umkehr nach. Hier sollten die Helden gegensteuern, um eine Meuterei zu verhindern. Yppolita bemüht sich, keine Schwäche zu zeigen, aber man sieht ihr an, dass die Strapazen sie fordern. Dracodan, der die Höhe der Drachensteine gewöhnt ist, wäre von der Höhenkrankheit an sich noch nicht betroffen. Die in seinem Kopf gespeicherten Inhalte der Birscha-Rolle belasten ihn jedoch in ähnlicher Weise. Eventuell glauben die Helden daher fälschlicherweise, dass Dracodans Probleme ebenfalls auf den 'Fluch' zurückzuführen sind.

UNTER BEOBACHTUNG

Auf diesem Wegstück wird die Expedition von den Blauen Mahren bemerkt, die in den eisigen Höhen des Ehernen Schwerts hausen. Ein Späher der Mahre bezieht einen Beobachtungsposten, um abzuschätzen, ob die Eindringlinge sich dem Territorium seines Volkes nähern (was die Gruppe in der Tat tut). Helden mit *Gefahreninstinkt* fühlen sich unwohl,

HINDERNISSE II – IN EIS UND SCHNEE

Die vereisten Hänge in diesem Streckenabschnitt sind trügerisch und gefährlich, aber wenigstens erlaubt das klare Wetter eine gute Fernsicht. Die *Orientieren*-Proben für die Routenplanung bleiben um 10 Punkte erschwert, aber nun erleichtern nicht nur *gebirgskundige*, sondern auch *eiskundige* Expeditionsteilnehmer (Helden oder Führer) die Probe um je einen Punkt. Ein paar Hindernisse, mit denen Sie die Gruppe auf dieser Etappe konfrontieren können, sind:

❖ **Eisschlucht:** Die Gruppe bewegt sich in einem glitzernden, eisbedeckten Gewirr von Spalten und Schluchten. Immer wieder erzwingen Sackgassen langwierige Umwege. Die vereiste Seitenwand der Schlucht kann nur von einem geübten und ausdauernden Kletterer bezwungen werden (*Klettern* +5, 15 TaP* ansammeln, jede Probe verursacht einen Punkt Erschöpfung), aber von oben lässt sich ein begehbarer Weg ausmachen.

❖ **Firuns Hauch:** Auf einem ungeschützten Wegstück kommt ein böiger Sturm auf. Die Temperatur fällt, und zusammen mit dem schneidenden Wind, der den Wandern winzige Eisstückchen ins Gesicht bläst, verursacht die Kälte pro Stunde 2W6+2 Kälte-TP(A). Zieht die Gruppe weiter, ist sie dem Sturm 4 Stunden lang ausgesetzt. Einen Unterschlupf zu errichten erfordert 15 gesammelte TaP* auf *Wildnisleben* (eine Probe alle 30 Minuten).

❖ **Tiefschnee:** Die Gruppe durchquert eine Senke, in der sich Schnee ansammelt. Die Reisenden sinken an manchen Stellen bis zur Hüfte ein, jeder Schritt ist eine erhebliche Anstrengung: fünf Punkte Erschöpfung fallen an (mit Schneeschuhen nur zwei).

❖ **Schneebrett:** Beim Queren eines Hanges löst sich unter einem Teil der Reisegruppe ein Schneebrett. Jeder im unmittelbaren Gefahrenbereich muss mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +5 verhindern, dass er in einer Wolke aus Eiskristallen 20 Schritt den Hang hinabrutscht (4W6 TP(A), der Kälteschutz der Kleidung sinkt um 3 Punkte, weil Schnee eindringt). Bedenken Sie, dass auch Träger oder Tragtiere abrutschen könnten. Um die Abgestürzten wieder auf die Höhe der Gruppe zu bringen, sind Bergungsmaßnahmen erforderlich (*Klettern*-Proben +5).

und mit einer gelungenen *Sinnschärfe*-Probe +10 können sie einen winzigen, dunklen Umriss auf einem Felsvorsprung zweihundert Schritt über ihren Köpfen erspähen. Sorgen Sie dafür, dass die Gruppe zumindest ahnt, dass sie beobachtet wird (würfeln Sie notfalls verdeckte *Sinnschärfe*-Proben für Yppolita und Dracodan).

Versuche, den Kundschafter zu stellen, scheitern: Der Mahr hält sich wohlweislich außerhalb der Reichweite von Fernkampfaffen oder Zaubern, und selbst ein fliegender Verfolger kann den Beobachter kaum erwischen, denn er kennt hier jeden Stein und kann sich innerhalb von Sekunden in den Schnee wühlen und so vollkommen unsichtbar werden. Im besten Fall kann ein besonders scharfäugiger, schneller oder flugfähiger Held einen kurzen Blick erhaschen: Eine etwa menschengroße Gestalt mit blau glänzender Haut, die schnell und geschickt zwischen Felsen und Schneeweichen hindurchschlüpft.

UNGLEICHE SCHWESTERN

Während die Expedition weiter aufsteigt, verändert sich die Landschaft. Die kantigen, hellen Felsen werden von bizarren Basaltformationen durchbrochen, und auf dem Schnee liegt eine feine Ascheschicht. Hin und wieder hört man ein fernes Grollen, und am zunehmend wolkenverhangenen Himmel ist ein feuriger Widerschein zu erahnen. Immer wieder sehen die Helden in der Entfernung Rauch- oder Dampfsäulen. Der Wind ist nicht mehr so beißend kalt, aber er riecht nach Schwefel und schmeckt nach Asche.

Am letzten Abend dieses Wegstücks erreicht die Gruppe eine flache Senke von hundert Schritt Durchmesser. In ihr befindet sich ein dampfender Teich, dessen Wasser dank unterirdischer Lavaströme kochend heiß ist. Ein Gletscher schiebt sich den Berg hinab, seine Zunge schmilzt im heißen Wasser und speist so den Teich. Am Ufer ist genügend Platz für ein Nachtlager, und in der Senke herrscht im Vergleich zur Umgebung eine angenehm milde Temperatur (hier keine Kälte-TP(A), Regeneration nur durch Höhenkrankheit vermindert).

Dieser Ort ist die Heimat der Quellnympphen *Kryjala* und *Caldaja* – zwei Schwestern, die aber miteinander verfeindet sind, denn *Kryjala* besteht aus dem eisigen Schmelzwasser des Gletschers, während *Caldaja* dem brodelnden Teichwasser entstammt. Die Nymphen haben noch nie einen Menschen gesehen und halten sich zunächst scheu versteckt. Wenn die Gruppe aber ein Lager aufschlägt, wartet die mutigere *Caldaja* auf eine Gelegenheit, einen schmucken Helden allein anzutreffen – etwa während seiner Nachtwache.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du hörst ein glockenhelles Kichern hinter dir. Am Ufer des Teichs steht eine wunderschöne junge Frau, in nichts als Dunst und Nebel gehüllt, und winkt dir fröhlich lächelnd zu. Ihre Haut ist makellos und durchscheinend, ihr Haar umfließt den geschmeidigen Körper, und in ihren Augen schimmert ein warmer Glanz. "So etwas wie dich hab ich noch nie gesehen!", haucht sie während sie näher gleitet. Neugierig hebt sie die Hand, um vorsichtig deine Wange zu berühren.

"Nein!" Eine kristallklare Stimme schneidet durch die Stille. Dort, wo die Eismassen des Gletschers in den Teich ragen, steht eine zweite Frau, auch sie betörend schön, aber ihre Haut glitzert und funkelt, ihre Augen blitzen wie Edelsteine, und ein weißer Hauch umgibt ihren makellosen Leib. "Lass deine Finger von ihm!"

Spätestens jetzt dürfte der Rest der Gruppe wach sein. Falls der Held sich von *Caldaja* berühren ließ, hat er einen SP erlitten, und auf seiner Wange zeichnen sich kleine rote Flecken ab. Dies lag nicht in der Absicht der Nymphe – ihr Leib besteht aus kochendem Wasser, so wie der von *Kryjala* eiskalt ist. Jede Berührung einer Nymphe auf ungeschützter Haut verursacht 1W6 SP. Die Schwestern sind sich dessen nicht bewusst, aber jede ist überzeugt davon, dass ihre Schwester zu allem fähig ist. Dementsprechend versuchen beide, die Helden vor der jeweils andern zu warnen und sie gleichzeitig auf ihre Seite zu ziehen. Wenn die Gruppe sich überzeugen lässt, eine Nymphe zu attackieren (oder gegen beide vorgeht), flieht die Angegriffene in ihr Element und verschwindet dort klagend. Bleiben die Helden jedoch ruhig und beschwichtigen sie die Schwestern,

beginnen die beiden, mit den Besuchern zu kokettieren und bitten sie, zu entscheiden, welche die Schönerer ist. Caldaja lockt feurig und leidenschaftlich, Kryjala ist kühl und hoheitsvoll; Caldaja weint heiße Tränen, wenn man sie kränkt oder missachtet, während Kryjala glitzernde Eistränen vergießt, wenn sie ins Hintertreffen gerät.

Die beiden Schwestern wollen niemandem etwas zuleide tun. Sie sind neugierig und kindlich naiv. Sie haben nicht einmal erkannt, dass sie einander brauchen: Ohne das Eis des Gletschers würde Caldajas Wasser verdampfen, und ohne die Hitze der Lava wäre Kryjals Lebenselement starr und gefroren. Wenn die Helden den Nymphen dies klarmachen, kommt es

zu einer tränenreichen Versöhnung der Schwestern (und zum Versuch, die klugen Fremden dankbar zu küssen und zu herten, was schmerzhaft werden könnte).

Schafft es die Gruppe, zwischen heißen und kalten Verlockungen ein Gespräch mit den Nymphen zu führen (wenn eine Versöhnung gelingt, wird dies leichter), erzählen die Schwestern von einem Ziehen und Beben in Eis und Feuer – auch sie spüren die Auswirkungen von Pardonas Kraftlinienmanipulationen. Außerdem kennen die Nymphen die Umgebung gut und können den Helden helfen, ihren weiteren Weg zu planen (*Orientieren*-Proben für zwei Tage um 5 Punkte erleichtert).

IN INGERIMMS ESSE

Musik

Wechseln Sie im vulkanischen Gebiet die Hintergrundmusik, um den völlig anderen Charakter dieses Teils der Reise zu unterstreichen. Dramatische Stücke (aus Actionfilm-Soundtracks oder bombastischen Stellen klassischer Musik) sind hier gut geeignet.

Als nächstes erreicht die Gruppe eine von vulkanischer Aktivität geprägte Hochebene. Geysire stoßen Wasser- und Dampffontänen aus, der felsige Boden erinnert an manchen Stellen an einen zu Stein erstarrten Flusslauf, und mitunter leuchtet feurige Glut, die der Sage nach aus Ingerimms Schmiedefeuer stammt, aus Spalten und Rissen hervor. Starker Schwefelgeruch hängt in der von Asche und Rauch trüben Luft. Pher Drodont nennt die Ebene die "Esse des Schmiedegottes", und einige der größeren Basaltformationen, die er beschreibt, können als Orientierungshilfen genutzt werden.

Durch die vulkanische Hitze herrschen vergleichsweise angenehme Temperaturen – Kälte-TP(A) fallen in dieser Etappe nicht an. Zum Errichten eines Lagers reichen *Wildnisleben*-Proben +3 aus. Die Helden regenerieren normal, erleiden aber durch die Schwefeldämpfe 1W6–1 SP pro Tag (halber Schaden bei *Resistenz* gegen mineralische Gifte, kein Schaden bei *Immunität*). In der vulkanischen Zone bewegt sich die Expedition auf einer Höhe von 5.500 bis 6.000 Schritt, das Durchqueren dauert 3 Tage.

ERSCHÜTTERUNG DER MACHT

Hier ringen Feuer, Erz und Eis um die Vorherrschaft, dazu kommen die Erschütterungen durch Pardonas Kraftlinienmanipulationen. Kurz nachdem die Gruppe das vulkanische Gebiet betreten hat, wird sie zum Spielball der aufgewühlten Elemente. Das Erdbeben kündigt sich durch eine starke Unruhe unter den Tragtieren der Expedition an; Zwerge und Helden mit *Gefahreninstinkt* werden von derselben Unruhe ergriffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein tiefes, dumpfes Grollen lässt den Fels unter euren Füßen erzittern. Nach einigen Herzschrägen verklingt das Geräusch, und völlige Stille setzt ein. Ist es vorbei?

Ein Bersten und Krachen, begleitet von einer heftigen Erschütterung! Unter euren Tieren bricht helle Panik aus. Kaum dreißig Schritt vor euch öffnet sich eine Spalte im Boden, und feurige, zähflüssige Glut quillt hervor. Kleinere

Risse ziehen sich durch den Stein, heißer Dampf und Asche werden in die Luft geschleudert. Links von euch steigt eine Feuersäule zehn Schritt in den Himmel, wo der Wind eine Spur aus Funken über eure Köpfe zieht. Ein weiterer Erdstoß lässt die Welt schwanken. Irgendwo in der Ferne poltern scheunengroße Felsbrocken in einen tausend Schritt tiefen Abgrund.

Das Toben der Elemente dauert 20 KR, in denen die Helden alle Hände voll zu tun haben, auf den Beinen zu bleiben und nicht in Felsspalten zu stürzen (*Körperbeherrschungs*-Proben). Es gilt, hochgeschleuderten Steinen auszuweichen, panische Tiere und Träger zu beruhigen (*Abrichten-/Reiten*- bzw. *Überreden*-Proben) und Ausrüstung zu bergen, bevor diese der sich ausbreitenden Lava zum Opfer fällt. Heizen Sie der Gruppe ordentlich ein und verwenden Sie Yppolita und Dracodan entweder, um Helden in arger Bedrängnis beizustehen (Yppolita kann einen FORTIFEX mit verkürzter Zauberdauer in 5 Aktionen sprechen, um Leute abzuschirmen oder eine Felsspalte zu überbrücken; Dracodan ist kräftig und beweglich und hat keinerlei Angst vor Feuer oder Lava) oder bringen Sie einen der beiden in eine Situation, wo Hilfe von Helden benötigt wird. An dieser Stelle kann es geschehen, dass die Expedition Träger, Tiere oder Ausrüstung verliert, was die entsprechende Kategorie auf dem Ausrüstungsbogen um eins senkt.

Wenn der Spuk vorbei ist, hat die Moral der Träger und Führer arg gelitten. Stimmen werden laut, die eine Umkehr fordern. Früher oder später wird sich die Gruppe Gedanken darüber machen müssen, ob es nicht besser wäre, ein Lager zu errichten, in dem die Träger und die Tragtiere warten, während die Helden, Yppolita und Dracodan weiterziehen.

OPTIONAL:

SUCHE NACH MINDORIUM

Wenn die Gruppe im Sold der Halle des Quecksilbers steht, sollte sie sich nun um ihren Auftrag kümmern: Brinleff weist darauf hin, dass in dieser Gegend gute Chancen bestehen, Spuren magischer Metalle zu finden. Für die Helden bedeutet das einen zumindest zweitägigen Aufenthalt im Vulkangebiet. Während dieser Zeit ist der Prospektor damit beschäftigt, Gesteinsproben zu sammeln und zu untersuchen. Helden mit Kenntnissen in *Bergbau* oder *Gesteinskunde* können ihn unterstützen, der Rest der Gruppe ist mit den natürlichen Gefahren und Hindernissen der Region beschäftigt (siehe Kasten).



HINDERNISSE III – FEUER UND EIS

Diese Etappe wird dadurch erschwert, dass durch vulkanische Aktivitäten urplötzlich neue Hindernisse entstehen können. Die *Orientieren*-Proben zur Routenplanung sind um 12 Punkte erschwert, Erleichterungen gibt es für *gebirgskundige* Expeditionsteilnehmer und für Helden, die mit vulkanischem Gelände vertraut sind (etwa Xorloscher oder Zyklopäer). Mögliche Komplikationen im Vulkangebiet sind:

❖ **Schlucht, Geröllhalde und Steinschlag**, wie im Kasten auf Seite 55 beschrieben. Die Schlucht kann auch ein Riss sein, der sich vor der Gruppe öffnet oder während des Überquerens breiter wird, während der Steinschlag von hochgeschleuderten Felsen herrührt. Um die Gefährlichkeit der Expedition zu unterstreichen, können Sie auch einmal ein Tragtier und zwei Träger in eine unter einer dünnen Ascheschicht verborgene Spalte stürzen lassen. Die Schreie der Leute und des Tieres gellen aus der Tiefe herauf. Noch während die Helden über Bergungsmaßnahmen nachdenken, geht ein Zittern durch den Fels, die Spalte schließt sich binnen weniger Herzschläge, die Schreie ersterben. Das Eherne Schwert hat weitere Opfer gefordert.

❖ **Geysir**: Eine Fontäne aus kochendem Wasser schießt aus dem Boden. Spritzer der heißen Flüssigkeit verursachen in

einem Umkreis von fünf Schritt 2W6+2 TP (*Ausweichen*-Proben halbieren den Schaden).

❖ **Lavasee**: Die Gruppe muss einen Krater überwinden, in dem ein See aus flüssigem Gestein brodelt. Eine kaum einhalb Schritt breite, natürliche Felsbrücke führt in einem filigranen Bogen über den Krater. Zum Überqueren ist eine *Klettern*-Probe +2 erforderlich; scheitert diese, sollte rasch jemand dem Betreffenden zu Hilfe kommen, bevor er in die Lava stürzt. Yppolita gerät ins Rutschen und braucht eine helfende Hand; Dracodan kann im äußersten Notfall einen Abstürzenden mit einem LEIB DES FEUERS belegen, so dass dieser den Sturz in die Lava überlebt und geborgen werden kann.

Bedenken Sie stets, dass die Helden nicht allein sind: Die Träger haben die Tiere zwar normalerweise unter Kontrolle, aber an schwierigen Stellen brauchen sie selbst Unterstützung. Falls die Expedition durch die Hindernisse im vorigen Abschnitt oder auf dieser Etappe mehrmals Leute oder Tiere verliert, sinkt die entsprechende Ausrüstungskategorie um eine Stufe – mit allen damit verbundenen Auswirkungen (die sinkenden Talentwerte der Träger spiegeln die Erschöpfung der Leute wieder).

Schließlich entdeckt Brinleff in einer breiten Felsspalte eine Silberader mit goldenen Einsprengseln – Hinweise auf ein mögliches Mindorium-Vorkommen. Die Ader führt weiter in die Tiefe, so dass man zwanzig Schritt weit hinabsteigen muss (*Klettern*-Proben +4, 10 TaP* ansammeln; Brinleff braucht Unterstützung beim Klettern, da er sein Werkzeug mitträgt). In der Spalte ist es unangenehm heiß, und jedes Grollen eines

Geysirs lässt die Befürchtung aufkommen, sie könnte einstürzen oder sich mit Lava füllen. Tatsächlich wird Brinleff fündig: regenbogenfarbig schimmernder Stein kündigt von Mindorium-Erz. Unglücklicherweise haben das Zaubermetal und die behagliche Hitze ein Horndrachenweibchen angelockt, das in der Felsspalte sein Gelege erbittert gegen Eindringlinge verteidigt.

Horndrachenweibchen

Klauen: INI 11+1W6 **AT** 16 **PA** 8 **TP** 3W6+4 **DK** HN

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

Horn: **AT** 7 **TP** 4W6+5* **DK** S

LeP 85 **RS** 5 **AuP** 75 **MR** 6/10 **GS** 4/22 (fliegend) **GW** 17

Besondere Kampfregele: Goßer Gegner; Flugangriff, Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 8, Klauen 6), Gezielter Angriff (Flugangriff) / Hornangriff oder Umklammern (7)

*) Fällt bei der AT mit dem Horn eine 1–3, so hat die Drachin ihren Gegner aufgespießt (eine GE- und eine KK-Probe zum Befreien, 1W6+2 SP beim Gelingen)

Das Drachenweibchen klettert geschickt die Felswand entlang, zum Fliegen ist die Spalte zu eng. Sollte die erzürnte Drachin die Eindringlinge nach draußen verfolgen, kann sie aus dem Flug mit den Klauen Angriffe zum Niederwerfen durchführen oder ein aufgespießtes Opfer in die Lüfte tragen und aus großer Höhe abwerfen. Horndrachen gehören zu den niederen Drachen, sie sind weder magie- noch sprachbegabt und verfügen über keinen Feueratem (sind aber gegen Feuer resistent). Weitere Informationen finden Sie in **ZBA 83**.

DER STERNEPHANG

Musik

Diese eher märchenhafte Sequenz braucht ruhige und geheimnisvolle Musik. Keltische Instrumentalstücke oder mystische Nummern aus Soundtracks wie *Das letzte Einhorn* oder *Der Herr der Ringe* sind gut geeignet.

Nachdem die Expedition eine Zeit über die vulkanische Hochebene gereist ist, beginnt ein leichter, stetiger Anstieg. Der Hang ist mit grobkörniger Vulkanasche bedeckt, die sich unter den Füßen der Reisenden wie knirschender, schwarzer Schnee anfühlt. Über den Hang verteilt, jeweils mit einem Abstand von einigen Schritten zueinander, wachsen niedrige Pflanzen mit spannlängem, fast fingerdicken Stängel und einer kinderfaustgroßen, geschlossenen Knospe am oberen Ende. Dicht über dem Boden sprießt ein Kreis aus sechs breiten, spitz zulaufenden Blättern aus dem Stiel. Das unscheinbare Gewächs ist graugrün, und wenn die Helden eine Knospe öffnen, kommen Blütenblätter von stumpfer Farbe (rot, blau, grün, gelb oder violett) zum Vorschein. Die Wurzeln der Pflanze sind fast schwarz und reichen einen Spann tief in die lockere Asche.

Der Hang ist so groß, dass die Gruppe am Abend dieses Tages noch immer mit dem Aufstieg beschäftigt ist. Sobald die Nacht hereingebrochen ist (und die Expedition wohl auf dem Abhang ihr Lager aufgeschlagen hat), verändern sich die Pflanzen: Sie erblühen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Westen kündigt ein letzter, rötlicher Schimmer vom Ende des Tages und über euch wird das tiefe Blau des Abendhimmels zu samtigem Schwarz. Im Osten versperren dichte Wolken den Blick auf die Sterne, aber der Rest des Firmaments funkelt, als lägen die kostbarsten Steine aus Phexens Hort direkt vor eurer Nase.

Ein Stück unter euch schimmert ein schwaches, bläuliches Licht auf dem Hang. Jetzt erscheint ein zweiter, roter

Lichtpunkt seitlich davon! Und noch einer, goldgelb, daneben wieder ein Blauer, und so setzt es sich fort – der ganze Hang ist im Handumdrehen mit bunten Funken übersät, die sich in einem gemeinsamen Rhythmus sanft hin und her wiegen. Jetzt werden sie größer und heller – erst die in euer Umgebung, dann breitet es sich wie eine Welle um euch herum aus, und ihr steht inmitten eines Meers von bunten, sich wiegenden Lichtern – flammendes Rot, Meerblau, Smaragdgrün, Goldgelb und tiefes Violett.

Die unscheinbaren Blumen haben sich geöffnet, und in jeder Blüte schwebt eine kirschgroße Lichtkugel, heller als eine Kerze, in der Farbe der Blütenblätter. Eine arkanische Untersuchung der Pflanzen zeigt schwache Magie mit den Merkmalen *Umwelt*, *Heilung* und *Kraft*. Eine Struktur oder Repräsentation ist nicht erkennbar, es dürfte sich um ein 'natürliches' Phänomen handeln.

Nach etwa einer halben Stunde lösen sich die Lichter aus den Blumen und tanzen wie Schmetterlinge umher – ein märchenhaft schöner Anblick. Immer wieder umschwirren ein paar von ihnen die Helden, als würden sie von ihnen angezogen. Manchmal berührt eine Lichtkugel sogar jemanden, was kitzelt und sich kühl anfühlt, aber nicht unangenehm ist. Wenn die Gruppe sich schließlich schlafen legt, lassen sich immer wieder ganze Trauben von Lichtern auf Liegenden nieder, fliegen aber auf, sobald der Betreffende sich bewegt.

Diese Pflanzen, für die Yppolita den Namen 'Sterndahlie' vorschlägt, gewinnen ihre Nahrung nur teilweise aus der Asche, in der sie wurzeln: Sie kommen gänzlich ohne Wasser aus, nehmen aber dafür Energie aus ihrer Umgebung auf. Die Lichter in den Blüten schwärmen nachts aus und sammeln Kraft, von der es im Ehernen Schwert mehr als genug gibt. Auch den Helden wird durch die Berührung der Sterndahlie ein wenig Energie entzogen: In dieser Nacht regenerieren sie nicht, obwohl sie gut und tief schlafen. Falls jemand die Nähe der bunten Lichter besonders stark sucht oder im Schlaf längere Zeit von einer Lichtertraube bedeckt wird (eine Nachtwache kann die Lichter leicht aufscheuchen), erwacht am nächsten Tag sogar mit 2W6 fehlenden LeP.

Die magische Natur der Blumen und ihre besonderen Eigenschaften machen sie natürlich zu einem lohnenden Forschungsobjekt für Pflanzenkundler, Heiler und Alchimisten: Vielleicht kann man die Kraft, die die Blüte sammelt, konzentrieren und später extrahieren? Es ist durchaus möglich, eine Pflanze auszugraben und in einem geeigneten, mit Vulkanasche gefüllten Gefäß mitzunehmen. Außerhalb ihres gewohnten Umfelds ist die Sterndahlie jedoch auf die Kraft ihres Trägers angewiesen: Sie ernährt sich von der Regeneration eines Gruppenmitglieds (wobei sie interessanterweise immer dieselbe Person auswählt, auf der das Licht fast die ganze Nacht verbringt). Die Regenerationsabzüge, die der Held durch Höhenkrankheit und Umwelteinflüsse erleidet, werden während der Nacht zusätzlich von seiner LE abgezogen (wenn er magiebegabt ist, verteilen sie sich auf LE und AE). Spekulationen, dass mit der Zeit eine besondere Verbindung zwischen der Sterndahlie und ihrem Besitzer entsteht, sind wohl nicht ganz abwegig. Wird das Licht während der Nacht regelmäßig verscheucht, regeneriert der Held normal, die Sterndahlie geht jedoch binnen weniger Tage ein.

EINE WANDUNG

Die Blauen Mahre haben die Expedition weiter beobachtet und versuchen nun, die Eindringlinge zur Umkehr zu bewegen: Am oberen Ende des Sternenhangs finden die Helden zwei in den Boden gerammte, gekreuzte Speere mit Holzschäften und Spitzen aus Obsidian. Vor den Speeren liegen so viele Totenschädel, wie die Expedition Personen zählt – und es wurde sogar darauf geachtet, die richtige Anzahl Menschen-, Elfen- und Zwergenschädel zu verwenden. Die Helden werden sich dadurch vermutlich nicht abschrecken lassen, aber unter ihren Trägern wächst die Angst.

Mit einer *Spuren Lesen*-Probe +3 finden sich in der Asche vier Paar Fußspuren, die denen von barfüßigen Menschen ähneln. Die Spuren lassen sich hangaufwärts verfolgen, trennen sich aber nach einer halben Wegstunde. Von hier an führen die Fährten in vier verschiedene Richtungen (die Beobachter haben sich aufgeteilt). Bei einer Verfolgung stellt sich rasch heraus, dass die Mahre sich im Gebirge schneller bewegen als die Helden und die Spuren durch den Wind nach ein paar Stunden kaum mehr sichtbar sind.

STRAPAZEN UND ENTBEHRUNGEN

In diesem Reiseabschnitt verschlimmert sich die Höhenkrankheit: Die nächtliche Regeneration ist um zwei Punkte vermindert, und die Helden haben bereits vier dauerhafte Er-

schöpfungspunkte angesammelt. Die Ausdauer der Expeditionsteilnehmer ist um 10 Punkte gesenkt, und zu den Abzügen auf KL und MU gesellt sich eine Erhöhung jeder Angst um 2 Punkte. Das Essen wird knapper; noch ist genug da, aber wenn es auch für den Rückweg reichen soll, muss man langsam die Rationen kürzen (entfällt, wenn die Gruppe über *gediegenen* Proviant verfügt).

Yppolita schleppt sich oft nur mehr durch schiere Willenskraft weiter. Sie ist fest entschlossen, nicht zur Belastung für die Expedition zu werden und bittet nicht von sich aus um Hilfe, ist aber dankbar für aufmunternde Worte oder eine helfende Hand an einer schwierigen Stelle. Dracodan wirkt mittlerweile fiebrig, seine Augen glänzen und schauen oft ins Leere. Er hat starke Kopfschmerzen und schläft kaum noch. In gefährlichen Situationen kämpft er den in seinem Kopf hallenden Lärm der Birscha-Glyphen mit Gewalt nieder und ist für kurze Zeit voll einsatzfähig, danach folgt jedoch völlige Erschöpfung. Um sich von einem Zusammenbruch zu erholen, braucht er eine halbe Stunde Ruhe oder Hilfe durch die Gruppe (Heilkräuter, Zauber oder Liturgien – gutes Zureden reicht nicht mehr).

Am Rand der Ebene befinden sich vier Basaltblöcke, jeder von ihnen über hundert Schritt hoch. Falls die Helden über Stoerrebrandts Karte verfügen, erkennen sie dieses Geländemerkmal auf der undeutlichen Skizze wieder: Die Gruppe hat das auf der Karte verzeichnete Gebiet erreicht.

EISIGE HÖLLE

Jenseits der Hochebene lässt die vulkanische Aktivität nach und der eisige Griff des Wintergottes umfängt die Gruppe nun umso stärker. Das Wetter wird schlechter und die schiefergrauen Wolken sinken auf die Höhe der Reisenden hinab. Oft umschließt eiskalter Dunst die Expedition wie ein Leichentuch, Eiskristalle überziehen Kleidung und Ausrüstung und man sieht kaum mehr die Hand vor Augen. Außerhalb der Wolken ist es tagsüber *firunskalt* (2W6 Kälte-TP(A) alle zwei Stunden), im eisigen Nebel oder während der Nacht herrscht *Grimmfrost* (2W6 Kälte-TP(A) alle zwei Spielrunden). Wenn die Helden über keinen Lichtschutz verfügen (etwa die nivesischen Brettchen bei *gediegenem* Wetterschutz), wächst die Gefahr der Schneeblindheit: Die *Sinnenschärfe* aller ungeschützten Reisenden sinkt täglich um einen Punkt. Zur Errichtung eines Lagers müssen drei Expeditionsteilnehmer *Wildnisleben*-Proben +10 bestehen (Regeneration sinkt um einen Punkt für jede fehlende Probe). Hat die Gruppe von den Nuanaä-Lie gelernt, ein Schneeloch zum Übernachten zu graben, sind die Proben nur um 6 Punkte erschwert.

Die Helden steigen bis auf etwa siebentausend Schritt auf, und noch immer sind die Gipfel der Weltengrenze Tausende Schritt über ihnen. Für diese Etappe sind fünf bis sieben Tage zu veranschlagen, je nachdem, wie sehr die Strapazen die Helden schon gefordert haben. Mit Stoerrebrandts Karte kann die Gruppe gezielt nach dem dort verzeichneten Weg suchen und stößt so schnell auf die Reste der 'Riesenstraße', was die Reisezeit um zwei Tage verkürzt.

OASE IM EWIGEN EIS

Am Abend des zweiten Tages auf diesem Abschnitt ist in der Entfernung aufsteigender Dampf sichtbar. Über dieser Stelle

kreist ein Vogel – ein ungewöhnlicher Anblick in dieser Höhe, denn wovon ernährt sich das Tier hier?

Wenn die Gruppe sich nähert, macht sie eine unglaubliche Entdeckung: ein kleines Tal, in dem Peraines (oder Tsas?) Macht dem unerbittlichen Eis trotzt. Eine heiße Quelle mildert die Kälte und versorgt den Ort mit Wasser. An dem dampfend sprudelnden Quell steht eine junge Trauerweide, deren anmutig herabhängende Äste mit hellen Knospen bedeckt sind. Saftiges Grün, wie es die Reisenden seit Wochen nicht mehr gesehen haben, weckt Gedanken an Alverans Gärten, auch wenn es sich nur um genügsame Büsche und Moose handelt. Zwischen den Pflanzen nisten Vögel und summen Insekten. An einer Stelle liegen leuchtend bunt gescheckte Felsplatten, deren 'Farbflecken' sich als aneinander geschmiegte Eidechsen entpuppen, die von den heißen Steinen weghuschen, wenn jemand in ihre Nähe kommt. Zum ersten Mal seit langem finden die Reisenden Futter für die Tragtiere und ein bequemes Ruhelager – die Regeneration nach dieser Nacht ist nicht vermindert (ausgenommen Effekte der Höhenkrankheit).

Im Tal gibt es essbare (wenn auch nicht besonders schmackhafte) Pflanzen, außerdem kann man Vögel schießen und Nester plündern. Die Träger und Führer verweigern spätestens hier den Weitermarsch: Die Vorräte der Expedition sind bereits stark geschrumpft und die Helden müssen nun allein weitergehen, einige der Leute sind durch die Höhenkrankheit ohnehin mehr Belastung als Hilfe. Und da nicht absehbar ist, wie lange die Tragtiere überhaupt noch mitgeführt werden können, ist es ohnehin das Beste, sie hier zurückzulassen. Die Träger errichten im Tal ein Lager und versprechen, mindestens zwei Wochen lang zu warten. Wenn die Helden, Dracodan und Yppolita bis dahin nicht zurück sein sollten, werden sie die Zelte abbrechen und sich auf den Rückweg machen. Falls

Brinleff nicht mehr gebraucht wird, bleibt auch er im Lager zurück, ansonsten schleppt er sich tapfer weiter.

Wenn Ihre Spieler es wünschen, können die Helden hier einige Tage ausruhen. Die heiße Quelle ermöglicht sogar ein ordentliches Bad. Mit einer Pause von zwei oder drei Tagen erholen sich die Reisenden ein wenig: Ein dauerhafter Erschöpfungspunkt baut sich ab. Wenn die Gruppe schließlich die Oase verlässt, kehren Sturm und Kälte zurück, und jeder Schritt bergauf wird erneut zu einem Kampf.

DIE RIESENSTRAßE

Als vor Jahrtausenden Pyrdacors Griff nach der Macht die Ordnung der Welt erschütterte, stieg sein Bruder Famerlor in die Dritte Sphäre hinab, um dem Goldenen Einhalt zu gebieten. Der Zweite Drachenkrieg (2.260 v.BF) brach los, und als Pyrdacor zu unterliegen drohte, rief er den Namenlosen zu Hilfe. Der Dreizehnte sandte seine machtvollsten Streiter und ebnete einem Heer aus Riesen, Trollen und Ogern den Weg über die Weltenmauer. Unter der Führung von *Kazak-watet-in-Blut* marschierten die Horden über die vom Namenlosen geschaffene Riesenstraße, um den Drachenkrieg im Sinne ihres Meisters zu entscheiden. Vorposten der Hochelfen wurden überrannt, doch durch die Kämpfe wurde der Weg bereits stark beschädigt. Später vollendeten die Alten Drachen das Werk der Hochelfen, so dass heute nur mehr Reste der Riesenstraße übrig geblieben sind – einen einfach gangbaren Weg über das Eherne Schwert ins Riesland gibt es nicht mehr.

Ohne Stoerrebrandts Karte ist die Expedition fünf Tage unterwegs, bevor die Helden zufällig auf die Riesenstraße treffen. Folgt die Gruppe dagegen der Karte, führt diese sie vom Rand der Vulkanebene in drei Tagen zur Straße.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gezackte Kalkfelsen türmen sich vor euch auf, als hätte Ingerimm dem Stein befohlen, eine Palisade zu formen. Ein paar Sonnenstrahlen, die durch die Wolkendecke brechen, lassen die Felsen milchweiß schimmern, und die hellen Spitzen recken sich dem bleigrauen Himmel trotzig entgegen. Mitten in der Felswand klafft eine Lücke mit schnurgeraden Kanten. Hat das Schwert eines Riesen eine Kluft in den Stein geschnitten?

Als ihr näher kommt, seht ihr, dass auch der Boden dieser Schlucht unnatürlich glatt und gleichmäßig ist. Fünfzig Schritt misst die Klamm am unteren Ende, und sie führt völlig geradlinig in Richtung Nordosten.

Am südwestlichen Ende, von dem aus sich die Helden nähern, liegt die Riesenstraße unter den Trümmern eines Berges begraben, so dass die Schlucht dort in einer riesigen Geröllhalde endet. Der Abstieg über das Geröll ist einfach, denn die Brocken sind so groß, dass sie unter dem Gewicht eines Menschen nicht ins Rutschen geraten.

Die Gruppe kann der Straße ein Stück folgen und kommt auf dem unnatürlich ebenen Boden gut voran. Nach zwei Meilen zeigen sich Risse und Krater an den senkrechten Seitenwänden der Schlucht, und dann sind auch auf der eigentlichen Straße starke Verwüstungen zu sehen: Die Helden haben ein Gebiet erreicht, in dem vor Jahrtausenden eine Schlacht zwischen Hochelfen und Riesen tobte. An manchen Stellen ist der Stein geschmolzen, an anderen sieht es aus, als hätten die Felsen Feuer gefangen und wären verbrannt. Hausgroße Trümmer

sind auf den Weg gestürzt, und aus einem kreisrunden, spiegelglatten Stück Boden ragen Ellen- und Speichenknochen einer gewaltigen Hand. Keulengroße Fingerknochen liegen in der Umgebung verstreut, während der Rest des Riesenskeletts im längst erstarrten Stein versunken ist. Vom Wind rund geschliffene, vier Schritt hohe Felsen mitten auf der Straße erinnern mit etwas Phantasie an zweibeinige Gestalten, die sich unter Schmerzen krümmten, bevor sie zu Stein wurden. In einer Höhe von zwanzig Schritt erkennt man an der Felswand lange Kerben, die aussehen, als hätte man den Stein mit einer gewaltigen Axt spalten wollen. Wenn die Gruppe über **Quelle 5** verfügt, wird sie vermuten, wo sie sich befindet, ansonsten können Sie Helden, die eine *Sagen/Legenden*-Probe +8 bestehen, vage Andeutungen über die Riesenstraße geben.

SCHNEESTURM

Die Gruppe kann der Riesenstraße einen Tag lang folgen, doch dann führt die unheimliche Schneise zu weit nach Norden. Würden die Helden auf der Straße bleiben, bewegten sie sich vom Horndrachenthron weg, denn ursprünglich führte sie zwischen zwei anderen Gipfeln des Ehernen Schwerts hindurch. Dazu kommt, dass durch das Wirken der Alten Drachen nach dem Zweiten Drachenkrieg die Riesenstraße immer wieder unterbrochen ist – mal durch gewaltige Felsen, die den Weg versperren, an anderen Stellen durch meilenbreite Schluchten. Falls die Gruppe im Auftrag des Freibundes versucht, der Straße zu folgen, um eine einfache Route ins Riesland zu suchen, wird bald klar, dass man diese Hoffnung begraben muss: Die Straße ist heute unpassierbar.

Die sich seit Tagen zusammenballenden Schneewolken sinken weiter herab und so findet sich die Gruppe bald mitten in den Wolken wieder. Die Sichtweite sinkt auf einen Schritt und eiskalte Feuchtigkeit setzt den Reisenden zu. Schließlich beginnt ein zwei Tage lang dauernder Schneesturm, der ein Weiterkommen fast unmöglich macht. Suchen die Helden einen Unterschlupf auf, besteht die Gefahr, eingeschneit zu werden; ziehen sie im Sturm weiter, verlangen ihnen Kälte und Anstrengung das Äußerste ab. Die dauerhaften Erschöpfungspunkte erhöhen sich um weitere zwei und mittlerweile ist die Höhenkrankheit so schlimm, dass die Helden nachts nicht mehr regenerieren, sondern jede Nacht einen LeP verlieren. Die ausdauernderen Gruppenmitglieder haben alle Hände voll zu tun, ihre weniger widerstandsfähigen Kameraden auf den Beinen zu halten.

Als der Sturm endlich nachlässt, ist der Himmel immer noch von feinen, hellgrauen Wolken bedeckt und die gesamte Umgebung glitzert gleichförmig und weiß. Die kristallinen Säulen, von denen Pher Drodont schreibt, liegen unter meterhohen Schneemassen begraben. Die Weiterreise wird unter diesen Bedingungen deutlich schwieriger, zumal der frische Schnee die Lawinengefahr dramatisch erhöht.

Dracodan schleppt sich nur noch wie in Trance vorwärts. Er schläft nicht mehr, sondern wandert nachts auf und ab, während seine Lippen sinnlose Silben formen. Mitunter glaubt man, ein violettes Glimmen in seinen Augen aufblitzen zu sehen, das aber sofort wieder verschwindet. Spricht man ihn an, antwortet er oft zuerst auf Drachisch und nicht immer passt seine Antwort zur gestellten Frage. Immerhin kommt er mit der Anstrengung einigermaßen zurecht.

Yppolita dagegen ist am Ende ihrer Kräfte und knapp davor, einfach aufzugeben, sich in den Schnee zu legen und auf

Borons erlösende Umarmung zu warten. Die Helden sollten einen Weg finden, ihr zu helfen. Dies können stärkende Mittel oder Zauber sein; eine andere Möglichkeit wäre, an ihren Stolz zu appellieren, ihr Mut zuzusprechen oder sie notfalls

mitzuschleifen. Wenn sich die Gruppe oder einzelne Helden besonders um sie bemühen, wird sich die Prinzessin für immer daran erinnern – genauso wie an Bemerkungen im Stil von "Dann lassen wir sie halt einfach hier liegen".

DAS REICH DER BLAUVEN MAHRE

Musik

In den Höhlen der Mahre herrscht eine unwirkliche und geheimnisvolle Stimmung. Soundtracks wie *Le Grand Bleu* (Im Rausch der Tiefe) oder ruhige, aber eher 'schräge' Synthesizermusik unterstreichen dies, ebenso wie gedämpftes, vielleicht sogar bläuliches Licht am Spieltisch.

Ohne es zu wissen, ist die Gruppe in das Gebiet der Blauen Mahre eingedrungen. Die Späher der Mahre haben die Reisenden auch während des Schneesturms beobachtet. Da die Eindringlinge die frühere Warnung in den Wind geschlagen haben, nehmen die Blauhäute an, dass es sich um Feinde handelt, zumal Pardonas Kraftlinienmanipulationen auch die Heimat der Mahre erschüttern. Die Helden – die einzigen offensichtlichen Fremden, die sich in dieser Gegend aufhalten – werden für die elementaren Erschütterungen verantwortlich gemacht. Die Geschuppten lösen nur aus einem Grund nicht einfach eine Lawine nach der anderen über den Köpfen der Gruppe aus: Sie fürchten, dass die elementaren Verwerfungen durch den Tod der Verursacher noch schlimmer werden könnten. Deshalb unternehmen sie einen letzten Versuch, die Expedition zu konfrontieren.

WEIßER TOD

Da die Mahre die Gruppe für mächtige Zauberer halten, zeigen sie ihre ganze Übermacht: Links und rechts von den Reisenden gehen Lawinen ab, so dass die Schneemassen die Gruppe nur knapp – also um wenige hundert Schritt – verfehlen. Nach dieser Demonstration, die zeigen soll, dass man die Eindringlinge jederzeit hätte töten können, konfrontieren einige Mahre die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Himmel ist immer noch fahlgrau und eisige Flocken umtanzen euch, wäh-

DIE BLAUVEN MAHRE DES EHERNE SCHWERTS

Blau Mahre sind humanoide, etwa 1,7 Schritt große und drahtige Wesen, die entfernt an Fischmenschen – und verblüffend stark an die im Südmeer lebenden Rissos – erinnern: Ihre Haut ist von glänzenden, blauen Schuppen bedeckt, mit Schwimmhäuten zwischen Fingern und Zehen. Flossenartige Kämme zieren Kopf, Unterarme und Beine. Die großen, pupillenlosen Augen sind milchweiß oder nachtschwarz, der breite, dünnlippige Mund ist mit spitzen Zähnen versehen. Blaue Mahre tragen keine Kleidung, Rüstung oder Schmuck; ihre Waffen sind primitiv – Speere mit Steinspitzen, Keulen und dergleichen.

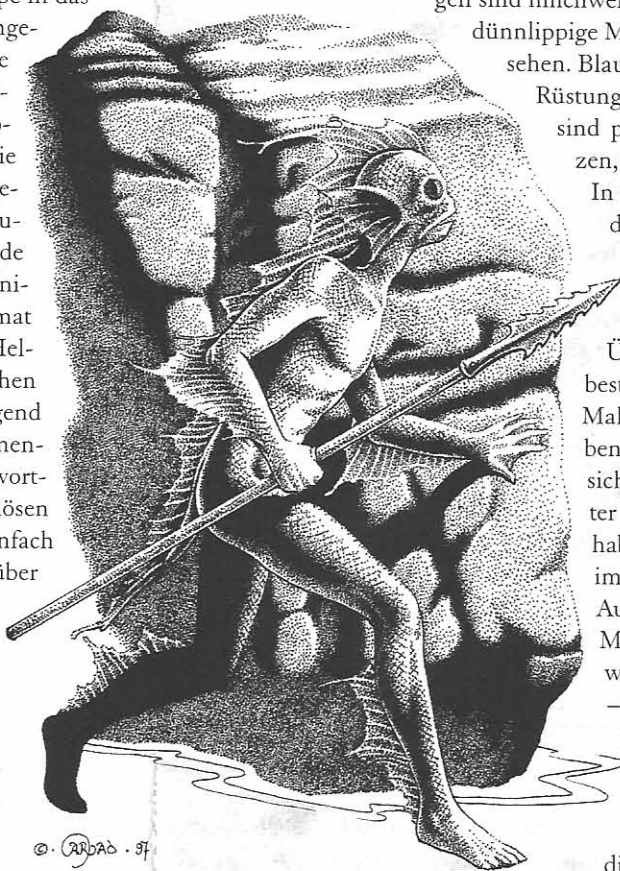
In uralten Legenden der Tulamiden und Achaz ist vom versunkenen Reich Lamahria die Rede, dessen Bewohner von Efferd (oder Charyb'Yzz, je nach Überlieferung) für einen Frevel bestraft wurden. Wenn die Blauen Mahre tatsächlich von den Überlebenden Lamahrias abstammen, die sich vor dem Zorn der Meeresgötter ins Eherne Schwert geflüchtet haben, liegt ihr Ursprung weit im Dunkel der Zeit verborgen. Auffällig ist allerdings, dass die Mahre Wasserflächen meiden, wenn sie – was selten vorkommt – herabsteigen, um unterhalb der Schneegrenze zu jagen.

Die Sprache der Mahre klingt wie ein Gesang aus sich ineinandermischenden Vokalen, die von Knack- und Schnalz-

lauten unterbrochen werden. Sie selbst nennen sich in ihrer Sprache Glaail'Mhuoarr. Blaue Mahre sind intelligent und gelten als verschlagen und böse. Besonders Zwergen gegenüber sind sie feindselig eingestellt, auch Elfen begegnen sie mit Misstrauen. Es soll aber auch schon gelungen sein, sich friedlich mit den Geschuppten zu einigen.

Manche Mahre sind magisch begabt. Ihre Kräfte entstammen meist den Bereichen *Einfluss* und *Herrschaft* (einem BANNBALADIN oder IMPERAVI vergleichbar), bisweilen auch *Verständigung* (Senden und Empfangen einfacher Gedanken und Bilder). Beachtenswert ist, dass die Beherrschungsmagie der Mahre unabhängig davon wirkt, ob das Opfer ihre Sprache versteht – der magische Befehl entsteht in den Gedanken des Opfers in dessen Muttersprache. Diejenigen Mahre, die über die Kraft der Gedankenkontrolle verfügen, werden Iaa-Kh-aaei genannt (zu ihrer sozialen Rolle siehe Seite 67).

Weitere Informationen zu Blauen Mahren finden Sie in Efferd 151f. sowie in ZBA 130.



rend ihr euch weiter bergauf kämpft. Der frische Schnee macht jeden Schritt zu einem Kraftakt und bedeckt alles in der Umgebung mit seinem gleichgültigen Weiß. Plötzlich hört ihr über euch ein Knirschen, das rasch zu einem donnernden Brausen wird. Hangaufwärts ist an zwei Stellen der Schnee ins Rutschen geraten und mit der Urgewalt einer brüllenden Sturzflut bahnen sich gewaltige Schneemassen den Weg in die Tiefe. Wolken aus glitzerndem Pulverschnee schießen Hunderte Schritt hoch empor und senken sich funkelnd und eiskalt auf euch herab. Was in die Bahn dieser Gewalten gerät, ist rettungslos verloren! Ihr versucht, einen Unterschlupf zu erreichen, doch innerhalb weniger Herzschläge tobt um euch herum ein Inferno aus Schnee und Eis und alles, was von den Lawinen erwischt wird, wird erbarmungslos in die Tiefe gerissen.

Doch die todbringende Last rast an euch vorbei. Zu beiden Seiten eures Weges haben die Schneemassen alles mit sich gerissen, und noch immer dröhnt es in euren Ohren, während sich tief unter euch die Spur der Vernichtung fortsetzt. Als ihr nach oben blickt, seht ihr an den Stellen, von denen die Lawinen ihren Ausgang nahmen, einige dunkle Gestalten auf euch herabblicken. Eine andere Gruppe hat direkt über euch auf dem Hang Stellung bezogen – genau an einer mächtigen, bislang unberührten Schneeweiche. Die Wesen stehen aufrecht und heben sich deutlich vom weißen Untergrund ab – als wollten sie, dass ihr sie seht.

Nach kurzer Zeit kommt Bewegung in die Gruppe links über euch. Geschickt arbeiten sich die Gestalten den Hang hinunter auf euch zu, während diejenigen, die über euch positioniert sind, auf ihrem Posten bleiben und drohend auf euch herabstarren. Schon bald erkennt ihr menschengroße, blau glänzende Körper, schuppige Köpfe mit großen Augen und lange, sehnige Gliedmaßen. Die Wesen sind nackt, aber die Kälte scheint ihnen nichts auszumachen. Sie waten förmlich durch den Schnee, und tatsächlich erinnern die Kämme auf ihren Köpfen an die Flossen eines Fisches. Sie tragen Speere mit Steinspitzen, die sie bei der Annäherung abwehrend vor ihre Körper halten.

Rasch erreicht eine Gruppe von zehn mit Speeren bewaffneten Mahren die Helden. Sie wirken verteidigungsbereit, aber nicht unmittelbar aggressiv. Einer von ihnen – nach Auftreten und Gestik der Anführer – tritt vor und beginnt zu sprechen: Ein eigentümlicher, von Knack- und Schnalzlauten unterbrochener Singsang, der von keinem der Helden verstanden werden dürfte. Falls ein Held über eine Möglichkeit der Universalübersetzung wie die Liturgie PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG verfügt (oder wider Erwarten Mahrish spricht), entfällt das Verständigungsproblem. Im Folgenden wird jedoch davon ausgegangen, dass die Kommunikation auf Gesten beziehungsweise die rudimentären magischen Fähigkeiten der Mahre beschränkt ist.

Der Anführer, *Eaaie-kh*, fordert die Fremden auf, ihr Tun, das die Heimat seines Volks gefährdet, einzustellen und die Berge zu verlassen. Wenn er bemerkt, dass die Eindringlinge ihn nicht verstehen, versucht er es mit seiner Fähigkeit des Gedankenzwangs. Dazu sucht er sich einen Helden aus, der ihm als Anführer der Gruppe wahrscheinlich scheint.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Sprecher der seltsamen Fischmenschen schüttelt frustriert den Kopf, als er bemerkt, dass keiner von euch ihn versteht. Langsam kommt er auf [mutmaßlicher Anführer] zu und sieht dir tief in die Augen. Wieder spricht er, langsam, eindringlich, und gleichzeitig hörst du seine Worte in deinem Geist widerhallen. Eiskalte Finger tasten nach deinem Verstand, und dann erfüllt plötzlich ein Befehl dein ganzes Denken: **HÖRT AUF, MIT EUREN ZAUBERN DAS LEBEN MEINES VOLKS ZU BEDROHEN!** Macht liegt in diesen Worten und du spürst, dass du bedingungslos gehorchen müsstest – wenn du auch nur den Hauch einer Ahnung hättest, wovon dieser Fischkopf spricht. Deine Verwirrung spiegelt sich offenbar auf deinen Gesichtszügen wider und auch der Sprecher ist nun sichtlich verblüfft. Zweifelnd sagt er etwas zu den anderen, die sich ratlos ansehen und ihre Waffen ein wenig senken.

Die Tatsache, dass sich der Held dem magischen Befehl so vollkommen widersetzen kann, zeigt dem Mahr, dass es sich bei ihm entweder um sehr mächtige Wesen handelt oder dass er unschuldig an den elementaren Erschütterungen ist. So oder so sind die Geschuppten nun wesentlich gesprächsbereiter. In den folgenden Verhandlungen trachtet Eaaie-kh danach, herauszufinden, was die Helden hier wollen und ob von ihnen eine Gefahr ausgeht. Wichtige Punkte für die Ausgestaltung des 'Gesprächs' sind:

☞ Menschen gegenüber sind die Blauen Mahre misstrauisch, aber halbwegs neutral eingestellt. Elfen (die sie auch für Nachtalben halten) oder Zwergen begegnen sie im ersten Moment mit deutlicher Feindseligkeit.

☞ Die Mahre kennen Fuldigor (und erkennen seinen Namen). Auch wenn sie den Alten Drachen genauso wenig verehren wie alles andere, respektieren sie doch seine Macht. Teilen ihnen die Helden mit, dass sie zu Fuldigor unterwegs sind, stimmt das die Mahre freundlicher, denn von Besuchern des 'Wh-aaull Diiaaagrr', wie sie ihn nennen, geht üblicherweise keine Gefahr für sie aus.

☞ Der Anführer versucht, von den elementaren Erschütterungen zu berichten, da er hofft, dass die Helden in dieser Angelegenheit helfen können. Er stellt mit ausladenden Gesten ein Erdbeben dar, deutet zum Himmel und schützt seinen Kopf mit den Armen oder zeigt mit ausgestreckten Armen auf den Boden und deutet an, wie sich dort eine Spalte öffnet.

☞ Wenn die Kommunikation mit Gesten an ihre Grenzen stößt, kann Eaaie-kh einen wichtigen Punkt mit seiner angeborenen magischen Gabe vermitteln. Auf diese Weise können verschwommene Bilder und Eindrücke übertragen werden. In der 'unhöflicheren', aber deutlicheren Variante handelt es sich wieder um einen magischen Zwang (dieses Mittel setzt der Mahr nur im Notfall ein), dessen Wortlaut im Geist eines Helden widerhallt.

☞ Zauber wie der **BLICK IN DIE GEDANKEN** helfen, um mit den unheimlichen Fremden zu kommunizieren. Bei Bedarf kann Yppolita so einzelne Aussagen der Mahre dolmetschen.

☞ Die Mahre verstehen ansatzweise Drachisch. Wenn die Gruppe dies nicht von sich aus ausprobiert, können Sie Dra-

codan, wenn er von einem Mahr angesprochen wird, auf Drachisch antworten lassen (seit einiger Zeit passiert ihm das ohnehin mitunter). Dies löst aufgeregtes Getuschel aus; die Silben 'Wh-aaull Diiaaagr' sind immer wieder herauszuhören. Mit Hilfe von Dracodan können ab nun einfache Konzepte ("Wir haben Hunger!" und dergleichen) vermittelt werden.

Zeigen die Helden am Problem der Mahre Interesse, signalisieren diese, dass sie ihrerseits den Reisenden helfen könnten. Mögliche Angebote an die Gruppe sind Nahrung, Unterschlupf, Hilfe gegen die Höhenkrankheit oder Unterstützung bei der Weiterreise.

Auch Tauschangebote werden entgegengenommen. Die Mahre sind besonders an Metallwaffen interessiert, aber auch exotische Nahrungsmittel, Holz oder Heilkräuter haben einen gewissen Wert. Gold, Schmuck oder sonstigen Tand brauchen sie nicht.

Falls die Helden im Riesenalkenhorst den Bergkristall gefunden haben und ihn den Mahren anbieten, zeigen sich die Blauhäutigen deutlich interessiert. Sie werden merklich zugänglicher, wenn der Stein, der vor Jahren von einem Wilden Zwerg aus den Höhlen der Mahre gestohlen wurde, zurück in ihren Besitz gelangt.

Gelingt es den Helden, die Mahre gewogen zu stimmen, bedeuten die Geschuppten der Gruppe, ihnen zu folgen. Wenn Eaaie-kh inzwischen das Ziel der Expedition kennt, deutet er eifrig in die Richtung, in die er aufbrechen will und wiederholt immer wieder: "Wh-aaull Diiaaagr". Es steht zu hoffen, dass die Expedition die Einladung der Mahre annimmt, denn den Helden fehlen durch den Schneefall die Orientierungspunkte aus Pher Drodonts Text. Die Leichtigkeit, mit der die Mahre die Lawinen auslösten, zeigt außerdem, wie gefährlich der Aufstieg derzeit ist.

AUSEINANDERSETZUNG AM EINGANG

Die Blauhäute geleiten die Gruppe weiter den Hang hinauf. Nach einer halben Stunde kommt ein großer Höhleneingang in Sicht, vor dem vier bewaffnete Mahre stehen und den Neuankömmlingen finster entgegenblicken. Eaaie-kh tritt vor und beginnt mit einer Erklärung, woraufhin sich ein heftiges Wortgefecht zwischen ihm und einem Torwächter entwickelt. Trotz der unverständlichen Sprache wird klar, dass der Wächter die Fremden nicht einlassen will: Er deutet immer wieder auf sie und gestikuliert abwehrend mit seiner Waffe. Nach einer Weile bricht die Auseinandersetzung plötzlich aber und Eaaie-kh hebt die linke Hand mit gespreizten Fingern auf Schulterhöhe. Der Wächter hebt die Rechte und streckt sie vor, bis sich die Fingerspitzen der beiden Kontrahenten berühren. Die Mahre starren einander in die Augen und nach wenigen Sekunden beginnen sie zu zittern. Hin und wieder zuckt einer der beiden zusammen und dann, nach einigen Minuten, wendet der Torwächter plötzlich den Blick ab, kniet nieder und wartet regungslos, während Eaaie-kh der Gruppe bedeutet, in die Höhle zu gehen. Die anderen Wachen machen keine Anstalten, die Helden am Betreten der Grotte zu hindern.

Die Helden wurden Zeugen eines *Eiuuu-g-ia*: Die Gesellschaft der Blauen Mahre basiert nicht auf sozialen Schichten, Reich-

tum oder physischer Kraft, sondern auf ihrer Fähigkeit der Gedankenkontrolle. Diejenigen Mahre, die über diese Fähigkeit verfügen (die Iaa-Kh-aaei), herrschen über die anderen und jeder von ihnen scharft eine Gruppe von Untergebenen um sich. Wenn zwei Iaa-Kh-aaei in Streit geraten – wie eben bei der Frage, ob die Fremden Einlass finden sollen – entscheidet ein Duell der Willenskraft, welcher der beiden sich durchsetzt. Für die Gefolgsleute des Unterlegenen ist die Entscheidung völlig bindend, da ihnen die Möglichkeit fehlt, selbst ein *Eiuuu-g-ia* einzuleiten. Die Mahrengesellschaft besteht also aus Gruppen von fünf bis zwanzig Individuen, die jeweils von einem Iaa-Kh-aaei zusammengehalten werden. Davon abgesehen gibt es keine Hierarchie und keine übergeordnete Instanz wie einen Herrscher oder Ältestenrat: Es zählt nur, was jeder Iaa-Kh-aaei mit Hilfe seiner Gefolgschaft oder auf dem Weg des *Eiuuu-g-ia* gegenüber den anderen durchsetzen kann.

In den Höhlen ist es dunkel, was die Mahre nicht zu stören scheint. Die Helden werden nicht daran gehindert, Licht zu machen. Ein breiter, natürlicher Gang führt tief ins Innere des Berges. Immer wieder zweigen kleinere Gänge ab, die ebenfalls keine Spuren von Bearbeitung aufweisen. Unterwegs treffen die Helden und ihre Eskorte nur gelegentlich auf andere Mahre, die die Fremden misstrauisch betrachten, aber sonst nicht weiter auf sie reagieren. Je tiefer die Gruppe in den Berg vordringt, desto wärmer wird es; in den inneren Höhlen liegt die Temperatur (wenn auch nur knapp) über dem Gefrierpunkt. Nach einiger Zeit und einer Vielzahl von Abzweigungen ist voraus Licht zu sehen. Die Helden erreichen eine Grotte, die den Mahren als Versammlungsort dient.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang öffnet sich in eine riesige Kaverne, an deren Wänden und Decke milchig weiß schimmernde Flecken einen schwachen Lichtschein verbreiten. Zwischen diesen Stellen glänzen kopfgroße, klare Kristalle im feucht-grauen Fels. Natürliche Felssäulen bilden einen bizarren Wald aus mattem, bunt gebändertem Stein, in dem schweigend und flink einzelne Blauhäute hin und her huschen. Bei eurer Ankunft ziehen sich viele der Geschuppten in die Schatten und Nischen der Grotte zurück, von wo aus ihre riesigen, kalten Augen euch düster glitzernd anstarren.

Die Grotte misst 200 Schritt im Durchmesser und ist an der höchsten Stelle über dreißig Schritt hoch. Bei den leuchtenden Flecken handelt es sich um die seltene, nur in der Nähe von Kristallen gedeihende *Dimmerflechte*. Innerhalb der Mahrhöhlen ist diese Pflanze recht häufig und die Geschuppten platzieren gezielt Kristalle an wichtigen Punkten, um die Flechten dort anzusiedeln. Bei genauerer Betrachtung zeigt sich, dass die Flechten an manchen Stellen schwarz verfärbt sind (siehe **Das Problem der Mahre**).

Nach kurzer Zeit treten drei Iaa-Kh-aaei mit jeweils einer Handvoll Untergebener an die Gruppe heran. Eaaie-kh richtet kurz das Wort an sie (er erklärt, warum er die Fremden hergebracht hat und dass keine unmittelbare Gefahr von ihnen ausgeht). Da kein anderer Iaa-Kh-aaei seine Entscheidung in Frage stellt, beschränken sich die Mahre darauf, die Helden ausgiebig zu mustern. Dann ziehen sie sich wieder zurück.

IN DEN HÖHLEN DER GLAAIL'MHVOARR

Eaaie-kh trägt in den Augen seines Volkes die Verantwortung für die Fremden. Dementsprechend trachtet er danach, sie nicht ohne Aufsicht durch die Höhlen wandern zu lassen. Er weicht, wenn möglich, nicht von der Seite der Helden und versucht zu verhindern, dass sie sich trennen. Umherwandernde Fremdlinge erhalten eine 'Eskorte' von zumindest vier Bewaffneten. Das Höhlensystem ist riesig und böte Platz für Tausende der unheimlichen Geschuppten. Tatsächlich leben hier nur einige hundert Mahre.

Das Vorgehen der Gruppe innerhalb der Höhle hängt davon ab, was die Helden von den Mahren wollen und wie sehr sie an den Geheimnissen des fremdartigen Volkes interessiert sind. Im Folgenden finden Sie Beispiele für Entdeckungen, die man hier machen kann.

DIE PAHRUNG DER MAHRE

Die Glaail'Mhuoarr ernähren sich hauptsächlich von Moosen und Algen, die sie in eigenen Höhlen züchten. Diese Grotten sind schwach von kleinen Glimmerflechten-Feldern erleuchtet, die Luftfeuchtigkeit ist hoch und es ist deutlich wärmer als im Rest des Höhlensystems. An manchen Stellen sind die Wände meterhoch mit buntem, pelzigen Moos überwuchert, an anderen Flecken ist der Stein kahl und glänzt nass. Die Algenteiche befinden sich wegen der Scheu der Mahre vor Wasser stets abseits an unzugänglichen Stellen, am Rand von Höhlen oder in engen Felsspalten. Sie sind nur knöcheltief und das Wasser scheint durch die Pflanzen tintenschwarz. Wie die Glimmer-

flechte sterben auch die Moose und Algen an manchen Stellen ab (siehe **Das Problem der Mahre**).

In diesen Höhlen befinden sich immer ein paar Mahre, die darauf achten, dass die Fremdlinge keinen Unfug anstellen. Wenn die Helden Vorräte eintauschen wollen, erhalten sie etwas von eben diesen Moosen und Algen – teils getrocknet, teils frisch und nass-kalt. Die Pflanzen schmecken samt und sonders fade, die nassen Algen herunterzuwürgen erfordert eine gesunde Portion *Selbstbeherrschung* oder gewaltigen Hunger. Sie sind aber als Nahrung für Menschen (Elfen, Zwerge) durchaus geeignet.

Eines der Moose, das sich durch giftgrüne Farbe, säuerlichen Geschmack und besonders glitschige Konsistenz auszeichnet, hat heilkräftige Wirkung: Es lindert die Auswirkungen der Höhenkrankheit. Eine Hand voll täglich erlaubt normale Regeneration, senkt die dauerhaften Erschöpfungspunkte um zwei und beseitigt die Abzüge auf Ausdauer, MU und KL. Ob die Mahre den Helden dieses Moos als Heilmittel anbieten (und wertvolle Tauschware dafür fordern) oder ob es als Teil der Verpflegung, die der Gruppe gereicht wird, zufällig in den Besitz der Expedition kommt, bleibt Ihnen überlassen.

BILDER AUS LANG VERGESSENEN ZEITEN

In einer langgestreckten, durch Glimmerflechten leidlich beleuchteten Höhle zeigen Wandmalereien ein paar Bruchstücke, an die sich die Blauen Mahre aus ihrer Vergangenheit erinnern. Die Blauhäute halten sich hier nicht oft auf, aber man sieht den Bildern an, dass sie regelmäßig erneuert werden, denn die Farben (Braun- und Rottöne aus zerriebenen Mineralien) sind kaum verblasst. Die Mahre wissen nur wenig



über die dargestellten Szenen, aber neugierige und geduldige Helden können ein paar Andeutungen erhalten.

Die Darstellung linksaußen zeigt zahlreiche menschenähnliche Gestalten in unterschiedlichen Posen: Manche sind bewaffnet, andere tragen angedeutete Werkzeuge. Die Flossenkämme auf ihren Köpfen lassen vermuten, dass es sich um Mahre handelt. Auf dem Bild sind auch Bauwerke erkennbar: halbrunde, niedrige Strukturen ebenso wie Türme mit gezackten Oberkanten. Interessanterweise scheint diese Stadt oder Siedlung in einer Ebene zu liegen. Im Hintergrund überragt ein schwarzer, langgestreckter Schatten die Szenerie, aus dem verzerrte Gesichtszüge in düsterem Rot herausleuchten. Hierbei handelt es sich um das Reich der Blauen Mahre, das sich im dritten Zeitalter im Schatten der Weltenwunde bildete, als der Keim des Dämonenbaums in die dritte Sphäre eindrang. Die Mahre nennen die Siedlung auf dem Bild schlicht 'Glaail'Mhuoarr Gh-uuiiu' (Stadt der Blauen Mahre), den Schatten bezeichnen sie als 'Uue-gh-ea' (Dunkelheit). Uue-gh-ea scheint bei ihnen weder besondere Ehrfurcht noch Angst auszulösen: es IST einfach.

Das nächste Bild stellt einen übergroß gezeichneten Mahr auf einem Podest dar. In einem Halbkreis darunter sind kniende und kauernde Gestalten angeordnet – die meisten davon offenbar ebenfalls Mahre, aber es sind auch Figuren darunter, die doppelt so groß sind und keinen Flossenkamm aufweisen. Von dem offensichtlichen Herrscher gehen feine Linien aus, die zu den Köpfen der Unterworfenen führen. Dies zeigt die alte 'Adelsschicht' im Reich der Blauschuppigen: Auf dem Höhepunkt ihrer Macht herrschten die begabtesten Mahre als Magiertyrannen über ihr Volk und offenbar unterwarfen sie auch einzelne Trolle (oder gar Trollsippen?). Den Herrscher auf der Darstellung nennen die heutigen Mahre 'Kh-Iaa-Kh-aei' (eine Verstärkungsform des heutigen Begriffs für 'Anführer', das Wort für die großen Unterworfenen ist 'Ocea-gh-iiu' ('Stein-Riese')).

Auf dem dritten Bild ragen gezackte Gipfel auf. Kleine Darstellungen von Mahren und ihren Bauwerken liegen zu Füßen der Zacken oder werden seitlich weggeschleudert. Im Herzen der Gipfel ist ein dunkler Fleck erkennbar, der in seiner Form dem Schatten auf der ersten Darstellung ähnelt. Dies bewahrt die Erinnerung an die Zerstörung des Mahrenreichs, als die Felsmassen des Ehernen Schwerts die Knospe des Dämonenbaums unter sich begruben. Die Mahre sprechen nur ungern über dieses Bild, man kann ihnen aber die Bezeichnung 'Uue-gh-ea' für den im Berg begrabenen Schatten entlocken.

Die letzte Darstellung zeigt die Gipfel des vorigen Bildes größer und ausgedehnter. Im Inneren der Berge sind zahlreiche Mahre abgebildet. Der dunkle Fleck, diesmal wieder mit den rötlichen Fratzen dargestellt, droht im Hintergrund zwischen den aufragenden Bergen. Dies stellt die heutige Zeit dar: Die wenigen verbleibenden Mahre haben sich in die Höhlen des Ehernen Schwerts zurückgezogen. Der wuchernde Spross des Dämonenbaums hat die Weltenbarriere mittlerweile durchdrungen und wird als Dämonenzitadelle von den höchsten Gipfeln des Ehernen Schwerts umzingelt.

Mit diesen Wandmalereien können die Helden einige bedeutende Erkenntnisse über die aventurische Frühgeschichte machen – nicht zuletzt, dass das Reich der heute so primitiv lebenden Mahre vor der Entstehung des Ehernen Schwerts existierte! Auch das Wissen um die Natur der Dämonenzitadelle wird in dieser Form nur von wenigen aventurischen Gelehrten vermutet.

DAS PROBLEM DER MAHRE

Pardonas Rituale gefährden das Volk der Glaail'Mhuoarr in zweierlei Hinsicht: Die dadurch ausgelösten Erdbeben bringen die Gefahr von Höhleneinstürzen mit sich. Noch schlimmer aber ist, dass ein fragiles, für die Existenz der Siedlung notwendiges Gleichgewicht gestört wurde. In den Gartenhöhlen verdorren die Pflanzen und die Schwächeren und Alten erkranken immer häufiger an einer unbekannten, tödlichen Auszehrung. Die Wurzel des Problems liegt im Herzen der Grotten, wo sich ein Nodix, ein Schnittpunkt von Kraftlinien, befindet. Der Nodix ist instabil, doch als die Glaail'Mhuoarr vor Äonen diese Höhlen besiedelten, schufen sie eine Anordnung von Kristallen, die ihn stabilisiert, seine Kraft bündelt und in die Umgebung ausströmen lässt. Die Veränderungen der Kraftlinien, vor allem aber das Erdbeben während der Namenlosen Tage, zerstörte die Anordnung, und die Mahre waren außerstande, sie wiederherzustellen: Das Wissen um die Kristalle der Iaa-ii-Kh-Iie ('Lebenshöhle') ist im Lauf der Jahrtausende verloren gegangen.

Nachdem die Mahre zunächst die Expedition für die elementaren Erschütterungen verantwortlich machten, hoffen sie nunmehr, dass die Fremden helfen können. Vielleicht hat die Gruppe schon bei der ersten Begegnung mit den Blauhäuten Unterstützung angeboten; ansonsten kann das Problem im Zuge der Verhandlungen ins Spiel gebracht werden: Eaaie-kh sagt zu, dass sein Volk den Reisenden einen Weg durch den Berg zu Wh-aaull Diiaaagr zeigen wird, wenn sie im Gegenzug die Lebenshöhle wieder herstellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eaaie-kh führt euch durch lange, gewundene Gänge tiefer in den Berg hinein. Unterwegs trifft ihr immer wieder auf andere Mahre, mit denen euer Führer kurz diskutiert. Die meisten lassen euch daraufhin passieren; manche schließen sich eurer Gruppe an. Einmal beobachtet ihr, wie es zwischen Eaaie-kh und einem anderen Geschuppten, der sich eurem Trupp mit einer Gruppe von Speerträgern entgegenstellen wollte, zu einer ähnlichen Auseinandersetzung kommt, wie ihr es schon am Eingang erlebt habt. Wieder berühren sich die Fingerspitzen der Mahre, wieder das ausdruckslose Starren, das Zittern und schließlich die Unterwerfung des Kontrahenten. Von nun an stellt sich euch niemand mehr in den Weg und ihr erreicht eine Grotte, aus der schon von weitem ein kaltes, intensives Licht strahlt. Tausende und abertausende Kristalle bedecken die Wände dieser Höhle, funkeln wie Göttertränen oder schimmern wie frischer Schnee. Der Boden ist nachtschwarz und sieht aus, als hätten ihn emsige Steinmetze makellos poliert. Erst auf den zweiten Blick erkennt ihr, dass es sich um Wasser handelt, das kniehoch in der Höhle steht. Bis auf ein leichtes Kräuseln, das von Zeit zu Zeit über die Oberfläche huscht, ist das Wasser ruhig und spiegelglatt. In der Grotte stehen sechs hüfthohe Kristallprismen, immer zwei nebeneinander, so dass die drei Paare ein gleichseitiges Dreieck bilden. Das weiße Licht geht von ihnen aus: ein kaltes Glühen, das hin und wieder leicht flackert.

Euer Führer deutet in die Höhle. "Iaa-ii-Kh-Iie!", erklärt er und sieht euch erwartungsvoll an.

Bei genauerer Betrachtung entdeckt man im Zentrum der Höhle – genau im Mittelpunkt der Kristallprismen – ein exakt

graviertes Sechseck, an dessen Ecken kleinere Kristalle in den Boden eingelassen sind. Das Wasser in der Höhle ist klar und kühl, aber nicht eiskalt.

Die 'Lebenshöhle' wird von drei minderen Kraftlinien durchzogen, die sich nicht an einem stabilen Punkt schneiden, sondern einen astralen Wirbel erschaffen, der seine Position innerhalb der Höhle ständig verändert. Die sechs Kristallprismen wurden errichtet, um den Verlauf der drei Linien zu beeinflussen. In korrekter Anordnung bilden sie eine Barriere, die den Astralwirbel über dem Sechseck hält. Bei dem Erdbeben vor einiger Zeit taten sich jedoch Spalten und Risse im Höhlenboden auf, durch die Wasser eindrang, und die Prismen wurden umgestoßen. Die Mahre versuchten trotz ihrer tiefen Scheu vor Wasser, die Kristalle wieder in die richtige Position zu bringen, stellten die Steine aber an die falschen Stellen. Außerdem war der Astralwirbel inzwischen aus der gestörten Anordnung entwichen und wandert seitdem frei in der Höhle umher. Somit bleibt der Nodix instabil, und mit ihm der Kraftfluss in den Grotten der Mahre – mit fatalen Folgen.

Zum Ziel führt hier nur eine magische Analyse, weshalb die Mahre auch nichts ausrichten konnten: Die Begabung für Hellsicht, die ihre Vorfahren einmal hatten, ist lange ausgestorben. Zur Untersuchung sind 12 ZfP* mit einem ODEM ARCANUM erforderlich; alternativ enthüllt ein OCULUS ASTRALIS das Geheimnis des Ortes. Dies wäre eine Gelegenheit für Yppolita, sich als nützlich für die Expedition zu erweisen, ohne den Spielern das Denken abzunehmen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Yppolita tritt dicht an den Rand des Wassers heran, berührt ihre Augenlider mit Zeige- und Mittelfinger und murmelt eine längere Formel, in der die Worte OCULUS ASTRALIS zu vernehmen sind. Als die Prinzessin ihre Augen wieder öffnet, tanzt ein vielfarbiges Licht in ihren Pupillen, während sie langsam den Kopf hin und her bewegt. "Heilige Herrin Hesindel!", stößt sie hervor. "Ein Nodix, von drei Kraftlinien mittlerer Intensität durchzogen. Jede Linie läuft durch zwei der Prismen, und zwischen diesen zwei Kristallen ist ihre Kraft dann gebündelt und verstärkt. Die Anordnung kann so nicht stimmen, das ganze Gefüge des Ortes ist gestört. Und da ist noch etwas, ein astraler Wirbel, der sich durch die Höhle bewegt. Ich denke, ich kann ihn für Euch sichtbar machen ... FAVILLUDO!" Sie schließt die Augen und nickt kurz, woraufhin eine Wolke von silbernen Funken an dem Punkt in der Höhle entsteht, an dem sich das Wasser leicht kräuselt. Die Funken wirbeln herum wie Blätter in einem übermannshohen Wirbelwind. Yppolita lächelt zufrieden und beschreibt euch den Verlauf der drei Kraftlinien genauer.

Legen Sie Ihren Spielern den Plan der Lebenshöhle aus dem **Anhang IV** vor. Auf die Felder mit den Zahlen kommt je ein sechsseitiger Würfel. Drehen Sie die W6 so, dass die Zahl des Feldes auf dem Würfel oben liegt, oder verwenden Sie drei Würfelpaare mit unterschiedlichen Farben. Die Sechseiter stellen die Kristallprismen dar, und jede Kraftlinie verläuft durch ein Prismenpaar. Das Hexfeld mit dem Spiralsymbol ist das Startfeld für den astralen Wirbel, den Sie durch eine Spielmarke oder einen W20 darstellen können. Außerdem sollte für jeden Held (und eventuell Dracodan) eine Spielmarke oder Miniatur verwendet werden; die Gruppe startet auf den schraffierten Feldern in der Nähe des Höhleneingangs.

Lassen Sie Initiative würfeln, um die Reihenfolge der Bewegung auf dem Spielplan zu bestimmen; der Astralwirbel hat eine Initiative von 18. Pro Runde kann sich ein Held 4 Felder weit bewegen. Der Wirbel bewegt sich in jeder Runde um 1W6 Felder fort; Sie bestimmen, wohin. Zwischen zusammengehörigen Prismen sind die Kraftlinien derart gebündelt, dass sie für den Astralwirbel (nur für diesen, nicht für die Helden) ein unüberwindliches Hindernis bilden. Das heißt, dass Sie mit dem Wirbel nicht zwischen zwei gleichfarbigen (beziehungsweise die gleiche Zahl tragenden) W6 hindurchziehen können (legen Sie im Zweifelsfall einen Bleistift über die beiden Würfel, um zu sehen, wo genau die Kraftlinie verläuft). Der Wirbel verfügt über keine echte Intelligenz, sondern ähnelt eher einem Mindergeist: Sein Bewusstsein ist eine Mischung aus instinktiven Reaktionen und zufälligem Verhalten. Lassen Sie ihn also ruhig einen Helden beharrlich verfolgen, um dann plötzlich die Richtung zu ändern; nutzen Sie einmal geschickt Lücken zwischen den Kraftlinien-Barrieren aus und prallen Sie ein andermal von einer der Barrieren ab. Machen Sie es den Spielern aber nicht zu einfach.

Die Aufgabe der Gruppe ist es, den Astralwirbel mit Hilfe der Kraftlinien im zentralen Hexfeld mit dem Sechseck einzuschließen. Wenn ein Prisma bewegt wird, bewegt sich die Kraftlinie mit (sie verläuft immer durch die zwei zu ihr gehörigen Kristalle). Ein Held, der ein Feld mit einem W6 erreicht, kann das Prisma hochheben und in seiner nächsten Runde mit sich tragen. Durch das Gewicht des Kristalls sinkt seine Bewegungsrate: Bei einer KK von 11 oder weniger kann er nur ein Feld weit ziehen, bei KK 12–14 2 Felder, und ab KK 15 3 Felder. Wann immer ein Prisma bewegt werden soll, legen Sie vorher wieder einen Bleistift über diesen W6 und sein Gegenstück. Dann erst bewegt der Spieler seinen Helden und den W6, so dass man sofort sieht, ob die sich bewegende Kraftlinie den Wirbel berührt. Da der Wirbel die Linie zwischen den beiden Kristallen nicht überschreiten kann, wird er durch die Kraftlinie weggeschoben (dies passiert sofort und zählt nicht als Zug des Astralwirbels). Durch geschicktes Bewegen der Kristalle können die Helden den Wirbel abdrängen, in das zentrale Feld schieben und einschließen (denken Sie aber daran, dass die Kraftlinien nur *zwischen* den Prismen eine Barriere bilden, an den Rändern durchdringt der Wirbel sie einfach). Wenn die Gruppe es wünscht, hilft Dracodan gern mit; seine INI beträgt W6+13, er bewegt sich mit einem Prisma 3 Felder pro Runde. Da Yppolita weiterhin mittels OCULUS ASTRALIS beobachtet, können Sie den Helden aus ihrem Mund Tipps zurufen ("Treibt ihn auf die Mitte zu!" oder dergleichen). Außerdem dürfen die Spieler jederzeit selber den Verlauf der Kraftlinien durch Anlegen eines Bleistifts überprüfen.

Die Angelegenheit wird durch zwei Umstände erschwert: Das geringere Problem sind die auf dem Plan verzeichneten Risse im Höhlenboden. Ein Held, der ein solches Feld durchquert, muss eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen (+5, wenn er ein Prisma trägt), bei deren Scheitern er in der Spalte hängen bleibt, sich den Knöchel verknackst (1W6+1 SP) und stolpert (Bewegung endet für diese Runde). Vom Astralwirbel geht eine größere Gefahr aus: Seine knisternde Energie verursacht pro Runde 1W6 SP bei jedem, der sich in einem angrenzenden Hexfeld aufhält (auch, wenn der Wirbel nur an ihm vorbeizieht). Wenn der Kraftwirbel seine Bewegung auf dem Feld eines Helden beendet, sind es sogar 2W6 SP (als schwacher Trost regeneriert der Held, falls er magiebegabt ist, gleichzeitig einen AsP). Magische Rüstung wie ein ARMATRUTZ schützt

gegen diesen Schaden, der sich in brennenden Entladungen auf der Haut äußert.

Wenn die Prismen so positioniert sind, dass der Astralwirbel das Feld mit dem Sechseck nicht mehr verlassen kann, meldet Yppolita erfreut, dass der Nodix stabilisiert ist. Auf den Skizzen im **Anhang IV** sind zwei mögliche Lösungen dargestellt; es ist nicht erforderlich, dass genau die ursprüngliche Anordnung (Lösung 1) wieder hergestellt wird.

Wenn der Nodix wieder unter Kontrolle ist, wird das von den Prismen ausgehende Licht stetiger und sanfter. Im zentralen Sechseck leuchten die sechs kleinen Kristalle auf, und über ihnen zeigt ein leichtes Flimmern in der Luft an, dass der Astralwirbel sich ruhig und beständig auf der Stelle dreht. Die Stabilisierung durch die Helden löst das Problem zumindest bis zum nächsten größeren Erdbeben. Auf lange Sicht wäre es zwar besser, die Ursache zu beseitigen, aber für den Augenblick sind die Mahre hoch zufrieden.

DUELL DES WILLENS

Sobald die Gruppe Eaaie-kh dazu bringen konnte, ihnen den Weg durch die Mahrhöhlen in Richtung Fuldigor zu zeigen (durch Hilfe in der Lebenshöhle oder auf andere Weise), versammelt der Blaugeschuppte seine Gefolgsleute um sich und bricht mit den Helden auf. Wieder geht es durch lange Korridore, aber diesmal begegnen die Wanderer kaum einem anderen Wesen. Schließlich erreichen die Gruppe und ihre Führer eine Grotte, in der fünfzehn Mahre versammelt sind. Der Anführer dieser Gruppe blickt den Neuankömmlingen finster entgegen: *Auiia-kh* ist ein alter, boshafter Geselle, der sich mit den Seinen tief in die Höhlen zurückgezogen hat. Eindringlinge duldet er nicht und Menschen durch sein Reich spazieren zu lassen, kommt schon gar nicht in Frage. Nach einem Streit mit Eaaie-kh leitet Auiia-kh das Eiuuu-g-ia ein:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das ärgerliche Knacken und Knurren der beiden Kontrahenten verstummt, als der Anführer der hiesigen Mahre die Finger der linken Hand spreizt. Eaaie-khs rechte Hand berührt die Finger seines Gegenübers, und wieder beginnt der lautlose Kampf, den ihr schon mehrmals beobachtet habt. Doch diesmal geht alles viel schneller: Innerhalb weniger Herzschläge ist Eaaie-kh zurückgewichen und sinkt nun auf die Knie. Sein Gegner schnalzt triumphierend und gibt seinen Leuten ein Zeichen, woraufhin diese sich euch drohend in den Weg stellen. Euer Führer und sein Gefolge machen keine Anstalten mehr, sich ihnen zu widersetzen.

Auiia-khs Mahre beziehen eine abwartende Verteidigungsposition, an der die Helden nicht vorbeikommen können, ohne es auf eine handfeste Auseinandersetzung ankommen zu lassen. Sollten die Helden sich gegen die Übermacht den Weg freikämpfen wollen, sind sie auf sich allein gestellt: Eaaie-kh als Verlierer des Duells hält sich aus der Auseinandersetzung heraus.

15 Blaue Mahre

Speer: INI 11+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4 DK S
LeP 33 **RS** 3 **AuP** 50 **WS** 8 **MR** 8 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (14), Finte, Gezielter Stich

Auiia-kh

Speer: INI 15+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+5 DK S
LeP 41 **RS** 3 **AuP** 60 **WS** 8 **MR** 12 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (17), Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe

Versucht es die Gruppe auf eine andere Art als einen sofortigen Sturmangriff, verzieht Auiia-kh das Gesicht und hebt die linke Hand mit gespreizten Fingern: Er fordert die Fremden zum Eiuuu-g-ia. Wenn die Helden sich dagegen erst einmal zurückziehen, bedeutet ihnen auch Eaaie-kh, dass ein Willensduell die einzige Möglichkeit sein dürfte, an Auiia-kh vorbeizukommen: Er zeigt auf den alten Mahr, dann auf einen Helden, hebt die rechte Hand mit gespreizten Fingern und wiederholt dabei: "Eiuuu-g-ia". Eaaie-kh gibt sich Mühe, seine Gäste auf das Duell vorzubereiten und sendet ein paar Eindrücke, die es beschreiben sollen. In den Köpfen der Helden entstehen Bilder eines geistigen Ringkampfs. Die Waffen in diesem Kampf scheinen magische Befehle und andere Formen der Beherrschungsmagie zu sein, aber auch Ausstrahlung und Willenskraft dürften eine Rolle spielen.

Lassen Sie die Spieler überlegen, wen sie in den Kampf schicken wollen. Am besten geeignet wäre jemand mit hohem MU, CH und MR, der über zumindest ein oder zwei Zauber mit den Merkmalen *Einfluss* oder *Herrschaft* verfügt. Yppolita stellt sich dem Duell nur, wenn keiner der Helden dafür in Frage kommt, sie bietet jedoch an, den Kämpfer der Gruppe durch vorbereitende Zauber zu unterstützen (so dass effektiv die Kraft von zwei Expeditionsteilnehmern gegen den Mahr eingesetzt werden kann). Die Magierin kann vor dem Zweikampf einen **ATTRIBUTO** (MU +3) und einen **PSYCHOSTABILIS** (MR +10) auf den auserwählten Duellanten sprechen.

DAS EIUUU-G-IA

Sobald ein Held mit seinen Fingerspitzen die des Blauen Mahrs berührt und in die schwarzen, ausdruckslosen Augen blickt, verfällt er in Trance. Für ihn scheint es, als würden er und sein Gegner sich noch bewegen und jeder aggressive Gedanke ist ein Schlag auf den Kontrahenten, während ein Mobilisieren der eigenen Willenskraft zu einer Abwehrbewegung wird. Die Kampfwerte werden wie folgt bestimmt: Die Attacke des Helden beträgt (MU+CH)/3, die Parade (MU+MR)/3. Sein Schaden beläuft sich auf 1W6+(CH/3) TP(A), sein RS auf MR/4 (alles echt runden).

Gewisse Zauber können wie Kampfmanöver eingesetzt werden – weisen Sie den Spieler auf diese Möglichkeit hin und lassen Sie ihn selbst mit seinem Arsenal experimentieren. Die Zauberprobe ersetzt die Attacke, die Zauberdauer ist nicht von Belang. Gegen **IMPERAVI**- und **BANNBALADIN**-Angriffe ist eine Parade erlaubt. Da die Trance des Duells einer Traumwelt (**WdZ** 69ff.) ähnelt, sind die Zauber um 3 Punkte erschwert, kosten dafür aber auch nur 1/3 der AsP.

☞ **IMPERAVI:** Eine Kristallklinge fährt auf den Gegner nieder. Schaden 2W6+ZfP*/2 TP(A).

☞ **BANNBALADIN:** Eine erstickende Umarmung aus Nebel und Licht. Schaden 1W6+ZfP*/2 TP(A).

☞ **IN DEIN TRACHTEN** oder **BLICK IN DIE GEDANKEN:** Erhöht AT und PA für drei KR jeweils um die halben ZfP*.

☞ HALLUZINATION, LACHKRAMPF oder ähnliche Verwirrungszauber: Funkelnde Lichtblitze umschwirren den Kontrahenten. Senkt die PA des Gegners für drei KR um ZfP* Punkte.

☞ HORRIPHOBUS, EIGNE ÄNGSTE und andere aggressive Beherrschungsmagie: Ein dunkler Schatten entzieht dem Gegner jegliche Widerstandskraft. Erhöht den Schaden des Helden für drei KR um ZfP*/2 Punkte.

Ein Held, der Drachisch beherrscht, kann Befehle in dieser Sprache 'brüllen' (in der Duelltrance ohne Magieeinsatz möglich) und erhöht dadurch seine AT um seinen halben TaW.

☞ Ein während des Duells gesprochener FULMINICTUS ist eigentlich geschummelt, weil er nicht den Geist, sondern den Körper des Kontrahenten angreift, aber das erkennen die Mahre nicht. Sie halten den so verursachten Schaden für einen besonders tödlichen Gedankenschlag, was den Duellgegner stark beeindruckt (AT sinkt um 2 Punkte).

Auiia-kh hat im Gedankenduell AT 14, PA 12, einen Schaden von 1W6+4 TP(A) und RS 2. Er kann die 'Kampfmanöver' IMPERAVI (Schaden 2W6+3) und IN DEIN TRACHTEN (AT und PA +4 für 3 KR) im Verlauf des Kampfes je zweimal einsetzen. Seine Erfahrung im Eiuuu-g-ia ermöglicht ihm außerdem den Einsatz von Wuchtschlägen und Finten, als würde er über die gleichnamigen Sonderfertigkeiten verfügen.

Machen Sie es ruhig spannend: Unterliegt der Held, so wird von ihm erwartet, dass er sich zurückzieht und still verhält, es spricht aber nichts dagegen, dass ein anderer Held den Mahr fordert, da jeder, der die Fähigkeiten für das Eiuuu-g-ia besitzt, als selbständiger Anführer gilt, der nicht von der Niederlage eines anderen betroffen ist. Auf diese Weise können im Notfall alle Helden nacheinander Auiia-kh herausfordern – sobald der Mahr insgesamt mehr als 30 AuP (oder mehr als 15 LeP durch einen FULMINICTUS) verloren hat, bricht er das Duell ab und unterwirft sich. Nun können die Helden ihren Weg fortsetzen. Eaaie-kh schließt sich ihnen wieder an.

JENSEITS DES WASSERS

Schon bald erreicht die Gruppe einen kleinen unterirdischen See, dessen Wasser vom Schimmer fluoreszierender Algen erfüllt ist. Hier verabschiedet sich Eaaie-kh, denn der See markiert die Grenze des Mahrengebietes: Zwar ist sein Wasser am Rand nur knöcheltief, sodass man die Höhle leicht durchqueren kann, wenn man sich dicht an der Wand hält, aber die Wassermeidenden Blauhäute haben die andere Seite schon lange nicht mehr betreten. Eaaie-kh zeigt auf eine von drei breiten Spalten auf der entfernten Seite der Grotte und sagt mit Nachdruck: "Wh-aaull Diiiaagr." Er deutet ein paar Mal gerade aus, dann schräg nach oben, und schließlich nach links. Dann nickt er den Helden noch einmal zu und kehrt zu den Seinen zurück.

Die Spalte, die der Mahr der Gruppe zeigte, führt eine Zeit lang relativ gerade und leicht ansteigend durch den Berg. Nach einer knappen Stunde beginnt der Gang jedoch, sich stärker zu verzweigen, immer wieder gabelt sich der Weg. Unregelmäßige Knicke und Biegungen erschweren die Orientierung, aber mit einer *Orientieren*-Probe +5 gelingt es, die ursprüngliche Richtung halbwegs beizubehalten (ein Scheitern führt zu einem mehrstündigen Herumirren in sich verengenden Gängen und Sackgassen). Nach den Anweisungen des Mahrs sollte die Gruppe versuchen, den ansteigenden Gängen zu folgen und sich im Zweifel eher links zu halten.

Folgen die Helden diesen Richtungsangaben, sind sie etwa einen Tag lang in dem Gewirr von Höhlen unterwegs. Versucht man hingegen, die Grotten zu erforschen (oder verirrt sich in den verzweigten Gängen), können mehrere Tage vergehen, bis die Wanderer durch Glück oder Zufall auf den richtigen Weg stoßen. Falls Sie die Reise durch das Höhlensystem etwas ausschmücken möchten, hier ein paar Anregungen:

☞ Über eine Strecke von dreißig Schritt wird der Gang immer schmaler. Immer wieder muss man kriechen, enge Knicke und im Weg liegende Steinbrocken erschweren das Weiterkommen (*Körperbeherrschungs*- und eventuelle *Raumangst*-Proben).

☞ Eine riesige Tropfsteinhöhle erstrahlt im Fackellicht in unzähligen Rot-, Orange- und Brauntönen. Ringsum ist leises Tropfen zu vernehmen. Manche der bizarren Steingebilde erinnern an Fabelwesen oder grotesk-anmutige Pflanzen. Tiefe Schatten zwischen den Felssäulen lassen den schimmernden Glanz des nassen Steins umso stärker hervortreten.

☞ Von fern erklingt ein helles, regelmäßiges Hämmern, wie ein silberner Hammer auf einem goldenen Amboss. Nach zwanzig Schlägen verstummt das geheimnisvolle Geräusch.

☞ Die Gruppe scheucht einige armlange, augenlose Schlangen auf. Das Licht der Helden macht die Tiere, deren Schuppen milchig-durchscheinend sind, aggressiv, und unangenehmerweise sind diese Schlangen giftig (orientieren Sie sich an den Werten der Kvillotter, ZBA 165).

☞ Aus einer bodenlosen, zwei Schritt breiten Spalte im Boden leuchtet rötliche Glut, aber der Luftzug, der aus ihr emporsteigt, ist kühl und riecht unangenehm scharf.

Schließlich aber ist es geschafft: Es wird empfindlich kälter, die Feuchtigkeit an den Höhlenwänden erstarrt zu Reif und Eis. Ein schwacher Lichtschimmer lässt auf ein baldiges Ende der Höhlen hoffen.

ÜBER DEN WOLKEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der stetig ansteigende Gang verbreitert sich und je weiter ihr ihm folgt, desto heller wird es. Schließlich seht ihr in der Entfernung eine breite Öffnung, durch die goldenes Licht auf den feucht schimmernden Fels scheint. Tiefblauer Himmel begrüßt euch, als ihr blinzelnd in die Oberwelt zurückkehrt.

Ein Blick nach unten raubt euch schier den Atem. Ihr steht ein Stück oberhalb eines vom Wind glattgeschliffenen Felsgrates, der wie ein gezacktes graues Band auf eine mit schimmerndem Eis bedeckte Bergflanke zuführt. Dahinter erhebt sich das Ziel eurer Reise – der Horndrachenthron! Links und rechts geht es steil bergab, doch wie tief, ist schwer zu sagen: Ein paar hundert Schritt unter euch erstreckt sich zu beiden Seiten des Grates ein Meer aus grauen Tälern, blendend weißen Kuppen und bläulichen Schatten. So weit euer Auge reicht, verdecken die Wolken, die euch vor Tagen mit eisigem Tod überschütteten, nun die Mühsal und Plage der Welt da unten. Die anderen Gipfel des Ehernen Schwertes stoßen wie düstere Speerspitzen durch das sanfte Weiß, eine Kette riesenhafter Inseln in einer unendlichen See.

Hinter den Helden ragt der Gebirgszug, den sie durch die Reise durch das Mahrenreich durchschritten haben, auf. Der Abstieg zu dem in nördlicher Richtung verlaufenden Grat ist

trotz böigen Windes für die inzwischen bergerfahrenen Helden wohl kein wirkliches Problem. Wenn Ihre Gruppe zu übermütig wird, können Sie aber trotzdem noch die eine oder andere *Klettern*-Probe fordern.

Der Grat ist an sich relativ einfach begreifbar, aber die dünne Luft und die eisige Kälte setzen den Helden zu: Es herrscht durch den starken Wind *Grimmfrost* (2W6 Kälte-TP(A) alle zwei Spielrunden), und auch die Höhenkrankheit verschlimmert sich weiter. (berücksichtigen Sie aber die lindernde Wirkung des eventuell von den Mahren erhaltenen Mooses). Jedes Mitglied der Expedition, dem eine *Körperbeherrschungs*-Probe misslingt, wird während der Überquerung von einer Sturmböe aus dem Gleichgewicht gebracht und droht auf den Rand des Grates zuzurutschen (seine Gefährten können ihm mit GE-Proben

zu Hilfe eilen und ihn mit einer KK-Probe +2 am Abstürzen hindern). Ist die Gruppe angesellt, können alle TaP* zum Ausgleichen von gescheiterten Proben herangezogen werden.

Der Weg über den Grat nimmt einige Stunden in Anspruch. Gegen Abend erreicht die Expedition die Flanke eines jener unbenannten Gletscher, die den Horndrachenthron wie ein Gefolge umgeben. Eis und Fels sind von tiefen Spalten durchzogen, in denen die Reisenden über Nacht Schutz vor dem Wind suchen können. Mit einer einfachen *Wildnisleben*-Probe findet sich eine Spalte, die bequem Platz für alle bietet. Der Rauch kann nach oben abziehen, so dass die Helden sogar ein wärmendes Lagerfeuer entfachen können, sofern sie noch über Brennstoff verfügen. In diesem Fall verbringt die Gruppe eine halbwegs erholsame Nacht (normale Regeneration).

FULDIGOR

Musik

Für die Prüfungen des Allweisen ist kraftvolle und mystische Musik gefragt, ausgenommen natürlich den Abschnitt *Finstere Drohung*, bei dem auf ein bedrohliches und unheimliches

Stück zurückgegriffen werden sollte. Für Fuldigor selbst kann ruhige, archaische und majestätische Musik eingesetzt werden – die Filmmusik von *Troja* enthält einige sehr brauchbare Stücke.

AM RAND DER EWIGKEIT

Die Gruppe hat den Einflussbereich des Alten Drachen erreicht. Ab nun wird der Weg der Helden durch den Willen des Allweisen geformt. Die wenigen, denen es vergönnt war, sich Fuldigor zu nähern, berichten von Prüfungen und Fallen im letzten Teil ihrer Reise. Das Ziel dieser Hindernisse ist nicht, Suchende von Fuldigor fernzuhalten – wenn der Drache dies wollte, könnte kein Sterblicher ihn je erreichen. Stattdessen sollen der Charakter, die Klugheit und die Beharrlichkeit des Besuchers auf die Probe gestellt und diejenigen abgeschreckt werden, deren Anliegen nicht wichtig genug ist, um den Herrn des Horndrachenthrons zu behelligen. Wer sich würdig erweist, soll das Ziel erreichen, für die anderen aber enthält jeder Schritt dieselbe Botschaft: "Kehr um, wenn dies schon zuviel für dich ist!".

Ab hier kommt man nur zu Fuß weiter. Dschinne oder Elementare verweigern den Dienst und setzen ihre Meister sanft ab, bevor sie in die Umgebung aufgehen. Dämonen vergehen kreischend, wenn die Gedanken des Beenders sie streifen (und von einem sanften Absetzen ist dann keine Rede mehr). Selbst dienstbare Drachen würden die Helden nicht weiter tragen, da sie Fuldigors Willen respektieren. Aus eigener Kraft fliegende Helden, ob auf Hexenbesen oder in Vogelgestalt, werden zur Landung gezwungen: Wenn drohend kreisende Horndrachen als Warnung nicht ausreichen, zieht aus heiterem Himmel ein Gewitter auf, dessen tobende Gewalt ein Weiterfliegen zu einem aussichtslosen Unterfangen macht. Der Sturm und die zuckenden Blitze scheinen von einem höheren Willen gesteuert zu werden, und in der Tat beruhigt sich der Zorn der Elemente rasch, wenn man die Flugversuche einstellt.

Die Stimmung in diesem Abschnitt ist von Fuldigors naher Präsenz geprägt. Das zermürbende Klettern und der Kampf gegen die Natur treten in den Hintergrund. Gestalten Sie das letzte Wegstück eher als mystische Queste und betonen Sie die Strapazen der Reise weniger stark. Die Zeit verliert ihre Bedeutung, und niemand kann später sagen, ob er Stunden

oder Tage auf das Ziel zustrebte. Plötzliche Wechsel zwischen Licht, Dunkelheit, Kälte und Hitze können jederzeit vorkommen, und die Visionen und Zauber, denen die Helden nun begegnen, lassen die Grenze zwischen Traum und Wirklichkeit verschwimmen. Was zählt, ist allein Fuldigors Wille.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Licht des neuen Tages glitzert auf den eisbedeckten Hängen, während ihr euch Schritt für Schritt weiter kämpft. Böiger Wind umspielt euch und lässt eure Augen tränen, aber er schneidet nicht, wie in den letzten Tagen so oft, wie ein eisiges Messer in eure Haut. Die Luft fühlt sich fast warm an, und ihr schmeckt einen Hauch von Asche auf euren von der Kälte rissigen Lippen.

Plötzlich fällt ein Schatten über euch. Am Himmel, der sich zum Greifen nah über euch wölbt, haben sich Wolken übereinander getürmt, und ihr finstere Grau verdeckt die gleißende Praiosscheibe. Die Ränder der Wolken sind eigentümlich scharf abgegrenzt, und jetzt fließen sie auseinander, als breiteten sich Schwingen aus. Der Umriss eines Drachen mit drohend gerecktem Hals schwebt über euch! Seine Flügel reichen von einem Ende des Himmels zum anderen, und der weißliche Glanz der dahinter verborgenen Sonne dringt wie Glut zwischen den dunstigen Schuppen hervor.

Eine beißende Windböe bläst euch Ascheflocken ins Gesicht und zwingt euch, die Augen zu schließen. Als ihr sie wieder öffnet, ist das Bild am Himmel verschwunden, und der nun wieder schneidend kalte Wind treibt dunkle Wolkenfetzen auseinander.

Das Bild des Drachen in den Wolken wird jemanden, der so weit gekommen ist, nicht abschrecken. In der Tat ist es ein gutes Zeichen – die Gruppe nähert sich ihrem Ziel. Wenn die Helden das erkennen, erfüllt die neu entflammende Hoffnung

sie mit einem Glücksgefühl, das die letzten Kraftreserven mobilisiert: Zwei Punkte dauerhafter Erschöpfung bauen sich ab. Im weiteren Verlauf des Weges können Sie immer wieder ähnliche Bilder und Visionen einstreuen: Ein Schneefeld auf dem gegenüberliegenden Hang bildet aus einem bestimmten Blickwinkel den Umriss eines Drachen; der Schatten von Schwingen gleitet über die Gipfel am Horizont, obwohl am Himmel nichts zu sehen ist; eine Felswand scheint von burgtorgroßen Schuppen überzogen, die sich aus der Nähe als Risse im Stein entpuppen. Manchmal sind diese Bilder für alle erkennbar, mitunter sieht sie aber nur ein einzelnes Mitglied der Gruppe. Die Zeichen führen die Helden stetig weiter auf den Horn-drachenthron zu. Sie bewegen sich dabei auf einem Pfad, der vom Willen des Alten Drachen in Fels und Eis geformt wurde – *Klettern*-Proben sind nicht mehr erforderlich und eine genauere Untersuchung des Untergrunds zeigt, dass hier machtvolle elementare Magie einen Weg bahnte. Ob dies jedoch vor Äonen oder erst vor wenigen Tagen geschah, lässt sich selbst mit Hellsichtzaubern nicht errahnen.

FINSTERE DROHUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit jedem Schritt schneidet sich der Weg tiefer ins Gestein, und schon bald ragen steile Felswände an beiden Seiten haushoch auf. Die Klamm ist am unteren Ende kaum zwei Schritt breit, und je weiter ihr vorstoßt, desto dunkler werden die Schatten in den Ritzen und Spalten. Das Sonnenlicht reicht schon lang nicht mehr bis zu euch herab, und wenn ihr nach oben blickt, ist der schmale Streifen Himmel über euch nicht mehr blau, sondern schmutzig grau und düster. Zieht etwa ein Unwetter auf? Und was war das eben – ein leises Wispern, direkt aus dem Fels?

Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* fühlen ein Kribbeln in der Magengrube. Lassen Sie der Gruppe Zeit zum Reagieren; wahrscheinlich möchten die Helden Licht entzünden, sich kampfbereit machen, vielleicht auch die Marschordnung ändern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Flüstern und Rascheln erhebt sich ringsum und die Schatten an den Wänden tanzen unruhig. Jetzt fließen sie ineinander, werden zu undurchdringlicher Schwärze, dunklen Umrissen, die an kattenverhüllte Gestalten erinnern. Glosende Augenpaare öffnen sich in der Finsternis und vor euch hört ihr das Schlagen großer Schwingen, als eine grotesk verzerrte Kreatur auf dem Weg zur Landung ansetzt: Der Leib gleicht dem eines Greifen, doch das Gefieder ist schwarz und zerrupft, das Löwenfell glänzt dunkel, als wäre es mit Pech überzogen, und vier gekrümmte Hörner ragen glutrot aus dem Rücken der Bestie. Aus ihrem Schnabel leuchtet unheilige Glut, und ihre Stimme erinnert an das Knarren einer Streckbank, in das sich die Schreie des Opfers mischen. "Kehrt um oder sterbt! Die einzige Wahrheit, die ihr hier finden werdet, ist die Gewissheit eurer ewigen Qual!"

Jeder magiekundige Held kann den Irrhalk (**WdZ 209**), viergehörnter Diener des Herrn der Rache, identifizieren, ebenso wie die sieben Hesthotim (**WdZ 213**), die sich aus den Schatten an den Seiten gebildet haben. Eine formidable dämonische

Streitmacht, nicht unwahrscheinlich in der Nähe der Dämonenzitadelle – und doch nur eine Prüfung der Standhaftigkeit. Wenn sich die Helden zum Kampf stellen und entschlossen vorrücken, zerfließen die Hesthotim wie dünne Rauchscheiden und auch der Irrhalk verblasst im stärker werdenden Licht. Hellsichtzauber entlarven die ganze Szene als komplexes und mächtiges Trugbild.

GRENZEN DES VERSTANDES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg führt weiter durch die Klamm, fällt nun aber leicht ab und verbreitert sich, bis ihr ein kleines Tal erreicht, das wohl eine Viertelmeile durchmisst. Hinter euch geht es neben dem Ausgang der Klamm steil, aber erkletterbar nach oben, während die Seiten des Tals von senkrechten, glatten Felswänden gebildet werden. Der Untergrund ist flach und gleichförmig, grauer, kahler Stein, nur hier und dort von kleinen Rissen durchzogen. Dreißig Schritt vor euch ragen zwei Felsäulen wie die Pfeiler eines riesenhaften Torres auf. Die Säulen sind so dick, dass zwei Menschen sie gerade umspannen könnten, aber durch ihre Höhe von gut zwölf Schritt wirken sie zart und zerbrechlich, so als hätte der Wind, der heulend durch das Tal tanzt, sie schon vor Jahrhunderten abschleifen oder umstürzen müssen. Auf der anderen Seite schließt sich der Talkessel. Die Felswände an der Rückseite des Tals sind zerklüftet und uneben.

Das Tal wird von einem Irrgarten ausgefüllt, den Fuldigor mit Zaubern schuf, die dem **HEXENKNOTEN** und dem **WIDERWILLE UNGEMACH** ähneln. Die Wände des Irrgartens sind also keine physischen Barrieren, sondern unsichtbare Linien, die ein denkendes Wesen nicht überschreiten kann oder will. Das Labyrinth sperrt den gesamten Talkessel ab, und die den Helden zugewandte 'Außenwand' verläuft auf Höhe der Steinsäulen. Die Säulen markieren den Eingang, und der einzige Weg durch das Tal (von einem Umklettern abgesehen, für das das Ansammeln von 20 TaP* mit viertelstündlichen *Klettern*-Proben + 10 erforderlich wäre) führt durch den Irrgarten. Versuchen die Helden, neben den Säulen durch das Tal zu gehen, biegen sie stattdessen rechtwinklig ab und halten entweder auf die Talwand oder auf die Pfeiler zu (würfeln Sie für jeden Helden; bei einer geraden Zahl weicht er nach rechts aus, bei einer ungeraden nach links). Selbst mit größter Willensanstrengung ist es unmöglich, weiter als bis auf Höhe der Säulen in das Tal vorzudringen. Der drei Schritt breite Bereich zwischen den Säulen bildet die einzige Lücke, und wenn jemand zwischen ihnen hindurch schreitet, stellt er fest, dass er keine der Felsnadeln von innen umrunden kann. Jede andere Richtung als geradeaus führt wieder zu einer unwillkürlichen Richtungsänderung. Es ist jedoch problemlos möglich, umzukehren und den Irrgarten durch den Eingang wieder zu verlassen. Bewegt man sich weiter, biegt man immer wieder ab, und zwar stets um neunzig Grad, als würde man einem unsichtbaren Gang folgen – was den Helden einen Hinweis auf die Natur der Anlage gibt. Alle Wege im Irrgarten sind drei Schritt breit und schnurgerade, alle Abzweigungen genau rechtwinklig. Der Wirkungsbereich der Zauberei reicht weit nach oben, so dass man sich im Irrgarten auch fliegend nur entlang der 'Gänge' bewegt. Da die Zauberei auf den Geist des Besuchers einwirken und ihn von gewissen Richtungen abbringen oder ihn unbewusst zu-



rückschrecken lassen, kann es passieren, dass jemand, der sich aufs Geratewohl im verzauberten Bereich bewegt, gar nicht bemerkt, dass er an manchen Stellen abbiegt. Es bedarf aktiver Konzentration, um die Richtungsänderungen als solche zu erkennen. Sobald die Helden sich dessen bewusst sind, ist es kein großes Problem mehr. Vorher jedoch kann es geschehen, dass Wanderer im Irrgarten plötzlich bemerken, dass sie irgendwo im Tal stehen und nicht genau wissen, wie sie an diesen Punkt gekommen sind. In diesem Fall kann das Finden des Rückwegs zu einer Herausforderung werden (*Orientierungs*-Proben mit Aufschlägen, die höher werden, je länger man ziellos umhergewandert ist).

Der Ausgang befindet sich nahe der Rückwand des Tals an der rechten Seite. Dort führt auch – vom Eingang aus durch einen Felsvorsprung verdeckt – der Pfad durch das Gebirge weiter. Um diesen Punkt zu finden, gibt es mehrere Möglichkeiten; honorieren Sie aber auch andere kreative Ideen Ihrer Spieler.

☞ *Rechte Hand zur rechten Wand*: Ein klassischer Trick in Irrgärten ist es, mit der rechten Hand die rechte Seitenwand zu berühren und dieser zu folgen. Sobald man auf dieser Seite eine Abzweigung erreicht, folgt man ihr. Landet man in einer Sackgasse, geht man weiter immer die Wand zur Rechten entlang, bis man wieder am Anfang der Sackgasse ankommt, und biegt dort wieder nach rechts ab ('linke Hand zur linken Wand' funktioniert ebenso). Auf diese Weise ist man zwar möglicherweise recht lang unterwegs, erreicht aber früher oder später den Ausgang, sofern er an der Außenwand und nicht in einer Wegschleufe im Inneren des Irrgarten liegt. Im konkreten Fall führt diese Methode daher tatsächlich ans Ziel, erfordert allerdings eine Wegzeit von einer guten Stunde. Um über diese Zeit hinweg die erforderliche Konzentration auf die Richtung halten zu können (die 'Wand' ist ja nicht physisch greifbar), sollten *Selbstbeherrschungs*-Proben abgelegt werden (fünf Proben

mit steigenden Aufschlägen von +0 bis +4; mit *Magiegespür* oder *Richtungssinn* ohne Aufschläge). Ein Scheitern bewirkt, dass der Held vom Weg abkommt und von seinen Gefährten getrennt wird, wenn diese nicht aufpassen. Wenn die Gruppe sich anseilt, reicht es, wenn jede Probe zumindest einem Helden gelingt.

☞ *Erhöhter Beobachter*: Klettert man die den Helden zugewandten Talseite hinauf (*Klettern* +3), erhält man einen guten Überblick über das Tal. Der Beobachter kann aus den Richtungsänderungen seiner Gefährten Schlüsse ziehen, wo die 'Wände' verlaufen, ihnen helfen, den Rückweg zu finden und mit ausreichend Zeit sogar eine Skizze des Irrgarten anfertigen, mit der das Durchqueren einfach wird. Auch flugfähige Helden können aufsteigen und diese Beobachterrolle einnehmen; nur ein Versuch, das Tal zu umfliegen, wird durch die am Beginn des Kapitels genannten Methoden (Horndrachen, Unwetter) vereitelt.

☞ *Übernatürliche Sinne*: Mit einem ODEM ARCANUM (Variante Sichtbereich), einem OCULUS ASTRALIS, der Liturgie BLICK DER WEBERIN oder ähnlichen Mitteln werden die 'Wände' des Irrgartens sichtbar. Das erleichtert die Orientierung stark; die oben genannten *Selbstbeherrschungs*-Proben entfallen. Gelingt es dem Anwender, einen erhöhten Beobachtungspunkt zu erreichen, kann er den gesamten Irrgarten auf diese Weise überblicken und Gefährten hindurchlotsen. Eine arkane Analyse zeigt starke, zugleich ertümlich und elegant wirkende Magie mit den Merkmalen Einfluss und Illusion.

☞ *Physische Markierungen*: Die Gruppe kann auf dem Boden Markierungen (Ruß, Farbe, Seile) anbringen und so die Wege und den Verlauf der 'Wände' kennzeichnen. Dies erspart ebenfalls die *Selbstbeherrschungs*-Proben beim längeren Durchwandern, ermöglicht das automatische Zurückfinden zum Ausgang und erleichtert auch einem erhöhten Beobachter die Arbeit.

Falls Ihre Helden den Irrgarten zu schnell und einfach überwinden, können Sie ihn verschärfen, indem Sie am Ende einer Sackgasse eine Stelle einbauen, in der ein dem BAND UND FESSEL ähnlicher Zauber wirkt. Wer diesen Bereich betritt (also wohl der vorderste Held), kann ihn ohne Hilfe nicht mehr verlassen. Seine Gefährten müssen ihn (am besten mit verbundenen Augen) physisch aus dem Bann ziehen und Acht geben, dass sie dabei nicht selbst gefangen werden. Mit magischer Orientierung kann man diese Falle rechtzeitig erkennen (Magiekunde-Probe +3) und umgehen.

ALLES FLIEßT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch hört ihr Wasser rauschen, und als ihr dem Pfad um eine Biegung folgt, seht ihr einen schäumenden Gebirgsbach, der glitzernd und gurgelnd dem weit entfernten Tal zustrebt. Das Wasser des drei Schritt breiten Wildbachs entzieht sich wohl durch seinen schnellen Lauf Firuns Griff – nur am Ufer hat sich etwas Eis gebildet. Der Pfad führt am kahlen, felsigen Ufer entlang weiter bergauf, wo Dunst und Nebel euch die Sicht auf den Horndrachenthron versperren.

Wie lange die Gruppe dem Pfad auch folgt, kommt sie ihrem Ziel doch keinen Schritt näher. In diesem Gebiet hält die Macht Fuldigors alles in einem Zustand, der keine Veränderung zulässt, und so kann man den Bereich nicht durchqueren, da man dadurch seine Position verändern müsste. Die Helden selber können sich immer noch verändern (und daher auch bewegen) und auch ihre Ausrüstung ist dem Zauber nicht unterworfen (daher kann etwa Proviant verzehrt werden). Lebewesen in der Zone werden mit der Zeit müde und hungrig, sie regenerieren nicht. Man könnte hier bergan streben, bis man entkräftet zusammenbricht.

Früher oder später wird den Helden auffallen, dass etwas nicht stimmt. Aufgrund der kahlen Umgebung ist zwar nicht gleich offensichtlich, dass die Gruppe immer das selbe Stück Weg erlebt, aber da auch die Sonne ihre Position nicht verändert und der Dunst am Horizont nicht näher rückt, ist das Problem nach einer Weile deutlich erkennbar. Für die Aktionen, die Ihre Spieler nun ergreifen wollen, gelten folgende Regeln:

☞ Keine Gewalt der Welt kann die Umgebung an diesem Ort verändern. Werkzeuge oder Waffen ritzen den Stein nicht, Zauber beschädigen oder verformen ihn nicht.

☞ Da die Ausrüstung der Helden nicht betroffen ist, kann eine Markierung angebracht werden, indem man etwas auf den Boden legt oder ein Zeichen aufmalt. Dadurch erkennt man, dass man sich nicht wirklich fortbewegt, denn auch, wenn man stundenlang marschiert, bleibt die Markierung immer an derselben Stelle (eine eher verstörende Erfahrung).

☞ Keine Magie kann jemanden oder etwas durch den unveränderlichen Bereich hindurchtransportieren. Magie, die nicht auf den Ort einwirkt, entfaltet sich aber ganz normal, da die Astralenergie der Helden ebenfalls nicht von Fuldigors Bann betroffen ist (sie gilt auch als 'von außen mitgebracht').

☞ Kehrt man um, verlässt man den verzauberten Bereich schnell und findet sich auf dem bergab führenden Pfad wieder, mit der Biegung, hinter der der Wildbach rauscht, direkt hinter sich. Geht man wieder bergauf, wirkt der Bann sogleich wieder wie beschrieben.

☞ Hellsichtsauber offenbaren ein diffuses, aber machtvoll Geflecht der Kraft, das die Merkmale *Umwelt*, *Metamagie* und *Temporal* in kaum fassbarer Weise verknüpft. Schon drei ZiP* auf einem ANALYS zeigen, dass diese Kraft jeder Veränderung entgegenwirkt, aber 15 ZiP* sind erforderlich, um zu bemerken, dass ein breites Band durch das Geflecht hindurchläuft, als hätte man einen Streifen herausgeschnitten. Dieses Band verläuft genau dort, wo sich der Bach befindet.

Die Lösung für dieses Rätsel liegt im Spruch eines Philosophen, nämlich von Rohal dem Weisen höchstpersönlich: "Man kann nicht zweimal in den selben Fluss steigen" – eines der bekanntesten Sinnbilder dafür, dass alles veränderlich und vergänglich ist. Ob schon Niobara auf ihrem Weg zu Fuldigor auf dieses Hindernis stieß oder ob der Alte Drache durch das Gespräch mit der Rohalsschülerin inspiriert wurde, ist unbekannt. Jedenfalls ist der Bach das einzige, was sich stets verändert, und so kann er auch nicht von der Stasis betroffen sein. Um den gebannten Bereich zu durchqueren, muss man folglich in das Bachbett steigen und in ihm bergauf waten.

Der Wildbach ist nur wadentief, aber reißend, weshalb eine *Körperbeherrschungs*-Probe +4 notwendig ist, um nicht vom Wasser umgerissen zu werden. Ein Sturz ins Wasser verursacht zwar nur 1W6 TP(A), durchnässt aber die Kleidung des Gestürzten, was lebensgefährlich ist, da der Kälteschutz auf Null sinkt. Hier ist schnelles Handeln nötig: Solange man nasse Sachen am Körper trägt, nimmt man pro SR 2W6 TP(A); fällt die Ausdauer unter Null, drohen Erfrierungen. Entledigt sich der Betroffene der nassen Kleidungsstücke, kann er durch Reservekleidung neuen Kälteschutz erhalten oder schlimmstenfalls in Decken oder einen Schlafsack gewickelt warten, bis es gelingt, seine Sachen zu trocknen. In der Zone der Unveränderlichkeit kann ein Feuer entzündet werden, solange der Brennstoff von den Helden mitgebracht wurde (da auf dem felsigen Pfad nichts Brennbares zu finden ist, stellt dies keine große Einschränkung dar). Wärmende Zauber wirken, solange sie nicht die Umgebung beeinflussen (ein CALDOFRIGO also nur auf ein mitgebrachtes Objekt, nicht aber als Zone).

Nach hundert Schritt im Bachbett verlässt die Gruppe den verzauberten Bereich und hat damit Fuldigors letzte Prüfung bestanden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das eiskalte Wasser, das eure Beine umspielt, ist selbst durch die schweren, gefetteten Stiefel zu spüren. Vorsichtig setzt ihr einen Fuß nach dem anderen auf den glatten Stein. Vor euch lichtet sich der Nebel. Der Pfad führt noch etwa zweihundert Schritt weiter hinauf, dann erkennt ihr in den verwehenden Dunstschwaden einen Grat.

Als die letzten Nebelreste sich auflösen, enthüllen sie den Bergriesen, der seit Wochen euer Ziel ist, doch nun scheint der himmelhoch aufragende Thron zum Greifen nah. Horndrachen umschwirren ihn, winzig wie Dohlen neben dem ewigen Fels, und auf beiden Seiten bilden die anderen Gipfel des Ehernen Schwerts eine gezackte Kette, die die Last des Himmelsgewölbes zu tragen scheint. Horndrachenthron, Elfenbeinturm, Sternhöhe, Schimmerner Herzog, Himmels Anfang und ihre sieben Brüder – Weltengrenze, zwölfmal gezacktes Schwert Ingerimms, Götterbollwerk und Letzte Waffe. Die seltsam leichte Luft, die eure Lungen bei jedem Atemzug schmerzen lässt, erfüllt auch euer Denken mit eigentümlicher Leichtigkeit.

Die letzten Schritte bis zum Grat noch, dann führt der Pfad in einen weiten Krater hinab. Hundert Schritt unter euch erstreckt sich tiefblau ein Bergsee wie ein samtener Spiegel, und auf der anderen Seite wurzelt eine mächtige Eiche in

Schnee und Eis. Hinter dem uralten Baum gähnt ein Höhleneingang, groß genug, um einem riesenhaften Geschöpf den Weg in den Berg zu öffnen. Ist dies der Ort, den der Schwertkönig in seinen Aufzeichnungen beschrieb?

GESPRÄCH MIT DEM ALLWEISEN

Tatsächlich hat die Gruppe ihr Ziel erreicht. Zwar ist dies nicht

Fuldigors Hort, denn diesen hat noch kein sterbliches Auge gesehen, doch hier empfängt der Alte Drache seine seltenen Besucher. Die Berichte derer, die zurückkehrten, sprachen zwar von 'Fuldigors Höhle', aber die Gespräche mit dem Allweisen fanden am Ufer des Kratersees statt.

Der Abstieg in den Krater verläuft problemlos. Kurz bevor man an den See gelangt, erreicht man ein zehn Schritt durchmessendes Plateau, wenige Schritt über der Wasseroberfläche. Hier ergreift die Reisenden das untrügliche Gefühl, am Ziel zu sein, und dieses Gefühl ist so stark, dass es selbst mit großer Willensanstrengung kaum möglich ist, weiterzugehen. Eine Magieresistenz-Probe +12 wäre nötig, um weiter vorzudringen und der, der es versucht, stemmt sich dabei gegen einen übermächtigen Willen: Die Helden stehen bereits unmittelbar vor dem Alten Drachen, der seinen gewaltigen Leib um die Innenseite des Kraters gelegt hat, aber sie nehmen ihn nicht wahr, da Fuldigor dies noch nicht wünscht. Erst, nachdem seine Besucher ein wenig zur Ruhe gekommen sind, offenbart sich der Beender.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas hat sich verändert. Der Wind auf eurer Haut fühlt sich plötzlich warm an, und ihr schmeckt einen Hauch von Asche. Vollkommene Stille schlägt dröhnend über euch zusammen und lässt das Blut in euren Ohren rauschen. Ihr blickt auf und steht ihm gegenüber.

Wo eben noch die schroffen Wände des Kraters aufragten, glänzen grün schimmernde Schuppen. Sein gewaltiger Leib umschließt euch, nein, das ganze Tal, erstreckt sich bis zum Horizont und scheint euch doch fast zu berühren. Was eben noch eine Felsspalte hoch über euch war, öffnet sich mit goldenem Glanz und die Last von Äonen streift eure Seelen, als sein Blick auf euch fällt. Eine Stimme erfüllt eure Köpfe, sanft wie die Morgensonne auf glitzerndem Schnee und zugleich tosend und unaufhaltsam wie ein eiskalter Wasserfall, der euch erfasst und fortträgt. "Willkommen, Sterbliche/Ratsuchende/Fragende! Ihr habt den Beginn eurer Suche/Bestimmung/Reise erreicht."

Die Urgewalt Seiner Gedanken erfasst euch. Eure Beine versagen euch den Dienst, während euer Verstand sich müht, das Sein des Allweisen zu erahnen. Aus den Augenwinkeln seht ihr neben Euch Yppolita von Gareth knien, mit weit geöffneten Augen, in denen Tränen schimmern. Dracodan hält sich aufrecht, aber seine kräftige Gestalt zittert, seine Augen sind demütig gesenkt.

Im Anhang II finden Sie kurze Texte, die Versuche des sterblichen Geistes beschreiben, Fuldigors Präsenz zu verarbeiten. Übergeben Sie jedem Spieler einen davon: Jeder Besucher wird ein anderes Bild des Alten Drachen mit sich nehmen, denn der sterbliche Verstand ist ein unzureichendes Werkzeug,

DIALOG MIT DEM ALLWEISEN

In dieser Szene sind die Handlungsmöglichkeiten Ihrer Helden bewusst begrenzt, um Ihnen die Darstellung des Alten Drachen zu erleichtern. Wenn Sie Ihren Spielern erlauben wollen, über die Frage nach der Birscha-Rolle hinaus ein paar Worte mit Fuldigor zu wechseln (etwa, weil einem Ihrer Helden eine Frage unter den Nägeln brennt), hier ein paar Hinweise:

☞ Klären Sie im Vorfeld, ob jemand eine eigene Frage an den Beender richten will. Das ermöglicht Ihnen entsprechende Vorbereitung und verhindert, dass Sie weise Antworten aus dem Ärmel schütteln müssen.

☞ Ein Anliegen, das einer Antwort würdig ist, sollte wichtig sein (wenn auch vielleicht nur für den Fragenden selbst). Der Allweise schätzt außerdem keine Fragen, die der persönlichen Bereicherung dienen, wie etwa nach alchimistischen Geheimnissen oder verschollenen Zaubern.

☞ Fuldigor schöpft aus äonenalter Weisheit und Erfahrung, aber er ist kein Prophet: Die Zukunft kann er erahnen, jedoch nicht sehen.

☞ Die Antworten des Allweisen können vieldeutige Visionen sein, Bruchstücke, die sich erst später zusammenfügen, oder einfache, klare Worte – wie Sie es brauchen.

☞ Wenn die Helden eigene Fragen haben, so sollten diese am Anfang gestellt werden, damit die Antwort auf die Rätsel der Birscha-Rolle den Höhepunkt der Szene darstellt.

um das Ewige zu erfassen. Teilen Sie die Texte so auf, dass sie möglichst gut zu den jeweiligen Helden passen: ein intuitiver Beobachter mag sich in Fuldigors Augen verlieren, während ein bodenständigerer Held eher die gewaltige Macht erahnt, die im Leib des Beenders ruht. Die letzten beiden Texte eignen sich für Helden, die der Gegenwart des Alten Drachen mit gemischten Gefühlen entgegensehen. Für einen Zwergen passt natürlich **Bruder des Feindes** besonders gut.

Lassen Sie der Gruppe etwas Zeit, die Eindrücke zu verarbeiten und schließlich das Wort an Fuldigor zu richten. In welcher Art und Form die Helden ihr Anliegen vortragen, ist unerheblich: Der Alte Drache weiß, warum sie hier sind und er steht über Höflichkeitsfloskeln und Formalitäten. Selbst wenn den Helden wie einst dem heiligen Leomar im Angesicht Fuldigors die Worte fehlen, beantwortet der Allweise ihre Frage.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fuldigors Stimme braust durch eure Gedanken, während Dracodan vortritt und langsam auf die Knie sinkt. "Es wird Zeit, dich von deiner Bürde/Frage/Bestimmung zu befreien." Die Augen von Apeps Gesandtem schließen sich, ein



Ruck geht durch seinen Körper. Narrt euch ein Trugbild? Steigen tatsächlich violett leuchtende Glyphen aus Draco-dans Kopf auf? Oder sind die Gedanken des Alten Drachen so machtvoll, dass ihr Widerhall bis in eure Köpfe dringt und ihr dadurch die Schatten der Schrift seht, die der All-weise nun betrachtet?

Die Zeichen der Birscha-Rolle tanzen in der Luft, verschwimmen miteinander, um dann wieder auseinanderzu-streben. Dracodan presst die Handflächen auf den Boden, seine Finger krallen sich in den Fels, er stößt ein heiseres Keuchen aus. Die geisterhafte Schrift verblasst, und völlige Stille legt sich über das Tal.

Sind nur wenige Herzschläge vergangen oder waren es Stunden? Der Blick des Allweisen ruht auf euch. "Höret/Versteht/Akzeptiert!" Dann bricht die Botschaft des Alten Drachen über euch herein wie eine Sturzflut, die eure Sinne überwältigt. Bilder wirbeln vor euren Augen, während euer Verstand versucht, einen Bruchteil dessen, was auf ihn einstürzt, zu erfassen.

Ihr seht euch selbst, vor euren Vätern und Müttern stehend, und diese vor einer langen Reihe derer, die vor ihnen ka-men. Vor euch stehen eure ungeborenen Kinder, und deren Kinder vor ihnen; jeder von euch ist Teil einer Reihe, die sich immer weiter erstreckt.

Eine dieser Reihen sticht kurz aus den anderen hervor: Yp-polita an der Seite ihrer Schwester, hinter ihnen Brin und Emer, und die Ahnen des Hauses Gareth. Löwin und Ein-horn, miteinander spielerisch ringend, einander jedoch nie

verletzend. Dann verblasst dieses Bild wieder, die Reihen eurer Vorfahren werden zu schattenhaften Linien, deren Ursprünge in weiter Vergangenheit liegen.

Ursprung. Weite Vergangenheit. Der Hauch der Ewigkeit streift euch. Aus dem Anfang allen Seins, aus dem Blut der Welt, erheben sich zwölf Stimmen/Gedanken/Wesen. Sechs von ihnen steigen gleißend auf, und mächtige Schwingen tragen sie den Göttern entgegen. Sechs bleiben zurück, einer von ihnen, golden und prächtig, lehnt sich auf, wird nieder-geworfen von dem, den er übertreffen wollte. Die sechs, die bleiben, werden ein Teil der Welt. Alt. Ewiglich. Die Ersten. Einer von ihnen spricht ein Wort, und ein Zweiter wird ge-boren. Die anderen tun es ihm gleich. Die Ersten in einer langen Reihe, die sich immer weiter erstreckt. Der Goldene ruft Namen, und jeder von ihnen trägt seinen Hauch in sich: *Anearion* [Rotmantel, Flammenherr, tobender Ver-nichter]! Aus diesem wird *Gorphanior* [Eisenschmelzer, Flammenwalze, die die Flüsse zum Kochen bringt, Zwer-genopfer]. Und ebenso wird aus ihm *Gabijanar* [im Eis ver-loren / das Ungeschlüpfte]. Aus Gorphanior wird *Feracinor* [Schwelende Glut, Roter Marschall, Felszertrümmerer]. Doch selbst sie fällt, als der Himmel über der Esse des Wel-tenschmieds brennt. Aus Feracinor wird *Nordarlor* [Dra-chenfürst / verborgener Funken / in Schatten Gekleideter] und *Brakanor* [Goldklaue / lodernder Truchsess / unfehlba-rer Rammsporn.]

Ein Bild entsteht: Ein Strom, eiskalt, mächtig und tosend. Er teilt sich, zwei Flüsse, kraftvoll und klar. Der eine Fluss

verzweigt sich, seine Fluten verteilen sich wieder und wieder. Schmale Bäche, aber immer noch klar und kalt. Das selbe Wasser.

Wieder dröhnt das Wort des Guldene, und nachdem es verhallt ist, werden schließlich *Karphegor* [Statthalter des Ewigen Gartens, Allsehendes Auge], *Thajashan* [Schäumende Brandung, Wogenreiterin, Gischt auf silbernen Schuppen] und *Bekragor* [Erdmächtiger, Geißel der Felszauberer]! Aus diesem wird *Zhorradakon* [Säule der Wacht, Unbeugsamer, Felsengleicher].

Erneut teilt sich der eisige Strom. Doppelt ruft der Goldene und es ward *Shirr'Zach* [Leidloser Sucher, Schwarzglanzgier, Bake des Gefallenen Sterns, Vernichter der Spenderbrut, Firnvater, der die Flamme erkalten lässt, Eisgestalt] in diesem Strom wird *Ysondara* [Diamantfürstin, Reifglitzernende, Todbringerin].

Erneut hallt des Guldene Wort und es wird nach einer erneuten Verzweigung *Nimbrador* [Himmelslicht, Sturmeszorn, Eilende Zunge]! Und aus ihm wird *Nerdana* [Jägerin, Todesschwinge, Funkelnder Dolch der Nacht].

Ihre Namen, für immer bewahrt, zusammen mit denen der anderen.

Das Bild wandelt sich: Yppolita auf dem Kaiserthron – oder ist es ihre Schwester Rohaja? Vor ihr kniend ein Graf, der sein Lehen aus ihrer Hand empfängt. Eine Grafenburg, von stolzen Ländereien umgeben, aber einen Teil davon halten Ritter und Junker. Eine Wappenrolle, aus der ein Wappen gestrichen wird. Erlöschen. Heimgefallen. Das Land gehört denen, die bleiben. Heere rüsten sich, Bruder kämpft gegen Bruder. Oder Schwester gegen Schwester? Die Ritter prahlen aufeinander, ringen um das, was es zu gewinnen gibt, suchen zu erringen, was verteilt wurde.

Eine weite Ebene, durch die der vielfach verzweigte Fluss strömt, von hohen Bergen umschlossen. Auf der einen Seite, dort, wo der Fluss seinen Ursprung hat, steigt Yppolita bergan, der Quelle entgegen. Als sie sie erreicht, sieht sie von oben auch den ganzen Strom, bis in weite Ferne, wo er in den Ozean mündet. Sein Ziel erreicht. Seine Bestimmung findet.

Die Bilder in den Köpfen der Helden entstehen, weil ein sterblicher Geist die Komplexität von Fuldigors Gedanken nur unzureichend erfassen kann und versucht, das Erfahrene in eine vorstellbare Form zu bringen. Dazu kommt, dass Fuldigor nicht nur auf die Frage der Gruppe – der Deutung der Birscha-Rolle – antwortet, da Yppolita ihn zur selben Zeit nach ihrem Potenzial und ihrer Bestimmung fragt hat. Die Botschaft des Allweisen umfasst beide Fragen, so dass sich in die Bilder auch Aspekte von Yppolitas Antwort mischen.

Der erste Teil der Vision symbolisiert die Dynastien als Ahnenreihe. Yppolitas Schicksal ist eng mit ihrer Abstammung verbunden, so dass ihre 'Dynastie' hier besonders prominent auftaucht. Das nächste Bild leitet zu den Alten Drachen über, um deren Dynastien es in der Birscha-Rolle geht, oder konkreter um die des Pyrdacor. Für diesen wird das einfache Bild des 'Goldenen' verwendet.

Als nächstes folgt die Erschaffung der ersten Ousiaphôr durch die Alten Drachen (siehe hierzu auch Seite 17 des ersten Bandes der Drachenchronik). Danach kommen diejenigen Ousiaphôr Pyrdacors, die existierten, als die Birscha-Rolle verfasst wurde: Ausgehend von sechs Drachen, die jeweils einem Ele-

ment verbunden sind, als Diener und Werkzeuge des Gottdrachen in seiner Eigenschaft als Bewahrer des Gleichgewichts der Elemente.

Exemplarisch wird Pyrdacors 'Feuer-Linie' von Ancarion ausgehend zur Gänze aufgeführt. Dadurch, dass Ancarion zwei Töchter hatte, ging ein Teil von Pyrdacors Essenz von ihm auf diese über (und im Weiteren auch auf deren Nachkommen) – sie wurden ebenfalls zu Ousiaphôr. Ancarion selbst wurde um 7.200 v.BF in der Schlacht des Himmelsfeuers von den Zwergen unter Organa Tochter des Ordamon in Xorlosch (**Angrosch 8**) getötet, aber in seinen Töchtern Gorphanior und Gabijanar lebte die Essenz Pyrdacors weiter. Gorphanior wurde um 4.800 v.BF durch Athax Stahlauge und seine Ambosszwerge am oberen Yaquir (**Angrosch 9**) erschlagen, Gabijanar schlüpfte nicht während Pyrdacors Lebenszeit, sondern ihr Ei wurde in den hohen Norden verbracht und auf Yetiland unter ewigem Eis versteckt (**Firuns Atem 29**). Mittlerweile jedoch ist es Pardona gelungen, das Ei an sich zu bringen und Gabijanar ist geschlüpft.

Die Essenz des Goldenen ging nun auf Feracinor über und von diesem auf seine Söhne Nordalor und Brakanor. Letzterer wurde von Trollen während des Zweiten Drachenkrieges um 2.100 v.BF versteinert und stürzte in die Festung Traschmalgor (siehe **Vermächtnis im Mondschein auf Seite 111**), Feracinors Ende kam ebenfalls gegen 2.100 v.BF, als er von Zwergen des Finsterkamms getötet wurde. Mit Nordalor als letztem lebenden Ousiaphôr dieser Linie bricht der Stammbaum des Feuers auf der Birscha-Rolle ab, obwohl er bis heute weiter besteht. Der gesamte Stammbaum wird von den Helden im Abenteuer **Hort der Erinnerung** in Band 3 der Drachenchronik erkannt. Aus den anderen Elementar-Stammbäumen der Pyrdacor-Essenzlinie werden in obigem Vorlesetext nur einzelne Drachen genannt, wiewohl die Birscha-Rolle alle Ousiaphôr aufzählt und in Fuldigors Antwort auch alle diese Namen auf die Helden eindringen (siehe dazu den Kasten **Verschüttetes Wissen auf Seite 80**).

Danach kommen Bilder, die die Essenzlinien darstellen. Einmal wird das Symbol des Flusses verwendet, der sich teilt, aber in dem doch stets das selbe Wasser fließt, in der zweiten Darstellung symbolisiert das Land, das ein Herrscher seinen Gefolgsleuten zum Lehen gibt, die Essenz, die ja ebenfalls aufgeteilt und weitergegeben werden kann. Die Information, dass die Essenz beim Tod eines Ousiaphôr zu den anderen Essenzträgern zurückfließt und dass es daher auch Kämpfe zwischen Ousiaphôr gab und gibt, wird ebenfalls angedeutet. Da die Verbindung von Yppolita als Mitglied der Kaiserfamilie mit dem Lehenssymbol nahe liegt, erscheint sie auch in dieser Vision. Außerdem wird ihr magisches Potenzial, das der wesentliche Faktor ist, der sie zu ihrer Bestimmung führen wird, in ähnlichen Symbolen dargestellt wie die Essenz. Das letzte Bild, das die Helden wahrnehmen, bezieht sich fast ausschließlich auf Yppolitas Frage.

Die Helden haben ihre Antwort erhalten, auch wenn ihnen die volle Tragweite des Erfahrenen noch verborgen ist. Die Bilder, mit denen ihr Verstand Fuldigors Gedanken verarbeitete, haben sich jedenfalls unauslöschlich ins Gedächtnis der Fragenenden eingegraben. Kopieren Sie den Text der Visionen für Ihre Spieler, damit diese sich später in aller Ruhe mit den Symbolen und Sinnbildern beschäufigen können.

Für den Moment aber heißt es, Abschied zu nehmen. Ein letztes Mal hallt die Stimme des Alten Drachen in den Köpfen seiner Besucher.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Bilder verblassen langsam, aber ihr fühlt, dass ihr sie niemals vergessen werdet. Die Stimme des Allweisen schimmert in euren Gedanken wie Sonnenlicht auf Herbstlaub. "Euer Weg/Schicksal/Auftrag entfaltet sich vor euch. Zeit/Raum/Erinnerung werdet ihr durchschreiten. Aber nun müsst ihr eilen! Das Ungeborene/Ungenannte/Ungezügelter streckt seine Krallen aus. Helft/Lernt/Beendet!"

Heißer Wind schlägt euch entgegen, trägt den Geschmack von Asche auf eure Zungen. Blinzeln erahnt ihr, wie Fels, Himmel und Eis an euch vorbeiziehen. Die Schlucht, die Ebene, ein schmaler Grat, ein bodenloser Abgrund. Endloser Schnee, glitzernder Kristall, nachtschwarzer Stein. Die Wolken rasen über den fahlgrauen Himmel. Dann, langsam, kommt die Welt um euch zur Ruhe.

Ihr steht am unteren Ende einer Geröllhalde. Darüber schneidet ein Grat wie eine Säbelklinge in den tiefblauen Himmel, und dahinter ragt unnahbar und unendlich fern der Gipfel des Hordrachenthrons auf. Als ihr euch umseht, seht ihr einen schmalen Pfad, der bergab führt. Nein, ihr erkennt ihn wieder! Das ist der Weg. Euer Weg.

Der Wille des Alten Drachen hat die Helden zehn Tagesreisen weit getragen: Die Gruppe befindet sich ein gutes Stück unterhalb der Höhle der Mahre. Und auch auf die strapazierten Leiber der Reisenden hatte Fuldigors Präsenz einen positiven Einfluss: Die Effekte der Höhenkrankheit sind verschwunden und die Helden fühlen sich ausgeruht, als hätten sie eine Woche Pause hinter sich (tatsächlich liegt es in Ihrer Hand, wie viel Zeit vergangen ist, seit die Gruppe den Einflussbereich des Allweisen betreten hat).

Sobald sich die Helden an den Abstieg machen, wird deutlich, dass etwas in ihren Gedanken ihnen den Weg weist. Sie erkennen Zeichen und Wegmarken in Ritzen und Schatten, die sich auf den zweiten Blick als natürliche Vorkommnisse entpuppen, der Gruppe aber dennoch einen einfachen und sicheren Abstieg ermöglichen. Ihnen zu folgen fühlt sich 'richtig' an, und das Gefühl, Geländemerkmale wiederzuerkennen, kehrt häufig wieder. So erfahren die Helden zum ersten Mal, wie Wissen, das Fuldigor in ihren Geist gelegt hat, zum rechten Zeitpunkt an die Oberfläche kommt. Solange die Gruppe den Ahnungen und Zeichen folgt, verläuft ihr Weg ohne Probleme. Einem aufmerksamen Reisenden fällt aber auf, dass die Expedition auf dem Hinweg nicht durch dieses Gebiet gekommen

VERSCHÜTTETES WISSEN

Auf die Helden stürmt eine Fülle von Eindrücken ein. Die im Vorlesetext beschriebenen Visionen sind nur das, was den Helden von Anfang an in bewusster Erinnerung bleibt. Der Rest von Fuldigors Botschaft liegt im Geist seiner Besucher verborgen und mag später auf unerwartete Weise zum Vorschein kommen – als Eingebung, als ungewöhnlich lebensechter Traum oder als schwache Ahnung, die bei längerem Nachdenken Gestalt annimmt. Schon der Schwertkönig fragte sich in seinen Lebenserinnerungen, wie viele Juwelen der Weisheit Fuldigors in seinem schwachen Verstand wohl für immer begraben liegen. Im siebten Abenteuer der Drachenchronik, **Hort der Erinnerung**, wird dieses verborgene Wissen den Helden helfen, ein altes Geheimnis von Drakonia zu lüften.

Tatsächlich verzeichnet die Birscha-Rolle die Namen sämtlicher Ousiaphör Pyrdacors, die dieser seit seinem Griff nach Macht und Einfluss in Aventurien schuf, bis hin zu seinem Fall um 2.100 v.BF. Alle, die zu diesem Zeitpunkt noch lebten, sowie ihre Vorfahren bis hin zum Ursprung. Dieses Wissen ist so umfassend, durch Fuldigors Vortrag aber zugleich so komprimiert, dass die Helden allenfalls einen Bruchteil davon bewusst behalten – jene Namen, die im Vorlesetext genannt werden.

Doch auch die anderen Informationen sind nicht verloren, nur verschüttet, und werden sich zu späteren Zeitpunkten in der Kampagne (nach Ihrer Maßgabe, spätestens aber in Traschmalgor und in Drakonia) wieder rühren.

Für Sie als Meister bedeutet das, dass sie im Verlauf der Kampagne weitere Aspekte und Informationen zu den Dynastien, den Essenzlinien und den Alten Drachen im Geist der Helden auftauchen lassen können. Nutzen Sie dies, um Ihren Spielern weiterzuhelfen, wenn sie mit dem Enträtseln des Hintergrundes Schwierigkeiten haben. Es muss nicht immer ein Wink mit dem Zaunpfahl in Form einer deutlichen Vision sein. Genauso gut können Sie Überlegungen

Ihrer Spieler mit einem "Ja, das klingt irgendwie ... richtig" oder einem "Das hört sich vertraut an, als hättest du es schon einmal gehört, aber wieder vergessen" bestärken oder die Gruppe mit gegenteiligen Aussagen ("Etwas in dir wehrt sich gegen diese Idee, auch wenn du nicht sagen könntest, was so abwegig daran ist.") von falschen Fährten abbringen. Die Tatsache, dass die Antworten im Verstand der Helden verborgen liegen, bedeutet aber, dass man sie dort auffinden kann, wenn man ausführlich genug sucht – auch wenn die Macht des Alten Drachen das Wissen verborgen und geschützt hat, so dass ein durchschnittlicher Hellsichtsmagier sich wohl die Zähne daran ausbeißern wird. Die Suche muss jedoch nicht unbedingt mit dem Einverständnis der Betroffenen verbunden sein. Auch die Widersacher der Helden verfügen vielleicht über Mittel und Wege, Informationen aus einem sterblichen Verstand herauszufiltern und so einen Wissensvorsprung zu erlangen.

Wollen Sie als Meister jedoch schon jetzt bekannte Drachen aus der Pyrdacor-Essenzlinie aufgreifen, genauer zwei, die Ihren Helden womöglich schon untergekommen sind, seien Ihnen hier zwei Beispiele angeführt:

Zum einen der Kaiserdrache *Bekragor*, der gegen 3.000 v.BF durch Geodenmacht im Tal der Elemente zu Basalt versteinert wurde (**Rückkehr der Finsternis 206f.**) und zum anderen der Kaiserdrache *Tykranor*, der bei Pyrdacor in Ungnade fiel und – in eine goldene Statue verwandelt – in Simyala stand (**Im Schatten Simyalas 138**) und heute den Reichsforst unsicher macht (**Herz 192**). Beide werden als Nachfahren Pyrdacors in der Birscha-Rolle genannt, allerdings ist das Geschehen um diese beiden Drachen so sehr den Vorlieben der einzelnen Runden überlassen, dass wir Ihnen mit diesen Drachen (und auch ihrer Erwähnung) weitgehend freie Hand lassen wollen. Allerdings wird Tykranor zu Beginn von **Drachenschwur**, dem dritten Band der Drachenchronik, ein letztes Mal in Erscheinung treten und dabei zu Tode kommen.

ist – Fuldigor hat die Helden bewusst an einen Ort gebracht, an dem sie in Kürze gebraucht werden. In seinen Abschiedsworten warnte er seine Besucher: Pardona, die Ungeborene, Dienerin des Namenlosen und ungezügelter Verderberin, treibt im Ehernen Schwert ihr Unwesen, und ihre Schergen streifen durch das Gebirge, um ihren Willen zu erfüllen.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden haben die Weltengrenze erklommen, mit einem Alten Drachen gesprochen und wichtige Erkenntnisse für die Zukunft erlangt. Dafür erhalten sie **850 Abenteuerpunkte** sowie *spezielle Erfahrungen* in Klettern, Wettervorhersage, Sagen/Legenden und Wildnisleben. Die Sonderfertigkeit *Gebirgskundig* (wenn der Held sie schon hat, statt dessen *Eiskundig*) kann zu halben Kosten erlernt werden.



АННАНГ I – QUELLEN ZUM ЕНЕРНЕР SCHWERT

SAGEN UND LEGENDEN

QUELLE I: EIN BORNPLÄNDISCHES MÄRCHEN

Einst lebte in Notmark ein Jüngling namens Phexje, dessen Eltern waren früh gestorben und er hatte niemanden mehr auf der weiten Welt. Phexje liebte die schöne Daschanja, doch ihr Vater war ein reicher Mann, der nichts von dem armen Waisengungen wissen wollte. Da sagte sich Phexje: "Ich will ins Eherne Schwert aufbrechen und dort mein Glück versuchen!" Denn die alten Leute erzählten von einem Edelsteingarten, der dort verborgen liegen sollte. Drei Dinge nahm sich der Junge mit auf den Weg: einen Umhang, den sein Vater ihm hinterlassen hatte, eine Kerze, die seine Mutter aus Bienenwachs gemacht hatte, und ein Tüchlein, das Daschanja für ihn bestickt hatte.

So stieg Phexje bergan, und bald kam er höher hinauf, als der Gebirgsbock klettert. Bitterkalt war es dort, aber sein Umhang wärmte ihn wohl. So schritt er eifrig bergan, doch die Gipfel waren weit, und die Berge, die sich vor ihnen aufstürmten, höher als alle Berge, die es anderswo gibt. Nach vielen Tagen, als seine Beine ihn kaum mehr tragen wollten, kam er an eine Höhle. Da dachte er: "Heißt es nicht, dass die Schätze tief unter dem Berg begraben sind?" Und er entzündete seine Kerze und stieg in die Höhle hinab.

Finster und feucht war es da, doch das Licht seiner Kerze wies ihm den Weg und verscheuchte die Dunklen, die in den Gängen hausten. So ging er immer weiter, doch den Edelsteingarten fand er nicht, bis schließlich seine Kerze fast verbraucht war. Schon flackerte die Flamme kraftlos, schon hörte er schuppige Füße nähertrappeln, als plötzlich vor ihm die Sterne funkelten. Er lief auf das Funkeln zu, und eh die Dunklen ihn greifen konnten, sauste er ins Freie. Und da ragte plötzlich der höchste Gipfel des Schwerts vor ihm auf, denn er war unter dem halben Gebirge hindurchgelaufen! Er dankte dem Herrn Phex und ging weiter, bis er im Schnee einen Baum fand, an dem leuchtende Äpfel aus Kristall hingen. Er pflückte sich so viele, wie er in sein Tüchlein packen konnte, und lief schnell zurück zu der Höhle. Das Licht der Äpfel beschützte ihn, und so kam er gut nach Hause, und als Daschanjas Vater die Edelsteinäpfel sah, da war er froh und stolz, und nannte Phexje seinen Sohn. Und wenn er nicht gestorben ist, dann lebt er noch heute mit seiner Daschanja.

QUELLE 2: EIN NIVESISCHES MÄRCHEN

Als die Himmelswölfe den Fladen zerfurchten und ihren Zorn ausdrückten, da schufen sie auch den Kientalka (nivesische Bezeichnung für das Eherne Schwert). Seither trennt es unsere Heimat von den Landen, die Gorfang und sein Rudel nicht heimsuchten und in denen es heute noch so wie früher ist. Dort, jenseits von Kientalka, ist der Winter mild und währt nur einen Mond, gerade die Zeit, die das Gras, die Boronsbirke und die Heidelbeere als

Rast brauchen, bevor sie sich wieder ans Wachsen machen.

Steil und unüberwindbar sind zur Strafe die Felsen Kientalkas, niemand wird sie je bezwingen, und sollten Hände und Füße eines Menschen ihn tatsächlich bis hin zu den höchsten Gipfeln des Walles tragen, so wird Liska ihn reißen. Denn das Land hinter Kientalka ist heilig, es ist Liskas Land.

QUELLE 3: EINE SAGE DER GOBLINS

Hmm, ja. Lange Zeit ist vergangen, viel gute Äpfel sind gereift und verschlungen worden. Aber vor zahllosen Wintern, da waren Mailam Rekdai, die Mutter Sau, und ihr Gefährte Orvai Kurim, der Herr der Jäger, noch nicht alleine, so wie heute. Damals schlich das Böse, das (geflüstert) Nacka Rachti, um den Rand der Welt, wollte etwas von Mailam Rekdais Weisheit finden und verschlingen. Doch die Große Mutter und ihr Gefährte waren stark und klug, und sie kämpften gegen das Böse! Mailam Rekdai rief die alten Namen und ging die alten Wege, und sie zeigte Orvai Kurim, wo das Böse seine weiche Stelle hatte. Und der Herr der Jäger nahm einen Felsen, größer als ein Haus der Men-

schen, größer als ein Berg, und den schlug er dem Bösen auf den Fuss, so! und als (geflüstert) Nacka Rachti fiel, da spuckte Mailam Rekdai ihm in die Augen, dass es nichts mehr sehen konnte, und gemeinsam holten sie Steine über Steine, so viele sie tragen konnten, und darunter begruben sie das Böse für immer. Doch in seinem Schlaf, da sabbert und geifert (geflüstert) Nacka Rachti, und sein Speichel quillt hervor und versucht, die Felsen aufzulösen, damit das Böse eines Tages wieder freibreachen kann! und deshalb soll man immer tun, was die Alten sagen, damit Mailam Rekdai sich nicht um ungezogene Goblins kümmern muss, sondern wachen kann, dass die Steine nicht fallen.

WISSENSCHAFT UND MYTHOLOGIE

QUELLE 4: VON DERER FESTE DER DAIMONES, AUS DIE PATHUR DER VIIten SPHAIRE, CA. 700 BF.

Nun ist es aber zweiffelsfrey so, dass Tod und Wahnsinn warten auf den, der erklimmet die Welten-Grentz. Doch was ist die ursach? Vom Fluch der Zwoelffe sprechen die Pfaffen, vom Zorn ihres Angarosch reden die Kleinwuchsigen. Doch lieget die Wahrheyt doch offen vor dem Kundigen: Ist nit der Focus aller daimonischen Krafft auf Deren, die Feste der Nieder-Hoellen, in den Gipfeln des Schwerthes verborgen, versiegelt durch die KRAFFT und harrend dessen, der traget die Kron des Frevlers? Und musz solch ein Ort nit Gift und Wahnsinn verstroemen, und infiziren die Stroeme, die so zahlreich die Welten-Grentz durchfließen? Doch die Narren, die sehens nit, und wimmern, der Herr Praios haetts verboten!

QUELLE 5: DIE HEILIGE WACHT, GEHEIMES ARCHIV DES TELKI ELUTARKIS, CA. 500 BF (ÜBERTRAGUNG AUS DEM BOSPARANO).

So fragst du, warum der All-Weise sich das Ende der Welt zum Wohnsitz erkoren hat. Meinst du, dass Er die Menschen flieht? Du verneinst, und recht hast du! Nicht Abkehr von uns Sterblichen ist es, die den Drachen treibt. Eine Heilige Wacht hält Er auf den Zinnen einer Festung, die die ZWölfe uns errichtet haben zum Schutz und als Wehr. Als Namenlose Schatten sich erhoben, als der Widersacher seinem Heer eine Breche schuf, war Er es, der ihren Weg vernichtete. Als die Welt zu wanken drohte, war Er da, das Gleichgewicht wiederherzustellen. Niemals soll das Dunkle wieder hervorkriechen aus dem Lande der Riesen! Niemals soll die Weltenwunde schwärend aufbrechen! Niemals soll Macht bestehen über ihre Zeit! Das ist die Pflicht, die Bürde, die Macht des Beenders, zweifach heilig! Das ist der Wille der Herrin #ESinde, dreifach heilig!

QUELLE 6: AUS DEM ARCANUM

Als die Namenlosen Zeiten zurückkamen, brach der Dreizehnte in den Sternenwall die Namenlose Sternenleere. Er trug die Siebengehörnte Dämonenkronenleere. Als er die Dritte Sphäre zu erobern trachtete, und in seinem Schatten tobten Dämonen sonder Zahl. Abyssmaroth, Abyssabel und Abyssandur drangen bis in die Erste Sphäre vor, die Stillstand heißt. Hier, in Sumus Herz, legten sie die Saat des Bösen.

Da sie aufging, wucherte der Dämonenbaum hervor und brach in die zweite Sphäre, die Feste heißt.

Als die Götter sahen, wie das Gewächs des Dämonensultans trachtete, die Sphäre zu sprengen, hießen sie Ingerimm zu handeln. Der aber schmiedete ein

Äon lang eine Waffe, größer als jede zuvor geschaffene, und nannte sie das Eherne Schwert.

Der Dämonenbaum war indessen in die Dritte Sphäre gedrungen, die Lebende heißt. Die den Erzdämonen Verfallenen stürmten heran, in deren Namen die Welt zu erobern. Da ließ Ingerimm das Eherne Schwert herabfallen, spaltete den Kontinent und begrub unter dem Erz den Dämonenbaum.

Doch einem kleinen Teil der Macht der Erzdämonen war bereits Bahn gebrochen, und bis heute sind manche Gipfel und Täler des Gebirges, das wir das Eherne Schwert nennen, überaus geeignet, die Dämonen zu rufen.

QUELLE 7: AUS DEN LEGENDEN DER INGERIMM-KIRCHE; ORIGINAL AUS DER WELTENSCHMIED, DEM HEILIGEN BUCH DES ANGRÖSCH

und es waren Zeiten, in denen ein Kampf und Gemetzel mit dem Lande der Riesen herrschte, ein Krieg, so erbittert und verheerend, dass unzählbar war die Zahl derer, die schon vor den Weltenschmied treten mussten. Doch dieser ließ die Sterblichen gewähren, denn es war Ihm Recht, was sie taten. Doch siehe, aus dem Land der Riesen kamen Dämonengezücht und der Untoten viele, zu fechten in der Schlacht. Und es geriet Ingerimm so in Zorn ob dieses Frevels, dass Er diesem unheiligen Kampfe ein Ende zu setzen trachtete. Da entschied der Herr der

Gebirge und Felsen, einen Wall aufzutürmen, der ewiglich würde verhindern das Geschlachte der beiden Völkerscharen. Und Sein Tag kam, zu erschaffen ein Werk strahlend so hoch über allen anderen Dingen, so unermesslich weit von aller Vorstellung. Groß war die Anstrengung, doch nimmer verzagend schuf Er das größte und erhabenste der Gebirge, das je ein Sterblicher geschaut. Klingengleich spaltete es die Landmassen und setzte dem Zwist ein Ende. Gottgewollt ist also die Teilung der Welt.

QUELLE 8: VON DER LANDSCHAFT DES EHERNEN SCHWERTS, KERRY VI BRIOGHAN, GELEHRTE DER KAISERLICH DEROGRAFISCHEN GESELLSCHAFT, 1019 BF

Ringsum ragen die schroffen Wände, die steilen Rücken und die messerscharfen Grate auf, wie die Zinnen und Türme und Mauern einer alles überragenden Himmelsfestung. [...]

Doch fast alle wundersamen Bauwerke haben die Giganten geschaffen; Ingerimm, der Marmorstein und Kalk auftürmte bis zum Rand des Himmels, Efferd, dessen Wasser tiefe Schluchten, weite Höhlen, aufragende Torbögen und sogar gespannte Brücken auswusch, und Satinav, dessen zerstörerische Hörner mit unsichtbarem Hauch selbst Marmor abbröckeln lassen in riesigen Schotterhalden. [...]

Wenn es im Efferdmond tagelang zu schneien be-

ginnt, dann wachsen die Schneewehen und Hauben haushoch. Bisweilen reißt ein Schneebrett ab und wird zu einer gigantischen Staublawine, deren Hauch man noch am nächsten Pass spürt.

Im Firunmond friert aller Schnee zu einem einzigen Eispanzer. Wenn die Erde beb't, brechen dann Eislawinen ab, zerstörerischer als alles, was Menschenverstand begreifen kann.

Im Perainemond wird der Schnee sulzig und pappnass. Wieder geraten die Hänge ins Rutschen, schwere Grundlawinen, die ganze Wälder einfach begraben und einmauern. Haushohe Moränen, bis zu eine Meile lang, bilden sich [...]

REISEBERICHTE

QUELLE 9: AUS DEN ERINNERUNGEN VON RAIDRI CONCHOBAIR ÜBER SEINE QUESTE MIT FÜRST CVAHV VON ALBERNIA (FRÜHLING 1019 BIS SOMMER 1021 BF)

[...] Die eigentliche Weltenmauer des Ehernen Schwertes zeigt sich überhaupt nur jenen Kreaturen, die Sumus eifersüchtigem Muttergriffentkommen; sei es durch behenden Flügelschlag, wie es die Bergadler, Riesenalken, Gletscherwürmer, Kaiserdrachen und Riesenlindwürmer tun können, sei es durch unermüdliches Klettern, wie es die Steinböcke und einige heldenhafte Gipfelstürmer wagen.

[...] Zermürbend sind die Abstiege, wenn ein Pass oder Sattel überwunden ist und eine weitere Hochebene vor dem nächsthöheren Rücken liegt. Unter der Wolkendecke verbirgt sich manch verlorenes Tal, verwünschtes Land oder verschollenes Reich: der See der blauen Salamander, der achte Stamm der Zwerge, das Land der Blauen Mahre, das vierte Volk der Norbarden, das dämonische Tal der Rache, die Dunkle Pforte nach Valhynia ...

[...] Wahr sind auch die Namen der Gipfel, die bis zum fernsten Horizont, den du jemals sehen konn-

test, aus den Wolken ragen, Kein Zweifel, welcher der umliegenden Giganten welchen der überlieferten Namen trägt: Himmelspfeiler, Faust des Nordens, Titanenhorn, Fürstin im Weißen Mantel, Silberherrin, Hohe Wacht, Elfenbeinturm, Sternhöhe, Horndrachenthron, Schimmernder Herzog, Kupfergleißender, Himmels Anfang – zwölfsind es, wie so oft, wenn die Schöpfung vollendet ist, unverwechselbar, unbesiegbar, unvorstellbar.

Dann, in jenem unsagbar kurzen, unsagbar langen Augenblick, wenn die Göttlichkeit durch deine Seele streift, begreifst du, was diese zwölf unsterblichen Gipfel sind, die sich zwölftausend Schritt über das Antlitz zweier Kontinente erheben: Sie sind nichts anderes als die Zacken auf einer geflammten Klinge, die so gewaltig ist, dass selbst die Götter sie nur mit vereinter Macht gegen ihren Feind führen konnten. [...]

QUELLE 10: AUS DEN ERINNERUNGEN VON RAIDRI CONCHOBAIR ÜBER DIE LICHTVOGELEXPEDITION (1021 BF)

Wir brachen auf. Die Dschinnen nahmen heulend die Gestalt zweier Windsbräute an. Fichtennadeln und Ahornlaub kreisten um uns. Als der Wirbelsturm die ersten Zweige knickte, wurden wir emporgehoben, ohne selbst das leiseste Lüftchen zu fühlen. Tenobaal breitete die Arme aus, und unwillkürlich taten wir es ihm gleich. Ruban wartete, bis die Lichtung leer war, und ließ dann seinen Teppich steil abheben. [...]

Längst hatten Praios' Sonnenstrahlen den Kontinent wieder erreicht. Aber Notmark lag noch immer im Schatten der Weltenmauer. [...] Doch Grauzahn war nicht unser Ziel. [...]

Wir hatten binnen einer halben Stunde zwei Tagesreisen Täler und Berge überflogen, die von einem undurchdringlichen Teppich aus grünen Schwerttannen bedeckt waren. Vor uns sahen wir die Notmärker Türme, und weiter südlich die Hundert Eisriesen. Wie Kegeldächer, runde Wehrtürme und kantige Kastelle ragten hier meilenhoch die Viertausender und Fünftausender auf. [...]

Anderthalb Stunden später waren die Notmärker Türme nur noch Erinnerung. Wir flogen auf un-

benannte Bergriesen zu, die nur als abgeschnittene Sockel unterhalb der grauen Wolkendecke zu sehen waren. [...]

Schwere graue Wolken ballten sich zusammen. Morena wurde auf dem Besen herumgeworfen wie auf einem störrischen Esel. Auch Ruban wurde auf seinem Fliegenden Teppich, der selbst unberührt dahinzog, arg gebeutelt. [...] Unsere Landung glich mehr einem Sturz. Erst knapp über einer klaffenden Schlucht fingen wir uns. [...]

Bald wurde uns klar, dass über den Weg kein Zweifel bestand: Selbst als die Schlucht endete und in einen Aufstieg überging, war der Weg stets zu erkennen. [...] Immer deutlicher zeigte sich, dass die ganze Landschaft von drachischen Zaubern geprägt war. [...]

Unter uns lag der Krater. Endlos lange hallte das Echo eines losgetretenen Steins, der über die Wände dem Wasser entgegen sprang. Auf der anderen Seite des graublauen Sees wuchs ein kolossaler Baum. "Heißt es nicht", erinnerte ich mich, "dass Fuldigor eine tausendjährige Eiche auf dem Rücken trägt?"

QUELLE II: AUS EINER ALTEN CHRONIK DER RONDRA-KIRCHE ÜBER DEN BESUCH DES HEILIGEN LEOMAR BEI FULDIGOR

Doch als er des Allweisen ansichtig wurde, da verließ den unbezwingbaren der Mut. Er sank auf die Knie, und es ward ihm verwehrt, die Frage zu stellen. Der Allwissende aber wusste längst, was Leomar bewegte, und er antwortete ihm frei heraus. Dass derjenige der Edelste aller sei, der Demut vor dem Wissen zeige und die Weisen ehre. Da erschrak der Recke wohl mächtig, freute sich aber der Antwort sehr.

QUELLE I2: YPPOLITAS REKONSTRUKTION DER VERSCHLÜSSELTEN REISEBESCHREIBUNG DES PHER DRODONI AUS DEM COMPENDIUM DRACOMAGIA

Wir zogen von der Mündung des Stroms flussaufwärts, während die düsteren Berge zu unserer Rechten drohend auf uns herabstarrten. Ein eisiger Fluss vereinte sich mit den Fluten des Stroms, und in den dunklen Wassern fühlte ich die Präsenz dessen, der über das dämonische Eis gelietet. Vom Zusammenfluss an marschierten wir noch fünf Tage, bis wir eine Stelle erreichten, an der wir den Strom überqueren konnten. Von hier an stiegen wir durch dichten Tann ins Gebirge.

Unser Ziel, den Horndrachenthron, konnten wir nur selten durch den Dunst erahnen. Geformt wie ein Kegel mit abgeschnittener Spitze, wird dieser Gipfel, der zu den höchsten des Schwerts zählt, von zwei kleineren Erhebungen flankiert, die an die Armlehnen eines Throns erinnern. Zunächst jedoch orientierten wir uns an zwei Bergen, die wie Zwillinge im Schatten der Weltengrenze kauerten. Südlich von uns glitzerten zahllose eisbedeckte Höhen, eine ganze Kette von Gletschern, wie der Schmuck eines Giganten, der Schatz eines Gottes. Zwischen den beiden Gipfeln fanden wir einen Pass, dem wir weiter ins eigentliche Eherne Schwert folgten, unser fernes Ziel dabei stets vor Augen.

Bizarre Felsen säumten über Tage hinweg unseren Weg, aufgetürmt wie Mauern und Zinnen, eine hohe Wacht über die Reiche der Sterblichen. An der 'Burg der Riesen' zogen wir vorbei, rasteten aber nicht im Schatten ihrer Wälle, denn meine Söldlinge fürchteten, dass die gigantischen Bewohner zurückkehren könnten. Der Schnee bedeckte bald jede Ebene, und in den Senken und Tälern lag er meterhoch.

Während wir hinanstiegen, nördlich an einer schwefeligen Schlucht vorbei, aus der das Grollen der Ewigkeit hervorbrang, streifte uns immer wieder ein warmer Hauch. Der Schnee wich zurück, und Ingerimmus Macht trotzte dem Reich Seines eisigen Bruders. Wir erreichten eine Hochebene, die wohl die Esse des Schmiedegottes selbst sein muss: Meterhoch fuhren feurige Lohen und Säulen aus Rauch in den eisgrauen Himmel, und unter den Hammerschlägen des Götterschmiedes erlebte das Land. Berghohe Basaltformationen, wie Spielzeuge verstreut,

entdeckten wir: Das Haupt eines einäugigen Riesen, ein Turm mit sieben Erkern, eine Reihe von Klotzen, behauenen Steinen gleich ...

Als wir wieder in Firns Umarmung zitterten, hatte ich Mühe, meine Begleiter zum Weitergehen zu bewegen. Das Wetter war uns hold und der Horndrachenthron klar zu sehen, doch wenngleich wir höher gestiegen waren, als die höchsten Gipfel meiner Heimat sich erheben, ragte der Thron immer noch hoch und unnahbar über uns. Ehe wir ihn erreichen konnten, mussten wir eine weitere Gipfelkette überwinden, und der Anstieg wurde schwieriger und schwieriger. Da entdeckte einer meiner Kundschafter eine Reihe von kristallinen Stelen – zweifellos die Relikte einer vergangenen Kultur. Die Säulen, fast mannshoch, zeigten uns einen Weg, der zwischen den Gipfeln hindurchführte, ein Pass, höher als anderswo die Berge. Hinter diesem letzten Wall erhoben sich endlich die höchsten Zinnen der Weltengrenze. Ein letztes Mal mussten wir ein Stück hinabsteigen, um dann umso höher zu streben.

Seit Tagen schon versuchten magische Fallen uns abzuschrecken: Elbennebel wallte auf und formte sich zu mannigfaltigen Trugbildern, Wettermeisterschaft ließ eiskalten Sturm über uns hereinbrechen. Feurige Menetekel erschienen auf den Wänden, hohle Voholimben warnten uns in unbekannten Sprachen vor dem Weitergehen. Meine Fähigkeit, Magie zu sehen, hatte mich einigen Bannkreisen ausweichen lassen, aber meinen Söldnern hatte die Kraft des Erzes alle großen Waffen aus den Händen gerissen. In jedem Stein, in jeder Wand konnten solche Fallen lauern, manche davon von Drachenmacht vor Jahrtausenden angelegt, manche davon erst vor wenigen Wochen! Die Botschaft war stets die gleiche: "Kehr um, wenn du das schon fürchtest!"

Ich jedoch fürchtete nichts so sehr wie meine unbefriedigte Wissbegier am Ende meines Lebens – so war ich der einzige, der bis zum Ende der Schlucht ging. Unter mir lag der Krater, größer als jeder, den ich zuvor gesehen hatte. Die Bresche, durch die ich getreten war, war unverkennbar durch Magie geformt. Der Alte Drache wollte, dass Sterbliche ihn aufsuchen konnten – gewisse Sterbliche!

ANHANG II – DAS WESEN DES ALLWEISEN

I – SPIEGEL DER SEELE

Gewaltige, goldene Augen blicken auf dich herab. Ihr Blick ist sanft und gütig, und du fühlst, wie er durch jede Faser deines Herzens dringt. Die geschlitzten Pupillen gleichen schmalen, hohen Spiegeln aus Obsidian. Deine Unsicherheit, deine Zweifel, deine Ängste steigen in dir auf, und du siehst sie als schemenhafte Spiegelbilder in diesen uralten Augen erscheinen. Ein schwaches, goldenes Licht glimmt tief in der unendlichen Schwärze, und nun wird es stärker, strahlt wie die Sonne, und die Schemen, die Schatten auf deiner Seele, verblassen, einer nach dem anderen. Jetzt siehst du klar, kein Zweifel trübt mehr deinen Blick. Die Weisheit der Welt blickt dir entgegen, und du könntest Äonen damit verbringen, in diesen Augen nach Antworten zu suchen.

2 – LAST DER WELT

Stark und ewig ragt er auf, älter als der Fels, auf dem er ruht, älter als der Wind, der ihn umspielt, älter als das Licht, das sich auf seinen Schuppen spiegelt. Ein Schlagen seiner Flügel könnte einen Berg ins Meer stürzen, und doch lastet etwas auf ihm, drückt ihn nieder, ruht wie ein Wald aus tausendjährigen Eichen auf seinen Schultern. Du fühlst seine Bürde, und für einen Moment scheint es dir, als sähest du tatsächlich einen Wald aus uralten Bäumen auf dem Rücken des Allweisen, dann verschwimmt dieses Bild, wird zu einem Sturm aus Eindrücken: Pflicht. Wachsamkeit. Ewigkeit. Kein anderer teilt mehr diese Last, kein anderer trägt diese Bürde. Die Wacht über den Ort, wo die Saat der Zerstörung mit der Welterschöpfung ringt.

3 – SCHILD DER WAHRHEIT

Smaragdgrüne Schuppen, mannshoch die kleinsten, scheuentor groß die mächtigsten unter ihnen, schmiegen sich undurchdringlich und ehern um seinen Leib. Einer Wand aus grünem Erz gleich ragen sie zu den Wolken empor, wie eine Bergflanke, die von alten, mächtigen Tannen bedeckt ist. Nichts vermag diese Schuppen zu durchdringen – kein Stahl, kein Zauber. Nicht einmal die Zeit, nicht einmal die Lüge, kein Fehl und keine List. Undurchdringlich, unvergänglich, doch nicht unveränderlich: Du siehst neue Schuppen nachwachsen, weich und biegsam wie Zwergenstein, die das Alte, Verbrauchte ersetzen. Wächst jedesmal eine Schuppe, wenn jemand einen neuen Gedanken hat? Oder ist selbst die ewige Wahrheit in stetem Wandel begriffen?

4 – SCHWINGEN DER STERNE

Das Sternbild des Drachen ist vom Firmament herabgestiegen und breitet seine unendlichen Flügel über euch aus. Die Sonne funkelt und blitzt auf den grün glitzernden Schwingen, dann

schieben sie sich vor die Praiosscheibe, und der goldgleißende Tag wird zu sternschimmernder Nacht. Was könnte ein Flügelschlag bewirken? Welchen Ort könnte er damit erreichen? Wäre das Derenrund eine Grenze für diese Schwingen, oder könnten sie ihn vor die Tore Alverans tragen, an das Bollwerk, das sein göttlicher Bruder bewacht? Und was würde dann geschehen? Die smaragdnen Flügel falten sich zusammen, und das Licht der Sonne vertreibt den Gedanken.

5 – KRAFT DER WEISHEIT

Seine Pranken ruhen auf gewaltigen Felsen, und jede einzelne Klaue erinnert an den Speer eines Riesen. Die Kraft, die in diesem Leib schlummert, würde ausreichen, um eine Festung innerhalb weniger Herzschläge dem Erdboden gleichzumachen. Ruhe und Weisheit gehen von ihm aus, und doch ist dies Famerlors Bruder, dem Löwenhäuptigen an Stärke und Mut fast ebenbürtig! Das Urfeuer der Götteresse brodelte in seinem Blut, faucht wie ein feuriger Orkan in seinem Atem. Wenn er spricht, erzittert die Welt, wenn er atmet, gehorcht der Sturm – was würde geschehen, wenn er die Macht erweckt, die in ihm ruht? Nichts auf der Welt könnte sich ihm entgegenstellen! Doch dieser Tag ist noch fern.

6 – ANFLITZ DES ENDES

Uralt ragt er über dir auf, und sein forschender Blick dringt in jeden Winkel deiner Seele. Für ihn bist du ein Staubkorn, er war schon alt, als noch keiner deines Volkes auf Dere wandelte, und seinesgleichen herrschte, bevor die Reiche entstanden, die heute nur mehr Schatten ihrer selbst sind. Was entsteht, muss vergehen, und er ist der Beender, die Verkörperung der einen Wahrheit: dass nichts ewig währt. Was bedeutest du ihm, mit deiner begrenzten Sicht, dem Augenblick, den du schon lebst? Mit dem Wimpernschlag, der dir noch bleiben mag? Und doch fühlst du, dass du ihm nicht gleichgültig bist. Ganz im Gegenteil, du genießt seine ganze Aufmerksamkeit – der Blick des Beenders ruht auf dir. Prüfend. Fragend. Erkennend. Verstehend.

7 – BRUDER DES FEINDES

Er ist gewaltig! Allweiser nennen sie ihn, doch ist er vor allem doch eines: Drache! Bruder Pyrdakors, des Verfluchten, des Alten Feindes! Und was für ein Feind wäre er, wenn er sein Reich am Weltende verließ! Eine Hundertschaft von Kriegern könnte nicht einmal seine Flanke unter Kontrolle halten, und seine Zähne wären imstande, eine Festungsmauer zu Staub zu zermahlen. Seine Augen ruhen auf dir, und du weißt, dass er deine Gedanken hören kann. Aber du fühlst keinen Groll, keinen Zorn. Einen Lidschlag lang hältst du seinen Blick und siehst Kraft und Weisheit darin. Er ist kein Feind. Nicht heute. Wohl auch nicht in diesem Jahrhundert.

ΑΠΗΛΑΓ III – DRAMATIS PERSONAE

EXPEDITIONSTEILNEHMER

DRACODAN VON MISAQUELL

Die vollständige Beschreibung von Apeps Gesandten finden Sie in **Drachenschatten** auf Seite 140. Hier sind nur einige wichtige Werte, die Sie im Laufe des Abenteuers benötigen könnten, zusammengefasst:

Geb.: wirkt wie Mitte Zwanzig **Größe:** 1,88 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** Bernstein
Kurzcharakteristik: Drachling, kompetenter Krieger, neugieriger Forscher
Herausragende Eigenschaften: MU 16, IN 14, GE 17, KK 15
Herausragende Talente: Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 18, Menschenkenntnis 14, Wettervorhersage 14, Geschichtswissen 12, Heilkunde Krankheiten 12, Sinnenschärfe 16
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Es heißt, dass er sich auf einige Zauber aus den Bereichen Herrschaft, Hellsicht und Verständigung recht gut verstehe und zudem einige bislang nicht gesehene Manipulationen des Elementes Feuer beherrsche.
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Neugier 6, Goldgier 6; weitere nach Maßgabe des Meisters

YPPOLITA VON GARETH

Geboren: 1008 BF **Größe:** 1,74 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** rehbraun
Kurzcharakteristik: Meisterliche Zauberin

Die Zwillingschwester der Kaiserin des Neuen Reiches ist zu einer jungen Frau herangereift, die beginnt, ihren eigenen Weg zu gehen. Die Zeit im Exil hat sie nachdenklicher und bescheidener werden lassen, aber sie hat nicht vergessen, welches Blut in ihren Adern fließt. Und auch wenn ihre Selbstdisziplin unter den Anleitungen Chiranors und Nahemas zugenommen hat, schlummert in ihr noch immer das Temperament ihrer Mutter Emer. Widerspruch ist die Prinzessin nicht gewohnt, aber guten Argumenten folgt sie gerne.

IN NOTMARK

GRAF ALDERICH VON NOTMARK

Der Sohn des gefürchteten Grafen Uriel verbrachte einen großen Teil seines Lebens in Festum, fernab von der Grausamkeit seines Vaters und vom düsteren Schatten der Feste Grauzahn. Als Bruder der damaligen Adelsmarschallin Tjeika von Notmark ließ er sich hofieren und genoss das Leben, ohne etwas Rechtes damit anzufangen. Nach Uriels Tod kaufte Alderich

Yppolita hat zwar den Stand einer Adepta offiziell noch nicht erlangt, aber ihre magischen Fähigkeiten wurden durch die besten Lehrer Aventuriens gefördert. Sie beherrscht etliche gängige gildenmagische Sprüche (darunter IGNIFAXIUS, ODEM ARCANUM, ANALYS, PSYCHOSTABILIS). Ihre theoretische Ausbildung ist umfassend (so dass sie helfen kann, wenn es den Helden an Kenntnissen der *Magiekunde*, *Geschichte* oder *Staatskunst* mangelt) während sie bei Natur- und Wildnistalenten auf die Unterstützung der Gruppe angewiesen ist. Aus ihrer Zeit als Knappin am Weidener Herzogshof verfügt sie allerdings über ein Mindestmaß an körperlichen Fertigkeiten (*Reiten*, *Körperbeherrschung*, *Klettern*). In gefährlichen Situationen neigt sie bisweilen zum impulsiven Einsatz von Kampfzaubern (was einem Helden in Bedrängnis durchaus das Leben retten kann).

BRINLEFF HEERHAUSER

Der Vertrauensmann des Geldgebers der Helden ist ein knapp dreißigjähriger Festumer mit kurzen, braunen Haaren und einem beeindruckenden Schnauzbart in derselben Farbe. Brinleff ist von der Größe seiner Aufgabe überwältigt, versucht aber, den Erwartungen seines Dienstherrn möglichst gerecht zu werden. Alles, was sein Spezialgebiet angeht, betreibt er mit inbrünstiger Begeisterung; bei anderen Themen folgt er den Anweisungen der Helden nach bestem Ermessen.

Geboren: 1006 BF **Größe:** 1,81 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** grün
MU 12 KL 15 IN 12 CH 11 FF 12 GE 11 KO 12 KK 10
Kampfstab: INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W+1 DK NS
LeP 29 RS 1 AuP 28 MR 4 GS 8

Wichtige Talente: Geographie 9, Wildnisleben 6, Sinnenschärfe 8, Klettern 7, Sagen/Legenden 8; Spezialgebiet (Gesteinskunde, Pflanzenkunde, Schätzen, Kartographie oder Götter/Kulte) 12

seiner Schwester das Erbrecht ab und kehrte nach Notmark zurück, und seine Untertanen mussten zu ihrem Schrecken feststellen, dass der junge Herr Graf seinem Vater an Härte und Grausamkeit in nichts nachsteht. Alderich presst seine Grafschaft unerbittlich aus, um das Geld aufzubringen, das er seiner Schwester schuldet. Nur äußerlich unterscheidet sich Alderich stark von Uriel, der zeitlebens (wenn auch niemals in

seiner Gegenwart) die 'alte Warzensau' genannt wurde: Während seiner Zeit in Festum ließ sich der Edelmann seine Warzen und Pusteln entfernen, so dass bis auf kleine Narben nur der grausame Zug um den Mund und die kalten Augen das Antlitz des Herrn von Notmark entstellen. Innerlich jedoch gleicht der Sohn dem Vater: Alderich ist launisch, grausam und neigt zu düsteren Stimmungen.

JUNKER ISCHTAN VON QUELLDUNKEL

Der ehrgeizige, aber unbedeutende junge Adlige machte sich in der Vergangenheit mit großspurigen Ankündigungen und haltlosen Angriffen gegen die Gräfin Thesia von Ilmenstein mehrfach zum Gespött der Adelsversammlung. Nach einem weiteren peinlichen Auftritt bei der letzten Marschallswahl floh er nach Notmark, wo er sich am Grafen Hof niederließ. Von hier aus versucht er, weitreichende Pläne und Intrigen gegen seine Feinde zu spinnen – bislang mit mäßigem Erfolg. Der gutaussehende, aber verschlagene Junker hat die Gunst von Graf Alderich erlangt, da er den Herrn von Notmark in dessen düsteren Launen oft aufzuheitern vermag.

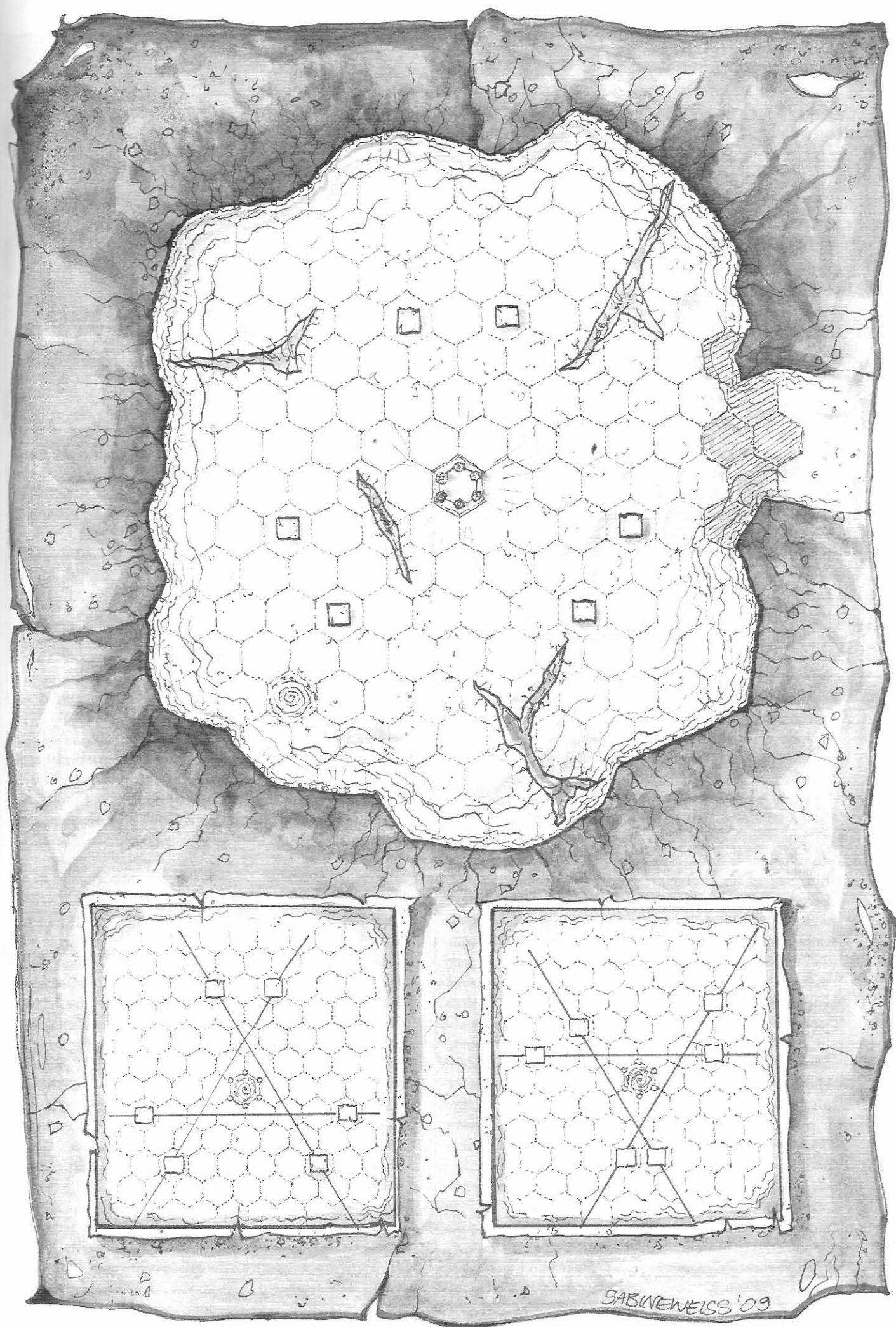


HOCHWÜRDEN SELFİNA VON RUCHİP

Die Vorsteherin des Notmärker Praios-Tempels ist eine hagere, hochgewachsene Frau mit streng zurückgekämmten, eisgrauen Haaren. Das Gesicht der sechzigjährigen Geweihten ist von Sorgenfalten zerfurcht, aber in ihren braunen Augen liegt eine gütige Wärme. Einst wurde sie, so wie noch jeder ihrer Vorgänger, für eine Verfehlung nach Notmark verbannt, doch seitdem hat sie die Bürde ihres Amtes angenommen und darin eine Prüfung des Sonnengottes erkannt, der sie sich Tag für Tag aufs Neue stellt. Selfina war eine der wenigen, die es bisweilen wagten, sich Uriel von Notmark zu widersetzen, und seinen Sohn hofft sie auf den Weg des Herrn Praios zurückführen zu können. Bisher war diese Hoffnung vergeblich, aber die überzeugte Braniborierin (WdG 37) versucht weiter, das Licht der Gerechtigkeit in Notmark nicht erlöschen zu lassen. Ihr Wunsch, das Gute in jedem Menschen zu entdecken und hervorzubringen, lässt sie auch Personen, denen die Kirche des Götterfürsten sonst skeptisch gegenübersteht, mit Respekt und Achtung behandeln, solange sich diese dessen würdig erweisen.

АПНАП IV – НАПДОВУТS VПD КОРІЕРVORLAGEП

Kategorie	Stufe			Auswirkung
	unzureichend	angemessen	gediegen	
Verpflegung	○	○	○	Wildnisleben-Proben zum Lagern ____ Regeneration ____
Wetterschutz	○	○○	○○	Kälteschutz ____ Reservekleidung Kälteschutz ____
Ausrüstung	-	○	○○	Klettern-Proben ____ Wildnisleben-Proben zum Lagern ____
Tragtiere	○○	○○	○○○	Abrichten- und Reiten-Proben ____ Erschöpfung _____
Träger/ Tierführer	○	○○	○○○	Eigenschaftswerte _____ Wildnisleben ____, Abrichten ____, Klettern ____ Loyalität ____
Heilmittel	○	○○	○○	Heilkunde Wunden/Krankheiten-Proben ____ Regeneration ____
Brennstoff	-	○	○	Wildnisleben-Proben zum Lagern ____ Regeneration ____ Erschöpfung _____



NEUE FREUNDE, ALTE FEINDE

ZWISCHENSPIEL ZWISCHEN VIERTEM UND FÜNFTEM ABENTEUER DER DRACHENCHRONIK.

VON KATJA REIPWALD UND STEFAN UNTEREGGER

HINTERGRUND

Dieses kleine Szenario bildet die Überleitung von **Bis ans Ende zu Vermächtnis im Mondschein**. Es bringt die Helden mit den Teilnehmern der *Lichtvogel-Expedition* in Kontakt und enthüllt ihnen ihren wahren Gegenspieler. Es ist wichtig, dass Sie den Helden durch die Mitglieder der Schlüssel-Expedition die Bedrohlichkeit ihrer Gegenspielerin vermitteln, denn auch wenn die Spieler selbst schon viel über Pardona wissen, so gilt dies vermutlich nicht für ihre Helden.

Während die Helden bei Fuldigor weilten, hastete eine kleine Gruppe von Flüchtlingen durch das Eherne Schwert: *Pyriander Di'Ariarchos*, *Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch*, *Rondriga Conchobair* und die Hexe *Morena*, die vor Jahren auf der Suche nach den Elementaren Schlüsseln verschwanden. Bei ihrer Rückkehr nach Aventurien gerieten sie in die Fänge des uralten Frostwurms *Schirr'Zach*, der sie an Pardonas Schergen auslieferte, von denen sie in die Dämonenzitadelle gebracht wurden. Einzelheiten über die Angehörigen der Schlüsselexpedition und ihre Geschichte bis zu ihrer Gefangennahme finden Sie im **Anhang** ab **Seite 131** beschrieben.

Vor kurzem konnten die Gefangenen der Lichtvogel-Expedition ihren Kerkern entfliehen, doch die Schergen Pardonas sind ihnen auf den Fersen. Einer der Suchtrupps hat seine Beute ausgemacht und ist gerade dabei, sich auf die erschöpften Flüchtlinge zu stürzen, als die Helden, durch die Gedanken des Alten Drachen hergeführt, den Schauplatz erreichen.

Ein Schrei in Eiseskälte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein grauenhafter Schrei zerreit pltzlich die Stille der Berge, wie das Todeswiehern eines Pferdes, das in einen bodenlosen Abgrund strzt. Kurz darauf erhebt sich ein vielstimmiges, außerirdisches Heulen, das euch die Haare zu Berge stehen lsst und von den Felswnden hundertfach widerhallt. Der Ursprung der Laute liegt hinter einem Grat und jetzt hrt ihr auch die Stimme einer Frau: "Kommt schon, ihr verfluchten Biester! Bringen wir es hinter uns!" Innerhalb weniger Herzschlge habt ihr den Grat erreicht. Fnf Schritt unter euch erstreckt sich ein schneebedeckter Hang, auf dem sich eine seltsame Gruppe zum Kampfbereit macht: Eine junge Frau, die zwei nachtschwarze Schwerter abwehrend erhoben hat, steht Rcken an Rcken mit einem mchtigen, zotteligen Troll, der einen kopfgroen Felsen in der Hand wiegt. Zwischen den beiden liegt ein totenblaser Mann mit aschgrauem Bart, auf dessen Stirn ein merkwrdiges Symbol prangt, das von verkrustetem Blut halb verdeckt wird. Neben ihm kniet eine rothaarige Frau, die verzweifelt versucht, ihn wieder auf die Beine zu bringen. Wieder erhebt sich das gespenstische Heulen und nun seht ihr die Angreifer: Vier zaundrre, widerwrtig verkrmmte

VOM LEID DES DIREKTEN ANSCHLUSSES

Da die Abenteuer von *Drachenerbe* durch ein direkt anschließendes Intermezzo verbunden sind, bleibt den Helden dieses Mal zwischen den einzelnen Abenteuern nicht einmal die Zeit, vollstndig zu regenerieren, ganz zu schweigen davon, die teuer erworbenen Abenteuerpunkte in Steigerungen zu investieren.

Hunde umschleichen die kleine Gruppe. Ihr weies Fell, auf dem Schnee kaum zu erkennen, klebt steif gefroren an ihren ausgemergelten Krpern, und in ihren roten Augen flackert unheilige Blutgier. Am Rand des Hangs scharrt ein Pferd ungeduldig mit seinen sechs Hufen, kalte Funken sprhen aus dem Stein. Das niederhllische Ross besteht aus klarem Eis, ein nadelscharfes Horn ragt aus seiner Stirn, und auf seinem Rcken sitzt ein Reiter in einer pechschwarzen Rstung. Sein Rcken ist gekrummt, die Gliedmaen lang und schlank; das Gesicht wird durch das Visier des Helmes vollstndig verdeckt. Er deutet mit einer dnnen, dornenbesetzten Klinge auf die vier Gestalten auf dem Hang, und die Hunde stoen ein angriffslustiges Knurren aus.

Die Gruppe kommt keinen Augenblick zu frh: Die Flchtlinge sind durch Gefangenschaft und Flucht geschwcht und bentigt dringend Hilfe gegen die dmonischen Angreifer: vier Karmanthi (WdZ 215), Hllenhunde aus dem Gefolge Nagrachs, und ein Yash'Natam (WdZ 224), ein Eingehrnter aus derselben Domne.

Vier Hllenhunde

Biss: INI 15+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+7 DK N

LeP 25 **RS** 3 **MR** 12 **GS** 12

Besondere Kampfmanver: 2 Angriffs- und eine Abwehraktion pro KR, Sprung/Niederwerfen, Gezielter Biss/Verbeien

Besondere Eigenschaften: Raserei, Regeneration I, Rudel, Schreckliches Geheul (wie Schreckgestalt I), Verwundbarkeit (Ifirn, Firun)

Yash'Natam

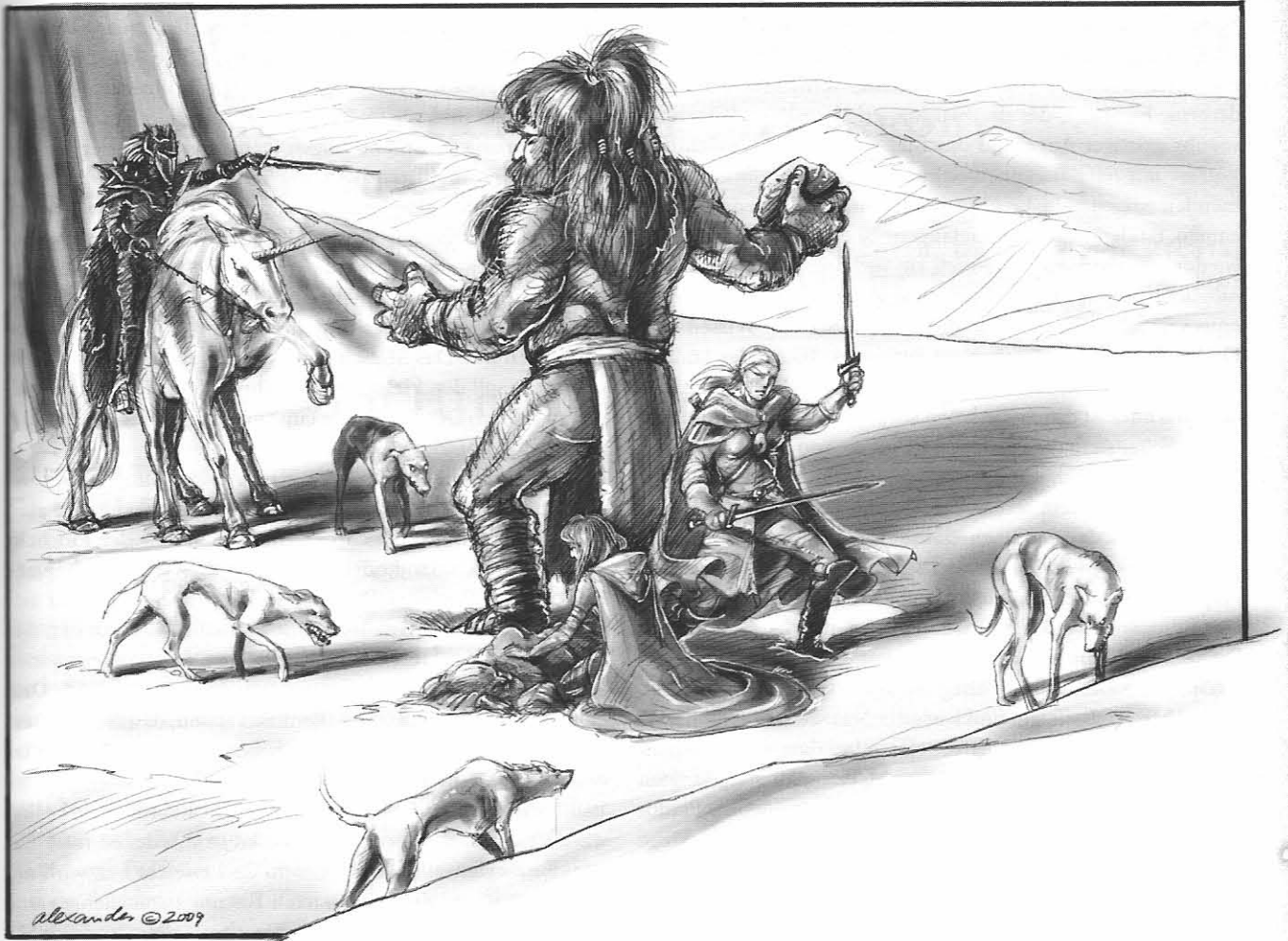
Hufschlag: INI 11+1W6 AT 14 PA 10 TP 2W6+2 DK NS

LeP 80 **RS** 5 **MR** 13 **GS** 16

Besondere Kampfmanver: berrennen (12, 3W6), Groer Gegner; kann statt Hufattacke Blitze aus den Augen (Reichweite 7 Schritt, 3W6 TP) oder Eisatem (Reichweite 3 Schritt, wie CORPOFRIGO mit 3W6 ZfP*) einsetzen

Besondere Eigenschaften: Prsenz I, Regeneration I

Das Dmonenpferd verteidigt vor allem seinen Reiter, an den es bei der Beschwrung gebunden wurde. Wird der Jagdmeister gettet, kehrt das Nagrach-Ross in die Niederhllen zurck.



Der Reiter des Yash'Natam ist einer der Shakagra, die Pardona mit in die Dämonenztadelle nahm. Leider musste sie feststellen, dass selbst die Nachtalben die unheilige Macht dieses Ortes nicht lange ertragen können: Einer nach dem anderen verfiel zwischen den lebenden Wänden der Zitadelle dem Wahnsinn. Die Chimärenmeisterin machte aus der Not eine Tugend und formte aus den Überresten der Körper ihrer Diener Kreaturen, die weiterhin ihrem Willen gehorchen: Dieser Unglückliche wurde mit einem Karmanath verschmolzen und dient seiner Herrin nunmehr als Anführer einer Hetzmeute. Der Daimonid kennt allein die Jagd, den Schmerz und den Tod, alles andere hat Pardonas Magie aus seinem Geist gebrannt.

Pardonas Jagdmeister

Dornenschwert: INI 11+1W6 AT 18 PA 14 TP 1W6+6 DK N
LeP 35 RS 7 AuP 35 WS 6 MR 10 GS 8

Waffen aus Eisen verursachen +1W6 TP gegen den Shakagra-Daimonid. Seine Magiebegabung wurde durch die Umwandlung zerstört. Nach seinem Tod kommt unter dem Vollvisierhelm eine grotesk verwachsene Fratze zum Vorschein, die entfernt an einen Hund erinnert. Der Körper des Jagdmeisters ist haarlos, seine weiße Haut mit Raureif überzogen. Seine Augen sind blutrot.

Die Helden müssen die Dämonen nicht allein bezwingen: Krallerwatsch und Rondriga beteiligen sich, soweit es ihnen in ihrem Zustand möglich ist, am Kampf. Rondriga konnte *Antwort* und *Vergelter*, die Endurium-Zwillingsschwerter ihres Vaters, aus der Dämonenztadelle retten. Falls Ihre Gruppe

Probleme hat, den Dämonen Schaden zuzufügen, wirft sie einem möglichst kampfkraftigen Helden eine der beiden Klingen zu (TP 1W6+6, WM +1/+1). Pyriander ist durch Misshandlungen während der Gefangenschaft und die Strapazen der Flucht in kritischem Zustand. Morena ist damit beschäftigt, ihn am Leben zu halten und greift daher nur im Notfall (etwa mit einem KRÄHENRUF) in den Kampf ein. Werte und Darstellungshinweise für die Schlüsselexpeditionsteilnehmer finden Sie im **Anhang** ab Seite 131.

HELDENBEGEGNUNG

Nach bestandenen Kampf danken die Flüchtlinge ihren Rettern und stellen sich vor. Die vier sind ausgezehrt und unterkühlt, vor allem Pyriander ist dem Tode nahe. Die Helden wissen (durch ihre eigene Bergerfahrung ebenso wie durch Fuldigors Einfluss), dass das Lager ihres Expeditionstrosses nicht allzu weit entfernt ist und erreichen innerhalb von zwei Stunden die Oase im ewigen Eis, in der sie ihre Führer und Tragtiere zurückließen. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass sie für ihre Reise länger gebraucht haben als die vereinbarten zwei Wochen, aber dennoch haben die anderen auf sie gewartet – ob aus Loyalität, durch Visionen oder weil ihnen der Ort ans Herz gewachsen ist, entscheiden Sie am besten anhand der Ereignisse im vorangegangenen Abenteuer.

In der Oase angelangt, können die Helden und ihre neuen Bekannten wieder zu Kräften kommen und das Erlebte verarbeiten. Die Mitglieder der Schlüsselexpedition berichten, wie sie vom Frostwurm Schirr'Zach im ewigen Eis des hohen Nordens besiegt und in Eisstatuen verwandelt wurden. Die Nennung dieses Namens bringt das **Verschüttete Wissen** (siehe

Seite 80) in den Helden zum Klingen: Sofort schieben sich die drachischen Umschreibungen "Leidloser Sucher, Schwarzglanzgier, Bake des Gefallenen Sterns, Vernichter der Spenderbrut, Firnvater, der die Flamme erkalten lässt, Eisgestalt" vor ihr geistiges Auge und das Bild eines uralten, mächtigen Wurms mit reifglänzenden Schuppen und unerbittlich glimmenden Augen. Als die Expeditionsmitglieder wieder zu sich kamen, fanden sie sich als Gefangene in der Dämonenzitadelle wieder, wo Pardona persönlich sie verhörte und folterte, um möglichst viel über ihre Erlebnisse zu erfahren. Darüber hinaus versuchte Pardona vor allem Pyriander sein Wissen über Drakonia und die Drachen zu entreißen. Folgendes können die Geretteten den Helden berichten:

Pyriander ist durch die lange körperliche, geistige und magische Folter stark geschwächt und kaum ansprechbar. Er kann den Helden jedoch ein paar wichtige Informationsfragmente mitteilen: Bei einem seiner Verhöre war ein Diener Pardonas anwesend, in dessen Beschreibung die Helden den *Dschinn der Nacht* erkennen, und der dem Gefangenen sehr detaillierte Fragen zum Wal-el-Khômchra und dem Tor der Welten stellte. Der Erzmagier weiß, dass Pardona zumindest in alter Zeit mit Pyrdacor in Verbindung stand und dass die Shakagra ihre Geschöpfe und Diener sind. "Begrift ihr ... sie hat sich ihr ureigenes Volk erschaffen ... und warum? Nur weil sie es konnte!" Ebenfalls beunruhigend ist die Tatsache, dass Pardona dem Dschinn am Ende des Verhörs befahl, er möge die erlangten Informationen an "alle Führer der Kulte" weitergeben. Pardona hat während der Verhöre Pyriander auf magischem Wege auch Informationen über "einen besonderen Ort in Drakonia" (die sogenannte Bundhalle) entlockt hat, was der geschwächte Magier jedoch nicht mitbekommen hat.

Morena fiel auf, dass Pardona alle dreizehn Tage irgendwo in der Zitadelle hochelfische Zaubersprüche sang, die der Hexe die Haare zu Berge stehen ließen und ihr den Magen umdrehen, da Sumus Adern unter den Worten bebten und ihren Fluss veränderten. Während der Namenlosen Tage war die Hochelfe fast ständig abwesend und am fünften der dunklen Tage hallte ihr grausam-schöner Gesang von allen Wänden der Dämonen-zitadelle wider, bis das Gefüge des Ehernen Schwerts erbebt und sich Sumus Macht aufbäumte. Die Hexe hat ausreichend lange Zeit mit Pyriander verbracht, um den Helden die Kraftlinienmanipulationen auch in etwas gildenmagischen Worten zu erklären, den Grund oder genauen Zweck der Rituale kennt sie allerdings nicht.

Rondrigas letztes Verhör durch Pardona fand auf einer Plattform der Zitadelle statt. Nach einiger Zeit wurde die Kriegerin halb bewusstlos in ihre Zelle zurückgeschleift, schnappte aber noch auf, dass die Hochelfe irgend jemandem (Pardonas Leibwächter, der unsichtbare Dämon Grakvaloth) Anweisungen in einer grausigen, kehligen Sprache gab. Dann verwandelte sich Pardona in einen silbrig funkelnden Gletscherdrachen und flog in südlicher Richtung davon – und ihre Abwesenheit war für die vier die lang erhoffte Gelegenheit zur Flucht. Rondriga versteht kein Zhayad, merkte sich aber zwei Wörter, die offenbar nicht der 'Dämonensprache' angehören: *Traschmalgor* und *Okdrägosch*.

Krallerwatsch kann mit diesen Begriffen etwas anfangen und erklärt, dass es sich jeweils um legendäre, vor allem aber verborgene, Stätten seines Volkes in den Trollzacken handelt. Umständlich und zögernd bietet er den Helden an, ihnen eine Abkürzung dorthin zu zeigen (gemeint sind die legendären *Trollpfade*, siehe Kasten auf Seite 97). Außerdem händigt er einem der Helden eine kreisrunde, mit allerlei kruden Zeichen versehene Scheibe aus weißem Kalkstein aus, die er *Matschatan* nennt (gemeint ist *Matscha'aris*, Seite 94). Er berichtet, dass in der Zitadelle auch ein Kurga (Trollzacker Barbar) gefangen gehalten wurde, der ihm vor seinem Tod dieses Kleinod übergeben hat. Das Matschatan, was Morena mit Mondwacht übersetzt, soll den Helden helfen, ihren Weg nach Traschmalgor zu finden. Der Kurga war ein Angehöriger des Trollzackerstammes der *Mach'nahtûl* (Seite 107).

Damit wissen die Helden nun, dass Pardona hinter den Drachenkultisten und dem Dschinn der Nacht steht und dass auch die Erschütterungen der Kraftlinien von der Hochelfe bewirkt wurden. Und offensichtlich ist die Gruppe schon seit längerem in Pardonas Pläne verstrickt – aber was plant sie? Krallerwatschs Angebot stellt eine einmalige Chance dar, dies herauszufinden. Durch Krallerwatsch und Pyriander können Sie den Helden einige Informationen über Pardona aus **Drachenschatten** (Seite 14ff.) zukommen lassen, damit sie wissen, mit wem sie es überhaupt zu tun haben und wie wichtig es ist, diese Verderberin der Welt aufzuhalten.

Wenn die Helden den Entschluss gefasst haben, mit Krallerwatsch zu reisen, trennen sich ihre Wege von denen ihrer Expeditionsbegleiter: Yppolita, die ihr Ziel erreicht hat, wird mit den Trägern und den Tieren nach Festum zurückkehren und auch Dracodan will nicht nach Traschmalgor ("In die Nähe einer Zwergenfestung? Ihr seid wirklich verrückt, wenn ihr auch nur einen eurer Lidschläge lang glaubt, dass ihr mich da hinbringt!") mitkommen. Er geleitet Yppolita nach Festum zurück und überbringt dann Apep die Antwort Fuldigors. Auch Brinleff ist mehr als glücklich, wieder aus den Bergen herauszukommen. Morena, Rondriga und Pyriander schließen sich ebenfalls dem Expeditionstross an, der Erzmagier läßt beim Abschied aber die Gruppe ein, ihn in Drakonia aufzusuchen, wo er ihnen all sein Wissen zur Verfügung stellen und (sofern die Helden danach fragen) ihnen auch Zugriff auf weitere Informationen über Drachendynastien ermöglichen wird.

Machen Sie die Spieler darauf aufmerksam, dass die Helden hier durchaus die Möglichkeit haben, über Dracodan, Yppolita oder Brinleff auch Autoritäten wie Kirchen, Magiergilden oder hochrangige Adlige des Bornlandes oder des Mittelreiches von Pardonas Handlungen in Kenntnis zu setzen. Das wird zu Beginn des dritten Bandes der Drachenchronik, **Drachenschwur**, wichtig, wenn die Helden die Möglichkeit haben, auf eben solche als Recherchehilfe zurückzugreifen.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden haben der berühmten Schlüsselexpedition geholfen und im Austausch mit ihren Mitglieder wichtige Erkenntnisse gewonnen. Dafür erhalten sie **75 Abenteurpunkte**.

VERMÄCHTNIS IM MONDSCHEIN

FÜNFTES ABENTEUER DER DRACHENCHRONIK

VON KATJA REINWALD

Mit Dank an Rossi sowie Nina für ihre Diskussionsfreude und Ideen, Daniel Simon Richter für seinen Rat und das Konzept zu Traschmalgor, David Lukaßen, Rafael Klor, Christian 'Metal' Meipers, Eric Schrempf und Stefan Unteregger für ihr konstruktives Feedback.

EINLEITUNG UND HINTERGRUND

Ein Blick in Fatas' Buch – Das Abenteuer

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Helden haben im vorangegangenen Zwischenspiel *Neue Freunde, alte Feinde* erfahren, dass Pardona sich für Traschmalgor interessiert, das laut Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch eine Trollburg ist, die in den Trollzacken liegt. Gemeinsam mit dem Schamanen wollen sie über Trollpfade dorthin reisen, in die Nähe des den Trollen heiligen Berges *Tantraschtasch*, um herauszufinden, welche Ziele Pardona verfolgt. Leider verlässt Krallerwatsch die Gruppe, bevor er bemerkt, dass die Trollpfade unter Pardonas Kraftlinienmanipulation gelitten haben und die Helden weit von Traschmalgor entfernt von ihrem Trollpfad treten.

Im **ersten Teil** des Abenteuers muss sich die Gruppe durch die unwirtlichen Trollzacken schlagen. Auf ihrem Weg retten sie *Burian Wallgrund*, einen Trollforscher, und erhalten von ihm (und von Einheimischen) Hinweise zur Lage Traschmalgors. Sie reisen durch die Karstgebiete der östlichen Trollzacken, wo sie auf eine Druidin der Trollzacker treffen, die es zu überwinden gilt, bevor die Helden – dem Anblick des Tantraschtaschs folgend – in den Gugelforst eindringen, in dem Traschmalgor liegt. Ehe sie die Burg erreichen, müssen sie gegen die Wachen der *Mach'nahtûl*, eines Stammes von Trollzacker Barbaren, der dem Schutz Traschmalgors verpflichtet ist, bestehen. Auch als sie die Burg erreichen, erwartet sie eine Prüfung. *Tromprancke*, ein angehendes Weises Trollweib (siehe Seite 108), stellt die Helden, deren Ankunft sie vorhergesehen hat, auf die Probe, ehe sie ihnen gestattet, Traschmalgor zu betreten. Die Trolle dort wissen nicht, was Pardona sucht, und es ist den Helden im **zweiten Teil** des Abenteuers vergönnt, die Burg auf der Suche nach Antworten zu erforschen, ehe Pardonas Schatten erneut auf sie fällt.

Im **dritten Teil** greifen von Pardona aufgewiegelte Trollzacker Barbaren die auf dem Tantraschtasch siedelnden Mach'nahtûl an, während die Hochelfe selbst die Höhle des längst vergangenen Trollschamanen *Strock Sohn des Kerbhold* aufsucht, dessen Geist sie auf der Suche nach den Namen von Pyrdacors Ousiaphôr befragen will. Im Klangtagebuch des Schamanen erfährt sie, dass der Geist in Traschmalgor zu finden ist. Zeitgleich gelingt es einem von Pardona auf dem Tantraschtasch befragten Zwerg, zu entkommen und zu den Helden nach Traschmalgor zu gelangen. Durch Trollzacker und Angroschim über Pardonas Eindringen unterrichtet, schicken die

Trolle die Helden über Trollpfade auf den Tantraschtasch, um dort nachzuforschen. Noch während sie das tun, wird Traschmalgor angegriffen.

Auch der *Nekromantenrat* hat Hinweise zur Lage der Burg erhalten, wo er die Präsenz starker Trollgeister vermutet. Eine große Gruppe Menschenjäger, von einer Nekromantin und Karakilim unterstützt, greift die Trollburg an. Die Helden helfen den Trolle im **vierten Teil** bei ihrem Abwehrkampf, doch noch ehe sie Sieg oder Niederlage verbuchen können, erscheint – unterstützt von verbündeten Kurga – Pardona als Eisdrache und dringt in den Teil der Festung ein, in dem die Ahnengeister der Trolle 'wohnen'. Während der Zugang zu diesem Bereich von ihrem Grakvaloth verteidigt wird, löst die Hochelfe einen Geistersturm aus, in dessen Verlauf sie Strocks Geist stellt und ihn zwingt, die Namen preiszugeben. Die Helden werden im **Finale** des Abenteuers Zeugen, wie Strocks Geist einige Ousiaphôr Pyrdacors benennt, ehe die Wucht des eben erlebten ihnen die Besinnung raubt.

Ein Blick hinter Ymras Schleier – Die Vorgeschichte

VERFÜHRT – Die Trollzeit (4. Zeitalter)

»Unter den Unsterblichen der Höheren Sphären war einer, der sich nicht in seiner Macht beschränken lassen wollte durch Pakte und Verträge. Darum stieg JENER hinab in die Dritte Sphäre und erbaute sich selbst einen Tempel.

Die Rieslinge hatten nach dem Fall ihres Schöpfers und Vaters Raschtul lange getrauert und einen gewaltigen Berg errichtet, über seinen Schlaf zu wachen. * Als das JENER sah, offenbarte er sich den Rieslingen und ließ sie im Goldenen Wald ein Heiligtum errichten, wo er sich leibhaftig verehren ließ.«

—aus: Ma'zakaro Schamaschtu – Das Daimonicon; sinngemäße Übertragung aus dem Zelemya-Echsischen

Trolle, als späte Nachfahren der Riesen, gehören zu den ältesten Rassen Aventuriens, in Gelehrtenkreisen gelten sie als eine der ersten kulturschaffenden Rasse überhaupt. Spekulative hesindianische Schriften, wie die ketzerischen *Chroniken von Ilaris*, ordnen den Trollen das Vierte Zeitalter zu. Trolle gelten somit als herrschende Rasse über das früheste Zeitalter,

*) Die Trollzacken liegen direkt nördlich des Kopfendes des Raschtulswalls.

das jemals einer – gemäß der hesindianischen Mythologie so definierten – menschenähnlichen Rasse zuerkannt wurde. Zugleich gilt das Vierte Zeitalter als das Äon, in dem der Aufstieg des *Namenlosen* seinen Anfang nahm. Er gewann an Macht und in seinem Streben, über den gesamten Kosmos zu herrschen, verführte er die Sterblichen. Die zu dieser Zeit vorherrschenden Trolle waren das erste Volk, das der Verführung des *Namenlosen* erlag.

GEFALLEN – DIE RÜCKKEHR DES NAMENLOSEN (5. ZEITALTER)

»Einst wurden die Menschen hochmütig und beteten, von dem Hohepriester Kerbhold angestiftet, zu dem falschen Gott. Immer größer wurde ihre Verblendung, und schließlich forderten sie die Unsterblichkeit für sich. Da hielten die Zwölfgötter Gericht über die Frevler, und der Götterkönig sprach sein Urteil. PRAios ließ Kerbhold und sein Gefolge durch seine himmlischen Greifen gefangen setzen und verurteilte ihn dazu, unsterblich, aber in seiner Tempelstadt gefangen, im zeitlosen Meer des Limbus verloren dahin zu treiben.

Nach Tausenden von Jahren flehte Kerbhold, seines ewigen Lebens müde, um Gnade. Doch PRAios erleichterte die Strafe nur geringfügig: Nun taucht die Stadt der Frevler alle dreizehn mal dreizehn Jahre irgendwo in der Dritten Sphäre auf. Und wem es gelingt, einzudringen und die Gefahren seines Palastes zu überleben, der soll Kerbhold töten und erlösen und mag dafür seine Schätze nehmen.«

—'Kerbhold der Ketzler'; aus den Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten; Kaiser-Reto-Ausgabe, Gareth, 981 BF

Das Vierte Zeitalter fand sein Ende im Krieg der Götter gegen den *Namenlosen*. Es gipfelte im Sieg der Zwölfgötter über ihren Konkurrenten und dessen Sturz. Doch der *Namenlose* sollte nicht nur in seine Schranken gewiesen werden, ihm sollte zudem die Möglichkeit genommen werden, je wieder Kraft aus der Verehrung Sterblicher zu ziehen. Dieses Ziel zog unausweichlich die Vernichtung der Schöpfung, die ihm bereits einmal verfallen war, nach sich. Allein die Liebe Hesindes und Phexens zu den vergänglichen Kreaturen sicherte den Fortbestand einiger weniger, die schlau und listig genug waren, den Weg zum Berg *Thalami Sora* zu finden. Mit dem Ende des Krieges der Götter verließen die Erretteten den Hort *Thalami Sora* und begründeten die neuen Geschlechter der sterblichen Rassen.

Auch die Trolle konnten ihren Fortbestand sichern und einige Spekulationen, basierend auf mythologischen Apokryphen, ergeben sich in der Annahme, die Entstehung der berühmten und bis dato nicht entschlüsselten trollischen Raumschrift wäre zurückzuführen auf jene diamantene Stele inmitten der Stadt des *Namenlosen*, mit der Hesinde und Phex den im Herzen zwölfgöttertreuen Sterblichen einen Weg zur Flucht gewiesen hatten.

GELÄUTERT? – DIE ALTEN VÖLKER (II. ZEITALTER UND DAS DES PYRDACOR)

»... Berücksichtigt man nun noch das ungeheuerliche Alter, das bereits ein einzelner Troll erreichen kann, und bedenkt man gewisse mysteriöse Funde, die als steinerne Relikte dieser Rasse bis heute überall im Reichsgebiet die Jahrhunderte und Jahrtausende überdauert haben, dann erscheint es unbegreiflich, dass die Trolle und ihr uraltes arkanes Erbe nicht schon lange im Zentrum des

*) Kerbhold ist ein typisch trollischer Name.

GLOSSAR

Im Abenteuer werden Begriffe aus verschiedenen Kulturkreisen der Region verwendet. Diese Liste soll dazu beitragen Ihnen den Überblick zu erleichtern.

Verwendete Kürzel:

zulch. = Zulchammaqra, die Sprache der Trollzacker

troll. = Trollisch

aurel. = Aureliani

bosp. = Bosparano

Charis,

pl.: Charischim

Gartschgraurtonk

Graulgatschthor

Kurga

Mach'nahtül

Malmahorkatsch

Malmartatsch

Matscha

Matschagart

Matscha'aris

Matschmahor

Ousiaphôr

Rochshazi

Rotschoropmf

Shochzula

Somo

Somomatschatonk

Tamperampf

Tantraschtasch

Thorktrampf

Tragatsch

Trasch

Traschmalgor

Waeggagatsch

Waegga

zulch.: Wächter

troll.: die Weberinnen, die das Vermächtnis siegeln, regionaler Zirkel von Trollweibern

eine Trollburg

zulch.: Trollzacker Barbaren

zulch.: ein Kurga Stamm

troll.: Wächterin der Mondmilch

troll.: Wuttänzer, die den Felsen spalten, ein Trollstamm

troll.: Mada

troll.-bosp.: Madas Wacht

zulch.: Mondwache, ein Talisman

troll.: Mondmilch

aurel.: Essensträger

zulch.: Trolling

troll.: See, der im Nebel liegt

zulch.: Priester der Kurga, Schamanen

troll.: Sumu

troll.: die Muttertreuen, die Matschas Zorn teilen, Schwesternschaft der Trollweiber

troll.: Die Tränensammler, die die Sterne hören, ein Trollstamm

troll.: Berg/Fels, der über das Vermächtnis im Mondschein wacht, ein Heiliger Berg der Trolle

troll.: die Ahnen rufen und das Wissen sammeln, Bezeichnung für eine Meditation

troll.: die Blindgeborenen, die das Dunkel sehen, ein Trollstamm

troll.: fahler Silber- oder Mondschein

troll.: Vermächtnis im Mondschein, eine Trollburg

troll.: Weise Weiber, Bezeichnung für magiebegabte Trollweiber

troll.-bosp.: Weise (menschliche) Frau (Hebamme, Hexe, Heilerin)

Gelehrteninteresses stehen. Ist doch zu erwarten, dass dieses Erbe möglicherweise aus einer Zeit stammt, als nicht nur die Welt, sondern auch der Frevler, den die Hesindetochter Mada an der Schöpfung beging, noch jung waren«

—aus einer Rede des Kara ben Yngerymm, Kaiserlich Derographische Gesellschaft, 1006 BF



Ob nun aus Gründen der Läuterung oder als Reaktion auf die 'neuen Rassen', die Aventurien nach und nach bevölkerten: Die Trolle verloren mit dem Übergang ins Fünfte Zeitalter nicht nur ihre Vorherrschaft, sie zogen sich darüber hinaus auch zunehmend zurück. Als der Gottdrache Pyrdacor im Elften Zeitalter begann, die Weltherrschaft an sich zu reißen, widersetzten sich Vertreter der trollischen Rasse und verteidigten ihre Heimstatt – die Trollzacken – gegen die Heimsuchung von Drachen aus seinem Gefolge.

Doch nicht alle Steinschräte waren gegen Verführung geübt. Obwohl sie eine langlebige Rasse sind, die den Weg der Geistübertragung (**WdZ 351**) wählt, um ihr (Ahnen-)Wissen weiterzugeben, wiederholten einige den Fehler aus dem Vierten Zeitalter (**Angrosch 17**) und unterwarfen sich Pyrdacors Macht. Sie schlossen sich den Heerscharen des Namenlosen an und leisteten ihren Beitrag bei der Zerstörung der Hochelfenstadt *Tie'Shianna*. Andere behaupteten sich jedoch gegen den Gottdrachen und boten auch dem Namenlosen, der sich gegen Ende des 2. Drachenkrieges in den Konflikt einbrachte, die Stirn. In der Folge setzten ihnen Pyrdacors Heerscharen gehörig zu und zerstörten einige ihrer Burgen. Trolle beider Seiten – Gegner wie Untergebene Pyrdacors – wurden dabei seiner *Ousiaphôr* ansichtig.

PARDONAS PLAN

Pardonas Bemühungen, mehr über Pyrdacors Gefolgschaft, insbesondere seine *Ousiaphôr* herauszufinden, waren in den letzten Jahren kaum von Erfolg gekrönt. Aus diesem Grund

STROCK SOHN DES KERBHOLD

Mit der Verurteilung Kerbhold des Ketzers durch die Zwölfgötter fand die mächtige Schamanenlinie, aus der Kerbhold hervorgegangen war, ihr Ende. Sein Ziehsohn Strock konnte entkommen und begründete eine neue Reihe von Trollschamanen. Obwohl sein Lehrmeister mit seinen Plänen gescheitert war und darum keine Geistübertragung (s.u.) stattgefunden hatte, nannte Strock den Schüler, den er später annahm, Kerbhold. Er ermunterte die Trolle, sich von der Welt zurückzuziehen und wählte selbst den Berg Tantraschtasch zu seinem Refugium. Dessen Lage sah er als Sinnbild für seine Rolle in der Trollheit: Nahe bei seinem Volk, aber nicht unter ihnen. Er wollte sich den Blick von außen bewahren und zugleich sein Inneres – in dem die Lehren seines Vaters auch ohne Geistverschmelzung schlummerten – nicht aus den Augen verlieren.

Der neuen Schamanenlinie, die im Übergang zum fünften Zeitalter begründet wurde, begegneten die Trolle mehrheitlich mit Vorbehalten. Stocks selbst gewählte Isolation war somit der Ausdruck großer Weisheit, eine Tugend, für die Schamanen dieser Linie bis auf den heutigen Tag gerühmt werden. Und obgleich Strock und seine Söhne in den kommenden Zeiten überwiegend Schamanen waren, deren Ratschläge und Taten dem Wohl der Trolle dienten, hielt sich unter diesen stets ein Rest Zweifel, ob die Saat Kerbholds nicht doch eines Tages Früchte tragen würde. Erst als der letzte Vertreter dieser Linie – wiederum ein Strock – von Raschtul auserwählt wurde, Hüter der Herzsplitter (die Essenz Graufangs, siehe hierzu **Mächte des Schicksals 193 ff.**) zu sein, setzte ein Umdenken ein.

Dieser Wandel vollzog sich zu Zeiten des zweiten Drachenkriegs, und Strock Sohn des Kerbhold war dem Angroscho Crammay Sohn des Carmaron in tiefer Freundschaft zugetan. Nicht zuletzt durch die Wahl Raschtuls galt er als Weisester der Trolle seiner Zeit (**Angrosch 17**). Das Ende des Krieges bedeutete jedoch auch das unwiderrufliche Ende Stocks und damit der Linie aus Strock und Kerbhold. Pyrdacors Ousiaphôr griffen Traschmalgor an, töteten einen Großteil der dort lebenden Trolle und mit ihnen Strock und seinen Ziehsohn Kerbhold, die vom Tantraschtasch herabgestiegen waren, um ihren Beitrag bei der Verteidigung der Wachburg zu leisten. Im Tode anerkannten die Trolle schließlich Stocks einzigartige Würde: Gemeinsam mit den anderen ruhelosen Geistern, der von den Drachen getöteten Schamanen, fanden Strock und Kerbhold ein Heim im eigens errichteten Ahnenhaus inmitten Traschmalgors (**Seite 105**).

wählte sie eine andere Vorgehensweise und beschloss, sich an Augenzeugen zu wenden. Bei der Suche nach brauchbaren Informanten führte kein Weg an den Trollen vorbei, deren Zeitalter zugleich das des Gottes gewesen war, dessen Legatin Pardonas ist. Es gibt im Nachlass des Guldernen Zeugnisse vom verlustreichen Kampf um Traschmalgor sowie über die Rolle, die Trollschamanen – unter ihnen Strock Sohn des Kerbhold – dabei gespielt haben. Da Pardonas um die Langlebigkeit der Saat des Namenlosen weiß, ist jener Strock ein idealer An-

sprechpartner für sie, denn eine Verführung, die einmal erfolgreich war, ist vermutlich wiederholbar. Die Existenz von Strocks Geist ist ihr nicht zuletzt durch sein Auftreten 1021 BF (**Mächte des Schicksals** 193 ff.) bekannt.

Pardona begibt sich in Begleitung des Grakvaloth und in der von ihr so geschätzten Gestalt des Gletscherwurms auf eine Reise in den Süden. Allerdings kennt sie die Lage Traschmalgors ebenso wenig, wie sie weiß, wo sie konkret nach Strocks Geist suchen soll. Bis sie diese Informationen beschafft und einheimische Unterstützung erworben hat, ist den Helden eine Galgenfrist vergönnt.

VERMÄCHTNIS IM MONDSCHIEIN ALS EINZELABENTEUER

Durch den jähen Einstieg in das Abenteuer, die Entdecker-Elemente und den Zeitdruck, der in Teilen des Abenteuers dominiert, sowie die in sich abgeschlossene Handlung lässt sich **Vermächtnis im Mondschein** gut unabhängig von der **Drachenchronik** spielen. Motivationen und Handlungen der hier beschriebenen Personen bleiben weitgehend erhalten. Einzig das Auftauchen Pardonas am Ende des Abenteuers muss entweder durch eine andere Motivation der Legatin des

Namenlosen oder einen anderen Antagonisten ersetzt werden. Mögliche Einstiegsalternativen sind:

☞ Der Einstieg ins Abenteuer kann fast zufällig erfolgen, indem die Helden unversehens über einen aktiven Trollpfad stolpern. Vielleicht lockt sie auch ein Gegner aus früheren Tagen dorthin, um sie im vermeintlichen Nirgendwo verschwinden zu lassen.

☞ Die Helden werden vom Historiker und Trollforscher *Burian Wallgrund* angeworben (den sie aus dem Abenteuer **Spiegelseelen** in der Anthologie **Pilgerpfade** kennen können), ihm bei der Suche nach der Trollfestung Traschmalgor zu helfen. Hierbei entfällt die Einleitung über den Trollpfad. Stattdessen können Sie die mühsame Reise der Forschergruppe in die Trollzacken mitsamt der Bedrohung der nahen Schwarzen Lande ausspielen, ehe das Ziel erreicht ist. Ein Konkurrent Burians könnte hinter dem Angriff auf Traschmalgor stecken. Mit Hilfe der gedungenen Nekromantin hofft er Erkenntnisse zu gewinnen, die ihm einen erheblichen Wissensvorsprung und Ruhm als Wissenschaftler verheißen.

☞ Auch ohne den Kontext der **Drachenchronik** ist Pardona als Antagonistin denkbar. Aus welchem Grund sie den Trollgeist befragt und was sie dabei erfährt, kann beliebig an eigene Pläne angepasst werden.

MEIN GEIST ZU DEINEM GEIST – GEISTVEREINIGUNG BEI TROLLSCHAMANEN

Die Existenz der Trolle umfasst einen Zeitraum, der größer ist als der jeder anderen noch existierenden humanoiden Rasse Aventuriens. Wenn sie es wollten, könnten Trollschamanen Augenzeugenberichte vom 'Frevel Matschas (Madas)' liefern, oder von den Heerscharen Pyrdacors, die ein ganzes Zeitalter dominierten, oder von der Zeit, da die Menschen ihre ersten zaghaften Schritte auf aventurischem Boden wagten. Und doch sind Trolle sterblich, selten lebt einer von ihnen länger als 400 Jahre. Die Erinnerung an die Geschichte der Welt ist nur wenigen Trollen vorbehalten – ausnahmslos Schamanen. Nur sie geben das in ihrem Geist verankerte Wissen am Ende ihres Lebens weiter, auf dass die Beständigkeit gewahrt, das Wissen geschützt und die Zukunft erhalten bleibt.

Erwählt ein Trollschamane einen Schüler, wird dieser rituell adoptiert und nimmt den Namen des Lehrers seines Lehrers an. Die Verbindung, die durch diesen Ritus entsteht, ist für beide Seiten mit großer Verantwortung verbunden, denn in Adoption und Benennung sehen Trolle die Versinnbildlichung unsterblichen Wissens und der darin verankerten Verpflichtung zur Bewahrung trollischer Tradition und Kultur. Doch auch wenn der Schüler noch zu Lebzeiten seines Lehrers einen erheblichen Grad an Weisheit und Wissen erlangt, so wird er dennoch erst dann zu einem vollwertigen Schamanen, wenn sein Lehrer stirbt, dessen Geist die derische Hülle verlässt und sich mit dem des Schülers vereint (siehe auch **Die Trolle** in **Schild** 87ff.).

Die Verschmelzung der Geister ist ein feierlicher Akt. Jeder Stamm kennt eigene Rituale und Festlichkeiten, die Tod und Wiedererstehen begleiten, und nur selten vollzieht sich der eigentliche Übergang in Abgeschiedenheit. Genauso wenig entlässt man den toten Schamanen aus der Gemeinschaft: Inmitten der Trollburgen, zumindest aber nahebei, erheben

sich die Grabhügel und letzten Ruhestätten der Weisesten unter den Trollen, und ein Schüler wird diese Stätte immer wieder aufsuchen, um dort Zwiesprache mit den Geistern in seinem Innern zu halten.

Jeder neue Geist ergänzt das Gefüge der Geister vorheriger Generationen um eine eigene Persönlichkeit. Die Geistverschmelzung ist eine stete Bereicherung, sie nimmt dem Schüler jedoch nicht seine Willensfreiheit oder seinen Charakter. Trotzdem kommt es nur selten vor, dass von einer Generation auf die nächste erhebliche Veränderungen des Charakters oder Verhaltens zu bemerken wären. Die Ausbildung eines Trollschamanen kann leicht einhundert oder mehr Jahre in Anspruch nehmen, genug Zeit für den Lehrer, seinen Schüler in seinem Sinn zu prägen.

Die verschmolzenen Geister sind ein Rückhalt für den Schamanen. Sie bilden das Fundament seines Wissens und die Verheißung auf Erkenntnisse, von denen andere magische Traditionen nicht einmal zu träumen wagen. Doch dieses Potential steht dem Trollschamanen nicht jederzeit und im vollen Umfang zur Verfügung. Bildlich gesprochen stellt sich das Konglomerat der Seelen ähnlich einer Zwiebel dar: Im Zentrum befindet sich die erste und älteste Seele, schichtenweise umhüllt von den nachfolgenden Geistern. Ein Trollschamane benötigt also Zeit und einen angemessenen Rahmen, um Einlass in die Erinnerungen seiner Vorväter zu erbitten. Es sind wiederum Zeit und erhebliche Anstrengungen erforderlich, um die Erinnerungen zu verstehen und daraus Erkenntnisse gewinnen zu können. Viele Tage – nicht selten auch Wochen oder Monde und in einigen Fällen sogar Jahre – gehen ins Land, bis ein Schamane die Antwort auf die Frage erhält, die ihn zu seiner Meditation (troll. *Thorkt-rarampf* – die Ahnen rufen und das Wissen sammeln) geführt hat.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

EINE UNMERKLICHE UMLEITUNG

Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch übernimmt es, die Helden vom Ehernen Schwert in die Trollzacken zu bringen. Er erweist sich als den Menschen zugetan und öffnet den Aben-

teuern sogar die Trollpfade. In wenigen Tagen überwindet die Gruppe so Strecken, für die sie auf herkömmlichen Wegen Wochen benötigt hätte.

TROLLPFADE UND VERHEHLUNGEN

»Gewest Trollpfad. Weltenwandler, du Ort nich einmal find wenn mach Zeichen. Du besser hör in Berg.«

—der Trollschamane Krallulatsch Sohn des Krallerwatsch zur Adepta Mayla, in den Blutzinnen, 1023 BF

Zwei eifersüchtig von den Trollen gehütete Geheimnisse sind zum einen die sogenannten Trollpfade, auf denen sie in kürzester Zeit riesige Entfernungen zurücklegen können, und zum anderen jene Zauberei, mit der es den Bergschratn gelingt, ihre riesigen Trollburgen vor ungebetenen Blicken zu schützen, die sogenannte Verhehlung.

Trollpfade sind durch eine urwüchsig-elementare Trollmagie geprägt, die schon seit Äonen Bestand hat. Die Wirkung eines Trollpfades liegt darin, dass sie auf ganz bestimmten und festgelegten Routen die Annäherung an ein Ziel erheblich beschleunigen. Die wenigen Nicht-Trolle, die diese magischen Pfade benutzt haben, berichten später, dass das Ziel ihrer Reise auf geheimnisvolle Weise um Dutzende Meilen näher gerückt sei, obwohl sie das Gefühl hatten, sich überhaupt nicht fortbewegt zu haben.

Am Beginn eines solchen Pfades befindet sich immer eine Art Pforte, ein eher unauffälliger Ankerpunkt, der oftmals durch große, alleinstehende Felsen, Geröllhalden oder Steinhäufen, auffällige Klippen oder Grate gebildet wird. An diesem Punkt muss ein Ritual durchgeführt werden, um den Pfad zu aktivieren. Diese Ritualhandlung hat immer mit der Bewegung von oder um Steine zu tun, es gibt keine Ausnahme dieser Regel. Beispiele für solche Handlungen sind: In konzentrischen Kreisen um einen stehenden Stein wandern, rückwärts zwischen zwei Felsen hindurchgehen, mal einfache, mal komplexe Schichtungen von Steinen vornehmen, den schwarzen Stein vom braunen Stein nehmen und umgedreht auf den grauen Fels legen und dergleichen mehr.

Vermutlich gibt es an vielen Orten Aventuriens (und auch darüber hinaus) Pforten zu Trollpfaden, aber ohne die genaue Kenntnis des richtigen Weges und der entsprechend dem Portal zugeordneten Ritualhandlung bleiben sie den Uneingeweihten auf immer verschlossen. Darüber hinaus gibt es Trollpfade, die nicht einmal die mächtigsten der Bergschrat-Schamanen beschreiten würden, weil ihre Geschichte zu düster ist und niemand weiß, was am Ende des Pfades lauert – Wahn und Raserei oder zornige Gegner und todbringende Umgebung.

Erste magische Analysen, die nach den Berichten der Sieben Gezeichneten angefertigt wurden, legen nahe, dass die Trollpfade (und damit auch die Bewegung der auf ihnen Wandelnden) dem Verlauf von Kraftlinien folgen. Erstaunlicherweise war bisher bei keinem Trollpfad das Merkmal

Limbus zu erkennen, von dem die Gildenmagier immer angenommen hatten, dass es ein integraler Bestandteil jeder derartigen Transportweise wäre. Exzellent gelungene Analysezauber (und eine profunde Kenntnis der trollischen Art zu zaubern) weisen dagegen auf mehrere Komponenten hin, die den Merkmalen *Elementar (Erz)*, *Temporal* und *Geister* zuzuordnen sind. Trotzdem vermutet das Gros der Gildenmagier immer noch eine Verbindung der Trollpfade mit den Dunklen Pforten und sieht eben solche im Zusammenhang mit uralter Limbusmagie.

Die Ein- und Ausgänge zu den diversen Trollpfaden und die dazugehörigen Ritualhandlungen sind fast ausschließlich Trollschamanen bekannt, wenngleich auch sie heutzutage keine Kenntnis mehr darüber haben, wie diese Pfade erschaffen werden können. *Ghonech*, ein mächtiger Schochzul und Druide der Kurga ist wohl der einzige lebende Mensch, der ahnt, dass zur Anlage der Pfade eine große, heute vielleicht nicht mehr existierende Menge an Trollweibern ihre Macht in einem mehrere Dekaden währenden Ritual vereinen müsste, um neue Trollpfade zu erschaffen, und der (heutzutage geistig völlig verwirrte) Hesinde-Geweihte und Trollxperte *Eboreus Belgor* vertraute seinem Freund *Olorand von Gareth-Rothenfels* an, dass zur Anlage eines solchen Pfades "nur zwölf mal zwölf Trollweiber und eine ebenso lange Zeit in unseren Jahren vonnöten seien."

Reisen über Trollpfade, werden ausführlicher im Abenteuer **Rausch der Ewigkeit** im Kampagnenband **Mächte des Schicksals** und im Roman **Das Greifenopfer** beschrieben. Weitere Quellen zu den Trollpfaden finden sich in **Erste Sonne 14**, **Schild 87f.** sowie **WdZ 352** und **367**.

Verhehlungen sind ein ebenso mächtiger wie beeindruckender Schutz der Trolle vor ungebetenen Eindringlingen. Von den Sieben Gezeichneten wurden sie als "ein unheimliches Blendwerk, das, über Jahre und Jahrhunderte gewoben, ganze Täler, Burgen und Berge dem Blick eines Fremden entrücken kann" beschrieben. Auch bei den Verhehlungen gibt es Hinweise darauf, dass allein die Trollweiber in der Lage sind, in ihrer Gemeinschaft die speziellen Zauber zu wirken, die eine Verhehlung letztlich ausmachen. So berichten die Gezeichneten, dass sie auf Graulgatschthor ein gutes Dutzend Trollweiber beobachteten, die auf einer Terrasse sitzend in Handreichungen vertieft waren, die an das Knüpfen eines unsichtbaren Fischernetzes erinnerten.

Auch hier zeigten neueste Analysen, dass es sich bei den Verhehlungszaubern mitnichten um Magie des Merkmals *Illusion* handelt. Erstaunlicherweise weisen die vielfach ineinander verwobenen Geflechte der wirkenden Sprüche ebenfalls die Merkmale *Elementar (Erz)* und *Temporal* auf.

Die Helden dürfte die Frage umtreiben, was Pardona plant und welche Rolle das unbekannte Traschmalgor, das es erst einmal zu finden gilt, dabei spielt. Vielleicht erscheint den Helden zunächst sogar Okdrâgosch als lohnendes Ziel. Auch Krallerwatsch ist beunruhigt, ein Gefühl, das sich vertieft, als er die Trollpfade betritt. Er bemerkt Veränderungen innerhalb der Pfade und führt diese auf den Einfluss der Dämonenzitadelle zurück. Da er weiß, dass Pardona dort Rituale vollführt, wäre es nur logisch, wenn sie die treibende Kraft dahinter ist. Krallerwatsch spürt die Einflussnahme deutlicher, je näher er Traschmalgor kommt, und geht deshalb davon aus, dass Pardonas Ziel die alte Trollburg und nicht Okdrâgosch ist. So trifft er die Entscheidung für die Gruppe und wählt einen Pfad, der die Helden direkt dorthin führen soll. Er verlässt die Gruppe vor der letzten Etappe, die die Helden in Sichtweite Traschmalgors führen soll, das gemäß Krallerwatsch im Schatten des *Tantraschtasch* (troll.: *Berg/Fels, der über das Vermächtnis im Mondschein wacht*) liegt. Er öffnet den Helden zwar den Zugang zu dieser letzten Etappe, begibt sich selbst aber direkt nach Graulgatschthor (*Mächte des Schicksals* 182 ff.), ohne sich mit weiteren Erklärungen aufzuhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Krallerwatsch blickt euch ernst an. "Wimmelkrieger müsst auch Tantraschtasch. Hoch Berg is, von Trollzack aber nicht in Trollzack! Is vor Gebirg un Gipfel immer weiß, wenn Matscha schein. Heilig Berg für Steinvolk, schützt Traschmalgor." Zum sicherlich dritten Mal wiederholt er diese Beschreibung, dann wendet er sich um. Einmal mehr bewegt er sich in nur für ihn ersichtlichen Mustern durch das winzige Tal, in das er euch geführt hat. Konzentriert dreht er eine schlanke, doch gut drei Schritt hohe Felsnadel um ein kaum merkliches Maß nach rechts. Steine krollen zu Boden, Fels knarzt. Während er den steilen Abhang, der hinter dem Menhir aus dem Tal führt, genauer in Augenschein nimmt, brummt Krallerwatsch zufrieden. "Trollpfad nicht für Wimmelkrieger selbs mach!", stellt er entschieden fest. "Drum Krallerwatsch aufmach hat, ihr geh Trollpfad für Traschmalgor, Krallerwatsch geh ander Weg. Such Burg die liegt in Schatten Tantraschtasch. Pardona nix mach als Groll! Krallerwatsch gut nachdenk, was mach und rede mit andere Trolls in Graulgatschthor!" Ohne euch Gelegenheit für Fragen zu geben nickt euch der Steinschrat zu und verlässt das Tal auf demselben Weg, auf dem ihr gekommen seid. Wieder knirscht Fels, kleine Steine kullern zu Boden und allein die Böschung vor euch führt noch aus dem Tal hinaus.

Verlassen die Helden den Trollpfad, erkennen sie schnell, dass die Annahme des Schamanen, die Veränderungen der Trollpfade würden mit der Kraftlinienmanipulationen Pardonas einher gehen, zutrifft. Krallerwatsch hatte jedoch nicht vorhergesehen, wie stark die Beeinträchtigung bereits ist. Da sich die Trollpfade auch an den Kraftlinien orientieren und teilweise von ihnen abhängen, hat sich der Verlauf des letzten Pfades, der nahe einer der beiden *Satinausketten* verläuft, verändert. Dies hat zur Folge, dass die Helden an einem weit von Traschmalgor entfernten Ort wieder in die Welt treten. Beschreiben Sie den Spielern, dass weit und breit keine Anzeichen gigantischer, von Trollhand gefertigter Bauwerke zu sehen sind. Auch der markante Berg, den Krallerwatsch den Helden immer wieder beschrieben hat, ist nicht zu sehen.

EREIGNISSE IN DER ZWISCHENZEIT, TEIL I

Zwischenzeitlich ereignen sich einige Dinge, die für den Fortgang des Abenteuers von Bedeutung sind und die hier näher ausgeführt werden sollen.

AUF CHAYKAS BEFEHL

Vor einigen Tagen schickte *Chayka Gramzahn*, die sich die Herrschaft über Siriom Grimms Haufen vom Menschenjägern in der Warunkei nach dessen Ableben (siehe das Abenteuer **Donner und Sturm**) blutig erkämpfte, eine große Truppe in die Trollzacken. Das Vorgebirge bot Flüchtlingen seit jeher zahlreiche Versteckmöglichkeiten, und schon früher haben die Menschenjäger dort reiche Beute gemacht. So auch dieses Mal: Sie stießen auf eine Gruppe, die der Trollkundige *Burian Wallgrund* (Seite 129) um sich geschart hatte, um sich auf die Suche nach der legendären Trollfestung *Traschmalgor* zu begeben.

Die Späher der Menschenjäger entdeckten die Expedition vom Rücken ihrer Karakilim aus und setzten ihre Kumpane auf deren Spur. Die Trollforscher hatten den Menschenjägern nichts entgegenzusetzen. Zwar konnten einige der Angreifer überwältigt werden, doch schlussendlich musste sich die Forschergruppe ergeben. Einzig Burian gelang es aufgrund der Verkettung einiger glücklicher Zufälle, den Häschern zu entkommen. Seitdem streift er ziellos und verstört durch das Vorgebirge, außerstande, sich zu orientieren oder mit der rauen Natur zu arrangieren.

Die Helden sind seine Rettung, er wiederum eine unverhoffte Quelle an Informationen. Die Funktion Burians ist es, den Helden nach meisterlicher Maßgabe Hilfestellung bei der Suche nach Traschmalgor sowie Informationen zur trollischen Kultur zu liefern. Darüber hinaus lenkt er das Interesse der Menschenjäger auf die Helden, was dem Abenteuer gegen Ende eine gewisse Dramatik verleiht.

EIN VERIRRTER ZWERG

Ein weiterer Zwischenfall, der für das Abenteuer von Bedeutung ist, ereignete sich ebenfalls einige Tage vor Eintreffen der Helden. Bereits seit Monaten warben die beiden Angroschim *Bolrox Sohn des Borrox* und *Dworkin Rumpelschlag* (Seite 130) in Okdrâgosch um die Gunst der Angroschna *Tarloscha Tochter der Tulanga*. Bolrox ist ein Erzzwerg, wie er im Buche steht, gereicht seiner Sippe als kundiger Schmied zur Ehre und ist den Traditionen seines Volkes tief verhaftet. Dworkin hingegen ist ein hügelzwerger Bastler, der – zu Bolrox Ärger – recht beliebt ist. Nachdem auch Tarloscha Anzeichen dafür zeigte, dem Charme des Tüftlers zu erliegen, wurde Bolrox von wildem Zorn übermannt. Gemeinsam mit ein paar Freunden beschloss er, sein Schicksal selbst in die Hände zu nehmen und das Blatt zu seinen Gunsten zu wenden. Nach einer feuchtföhlichen Nacht, bei der Dworkin von den Erzzwergen unter den Tisch getrunken worden war, setzten sie den bewusstlosen Hügelzweig in einiger Entfernung von Okdrâgosch aus.

Binnen eines Tages hatte Dworkin sich heillos verirrt und sich immer weiter von Okdrâgosch entfernt. So gelangte er in das Gebiet, das Pardonas erstes Anlaufziel in den Trollzacken war: Der Wasserfall, an dem Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch 1021 BF bereits den Geist des Trollschamanen Strock angerufen hatte (*Mächte des Schicksals* 196). Pardona ließ Dworkin von verbündeten Trollzackern gefangen nehmen, um ihn zu foltern und über die ehemaligen Trollfestung Okdrâgosch befragen, in der sie einen möglichen Aufenthaltsort von Strocks Geist vermutet.

DIE TROLLZACKEN

MUSIK

Als Hintergrund eignet sich atmosphärische Musik, die die Stimmung einer skurrilen und zum Teil atemberaubenden Gebirgswelt untermalt, wie zum Beispiel die Soundtracks *Der mit dem Wolf tanzt*, *Gladiator* oder *Dancing at Lughnasa* und *Long Walk Home* von Peter Gabriel.

Wie ein Wall aus Stein erhebt sich das mächtige Kalksteingebirge zwischen dem ehemaligen Fürstentum Darpatien im Westen und der Warunkei im Osten. Es erstreckt sich von der Trollpforte im Norden und der Altzoller Tiefebene im Nordosten bis hinab zum Golf von Perricum. Wenige Pfade führen ins Innere des Massivs, das sich bislang beharrlich einer Inbesitznahme durch die menschliche Zivilisation widersetzt hat. Wo die natürlichen Gegebenheiten es nicht getan haben, verteilten Trolle und Trollzacker Barbaren die Bestrebungen der Menschen bereits im Ansatz. Nur in den Randbereichen und Vorgebirgen ist es den Menschen gelungen, ein Auskommen mit dem Land zu finden.

Die Gipfel im Zentralmassiv erheben sich bis auf 2.500 Schritt und weisen nicht selten skurrile Formen auf. Die namensgebenden Zacken sind am häufigsten vertreten, sie bilden messerscharf wirkende Gebirgsgrate, die im Sonnenlicht grellweiß erstrahlen und auf denen außer Flechten kaum etwas gedeiht. Dann wieder ist den Bergen das Aussehen von Kegeln oder Pyramiden, Hörnern oder steingewordenen Wellenbergen zuzueigen. Im Norden der Trollzacken endet die Baumgrenze bei 1.500 Schritt, im Bereich des Golfs von Perricum verschiebt sie sich zuweilen bis auf 2.000 Schritt. Steilwände schließen sich an Waldgebiete an, die von zerklüfteten und kahlen Hochflächen überragt werden. Pfade enden immer wieder an Abhängen, die aus nichts als trügerischem Geröll bestehen. Ein



falscher Schritt kann hier das Ende einer Heldengruppe bedeuten, wenn Lawinen mit all ihrer zerstörerischen Kraft zu Tal donnern. Gewässer finden sich – abgesehen von den Zeiten, da ergiebiger Regen gefallen ist – in den oberen Regionen der Trollzacken kaum. Umso häufiger sind Höhlen. In ihnen entdeckt man zuweilen unterirdische Wasserläufe oder gar Seen, doch nur selten liegen diese Höhlen einsam und verlassen da, und egal ob der gegenwärtige Bewohner nun Tier, Barbar oder gar Troll ist: Die Heimstatt wird wütend verteidigt.

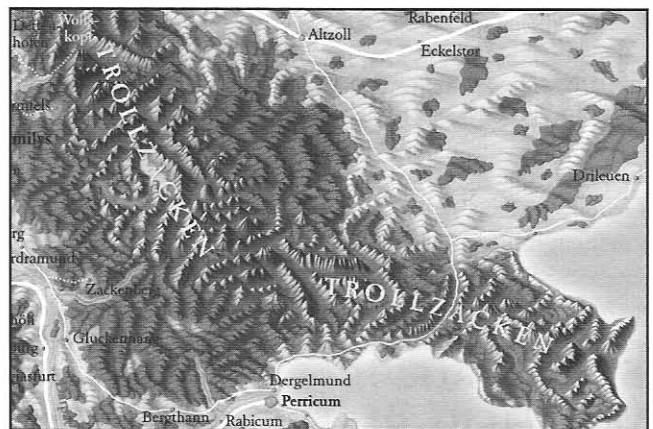
Im Südwesten laufen die Zacken in Hügellandschaften aus, die in den Höhenlagen hauptsächlich von Zirbelkiefern und Rottannen, in Waldbereichen von Föhren, Firunsfichten, Latschen sowie Buchen und in Tälern von regelrechten Erlen-, wie Weidenwäldern bestanden sind. Das Vorgebirge erstreckt sich im Süden bis fast an den Lauf des Darpat und auf seinen Südhängen gedeiht ein aromatischer Rotwein, den man weit hin schätzt. Am Ochsenwasser erheben sich die Berge jäh und schroff aus der Ebene und unterstreichen mit ihrem Anblick die Legenden, die Zacken wären ein von Trollhand aufgetürmter Wall. Viele der bekannten Gipfel des Gebirges finden sich hier im Nordteil und sie tragen Namen wie *Wolkenkopf*, *Trollfaust* oder *Die Brüder*.

DER WEG NACH TRASCHMALGOR

Im Folgenden geben wir Ihnen die Beschreibungen von Orten, Wesen und Begebenheiten an die Hand, bei deren zeitlicher Reihenfolge und teilweise auch Lokalisierung Sie jedoch völlig freie Hand haben. Sobald die Helden die Trollzacken erreichen und bemerken, dass in ihrer Umgebung keine Anzeichen einer Trollfestung auszumachen sind, wird ihnen vermutlich bewusst, dass sie nicht wissen, wohin sie sich wenden müssen und noch weniger, wo sie sich befinden. Im Vergleich mit dem gerade erst überstandenen Ehernen Schwert nehmen sich die Trollzacken zwar deutlich weniger beeindruckend aus, aber dennoch weisen sie ihre ganz eigenen Gefahren auf, die selbst eine gebirgserfahrene Gruppe in Atem halten können. Lassen Sie den Spielern Zeit, sich mit ihrer Ungewissheit zu arrangieren, ehe Sie ihnen eine der folgenden Begegnungen präsentieren.

Aufgeführt sind sowohl optionale, als auch notwendige Ereignisse. Die Reise nach Traschmalgor sollte 3 bis 5 Tage in Anspruch nehmen. Abgesehen von den vorgeschlagenen Ereignissen können Sie Begegnungen in beliebiger Zahl vorsehen, orientieren Sie sich dabei an **ZBA 278 Kalkgebirge** und **281 Mittelländische Wälder (Tobrisches Klima)**.

DIE ÖSTLICHEN TROLLZACKEN



Für die Ankunft der Helden schlagen wir den Grenzbereich der Baronien Gugelforst, Hengelfeldt und Trollsgau vor, deren Lage Sie der in **Schild des Reiches** angefügten Landkarte entnehmen können. Diese Region wird sowohl von Vor- und

Hochgebirge als auch dem ausgedehnten Gugelforst und der daran angrenzenden Karstlandschaft geprägt. Reisen ist hier mühsam, oft müssen weite Umwege in Kauf genommen werden, wenn jähe Geländespürge auftauchen, Höhlen oder unterirdische Wasserläufe als unüberwindliche Löcher oder Gräben den Weg versperren oder Täler von undurchdringlichen Wäldern bedeckt sind.

Die östlichen Vorgebirge und ihre ausgedehnten Waldflächen waren ehemals eine Region, in der bescheidener Wohlstand herrschte. Trotz der Zugehörigkeit zu einer der Heptarchien gelingt es den wenigen Menschen, die nicht nach Westen geflohen sind, inzwischen ein weitgehend normales Leben zu führen. Die Darpatier kennen ihr Land und sie haben gelernt, sich dessen Unwegsamkeit und Wildheit zunutze zu machen. Noch ehe ein Feind nahe genug heran ist, haben sie sich in einer der zahlreichen Höhlen versteckt.

Die Helden betreten eine Region, in der es nur kleine Inseln menschlicher Zivilisation gibt. Wege, die regelmäßig begangen werden, sind überaus selten. Dennoch reisen sie durch altes Kulturland, das vor beinahe fünfzehn Jahren von einem Feind unterworfen wurde, dem die Menschen weitgehend entflohen sind, sofern sie nicht versklavt, getötet oder in den Untod gezwungen wurden.

Die Natur zeigt sich von alldem weitgehend unbeeindruckt und doch mag gerade darin die Befürchtung gründen, dass hinter jeder Felsnadel, in jedem dichten Wald oder jenseits einer kahlen Geröllhalde Handlanger des Feindes lauern. Auch die Nächte in dieser Region halten Eigenheiten bereit, die den Helden vor Augen führen, dass die Heptarchien vielleicht geschwächt, aber noch lange nicht am Ende sind. Folgende Gegebenheiten können Sie nach Belieben einstreuen und durch eigene ergänzen:

- ☞ ein alter Grenzstein mit dem längst vergessenen Wappen des hier einst herrschenden Adelsgeschlechts ragt inmitten eines Erlengehölzes aus dem Boden und ist weit und breit das einzige Anzeichen menschlicher Besiedlung.
- ☞ eine steinerne Brücke überspannt mitten im Nirgendwo eine tiefe Klamm. Sie sieht zwar alt, aber stabil aus, derweil die Wege, die sie einst verband, von der Natur bereits zurückerobert wurden.
- ☞ Mauern begrenzen ehemalige Felder, der dazugehörige Hof ist jedoch unauffindbar.
- ☞ eine Wiese oder Alm ist mit struppigem gelben Gras bewachsen, wo andere Wiesen sattgrün erstrahlen würden. Tiefe Furchen, aufgeworfene Steinhügel, zerbrochene und rostige Waffen künden von einer Schlacht, die hier geschlagen wurde. Knochen bleichen in der Sonne und am Rand der Wiese strecken abgestorbene Lärchen ihre kahlen und rindenlosen Äste in den Himmel. Die Nacht jedoch bringt 'Leben' auf die Lichtung, wenn die Geister der Erschlagenen sich erheben, um ihren Kampf erneut auszufechten.
- ☞ wandelnde Leichname treiben ihr Unwesen im dichten Auwald eines Tales und haben zudem Ghule angezogen.

EINE DORFRUINE (MÖGLICHE BEGEGNUNG)

Ein Tal breitet sich vor den Helden aus. An zwei Seiten von schroffen Felszacken geschützt kann man Mauern erkennen, die früher einzelne Felder abteilten. Ein Pfad – fast vollständig von hohem Gras, jungen Birken und Lärchen bestanden, windet sich hinab. Er endet inmitten von Ruinen, die einst als das

Dorf *Trolleth* bekannt waren. Um einen Marktplatz, in dessen Zentrum die verkohlten Überreste eines Baumes erkennbar sind, gruppieren sich wenige Häuser, deren Außenmauern man heute noch erkennen kann.

GESCHICHTE TROLLETHS

Im Winter des Jahres 1021 BF wurde Trolleth von barbarischen Söldnern im Handstreich genommen. Wer überlebte, wurde versklavt, wer starb, zum Untod erhoben. Die Schergen des Dämonenmeisters vergnügten sich vor ihrem Abzug, indem sie die Alten und Schwachen Trolleths bei lebendigem Leib im hiesigen Gasthaus *Zur feisten Unke* (die Überreste des Schildes hängen windschief an verrosteten Haken) verbrannten. Zwar versuchten die Wirtsleute *Roban* und *Vana Kauderer* die Gräueltaten zu verhindern; den Söldnern hatten sie jedoch nichts entgegenzusetzen und wurden auf der Schwelle des Gasthauses niedergemetzelt.

Seit jenen Tagen verteidigen Roban und Vana als Spuk (WdZ 205) die Schwelle der *Unke*. Überall im Dorf – insbesondere natürlich in den Mauern des Gasthauses – treiben nachts Gruftnebel (WdZ 185) ihr Unwesen. Jeweils gegen Mitternacht erklingt schauriges Gewimmer sowie Heulen. Fahle Lichter schweben in geringem Abstand über Boden oder Mauerreste. Insgesamt finden sich zwei Spukgestalten und ungefähr 10 Gruftnebel in den Überresten Trolleths. Solange die Helden dem Gasthaus fernbleiben, werden sie zumindest nicht vom Spuk behelligt. Die Gruftnebel hingegen wollen die Helden zu sich locken, um sich an ihrem Leben zu laben, allerdings verlassen sie das Ruinenfeld nicht.



Spuk

Austreiben: +7

INI 12+1W6 **LeP** 40 **AuP** unendlich **PA** 0 **RS** 9 **MR** 18
Angriff: **AT** 10 **TP** 3W6+6 Strukturschaden **DK** 7 Schritt
GS 8 **GW** 10

Besondere Kampfmanöver: Gezielter Angriff (Schadenszauber gegen unbelebte Materie, hier DESINTEGRATUS und MOTORICUS)

Besondere Eigenschaften: Gegenstände beleben, Schaden gegen unbelebte Materie, Schreckgestalt II sofern sichtbar.

Besonderheit: Verbrennt man die Schwelle des Gasthauses im Herdfeuer der Helden (Lagerfeuer), erlöst man damit die Spuke. Zu- vor werden sie die Schwelle jedoch wütend verteidigen.

Gruftnebel

Austreiben: +7

INI 10+1W6 **LeP** 20 **AuP** unendlich **PA** 0 **RS** 9 **MR** 18
Angriff: **AT** 14 **TP** 3 SP **DK** 7 Schritt **GS** 8 **GW** 8

Bei einer *Glücklichen Attacke* verursacht der Gruftnebel W20 SP. Generell ist gegen seine Angriffe nur ein Ausweichen möglich.

Besondere Eigenschaften: Schreckgestalt I, Astralblick, Sikaryan- Raub, Übernahme eines fremden Geistes, Zeitenblick.

Ein Dorf (MÖGLICHE BEGEGNUNG)

Im Gugelforst oder an der Westgrenze Trollsgaus können die Helden auf das Dorf *Erlingen* stoßen. Auf den ersten Blick wirkt es verlassen, denn die Beobachtungsposten haben die Helden schon von weitem bemerkt und die Gemeinschaft gewarnt. Nehmen die Gefährten das Dorf genauer in Augenschein, wird ihnen rasch klar, dass das Dorf bewohnt ist. Benehmen sich die Helden anständig, sehen sie sich bald einer Abordnung wehrhafter Dorfbewohner gegenüber, die sich aufmerksam nach ihrem Woher und Wohin erkundigen. Die Erlinger sind es gewohnt, sich gegenüber einem skrupellosen Feind zu behaupten, in ihnen hat die Gruppe also keine dankbaren Opfer vor sich, sondern Menschen, die zu fast allem entschlossen sind, wenn es darum geht, ihre Heimat zu verteidigen. Erweisen sich die Helden als freundlich und götterfürchtig, wird ihnen dagegen die weit gerühmte darpatische Gastfreundschaft zuteil.

ERLINGEN IM EINZELNEN

Die Erlinger sind eine verschworene Gemeinschaft von etwa 60 Einwohnern.

Die aus Bruchstein errichteten Häuser orientieren sich zum zentralen Dorfplatz, ihre Flachdächer fallen schwach geneigt zum Zentrum ab. Die Räume zwischen den Häusern sind zum Umland hin mit stabilen Bruchsteinmauern gesichert, die teilweise über Treppen und Verteidigungsplattformen verfügen. Von außen entsteht so der Eindruck, einen an der Basis sehr breiten, aber niedrigen Turm vor sich zu haben.

Jede Familie hat einen eigenen Garten, Herz des Dorfes ist ein Ziehbrunnen.

Der Dorfplatz ist der Lebensmittelpunkt des Dorfes. Neben dem Brunnen steht hier ein noch recht junger Trollbirnenbaum, der mit bunten Bändern geschmückt ist (von denen jedes für einen Wunsch steht).

Eines der Häuser ist das *Ahnenhaus*, eine Art Schrein, in dem die Erlinger Gegenstände und Erinnerungsstücke an

verstorbene Familienmitglieder aufbewahren, ebenso wie die Urnen mit der Asche besonders geehrter Ahnen. Die Giebelwand wird von einer eigenwilligen Darstellung Traviass, der darpatischen Hauptgottheit, geziert (breitgesichtige Frau mit Gänseflügeln als Armen und einem Adlerschnabel als Nase und Mund, der aufmerksam dreinblickende Wölfe zu Füßen liegen und die die Erlinger *Trivna* nennen).

An die Götter selbst wenden sich die Menschen kaum, man ist im Gegensatz darauf bedacht, nicht auf sich aufmerksam zu machen, denn Aufmerksamkeit bedeutet oft Ärger. Die Dörfler halten eher Zwiesprache mit ihren Ahnen, die sie darum bitten, bei den Göttern ein gutes Wort für sie einzulegen.

Geweihten gegenüber sind die Erlinger auffallend scheu und zurückhaltend, nur höchst selten werden sie einen Priester der Zwölfe direkt ansprechen (Schild 84).

Ein Gasthaus gibt es nicht. Kann man sich nicht unter freiem Himmel versammeln, tut man das in Kurtans Haus (siehe Kasten *Einige Bewohner Erlingens*). Wollen die Helden übernachten, werden sie bei einzelnen Dörflern untergebracht. Die Regeln der Gastfreundschaft (Schild 22) werden hier strikt beachtet.

Trollen begegnet man mit Achtung, aber auch großer Vorsicht. Die Erwähnung von Trollzacker Barbaren hingegen löst Verachtung und Wut aus.

Man kennt sowohl den Namen Tantraschtasch, als auch Traschmalgor. Den Berg nennen die Erlinger selbst *Matschagart* oder *Strockkopp* und sie können den Helden eine ungefähre Wegbeschreibung dorthin geben. Zudem warnen sie vor einer Sippe Trollzacker Barbaren, der den Berg eifersüchtig hütet und jeden 'Blutlosen' tötet, der sich nähert.

Traschmalgor, so glauben die Erlinger, ist schon lange ver- gangen. Vor seiner Zerstörung soll es jedoch zu Füßen Matschagarts gelegen haben.

Man erzählt sich einige Legenden die zum Teil direkt auf Strock Wirken Bezug nehmen und Hinweise für den Fortgang des Abenteuers enthalten (siehe Kasten 'Märchen mit wahren Kern').

In Erlingen können Sie den Helden eine kurze Ruhepause mit ein paar spärlichen Annehmlichkeiten gönnen. Zudem können die Dörfler ihnen ein wenig auf die Sprünge helfen oder sie gar vor kommenden Gefahren warnen.

EINIGE BEWOHNER ERLINGENS

Kurtan Steinschläger (*998 BF) ist die Respektsperson des Dorfes und fungiert als eine Art Schulze. Er ist kundiger Steinmetz und mit seinem Hammer ein ernstzunehmender Gegner. Seine Frau *Farane* (*1002) ist misstrauisch und abergläubisch. Sie hält die Kinder des Dorfes von den Fremden fern. *Winelind Schmiedfrau* (*995) arbeitet in einer winzigen Schmiede und bislang ist es ihr noch immer gelungen, den Bedürfnissen der Erlinger gerecht zu werden – auch im Verteidigungsfall. *Swyno Schwarzaue* (*1012) kennt die Umgebung mitsamt ihren zahlreichen Höhlen wie kein zweiter. Er meidet den direkten Kampf, ist aber treffsicher mit seiner Schleuder. *Konet Edelfall* (*965) soll vor dem Krieg in hohem Ansehen beim örtlichen Adligen gestanden haben. Konet selbst gilt den Erlingern als *Waegga*, eine weise Frau, die sich in der Heilkunst und vielen anderen, oft obskuren Dingen auskennt. Konet kann nach Ihrer Maßgabe eine Hexe, eine Magiedilettantin oder Heilerin sein.

Weitere Namen für Dörfler

männlich: Caldon, Harvis, Ortan, Vargold, Wyndor; *weiblich:* Balarne, Idane, Odelind, Ordard, Ulvia, Yonara

MÄRCHEN MIT WAHREM KERN

DER SINGENDE TROLL

Es geht die Mär, vor langer Zeit habe ein großer und mächtiger Troll die Menschen der Trollzacken immer wieder aufgesucht, um die besten Sänger unter ihnen ausfindig zu machen und ihnen zu lauschen. Diejenigen aber, die ihm besonders gefielen, nahm er mit sich, um sie – wie er versprach – unsterblich zu machen. Er führte die Menschen zu seiner großen prächtigen Höhle in einem Berg weit im Osten, wo er die Menschen in Stein verwandelte. Danach baute er aus den Bedauernswerten große Musikinstrumente, auf denen er spielte, wenn er seine eigenen Lieder vortrug. Kein Mensch ist je lebend von dort wiedergekehrt, auch keiner jener Helden, die sich aufmachten, die Verschleppten zu erlösen. Die meisten scheiterten daran, dass der Berg, in dem sich die versteckte Höhle befindet, vom Schein des Madamals verborgen wurde. Selbst die Wenigen, die sich vom Mondschein nicht blenden ließen, erlagen der unvergleichlichen Zaubermacht des Trolls. Allein die Götter hatten schließlich ein Einsehen und schickten einen ihrer Drachen, um die Macht des Trolls zu brechen.

DAS VERSCHWUNDENE TAL

Dort, wo der Wall der Trollzacken ausläuft und in die Ebene übergeht, gab es einst ein Tal, das so wundersam war, dass die Trolle es ganz für sich beanspruchten. Weil die Zwerge aber so gierig waren und das Tal mit ihren Stollen verderben wollten, kam der Weiseste der Trolle, den sie Strock nannten, und versteckte das Tal, damit niemand es mehr finden könne, es sei denn, die Trolle wünschten es.

DAS ZERSTÖRTE TRASCHMALGOR

Hierzu kursieren in Erlingen mehrere Theorien:

- Die Festung war einst eine große Trollstadt und die Trolle wurden vor Tausenden von Jahren von den Göttern für ihren Hochmut bestraft, mit ihren Bauten die Götterburg Alveran nachahmen zu wollen.
- Als Drachen, Giganten und Götter miteinander um die Vorherrschaft auf Dere rangen, wurde Traschmalgor von Drachen zerstört.
- Traschmalgor fiel durch Verrat, als ein frevlerischer Troll die magischen Mondsteine, die die Festung verbargen, verrückte und den Feinden des Trollvolkes – Drachen – so den Weg zeigte. Der Verräter wurde gerichtet und treibt noch heute tief unter dem Gebirge sein Unwesen. Den Trollen freilich half das nicht, denn sobald die Drachen um den Ort wussten, vernichteten sie ihn.

TROLLFORSCHER IN POT (POTWENDIGE BEGEGNUNG)

Auf ihrem Weg stoßen die Helden auf *Burian Wallgrund*, der – von panischer Furcht getrieben – vor den Menschenjägern flieht, die seine Expedition vor wenigen Tagen nahezu ausgelöscht haben. Seit dieser Zeit, deren Dauer Sie beliebig festlegen können, irrt Burian durch die Trollzacken. Die Menschenjäger treiben ein grausames Spiel mit ihrer Beute und hetzen ihn bereits seit Stunden. Die Gruppe, die Burian verfolgt, sollte Ih-

rer Heldengruppe angepasst sein (siehe Wertekasten auf Seite 103), so dass diese einen ersten Erfolg feiern kann. Dämpfen Sie die Siegerlaune jedoch, indem Sie einen aufmerksamen Held hoch am Himmel einen Karakil (WdZ 215) mit Reiter ausmachen lassen, der nach Norden abdreht: Der Einsatz der Helden ist nicht unbemerkt geblieben.

Alternativ können die Helden Burian auf andere Weise aufgabeln:

- Burian hat sich tief in einer Höhle verkrochen, die die Helden als Nachtlager wählen. Aufgrund seiner schwächtigen Statur passte er durch einen aberwitzig schmalen Spalt, hinter dem er sich verbirgt, bis der bohrende Hunger ihn des Nachts aus seinem Versteck treibt, um sich am Proviant der Helden zu laben.
- Der Trollforscher rennt entsprechend klassischer Abenteuer motive einen Hügel herunter, einen wütenden Höhlenbären (ZBA 73) auf den Fersen.

Burian ist den Helden für jegliche Hilfestellung dankbar. Der Mittfünfziger ist insgesamt in schlechtem Zustand und froh über jeglichen Beistand. Nach einem Tag hat er sich soweit erholt, dass er Interesse für die Queste der Helden entwickelt. Ihre Suche nach Traschmalgor versetzt ihn sogar in eine gewisse Begeisterung und er teilt sein Wissen gerne mit seinen Rettern. Darüber hinaus ist er ihnen eher ein Klotz am Bein: Er ist kaum in der Lage, das Tempo der Heldengruppe zu halten, sehr ängstlich und neigt in brenzlichen Situationen zu unangemessenem Verhalten. Schen Sie jedoch davon ab, eine Witzfigur aus Burian zu machen. Von seinen Defiziten im Wildnisleben und seinem momentan ängstlichen Verhalten abgesehen ist er ein brillanter Wissenschaftler und kaum jemand kann den Helden so viele Fragen zur Trollkultur beantworten wie er. Neben allgemein zugänglichen Informationen zu Trollen (Schild 87, ZBA 181) können die Helden folgende Informationen erhalten:

- Burian kennt die ungefähre Lage des Berges Tantrasch, der als Orientierungspunkt für die Lokalisierung der Festung gilt. Die Schwierigkeit besteht nun vor allem darin, den Berg vom aktuellen Standpunkt der Helden aus zu finden, wobei Burian keine Hilfe ist.
- Traschmalgor ist keine der großen Trollburgen des Zentralmassivs, sondern eine eher kleine Wachburg. Den wenigen Berichten zufolge, die Burian sammeln konnte, erstreckt sich die Burg nur über ein Tal.
- Er kennt Teile der Geschichte Strocks und kann einige der Fakten aus dem gleichnamigen Kasten auf Seite 95 an die Helden weitergeben. Hier betont er vor allem, dass die Trolle bis zum Schluss nicht abschätzen konnten, wie weit die Geister dieser Schamanenlinie vom Namenlosen korrumpiert waren. Das ist ein erster Hinweis auf Pardonas Motiv.
- Den Fall Traschmalgors kann Burian ungefähr datieren, da er mit dem Tode Strocks zusammenfällt. Darüber hinaus äußert er die Vermutung, dass Pyrdacors Handlanger dafür verantwortlich waren. Das ist allerdings eine persönliche Theorie, die sich auf wenig mehr stützt, als ein Mauerfragment, das er Traschmalgor zuordnet. Der Stein weist eine kristalline Oberfläche auf, die vermutlich von Drachenfeuer herrührt. Burian hat ihn aus den Beständen des Pfalzgrafen von Trollsgau, *Tharalf Rottinger von Dyllerwüben*, erstanden.
- Er kann den Helden einige Theorien zu Trollschamanen liefern, die nur zum Teil zutreffen: Das eigentliche Wissen der

Schamanen wird nicht schriftlich niedergelegt, sondern allein im Geist verankert (w). Dieser wird von Generation zu Generation weitervererbt (w). Der Schüler muss den Lehrer töten, damit die Geistverschmelzung stattfinden kann (f). Trollscha-manen haben eine besondere Beziehung zum Element Erz (w), sie sind ungemein selten (w) und noch vor dem Volk an sich werden ihre geistigen Führer aussterben (möglich). Troll-weiber sind niemals arkan begabt (f), und die normalen Trolle degenerieren zusehends, was man an den tumbem Brückentrollen sehen kann (f).

Bringen die Helden Burian nach Traschmalgor, erfüllt sich für ihn ein Lebenstraum. Er geht mit neuerwachtem Forscherdrang daran, das Tal einer genauen Untersuchung zu unterziehen. Dabei lässt er sich weder von den Helden, noch von den Trollen stören. Auch hier kann der Forscher den Helden die eine oder andere Sache erklären.

МЕНШЕПЈАГЕР (ПОТВЕНДИГЕ БЕГЕГНУНГ)

Die Helden treffen bereits vor ihrer Ankunft in Traschmalgor auf Menschenjäger. Die Begegnung erfolgt entweder im Zusammenhang mit der Rettung Burian Wallgrunds (s.o.) oder danach. Die Schergen Chaykas geben die Jagd nach dem Trollforscher nicht auf und versuchen ihn auch dann zu stellen, wenn er sich unter dem Schutz der Helden befindet. Orientieren Sie sich bei der Darstellung der Menschenjäger an der Beschreibung auf Seite 103. Wiederrum ist es wichtig einen oder zwei auf Karakil fliegende Späher entkommen zu lassen, die von der Anwesenheit der Helden berichten können. Dies und die Ergebnisse aus den Verhören mit den bereits gefangenen Expeditionsteilnehmern wird das Interesse des Nekromantenrates erneut auf Traschmalgor lenken, das man schon lange vergeblich sucht. Im Finale des Abenteuers werden die Helden nicht nur Pardonas Getreuen gegenüberstehen, sondern auch weiteren Menschenjägern, die die "Schätze Traschmalgors" (gemeint sind die Schamanengeister) bergen sollen. Die Menschenjäger führen einige Suchhunde mit sich, um die Spur der Opfer nicht zu verlieren.



Überwundene Menschenjäger kooperieren nicht, ohnehin sind ihnen kaum relevante Informationen zu entlocken. Lieber ergehen sie sich in Drohungen darüber, dass *Chayka Gramzahn*, die *Siriom den Schinder* nach grausamen Kämpfen nachgefolgt ist, die Helden blutig bezahlen lassen wird und ihr unwider-rufliches Ende (aber ganz sicher nicht ihr Tod) nur eine Frage der Zeit ist.

Menschenjäger

Regeltechnisch sind die warunkischen Menschenjäger als *Schla-getots* zu behandeln, ihre Anführer wie *Söldner-Veteranen*. Da sich diese Einheiten aus den unterschiedlichsten Kulturen rekrutieren (es wurde von thalusischen Sklavenfängern, Sveltaler Pfadfindern, aber auch Orks und Mohas berichtet), geben wir Mittelwerte an, an denen Sie sich orientieren und die Sie durch individuelle Fähigkeiten ergänzen können.

Schwert/Kriegsaxt: INI 9+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4 DK N

Menschenfänger*: INI 7+1W6 AT 15 PA 12 TP —* DK S

LeP 33 **RS** 2 (Leder) **AuP** 32 **WS** 7 **MR** 3 **GS** 7

Vorteile: teilweise Eisern (dann WS+2) und Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Sturmangriff, Niederwerfen, Wuchtschlag, Formation

*) Will das Opfer sich befreien, erleidet es ja nach Bösartigkeit der Konstruktion 1W+4 bis 2W+4 TP und je eine Wunde pro KO/2 SP in der Zone Kopf. Sich langsam (im Verlauf von 30 FF-Aktionen) zu befreien, erfordert keine Probe und verursacht keine TP (**Arsenal 67**).

Zornbrechter Bluthund

Biss: INI 8+1W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+3 DK H

LeP 27 **RS** 1 **AuP** 80 **GS** 11 **GW** 6 **MR** 1

LO 6 **FS** 3

Vorteil: Zäh

Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (2)

Karakil

Biss: INI 12+1W6 AT 10 PA 3 TP 3W6+3 DK SP

LeP 110 **RS** 5 **AuP** unendlich **MR** 14 **GS** 8 **GW** 14

Besondere Kampfmanöver: Sturzflugangriff (jedoch mit AT 17), Großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Paraphysikalität II, Regeneration I (wenn manifestiert), Ausgedehnte Aura.

WÄCHTERIN DES WEGES (ПОТВЕНДИГЕ БЕГЕГНУНГ)

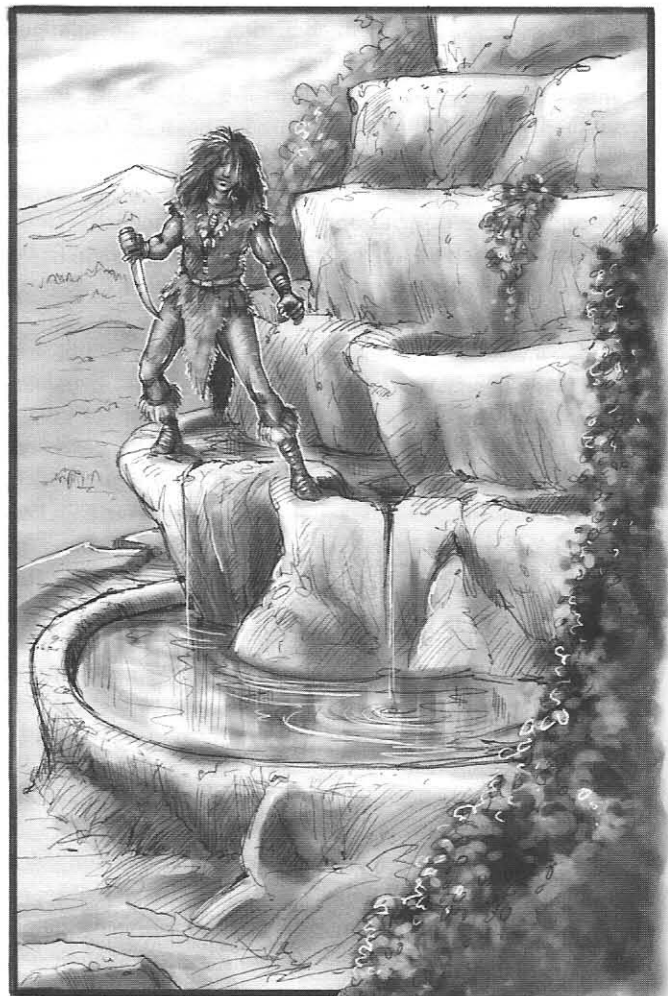
Befinden sich die Helden bereits in der Nähe des Tals von Traschmalgor, erreichen sie – möglichst am Spätnachmittag – eine landschaftlich auffallend schöne Stelle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist später Nachmittag, die Sonne brennt nicht mehr so unbarmherzig vom strahlend blauen Himmel. Erleichtert erkennt ihr vor euch einen Pfad, der sich an eine Bergflanke schmiegt. Ihr umrundet ihn, als nach einer etwas steileren Kurve neben und über euch jäh ein heller Steilabhang auftaucht. Eine Kletterpflanze, deren kleine purpurne Blätter und rote Beeren aus dem hellen Hintergrund regelrecht hervorstechen, überwuchert ihn. Verblüfft haltet ihr inne, als ihr kleine, treppenförmige Bassins erkennt, die Regenfälle von Jahrtausenden in den Hang gewaschen haben müssen. Wie Schwalbennester hängen gut zwei Dutzend von ihnen im Fels, die meisten davon noch halbvoll mit Wasser. Zuunterst – nur wenige Schritte vor euch – erkennt ihr das größte Bassin, auch dieses ist mit Wasser gefüllt. Eure Augen gleiten über die wundersame Landmarke und ihr stellt euch vor, wie sich eine Vielzahl kleiner Wasserfälle in das untere Becken ergießen muss, sobald alle Becken voller Wasser stehen. Die Ränder der Bassins weisen keinerlei Makel auf. Alles wirkt so fehlerlos, als habe man es mit großer Sorgfalt aus dem Kalk geschnitten, um etwaigen Badegästen einen bequemen Einstieg zu ermöglichen. In seinen Ausmaßen wirkt das Ensemble fast wie eine Trollbadewanne. Einzig die hochgewachsene, sehnige Frau, deren nur spärlich bedeckter Leib mit Narben übersät ist und die – einen kruden Krummdolch in der Hand – angriffslustig in eure Richtung funkelt, stört die Erhabenheit des Ortes: eine Trollzacker Barbarin!

Wenden die Helden ihren Blick von hier geradewegs gen Osten, können sie in relativer Nähe die unverwechselbare Gestalt des Tantraschtasch ausmachen. Der Ort, an dem sie sich nun befinden, ist der eigentliche Ausgang des Trollpfades, durch den Krallerwatsch sie geschickt hat. Die magische Natur des Ortes ist deutlich am üppigen Bewuchs mit Blutblatt (ZBA 231) erkennbar, das an manchen Stellen sogar auf nacktem Fels gedeiht. Als End- oder Anfangspunkt eines Trollpfades ist die Kalkwand hochmagisch, eine Analyse wird für den magiekundigen Helden allerdings kaum Erkenntnisse bereit halten, weil die Matrizen unbekannt sind. Orientieren Sie sich bei der Darstellung der arkanen Strukturen an den Angaben zu den Trollpfaden auf Seite 97.

Bei der Barbarin handelt es sich um die Shochzula *Greshira*, die über diesen Ort wacht und auf die Anwesenheit der Helden sehr gereizt reagiert. Sie hat sich dem Schutz Traschmalgors verschrieben und fühlt sich in dieser Bestimmung dem Stamm der *Mach'nahtul* zugehörig (Seite 107). Gemäß der Wesensart der Kurga (Schild 85) tritt Greshira den Helden misstrauisch, je nach Auftreten der Gruppe auch feindselig gegenüber. Die 'Blutlosen' sind in ihren Augen Eindringlinge, die Traschmalgor keinesfalls betreten dürfen. Als Shochzula ist die Trollzacker Barbarin eine Gegnerin, die ihre Helden nicht auf die leichte Schulter nehmen sollten. Kommt es zu einem Kampf, setzt sie alle ihr zur Verfügung stehenden Mittel ein, um die Helden aufzuhalten. Beredsamkeit, Logik oder Argumentati-



alexander © 2009

onkunst sind in dieser Situation weniger gefragt als handfestes Vorgehen und markige Sprüche, denen dann allerdings auch Taten folgen sollten. Nur, wer selbstbewusst auftritt, wird von Greshira als wert erachtet, ihre Zeit in Anspruch zu nehmen. Ein Trollzacker unter den Helden wird von Greshira keineswegs Achtung erfahren. Vielmehr begegnet die Shochzula ihm besonders argwöhnisch, ja verächtlich, da er sich mit 'Blutlosen' eingelassen hat, was sie als deutliches Zeichen dafür wertet, dass es sich um einen Verstoßenen handelt. Wie die Helden Greshira davon überzeugen, ihnen zu gestatten, den Weg fortzusetzen, ist nicht festgelegt. Folgende Möglichkeiten können Sie Ihren Spielern aufzeigen.

- ☞ Befindet sich ein Stammeskrieger (Gjalskerländer, Fjarninger – nicht aber Trollzacker) in Ihrer Gruppe, nimmt Greshira diesen zumindest halbwegs ernst. Dem Vorschlag, sich in einem (blutigen) Kampf zu messen, stimmt sie zu, wenn die Helden wirklich überzeugende Argumente vorbringen.
- ☞ Statt sich selbst zum Kampf zu stellen, verweist sie auf *Drechan* (Seite 106), den Hoiraz (Häuptling) des Stammes, der zugleich ein Rochschaz (Trolling) ist. Ihn muss ein Mitglied der Heldengruppe im Zweikampf besiegen.
- ☞ Setzen die Helden Greshira den Grund ihres Hierseins auseinander und erzählen ihr, dass Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch sie einige Zeit begleitete, ihnen gar Trollpfade geöffnet hat, provoziert dies zunächst heiße Wut. Die Shochzula ist nur schwer davon zu überzeugen, dass die Helden die Wahrheit sagen.
- ☞ Hier können die Helden das *Matschatan* (Seite 92, Matscha'aris) das sie von Krallerwatsch erhalten haben, mög-

licherweise als Legitimation einsetzen. Auch das löst zunächst Argwohn aus. Nur wenn die Helden geduldig vorgehen, können sie Greshira davon überzeugen, dass sie mit Krallerwatschs Zustimmung hier sind, gar von ihm geschickt wurden.

☞ Hilfreich mag in dieser Situation Burian Wallgrund sein, dessen Kenntnisse der Trollkultur sowie der der Kurga Greshira sehr verwundern. Für sie ist besonders verwirrend, dass der 'unwürdige Schwächling' die trollische Sprache beherrscht. So kann Burian kaum als solche erkennbare Zeichen trollischer Raumschrift rund um die Kalkwand herausdeuten (aber nicht übersetzen). Die Shochzula gerät in Zweifel, ob solchermaßen Eingeweihte ebenfalls abgewehrt werden müssen, was wieder auf einen Zweikampf hinausläuft, dessen Ergebnis als Richtspruch anerkannt wird.

Die Shochzula ist zwar eine kompetente Vertreterin ihrer Zunft, doch würde sie einer ganzen Heldengruppe im Fall eines Kampfes sicherlich unterliegen. Sollte dies nicht im Rahmen eines vereinbarten Zweikampfes erfolgen, bleibt ihr Tod nicht unbemerkt und die Helden werden unbarmherzig von den Mach'nahtûl gejagt. Auch die Trolle in Traschmalgor stehen den Helden dann feindlich gegenüber.

Greshira

MU 16 KL 12 IN 15 CH 10 FF 10 GE 14 KO 12 KK 11

Zebuqra (Hiebdolch): INI 10+1W6 AT 9 PA 9 TP 1W6+2 DK H

Stoßspeer: INI 11+1W6 AT 15 PA 11 TP 2W6+2 DK S

LeP 30 RS 2 AuP 41 WS 6 MR 6 GS 8

Vor- und Nachteile: Affinität Elementare, Astrale Regeneration II, Astralmacht (2), Gutes Gedächtnis; Jähzorn (5), unansehnlich, weltfremd, wilde Magie

Sonderfertigkeiten und Zauber: Gebirgskundig, Blutmagie, Druidentrache, Verbotene Pforten, Gespür des Dolches, Lebenskraft des Dolches, Wurzel des Blutes, Ritualkenntnis Druiden 7; BAND UND FESSEL 7, BLICK DURCH FREMDE AUGEN 9, BLICK IN DIE VERGANGENHEIT 11, BLITZ DICH FIND 9, BÖSER BLICK 11, WAND AUS DORNEN 10, ZORN DER ELEMENTE 11

Kurzcharakterisierung: *997 BF. Greshira gibt sich betont unnahbar, lässt sich aber dennoch vor allem vom Herzen leiten. Sie urteilt (vor)schnell und revidiert später, wenn ihre Gefühle sie dazu zwingen, denn ihnen ist sie stets treu. Als Gegnerin ist sie wild und unbarmherzig, sie spricht nur wenig Garethi (TaW 7)

TRASCHMALGOR

MUSIK

Als Hintergrund eignet sich Musik, die mit bombastischen Klängen die Majestät einer Trollburg untermalt, beispielsweise Teile der Soundtracks der *The Lord Of The Rings*-Trilogie, *Gothik 3* oder *Guild Wars Nightfall*.

Wenn die Helden das Umland des Tantraschtasch erreichen, lassen sie die gebirgigen Regionen der Trollzacken zunächst hinter sich. Sie bewegen sich nun durch die südlichen Ausläufer des Gugelforstes und damit durch hügeliges Waldland. Der Gugelforst ist ein dichter Urwald, der in den letzten Jahren nur in kleinen Teilbereichen bewirtschaftet wurde. Pfade und Wege sind nur noch andeutungsweise zu erkennen, Kletter- und Schlingpflanzen wie Spinnendorn, Klebkraut und Efeu verleihen dem Wald etwas Urtümliches, und heimische Tiere treten zuweilen in großer Zahl auf. Von Zufallsbegegnungen mit Wildtieren (nach Belieben; ZBA 281) abgesehen, kommen die Helden vorerst ungehindert voran. In der Nähe der Trollburg treffen sie jedoch auf Wachtposten der Mach'nahtûl.

DEROGRAPHISCHES

Die Trollfeste liegt an den Osthängen der Trollzacken, die – je weiter man nach Osten reist – in einer fruchtbaren, aber unwegsamen Karstlandschaft auslaufen (Dämonenkronen 81). Traschmalgor befindet sich im Grenzgebiet der Pfalzgrafschaft Trollsgau in einem von drei Seiten durch Hochgebirge, Bergketten sowie einem einzeln stehenden Bergriesen umstellten Tal. Prägend ist vor allem der auffallende, dem Massiv der Trollzacken vorgelagerte Berg, den die Trolle *Tantraschtasch* nennen. Die Menschen der Region kennen den kegelförmigen Berg als *Matschagart* (trollisch-bosparanisches Mischmasch für *Madas Wacht*) und meiden ihn seit jeher, denn er gilt den Trollen als heilig. Die Einheimischen bezeichnen den Berg mit dem markanten Aussehen auch gerne als *Strockkopp*, und zahl-

reiche Geschichten über einen mächtigen Troll namens Strock, der hier einst lebte, kursieren noch heute unter den wenigen in der Gegend verbliebenen Menschen.

Im Tal von Traschmalgor ist es ebenso trocken wie in der umgebenden Karstlandschaft. Dennoch finden sich hier fruchtbare Felder und Ackerterrassen, die den Trollen aufgrund des gleichmäßigen Klimas mehrere Ernten im Jahr ermöglichen. Der Eingang zum Tal ist nicht länger verhehlt, doch haben die Trollbaumeister vor Jahrtausenden ganze Arbeit geleistet und den Fels so geformt, dass der Zugang erst auf den zweiten Blick erkennbar wird. Die Trollweiber tun ihr Übriges, indem sie die Pflanzen in den Bereichen um die Zugänge besonders üppig wuchern lassen.

DURCH DIE REIHEN DER WÄCHTER

Das Gelände, das die Mach'nahtûl überwachen, ist groß und unübersichtlich. Wald- und wildniskundigen Helden mag es gelingen, sich unbemerkt zwischen den einzelnen Wächtern hindurch zu schleichen, was jedoch durch einige, zum Teil erheblich erschwerte Proben auf *Wildnisleben*, *Schleichen* und *Sinnenschärfe* aller Gruppenmitglieder unter Beweis gestellt werden sollte.

Wahrscheinlicher ist dagegen, dass die Helden nicht unbemerkt in den Gugelforst eindringen und von Anfang an beobachtet werden. Eine Begegnung mit den Wächtern läuft ähnlich ab, wie das weiter oben beschriebene Zusammentreffen mit der Shochzula Greshira. Allerdings sind die Krieger noch weniger als die Druidin daran interessiert, Argumente mit den Helden auszutauschen. Jeder einzelne nimmt seine Aufgabe sehr ernst, und nur wenn einer der Helden den stärksten der Charischim im Kampf besiegt – der Charis kämpft bis zum Tode und wertet jede Schonung als unauslöschliche Schande – lassen sie die 'Blutlosen' passieren.

HISTORISCHES

Die Trollfeste wurde um 2.100 v.BF, gegen Ende des 2. Drachenkriegs durch die Horden Pydracors unter dem Kommando *Feracinors*, des Gildenen Marschalls, vernichtet. Die Schamanen der Tragatsch und die Waeggatsch der Tamperampf leisteten erbitterten Widerstand, denn die Feste enthielt drei wichtige Dinge: In einem verhehlten Seitental standen heilige Steinstelen, welche – dem Mythos nach – von den ersten Trollschamanen im Auftrage Raschtuls geschaffen worden waren, eine Höhle barg die Chronik der Tragatsch, die in Form von Gesteinsformationen und -schichtungen niedergelegt worden war, und zuletzt verbargen die Trollinnen einen Fluss aus *Mondmilch*, der in Traschmalgor für eine kurze Strecke zu Tage tritt und von zentraler spiritueller Bedeutung vor allem für den Stamm der Tamperampf (troll.: *Die Tränensammler, die die Sterne hören*, Schild 88) ist.

Angeführt wurden die Trollschamanen von Strock Sohn des Kerbhold (siehe Seite 95), der als größter Schamane seiner Zeit galt. Mit ihm kämpfte ein knappes Dutzend Trollschamanen sowie deren Ziehsöhne. Ein Großteil der Schamanen – darunter auch Strock – kam bei *Feracinors* Angriff ums Leben. Der Verlust so vieler Wissensträger war für die Trolle ein traumatisches Ereignis, denn stirbt ein Schamane, ohne seinen Geist zuvor auf seinen Schüler übertragen zu haben, erlischt eine ganze Linie ererbt und über Generationen weitergegebenen Wissens und damit ein Teil der trollischen Identität (siehe hierzu *Mein Geist zu Deinem Geist* auf Seite 96). Die Geister von Lehrern und Schülern blieben ruhelos zurück, nachdem sie der Möglichkeit beraubt worden waren, sich bestimmungsgemäß zu vereinen. Doch Trolle achten die Geister ihrer Ahnen und sie würden niemals auf den Gedanken kommen, sie auszutreiben oder in vermeintlich ewigen Frieden zu überführen. Die Trolle, die überlebten, bauten den Geistern ihrer Weisen daher nahe der Chronik der Tragatsch ein Heim. Sie bestimmten einen Hüter über diese Stätte, auf das die Geister in ihrem Heim blieben, wo jüngere Trolle jeden Standes sie aufsuchen und mit ihnen Rat halten konnten. Seit dieser Zeit hüten die Trolle Traschmalgors ihr Vermächtnis in zweierlei Form: Einerseits als steinerne Chronik, andererseits als verehrte Geister einiger ihrer größten Schamanen, die nur im Tode fortleben können.

DIE GNADE DER KURGA

Je nachdem wie gut der ausgewählte Held sich in diesem Duell schlägt und ob er dem Wächter unterliegt, können sie die Dramatik steigern, indem die Trollzacker – ganz im Sinne ihres Glaubens – dem überwundenen Gegner Achtung und Ehre angedeihen lassen, indem sie anbieten, ihn langsam zu Tode zu martern, um ihm das Leben nach dem Tode einfacher zu gestalten. Diese interessante, aber sicherlich unerwünschte Wendung des Abenteuers erfordert viel rollenspielerisches sowie diplomatisches Geschick von den Kameraden des unglücklich Geehrten.



Machen Sie es den Helden keinesfalls zu einfach, dieser Situation zu entkommen. Trollzacker folgen einem Glauben, der für die meisten anderen Kulturen nicht nachvollziehbar ist. Die Charischim sind nicht leicht davon zu überzeugen, dass es andere Wege als Schmerz oder Unehre gibt, und die Spieler dürfen an dieser Situation durchaus verzweifeln, ehe die Kurga ein Einsehen haben.

Kurga der Mach'nahtül (erfahren)

Stoßpeer*: INI 11+1W6 AT 15 PA 13 TP 2W6+2 DK S
Zebuqra (Hiebdolch): INI 10+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+2 DK H
Schleuder: INI 12+1W6 FK 16 TP 1W6+2
Speerschleuder:** INI 10+1W6 FK 20 TP 1W6+3
LeP 35 RS 3 (Felle) AuP 36 WS 7 MR 4 GS 7

Vorteile: teilweise Eisern (dann WS+2) und Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfgespür, Sturmangriff, Umreißen, Gezielter Stich

***)** Die Stoßspeere der Mach'nahtül haben ein breites, sehr stabiles Blatt und zahlreiche Nebenklingen sowie scharf- und spitz geschliffene Knebel. Die Vorliebe für 'Verbesserungen' in großer Zahl sorgt dafür, dass diese Waffen ihre Ausgewogenheit verlieren (WM -1/-1) und leichter beschädigt werden können (BF 4)

****) Ein Treffer mit einem solchermaßen geworfenen Speer richtet automatisch eine Wunde an, sobald er beim Opfer mehr als KO/2 SP verursacht. Einige der Mach'nahtül, die als Wache eingesetzt sind, sind Waffenmeister (Speerschleuder) (Arsenal 22).**

Drechan von den Mach'nahtül, Hoiraz

MU 16 KL 9 IN 12 CH 11 FF 8 GE 12 KO 15 KK 18
Barbarenstreitax: INI 12+1W6 AT 20 PA 15 TP 3W6+5 DK N
Zebuqra (Hiebdolch): INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+3 DK H
Raufen: INI 12+1W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+2 DK H
LeP 40 RS 3 (Felle) AuP 42 WS 7 MR 4 GS 7

Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt 7, Zäher Hund; Aberglaube 7, Bluttausch, Jähzorn 5, Unansehnlich, Vorurteile Blutlose 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Wuchtschlag, Befreiungsschlag, Hammerschlag, Kampfreflexe, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil Hammerfaust

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 10

Kurzcharakterisierung: Starker und hartnäckiger Kämpfer, der Gnade als Schwäche auslegt. Er handelt auf Basis seiner Gefühle und tut sich schwer mit komplizierten Zusammenhängen.

Es ist wahrscheinlich, dass die Charischim den Helden auch nach einem gewonnenen Zweikampf nicht über den Weg trauen und sie bis an die Grenze der Trollfestung aus dem Verborgenen heraus beobachten. Jeder vermeintliche Fehltritt – einen solchen zu definieren, obliegt allein Ihnen – wird sofort und mitleidlos geahndet.

VERMÄCHTNIS IM MONDSCHIEß

MUSIK

Als Hintergrundmusik eignet sich leise, sphärische Musik wie zum Beispiel die Soundtracks *Snow Falling On Cedars* und *Waterworld* sowie einzelne Stücke aus *Into The Green* von Erdenstern.

MACH'NAHTÛL – DIE WÄCHTER DER WACHT IM MONDSCHEIN

Die Mach'nahtûl sind ein Kurga-Stamm, der aus knapp einem halben Dutzend auf dem Tantraschtasch lebender Sippen besteht. Das Recht, auf diesem heiligen Berg zu siedeln, bekamen sie von Kerbhold Sohn des Stroock um 1.900 v.BF zuerkannt.



Zugleich wurde ihnen jedoch die Pflicht auferlegt, das Tal um Traschmalgor vor menschlichen (zwergischen, elfischen, ...) Eindringlingen zu schützen. Jede Sippe der Mach'nahtûl stellt einige Krieger ab, die Wacht über die Trollfestung halten. Diese Krieger werden 'Charischim' genannt, was so viel wie 'Wächter' bedeutet. Selten einmal ziehen mehr als zwei oder drei Barbaren gemeinsam durch die Wälder rund um Traschmalgor. Die unter den Mach'nahtûl auffallend zahlreichen Rochshazi bevorzugen es ohnedies, allein umherzuwandern. Die Mach'nahtûl sind – mehr noch als ihre Vettern im zentralen Gebirge – kompetente Waldläufer und vor allem kundige Speerwerfer und -kämpfer. Meist führen sie gleich mehrere, kurze Wurfspere sowie einen archaisch anmutenden Stoßspeer mit sich. Darüber hinaus sind sie versiert im Umgang mit der Schleuder, während Blankwaffen – vom Zebuqra (Hiebdolch) abgesehen – eher ungebräuchlich sind.

Die Sitten und Bräuche der Waldkurga unterscheiden sich kaum von denen der Kurga im Gebirge. Neben dem Glücksbringer aus Hämatit, den auch die Mach'nahtûl in der Kindheit von einem Schamanen erhalten, trägt jedoch ausnahmslos jedes Stammesmitglied eine kreisrunde, glatt geschliffene Scheibe aus weißem Kalkstein mit sich. Bereits kurz nach der Geburt erhält das Kind den *Matscha'aris* (zulch.: Mondwache) aus der Hand des Hoiraz. Der Shochzuli fertigt das Kleinod eigenhändig und nach dem Bild des vollen Madamals. Das Amulett gemahnt jeden Mach'nahtûl an die Verpflichtung, über Traschmalgor zu wachen. Den *Matscha'aris* zu verlieren gilt als große Schmach. Einige der solchermaßen in Schande gefallenen versuchen der gefürchteten Verbanung ins Flachland zu entgehen, indem sie sich selbst richten. Andere flüchten in der Hoffnung, durch herausragenden Mut Wiedergutmachung leisten zu können. Besondere Taten werden mittels kruder Zeichen auf dem Kleinod verzeichnet, und ein Krieger, der 'makellos' stirbt, stirbt ehrlos.

Die Mach'nahtûl sind sich des Privilegs, den Trollen näher zu sein als ihre Verwandten, sehr bewusst. Einige leiten daraus gar das Selbstverständnis ab, einem erwählten Stamm anzugehören. Die Schamanen, die aus diesem hervorgehen, stehen in regelmäßigem Kontakt zu den Trollen Traschmalgors und stets gehört der mächtigste Schochzuli des Stammes dem Kreis der Eingeweihten an, die sich alle fünf Jahre in der Grotte von Mudran'Nur treffen, um sich mit Trollschamanen und anderen, ausgewählten Shochzuli (Schild 87) auszutauschen.

Die Helden sollten die äußere Grenze Traschmalgors möglichst abends erreichen. Wie der Name schon sagt, hat die Trollfestung eine besondere Affinität zum Madamal, dessen Schein seinen eigenen Beitrag zum Schutz der Feste leistet: Es verbirgt im Zusammenspiel mit der Magie der Trollweiber Wegmarken und Zugänge, die nach Traschmalgor führen. Aus diesem Grund ist es wesentlich leichter, den Zugang zur Burg zu finden, wenn das Madamal nicht am Himmel steht. Die Gruppe erreicht die Gegend Mitte Rondra 1034 BF und damit während der Phase der Toten Mada, was die Suche der Helden begünstigt.

Sollte die Gruppe tagsüber ankommen, können Sie unten stehenden Vorlesetext entsprechend abwandeln. Da sie der Schein des Mondes tagsüber nicht ablenkt, können sie die 'Straße' recht einfach mithilfe einer gelungenen Probe auf *Sinnenschärfe* bemerken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der sommerliche Nachthimmel wölbt sich über euch, klar funkeln die Sternbilder am Firmament, das Schwert im Zentrum, Greif und Delphin nahebei. Doch die Mondscheibe fehlt, es ist die Phase der Toten Mada und allein schwaches Sternenlicht findet seinen Weg hinab zum Gulgelforst. Zu Füßen der alten Bäume und unter dem dichten Blätterdach ist es stockfinster. Fackeln und Lampen erhellen euren Weg, und ihr hofft, dass ihr bald entweder einen brauchbaren Lagerplatz findet oder endlich diese geheimnisvolle Burg erreicht. Vorsichtig schreitet ihr über den unebenen Waldboden, steigt über dicke Wurzeln, umgeht Felsbrocken und undurchdringliches Gestrüpp, und sucht immer wieder Halt an Baumstämmen.

Langsam findet ihr euren Trott, es fällt euch leichter voranzukommen, ihr setzt die Füße sicherer. Dann bemerkt [*Name des Helden mit der höchsten Intuition*], dass der Boden weniger uneben ist. Erleichtert deutet er auf eine große Steinplatte, der ihr für einige Schritte folgen könnt, bis ihr eine Fuge erreicht, die mit einem Schritt zur nächsten Platte überwunden werden kann. Weitere Platten schließen sich daran an, und so setzt sich der Weg fort, fast so bequem wie auf einer garetischen Prunkstraße. Allmählich erkennt ihr, dass ihr eine Straße beschreitet, die uralte sein muss: Unter Wurzeln und Waldboden sind Steinplatten gigantischen Ausmaßes zu erkennen, Findlinge offenbaren sich bei näherer Betrachtung als Quader, deren Risse nicht zufällig sind, sondern sich zu unbekannten Zeichen verbinden, und wie von selbst finden eure Füße die ebenen Stellen im Waldboden.

Dann tritt der Wald beiseite, ihr blickt euch um und erkennt im Schein eurer Lichter, dass ihr vor einem dicht bewachsenen Hügel steht, der sich jäh vor euch erhebt. Im Näherkommen entpuppt sich der Hügel als veritabler Berg, und auf den ersten Blick erkennt ihr nur steil aufragenden Waldboden, einzig unterbrochen von Findlingen und imposanten Felsnadeln, die fast wie ein Portal wirken, durch das schon längst kein Weg mehr führt.

Es gibt nur eine Stelle, durch die man das Tal vom Wald aus betreten kann. Das fragliche Tor befindet sich am westlichsten Punkt der Anlage, einer Stelle, die üblicherweise vom aufgehenden Mond beleuchtet wird. Eine mühsame Suche wird den Helden jedoch erspart, denn sobald sie am Fuß des vermeintlichen Berges angekommen sind, werden sie von *Tromprancke*

Tochter des Trodds (Seite 129) empfangen. Tromprancke ist eine angehende Waeggagatsch (Weises Trollweib) und vielversprechende Seherin, die in den nächsten Tagen in den *Gart-schgraurtonk* (Zirkel) von Traschmalgor aufgenommen werden soll. Sie hatte in den vergangenen Monden immer wieder Visionen einer Gefahr, die Traschmalgor droht. Allerdings weiß das Trollweib nicht, welcher Art die Gefahr ist. Die Helden haben stets eine Rolle in diesen Visionen gespielt, mal als Verbündete der Trolle, dann wieder als heimliche Diebe, die den Trollen übel mitspielten. Von den Mach'nahtül zeitig über das Nahen der Gruppe informiert, verfügte *Graumramcke Tochter des Knorrhold* (Seite 110), Oberhaupt des Stammes der Tamperampf, dass Tromprancke als ersten Teil ihrer Prüfung die Helden zu stellen und ihre Gesinnung zu erforschen habe. Gelangt die Trollin zu dem Schluss, dass die Helden lauter Motiven folgen und Traschmalgor keinen Schaden zufügen wollen, soll ihnen der Zugang zu Traschmalgor sowie das Gehör der Trolle gewährt werden. Andernfalls haben die Menschen ihr Leben verwirkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr blickt euch um, Sternenlicht und eure mitgeführten Fackeln tauchen euch und die Umgebung in unstetes Licht. Die Konturen der Bäume und Felsen verschwimmen, die Umgebung flimmert so stark, dass euch Tränen in die Augen steigen. Die eben noch natürlich wirkenden Felsformationen verdichten sich zu einer Toranlage gigantischen Ausmaßes, in der just ein Trollweib erscheint. Zielstrebig durchschreitet sie den vielfach verzierten Torbogen und hält direkt auf euch zu. Sie ist deutlich kleiner, als ihr Kralerwatsch in Erinnerung habt, dafür breiter gebaut. Ihre langen, zotteligen, mit allerlei krudem Schmuck versehenen Haare fallen ihr ins Gesicht und bis tief in den Rücken. Ohne ihre großen, dunkelrot glimmenden Augen von euch zu nehmen, schreitet sie in eure Richtung. Sie trägt eine steinerne Schüssel in den Händen, die andernorts sicher als Futtertrog Verwendung finden würde. Am Rand des Hügels – des Torwerks wohl eher – bleibt das Trollweib stehen. Erneut schweift ihr Blick über euch, dann erhebt sie ihre tiefe Stimme, die laut von den Felsen widerhallt. "Wimmelkrieger müsst hier! Tromprancke mach prüf mit Wimmels um sehen was Sterne gesung. Wenn gut, Wimmels dürf rein in Traschmalgor. Wenn schlecht, Wimmels werd totschiag von Trolls!" Wie zur Bestätigung durchschneiden düstere Töne die Stille und euch wird bewusst, dass das Augenmerk unsichtbarer Wächter auf euch ruht.

TROMPRANCKES PRÜFUNG

Das Trollweib platziert das steinerne Becken auf dem Boden und lässt sich davor nieder. Das Becken ist mit einer milchweißen Flüssigkeit gefüllt und die Trollin bemüht sich sehr, nichts von der kostbaren *Mondmilch* (Seite 113) zu verschütten.

Was die Helden nun erwartet, ist keine Prüfung, bei der sie konkrete Aufgaben bewältigen oder im eigentlichen Wortsinn tätig werden müssen. Tromprancke stimmt sich vielmehr auf die einzelnen Gruppenmitglieder ein und ergründet mit dem mitgebrachten Spiegel aus Mondwasser, welche Gesinnung dem jeweiligen Helden sowie der Gruppe insgesamt zueigen ist. Die Trollin bedient sich hierbei einer trollischen Abwandlung des SENSIBAR EMPATHICUS, den die Trollweiber in ritualisierter Form schon lange Zeit vor den Elfen gemeistert



haben. Die Prüfung der Waeggagatsch nimmt die ganze Nacht in Anspruch und die Trollin lässt sich weder hetzen, noch zu Antworten zwingen. Sofern ein Magiekundiger der Gruppe den Zauber SENSIBAR beherrscht, kann er mittels gelungener IN-Probe vermuten, welcher Natur Trompranckes Prüfung ist. Auch ein ANALYS ergänzt durch eine Probe auf *Magiekunde* legt diesen Schluss nahe.

Betonen Sie den Unterschied dieser Szene zu den vorangegangenen ruppigen Begegnungen mit den Trollzacker Barbaren: Hier geht es nicht um Drohgebärden und Muskelkraft, sondern um Einfühlungsvermögen und geistige Disziplin.

Lassen Sie Ihre Spieler genau beschreiben, wie sie ihre Gefühlswelt präsentieren wollen und verlangen Sie Proben die Eigenschaften IN und CH sowie auf passende gesellschaftliche Talente, zum Beispiel *Selbstbeherrschung* oder *Überzeugen* für Helden, die ihre innersten Überzeugungen glaubwürdig unterstreichen wollen, während schurkisch veranlagte Helden, die vom wahren Kern ihrer Persönlichkeit ablenken wollen, dazu am besten auf *Überreden* zurückgreifen. Niemand kennt Ihre Spieler und deren Charaktere so gut wie Sie, also nutzen Sie die Gelegenheit, ihre kleinen (und größeren) Schwächen der Helden zu thematisieren und von den Spielern kleinreden oder beschönigen zu lassen. Falls die Helden Magie auf sich selbst anwenden, um ihre Chancen zu verbessern (z.B. durch einen ATTRIBUTO), so sieht Tromprancke darüber hinweg. Versuchen Sie dagegen, die Trollin auf magische Weise zu beeinflussen, so reagiert sie äußerst zornig und bricht die Prüfung ab, und nur nach langwierigen Verhandlungen stimmt sie einer Fortsetzung der Prozedur zu.

Lassen Sie Ihre Spieler an dieser Stelle ruhig schwitzen. Trolle stehen den Menschen alles andere als unvoreingenommen

gegenüber und ein einziger Fehltritt bestätigt jahrhundertealte Vorurteile. Sollten die Spieler sich ihres Erfolges allzu sicher sein und Sie als Meister nicht überzeugen können, zögern Sie nicht, ihnen in Gestalt von Tromprancke den Zutritt zu verwehren. So könnten einige bewaffnete Trollkrieger auftauchen, die jeden Versuch des widerrechtlichen Eindringens im Keim ersticken und die Helden davonjagen. Letztlich ist Tromprancke aber jung und sich sicher, dass ihr Schicksal mit dem der Helden verknüpft ist, so dass dieser Fall nur eintreten sollte, wenn die Spieler allzu sorglos und von sich eingenommen sind.

KRAFT DER GEMEINSCHAFT – SCHWESTERSCHAFTEN DER TROLLWEIBER

Bei Trollweibern ist die Mondmacht – die Fähigkeit, Magie zu wirken – wesentlich häufiger ausgeprägt als bei Trollmännern. Im Gegenzug ist die Kraft bei Trollinnen meist weniger stark ausgeprägt. Ein einzelnes Trollweib ist oft nur in der Lage, bescheidene Effekte zu erzielen, wo ein Trollschamane auf sich gestellt über Nacht Unglaubliches vollbringen kann.

Die Macht der Trollweiber liegt nicht im Individuum, sondern im gemeinsamen Handeln und im Verbinden der Zauberfertigkeiten vieler Weiber mit einem gemeinsamen Ziel. Trollinnen organisieren sich in Schwesternschaften (troll. *Somomatschatonk* – die Muttertreuen, die Matschas Zorn teilen) und regionalen Zirkeln (troll. *Gartschgrautionk* – die Weberinnen, die das Vermächtnis siegeln). Die Form ihrer Rituale ist unspektakulär und selten als etwas Besonderes zu erkennen, doch die zuweilen über Jahre fortgeführten Handlungen haben oft beeindruckende Zauberwirkungen zum Ergebnis, wie beispielsweise die Verhehlung ganzer Landstriche oder die Erhaltung überraschend lieblicher und fruchtbarer Täler inmitten der Unwirtlichkeit der kargen Trollzacken. Trotz dieser beachtlichen Leistungen gelten Trollinnen nicht als Schamaninnen, sondern als Weise Weiber (Waeggagatsch). Die Menschen der Trollzacken nennen sie (wie auch menschliche Vertreter dieser Zunft, also Hebammen, Heilerinnen und Hexen) Waegga.

Auch magiebegabte Trollinnen nehmen sich Schülerinnen, die sie rituell adoptieren. Anders als bei den Männern ist es jedoch nicht unüblich, dass eine Waegga in ihrem Leben mehr als eine Schülerin annimmt. Das ganze Wirken der Trollweiber ist auf Gemeinschaft und Zusammenarbeit ausgelegt, und so folgt auch die Ausbildung der Trollmädchen diesem Pfad. Während der Ausbildung übt neben der direkten Ausbilderin auch der gesamte Zirkel Einfluss aus, und zuweilen wechseln sich die Altwaeeggas darin ab, den Mädchen bestimmte Dinge zu vermitteln. Am Ende der Ausbildung, die ein halbes Jahrhundert in Anspruch nimmt, sind es folgerichtig die Zirkel, manchmal gar weite Teile der Schwesternschaft selbst, die die Anwärterin auf ihre Würde prüfen und bei Bestehen in die Gemeinschaft aufnehmen. Oft erfolgt dies, nachdem die Anwärterin die Leitung bei speziellen Ritualen übernommen hat, in deren Verlauf sie Fehler und Unstimmigkeiten im gemeinsamen Weben beheben musste, damit sich das gewünschte Ergebnis einstellt.

Tromprancke führt die Helden in die Thinghalle (15), wo sich zunächst nur die unten namentlich aufgeführten Trolle eingefunden haben. Die Helden müssen sich erneut erklären und geduldig auf die immer gleichen Fragen antworten. Sobald der Status der Helden geklärt ist und sie als rechtschaffenen anerkannt wurden, werden sie in der großen Dolmenhalle (13) im ersten Hof untergebracht, wo einer der Lagerräume für sie geräumt wird. Der Raum weist bis auf eine etwa 10 Schritt lange und anderthalb Schritt hohe Steinbank sowie ein deckenhohes Steinregal keine Möblierung auf.

EINE TROLLISCHE WACHBURG

Traschmalgor – so groß und mächtig es selbst als Ruine erscheinen mag – ist nur ein kleiner Vorposten der in den Tiefen der Zacken gelegenen großen Trollfestungen. Der Stamm der Tragatsch (troll.: *die Blindgeborenen, die das Dunkel sehen, Schild 87*) hat Traschmalgor im 4. Zeitalter erbaut. Gegen Ende des 2. Drachenkrieges wurde die Feste weitgehend vernichtet und dennoch haben die Trolle diesen Ort niemals aufgegeben.

Heute ist von der trollischen Wachburg wenig mehr als ein etwa eine Meile durchmessendes Tal mit steil aufragenden Felswänden, monumentalen Bauwerksresten und einer Handvoll Kavernen zu erkennen. Terrassen, auf denen Trollweiber Felder angelegt haben, überragen das Tal ebenso wie die Reste von Türmen und Mauern, die Traschmalgor einst beschirmten. Im Tal selbst gibt es vielfältige Zeugnisse trollischer Kultur, und obgleich Traschmalgor eine Ruine ist, ist es doch lebendig und wird noch immer von Trollen bewohnt. An einigen wichtigen Stellen im Tal halten die Trollweiber die Verhehlung nach wie vor aufrecht.

ANKUNFT UND WEITERER ABLAUF

Da die Initiation einer neuen Waeggagatsch ansteht, halten sich in Traschmalgor momentan über dreißig Trolle auf, die sich jedoch trotz ihrer beeindruckenden Körpergröße in der Weite der riesigen Trollburg verlieren. Hinzu kommt, dass die Helden keinen Zutritt zu den Wohnquartieren erhalten, in denen sich die etwa zwei Dutzend dauerhaften Bewohner der Burg die meiste Zeit über aufhalten. Die Trolle, mit denen es die Helden hauptsächlich zu tun haben, sind weiter unten aufgeführt. Darüber hinaus können Sie weitere Trolle mit Namen und Gesicht versehen, wenn Sie es möchten.

Das Abenteuer sieht für den Aufenthalt in Traschmalgor keine festen Ereignisse vor, vielmehr können die Helden den Ort entweder allein oder an Burians Seite erkunden und versuchen, mit den Trollen ins Gespräch zu kommen. Ist einmal entschieden worden, dass die Helden ein Recht haben, auf Traschmalgor zu weilen – und hier gilt in letzter Konsequenz nur das Wort Kraschtonns – wird die Gegenwart der Wimmelkrieger als gegeben hingenommen. Die Trolle können den Helden die Frage, was Pardona in Traschmalgor suchen könnte, nicht beantworten, aber sie erlauben ihnen, sich auf der Suche nach Informationen (relativ) frei durch die Trollburg zu bewegen. Die beschriebenen Örtlichkeiten zu erkunden, kostet Zeit, die Sie den Helden gewähren oder beschneiden können. Wir gehen davon aus, dass den Helden ein bis zwei Tage zur Erforschung der Trollburg zur Verfügung stehen, ehe sie von den zeitgleich ablaufenden Ereignissen eingeholt werden.

TROLLE IN TRASCHMALGOR

☙ **Kraschtonn Sohn des Graugdasch** vom Stamm der Tragatash ist der Hüter des Steinkreises und damit der höchstehende Troll des Tals. Mit 357 Jahren gilt er auch unter Trollen als alt. Mittlerweile ist er – geistig wie körperlich – etwas unbeweglich und verharzt starrsinnig auf seinen Ansichten. Menschen begegnet er grundsätzlich misstrauisch, während er Elfen ob ihrer Weltsicht unverhohlen verachtet. Die Nähe Pardonas zu Traschmalgor beunruhigt ihn sehr, weswegen er zustimmt, sich der Helden zu bedienen, um Näheres herauszufinden. Kraschtonn ist hager und sehnig, seine Haare sind vom stumpfen Weiß erkalteter Asche und seine Haut ist trocken und rissig, die Augen blind und grau wie alter Kalkstein. Die Felle zahlreicher Streifendachse kleiden ihn, und wo er geht und steht, klappern Kalksteinplättchen, die er sich in Haare und Bart geknüpft hat.

☙ **Graugdasch**, sein Schüler, ist 172 Jahre alt und voller Tatendrang. Obgleich er – wie sein Ziehvater – blind ist, bewegt er sich mit schlafwandlerischer Sicherheit durch die Feste. Gelingt es den Helden, ihn von der Lauterkeit ihrer Absichten zu überzeugen und die Bedrohung durch Pardona zu verdeutlichen, unterstützt Graugdasch sie nach Kräften. Er kann den Helden viel über die Geschichte der Trollfestung erzählen, vor allem auch von Strock Sohn des Kerbhold. Der angehende Schamane führt stets einen mächtigen Stab mit sich, dessen Enden mit perfekt eingepassten Steinkegeln beschwert sind. In Graugdaschs Händen ist der Stab Sehhilfe und tödliche Waffe zugleich. Gewandet ist er in eine große, pelzverzierte Woldecke, das Geschenk einer dankbaren Reisebekanntschaft. Die rotbraunen Haare, sowie den Bart trägt er jeweils zu einem dicken Zopf geflochten, in die Obsidianplättchen eingebunden sind.

☙ **Graumramcke Tochter des Knorrhold** ist die Stammesfürstin der Tamperampf. Sie weilt in Traschmalgor, um der Initiation Trompranckes beizuwohnen. Darüber hinaus ist Graumramcke selbst eine große Seherin, die in letzter Zeit von besorgniserregenden Ahnungen heimgesucht wird, die denen ihrer Schülerin ähneln. Als die Trollfürstin, die schon am Vorabend der Dritten Dämonenschlacht dafür gesprochen hat, den Menschen in dieser schicksalhaften Zeit beizustehen (**Mächte des Schicksals 189ff.**), ist sie auch jetzt eine Verbündete der Helden. Graumramcke ist für eine Trollin klein (2,89 Schritt) und massig. Da sie der Meinung ist, die Geschehnisse rund um das Erscheinen der Helden stünden in Zusammenhang mit der anstehenden Prüfung, folgt sie in allem den Entscheidungen Trompranckes. Graumramcke trägt ein sackförmiges Gewand aus speckigem Leder, das mit Edel- und Halbedelsteinen von beträchtlichem Wert verziert ist. Ihr krauses, schulterlanges Haar ist von schwarzgrauer Farbe.

☙ **Wamruncke Tochter des Graugdasch** hingegen begegnet den Helden mit großem Argwohn. Zwar unternimmt sie nichts, was dem Willen ihrer Trollfürstin widerspricht, doch setzt sie alles daran, den Aufenthalt der Helden in Traschmalgor so unerfreulich wie möglich zu gestalten. Sie ist amtierende *Malmahorkatsch* (troll.: Wächterin der Mondmilch) und wacht aufmerksam über diesen Teil Traschmalgors.

☙ **Strotromm Sohn des Römpeldasch** gehört dem Stamm der *Malmartatsch* (troll.: Wüttänzer, die den Felsen spalten) an. Er ist der jüngere Bruder des Stammesfürsten und oberster Wächter Traschmalgors. Strotromm ist ein erfahrener Krieger, beherrscht die Kunst des 'kalten Schmiedens' und ist darüber hinaus einer der Wenigen, der noch über eine vollständige

Trollrüstung verfügt. Als Waffe dient ihm eine eigenhändig geschmiedete Streitaxt von beeindruckenden Ausmaßen. Strotromm ist unentschieden, wie er den Menschen begegnen soll. Die Ausführungen ruhmvoller Krieger und unerschrockener Kämpfer wirken in jedem Fall überzeugender auf ihn als kluge Worte und Diplomatie. Wird er gar zu einem Duell herausgefordert, dem ein guter Kampf (aber nicht zwangsläufig der eher unwahrscheinliche Sieg des Helden) folgt, stimmt er dafür, die Helden zu unterstützen.

Strotromm Sohn des Römpeldasch

MU 23 KL 9 IN 12 CH 10 FF 6 GE 11 KO 27 KK 35

Trollaxt:INI 8+1W6 AT 15 PA 13 TP 4W6+10 DK NS

LeP 73 RS 10 (Trollrüstung) AuP 120 MR 8/10 WS 14 GS 7

Relevante Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Überrennen* (2W6+8 TP)

Waffenlose Sonderfertigkeiten: Auspendeln, Beinarbeit, Gerade, Schmetterschlag

Besonderheit: Trolle gelten als große Gegner, zur Parade eines Trollangriffs ist ausschließlich Ausweichen oder eine Parade mit einem Schild erlaubt.

*) wie Angriff mit der Faust, es ist nur Ausweichen als Reaktion möglich.

Neben den genannten Trollen befinden sich etwa acht weitere Waeggagatsch sowie 15 Trollinnen und Trolle – darunter auch Kinder – auf der Feste, die sich je nach Ihrer Vorliebe gleichgültig, ablehnend oder freundlich gebärden.

Weitere Namen: *Weiblich:* Gruschlatcke, Hulcke, Knorrholde, Vrollhucke, Wampcke; *Männlich:* Bollerwomp, Gnallkomp, Haudrupp, Tarkampf, Trollrik

BESCHREIBUNG VON TAL UND FESTE

Die Wände des Tals von Traschmalgor ragen – wo Feldterrassen sie nicht unterbrechen – steil, an manchen Stellen fast senkrecht, auf und überwinden eine Höhe von 50 bis 80 Schritt. Der Talgrund ist nicht eben, sondern steigt gen Osten merklich an, bereichert durch Bodenwellen, Vertiefungen sowie Erhebungen. Im beiliegenden Plan von Traschmalgor sind nur große, über 40 Schritt hohe Bäume verzeichnet. Darüber hinaus gibt es jedoch auch innerhalb der Wachburg Pflanzen, die Sie nach eigenem Gusto verteilen können.

MAGIE IN TRASCHMALGOR

Zauberei in Traschmalgor verläuft weitgehend normal. Allein Magie mit dem Merkmal *Elementar (Erz)* lässt sich leichter wirken (3 Punkte Erleichterung). Im Gegensatz hierzu ist es bedeutend schwerer, sich auf Zauber mit *Elementar (Luft)* einzustimmen (um 7 Punkte erschwert). Im Zentrum des Heiligen Steinkreises (36) werden Erleichterungen und Erschwerungen verdoppelt. Darüber hinaus erschwert die erzene Präsenz Traschmalgors den Einsatz von künstlichen Fluggeräten, selbst wenn die Anlage überflogen werden soll, ist die *Fliegen*-Probe um 7 Punkte erschwert. Nur mühsam erheben sich Heldenfluggeräte in die Höhe (1 Schritt in der ersten Minute, 2 Schritt in der zweiten Minute, 4 Schritt in der dritten usw.).

DIE UNVERHEHLTEN TEILE DER TROLLFESTE

Die steilen Felswände, die den Talkessel einfassen, sind nur an wenigen Stellen von Treppen durchbrochen, die nach oben führen und Trolldimensionen aufweisen. In der Südwand befinden sich auf halber Höhe Felsterrassen mit Feldern für Obstbäume und Gemüse. Beides wird hier äußerst erfolgreich angebaut, die Ernte ist üblicherweise gut, und einzelne Feldfrüchte erreichen eine beeindruckende Größe.

Die über dem Tal aufragenden Berggipfel sind meist geschickt an die Umgebung angepasste Trollbauwerke, wie Türme, in denen die Trolle der Vorzeit Wache gehalten haben. Einigen dieser Gebäude sind Plateaus vorgelagert, die wie Höfe genutzt wurden. Die Ausgestaltung der näheren Umgebung des Tales (einzelne Türme und Felder) überlassen wir Ihnen. Die Ruinen werden noch immer von den heute hier lebenden Trollen genutzt. Einige der Türme im vorderen, unverhehlten Teil sind bewacht, und die Helden können Signalhörner aus Stein erkennen sowie Trollwaffen, darunter Wurfspieße, die groß genug scheinen, um einen Perldrachen aus der Luft zu holen.

Zerstörter Dolmen (1)

Hinter dem äußeren Tor der Feste gelegen, deckte diese gigantische Felsplatte ursprünglich den Eingang in das Tal von Traschmalgor ab. Die Heerführer des Guldinen zerstörten diese, wie einen Dolmen geformte Halle, um den Heerscharen Pyrdacors das Eindringen zu ermöglichen. Die heutigen Bewohner Traschmalgors schätzen den Hohlweg, der durch die teilweise meterhohen Trümmer sowie eine Hälfte der Platte (etwa vier Schritt dick und 15 Schritt aufragend) nur mühsam durchquert werden kann.

Eingestürztes Begrüßungstor (2)

Zwei 8 Schritt hohe Felsnadeln ragen jäh auf. Ehedem trugen sie einen Torbogen aus mehreren Schritt dicken Stämmen versteinelter Bäume. Das Tor galt in frühen Zeiten als Zeichen freundlichen Willkommens, das der Gastgeber gemeinsam mit dem Besucher durchschritt. Die Kalksteinstelen sind rundum mit großformatigen Verzierungen versehen, von denen die meisten im Laufe der Zeit zerstört wurden.

Versteinerter Kaiserdrache (3)

Wie ein großer, teilweise zerborstener Granitbrocken liegt der zerschmetterte Leib eines Kaiserdrachen im Vorhof der Feste und legt Zeugnis über die Macht der damals hier versammelten Trollschamanen ab. Der Drache Brakanor (Sohn des Feracinar und ebenfalls ein Ousiaphôr Pyrdacors) wurde beim Angriff auf Traschmalgor im Flug versteinert und ist heute allenfalls von oben als Drache zu erkennen (oder durch eine *Tierkunde*-Probe (Drachen) +6). Der Leib Brakanors ist aus Granit, während die Schwingen wie durchscheinender Marmor wirken. Augen, Zähne und Klauen sind als Quarz ausgebildet, innerhalb des Granitkonglomerats aber nur schwer zu entdecken (*Sinneschärfe* +6). Mittels eines ODEM +36 ist die Macht der Schamanen noch als Reststrahlung eines mächtigen Verwandlungsaubers unbekannter Art zu erkennen. Es liegt ganz in Ihrer Meisterhand, welche Erkenntnisse Brakanors Überreste für die Helden bereithalten. So kann sein Anblick Erinnerungsfetzen Fuldigors hervorbringen, die den Drachen leibhaftig kämpfend zeigen, dem Karfunkel noch ein letzter, schwacher Hauch von Leben (oder vielmehr Drachenträumen) innewohnen oder der ganze Felsblock eben genau dies sein (nämlich ein seit Jahrtausenden entgültig toter Drache, dessen Karfunkel erloschen ist) – ganz wie Sie es wünschen.

HELLSICHT IN TRASCHMALGOR

Viele der beschriebenen Gegebenheiten sind magisch beeinflusst oder sogar solchen Ursprungs. Trollmagie ist jedoch größtenteils nicht entschlüsselt. Selbst ein Hellsichtmagier mit profunden Kenntnissen kann im Regelfall kaum erfassen, was sich ihm darstellt, und er wird noch weniger verstehen, was er sieht. Beschreiben sie kraftvolle Bahnen, krude Matrizen, die auf den ersten Blick massiv und wenig kunstvoll erscheinen. Bei einem möglichen zweiten und dritten Blick weisen sie jedoch eine Tiefe auf, die auch einem Gildenmagier Respekt abtrotzt. Das vor allem, weil ein Magier die zugrundeliegenden Strukturen nur erahnen, keinesfalls aber verfolgen und noch weniger verstehen kann. Lassen Sie sich bei der Darstellung der möglichen Analysen in den unterschiedlichen Teilen Traschmalgors vom Zweck des analysierten Objektes und Ihrer Phantasie leiten. Nur ein wirklich spektakulärer Erfolg sollte einem Helden Erkenntnisse bescheren. Generell sollte eher das Gefühl vorherrschen, dass man kaum mehr als Bruchteile einer reichen, aber unverständlichen und fremdartigen Kultur erahnen kann.

Mine (4)

Ein sanft absteigendes Loch, das etwa 20 Schritt breit ist und auf ungefähr 70 Schritt Tiefe herabführt. Hier gewinnen die Trolle diverse Mineralien aus Sumus Leib. Die Helden dürfen sich umschauen, aber nicht selbst schürfen. Ein Jungtroll namens *Bagsch* bewacht die Mine. Bagsch ist erst 53 Jahre alt und damit wenig mehr als ein Halbstarker. Er ist sehr an den Erzählungen der Helden interessiert und steht ihnen unvoreingenommen gegenüber.

Zerstörter Wachturm (5)

Der aus versteinertem Holz errichtete Turm wurde von Prankenhieben auseinander gerissen.

Zerborstener Dolmen (6)

Ein zerborstener Dolmen, der große Ähnlichkeit mit demjenigen im Eingangsbereich aufweist. Außer Felsbrocken und Geröll gibt es nichts zu entdecken.

Dolmenhalle (7)

Einstmals eine Halle, in der sich die Trolle vor dem Betreten des unterirdischen Teils Traschmalgors mit ihren Gästen versammelten. Mehrere Steinsessel und ein gigantischer steinerner Kessel über einer Feuerstelle zieren den Raum. Die Dolmenhalle (ein großer Deckstein, der von aufrecht stehenden Steinsäulen oder -platten getragen wird) ist stets bewacht, die Helden dürfen den Zugang zum angrenzenden Höhlensystem nicht passieren.

Schlote (8)

Zahlreiche Schlote (Durchmesser 15 bis 20 Finger), aus denen es heult und graue Schwaden in den Himmel wabern, wachsen hier aus dem Boden. Die Trolle glauben, dass dies die Stimmen gemarterter Steinseelen (Trollgeister) sind, die von ihren Ahnen für einen Verrat in grauer Vorzeit (vermutlich der Trollzeit) grausam bestraft wurden. Die Schlote, aus denen es nachts schwach leuchtet, abseits des Pfades zu durchschreiten, gilt unter Trollen als Mutprobe.

Zugang zu den Kavernen (9)

Menschen ist der Zugang zum unterirdischen Teil der Trollfeste verwehrt. Hier leben die heutigen Bewohner, und sie hüten ihre Heimstatt wie ihren Augapfel. Selbst der Angriff der Horden Pyrdacors konnte diesen Teil Traschmalgors nur teilweise zerstören. Die eigentliche Ausdehnung der Wachburg geht in die Tiefe: Höhlen von gigantischen Ausmaßen, darunter auch künstlich geschaffene Dome, in denen Stalagmiten und -titen märchenhafte Landschaften formen und andere Wunder wären hier zu bestaunen. Doch der Zugang ist stets bewacht und innerhalb der Kavernen halten sich Trolle auf, die kurzen Prozess machen mit "Wimmels, die woll Groll".

Zerstörter Grabhügel (10)

Bedeckt mit Steinen und Erde, war diese zerstörte Dolmenhalle ehemals ein Grabhügel. Ein Teil des Grabmals ist noch intakt, mit viel Aufwand könnte man sich einen Zugang freischaufeln, würden die Trolle nicht darüber wachen, dass die Ruhe des geschätzten Toten gewahrt bleibt.

Schamanenkreis (11)

Ein gut 60 Schritt durchmessender, unregelmäßiger Kreis aus etwa vier Schritt hohen Monolithen, die weitgehend umgefallen und zerbrochen sind. Der Untergrund ist eine Platte aus geschmolzenem Kalkstein mit messerscharfen Kanten. An dieser Stelle leisteten die versammelten Trollschamanen Pyrdacors Heermeister erbitterten Widerstand. Hier wurden sie von Feracinors Feuerodem getroffen und getötet. Selbst im Feuertod wurden die Schamanen zu Stein und wurden zu teilweise aufragenden, teilweise umgestürzten Stelen, in denen man vage trollische Formen erkennen kann (IN-Probe). Die ungeheure magische Macht des Angriffs des Drachen sowie der erbitterte Widerstand der Trolle schuf eine fluktuierende Kraftlinie von etwa 20 Schritt Länge, die jede Art von Kampf magie im Bereich des Schamanenkreises unterstützt. Eine Nebenwirkung ist jedoch, dass sich stets Feuermindergeister (WdZ 385) als armlange Salamander manifestieren.

Felsnadel (12)

In der hoch aufragenden Felsnadel ist ein Aufgang verborgen, den ein Troll bequem erklimmen kann und der zu einem Beobachtungsnest in einer Höhe von 60 Schritt führt. Von oben hat man einen guten Überblick über Traschmalgor, der den Helden nicht verwehrt wird.

Dolmenhalle (13)

Erhaltene Dolmenhalle mit mehreren Mauern und steinernen Möbelstücken. Ursprünglicher Zweck und Bedeutung der Halle sind jedoch nicht mehr zu erkennen. Heute wird hier die Ernte gelagert und teilweise verarbeitet, ehe sie in den unterirdischen Teil der Festung gebracht wird.

Zerstörte Felsbrücke (14)

Ein Teil einer Felsbrücke ragt in das Tal hinein. Der ansteigende Teil ist noch begehbar, der eigentliche Bogen wurde jedoch vernichtet.

Thinghalle (15)

Massive Mauern, gefügt aus Steinen gigantischen Ausmaßes, schützen den Zugang zum Versammlungsplatz der Trolle von Traschmalgor. Hoch reicht die Kuppelhalle in den Berggipfel hinauf, die natürliche Höhle, die die Trolle einst hier fanden,

wurde über die Jahrtausende erweitert und verschönert. Hierbei offenbart sich die ganze Kunstfertigkeit der Bergschrate, die leicht mit dem zwergischen Monumentalbaustil konkurrieren kann. Sitzstufen aus Kalkstein, die ganz der trollischen Körpergröße angepasst sind, steigen in drei Reihen an den Höhlenwänden empor und bilden ein nahezu rundes Amphitheater, aus dessen Decke Stalaktiten wachsen. Der Umstand, dass man geflüsterte Worte an jeder Stelle der Thinghalle verstehen kann, unterstreicht die Besonderheit des Ortes. Zentrum der Anlage ist der kleine Steinkreis (17). Die Helden werden hier des Öfteren Kontakt zu den Trollen haben, die den Thingplatz für ihre Beratungen nutzen.

Passage der Erinnerung (16)

Dem weitgehend naturbelassenen Vorraum der Thinghalle schließt sich eine Passage an, die ein Troll bequem durchschreiten kann. Ost- und Westwand tragen große Halbreiefs, auf denen schicksalhafte Kämpfe des Trollvolkes aus vier Zeitaltern dargestellt sind. Aus den aufgrund ihrer Größe für das menschliche Auge nur schwer zu erfassenden Bildern lassen sich zum einen die Dominanz der trollischen Rasse in der Frühgeschichte ableiten (KL-Probe +2) sowie fremdartige Rassen erkennen, mit denen die Trolle im Hader lagen (Löwen- und adlerköpfige Wesen, den Trollen an Körpergröße unterlegen, Mahre, Insektoide, Drachen, ...). Vor den Wänden befinden sich vier imposante Standbilder, die sich erst bei näherer Betrachtung tatsächlich als Relikte und nicht als steinerne Bildnisse identifizieren lassen: Die Rüstung eines großen und mächtigen Mantra'ke, das Exoskelett einer drei Schritt großen Gottesanbeterin, deren Extremitäten grausame Waffen bilden, sowie ein versteinertes, katzengehaltiger Gryphon mit Löwenhaupt, der noch im Tode Erhabenheit ausstrahlt. Die letzte Statue aber ist ein zu Stein erstarrter Trollkrieger in voller Rüstung, denn immer wieder bekämpften sich die Trolle auch untereinander und räumen sich selbst einen Platz in der Passage der Erinnerung ein. Die Standbilder sind mit einer dünnen Kristallschicht überzogen, die sie vor den Einflüssen der Umwelt schützt.

Steinkreis (17)

Ein kleines Heiligtum der Trolle. Jedem Stein wohnt astrale Macht inne, da er von einem bestimmten Schamanen in archetypischen Ritualen aus Spucke und Blut geformt wurde. Die Trolle glauben, dass man im Zentrum des Kreises nur die Wahrheit sprechen kann. Allerdings erfordert es auch eine MU-Probe+3, um den Kreis überhaupt zu betreten, da hier die trollische Variante eines HEXENKNOTENS wirkt.

Dolmenhalle (18, 19)

Erhaltene Dolmenhallen, mit mehreren Mauern und steinernen Möbelstücken im Inneren.

Felsnadeln mit zwei Thronen (20)

Die recht große Felsnadel mit zwei Gipfeln ist von der Ostseite aus leicht zu begehen und führt auf einen hoch gelegenen Beratungsplatz, auf dem sich zwei Steinsessel gegenüberstehen. Hier können Trolle ungestört miteinander reden. Beide Sessel sind rundum verziert. Auf einem der Throne hat sich zudem der Meckerdrache *Furro* niedergelassen. Für einen Meckerdrachen hat *Furro* ein ungewöhnlich hohes Alter (92 Jahre) erreicht, und *Kraschtomn Sohn des Graugdasch* schätzt es, ab und an mit dem sehr intelligenten, aber eingebildeten Taschendra-

chen, der sich selbst für einen brillanten Magietheoretiker hält, zu diskutieren. Die beiden verbindet eine Art Hassliebe.

Trockenes Bachbett (21)

Ein ausgetrocknetes Bachbett. An einigen Stellen sind die Prankenabdrücke von Drachen zu erkennen. Ihr Odem verdampfte den Bach und verschloss den Zulauf, anschließend verwiegten sie sich im angeschmolzenen Gestein.

Zerstörte Felsbrücke (22)

Die kleinere Felsbrücke führte vor dem Drachenangriff auf den Thronfelsen und ist durch Feuerodem halb zerstört. An Bruchkanten haben sich Spitzen von beachtlicher Schärfe gebildet. Die Tragfähigkeit dieser Brücke ist gering, weswegen die Trolle sie meiden. Eine Belastung bis 50 Stein ist jedoch unbedenklich.

Höhle (23)

Eine natürliche Höhle, die heute wie ehemals als Lager für Brennstoffe und Werkzeuge genutzt wird. Ursprünglich war die zum Tal hin offene Höhle mit Wänden aus versteinertem Holz verschlossen. Gegenwärtig schließen grob entastete Baumstämme die größten Lücken.

Grotte (24)

In dieser Grotte haben die Drachen und Pyrdacors Gefolge die überlebenden Trolle zusammengetrieben und die Höhle dann mit Balken aus versteinertem Holz sowie mit den versteinerten Leichen der bereits getöteten Trolle verschlossen. Schließlich tötete Drachenfeuer diejenigen Trolle, die nicht rechtzeitig zu den Heiligen Steinen tiefer in der Höhle fliehen konnten. Die Wände im Inneren wirken glasartig, und die versteinerten Trolle sind für Menschen nicht leicht als solche zu erkennen.

Quellsee (25)

Der eiskalte See birgt milchiges Wasser und wird durch einen unterseeischen Zulauf gespeist. Sowohl die hinter der Verhehlung zu Tage tretende Mondmilch (28), als auch einige unterirdisch verlaufende Bäche fließen in den See.

Lager für versteinertes Holz (26)

Eine Felsnische, die hinter einer groben Holzwand mit versteinertem Holz voll gestellt ist.

MONDMILCH

Mondmilch ist eine sehr seltene mineralische Ablagerung und nur in Ausnahmefällen flüssig. Wie Milch ist die Ablagerung in ihrer flüssigen Form weiß. Der Bezug zum Madamal leitet sich vermutlich von der Wunderwirkung ab, die man der Mondmilch zuerkennt.

Wirkung: Um die volle Wirkung zu entfalten, muss Mondmilch frisch (binnen eines Tages) genossen werden. Nach dem Genuss eines Schanks (0,2 Liter) sind Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* und *Verständigung* sowie Proben auf *intuitive Talente* für eine Stunde um 3 Punkte erleichtert. Werden Wunden damit ausgewaschen, ebbt die Blutung ab. Im Laufe des Tages werden 5 LeP zurückerstattet. Eingenommen wirkt Mondmilch kräftigend, die nächtliche Regeneration steigt um 2 LeP.

HINTER DEM VERHEHLUNGSMANTEL

Der nördliche Teilbereich Traschmalgors ist unterirdisch und wird aus natürlichen Höhlen gebildet, die vor allem im vorderen Bereich von Trollhand erweitert und verschönert wurden. Der südliche Teilbereich ist über eine Höhle zugänglich, die weitgehend naturbelassen ist. Das sich anschließende, schmale Tal ist hinter den Steinstelen völlig frei von Bewuchs. Das Element Erz dominiert diesen mystischen Ort, in dem die Luft zu stehen scheint und abgestanden riecht. Allein vor den Stelen gedeihen vier prächtige Kiefern beträchtlichen Alters. Ringsum steigen die Felswände schroff an, und nur an zwei Stellen sind auf den Berggipfeln Reste gigantischen Mauerwerks zu erkennen. Drei Wachtürme reckten sich hier in den Himmel, ehe sie von Drachen eingerissen wurden. Heute nisten Bergadler im kleinsten von ihnen.

Felsformation (27)

Gleißend hell ragen hier weiße und scharfkantige Kalkklippen aus dem Boden. Selbst in den an seltsamen Felsformationen nicht armen Trollzacken muten sie ungewöhnlich an. Für die Trolle sind sie heilig, denn nach ihrem Glauben handelt es sich um "Knochen von Somo", die gemäß trollischer Mythologie immer weiß sind. Nordöstlich dieser Formation tritt Mondmilch hervor.

Bach aus Mondmilch (28)

Aus der Felswand am Nordostende der großen Höhle tritt in etwa anderthalb Schritt Höhe ein dünner, zuweilen nur tröpfelnder Strom einer milchigen Flüssigkeit aus, die sich in einer Bodenmulde sammelt. Felswand wie Bachbett werden von glatt gewaschenen Kalkablagerungen gebildet, die in jeglichem Licht hell aufleuchten. Ist die Mulde voll, läuft die Mondmilch ab, und folgt einem nur leicht geschwungenen Bett, ehe der Bach unter der Felsformation (27) verschwindet. *Matschmahor* (Mondmilch) gilt den Trollen, insbesondere den Trollinnen, als heilig. Die Waeggagatsch nehmen die Milch zu sich, um ihre hellsichtigen Fähigkeiten zu verstärken, die Trollkrieger schätzen vor allem ihre heilende Wirkung. Keinem Troll würde es jedoch einfallen, selbst aus dem Bach zu schöpfen. Es obliegt den Waggagatsch, einen Troll mit Mondmilch zu beehren, und man reagiert mit Befremden oder Wut, wenn die Helden hier einen Mangel an Benimm an den Tag legen.

Halle aus einem Schildkrötenpanzer (29)

Diese Halle ist aus dem Panzer einer Riesenschildkröte gefertigt und wird noch heute von den Schamanen der Targatsch genutzt. Sie beherbergt viele Geheimnisse und Artefakte der Schamanen und wird argwöhnisch bewacht.

Dolmenhalle der Ahnengeister (30)

Eine fast kreisrunde Steinplatte deckt die Ahnenhalle Traschmalgors ab. Anders als die übrigen Dolmenhallen ist diese Halle rundum geschlossen. Zyklopenhaftes Mauerwerk fügt sich nahtlos ineinander und trägt Halbreiefs, die sich nach und nach (*Sinnenschärfe*-Probe +5) zu einem kolossalen Schlachtenbild vereinen und den letzten Kampf Strocks Sohn des Kerbhold sowie der anderen Trollschamanen nacherzählen. Drachen- und Trollleiber winden sich in tödlichem Reigen umeinander, bei genauerer Betrachtung finden sich Einzelszenen, die siegreiche Trolle zeigen, doch in der Mehrzahl sind es die in ihrer Grausamkeit überzeichnet dargestellten Drachen, die triumphieren.

DIE AURA DES AHNENHAUSES

Helden mit der Gabe *Empathie* erhalten aufgrund der Nähe zu den Geistern, die im Rahmen des abgebildeten Kampfes gefallen sind, Einblick in deren 'lebendige Erinnerung'. Die einzelnen Erinnerungsfetzen sind jedoch nur schwer verständlich und Einzelheiten kaum erkennbar. Allein die allumfassende Bedrohung durch eine angreifende Drachenstreitmacht bleibt als deutliche Erinnerung zurück und – so Sie es wünschen – der Anblick eines goldenen Kaiserdrachen, der aus einem in Flammen stehenden Himmel zum entscheidenden Angriff herabstößt.

Ähnlich verhält es sich bei Helden mit dem Nachteil *Medium*. Die Geister der Trollschamanen sind durch die Magie des Dolmen zwar an das Ahnenhaus gebunden, doch allein die große Anzahl sich erinnernder Geister, die in regelmäßigem Kontakt zu den lebenden Trollen stehen, ist mit einer geisterhaften Präsenz gleichzusetzen. Nur durch eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +5 kann sich der Held von den auf ihn einstürmenden Bildern lösen.

Während dieses, in beiden Fällen 3 Aktionen dauernden, Erlebnisses sind empathischer Held oder Medium nicht ansprechbar und letzteres erleidet im Anschluss 1W6 Punkte Erschöpfung.

Ein aufgesetzter, reliefartiger Torbogen, den zwei ebensolche Fensterrahmen flankieren, die jeweils auf die Felsformation (27) ausgerichtet sind, zieren die Außenwand. Treppenstufen führen an zwei Stellen auf das Dach der Halle und dort, im Zentrum des Decksteins, ist die einzige Öffnung des Ahnenhauses. Hier sitzt meist ein Troll – Schamane, Waeggagatsch oder Trollkrieger – und hält Zwiesprache mit den Ahnen, vertreibt ihnen die Zeit, wie manche von ihnen es ausdrücken würden. Die Helden werden in der Nähe des Ahnenhauses geduldet, sofern sie sich zu benehmen wissen.

Höhlen der Geistigen Übung (31)

Diese Höhlen entstanden im 7. Zeitalter und beherbergten Insektoide, ob als Gäste oder als Gefangene, lässt sich heute nicht mehr feststellen. Heute lebt in dem kleinen Höhlensystem eine Kolonie *Glasspinnen*, fahl leuchtende, schritthohe Geschöpfe, deren Körper und Gliedmaßen durchsichtig sind. Glasspinnen nehmen die Körperwärme eines Wesens wahr und schon die geringste Ahnung davon zieht sie an.

Die erste Höhle weist nur eine enge Passage zum dahinter liegenden System auf. Schmale, steinerne Stelen verhindern das Entkommen der Spinnen ebenso wie das Eindringen der Helden. Dem Durchgang gegenüber befindet sich ein Sessel aus Stein. Angehende Trollschamanen, aber auch Waeggagatsch, stellen sich hier der Spinnenkolonie, um Erfahrung in der Kunst der Gedankenübertragung zu sammeln. Glasspinnen sind blind und gelten zudem als ausgesprochen dumm. Erst wenn mehrere Spinnen aufeinandertreffen, knüpfen sie geistige Netze, deren Potential und Komplexität mit ihrer Anzahl steigt. Die Nähe zu einem Schwarm von etwa 20 Tieren setzt die Helden einem wahren Gedankensturm aus, in den nicht eine Wesenheit, sondern zahlreiche ihre Eindrücke einbringen und versuchen, den Helden geistig in den Schwarm einzuverleiben. Ein Held kann sich diesem Sinnensturm nur

entziehen, wenn ihm eine KL-Probe +2 sowie eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +6 –MR gelingt. Andernfalls gibt er sich den fremdartigen, sicher aber auch faszinierenden Bildern hin, die ein Dutzend insektoider Wesen ihm beschert. Weitere Informationen zu den Glasspinnen finden Sie in **Katakomben**.

Thing der Tragatsch (32)

Die natürliche Höhle beherbergt nichts außer sieben schmucklosen Steinsesseln. Hier halten die 'Blindgeborenen, die im Dunkel sehen' Rat und sie tun das in absoluter Dunkelheit. Die Wände dieser Höhle scheinen Teile der seit Jahrtausenden immer wieder geführten Beratungen wiederzugeben und so herrscht ein stetiges Wispern und Knacken, das gerade außerhalb des Hörbereichs erklingt und damit unverständlich ist – selbst für Elfen und Menschen mit magisch erhöhten Eigenschaften.

Chronik der Tragatsch (33)

In dieser langen, natürlichen Höhle haben die Tragatsch ihre Geschichte festgehalten. Da die trollische Raumschrift jedoch noch immer ihrer Entschlüsselung harrt, halten die einzelnen Setzungen und Legungen keine Erkenntnisse für die Helden bereit.

Stelen (34)

Diese Stelen können mit Kenntnis der trollischen Raumschrift (7+) als 'Steinkinder der Wacht' identifiziert werden. Sie halten die Verhehlung in diesem Talkessel aufrecht.

Dolmenhalle (35)

Dolmenhalle mit steinernen Mauern und Möbelstücken im Inneren. Hier bereiten sich die Trolle vor, bevor sie sich dem heiligen Steinkreis nähern.

TROLLE UND DRACHEN

Beschäftigen sich die Helden eingehend mit dem Schlachtenbild und gelingt es ihnen darüber hinaus, Kraschtonn für sich einzunehmen, können sie bereits hier die Namen einiger Ousiaphôr erfahren, die den Trollen in alten Zeiten verhasste Feinde waren. Der Schamane weiß allerdings nichts über die Essenzlinien (oder dass die Essenzträger *Ousiaphôr* genannt werden), er weiß nur, dass *Braķanor* einst grausame Ernte unter seinen Brüdern hielt, ehe er von ihnen vernichtet werden konnte. Er kennt den Namen *Lyrschana*, mit der er tödliche Klänge verbindet, die Raschtul frevelten und den Trollen ihre 'Stimme' nahm und er kennt *Zhorrdakon*, dessen Schwingen den Himmel verdunkelten und der im Alleingang mehr als einen trollischen Vorposten vernichtet hat. All jenen Namen kann er Abbilder zuordnen und grausame Geschichten über die Drachen erzählen. Am Ende des Abenteuers sind einige Hinweise zu solchen Geschichten zu finden (siehe **Nachhall** auf Seite 127), zudem können Sie sich der Beschreibung der Visionen der Helden beim Kampf Strock gegen Pardona (siehe Seite 126) bedienen. Auch Drachenerinnerungen, die Fuldigors Offenbarung in die Köpfe der Helden pflanzte, können hier aktiviert werden. Eine detaillierte Auflistung der Ousiaphôr findet sich in **Drachenschwur**, dem dritten Band der Drachenchronik.

Der Heilige Steinkreis (36)

Auf einem Plateau ragen zehn Granitmonolithen in den Himmel, jeder von ihnen über acht Schritt hoch und mit eigenartigen, verschlungenen Mustern überzogen. Die Muster sind dunkelgrau unterlegt und im ganzen Tal, insbesondere aber im Inneren des Steinkreises, fühlt man die Nähe zum Element Erz. Der Steinkreis begünstigt erzaffine Magie und ist seit jeher ein Ort, an dem sich die Trollschamanen versammelten, ehe größere Vorhaben umgesetzt werden. Darüber hinaus werden hier besondere Rituale zu Ehren Raschtuls abgehalten.

Felsbrücke (37)

Ohne ein Hindernis zu überbrücken, überspannt eine intakte Steinbrücke dieses Talstück. Sinnlos ist die Brücke allerdings nicht, denn auf die Ebene darunter wirkt ein dem HEXEN-KNOTEN ähnlicher Zauber.

Grottenrefugium (38)

Hier haust der Wächter des Steinkreises *Kraschtonn Sohn des Graugdash* mit seinem Ziehsohn.

ZU GAST BEI TROLLEN

Außer dem knappen halben Dutzend Trollkinder beachtet kein Troll die Gäste länger als er oder sie benötigt, an ihnen vorbeizugehen. Den Trollen in Traschmalgor ist bewusst, dass sie einer Rasse angehören, der nur wenige Kreaturen ebenbürtig oder sogar überlegen sind. Mit der gelassenen Gleichgültigkeit, die dieses Wissen gegenüber anderen Rassen gebiert, begegnen die Hausherrn den Helden. Wir gehen zwar nicht davon aus, dass Ihre Helden auf Streit mit den Trollen aus sind, dennoch geben wir Ihnen für alle Fälle die Werte eines exemplarischen Trolls an.



Generischer Troll

MU 22 **KL** 8 **IN** 10 **CH** 10 **FF** 5 **GE** 10 **KO** 25 **KK** 30
Faust: **INI** 11+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 2W6+7 **DK** HN
Keule: **INI** 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 3W6+7 **DK** HN
LeP 65 **RS** 2 **AuP** 120 **MR** 7 **WS** 13 **GS** 7

Relevante Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Überrennen*

Waffenlose Sonderfertigkeiten: Auspendeln, Beinarbeit, Gerade, Schmetterschlag

Besonderheit: Trolle gelten als große Gegner, zur Parade eines Trollangriffs ist ausschließlich Ausweichen oder eine Parade mit einem Schild erlaubt.

*) wie Angriff mit der Faust, es ist nur Ausweichen als Reaktion möglich.

Neben Begegnungen, die Sie frei hinzufügen können, um die Stimmung innerhalb der uralten Burg zu untermalen, können die Helden Folgendes beobachten:

☞ Trollinnen bei der Ernte auf den Feldterrassen. Begleitet von dumpfem, wortlosen Gesang sammeln die Weiber immense Rüben, Bohnen und Zwiebeln in ihren Körben. Zum Gemüse gesellen sich große gelbe Birnen und Melonen.

☞ Kraschtonn unterweist Graudasch in der Vorbereitungshalle (37) in der Fertigkeit, ein Signalhorn aus einem eigens dafür heran geschleppten Monolithen herzustellen. Blut und Trollsucke spielen hierbei ebenso wie Gesang eine tragende Rolle.

☞ Die Waeggagatsch um Graumramcke versammeln sich zum Mondaufgang um den Quellsee (25). Nachdem sie gemeinsam einen kehligen Gesang angestimmt haben, senkt sich Schweigen über die Versammlung. Die Trollweiber vertiefen sich in Bewegungen und Handreichungen, die an das Knüpfen eines unsichtbaren Fischernetzes erinnern. Das Ritual, das dem Erhalt der Verhehlung dient, dauert eine Stunde und wird täglich wiederholt.

☞ Eine Waeggagatsch sitzt lange reglos auf dem Deckstein des Ahnenhauses, ehe sie beginnt, lautlose Worte zu formen. Nach einer Stunde der stummen Zwiesprache nickt sie abschließend, erhebt sich und verlässt die Höhle.

☞ Graudasch übt sich in der Spinnenhöhle (31) in der Kunst der Gedankenübertragung. Die Glasspinnen strecken immer wieder ihre fragilen Beine nach dem reglos auf dem Thron sitzenden Troll aus. Betritt ein Held die Höhle, nimmt ihn die bestehende Verbindung der versammelten Spinnengeister sofort gefangen.

☞ Junge Trolle veranstalten am Steilabhang hinter dem Schamanenkreis (11) ein Wettklettern ihrer Trollkröten. Der Troll, der in der auf dem Grat liegenden Turmuine wacht, verfolgt das Ereignis interessiert, was Strotromm mit einem wütenden Tadel ahndet.

☞ Zwei halbstarke Trolle treiben eine Rotte gedrungener, kalbsgroßer Wildschweine in der Nähe des Heldenquartiers (13) die Treppen hinauf zu ihrem Pfuhl auf einer der Terrassen.

EREIGNISSE IN DER ZWISCHENZEIT, TEIL II

Während die Helden die Burg auf der Suche nach Antworten erkunden, bleiben ihre Feinde nicht untätig.

PARDONAS SUCHE

In der gesamten Zeit, die Pardona nun schon lebt, wandeln auch Trolle auf Dere, aber bislang brachten sie ihre Pläne kaum einmal in die Nähe der großen trollischen Siedlungsgebiete. Erst durch die Ereignisse um das Sechste Zeichen (siehe **Rausch der Ewigkeit**) nahm sie die Trolle als ernstzunehmende Macht wahr. Umgekehrt erkannten auch die Trolle erst nach Pardonas Auftreten als 'Schöpferin von Borbarads Körper' die von ihr ausgehende Bedrohung.

Pardona hat ein klares Ziel vor Augen, als sie die Trollzacken erreicht, es fehlt ihr aber die notwendige Ortskenntnis. Ihre erste Anlaufstation war der Wasserfall, an dessen Ufern Strocks Geist bereits einmal – so dachte Pardona – beschworen wurde (Seite 95). Doch sie musste erkennen, dass der Geist Strocks nicht – wie sie vermutet hatte – mittels GEISTERRUF beschworen, sondern im Zuge eines schamanistischen Rituals (RUF DER AHNEN, **WdZ** 161) von einem Trollschamanen angerufen und befragt worden war. Durch die Entfernung zu dem Ort, an den Strocks Geist gebunden ist – die Ahnenhalle in Traschmalgor – war Pardonas Herangehensweise um ein Vielfaches schwieriger, so dass in letzter Konsequenz selbst eine Großmeisterin wie sie scheiterte. Zwar gelang es der Hoch-

elfe, unter Aufbringung erheblicher Kräfte, Strocks Geist zu erspüren, doch die gewünschten Informationen konnte sie nicht erringen. Sehr zu ihrem Missfallen erkannte Pardona, dass sie sich zunächst der Suche nach dem Ort widmen musste, an dem der Trollgeist gebunden war.

Inzwischen hatte die Legatin des Namenlosen dank ihrer Verführungskünste die Unterstützung einiger Kurga gewonnen und von diesen Kenntnis über die Mach'nahtûl erhalten. So erfuhr sie vom Berg Matschagart und von Strocks Höhle, und wählte diese als neues Ziel. Zuvor wollte sie jedoch sichergehen, dass der Geist nicht doch in der alten, inzwischen von Zwergen bewohnten Troll-Festung Okdrâgosch zu finden sein, und folterte und befragte hierzu den Zwerg Dworkin, der ihren Schergen nahe des Wasserfalls in die Hände gefallen war (Seite 98).

Als dies keine neuen Erkenntnisse brachte, machte sie sich auf den Weg zu Strocks Höhle. Dort entdeckte sie einen der legendären trollischen Kristalldome (über die sich mehr in **Katakomben** finden lässt), der in diesem Fall eine Art Klangtagebuch darstellt, in dem Strock seine letzten Gedanken niedergelegt hatte. Nachdem Pardona herausgefunden hatte, wie der Dom zum Erklingen gebracht werden kann, erkannte sie schließlich die genaue Lage Traschmalgors. Aufgrund der musikalischen Nachricht, die Strock hinterlassen hat, ist sie zudem sicher, auch seinen Geist dort finden zu können.

Währenddessen kam es zu ersten Scharmützeln zwischen den von Pardona verführten Kurga und den Mach'nahtûl. Im Durcheinander dieser Kämpfe gelang es Dworkin, zu entkommen und sich in die Obhut der Charischim zu begeben. Nachdem er ihnen von seinen Erlebnissen berichtete, beschlossen diese, ihn zu den Trollen zu bringen und sie über das Eindringen der Hochelfe in Strocks Höhle zu unterrichten.

DER NEKROMANTENRAT

Nachdem die Menschenjäger Burian Wallgrunds Mitstreiter gefangen genommen und befragt hatten, brachten sie die Kunde von der vermuteten Lage einer Trollfestung eilends zum Nekromantenrat. Schon lange ist man dort der Meinung, dass Trollburgen auch die Begräbnisstätten der Trolle beherbergen und spekuliert, welche Möglichkeiten dies einem Nek-

romanten und Geisterbeschwörer eröffnen könnte. Umgehend wird eine weitere, bedeutend größere Truppe Menschenjäger unter Führung der kompetenten Nekromantin *Zephirina Salmorantes* sowie *Usuthus*, eines von Chayka Gramzahns Stellvertretern, ausgesandt, um den Spuren der Helden zu folgen und Traschmalgor zu erobern. Der Trupp erreicht die nähere Umgebung der Trollfeste kurz nachdem die Helden auf den Tantraschtasch gerufen wurden (siehe unten). In Unkenntnis der Ereignisse um Pardona beginnen die Menschenjäger sofort damit, die Festung zu berennen.

OPTIONAL: EINDRINGLINGE!

Falls Ihre Spieler sich bei der Erkundung Traschmalgors schnell langweilen, können Sie einen Zwischenfall inszenieren, in dem von Pardona verführte Kurga in den Wald um Traschmalgor eindringen. Da die Mach'nahtûl nur in kleinen Gruppen unterwegs sind, müssen sie sich erst sammeln, bevor sie sich der recht großen, der Kampfstärke Ihrer Gruppe etwas überlegenen Truppe, stellen. Die Wächter erstatten den Trollen Bericht, die die Verantwortung für das Eindringen der Barbaren umgehend bei den Helden suchen und erwarten, dass sie die Charischim in ihrem Kampf unterstützen. Die Helden kämpfen nun an der Seite von Trollzacker Barbaren gegen ebensolche.

Inszenieren sie eine spannende Verfolgung durch den urwüchsigen Gugelforst. Die Charischim legen selbstverständlich Hinterhalte und kämpfen ganz der Tradition ihres Volkes entsprechend, was rechtschaffene und ehrenhafte Helden sicher in eine moralische Zwickmühle bringt.

Schlussendlich sollte es den Helden und ihren Verbündeten jedoch gelingen, die Eindringlinge zu überwinden. Wesentliche Informationen lassen sich bei den besiegten Kurga nicht erringen, denn die Eindringlinge sind Frevler, denen die Mach'nahtûl die 'Gnade der Folter' verweigern. Einfallsreiche Helden können jedoch vage Andeutungen erhalten, wonach die Trollzacker Barbaren aus dem tieferen Gebirge stammen und von einer 'Eisblütigen mit Schneehaar' ausgesandt wurden, das Geheimnis der Mach'nahtûl zu ergründen. Zu welchem Zweck, ist den Kurga selbst unbekannt. Die Werte der Trollzacker Barbaren entnehmen Sie bitte den Tabellen auf Seite 124.

ДЕН РЕЙД ІМ РҮКЕП

MUSIK

Als Hintergrundmusik eignet sich drängende Musik, die den Zeitmangel verdeutlicht, (Soundtrack *Passion*, Peter Gabriel, Tracks 6, 7, 9 und 13). Auf dem Tantraschtasch eignen sich eher zurückhaltende Klänge (*Snow Falling On Cedars*).

Am Nachmittag des zweiten oder dritten Tages in Traschmalgor wird die beschauliche Ruhe empfindlich gestört. Von Wunden gezeichnet und in sichtlichem Aufruhr betreten zwei Wächter der Mach'nahtûl die Trollburg und verlangen sofort mit Kraschtonn zu sprechen. In ihrer Begleitung befindet sich ein ramponiert aussehender Zwerg. Alle drei werden in die Thinghalle geführt, wohin die Helden ebenfalls gerufen werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Im Kreis der Trolle stehen zwei Trollzacker Barbaren – anhand des weißen Anhängers erkennt ihr sie als Angehörige

der Mach'nahtûl – und ein verletzter Zwerg. Auch die Kurga sind von Wunden gezeichnet. Immer wieder deuten sie nach Norden und je mehr sie den Trollen in ihrer kehligen Sprache berichten, desto deutlicher wird deren Sorge. Kurz beraten sich die Trolle und ihr seid überrascht, wie schnell Tromprancke sich euch zuwendet. "Weltwandler is auf Tantraschtasch, mach Groll mit Mach'nahtûl. Steinkleiner hier hat könn flich." Sie deutet auf den Angroscho, der euch mit einer Mischung aus Neugier und Erleichterung mustert und nun energisch nickt. "Wimmels komm mit Tromprancke. Weltwandler war in Höhle. Wir muss nachseh! Komm!" Damit marschiert Tromprancke auch schon zum Ausgang, doch der Zwerg wendet sich direkt an euch. "Ich bin Dworkin Rumpelschlag aus Okdrâgosch. Sie will nach Okdrâgosch, immer wieder hat sie mich nach dem Weg gefragt, wie sie hinein kommt und so. Wer sie ist? Ich weiß

nicht, eine Bunferatosch ... eine Baumhockerin, Elfe wie ihr sagt, aber eine sehr, sehr böse."

Die Helden ahnen vermutlich sofort, dass Dworkin von Pardona spricht und werden ihn sicher befragen wollen. Er ist zwar sichtlich mitgenommen, aber aufgrund seiner Rettung sehr erleichtert, so dass er den Helden nur zu gerne zu Diensten ist.

☞ Dworkin wurde in der Wildnis von Trollzacker Barbaren aufgegriffen, die sich als Pardonas Schergen herausstellten. Sie schlepten ihn in eine Höhle auf dem Tantraschtasch, wo er von der Elfe gefoltert und befragt wurde.

☞ Pardona hat ihn immer wieder nach der Zwergenfestung Okdrâgosch befragt, der genauen Lage, der Architektur, den Verteidigungsmöglichkeiten, der Mannstärke, erwähnenswerten Besonderheiten und so weiter.

☞ Einige Angaben zur Kampfstärke – soweit sie ihm bekannt waren – sind ihm entschlüpft, was er im Laufe der Befragung auch zerknirscht zugeben wird. Von wirklichem strategischem Wert sind seine nur geringen Kenntnisse aber nicht.

☞ Pardona fragte immer wieder, ob man in Okdrâgosch Kontakte zu Trollen, insbesondere zu Trollschamanen, pflegte, und was ihm über die frühe Geschichte der Festung bekannt sei. Zu beidem konnte Dworkin keine Angaben machen. Diese Fragen können den Helden einen Hinweis auf Pardonas eigentliche Motive liefern.

☞ Während des Verhörs durch Pardona gab es immer wieder Ruhepausen, während denen die Elfe tiefer in die Höhlen eindrang, wo sie sich zum Teil Stunden aufhielt. Schließlich konnte er von dort wundervolle Musik vernehmen, die in seinem Geist Bilder von Bauwerken voll erhabener Schönheit erstehen ließ. Kurz darauf sei die Elfe mit zufriedener Mine zurückgekehrt und habe ihren Schergen befohlen, ihn an einen anderen Ort zu bringen, bevor sie sich vor seinen Augen in einen Gletscherwurm verwandelte und davonflog.

☞ Später gerieten seine Bewacher in einen Hinterhalt der Mach'nahtûl, in dessen Verlauf er befreit und schließlich hierher gebracht wurde, nachdem er den Barbaren von seinen Erlebnissen berichtet hatte.

Während der Unterhaltung werden Dworkins Verletzungen von Wamruncke versorgt, falls Ihre Helden das nicht übernehmen. Legen Sie den Stand seiner Lebenspunkte nach eigenem Gusto fest. Soll Dworkin die Helden später begleiten, ist er nur leicht verletzt, wollen Sie ihn hingegen nicht einsetzen, sind seine Verletzungen schwer.

Graumramcke ist ein wenig verstimmt über die Hektik, die ihre Schülerin an den Tag legt, doch wird sie Tromprancke gewähren lassen. Burian Wallgrund, der Trollforscher, ist hin- und hergerissen, sobald er erfährt, welches Ziel die Helden haben. Einerseits hat er seine Untersuchung Traschmalgors noch lange nicht abgeschlossen, andererseits lockt Strocks Höhle mit weiteren Mysterien und Erkenntnissen. Ebenso verhält es sich mit Dworkin, der sich erbietet, die Helden zu begleiten und mit seinen (wenn auch nur geringen) Ortskenntnissen zu unterstützen. Es bleibt Ihnen und Ihrer Gruppe überlassen, ob einer der beiden die Helden begleitet.

AUF DEM TANTRASCHTASCH

Tromprancke wählt natürlich einen Trollpfad, um auf den Heiligen Berg zu gelangen. Der recht kurze Weg – die Gruppe benötigt nur ungefähr eine halbe Stunde, um eine Strecke von etwa 20 Meilen zurückzulegen – entlässt sie in der Nähe von

Strocks Höhle. Dennoch ist der Weg anstrengend und sollten den Helden einige *Klettern*-Proben abverlangen, die im Mittel um 5 Punkte erschwert sind. Misslungene Proben können mit *Körperbeherrschungs*-Proben, die um den jeweiligen Aufschlag sowie die zum Erfolg fehlenden Talentpunkte erschwert sind, abgefangen werden. Misslingt eine solche Probe, zieht sich der Held mindestens 1W6 SP bei einem erheblichen Misserfolg bis zu 3W6 SP zu – sich anzuseilen kann helfen, diesen Schaden zumindest teilweise zu vermeiden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Trompracke führt euch hinauf auf die Feldterrassen, sie wendet sich den Schweinepferchen zu. Rechterhand die aufgeregt quiekenden Wildschweine, links einmal mehr hoch aufragender Fels, strebt die Trollin einer zerfurchten Wand zu, die die Festung an dieser Stelle gen Norden begrenzt. Ein kleines Rinnsal nâsst den Fels und ist wohl auch für das üppige Wachstum von Farn und Moosen verantwortlich, die in den vielen Ritzen sprießen. Die angehende Waeggagatsch baut sich vor der Steilwand auf und unterzieht sie einer genauen Musterung. Schließlich beginnt sie vorsichtig damit, moosbedeckte Steine zu lösen, betrachtet sie konzentriert und platziert sie nach einiger Zeit an anderen Stellen, an denen sie die Steine zuweilen mehrmals dreht und wendet, ehe sie von ihnen ablâsst. Als sie endlich zufrieden scheint, sieht die Felswand für euch genauso aus wie zuvor. "Wimmels komm, Pfad nun auf!", damit macht sich das Trollweib an den Aufstieg, ein Unterfangen, das bei ihr aufgrund der größeren Reichweite ihrer Arme erheblich leichter aussieht als es tatsächlich ist. Mühsam sucht ihr euch einen Weg den steilen Abhang hinauf und obgleich ihr eben noch der Meinung wart, das Ende des Aufstieges direkt vor Augen zu haben, füllt nun nichts als Fels euer Sichtfeld. Nicht lange und der Schweiß rinnt euch vor Anstrengung über den Leib.

Selbst für die durch ihre Reise ins Eherne Schwert mittlerweile sehr bergerfahrenen Helden stellt die vor ihnen liegende Felswand eine Herausforderung dar. Fliegende Helden, die versuchen, ihre kletternden Kameraden zu verfolgen, werden diese langsam aus den Augen verlieren und dadurch Weise feststellen müssen, dass man dem Trollpfad aufgrund seiner besonderen Beschaffenheit (**Seite 97**) nur kletternd folgen kann, während man sich fliegend tatsächlich vom eigentlichen Pfad entfernt.

DER HEILIGE BERG

Von Weitem wirkt der Tantraschtasch wie ein symmetrischer Kegel, dessen abgeflachter Gipfel einen Hinweis auf seine vulkanische Natur gibt. Mit seiner auch im Sommer schneeweißen Spitze ist der Berg eine markante Landmarke, um die sich zahlreiche Geschichten ranken. Seine Höhe beträgt fast 2.400 Schritt. Der Tantraschtasch ist immer noch ein aktiver Vulkan, von dem jedoch akut keine Gefahr ausgeht. Die Trollhöhle liegt im oberen Drittel des Berges, in unmittelbarer Nähe befindet sich ein kleiner Sekundärkrater. Der letzte Ausbruch an dieser Stelle liegt schon Jahrtausende zurück, und inzwischen befindet sich hier ein Kratersee, der durch die Nähe zum Hauptkrater gewärmt wird und deshalb in beständigen Nebel gehüllt ist. Darüber hinaus stellt der Seitenkrater ein Paradies für Alchimisten dar, da er eine Vielzahl von verwertbaren



Mineralien und anderen alchimistischen Stoffen bereithält: Schwefel und Schwefelquell, Obsidian und Hämatit kann man ohne eingehende Suche identifizieren und – so man die Zeit hat – einsammeln.

Der Trollpfad führt die Helden direkt an diesen Ort und zudem von der sommerlich warmen, aber trockenen Luft Trasmalgors in die schwülheiße Umgebung eines Kratersees am Rande eines aktiven Vulkans.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Arme und Beine schmerzen euch von der Anstrengung des Aufstiegs. Manche Blessur habt ihr euch auf dem Weg bereits zugezogen und zu allem Überflus fällt das Atmen nun deutlich schwerer. Nebel – so euer erster Eindruck – ist aufgezogen und bringt schwüle Wärme mit sich, die euch den Schweiß aus den Poren treibt. Ein solches Klima wäre den Echensümpfen oder den Dschungeln Meridianas würdig, hier in den Trollzacken verwundert es euch gehörig. Tromprancke ist aus eurem Blickfeld verschwunden und auch [Name des Helden, der voranklettert] wird nun vom Nebel verschluckt.

Ein gutes Zeichen, wie sich herausstellt, denn ihr habt es endlich geschafft! Ihr schnappt nach Luft, als ihr euch das letzte Stück an der steilen Wand empor zieht, und blickt euch um. Dunst hüllt euch ebenso ein wie der Geruch von Schwefel. Irgendwo hinter euch zischt und blubbert es, und endlich lichtet sich das weiße Wabern so weit, dass ihr einen Blick auf die Umgebung werfen könnt. Ihr steht am Ufer eines nahezu kreisrunden Kraters, der mit Wasser gefüllt ist und der Ursprung des euch umgebenden Dunstes zu sein scheint. Die Wasseroberfläche ist unruhig, beständig steigen kleine Luftblasen auf, als würde das Wasser kochen. Ehe sich der Dunst um euch wieder verdichtet, erhascht ihr einen kurzen Blick auf eure Umgebung: In der Ferne seht ihr

das dichte Baumdach des Gugelforsts, durchbrochen von einzelnen Felstürmen, hinter denen ihr Trasmalgor vermutet. Jenseits des Sees jedoch werdet ihr der kargen Landschaft höherer Gebirgsregionen gewahr. Ein gut sichtbarer Pfad windet sich die nahezu perfekt kegelförmige Gestalt des Tantraschtasch hinauf, dessen Gipfel selbst im Sommer weiß vom Schnee erstrahlt.

Außerhalb des direkten Einflussbereiches des Kratersees, den die Trolle *Rotschorompf* (See, der im Nebel liegt) nennen, sind die klimatischen Bedingungen dem Gelände wieder angemessen. In dieser Höhe ist es ziemlich kühl und eher trocken. Bis hinauf zu Strocks Höhle müssen die Helden noch einmal etwa 300 Höhenmeter überwinden. Dies ist zwar mit einiger Anstrengung verbunden, dank des Jahrtausende alten, von Trollfüßen geschaffenen Pfades aber nicht mehr so schwierig wie die zurückliegende Kletterpartie.

ELEMENTARGEISTER

Bevor die Helden das letzte Stück des Aufstieges in Angriff nehmen, können Sie noch einige der elementaren Mindergeister, die am Rotschorompf existieren, auftreten lassen. Mindergeister (WdZ 386) sind am Übergang von Feuer und Wasser überdurchschnittlich häufig vertreten: *Schlackenwirrlinge*, geboren aus dem heißen Schlamm des Sees, bewerfen die Helden mit heißem Matsch, verziehen sich aber ins Wasser, sobald diese ihr Treiben unterbinden wollen. Die *Quellmännlein* finden großes Vergnügen daran, heiße Wasserfontänen auszuspeien und die Helden sind augenblicklich ihr bevorzugtes Ziel. *Feuerwusel* flitzen als Flammenbälle umher und finden große Freude daran, funkensprühend ineinander zu fahren, um sich zu vereinigen. Die Erkenntnis, dass eine solche Vereinigung mit humanoiden Wesen nicht möglich ist, ist vor allem für letztere recht schmerzhaft. Am wenigsten kümmern sich die Trän-

linge um das jähe Erscheinen der Menschen. Sie sind zu sehr damit beschäftigt, sich ihrer Trauer hinzugeben und lauthals schluchzend Tränen zu vergießen. Nicht, weil sie einen Grund dafür hätten, sondern weil dies ihrer Existenz entspricht. Die Streiche der Mindergeister sollen die Helden für eine kurze Weile ablenken, amüsieren oder vielleicht auch ärgern, jedoch kein ernstzunehmendes Hindernis darstellen.

DIE HÖHLE DES WEISESTEN

Nach einem etwa halbstündigen Marsch erreichen die Helden und ihre Begleiterin die Höhle von Strock. Dieser Ort gilt insbesondere Trollschamanen als heilig. Die hier siedelnden Kurga hingegen begreifen die Höhle als verbotenes Gebiet.

Im Anschluss an eine – für Trolldimensionen – recht kleine natürliche Höhle öffnet sich eine kuppelförmige Halle, deren Gestalt ein weiteres Mal von der Kunstfertigkeit spricht, zu der Trolle bei Steinarbeiten in der Lage sind. Am Rand vereinen sich Stalagmiten und -titen zu Säulen, die eine Art Kreisgang vom Zentrum der Höhle abtrennen. Profane oder magische Lichtquellen können die Höhle in ihrer Gesamtheit kaum erhellen. Dies war Strocks Wohnhöhle, und bis auf wenige Möbel aus Stein ist sie leer. Eine steinerne Empore diente früher als Bett. Zwei steinerne Sessel stehen sich im Zentrum gegenüber, zwischen ihnen erhebt sich ein großer Steintisch, der in seiner Gestalt an einen schlanken Dolmen erinnert. An den Säulen befinden sich abwechselnd steinerne Fackelhalter sowie Schalen mit halbkreisförmigen Ausschnitten, die vor Urzeiten menschenkopfgroße, leuchtende Steine getragen haben, mit deren Hilfe die Kuppel ausgeleuchtet werden konnte. Einige steinerne Regale, deren Böden außer Staub nichts tragen, finden sich entlang der Wände.

Pardonas Besuch lässt sich an einer Feuerstelle neueren Datums ausmachen. In unmittelbarer Nähe können die Helden Spuren des Verhörs an Dworkin finden (*Sinnenschärfe*-Probe): Blutstropfen sowie Stofffetzen aus seiner Kleidung.

Eine Öffnung führt zu einem leicht abfallenden Gang, der ungefähr der äußeren Krümmung des Berges folgt und mehrere – natürliche, wie künstliche – Höhlen miteinander verbindet. Der Zweck der meisten Höhlen ist heute nicht mehr erkennbar. Die Einzelheiten des Höhlensystems, das sich an Strocks Wohnhöhle anschließt, werden im Rahmen dieses Abenteuers nicht weiter ausformuliert, sie können jedoch die Lücken nach eigenen Maßgaben mit typischen aventurischen Höhlenbewohnern füllen. Allzu große Umwege werden die Helden aber ohnehin nicht nehmen, denn Tromprancke drängt die Helden zur Eile und weiß genau, wohin sie sich zu wenden hat.

DER KRISTALLDOM

Trompranckes Ziel ist der Kristalldom am Ende des Gangs. Hier haben die Schamanen der Linie Strock und Kerbhold eine der geheimnisumwitterten Klanghöhlen (siehe **Katakomben und Kavernen**) angelegt, über deren Natur selbst Trollforscher allenfalls Mutmaßungen anstellen können. Im Kristalldom ist es warm, denn er grenzt direkt an den Hauptkrater, zu dem es auch einige kleine Öffnungen gibt. Die Höhle hat in etwa dieselben Dimensionen wie die Wohnhöhle. Dennoch reicht das Licht einer Kerze aus, um sie in ihrer Gesamtheit zu erhellen, denn zahllose Kristalle sind so arrangiert, dass sie den kleinsten Lichtfunken aufgreifen, spiegeln und endlos vervielfachen. Die steinernen Wände sind zudem mit einer Schicht aus getrockneter Mondmilch überzogen – die einzigen Spuren von Bearbeitung.

Was auf den ersten Blick wie eine unübersichtliche und auch unordentliche Anhäufung unterschiedlich großer Kristalle aussieht, entpuppt sich auf den zweiten Blick als ein komplexes System bedachtsam gesetzter Einzelkristalle und Kristallgruppen, denen eine eigene, nur schwer nachzuvollziehende (IN +4) Ordnung innewohnt. Jedes Geräusch wird von den Kristallen aufgenommen, zurückgeworfen und dabei in seinem Klang teilweise entscheidend verändert. Eine achtlos eindringende Heldengruppe wird zunächst dafür sorgen, dass der Widerhall ihrer eigenen Schritte, klirrenden Rüstungen, Worte und Ausrufe als Kakophonie – einem akustischen Angriff gleich – auf sie zurückgeworfen wird.

Es mag den Anschein haben, dass der Kristalldom nur einen Spaziergang vom Höhleneingang entfernt liegt und jeder Unbefugte dort Zutritt hat. Ganz so unbedarft sind die Trolle jedoch nicht. Bislang hat hier ein Erzdschinn Wache gehalten, bevor er von Pardona bezwungen wurde. Kratzspuren im Eingangsbereich, wo der Dschinn von der brachialen Kraft von Pardonas Luftzauber (ORCANOFAXIUS) getroffen wurde, zeugen von einem Zwischenfall, bei dem etwas Großes und Schweres vor nicht allzu langer Zeit einige Schritte über den Steinboden gezogen oder geschoben wurde (*Sinnenschärfe*-Probe +4). Die Spur beginnt und endet jäh, denn der Dschinn löste sich im umgebenden Erz auf, wo er seine Kräfte nun neu sammeln muss. Die Helden können den Dom deshalb gefahrlos betreten, ohne Hindernisse überwinden zu müssen.

Eindringlinge lernen schnell, sich innerhalb des Kristalldoms mit aller Vorsicht und möglichst leise zu bewegen. Wie bereits erwähnt, entwickeln Geräusche innerhalb einer Höhle, die nichts anderes als ein überdimensioniertes Musikinstrument ist, eine eigene Dynamik. Neben anderen, ihrer Phantasie anheim gestellten Objekten gibt es Folgendes zu entdecken:

☞ Eine ganze Reihe von Stalagmiten und -titen aus Kristall vereinigen sich und wirken wie die starren Saiten einer gut drei Schritt hohen, aus dem Fels der Höhle selbst gewachsenen Harfe. Mittels gezielter Windstöße (AEOLITUS) kann eine Melodie erzeugt werden.

☞ Hohle Kristall- und Felskugeln, bei denen eine Seite statt mit einem Trommelfell von einer dünnen Schicht Kristall überzogen ist, können wie Trommeln gespielt werden.

☞ Muschelförmige Felsformationen bündeln den Schall der ihnen gegenüber liegenden Kristalltrommeln und auch aller anderen Klänge, die in sie hinein erzeugt wird.

☞ Kristallstangen und -triangeln sind teilweise so filigran, dass schon ein leiser Windhauch sie zum Klingen bringen kann. Andere sind so groß, dass man ihnen nur mittels großer Schlagstöcke einen Klang entlocken kann, der dann jedoch so sehr dröhnt, dass er einen Menschen in die Knie zwingen kann (*Selbstbeherrschungs*-Probe +6).

☞ Überall in der Höhle finden sich unterschiedlich große Kristallflöten und -pfeifen, die alle genau auf den vom Steintrichter (siehe unten) transportierten Wind ausgerichtet sind und jeweils nur einen einzigen Ton hervorbringen.

Gewähren Sie den Helden die Zeit, einzelne Kristallformationen auszuprobieren und dabei erfolgreich zu sein, also eine Melodie zu erzeugen, oder kläglich zu scheitern, indem sie nichts als ohrenbetäubenden Lärm erzeugen. Musisch begabte Helden wie Barden, aber auch Herolde und natürlich Elfen werden möglicherweise ein intuitives Verständnis für einzelne Objekte und Klanggruppen entwickeln können (IN +2 sowie hohe Werte in *Musizieren*, *Singen*, evtl. *Tanzen*). Selbst Zwerge

erkennen in der Ausstattung der Höhle eine hohe Kunstfertigkeit und können aufgrund des beim kleinen Volk vorhandenen Gespürs für Erz überraschende Einsichten und Vorschläge unterbreiten (IN +2). Die Gesamtheit der Klanghöhle kann ein Nichttroll jedoch kaum überblicken, geschweige denn zum Erklingen bringen.

DER WINDTRICHTER

Die wundersame Höhle offenbart ihren eigentlichen Sinn nur bei genauem Hinsehen. In seiner Gesamtheit erklingt der Dom nur, wenn man den dafür notwendigen Windtrichter in die richtige Position bringt. Der Trichter ist ein mittels Trollmagie hergestelltes Artefakt, das sich außerhalb der Höhle befindet, den aufgefangenen Wind aber in diese hinein leitet. Er steht am oberen Kraterrand und fängt den Wind ein, der entsteht, wenn dem Krater heiße Luft entweicht. Diese verbindet sich mit der beständig von Osten heranwehenden Tobrischen Brise, so dass ein auf- und abschwelliger Luftzug entsteht, in dem – so der Trollglaube – der *Odem des Feurigen* (Ingerimm) selbst weht.

Pardona hat den Mechanismus recht schnell entdeckt, durchschaut und aktiviert. Nachdem sie die Höhle zum Klingen brachte, befahl sie einem der Trollzacker Barbaren, den Windtrichter zu zerstören. Der Kurga bezahlte den Versuch mit seinem Leben, denn elementare Manifestationen wachen in großer Zahl über das Artefakt. Sie setzten Pardonas Schergen so sehr zu, dass er schließlich in den Krater fiel. Möglicherweise erkennen die Helden bei genauem Hinsehen seine Spuren (*Fährtensuchen*-Probe +3) und seinen zerschmetterten Leib tief unter sich im Krater (*Sinnenschärfe*-Probe +5). Immerhin ist es ihm gelungen, den Trichter weit genug zu verschieben, dass die Klanghöhle verstummt.

Untersuchen die Helden die Höhle genau, entdecken sie an der dem Krater zugewandten Wand einen Treppenaufgang, der von einer Kristallplatte verschlossen ist. Trompräncke kann die Helden darauf hinweisen, falls diese sich von der Besonderheit des Ortes zu sehr ablenken lassen. Allerdings sollte es den Helden vorbehalten bleiben, den Windtrichter zu entdecken und auszurichten. Die Trollin weiß weder von dessen Existenz noch von der Funktion der Klanghöhle und ist genau wie die Helden damit beschäftigt, deren Funktion zu erforschen.

Die Platte lässt sich recht einfach um ihre Mittelachse drehen, die dahinter befindliche Treppe ist – nach trollischen Maßstäben – eng. Sie führt in engen Windungen hinauf zum Kraterrand. Hinter einer weiteren Drehtür aus Fels erstreckt sich der Krater des Tantraschtasch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Leicht dreht sich die Felsplatte um ihre Mittelachse, jäh dringt kalte Luft in den Aufgang und lässt euch schauern. Ihr tretet hinaus und um euch entfaltet sich ein atemberaubender Anblick: Der Krater erstreckt sich vor euch, er ist annähernd kreisrund und misst sicher zwei Meilen im Durchmesser. Sein Rand erhebt sich einige Dutzend Schritt über euch. Steil fallen die Hänge ab, einem Zentrum zu, aus dem Hitze und Rauch aufsteigen, die im Zusammenwirken mit der kalten Luft in so großer Höhe ein dichtes Wabern erzeugen. Die Zinnen des Kraters liegen in Eis und Schnee, während sein Herz immer wieder rot aufglüht. Ihr wendet euren Blick von der beeindruckenden Kulisse und bemerkt über euch im Hang eine natürliche Plattform, auf

der ein merkwürdiges Gebilde eure Aufmerksamkeit fesselt. Wie das geschwungene Hörrohr eines tauben Greises erhebt sich dort ein Trichter beeindruckenden Ausmaßes. Ein wenig erscheint er wie ein Kunstwerk aus Meerschäum, so leicht wirken die formgebenden Wellen, Kämme und Furchen. Spiralen zieren das Objekt ebenso wie Rhomben und erwecken den Eindruck, dass hier der Versuch unternommen wurde, etwas zu vereinen, was gegensätzlicher nicht sein könnte. Und doch singt der Trichter sanft, wenn Wind über Fels fährt und Luft mit Erz spielt.

Der Windtrichter befindet sich einige Schritt oberhalb des Ausgangs und ist nur mittels einer nicht ungefährlichen Kletterpartie (je eine *Klettern*-Probe +3 und +5) zu erreichen. Sobald die Helden den Windtrichter erreicht haben, entdecken sie, dass die Plattform in den Kraterrand eingepasst wurde. Durch eine *Sinnenschärfe*-Probe erkennen sie, dass der Mund des Trichters genau auf ein Loch in der Felswand passen würde, wenn man ihn denn in die richtige Richtung bewegen würde. Eine Probe auf *Mechanik*, die Sie nach eigenem Gutdünken erschweren oder erleichtern können, sollte den Helden die Erkenntnis beschern, wie der Trichter bewegt werden kann. Dank einer ausgeklügelten Lagerung unterhalb des Schwerpunkts des Gebildes ist dies nicht sonderlich kräftezehrend. Sobald die Helden gemeinsam 10 Punkte bei einer KK-Probe aufgebracht haben, rastet der Trichtermund mit einem trockenen Laut in das Loch ein. Wenig später ist der durch den Windtrichter eindringende Luftzug stark genug, den Kristalldom zum Klingen zu bringen.

Inwieweit die Mindergeister den Helden bei ihrer Arbeit am Trichter zusetzen oder ob sie sich noch immer mit dem Kurga tiefer im Krater beschäftigen, sei Ihnen überlassen. Eine nette Variante könnte sein, die Helden unter Zeitdruck zu setzen, indem die Mindergeister ihr Eindringen erst bemerken, wenn sie sich gerade mit der Mechanik des Trichters beschäftigen. Die letzten Bemühungen der Helden würden dann von Schläckenwirrlingen und Feuerwuseln erschwert.

Das Klangtagebuch

Der eindringende Wind entfaltet seine Wirkung nur allmählich. Säuselnd streicht er um die einzelnen Kristalle und entlockt der Höhle zunächst wenig mehr als die vorherigen Bemühungen der Helden. Erst wenn die Höhle ganz vom 'Odem des Feurigen' erfüllt ist, wirkt auch die Magie, die diesem Ort innewohnt. Einem Tagebuch gleich haben Trollschanen hier durch wohlüberlegte Kristallsetzungen Erinnerungen in Melodien gesponnen und auf diese Weise festgehalten. Nur wenige Schamanen haben je den Wissensstand erlangt, der nötig ist, um alle hier ruhenden Erinnerungen zum Erklingen zu bringen. Wie schon vor ihnen Pardona haben die Helden nicht den Hauch einer Ahnung, welcher Wissensschatz hier allein durch flüchtigen Wind und geduldiges Erz bewahrt wird, sondern müssen mit dem letzten 'Eintrag' vorlieb nehmen, der ihnen unerwarteten und einmaligen Einblick für sie bereit hält.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Luftzug dringt in den Dom, streift euch wispernd, fängt sich in den zahllosen Kristallen, denen er hier und da ein leises Seufzen entlockt. Der stetige, vom Trichter hereinwehende Wind verstärkt das Wispern zu einer leisen, kaum



alexander © 2009

wahrnehmbaren Melodie, die euch gefangen nimmt. Bilder entstehen in eurem Geist, endlose Wälder zu Füßen eines majestätischen Gebirges, dessen Gipfel, Kuppen und Grate sich schroff und scharf gezackt aus den Baumwipfeln erheben. Der Anblick erfüllt euch mit Bewunderung und Wehmut zugleich, und egal wie fremd euch diese Landschaft ist, in diesem Moment bedeutet sie jedem von euch nur eines: Heimat. Majestätische Klänge formen diese Bilder, sie sind lauter geworden und füllen euer ganzes Bewusstsein aus. Geflügelte Schatten erheben sich jenseits des Gebirges, überziehen Wald und Berge mit ihrem Feuerodem, bringen nichts als Zerstörung, und die Melodie der Kristalle wird bedrohlich, schrill und laut. Ganze Bergflanken – ehemals strahlender Fels – sind vom Drachenfeuer rußschwarz verfärbt. Bäume recken ihre verkohlten Äste in den Himmel und dem Bergwind haftet der üble Gestank kalten Rauchs an. Zorn beginnt sich in euch zu rühren, kalte unnachgiebige Wut, die in sich den Entschluss birgt, der Bedrohung mit allem zu begegnen, was ihr an Kraft und Kenntnis in euch tragt. Damit einher geht eine neuerlicher Veränderung der Melodie, die nun dumpf und unnachgiebig dem Takt eines großen Herzens zu folgen scheint. Doch nicht lange, dann erhalten die Bilder in euren Gedanken, wie auch die euch umgebende und durchdringende Musik, ihre Erhabenheit zurück. Der Anblick des Tantraschtasch aus großer Höhe – nun scheint ihr gar zu fliegen – ist atemberaubend. Rauch steigt vom Krater auf, der Gipfel liegt unter einer

Schneehaube verborgen, und nach einem letzten wehmütigen Blick wendet ihr euch gen Süden. Aus dem uralten Wald, der bis an den Fuß des Tantraschtasch reicht, ragen mächtige Felstürme, und ihr allein, die ihr eingeweiht seid, erblickt durch den Schleier der Verhehlung Trollburg und Tal. Dort werdet ihr den Angriff des Feindes erwarten und ihr werdet kämpfen bis zum Letzten, den Heerscharen des Guldunen widerstehen und sei es auch um den Preis eurer äonenalten Existenz.

Die Melodie und die damit einhergehenden Bilder entfalten sich langsam und allmählich, sie geben dem menschlichen Geist Zeit, sich den Eindrücken zu öffnen. Obgleich die Klangfolgen zeitweise bedrohlich sind und die Helden das Gefühl haben, die Lautstärke wäre kaum mehr auszuhalten, bleibt sie doch gerade so laut, wie das menschliche Ohr es ertragen kann, ohne Schaden zu nehmen. Wie sie begonnen hat, so endet Strocks Melodie: Sie ebbt allmählich ab und vergeht in einem säuselnden Windhauch.

Natürlich wurden die Helden nicht nur staunende Zeugen eines ungewöhnlichen Klangerlebnisses. Der 'Odem des Feurigen' aktivierte die dem Dom innewohnende Magic und öffnete den letztgültigen Eintrag. Hierbei wirkt Magic mit dem Merkmal *Verständigung*, die Natur der entfalteten Matrizen erinnert vage an eine archaische Abart (oder einen Vorläufer) des Zaubers *ELFENSTIMME*, ist aber weniger wählerisch, was den Empfänger angeht, sowie umfassender in der vermittelten Botschaft.

PARDONAS FUßNOTE

Nachdem sie endlich herausgefunden hatte, was sie so unerwartet viel Mühe gekostet hat, konnte es sich Pardona nicht verkneifen, Strocks Botschaft eine Fußnote zu verpassen, die den Helden vermutlich einiges zu Grübeln geben wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Helligkeit um euch herum nimmt zu, sie ist stetiger als das flackernde, vielfach zurückgeworfene Licht eurer Fackeln und Lampen. Vom Grund der Höhle steigt sie langsam empor, wie die Sonne im Morgengrauen. Und tatsächlich könnt ihr an der Höhlenwand eine weiß strahlende Scheibe ausmachen, von der das Licht auszugehen scheint. Ihr gegenüber erhebt sich eine weitere Glutscheibe, umflort von einem goldenen Zackenrand, der dem ersten fehlt, doch von gleicher Helligkeit. Gemeinsam tauchen sie den Dom in gleißende Helligkeit, und die Kristalle um euch herum wandeln sich zu verkohlten Baumstämmen, zerfallenen Mauern, Steinen, deren Oberfläche wie schwarzes Glas wirkt. Ihr steht in einem Wald, aus dem sich einst ein mächtiges Bauwerk erhoben hat, und beide – Wald wie Burg – liegen in Schutt und Asche. Die Scheiben indessen steigen unbeeindruckt empor und verströmen blendendes Licht, so hell, dass es in euren Augen schmerzt. Es ist so grell, dass Einzelheiten um euch herum verschwimmen und für euch nicht länger erkennbar sind. Ihr müsst die Augen schließen, um euch vor dem Erblinden zu bewahren. Es dauert eine Weile, bis ihr bemerkt, dass die Erscheinung vorbei ist und der Kristalldom nur mehr von euren Lichtquellen erhellt wird – und noch immer schmerzen eure Augen von der soeben erlittenen Qual.

Die Natur der beiden Botschaften unterscheidet sich grundsätzlich. Wo Strocks Melodie die Bilder im Geist der Helden erzeugte und von der Phantasie der jeweiligen Person mit geprägt wurde, bedient sich Pardona einer rein optischen Illusion, die ausgelöst wird, sobald der Kristalldom wieder zur Ruhe gekommen ist.

Angesichts des schicksalsergebenen Stolzes des Trollschamanen konnte die Hochelfe nicht anders, als dem Eintrag das Bild der von ihr angestrebten Veränderungen entgegenzusetzen. Die beiden Lichtquellen die sich in dieser Illusion erheben, symbolisieren einerseits die Sonne (lichtweiß), andererseits Pyrdacor den Guldnen (goldener Zackenrand), der sich – durch Pardo-

nas Bemühungen wieder erstarkt – zu mindestens ebensolcher Pracht erhebt, wie die Scheibe des menschlichen Sonnengottes. Der Ausblick auf eine in weiten Teilen verwüstete Welt – angefangen natürlich mit Traschmalgor, wie Pardona es sich vorstellt – ist hierbei eher eine Randnotiz, der Erwähnung kaum wert. Den Helden allerdings offenbart sich hier auf eher beiläufige Art, welche Bedrohung ihren Erlebnissen innewohnt.

Tromprancke ist nach den Ereignissen in Strocks Höhle sehr aufgewühlt. Einerseits ist sie zornig über das Eindringen der Elfe und die Dreistigkeit, den Klangdom zu entweichen. Andererseits lösen die Bilder, trotz des noch vorherrschenden Unverständnisses, große Besorgnis in ihr aus.

KAMPF DER GEISTER

Musik

Als Hintergrundmusik eignet sich pompöse, reich instrumentierte Musik wie der Rollenspiel-Sountrack *Into The Red* von Erdenstern.

DIE HÖRPER ERKLINGEN

Sobald die Helden dem Klangdom den Rücken kehren, zeigt sich, dass Trompranckes Sorge nicht unbegründet ist. Bagsch, der halbwüchsige Troll, poltert atemlos in Strocks Wohnhöhle und berichtet, dass Traschmalgor angegriffen wird. Graumramcke hat ihn durch den Trollpfad geschickt, um die Helden und Tromprancke zurück zu rufen. Der Jungtroll ist außer sich und drängt zu großer Eile. Seinen Schilderungen nach sind Menschen die Angreifer. Sie dringen mit "Fliegwurm" von oben in die Burg ein und berennen den westlichen Zugang. Wenn Sie es für richtig halten, kann Burian Wallgrund den Trollen bereits mitgeteilt haben, dass es sich bei den Aggressoren um Schergen des Nekromantenrates handelt, mit denen er und die Helden zuvor schon zu tun hatten. Natürlich gehen die Trolle im Umkehrschluss sofort davon aus, dass ihre 'Gäste' den Menschenjägern und der sie begleitenden Nekromantin – wenn auch unbeabsichtigt – den Weg nach Traschmalgor gewiesen haben, womit sie diese in der Verteidigungspflicht stehen.

Außerhalb der Höhle herrscht inzwischen Nacht, und der Ruf der immensen Trollhörner, mit denen die Trolle Traschmalgors jeden aus ihrem Volk um Hilfe rufen, ist weit entfernt zu vernehmen. Bagsch und Tromprancke streben sofort dem Kratersee zu, um den Trollpfad zurück zur Burg zu nehmen. Einige Angehörige der Mach'nahtûl warten bereits dort. Sie haben die Signalhörner vernommen und stehen bereit, den uralten Schwur einzulösen.

Der Weg zurück ist anstrengender als der Hinweg, denn Eile ist das alles bestimmende Element. Orientieren Sie sich an den oben angegebenen Proben und zögern Sie nicht, den einen oder anderen spektakulären Sturz einzubauen, wenn die Helden zu wagemutig werden. Trotz aller Bemühungen benötigen sie eine dreiviertel Stunde, ehe sie die letzte Felswand hinabklettern können und sich inmitten des Kampfs um Traschmalgor wiederfinden.

Mit Tod und Dämon

Nachdem sich Zephirina und Usuthu (Seite 123) einen Überblick verschafft haben, beginnen sie mit dem Angriff auf

Traschmalgor. Ihr Plan ist ebenso plump, wie effektiv: Die vier Karakilim der Menschenjäger mitsamt Reitern – je nach Ihrer Vorliebe auch mehr oder weniger – greifen die Festung aus der Luft an und halten den über die Passage (I) eindringenden Menschenjägern – ungefähr 30 – den Rücken frei. Unterstützt werden sie dabei zunächst von vier lebenden Leichnamen der jüngst gefallenen und von Zephirina sogleich wieder erhobenen Charischim, die sich den Eindringlingen in den Weg stellen wollten. Ziel der Menschenjäger ist es, schnellstmöglich einen Troll zu töten, damit die Nekromantin auch diesen erheben kann.

Wenn die Helden Traschmalgor erreichen, ist der Kampf bereits voll entbrannt. Wütend verteidigen die Trolle den Eingang zur Feste, aber auch im angrenzenden Tal haben sich Kämpfe mit eingedrungenen Menschenjägern und geflügelten Dämonen entsponnen. Nicht alle Trolle verteidigen den Eingang zur Burg, weswegen die Hilfe der Helden von einiger Bedeutung ist. Fünf Trolle schützen Teile der unterirdischen Festung, in denen auch die kleineren Kinder untergebracht sind. Vier Trolle bemannen die Türme, die den vorderen Burghof umstehen. Der Schamane Kraschtonn sowie Wamruncke haben sich in die Höhle mit Mondmilch und Chronik zurückgezogen, um diese zu verteidigen; bei ihnen sind zwei Trollkrieger. Unter Stratromms Befehl kämpfen im vorderen Teil der Festung fünf Trollkrieger, unterstützt von einigen Waeggagatsch und Graugdasch.

Die Mach'nahtûl, die die Helden vom Tantraschtasch begleitet haben, stürzen sich zunächst voller Wut auf ihre erhobenen Stammesbrüder und unterstützen erst danach die Trolle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der dröhnende Klang der Trollhörner erklingt plötzlich ohrenbetäubend nah. Feuer und Fackeln tauchen das vordere Tal in unstetes Licht, so dass es schwer fällt, einen Überblick zu gewinnen. Rechterhand wird der Eingang zur Feste erbittert verteidigt. Stratromm hat sich unter dem Begrüßungstor aufgebaut und wehrt mit wuchtigen Schlägen das Eindringen mehrerer Menschen ab. Hinter ihm hüpfen zwei seiner Krieger ungelenk umher, um mit ihren Äxten einen geflügelten Schrecken vom Rücken ihres Anführers fernzuhalten. Pfeile sirren auf sie nieder. Einigen Menschen ist das Eindringen in die Trollfeste bereits gelungen, sie binden weitere Trolle in kleinen Scharmützeln und setzen den Steinschragen teilweise erheblich zu. Weitere Karakilim

kreisen in der Dunkelheit über euch, gerade landet einer von ihnen auf einem der großen Wachtürme. Brüllend vor Zorn stürzt sich der Troll, der bis eben ein Horn geblasen hat, auf den Dämon. Doch der Kampf währt nur kurz, der Karakil stößt den wütenden Hünen einfach in die Tiefe, wo er mit verheerender Wirkung erst auf den Rand einer der Terrassen prallt, um dann unter Getöse neben der großen Dolmenhalle, in der ihr Quartier genommen habt, auf dem Boden aufzuschlagen. Eine hochgewachsene, dürre Gestalt mit Stab gleitet vom Rücken des Dämons und rezitiert einige Worte, die im Kampfeslärm untergehen.

Der Nekromantin hat sich näher an den Kampfplatz tragen lassen. Als Ausgangsort für ihre weiteren Pläne wählt sie den Felsurm oberhalb der Dolmenhalle (13). Der vom Karakil in die Tiefe gestoßene Troll überlebt den Absturz nicht, und so gleich entlässt Zephirina einen zuvor beschworenen Nephazz, um den Leichnam unter ihren Willen zu zwingen. Im weiteren Verlauf der Kämpfe hält sich die Nekromantin weitgehend aus den Kampfhandlungen heraus, ist aber bestrebt, in die Nähe Gefallener zu gelangen, um diese zu erheben und die eigenen Reihen immer wieder mit erhobenen Leichnamen zu verstärken. Nach Ihrer Maßgabe hat sie weitere Nephazzim beschworen und führt sie in Artefakte gebunden mit sich. Erst wenn der Widerstand der Trolle und der unerwartet auftretenden Helden gebrochen ist, will sie sich – so ihr Plan – Traschmalgor genauer ansehen.

Zephirina Salmorantes, die Nekromantin

MU 18 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 9
INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** SP **GW** 14
LeP 29 **RS** 1 **AuP** 32 **AsP** 47 **MR** 7 **WS** 6 **GS** 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Invocatio Integra, Merkmalskenntnis (Beschwörung, Herbeirufung), Talentspezialisierung (Alchimie und Magiekunde), Verbotene Pforten, Nekromant, Dämonenbindung I und II, Form der Formlosigkeit

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 12, Geschichtswissen 12, Magiekunde 15, Rechnen 11, Sternenkunde 11, Alchimie 15
Zauber und Rituale: ANALYS 11, GARDIANUM 15, HORRIPHOBUS 12, INVOCATIO MINOR 16 und MAIOR 17, PENTAGRAMMA 14, SKETTARIUS 13, TRANSVERSALIS 9; Stabzauber: Bindung, Fackel, Hammer des Magus, Kraftfokus, Zauberspeicher

Besonderheiten: Zephirina ist Thargunitoth-Paktiererin im 3. Kreis der Verdammnis (Schwarze Gaben: Blutzauberei, Herrschaft über niedere Dämonen, Untote erheben)

Gestatten Sie den Helden einige Kampfrunden, in denen sie sich an der Verteidigung Traschmalgors beteiligen können. Besonders gelungene Manöver schüren die Hoffnung, dass die Helden das entscheidende Zünglein an der Waage sind, das den Trollen den Sieg bringen könnte, was angesichts der Untoten, der Karakilm und der versierten Menschenjäger allerdings nicht allzu leicht werden sollte. Anhand des Plans der Festung sollte es Ihnen möglich sein, den Kampf um Traschmalgor spannend zu gestalten. Recht bald nach dem Eintreffen der Helden tritt Usuthu in Erscheinung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich taucht ein glatzköpfiger Mann in deinem Blickfeld auf. Schwarz wie Ebenholz glänzt seine Haut im Fackelschein, du erkennst zahllose Narben auf muskelbepackten Gliedmaßen, und Augen, die auf dir ruhen. Barfuß, allein mit Fellrock, Weste und einzelnen ledernen Rüstungsteilen bekleidet, wirkt er im allgegenwärtigen Hauen, Stechen und Schreien fast fehl am Platze. Seine Bewegungen sprechen allerdings deutlich von Gewandtheit und Kampfkraft. Er bleckt die Lippen und offenbart eine Reihe makellos weißer Zähne und neben der großen Axt, die er angriffslustig hebt, fällt dir auf, dass Reihe um Reihe aufgefädelter Zähne – von Tier wie Mensch – als Schmuck um seinen Hals hängen.

Usuthus vornehmliche Aufgabe ist es, das Überleben und die Handlungsfähigkeit Zephirinas zu sichern. Er stellt sich den Helden mit Vorliebe in den Weg, sobald sie sich anschicken, die Nekromantin anzugreifen. Hierbei ist es ganz Ihnen überlassen, ob der Utulu vom Rücken eines Karakil springt oder überheblich durch den Eingang (1) in die Festung marschiert, derweil die hier verteidigenden Trolle von seinen Menschenjägern bedrängt werden.

Usuthu Kai-Kon (der-alles-Aas-an-sich-reißt)

MU 15 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 12 **GE** 16 **KO** 15 **KK** 13
Streitaxt: INI 15+1W6 **AT** 19 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N
Kurzbogen: **FK** 20 **TP** 1W6+4
Hruruzat: INI 15+1W6 **AT** 17 **PA** 10 **TP** speziell **DK** H
LeP 37 **RS** 3 (Iryanleder) **AuP** 42 **MR** 4 **WS** 8 **GS** 8

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (16), Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Wuchtschlag; Scharfschütze; Auspendeln, Beinarbeit, Hoher Tritt, Sprungtritt

Relevante Vor- und Nachteile: Eisern, Gefahreninstinkt, Aberglaube 6

ZEPHIRINAS GEFOLGE

Menschenjäger

Schwert/Kriegsaxt: INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
Kurzbogen: **FK** 20 **TP** 1W+4
LeP 33 **RS** 2 (Leder) **AuP** 32 **WS** 7 **MR** 3 **GS** 7 **GW** 4

Vorteile: teilweise Eisern (dann WS+2) und Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Sturmangriff, Niederwerfen, Wuchtschlag, Formation

Karakil

INI 12+1W6 **AT** 10 **PA** 3 **TP** 3W6+3 **DK** SP
LeP 110 **RS** 5 **AuP** unendlich **MR** 14 **GS** 8 **GW** 14

Besondere Kampfmanöver: Sturzflugangriff (jedoch mit AT 17), Großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Paraphysikalität II, Regeneration I (wenn manifestiert), Ausgedehnte Aura.

Lebender Leichnam (MU+3)

Krallen: INI 9+1W6 AT 8 PA 4 TP 1W6+2 DK H
Schwert/Kriegsaxt: INI 9+W6 AT 8 PA 4 TP 1W+4 DK N
LeP 25 **RS** 2 **AuP** unendlich **WS** 4 **MR** 5 **GS** 5 **GW** 4

Lebender Trollleichenam (MU+5)

Faust: INI 9+1W6 AT 8 PA 4 TP 2W6+4 DK N
Keule: INI 9+1W6 AT 8 PA 4 TP 3W6+4 DK NS
LeP 35 **RS** 2 **AuP** unendlich **WS** 4 **MR** 8 **GS** 6 **GW** 6

Mutprobenzuschlag: Lebende Leichname erzeugen eine Aura der Furcht (Schreckgestalt I, **WdZ** 235). Misslingt die angegebene MU-Probe (plus Totenangst), ist der Held gelähmt von Furcht und erleidet Mali auf folgende Werte: MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis.

Krankheiten: Untote übertragen bei 19–20 (Krallentreffer 17–20) auf 1W20 die Krankheiten *Paralyse* oder *Schlafkrankheit* (**WdS** 156f.)

Folgende Einzelszenen können sie nach Belieben in ihre Kampfbeschreibung einflechten und um eigene Ideen ergänzen:

☞ Auf einem Karakil schwebt ein unheimlicher Nivese ein. Zielsicher schießt er Pfeil um Pfeil in eure Reihen. Bagsch, der junge Troll, der gerade wagemutig und mit nichts als seinen Fäusten gegen zwei der Menschenjäger kämpft, brüllt auf, als ein Pfeil in sein linkes Auge dringt.

☞ Strotromm Sohn des Römpeldasch steht unerschrocken direkt am Eingang. Seine Rüstung wirkt ebenso mitgenommen wie der Troll selbst, doch unverzagt schwingt er seine riesige Axt. Wo er trifft, zermalmt er Fleisch und Knochen mit Leichtigkeit, derweil er den Seinen auf Trollisch Mut macht.

☞ Graumramcke, Tromprancke und weitere Trollweiber haben sich rund um den Schamanenkreis (11) aufgestellt. Sie vollführen Bewegungen, als knüpften sie ein unsichtbares Netz. Der Steinkreis flimmert, verschwindet aus eurem Sichtfeld und mit ihm die 4 Menschenjäger, die darin gerade einen Trollkrieger erschlagen haben. 6 Stunden später erscheint der Kreis wieder und entlässt verstörte Menschenjäger aus der Verhüllung.

☞ Trollkinder tauchen auf den höher gelegenen Terrassen auf. Von Dworkin angeleitet werfen sie Findlinge in die Tiefe, erweisen sich dabei aber leider nicht immer als treffsicher.

☞ Graugdasch zieht die Aufmerksamkeit eines Karakils von seinem Lehrer auf sich. Seiner Blindheit zum Trotz gelingt es ihm, dem Sturzflug des Dämons im letzten Moment durch einen gewagten Sprung auszuweichen.

☞ Im Verlauf des Kampfes gelingt es Graugdasch, einen Erdschinn (**WdZ** 202) zu rufen, der in die Kämpfe eingreift. Er kann den Helden vor allem im Kampf gegen den Grakvaloth beistehen, wenn Sie das wünschen.

☞ Mit einer eilends errichteten Wurfmaschine aus verdrehtem Seil zwischen zwei Felsen lässt Dworkin zwei halbwüchsige Trolljungen immer wieder große Trollspeere auf die geflügelten Dämonen schießen, bis die Karakilim den Angroscho mit seinen beiden Assistenten direkt angreifen und die Schleuder zerstören.

WEIßER DRACHE, SCHWARZER LÖWE

Gerade wenn die Helden hoffen, die Schergen des Nekromantenrates überwunden zu haben, schlägt Pardona zu. Während

des Angriffs auf den vorderen Teil der Festung ist es einem guten Dutzend der von ihr verführten Kurga gelungen, ungesehen über die Berge nördlich des Quellsees zu klettern. Sobald ihre menschlichen Diener bereit sind, schwingt sich Pardona in ihrer bevorzugten Gletscherwurm-Gestalt von Süden her über die Berge und landet auf den beiden Thronen (20). Unsichtbar an ihrer Seite befindet sich ein Grakvaloth, dessen Präsenz die Helden aber erst später zu spüren bekommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In eurem Rücken erhebt sich mit einem Mal durchdringendes Rauschen. Ein kalter Luftzug fegt heran, und über dem angrenzenden Hof erkennt ihr eine riesengroße, silberweiße Gestalt, die mit ausgebreiteten Schwingen langsam zu Boden schwebt. Den Hals lang vorgestreckt, ebenso wie die Klauen, an denen durchscheinende Krallen glitzern, setzt ein Eisdrache zur Landung an. Er muss sich die Felsformation mit den beiden Steinthronen zum Landeplatz erkoren haben. Ein letztes Mal erkennt ihr noch den hornbewehrten Drachenkopf, die ausgebreiteten Schwingen, von denen ein eiskalter Windstoß ausgeht, dann verschwindet das Wesen hinter dem Felsgrat, der die beiden Höfe trennt. Vielstimmiges Geheul erklingt in die jäh einsetzende Stille, die das unverhoffte Auftauchen des Eisdraachen ausgelöst hat. Das östliche Tal wird angegriffen und das wütende Gebrüll der Trolle, die im verhehlten Teil der Festung Wache gehalten haben, klingt zu Euch herüber.

Ist zu diesem Zeitpunkt das Scheitern ihrer Mission absehbar, versucht Zephirina mit Usuthus Hilfe zu entkommen. Hierfür bieten sich ein verbliebener Karakil oder ein TRANSVERSALIS an. Die Nekromantin wird in zukünftigen Publikationen nicht wieder aufgegriffen, sodass es ganz Ihren Helden überlassen bleibt, ob sie entkommt oder nicht. Verfolgen sie die Magierin nicht, werden die Trolle und Mach'nathûl die Abgesandte des Nekromantenrates jagen, damit die genaue Lage Traschmalgors nicht nach Warunk dringt.

Pardona indes erfährt auf recht profane Weise, welcher der beiden nun für sie sichtbaren Höhleneingänge der richtige ist: Die beiden Trollkrieger, die die Schamanen und Waeggagatsch schützen sollen, stürmen wutentbrannt auf die Eindringlinge zu. Sie stößt sich vom Felsen ab, um noch im Flug ihre Verwandlung einzuleiten, so dass die Helden – wenn sie schnell genug gehandelt haben – gerade noch sehen, wie das als Drache gestartete Wesen als nackte und zarte Elfe mit silbrigen Locken auf dem Boden aufsetzt und unbeeindruckt zwischen den beiden wütenden Trollen, deren Axthiebe ins Leere gehen, hindurch schreitet. Gleich darauf verschwindet sie im Inneren der Höhle.

Davor entbrennt nun ein weiterer wütender Kampf. Die beiden Trollkrieger sehen sich einer Übermacht an aufgepeitschten Kurga gegenüber, die alles andere als eingeschüchtert wirken. Pardona hat als *Zunge des Namenlosen* ganze Arbeit geleistet

Kurga (erfahren)

Stoßpeer: INI 11+1W6 AT 15 PA 12 TP 2W6+2 DK S
Zebuqra (Hieboldch): INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+2 DK H
LeP 33 **RS** 3 (Felle) **AuP** 33 **WS** 7 **MR** 3 **GS** 7

Vorteile: teilweise Eisern (dann WS+2) und Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Umreißen, Wuchtschlag, Gezielter Stich

und den Kurga jegliche Scheu vor den ursprünglich so verehrten Wesen genommen.

Der Kampf gegen die Trollzacker sollte sich mit Hilfe der noch verbliebenen Trolle nicht allzu sehr in die Länge ziehen, denn der Grakvaloth greift nicht zu ihren Gunsten ein. Stattdessen positioniert er sich vor dem Zugang zur Höhle, in der Pardona verschwunden ist. Nähern sich die Helden allerdings dem Eingang der Höhle, attackiert der Dämon sie umgehend und offenbart sich ihnen dabei.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem Nichts treffen euch Schläge von solcher Gewalt, dass ihr zurückgetrieben werdet. Vollkommen überrumpelt blickt ihr euch um, und was sich euch nun offenbart, jagt euch Schauer um Schauer über den Rücken. Ledrige Flügel, die in vier messerscharfen Klauen enden, schwingen sich mühelos empor und tragen den Leib eines schwarzen Löwen, dessen Schulterhöhe einen ausgewachsenen Troll noch überragt. Die Mähne des Löwen ist wallende Finsternis, die im Takt der Flügelschläge um den mächtigen Schädel wogt und das Licht der wenigen Fackeln in sich aufzusaugen scheint. Die Lefzen angriffslustig gefletscht, offenbart das Wesen eine Reihe tiefvioletter Reißzähne, und auch die Krallen an den nach euch schlagenden Pranken sind von dieser Färbung. Schon greift der Dämon wieder an und stürzt sich mit infernalischem Gebrüll auf euch.

Einen Grakvaloth zu überwinden ist für sich genommen eine Großtat. Das Exemplar, das die Helden vor sich haben, ist zudem ein besonderes Exemplar, dessen Eigenschaften und Fähigkeiten sich vom Standardexemplar unterscheiden. Je nach Zustand Ihrer Heldengruppe ist dieser Grakvaloth deutlich stärker, damit er ein ernstzunehmendes Hindernis für die Helden darstellt. Alternative Werte und Eigenschaften sind in Klammern angegeben und können von Ihnen ignoriert oder ergänzt werden.

Grakvaloth

INI 14+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 2W6+2 **DK** HN

LeP 40 (80) **RS** 5 **AuP** unendlich **MR** 17 **GS** 25/12 **GW** 15

Besondere Kampfmanöver: 3 Aktionen pro KR, Flugangriff, Sturzflug, Großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Paraphysikalität II, Resistenz gegen geweihte Angriffe, Schreckgestalt I, Unsichtbarkeit II (mit der Fähigkeit, sich auch nur manchen Wesen zu offenbaren), (Ausweichen in den Limbus, Regeneration im Limbus I).

Der Grakvaloth ist nur für die Helden sichtbar, gegen die er gerade kämpft. Alle anderen erleiden Einbußen von 6 Punkten auf ihre Kampfwerte. Seine Unsichtbarkeit kann mit einem ILLUSION AUFLÖSEN +10 (für 9 AsP) aufgehoben werden.

Statt einer Attacke oder Parade hat der Grakvaloth die Möglichkeit des *Ausweichens in den Limbus*. Diese Aktion gelingt automatisch und ohne Probe. Der Dämon verbleibt 1W6 KR im Limbus (und regeneriert dort jede KR 1W6 LeP), ehe er maximal 1 Schritt vom Ort seines Verschwindens wieder erscheint. Nutzen Sie diese Fähigkeit, um die Helden zu verunsichern: Ist er tatsächlich verschwunden oder hat er sich unsichtbar gemacht? Ist er schon wieder zurück und lauert uns auf oder haben wir Zeit zum Verschnaufen?

Der Zauber LIMBUS VERSIEGELN (in der *Zonen-Variante*; Probe +3, 30 AsP) kann Grakvaloth dieses Vorteils berauben.

Der Grakvaloth hat den klaren Auftrag, den Zugang zur Höhle zu verteidigen, und setzt all seine Verschlagenheit ein, um diesen Befehl zu befolgen. Gerät er in Bedrängnis, macht er sich unsichtbar, um wenig später aus dem Nichts anzugreifen. Hat er schwere Treffer hinnehmen müssen, weicht er kurz in den Limbus aus, wo er regeneriert und dann erneut angreift. Alles in allem soll er den Helden einen heftigen Kampf liefern und sie lange genug aufhalten, damit Pardona genug Zeit hat, um das letzte Kapitel des Abenteurs aufzuschlagen.

GEISTERSTURM

Innerhalb der Höhle wird Pardona schnell Herr der Lage. Wamruncke, die Hüterin des Mondflusses, wird Opfer eines HORRIPHOBUS und flieht in die Tiefe des Höhlensystems. Der Schamane Kraschtonn hingegen stellt ein etwas größeres Hindernis dar, dem sich Pardona schließlich mithilfe eines GRANIT UND MARMOR entledigt. Allerdings legt Pardona Wert darauf, dass er sieht, was sie tut, und lässt ihm deshalb seine Wahrnehmung (LCD 99, *Statuenträume*).

Nachdem die Hindernisse beseitigt sind, widmet sich Pardona dem Ahnenhaus. Zu ihrer Freude kostet es sie keine Mühe, die Präsenz von Geistern festzustellen. Überraschend ist hingegen, dass es derer so viele sind und dass sie entschlossen sind, sich gegen ihr Eindringen zu wehren. Nach einigen kleineren Auseinandersetzungen erkennt Pardona Strocks Geist, wie auch er in ihr seinen Feind erkennt. Pardona umgibt sich selbst und Strock mit einer Kuppel, die dem GARDIANUM ähnlich ist, damit das nun folgende Ringen von keinen äußeren Einflüssen gestört wird. Pardonas Fertigkeiten entnehmen Sie bitte dem Wertekasten aus **Drachenschatten** auf Seite 15.

Kurz bevor die Helden den Grakvaloth besiegen, verlassen die ersten Geister der vor über dreitausend Jahren getöteten Schamanen die Höhle. Erneut wird ihre Heimstatt angegriffen und erneut werfen sich die Trolle – wenngleich nur Schatten ihrer Selbst – in den Kampf. Dabei wenden sich die Geister willkürlich gegen jedes Wesen, das ihren Weg kreuzt, als körperlose Wesen sind ihre Mittel jedoch begrenzt. Den noch lebenden, von Pardona verführten Kurga fährt beim Anblick gleich mehrerer Trollgeister der Schreck so sehr in die Glieder, dass sie sich nun doch zur Flucht wenden. Einige von ihnen wenden sich allerdings weniger freiwillig zur Flucht, sondern sind Opfer der zahlreich wirkenden HORRIPHOB.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vielstimmiges Wispern und Brummen, durchdrungen von gespenstischem Heulen, das vielfach gebrochen von den umgebenden Wänden zurückgeworfen wird, füllt euer Bewusstsein. Mit einem Mal dringen durchscheinende Gestalten aus der Höhlenöffnung. Nebelschwaden zischen heran und erst nach und nach erkennt ihr, dass es Geister sind, die in den Hof dringen. Wild wehende Bärte zerfasern zu weißen Lichtstreifen, die vergehen, sobald ein Geist einen Schritt tut. Große Hände, kampflustig zu Fäusten geballt, fahren hier und da auf Eindringlinge nieder, ohne auf Widerstand zu stoßen. Unheimlich klingen ihre Stimmen, tief und gewaltig, und doch so durchscheinend, als hallten sie aus einer anderen Welt herüber.

Die Trolle um euch herum senken ehrfürchtig ihre Waffen und machen den Ahnengeistern Platz. Die Trollzacker Barbaren – eben noch voller Kampflust – erstarren in ih-

ren Bewegungen, dann wirbeln sie herum und versuchen wie von Sinnen zu fliehen, beginnen die Steilwände empor zu klettern und stürzen ab, sobald einer der Geister sie berührt. Aus der Höhle jedoch dringen Geräusche, die das Geheul der euch umgebenden Geister um ein vielfaches an Lautstärke und Substanz übertreffen, und sie sprechen von wahrer Seelenqual.

Spätestens das Durcheinander, das mit dem Erscheinen der Geister entsteht, sollten die Helden nutzen können, um in die Höhle zu gelangen.

NAMENSGEWITTER

In der Höhle werden die Helden Zeugen, wie es Pardona gelingt, den Widerstand Strocks zu brechen und wie sie – endlich – die gewünschten Informationen erhält. Den Helden bleibt in dieser Situation tatsächlich allein die Rolle zur Untätigkeit verdammt Zaugäste, die nur beobachten können, wie zwei mächtige Geister miteinander ringen und Pardona schließlich obsiegt. In der Kuppel, mit der Pardona den Kampf schützt, mischen sich archaische Formen von GARDIANUM, FORTIFEX und anderen, unbekannten Zaubern, so dass sie sämtliches Eindringen von Außen abwehrt, auch profane (und sogar karmale) Angriffe – hier mischt sich meisterliche Zauberei mit dem Willen des Namenlosen, dessen direktes Werkzeug Pardona ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen der Felsformation, unter der die Mondmilch verschwindet, und dem Ahnenhaus spannt sich eine silbern schimmernde, durchscheinende Kuppel, die von drei der Trollgeister berannt wird. Jedes Mal, wenn ein Geist sie trifft, flackert die Kuppel hell auf, und gerade als ihr dies bemerkt, vergeht der erste Geist mit lang gezogenem Geheul. Direkt neben euch erkennt ihr die erstarrte Gestalt Kraschtonns, der seine Keule erhoben hält und sich doch nicht rührt. Die steinernen Wände des Ahnenhauses sind geborsten, die Deckplatte liegt schief. Doch vor allem das Geschehen in der Kuppel zieht eure Aufmerksamkeit auf sich.

Pardona steht dort, und ihr gegenüber die Gestalt eines Trollgeistes, der körperlicher als die anderen wirkt. Gerade schüttelt er seine Schamanenkeule gegen die Hochelfe, die wie unter einem unsichtbaren Hieb zusammenzuckt – ein dünner Blutfaden rinnt aus ihrer Nase. Doch schon ihre nächste Geste bringt den Geist selbst ins Wanken. Kurz leuchten ihre Augen hell auf, als der Geist auch schon in die Knie bricht. Seine langen, wirren Haare peitschen um sein Gesicht, als befände er sich inmitten eines verheerenden Sturms, und doch ruhen seine rotglühenden Augen fest auf Pardona. Ein letztes Mal will er aufbegehren, doch die Hochelfe senkt ihre Arme, dreht die Hände und öffnet sie in einer fast liebevollen Geste. Ein eisiger Stoß trifft den Troll mit voller Wucht, er wankt gefährlich, stützt sich nun mit beiden Fäusten auf dem Boden ab, und ehe ihr euch verseht, hat Pardona ihre Hände um seinen Kopf gelegt. Ihr Befehl trifft euren Geist wie ein Peitschenhieb, unter dem auch der Troll zusammenzuckt, und endlich erhebt

er seine Stimme, die tief, voll und äonenalt in euren Gedanken widerhallt. „Ancarion“, rauscht es in eurem Kopf und im Echo des Klangs erahnt ihr die Worte *‘Rotmantel, Flammenherr, tobender Vernichter’*, während sich vor eurem inneren Auge ein stolzer Kaiserdrache vor einem brandroten Himmel erhebt, der seinen Schuppen die Farbe glühenden Metalls verleiht. Versengende Hitze geht von diesem Bild aus, brennt sich unauslöschlich und schmerzhaft in euren Geist. „Feracior“, Magma fällt in schweren Tropfen aus den Schuppen des Drachen, es formt ein weiteres Paar Drachenflügel, die golden aufleuchten, sich aufschwingen, bis sie gleißend und schmerzhaft euer Blickfeld ausfüllen. *‘Goldklaue, unbezähmbarer Sohn der Flammen, Todesbringer’* dröhnt es euch im Hinterkopf. „Brakanor“, Flammenlohen schießen über euch hinweg, reißen euch von den Beinen und versengen eure Haut. *‘Feuersturm, lodrender Truchsess, unfehlbarer Rammsporn’* braust es durch euren Verstand. „Tykranor“, Gold überzieht eine Wurzel, erstickt alles Wachstum, ihr fühlt euch eingeeignet zwischen Spiegeln, die das goldene Licht ungezählte Male hin und her werfen, gebannt und bestraft. „Lyrschana“, durchdringendes Wispern umweht euch, die Töne schneiden sich schmerzhaft in euer Fleisch, berauben euch jeglicher Stil-

VERBORGENE ERINNERUNGEN

Die Namen, die Strock nennt, lösen einen Widerhall im Geist der Helden aus, die oben im Text kursiv gesetzten Wörter gemahnen eher an die Worte Fuldigors. Die Bilder, die der Klang der Name vor ihrem inneren Auge entstehen lässt, und die Empfindungen, die sie heraufbeschwören, gehen tatsächlich auf *‘Erinnerungen’* zurück, die Fuldigors Übersetzung des Inhalts der Birscha-Rolle ohne ihr Wissen in ihrem Geist verankert hat (siehe dazu **Verschüttetes Wissen** auf Seite 80). Unbemerkt schlummern sie im Verstand der Helden, ehe äußere Reize – in diesem Fall das auf arkanem Weg ausgefochtene Duell zwischen Pardona und Strock sowie die Nennung der entsprechenden Namen der Ousiaphôr – sie zutage bringen und für die Helden begreifbar machen. Zusammen mit den Namen einiger Essensträger erhalten die Helden also auch eine vage Andeutung zum Wesen dieser Drachen und der Macht, die einzelne von ihnen zu Lebzeiten verkörpert haben.

Sie können den Vorlesetext auch abwandeln, Strocks Geist zum Beispiel den Namen Lyrschana nennen lassen, diesen auf der einen Seite durch eventuelle Informationen von Kraschtonn ergänzen und dann urplötzlich vor dem geistigen Auge der Helden mit den drachischen Beinamen versehen, um den Helden zu verdeutlichen, dass einige Gedankensplitter in ihrem Kopf ruhen, auf die sie bewusst keinen Zugriff haben. Wichtig ist für Pardona vor allem die Information, dass Tykranor hier eine Rolle zu spielen scheint, denn diesem begegnete sie vor verhältnismäßig kurzer Zeit in Simyala (siehe **Im Schatten Simyalas**). Auf die Nennung seines Namens reagiert sie umgehend und entsendet einen Shakagra in den Reichsforst. Dessen Handeln wird im Prolog des dritten Bandes der **Drachenchronik** aufgegriffen.



le. *'Kristallschwinge, alldurchdringende Stimme, Todeslied'.* "Zhorrdakon", eine Zentnerlast legt sich beim Klang dieser Gedanken auf eure Schultern, drückt euch nieder, selbst als ihr schon auf den Knien liegt, presst euch die Gewalt der Bilder eines unfassbar großen, felsgrauen Wesens nieder. *'Säule der Wacht, Unbeugsamer, Felsengleicher'.* "Nerdana" – *'Jägerin, Todesschwinge, Funkelnder Dolch der Nacht.'* Unsichtbare Schwingen rauschen durch eure Gedanken, hetzen euch aus jedem vertrauten Winkel eures Selbst und jagen euch unerbittlich, bis Dunkelheit euch umfängt und Stille den Schmerz von euch nimmt.

Bis zuletzt hat Strock sich gegen Pardonas Zwang gewehrt und ihre für die Helden unhörbaren Fragen abgeschmettert. Zuletzt war er Pardonas jedoch unterlegen und sandte gedankenschnell aus, was die Elfe zu wissen begehrte, nicht darauf achtend, dass er die Helden damit ebenso traf, wie seine Gegnerin. Nach den vorangegangenen Strapazen wissen Sie allein, was Sie Ihren Helden an dieser Stelle an Schaden zumuten können. Einige Kampfrunden gnädiger Ohnmacht sollte ihnen das eben Erlebte aber in jedem Fall bescheren. Kommen die Helden wieder zu sich, können sie gerade noch erkennen, wie Pardonas sich aufrappelt und die Höhle mittels eines TRANSVERSALIS verlässt.

PACHHALL

Mit Pardonas Verschwinden endet der Kampf um Traschmalgor. Im vorderen Teil der Feste, aber auch am Ahnenhaus ist beträchtlicher Schaden entstanden, von den toten Trollen ganz zu schweigen. Graumramcke, Strotromm und Graugdasch haben überlebt, organisieren Aufräumarbeiten und die Versorgung der Verwundeten. Die Helden werden umgehend in die Thing-Halle gebeten, wo die Ereignisse besprochen und – so möglich – bewertet werden. Folgende Informationen können die Helden im Rahmen der Beratung erhalten.

Der mächtige Trollgeist war Strock Sohn des Kerbhold. Graugdasch ist sich nicht sicher, ob sich der Geist des Altehrwürdigen noch in dieser Sphäre befindet und ob er sich je erholen wird. Daher wird Graugdasch auch jegliche Versuche der Helden unterbinden, mit Stocks Geist Kontakt aufzunehmen.

Sollten die Helden dies dennoch versuchen, erspüren sie die Präsenz der anderen Geister, die sich schützend vor Strocks geschwächte Präsenz stellen.

Einige der Namen, die Strock ausgesprochen hat (Ancarion, Feracinor, Brakanor und Lyrshana), sind den Trollen Traschmalgors noch heute bekannt. Brakanor, so speit Strotromm hasserfüllt aus, hat Traschmalgor vor über 2.000 Jahren unter dem Befehl seines Vaters Feracinor angegriffen und fast vernichtet, ehe er durch Trollschamanen und Trollweiber überwunden wurde.

Die Helden wurden Zeuge, wie Pardonas durch Strocks Geist die Namen einiger Ousiaphôr aus Pyrdacors Linie erfahren hat. Allerdings wird es einige Überlegungen und Nachforschungen erfordern, ehe sie diese Rückschlüsse ziehen können.

nen. Hilfreich ist hierbei Fuldigors Übersetzung des Inhaltes der Birscha-Rolle, die andere Umschreibungen der genannten Namen zugänglich macht, dazu die Kenntnisse der Trollschamanen. Der Name Ancarions des Roten ist darüber hinaus beinahe jedem Angroschim bekannt als jener verachtenswerte Sohn Pyrdacors, der die Schlacht des Himmelsfeuers auf Xorlosch anführte (**Angrosch 8**) und um 7.200 v.BF von Organa Tochter des Ordamon getötet wurde. So können die Helden auch ohne das verschüttete Wissen auf die Existenz der Essenzträger schließen.

NACH DEM STURM

Nicht nur die Helden haben im Kampf um Traschmalgor Opfer gebracht, auch einige Personen, von denen sie manche in den letzten Tagen vielleicht liebgewonnen haben, sind nicht ungeschoren davon gekommen.

Kraschtonn Sohn des Graugdasch

Nach und nach trifft eine große Zahl von Trollschamanen unter der Führung von Krallerwatsch ein. Erst nach einigen Tagen gelingt es ihnen gemeinsam, Kraschtonn von seiner Versteinigung zu erlösen. Seine Verzauberung, die Zerstörung des Ahnenhauses und der Anblick des geschlagenen Strock haben dem alten Troll allerdings zu viel abverlangt, und so stirbt er kurz nach seiner Erlösung, jedoch nicht ohne zuvor seinen Geist auf den seines Ziehsohns übertragen zu haben.

Graugdasch Sohn des Kraschtonn

Der junge Schamane hat sich im Kampf um Traschmalgor bewährt. In sich gekehrt, verarbeitet er die Erlebnisse der zurückliegenden Tage sowie den Tod seines Ziehvaters. Er wird in Traschmalgor bleiben und Kraschtonn als Wächter des Heiligen Steinkreises nachfolgen. Doch wie Tromprancke, mit der ihn große Zuneigung verbindet, zieht es ihn immer wieder in die Nähe von Menschen. Er unternimmt Reisen, die er damit begründet, dass es für ihn an der Zeit ist, einen würdigen Ziehsohn zu erwählen.

Strotromm Sohn des Römpeldasch

Der Trollkrieger ist von einigen schweren Wunden gezeichnet, seine Rüstung deutlich ramponiert, und doch blieb er siegreich. Er hat seinem Ruf als überragender Krieger alle Ehre gemacht und genießt den Respekt der anderen Trolle. Im Gegenzug empfindet er gegenüber den Helden große Dankbarkeit. Strotromm wird Traschmalgor weiter beschützen und großen Wert auf die Ausbildung seiner Krieger legen. Sollte sich ein Kämpfer aus Ihrer Gruppe besonders hervorgetan haben, kann Strotromm diesem, nach Ihrer Maßgabe, eine von ihm geschmiedete Axt versprechen.

Bagsch Sohn des Torfkompf

Der halbstarke Troll, der den Helden mit unerschöpflicher Neugier begegnete, ist im zurückliegenden Kampf gereift. Er hat mutig gekämpft und sich noch nicht einmal vom Verlust eines Auges aufhalten lassen. Strotromm selbst will Bagsch zu einem Trollkrieger ausbilden.

Graumramcke Tochter des Knorrhold

Die Fürstin der Tamperampf wird umgehend nach Graulgatschor zurückkehren, um von den Ereignissen in Traschmalgor zu berichten.

Wamruncke Tochter des Graugdasch

Die Malmahorkatsch ist ein gebrochenes Wesen, sobald sie die Wirkung von Pardonas HORRIPHOBUS verlässt. Entsetzt von ihrer Schwäche legt sie ihr Amt nieder und verwahrlost zusehends. Von düsteren Visionen heimgesucht, wird sie von den anderen Trolle Traschmalgors gemieden. Allein Graumramcke und Tromprancke wissen um den großen Wahrheitsgehalt von Wamrunckes Vorhersagen und lauschen ihnen deshalb aufmerksam.

Tromprancke Tochter des Troddsch

Tromprancke hat sich in den Augen aller bewährt, aus Graumramckes Sicht hat sie die Erwartungen sogar übertroffen. Sie wird schnellstmöglich in die Schwesternschaft aufgenommen und zur neuen Wächterin der Mondmilch erwählt. Dies ist eine Ehre, die einer so jungen Waeggagatsch den Chroniken der Tragatsch zufolge noch nie zuteil wurde. Sie ist den Helden in Freundschaft zugetan und wird in Zukunft – und sofern es ihre Pflichten zulassen – immer wieder die Nähe von Menschen suchen.

Burian Wallgrund

In Anerkennung der Leistungen der Helden – möglicherweise auch seiner eigenen, je nachdem, wie Sie ihn eingesetzt haben – darf Burian für einige Wochen in Traschmalgor bleiben. Er wird die Zeit nutzen und umfassende Studien betreiben, bevor ihn einige Trolle nahe einer Menschengründung 'aussetzen'. Auf Umwegen reist er nach Perricum, wo er sich niederlässt, seine Forschungsergebnisse zusammenfasst und bewertet. Burian Wallgrund ist nun vermutlich der kompetenteste Trollwissenschaftler Aventuriens, auch wenn noch längst nicht all seine Fragen beantwortet sind. Er sendet auch in Zukunft abenteuerlustige Helden aus, die ihm Auge und Ohr sein sollen und die er mit gutem Gold für Entdeckungen und Beweise belohnt.

Dworkin Rumpelschlag

Der Zwerg bietet seine Mithilfe beim teilweise notwendigen Wiederaufbau Traschmalgors an. Kurze Zeit nach den Ereignissen dringt jedoch die Kunde von einem zwergischen Suchtrupp in die Trollfeste. Unter der Führung des Hochkönigs *Albrax Sohn des Agam* hat sich eine Gruppe Zwerge einerseits auf die Suche nach Dworkin gemacht und andererseits Nachforschungen über die angebliche Sichtung eines weißen Drachens angestellt. So sich die Helden noch auf der Festung befinden, können sie den Zwergenkönig unweit davon treffen – ein Betreten der Burg wird den Angroschim von den Trolle verwehrt, immerhin gab es in der Vergangenheit schon des Öfteren "Groll mit Steinkleinen". Albrax ist aufgrund der Kunde, dass das Geschöpf des zwergischen Erzfeindes in unmittelbarer Nähe seiner Hochburg aufgetaucht ist, hochgradig beunruhigt. Umgehend lässt er alle Bergkönige der Zwerge in Alarmbereitschaft versetzen, sie erhalten die Weisung, nun schärfer gegen Drachen vorzugehen und alle Sichtungen unverzüglich nach Okdrägosch zu melden. Dworkin wird dorthin gebracht, wo er für die nächsten Monde Hausarrest erhält, da er in direktem Kontakt mit Pardona gestanden hat und man sich erst ganz von seiner Unversehrtheit überzeugen will. Die Zwerge jedenfalls sind nunmehr gewarnt.

Ein Fest zum Schluss

Obleich die Trolle von der Zerstörung des Ahnenhauses und dem Angriff auf ihre Burg sichtlich erschüttert sind, begehen sie die Erhebung Trompranckes zur Waeggagatsch mit gebüh-

renden Feierlichkeiten. Die Helden werden von den Trollen herzlich eingeladen, dem Fest beizuwohnen. Wenn sie teilnehmen, werden sie Zeuge einer etwas anders dimensionierten Feierlichkeit: Über ein Dutzend riesiger Auerochsen und Wildschweine rösten über Feuergruben, man reicht Berge von Obst und Gemüse, ebenso wie wagenradgroße Brotfladen zum Braten. Das Angebot von Nachspeisen, die vor Honig triefen und manchem Troll ungewohnte Laute des Verzückens entlocken, lässt kaum einen Wunsch offen. Zum dumpfen Klang steinerne Hörner verbinden sich die Stimmen aller verbliebenen Trolle zu ungewohnten, aber nichtsdestotrotz anrührenden und melodischen Liedern. Das Trollfest sollte den Helden unvergesslich bleiben und das vermutlich auch, weil es trotz aller Annehmlichkeiten immer wieder erschreckend fremdartig, ja vielleicht sogar roh ist, und den Helden vor Augen führt, dass Trolle eben doch keine 'ziemlich großen Menschen' sind.

DER MÜHEN LOHN

Irdisch werden die Helden mit **600 AP** belohnt. Besonders innovative Lösungsansätze, intensivere Interaktion mit den Trollen und herausragenden Einsatz im Kampf können Sie jeweils mit bis zu 100 weiteren AP belohnen. Zudem erhalten sie **Spezielle Erfahrungen** in *Orientierung* oder *Wildnisleben*, *Überzeugen*, *Magiekunde* (Trollmagie), *Geschichtswissen* oder *Götter/Kulte* (*Vorgeschichte*) sowie die Möglichkeit eine der drei Sonderfertigkeiten *Waldkundig* (reguläre Kosten), *Kulturrkunde* (Trolle oder Trollzacker Barbaren) (halbierte Kosten) oder *Ortskenntnis* (Osttrollzacken) (zu 3/4 Kosten) trotz nicht erfüllter Voraussetzungen laut **Wege des Schwerts** zu erlernen.

АПНАП I: WEGGEFÄHRTEP UND FEINDE

BURIAN WALLGRUND

Burian entdeckte früh seine Leidenschaft für die Geschichte im Allgemeinen und die des Trollvolks im Speziellen. Geboren in Wehrheim, ließ er sich in Gareth nieder, von wo aus er immer wieder zu Forschungsreisen aufbrach. Das Jahr des Feuers beraubte ihn sowohl seiner finanziellen Ressourcen als auch vieler Mäzene, und er musste ganz von vorne beginnen. Seit dieser Zeit wird er von nervöser Unruhe geplagt, woher ein beständig zuckendes Augenlid sowie seine gebeugte Haltung rühren. Er flüchtete sich in die Arbeit und bereitete – sobald sich der erste Silberstreif am Horizont zeigte – die Realisierung seines Lebenstraumes vor: die Suche nach Traschmalgor.

Darstellung: Burian ist ein zerstreuter und weltfremder Gelehrter, der auf seinem Gebiet zwar Maßstäbe setzt, im Alltag aber meist überfordert ist. Inmitten der wilden Natur der Trollzacken wirkt er meist verloren und desorientiert. Stellen sie Burian als zerstreuten Gelehrten dar, der sich in einem Moment ausufernd über irrelevante Spezialthemen ereifert, aber überfordert ist, wenn er Holz sammeln soll. Zuweilen ist er jedoch überraschend hilfreich, wenn er jäh Problemlösungen, geboren aus seiner umfassenden Bildung, offeriert. Er trägt über praktischer Reisekleidung eine zerschlissene Gelehrtenrobe nebst passender Kopfbedeckung. Seine Haare sind, ebenso wie der üblicherweise gestutzte Backenbart, während des Abenteuers meist wirr und zerzaust. Am Gürtel trägt er eine Tasche mit Monokel, Lupe, Notizbuch, Federn, Tintenfass und Federmesser.

Geboren: 981 BF

Größe: 1,73 Schritt

Haarfarbe: graubraun

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: brillanter, jedoch etwas weltfremder Gelehrter

Kampfwerte: Hiebswaffen 8/13

ТРОМПРАНКЕ ТОЧТЕР DES ТРОДДСЧ

Die vergleichsweise junge Trollin ist eine begabte Seherin, in die die älteren Waeggagatsch große Hoffnung setzen. Am Ende ihrer Lehrzeit und inspiriert von ihren Erlebnissen mit den Helden, brennt Trompranke darauf, sich selbst in der Welt zu beweisen, zu lernen und zu wachsen, auf dass sie den großen Erwartungen gerecht werden kann. Sie fühlt sich dem trollischen Vermächtnis zutiefst verpflichtet und gerade gegenüber Menschen kann ihre Neugier jäh in Misstrauen und Ablehnung umschlagen, wenn die Erinnerung daran überwiegt, dass die Menschen wenig mehr sind als Eindringlinge. Trompranke ist neugierig und grundsätzlich freundlich. Ihr fundiertes Wissen um die Geschichte ihrer Rasse hat sie jedoch geprägt und macht es für Menschen schwer, ihre vorbehaltlose Freundschaft zu gewinnen.

Darstellung: Die junge Trollin gilt unter Ihresgleichen als überhastet und sprunghaft. Selbst für Menschen kommen ihre Stimmungsschwankungen schnell und unerwartet. Stellen sie Trompranke unberechenbar dar. Wenn die Helden hoffen, ihre Zuneigung gewonnen zu haben, stoßen sie auf jähre Ablehnung, nur um wenige Stunden später wieder interessiert und freundlich in stockendem Garethi befragt zu werden.

Geboren: 958 BF

Größe: 3,53 Schritt

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: rot

Kurzcharakteristik: Neugieriges, etwas ungestümes Trollweib, das mit ihrer Verantwortung als Weises Weib einerseits und ihrer Lebenslust andererseits ringt.

DWORKIN RUMPELSCHLAG

Dworkin wurde in einer der Siedlungen am Angbarer See geboren und wuchs zu einem begabten Tüftler heran. Von Kindesbeinen an war er von Gerätschaften aller Art und jeder Komplexität fasziniert. Auch abseits seiner Ausbildung zum Mechanikus widmete er sich stets eigenen Ideen und Projekten. Da er sich hierfür großzügig aus dem Fundus seines Lehrherrn bediente, endete seine Lehrzeit recht abrupt. Er folgte dem Ruf des Hochkönigs nach Okdrâgosch, wo er seine Fähigkeiten ganz in den Dienst des Wiederaufbaus stellte. Seine Begeisterung und Experimentierfreude sowie die hin und wieder missglückten Erfindungen machten ihn nicht gerade zu einem Freund der Erzzwerge. Angehörige der anderen Völker schätzten den freundlichen und aufgeweckten Hügelzwerg jedoch.

Darstellung: Dworkin ist ein übergewichtiger Zwerg, der robuste, in gedeckten Farben gehaltene Kleidung bevorzugt. Seine kupferroten Haare trägt er – ebenso wie seinen Bart – mittellang. Lederkappe, ein wohl bestückter Werkzeuggürtel nebst Skizzenbuch und Griffel, vervollständigen sein Auftreten. Der Angroscho ist bemüht, auch in misslichen Lagen stets freundlich und guter Dinge zu sein.

Geboren: 964 BF

Größe: 1,33 Schritt

Haarfarbe: kupferrot

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: Freundlicher, meisterlicher Tüftler, der in seinem Übereifer oft den Überblick verliert.

ЗЕФІРИНА САЛМОРАПТЕС

Zephirina ist eine Tochter aus gutem brabakischen Haus und Abgängerin der Dunklen Halle der Geister. Früh stellte sich heraus, dass sie eine besondere Verbindung zu dämonischen Wesenheiten hat, die ihr das Herbeirufen und Beherrschen der Bewohner der siebten Sphäre leicht von der Hand gehen lässt. Die experimentierfreudige Adepta entschied, Brabak kurz nach ihrer Abschlussprüfung zu verlassen und erlebte einige erfolgreiche Jahre im Süden Aventuriens. Erst im Jahr 1027 BF unterlief ihr bei der Beschwörung eines Morcans ein dummer Flüchtigkeitsfehler, den Thargunitoth gnadenlos ausnutzte, was die Maga – gezeichnet an Körper und Geist – in die Dienste des Nekromantenrates trieb.

Darstellung: Zephirina ist eine dünne, hochaufgeschossene Frau, deren Körper infolge des Pakts mit Thargunitoth zuse-

hends verfällt. Sie kleidet sich streng nach den Geboten des Codex Albyricus und führt einen reich verzierten Magierstab aus Mohagoni bei sich. Bei der Ausübung ihrer Künste hat sie sich noch nie Beschränkungen auferlegt, in den letzten Götterläufen ist ihre Kraft überdies beträchtlich gewachsen, was sie zu einer gefährlichen Gegnerin macht (weitere relevante Werte auf Seite 123).

Geboren: 992 BF

Größe: 1,85 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: Brillante Beschwörerin und Nekromantin, die aus der Distanz agiert.

Schwarzes Mal: Angst vor Rabenvögeln 9

УСУТУ КАІ КЕН (DER-ALLES-AAS-AN-SICH-REIßT)

Usuthu war ein Kopfhäger der Tschopukikiuha (Stammeskrieger der Utulus), den Siriom Grimm aus dem Südmeer als Sklave mit sich brachte. Im Laufe der Zeit gelang es ihm die Achtung seines Meisters zu gewinnen, so dass er nun seiner Nachfolgerin als Stellvertreter dient. Usuthus Ziel ist es, von Chayka in die Geheimnisse des Gehörnten Magramech (Dämonenkrone 94) eingeweiht zu werden. Er ist über 2 Schritt groß und muskulös, trägt einen knielangen Rock aus Jaguarfell und eine ärmellose, vielfach nietenverzierte schwarze Lederweste.

Darstellung: Usuthu ist ein in vielen Belangen herausragender Kämpfer und er ist sich dessen bewusst. Er neigt zur Grausamkeit und verfolgt seine Opfer ohne Gnade. Die Angst vor dem Tod hat er längst überwunden und erkannt, dass Lebende wie Tote allein Mittel zum Zweck sind. Stellen Sie ihn selbstsicher und arrogant dar und gewähren Sie ihm einige starke Momente, ehe die Helden ihn möglicherweise doch überwinden können (weitere relevante Werte auf Seite 123).

Geboren: 1009 BF

Größe: 2,05 Schritt

Haarfarbe: kahl

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: Gefährlicher und überheblicher Kämpfer, der keine Skrupel kennt.

Besonderheit: Usuthus weiterer Lebensweg wird in folgenden Publikationen nicht wieder aufgegriffen, es steht Ihnen frei, ihn im Kampf um Traschmalgor fallen oder entkommen zu lassen.

АПНАПГ II: ZWISCHEN DEN BÄNDEN II UND III: SOMMER 1034 BF

Feuerbündnis und Hort der Erinnerung, die ersten beiden Abenteuer des dritten Bandes der Drachenchronik, der den Titel Drachenschwur – An den Ort des Ursprungs trägt, spielen im Herbst 1034 BF. Zu Beginn von Drachenschwur bieten wir Ihnen ein Präludium, das beleuchtet, wie die Helden die Zeit bis dahin verbracht haben, und wie Sie am besten auf die Wünsche Ihrer Spieler eingehen können.

Grundsätzlich haben die Helden jetzt die Möglichkeit, eigene Verbindungen zu nutzen, weitere Nachforschungen anzustellen

und Orte aufzusuchen, an denen sie Experten oder Verbündete kennen. Die Struktur von Drachenschwur ist offener gehalten als die von Drachenschatten oder Drachenerbe, und die Reihenfolge der Abenteuer Hort der Erinnerung und Feuerbündnis chronologisch nicht festgelegt. Sie können daher schon jetzt Ihre Helden freier agieren lassen und einen Punkt in der Zivilisation (wie etwa Perricum oder Rommilys, die beide in der Nähe der Trollzacken liegen) ansteuern lassen. Konkretere Hinweise dazu finden Sie im Präludium von Drachenschwur.

ANHANG III: DIE SCHLÜSSEL-EXPEDITION

Pyriander Di'Ariarchos, Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch, Rondriga Conchobair und Morena vom Blauen Tann sind die letzten Angehörigen der so genannten *Schlüsselexpedition*, einem Unterfangen, in dem einige der namhaftesten Helden Aventuriens aufbrachen, die sechs Elementaren Schlüssel zu suchen: Mächtige Artefakte, die mit den sechs Elementaren Zitadellen verbunden sind, und mit denen sich die Elemente kontrollieren lassen. Von ihnen heißt es, dass in jedem Zeitalter die Rassen um ihren Besitz streiten. Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über die Ereignisse, die die Schlüsselexpedition in Gang setzten, sowie die Erlebnisse ihrer Teilnehmer.

LICHTVOGEL UND WELTZEITENWENDE – DIE VORGESCHICHTE

In den letzten Tagen des Jahres 1020 BF versammelten sich im Konzil der Elementaren Gewalten, in der Festung Drakonia im Raschtulswall, auf Einladung der Konzilsmagier einige illustre Gäste, um einem wichtigen Ereignis beizuwohnen: Alljährlich erscheint im Raschtulswall auf dem Vulkan *Raschtul Kandscharot* der Lichtvogel, die Verkörperung des Allsehenden Blickes des Weltenschöpfers Los. Er vergeht in der Kraft der Elemente und steigt dann erneuert und verjüngt wieder aus dem Krater des Vulkans. Damit bekräftigt Los die Ordnung der Welt. Zu den Geladenen, die in diesem Jahr die Wiedergeburt des Lichtvogels miterleben sollten, gehörten u.a. der 'Schwertkönig' *Raidri Conchobair*, Prinz *Farmosch Sohn des Fanderam*, Bruder des Bergkönigs *Fargol vom Eisenwald*, der legendäre elfische Meisterschütze *Tainobhâl Totenamsel*, von den Menschen der *Rote Pfeil* genannt, der tulamidische Abenteurer *Ruban ibn Dhachmani*, der als *Ruban der Rieslandfahrer* zu einem der reichsten und berühmtesten Händler Aventuriens geworden war, die Hexe *Morena*, Tochter der verstorbenen *Luzelin vom Blauen Tann* und der uralte Trollschamane *Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch*. Manche behaupten, dass sogar die Helden, die als die Sieben Gezeichneten in die Geschichte eingingen, anwesend waren. Doch in diesem Jahr geschah etwas Unvorstellbares: Dämonische Kreaturen unter der Führung des Dreigehörnten Nachtdämonen *Kah-Thurak-Arfai* raubten das Ei des Lichtvogels, ehe der Bote des Weltenschöpfers neu entstehen konnte.

Eine Gruppe aus sieben Streitern machte sich mit Dschinnkraft, fliegendem Teppich und Hexenbesen an die Verfolgung: *Raidri*, *Farmosch*, *Morena*, *Tainobhâl* und *Ruban*, unterstützt von Erzmagier *Pyriander Di'Ariarchos* und Magistra *Ulmjescha Luminow* vom Konzil der Elementaren Gewalten – die *Lichtvogel-Expedition*.

Die Lichtvogel-Expedition verfolgte die Spur der Dämonen über Tobrien, wo bereits die Macht des *Omegatherion* das Land verseuchte, nach Warunk, wo bei einem Angriff des untoten Kaiserdrachen *Rhazzazor* *Farmosch* und *Ulmjescha* den Tod fanden. Die übrigen Mitglieder der Expedition setzten die Suche fort und folgten dem Nachtdämon bis ins Eherne Schwert. Sie suchten *Fuldigor* auf und baten ihn um Hilfe. Gemeinsam mit dem Alten Drachen erreichten sie die von *Borbarad* beherrschte Dämonenzitadelle im Herzen der Weltengrenze und bezwangen dort den Nachtdämon. *Fuldigor* überzeugte

Borbarad, das Ei des Lichtvogels zurückzugeben und nicht in den Lauf des Schicksals einzugreifen.

Die fünf Überlebenden kehrten mit dem Ei nach Drakonia zurück, und am 4. Praios des Jahres 1021 BF entstand im Krater des *Raschtul Kandscharot* aus ihm der erneuerte Lichtvogel. Und zum ersten Mal seit Menschengedenken sprach der Lichtvogel – eine Offenbarung, die das Ende eines Zeitalters verkündete und die Sie im vollen Wortlaut auf **Seite 135** finden.

Die Geschehnisse um den Raub des Lichtvogel-Eis und die Offenbarung des *Karmakorthäons*, der Weltzeitenwende, können von den Gezeichneten im Abenteuerband *Invasion der Verdammten* miterlebt werden. Sie lassen sich, genauso wie die Rückeroberung des Eis durch die Lichtvogel-Expedition, auch im Roman *Der Lichtvogel* nachlesen.

EINE NEUE QUESTE

Nachdem sie die Offenbarung des Lichtvogels vernommen hatten, beschlossen *Pyriander*, *Raidri*, *Ruban* und *Morena*, sich gemeinsam auf die Suche nach den Elementaren Schlüsseln zu machen. Doch zunächst stellte sich der Krieg gegen den Dämonenmeister *Borbarad* ihrem Vorhaben entgegen. Als schließlich im Phex des Jahres 1022 BF *Ruban* die Organisation der Schlüsselexpedition in Angriff nehmen konnte, war *Raidri Conchobair* schon in *Rondras Hallen* – gefallen in der Dritten Dämonenschlacht. Seine Tochter *Rondriga Conchobair* nahm seinen Platz in der Gemeinschaft ein, der sich auch der Troll *Krallerwatsch* und der Elf *Tainobhâl* anschlossen.

Da sie hofften, die elementare Zitadelle des Humus und damit den dazu gehörigen Schlüssel im fernen Gûldenland zu finden, brachen die Gefährten in die *Khôm*wüste auf. Sie hatten in den Aufzeichnungen früherer Forscher Hinweise gefunden, dass sich im Herzen der Wüste, im *Wal-el-Khômchra*, ein Kloster verbarg. Darin sollte eine riesige Götzenstatue stehen, deren Rachen ein Tor der Welten bildete: eine Dunkle Pforte, durch die man direkt ins Gûldenland gelangen konnte (in der Tat stolperten schon in der frühen Hal-Zeit einmal Abenteurer **Durch das Tor der Welten**).

Ihre Suche war von Erfolg gekrönt, und die Expedition durchschritt das Tor, um sich Herzschräge später in einem Urwald im Südwesten des Kontinents *Myranor*, hoch in den Ästen eines mehrere hundert Schritt hohen Baumriesen wieder zu finden. Im Wald trafen sie auf die ersten Gûldenländer: katzengeichtige Krieger (wohl *myranische Amaunir*), die sie in Kontakt mit Würdenträgern des Imperiums brachten. Nach einem guten Start der Verhandlungen kam es wegen kultureller Missverständnisse aber schließlich doch zu Feindseligkeiten. Den Expeditionsteilnehmern gelang die Flucht, und mühevoll kämpften sie sich durch den fremdartigen Dschungel, in dem pferdegroße Ameisen noch zu den vertrauteren Begegnungen zählten. Aus Schriftrollen, die *Morena* den Gûldenländern stehlen konnte, erfuhren sie, dass *Pardona* selbst auf diesem Kontinent gefürchtet wird, und zwar als Göttin eines Volkes langhaariger, spitzzohriger, zauberkräftiger *Meuchler*: Ein Hinweis auf die *Shakagra* und darauf, dass die Macht *Pardonas* nicht nur auf Aventurien beschränkt ist.

Die weitere Reise der Expedition führte tief in den Dschungel, durch die Ruinen einer alten Echsenstadt, wo sie in einer geplünderten Stufenpyramide Hinweise auf das 'Herz des Humus' fanden. Ihnen folgend trafen sie auf einen *Jhrarhra*, einen Angehörigen einer dreizehngehörnten Echsenrasse, die sich in Aventurien nur noch auf uralten Wandbildern errahnen lässt. Dieser, ein Hüter des Waldes, wies ihnen den Weg zur Zitadelle des Humus, wo sie eins mit dem Element wurden, um zum Tor zur Zweiten Sphäre vorzustoßen – eine Erfahrung, die Morena tötete, aber es Tainobhâl ermöglichte, den Schlüssel des Humus zu gewinnen und so sein Schicksal zu erfüllen. Die Gefährten brauchten nicht lange um die Hexe zu trauern, denn die Macht des Humus rief sie wieder ins Leben zurück. All diese Geschehnisse können im Roman **Erde und Eis** nachgelesen werden.

Danach verliert sich das Schicksal der Expedition in der Dunkelheit. Die Suchenden wurden versprengt und mussten sich den Weg zurück in die Heimat auf eigene Faust suchen: Tainobhâl gelang es, den Schlüssel des Humus nach Aventurien, in die alte Hochelfenstadt Simyala im Reichsforst zu bringen und zu aktivieren (zu erleben im Abenteuer **Der Basiliskenkönig** im Band **Im Schatten Simyalas**). Auch Ruban der Rieslandfahrer, schon immer ein Meister darin, aus den ausweglosesten Situationen fern der Heimat zu entkommen und seinen Weg nach Hause zu finden, erreichte wieder eine heimatliche Küste. Die vier anderen aber blieben bis zum heutigen Tag verschollen.

Was genau im Gûldenland vorfiel, wie die Gefährten sich trennten und was Pyriander, Morena, Krallerwatsch und Rondriga auf ihrer Suche noch erlebten, wird in künftigen Publikationen nicht mehr thematisiert. Sie können die Schlüsselexpedition nach Belieben ausgestalten und dazu nutzen, spezielles Wissen, geheimnisvolle Prophezeiungen oder ein exotisches Artefakt aus Myranor in Ihr Aventurien zu übertragen.

Die vier letzten Expeditionsteilnehmer versuchten zunächst, auf die selbe Weise nach Aventurien zurück zu gelangen, in der sie nach Myranor gekommen waren, doch das *Tor der Welten* blieb ihnen verschlossen. So mussten sie einen langen und beschwerlichen Weg wählen, der sie ins ewige Eis im Norden Myranors führte. Hier, wo die Macht des Eises selbst das Meer erstarren lässt und so die Kontinente verbindet, fanden sie nicht nur eine Passage in den hohen Norden Aventuriens, sondern kamen auch der Zitadelle des Eises näher als je ein Sterblicher zuvor (siehe dazu **Firuns Atem** 12f., das dort angegebene Datum 1023 BF / 30 Hal ist falsch). Als sie jedoch in südlichere Gefilde zurückkehren wollten, trafen sie auf einen Feind, dem sie nicht gewachsen waren: Der uralte Frostwurm Schirr'Zach überwältigte die von der langen Reise geschwächten Gefährten und verleibte sie seiner Sammlung gefrorener Statuen ein. Als sie wieder zu sich kamen, fanden sie sich in der Dämonenzitadelle in den Klauen Pardonas wieder. Ob deren Schergen sie aus dem Hort des Frostwurms raubten, ob Schirr'Zach seine Gefangenen an die Hochelfe verkaufte oder ob Pardonas gar so mächtig ist, dass der uralte Drache inzwischen zu ihren Dienern zählt, ist den Expeditionsteilnehmern nicht bekannt.

DIE VERBLIEBENEN TEILNEHMER

PYRIANDER DI'ARIARCHOS

Geboren: 962 BF

Größe: 1,81 Schritt

Haarfarbe: aschgrau

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: vollendeter Elementarbeschwörer

Großmeister Pyriander Di'Ariarchos vom Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall ist ein hochgewachsener Mann mit markanten Gesichtszügen. Sein langes, im Nacken zusammengebundenes Haar war einst pechschwarz, ist inzwischen aber ergraut. Neben seinem ungewöhnlichen Gildensiegel – einer hochkomplexen Tätowierung, die wie bei allen Konzilsmagiern auf der Stirn angebracht wurde – fallen dem Betrachter rasch die verwachsenen Narben auf, die seine rechte Hand bedecken.

Pyriander gehört zu den machtvollsten Magiern seiner Zeit, ist jedoch gegenwärtig durch Pardonas Folterungen und die Strapazen der Flucht stark geschwächt und kaum ansprechbar. Im Vollbesitz seiner Kräfte ist er ein Meister des Elements Feuer in all seinen Spielarten. Er beherrscht die Beschwörung von Elementaren und Dschinnen in Vollendung und verfügt über einige Zauber mit elementarer Feuerwirkung, von denen die meisten Gildenmagier gerade einmal vermuten, dass sie einst Teil einer elementaren Hexalogie gewesen sein könnten.

Der Großmeister ist ein ernster und nachdenklicher, aber freundlicher Mann. Bisweilen versinkt er tief in seine eigenen Gedanken und scheint seine Umgebung kaum wahrzunehmen. Wenn er aber beginnt, über eines seiner Spezialgebiete zu sprechen, neigt Pyriander zu ausladender Gestik und weit-schweifigen Erklärungen, in denen sich großes Wissen und eine hohe Einsicht in das Wesen der Welt verbergen.

Seit Pyriander auf der Queste nach den Schlüsseln ist, tritt ihn in Drakonia sein Meisterschüler *Falleander Fulmacca* (**Raschtul** 161), in den der Großmeister große Hoffnungen setzt. Die Helden werden Falleander in **Hort der Erinnerung** in Band III begegnen.

MORENA VOM BLAUEM TANN

Geboren: ca. 990 BF

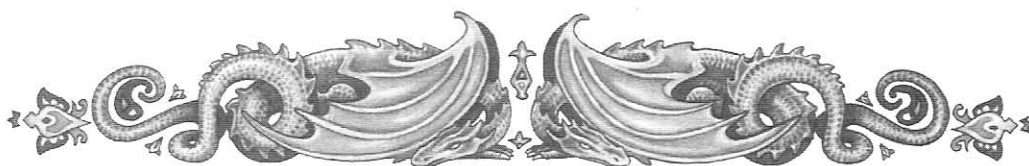
Größe: 1,74 Schritt

Haarfarbe: rot

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: meisterliche Katzenhexe

Morena vom Blauen Tann ist eine geschmeidige Schönheit, deren schräg gestellte, funkelnd grüne Augen ihr nivesisches Erbe (sie ist Viertelnivesin) verraten. Sie bevorzugt eng anliegende Kleidung, vornehmlich in den Farben rot und grün. Ihre Gefühle spiegeln sich auf ihrem Gesicht wieder, und wie viele Katzenhexen können sich leidenschaftliches Feuer, kalte Wut



VERRAT IN DER SCHLÜSSELEXPEDITION?

Wie Leser des Romans *Erde und Eis* wissen, rühmte sich dort eine eisige Herrscherin gegenüber einem Gesandten des Dämonenkaisers Galotta, einen Agenten inmitten der Schlüsselexpedition platziert zu haben, "in einer Gestalt, die unverdächtiger und schwerer zu entlarven nicht sein könnte." In der Tat hatte Pardona – denn niemand anders war die eiskalte Königin natürlich – einen Diener Amazeroths auf die Expeditionsteilnehmer angesetzt. Durch die Verbitterung im Herzen Morenas erlangte der Dämon Zugang zu ihrem Geist. Er nistete sich im Herzen der Hexe ein und ersetzte in ihren Gedanken die Verbindung zu ihrem Vertrauten, was auch erklärt, warum Morena Marrau während der langen Reise kein einziges Mal auch nur erwähnte. Morenas Tod und Wiedergeburt in der Feste des Humus schleuderten den Amazeroth-Diener in die Niederhöhlen zurück, und Pardona hatte keine Gelegenheit, ihren Spion zu ersetzen, bevor ihre Gefangenen ihren Klauen entkamen. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt befindet sich kein Verräter in den Reihen der Schlüsselexpedition. Mit der Zeit begann Morena, die Abwesenheit Marraus zu hinterfragen und sich bittere Vorwürfe machen, sich von ihm getrennt zu haben, zumal sie keine genaue Erinnerung daran hat, unter welchen Umständen dies geschah..

und völlige Gleichgültigkeit innerhalb weniger Herzschläge abwechseln. Das Element jedoch, dem sich die Hexe am meisten verbunden fühlt, ist das lebensfeindliche Eis – ungewöhnlich für jemanden von solcher Leidenschaft.

Sie ist die Tochter der legendären Luzelin vom Blauen Tann, die jahrzehntelang die Weidener Hexen anführte, bis sie im Zuge der Ereignisse um Borbarads Rückkehr den Tod fand (siehe das Abenteuer *Rückkehr der Finsternis*). Morena unterstützte den Kampf gegen den Dämonenmeister und wurde während der Invasion der Verdammten zu einer bedeutsamen Stimme im Rat der Hexen. Sie hatte eine leidenschaftliche Beziehung mit dem Schwertkönig Raidri Conchobair, ist aber in ihren Gefühlen seiner Tochter Rondriga gegenüber zwischen neidvoller Ablehnung, kameradschaftlicher Verbundenheit und kalter Gleichgültigkeit hin- und hergerissen. Besonders Rondrigas magische Begabung erfüllt die Hexe mit Zorn.

Die Katzenhexe macht aus ihrer Meinung und ihren Gefühlen kaum einen Hehl. Sie liebt es, mit anderen zu spielen – indem sie ihren Charme einsetzt oder ihre Krallen zeigt, je nach Laune. Ihr Vertrauter, das Firunsbärchen *Marrau*, begleitete sie nicht auf die Expedition. Morena scheint ihn nicht besonders zu vermissen, sie hofft Marrau bei ihren Schwestern in ihrem Hexenzirkel in Sicherheit.

KRALLERWATSCH SOHN DES KRALLULATSCH

Alter: steinalt **Größe:** 4,02 Schritt
Haarfarbe: silbergrau **Augenfarbe:** rot
Kurzcharakteristik: brillanter Trollschamane

Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch vom Stamm der Tolpatatsch ist der älteste Schamane seines Stammes. Seine graue,

zottelige Haarmähne, die tiefen Furchen in seinem Gesicht und die rumpelnde, an eine Gerölllawine erinnernde Stimme lassen ihn wie einen urtümlichen Riesen aus einem Märchen erscheinen. Das Element Erz – der Stein, aus dem die Trolle der Sage nach stammen – ist stark in ihm.

Der alte Troll ist der Hüter zahlloser Geheimnisse, viele davon älter als die Menschenreiche des Kontinents. Krallerwatsch sah die Weltzeitenwende kommen, ehe die jungen Völker etwas davon ahnten, und er nahm seinen Platz im Wandel der Welt ein. Wenn in Ihrem Aventurien kein Spielerheld diesen Part übernommen hat, war er der Sechste der Sieben Gezeichneten, der Träger der Herzsplitter, die in der Dritten Dämonenschlacht den Himmelswolf Graufang in den Kampf riefen.

Krallerwatsch ist den kurzlebigen Rassen gegenüber aufgeschlossen, aber ihm fehlt oft das Gespür dafür, dass man ihnen Dinge erklären muss, die doch jedes Trollkind schon seit Jahrhunderten weiß. Er hat einen Zögling und Schüler, *Krallulatsch Sohn des Krallerwatsch*, der während des Kampfs gegen den Dämonenmeister Borbarad erste Erfahrungen mit menschlichen Helden machte (siehe den Abenteuerband *Mächte des Schicksals*). Zum Hintergrund der Namen von Trollschamanen und ihren Schülern finden Sie nähere Informationen auf Seite 96.

RONDRIGA CONCHOBAIR

Geboren: 992 BF **Größe:** 1,76 Schritt
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: meisterliche Schwertkämpferin; rudimentäre gildenmagische Ausbildung

Rondriga Conchobair, auch Rondriga vom Amboss genannt, ist eine drahtige Frau mit breiten Schultern und dem markanten Kinn ihres Vaters Raidri Conchobair. Von ihrer Mutter *Roana vom Amboss*, der Tochter des Erzmagiers und Verhüllten Meisters *Rohezal vom Amboss*, erbte sie ein eher stilles Wesen und die magische Begabung. Ihre Kindheit verbrachte sie in Rohezals Gläsernem Turm, wo sie die Grundzüge der Gildenmagie von ihrem Großvater erlernte. Ihr Vater brachte ihr bei, Schwerter zu führen, und so war die junge Frau zwischen zwei Welten hin- und hergerissen. Schon früh begann sie, nach ihrem eigenen Weg zu suchen, und bereiste ohne Wissen ihres Vaters, der sie im Gläsernen Turm glaubte, Aventurien. Noch heute wird Rondriga oft von Selbstzweifeln geplagt, denn sie fürchtet, die Fußstapfen ihres Vaters nicht ausfüllen zu können.

Bevor Raidri Conchobair als Träger des Götterschwerter Siebenstreich in die Dritte Dämonenschlacht zog, übergab er seiner Tochter die Enduriumschwerter *Antworter* und *Vergelter*. Diese Klingen stammen aus Maraskan, wo sie von den gefürchteten Blutzwillinge geführt wurden, bis der Schwertkönig sie im Kampf bezwang. Die letzten Worte der beiden an Raidri hallen heute noch in Rondrigas Ohren: "Die Schwerter ... die Prophezeiung, ich verstehe jetzt. Zwei Hände, in denen dasselbe Blut fließt. Das bist Du. Du musst sie führen. Das ist Antworter ... und das ist Vergelter. Antworter und Vergelter, Corula und Columna, Rur und Gror. Antworter und Vergelter, das sind wir, das bist du. Du musst es bewahren. Es wird kommen ... aus dem Herz der Kette ... schwarz und rot ... schwarz wie Endurium, rot wie Blut. Du musst bereit sein. Versprich es! Die Insel hat keinen anderen Sinn ... Die Welt ist schön ..."

ANHANG IV: MIT FATAS' AUGEN – PROPHETEN UND ORAKELSTÄTTEN

»Macht euch bereit für die kommende Zeit! Ihr habt gesehen, was war und was ist, doch ich sehe, was sein wird, und darum sage ich euch: Ihr habt noch nichts gesehen! Ihr glaubt, ihr habt gelitten? Ihr wisst nichts, und eure Schmerzen sind wie ein Windhauch über einem Ährenfeld. Ihr habt den Schmerz noch nicht erkannt! Macht euch bereit für die kommende Zeit! Macht euch bereit für den Tag, da ihr euch entscheiden müsst, zu welchen ihr euch zählen wollt: zu den Gerechten oder zu denen, die überleben! Macht euch bereit für die kommende Zeit!«

—der Magier Xeraan anlässlich des Kinderraubs von Ruthor, 1013 BF

Wer wüsste nicht gern, was das Morgen bringt, wie sich wichtige Entscheidungen auswirken könnten oder welche Gefahren bereits auf dem weiteren Weg lauern? Wohl alle Kulturen Deres haben zu allen Zeiten Seher und Zeichendeuter hervorgebracht und Techniken entwickelt, um den Schleier des Geheimnisses zu lüften, der die Zukunft umgibt (regeltech-

nisch abgebildet etwa durch das Talent *Sternkunde*, die Gabe *Prophezeien*, das *Windgeflüster* der Elfen und die Liturgien *PROPHEZEIUNG* und *VISIONSSUCHE*). Doch ist es den wenigsten Kartenleserinnen, Astrologen, Traumdeuterinnen, Zahlenmystikern und Bibliomanten (die aus Büchern weissagen) vergönnt, – wenn überhaupt – mehr als einen vagen Eindruck der unmittelbaren Zukunft einer Einzelperson oder eines bestimmten Ereignisses zu erlangen. Jene Propheten und Institutionen jedoch, denen es beschieden ist, der Welt wirklich weitreichende und wirkungsmächtige Voraussagen mitzuteilen, stehen oft in besonders enger Verbindung zu göttlichen oder andersweltlichen Schicksalsmächten, deren Sprachrohr sie sind. Sie werden meist selbst so legendär wie die Gegenstände ihrer Visionen und Weissagungen.

STEHT DIE ZUKUNFT BEREITS FEST?

»In seinem zweiunddreißigsten Jahr sprach eine Frau zu

Rurech: "Du lehrst, die Welt ist ein Geschenk, vollkommen und schön. Also soll sie sein, wie sie ist. Auch lehrst du: Es ist nicht allein Freud, sondern auch Leid, es ist nicht allein Leid, sondern auch Freud. Sprich also: Nützt es zu kümmern und zu sorgen, kommt nicht also alles so, wie es kommen soll?"

So antwortete Rurech: "Erkenne, meine Schwester: Wir sind nicht Opfer unseres Geschicks, sondern seine Täter. So schuf Rur die Welt."«

—Heilige Rollen der Beni Rurech, 7. Draijsch

Die den Kundigen aus Niobaras *Astralen Geheimnissen* (WDZ 85) bekannte Theorie der *karmatischen Kausalknoten* geht davon aus, dass im Lauf der Zeit immer wieder eine Bündelung von mehr oder weniger bedeutsamen Einzelschicksalen in einem einzigen Punkt stattfindet, wodurch Ereignisse epischen, ja, weltbewegenden Ausmaßes geschehen: magische und karmale Großtaten, bedeutende Schlachten, weltverändernde Erfindungen und Entdeckungen. Diese Schicksalsknoten sind es meist, die von den weitreichendsten Prophezeiungen vorhergesehen werden – welchen Ausgang die Ereignisse nehmen, bestimmen diese Kausalknoten jedoch nicht aus sich heraus. Selbst Götter, gewisse Dämonen, Geister und andere Entitäten, die die eigentliche Macht hinter einem Orakel darstellen, haben nur einen besseren Überblick, nicht aber Gewissheit über das Mosaik von Schicksalen, das die Zukunft bildet. Entsprechend vage erscheinen die meisten Orakelsprüche. Prophezeiungen bringen ein ganz eigenes Problem mit sich: Das Wissen um sie ändert stets die Gegenwart, was

wiederum die Zukunft beeinflusst. Die Frage ist also, ob eine Vorhersage ihrerseits bereits fester Bestandteil des Zeitenlaufs ist, ob sie als selbsterfüllende Prophezeiung allein durch ihre Äußerung zu ihrem Eintreten führt, oder ob die Weissagung sich selbst ad absurdum führt, indem sie dazu benutzt wird, die in ihr beschworenen Ereignisse zu verhindern. Die Sterndeuterin Niobara formulierte dies in ihrer Unschärfethesis: "Je genauer eine Prophezeiung ist, desto ungenauer wird die Gegenwart."

Je bedeutsamer ein Ereignis, je umfassender ein karmatischer Kausalknoten, desto eindringlicher oder vielfältiger sind meist die Prophezeiungen. Es scheint sogar, um in diesem Bild zu bleiben, als hafte den einmal geäußerten Orakelsprüchen selbst ein eigener Schicksalsfaden an, der zum entsprechenden Knoten führt und dafür sorgt, dass selbst uralte, halb vergessene Mahnungen zur rechten Zeit wieder gehört und gelesen werden. Die Wiederkehr des Dämonenmeisters Borbarad etwa war Gegenstand einer Vielzahl von Prophezeiungen. Sie wurde, teilweise über Jahrhunderte hinweg und in unterschiedlicher Genauigkeit, vom Seher Thamos Nostriacus, in den Orakelsprüchen von Fasar und den Offenbarungen von Balträa, in den Heiligen Rollen der Beni Rurech, von der Travia-Erwählten Valzenia, dem darüber in Wahn verfallenen Baldur Graf Greifax von Gratenfels, dem Magier Xeraan, dem Eichenkönig, dem nivesischen Schamanen Kailäkinen und wohl noch manch anderen vorhergesehen und zur entsprechenden Zeit auch eindringlich zu Gehör gebracht.



BEDEUTSAME ORAKELSTÄTTEN

Prinzipiell kann überall eine Weissagung geschehen, doch

nur wenige Orte sind von göttlichen oder anderen Schicksalsmächten (wie Lichtelfen, Satinav, der Dämonin Heskate, Bewohnern der Geisterwelt) dergestalt gesegnet worden, dass hier echte Orakelstätten entstanden. Bei einigen dieser Orte ist es in der Tat offenbar nebensächlich, wer oder was als Sprachrohr der Prophezeiungen dient, es ist allein der Ort, auf dem entsprechender Segen liegt. Bei anderen Orakelstätten besteht mindestens eine enge Verbindung zwischen Ort und Medium, und das eine ist nichts ohne das andere.

Da eine Vielzahl von Orakelstätten aufgesucht werden kann, richtet sich dies vor allem nach dem Fragenden, und der Erreichbarkeit des Orakels. So wird die Eissphinx des Nordens wegen ihrer Weitsichtigkeit hoch gerühmt, sie ist jedoch erheblich schwerer zu erreichen als das Orakel auf Baltrea. Während man in Donnerbach nur jene empfängt, die der Göttin Rondra zugetan sind, antwortet das Orakel des Purpurberges auch jenen, die Dämonen verehren.

DAS JAHRESORAKEL DES LICHTVOGELS

»Vollendet ist das Zeitalter, das der Allgott hat werden lassen. Sumus entwindender Atem ist erneut schwächer geworden. Der Ring der Feinde zieht sich enger.

Die alten Völker haben ihr Schicksal erfüllt. Ausgesät wurden sie, erblüht sind sie, die Ernte ihrer Seelen wurde eingebracht. Ihre Myriaden sind in die höheren Sphären aufgestiegen. Die gereiften Seelen stehen bereit, die Reihen der Schöpfung zu stärken.

Eine neue Rasse ist ausgesät. Ihr gehört das neue Zeitalter. Sumus Atem geht schneller, und schneller werden sie leben. Wenig Zeit bleibt ihnen, ihr Schicksal zu erfüllen. Doch die Länder sind ihnen bereit. Das Vermächtnis der alten Völker liegt ihnen dar. Ausgesät sind sie, erblühen werden sie, die Ernte ihrer Seelen wird eingebracht werden.

Der Allgott ist des Wachens müde geworden. Es ist Zeit, dass der Große Schlaf über Los kommt. Es ist Zeit für Karmaḡorthäon, die Weltzeitwende. Ich bin das Licht seines siebengestaltigen Auges. Ich bin gegangen, ich bin gekommen. Ich werde gehen, aber ich werde erst kommen, wenn das Karmaḡorthäon vollendet ist. Es ist Zeit, dass der Blick des Los in Satinaus Kerker fällt. Es ist Zeit, dass die Zeit ihren Lauf nimmt.

Hört, ihr Sterblichen des neuen Zeitalters. Euch ist bestimmt, das Schwarze Auge zu bewahren, wenn das Auge des Lichtes geschlossen ist. Euch ist bestimmt, die verbliebenen sechs Schlüssel zu gewinnen. Euch ist nicht die Herrschaft der Elemente bestimmt, doch ihre Neuordnung.

Elf Zeitalter sind gegangen. Erkennt das zwölfte – denn es ist euer Zeitalter. Los ist mit euch, weil ihr mit Los seid.«

—Prophezeiung des Lichtvogels am Rashdul Kandscharot, 4. Praios 1021 BF

Der Lichtvogel (auch Allvogel oder Auge des Los genannt) ist eine mit dem Schöpfergott Los assoziierte Entität, die sich Jahr für Jahr am *Rashdul Kandscharot*, einem Gipfel im Raschtulswall, als strahlende Lichtgestalt erneuert, indem sie aus einem kristallinen Ei schlüpft, in das sie sich zuvor zurückgezogen hat. Dabei verkündet sie, so heißt es, ein Jahresorakel des Allgottes.

1021 BF wurde das Ei des Allvogels vom Dämonenmeister Borbarad geraubt, jedoch von den Helden der Sterblichen wieder errungen (siehe Seite 131). Die Prophezeiung des erneuerten Lichtvogels verkündete die Weltzeitwende und den Großen Schlaf des Los in dieser Zeit zwischen den Zeitaltern (letzteres in nahezu wörtlicher Übereinstimmung mit dem Anfangsvers im 5. Spruch der *Alanfanischen Prophezeiungen*). Die Menschen – aber auch andere Völker – nehmen die Prophezeiung als Ankündigung, dass ihnen das kommende Zeitalter gebührt. Die Queste nach den Schlüsseln der sechs Elemente nahm in der Prophezeiung des Lichtvogels ihren Anfang.

DAS SONNENORAKEL VON BALTRÄA

»[...] jeder der Einzelblöcke scheint viel zu groß zu sein, um ihn über den Saumpfad auf das Plateau zu schaffen. Unwillkürlich muss man an Greifen und Sphingen denken, die vom Himmel herabsteigen, die Steine zwischen ihren Klauen, um ein Orakel zu bauen, das für die Ewigkeit bestimmt ist.

Vor allem aber drängt die eine Frage hervor, die den Pilger hergeführt hat – und nichts hat dich auf die eigentliche Fragestellung vorbereitet. Rufst du sie himmelwärts, klein und unscheinbar wie du bist? Sprichst du sie ins Tor? Flüsterst du sie voll Ehrfurcht? Oder denkst du sie, hoffst sie vielleicht nur?

Und welche Gestalt wird die Antwort annehmen? Findest du sie im Flimmern der Luft jenseits des Sonnentores? Hörst du sie im metallischen Raunen der Gongs? Triffst sie dich wie ein Blendstrahl aus heiterem Himmel? Tanzen nicht schon Illuminierte und Lichtwesen in deinen Augenwinkeln? Oder wird der göttliche Ratschluss dir einen leibhaftigen Boten schicken?»

—Kara ben Yngerymm in einem Beitrag für den Aventurischen Boten, 1021 BF

Schon zu Zeiten der ersten güldenländischen Siedler sollen die Suchenden auf dem Feuerberg im Herzen der Zyklopeninsel Baltrea Antworten gefunden haben, und manche Legende behauptet, schon damals sei die dem Praios geweihte Orakelstätte alt gewesen. Der Erzheilige Horas selbst hat hier der Sage nach Zwiesprache mit dem Götterfürsten gehalten. Die Prophetin Illumnestra, der Seher Nostria Thamos, der spätere Lichtbote Quanon, Kaiser, Könige, aber auch Ziegenhirten und Bauernmädchen wurden hier der Wahrheiten des Sonnengottes gewahr. Die Praios-Kirche hütete über ein Jahrhundert die *Drei Offenbarungen von Balträa*, schriftliche Prophezeiungen, die dem Hirtenmädchen Yppodamea (der späteren Lichtbotin Praiogund IV.) von einem Alveranier übergeben wurden und nur vom jeweils amtierenden Boten des Lichts zu öffnen waren. Die erste kündigte 902 BF die Kaiserlosen Zeiten an, die zweite bestätigte 1019 BF Borbarads Wiederkehr, durch die dritte wurde 1021 BF Hilberian Praiogriff II. zum Boten des Lichts bestimmt.

Der Weg eines jeden Pilgers zum Orakel führt über den am Fuß des Berges gelegenen prächtigen Praios-Tempel aus der Zeit des Priesterkaisers Noralec (unweit der Ruinen einer altbospa-ranischen Bethalle, die einst einem Ausbruch des Vulkans zum Opfer fiel). »Herr Praios, gib uns die Kraft, zu verändern, was zu verändern ist, die Geduld, zu ertragen, was zu ertragen ist, und die

Weisheit, beides voneinander zu unterscheiden“, steht in goldenen Lettern über dem Tempeltor, und in der goldglänzenden, reich mit Statuen versehenen Halle des Bethauses zeugen Votivtafeln an den Säulen aus Bosparanienholz von erhaltenen Orakelsprüchen und denen, die sie empfangen. An drei Altären wird hier gebetet: Am Hauptaltar wird meist erst nach Erhalt einer Prophezeiung ein Dankopfer dargebracht. Die beiden Altäre links und rechts von ihm stammen aus dem alten Tempel und tragen die alabasternen Bildnisse der Hohen Drachen Varsinor (der als Naclador eigentlich eher dem Gefolge Hesindes zugerechnet wird) und Darador. Ihnen wird als Hütern der Wahrheit und des Lichtes vor allem von wohlhabenderen Pilgern auch bereits bei Ankunft im Tempel geopfert.

Die Priesterschaft des Tempels ist, so heißt es, samt und sonders vom Orakel selbst bestimmt, und die Geweihten verlassen das Heiligtum nur, um sich auf die Suche nach den Prophezeien zu machen, die ihrerseits bereits Novizen oder gestandene Priester, aber auch fromme Laien sein können, die daraufhin die Spätweihe anstreben.

Den Aufstieg zur eigentlichen Orakelstätte darf nur beginnen, wer sich im Tempel, oft über Tage oder gar Wochen, äußerlicher und innerlicher Reinigung unterzieht, fastet, betet und in Demut übt. Stets wird, wenn überhaupt, nur einem Bittsteller am Morgen vom Hochgeweihten das hintere Portal des Tempels geöffnet und der Aufstieg auf den tausend Schritt hohen Feuerberg gewährt. Im Schein der Mittagssonne erreicht der Pilger nach kräftezehrendem Aufstieg über den kaum befestigten Pfad, vorbei an zentnerschweren Sandsteinblöcken, die nicht vom Archipel stammen können, und Sonnengongs, denen der Wind Sphärenklänge zu entlocken scheint, das Ziel seiner Suche: Fünf Schritt hoch, gekrönt von der goldenen Praiosscheibe, ragt das ebenfalls aus kolossalen Sandsteinblöcken gefertigte, frei stehende Sonnentor auf. Wenn an heißen Tagen die Luft vor Hitze flirrt, muss es manch bußfertigen Pilger wie Melliador, das Tor Alverans selbst, erscheinen. Hier wird jedem Suchenden nach seiner Art Antwort zuteil.

Der Greif Garafan erschien an diesem Ort 837 v.BF leibhaftig dem Friedenskaiser Seneb II., und mehrfach wurde von einem Zyklopen berichtet, der aus dem Schlund des Vulkans gestiegen sei, um mit überraschend sanfter Stimme den Spruch des Götterfürsten zu verkünden. Mancher Pilger verspürte nur eine große Klarheit, die ihm den weiteren Weg wies: Es scheint, als würde jede Frage hier auf eine ihr angemessene Weise beantwortet. Dazu mag auch zählen, dass mehr als ein Pilger scheinbar ohne Antwort wieder vom Berg herabsteigen musste. Doch wissen die Priester, dass noch niemand das Orakel von Balträa verlassen hätte, ohne Wahrheit zu erfahren – und sei es nur, dass die an die Gottheit gerichtete Frage maßlos war, oder dass man die gesuchte Antwort längst in sich trägt. Zurzeit hoffen einige Suchende, in Balträa Einsichten zur Quanionsqueste zu erhalten, und das Rätsel um das verschollene Licht der Praios-Kirche zu lösen.

DAS HESINDE-ORAKEL VON ALTAÏA

Das Orakel von Altaïa auf der Waldinsel Altoum soll von den Gottheiten Efferd, Phex und insbesondere Hesinde berührt und gesegnet worden sein, die hier direkt zu würdigen Gläubigen sprachen. Teil des Heiligtums war eine von den Gläubigen der allweisen Göttin zugeordnete magische, grün leuchtende Kugel, die 796 BF in den Minen im Altimont-Gebirge gefunden worden und in Wahrheit wohl ein Teil des *Herzens des Sturms* aus dem untergegangenen A'Tall gewesen ist (siehe SRD 54).

1017 BF ließ der Dämonenmeister Borbarad durch seine Schergen die Stadt und mit ihr das Heiligtum von einer gewaltigen Chimäre zerstören, da er die Weissagungen seiner mythologischen 'Großeltern' Phex und Hesinde ihn betreffend fürchtete. Die Kugel der Hesinde wurde von Borbarads Schergen geraubt und gilt seither als verschollen. Auch das Orakel ist seitdem verstummt.

Eine ausführliche Beschreibung des Orakels ist dem Roman *Und Altaia brannte* zu entnehmen.



DAS ORAKEL VOM PURPURBERG

»Was ist Euer Begehr? Sprecht, oder lasst uns allein...«

Ein keiner Kirche zuzuordnendes Orakel befindet sich in einer Höhle am Fuß des *Naira Kageja* in der Schwarzen Sichel. Die östliche Flanke des Berges wird von Flechten bedeckt, die nur an dieser Stelle wachsen und bei Sonnenuntergang (und nur dann) in hellem Purpur leuchten – daher der ebenfalls gebräuchliche Name *Purpurberg*. Am dichtesten wachsen die Flechten am Eingang jener schmalen Höhle, an deren Ende eine Felsspalte so tief in den Abgrund führt, dass keiner Lampe Licht bis zu ihrem Ende zu dringen vermag. Dort wartet der Sprecher des Orakels in der Finsternis und bietet mit melancholischer oder düster flüsternder Stimme Rat und

Einsichten in die Zukunft – sein Preis aber ist stets und unverhandelbar ein Teil der flüchtigen Lebenskraft, die dem Fragenenden innewohnt.

Das Orakel ist *Bronn*, ein uraltes, vampirisch lebendes Wesen, der weder Boron noch den Namenlosen als seinen Herrn anzuerkennen scheint. Seine Gefährtin *Vajhar*, ein Wesen wie er selbst, ist aufgrund eines magischen Zwischenfalls seit Äonen zwischen den Sphären gefangen, unfähig, sich zu befreien und ihm nahe zu sein, doch in der Lage, sowohl mit ihm als auch mit den Wesen anderer Dimensionen zu sprechen. Sie ist die Mittlerin, die für ihn die Fragen an diese Anderen richtet und Antwort erhält. Bronn ist es, der sie beide und die Antwortgebenden gleichermaßen mit einem Teil vom Leben der Ratsuchenden nährt.

Das Orakel vom Purpurberg wird vor allem von den Schamaninnen der Goblins und den Trollen vom Stamm der Traugatompf aufgesucht. Unter den Menschen ist die Kunde des düsteren Sehers unter dem Berg ebenfalls verbreitet, und sogar

der Drache Lessankan, der am Purpurberg geboren wurde, soll hier schon in jungen Jahren einen Teil seines Lebens für einen Blick in die Zukunft gegeben haben.

DIE EISSPHINX

»Unter Deiner Führung werden Heere aufeinandertreffen, wenn Rache aus den Bergen jene schwächt, die sich eitel im gerechten Lichte sonnen und deren Herzen doch verschattet sind. Unvergessen macht die Schicksalsschlacht die Diener der Löwenhäuptigen. Zu neuen Prüfungen und zu neuem Glanze wirst du sie führen.«
—die Sphinx zum späteren Marschall des Theaterordens, Anshag von Glodenhof, 313 BF

Im hohen Norden, auf einem gletscherbedeckten Berg, dessen Namen die Weisen vergessen oder eifersüchtig vor jedem anderen verborgen haben, erhebt sich ein kolossales, nebelumwabertes Bauwerk aus schierem, beinahe klarem Eis, das dem Körper einer Sphinx nachempfunden ist. Mehr als 100 Schritt misst der gewaltige Löwenleib in der Länge, und über dem Eingangsportal des seltsamen Gebäudes erhebt sich majestätisch ein menschenähnliches Haupt. Im Innern der von blaugrünem Dämmerlicht erleuchteten Halle ruht ein Wesen von gleicher Gestalt, dessen Augen sich stets wie aus langem Schlaf öffnen, sobald jemand sich ihm nähert. Die unsterbliche Sphinx hat wie angeblich alle ihrer Art tiefe Einsichten in die Mysterien der Vergangenheit, der Gegenwart und auch der Zukunft, doch ist es ihre Natur (oder die Folge eines mächtigen Fluchs über ihr Geschlecht?), dass sie ihr Wissen und ihre Ahnungen, wenn überhaupt, stets nur als Enigma, als Rätselspruch, mitteilen kann. Nicht selten werden diese Rätsel von den Ratsuchenden fehlgedeutet, doch haben es die Prophezeiungen von Sphingen an sich, dass sie sich selbst dann auf die eine oder andere Art erfüllen. Marschall Anshag etwa führte zwei Jahrzehnte nach der obigen Prophezeiung siegesgewiss sein theatteritterliches Heer gegen die Priesterkaiser, in denen er jene erkannt zu haben glaubte, die sich 'eitel im gerechten Licht sonnten'. Doch war es sein eigener Orden, der von den Goblins der Sichelgebirge angegriffen und geschwächt wurde und in der folgenden Schlacht mit den Praios-Dienern zwar Unsterblichkeit in den Legenden und Geschichtsbüchern erwarb, aber dabei de facto unterging.

Die Eissphinx kann überall im hohen Norden Aventuriens gesucht und unter Umständen auch gefunden werden. Der Legende nach wandert das Bauwerk aus Eis auf wundersame Weise zwischen den Gipfeln der nördlichsten Gebirge und kann heute in den Nebelzinnen, morgen im Ehernen Schwert gefunden werden. So finden schon auf der Suche nach dem mythischen Wesen oft die 'minderen' Techniken des Prophezeiens Verwendung, bei denen Runen, Traumgesichte oder der Vogelflug nach dem Aufenthaltsort der Sphinx befragt werden.

FRÜHLINGSSTRAND

Auf der Insel *Frühlingsstrand* vor Rulat hat sich die bislang wohl jüngste Orakelstätte Aventuriens etabliert, die unter dem besonderen Segen Peraines steht. Wo vor wenigen Jahren nicht mehr als eine Sandbank zu finden war, erhebt sich nun ein einzelner mächtiger Apfelbaum mit überaus nahrhaften Früchten auf einem kleinen Eiland.

Hier erfüllte sich in einem Großen Wunder der Göttin das Schicksal einer vom Baum gewissermaßen verschlungenen

Dämonenarche und der Zwillingsstöchter Throndwig Bregelsaums. Eine der beiden, *Perainiane*, lebt nunmehr an Geist und Körper verwandelt als eine von Peraine erleuchtete Nymphe im Apfelbaum und teilt bisweilen Orakelsprüche mit göttertreuen Seelcuten, die nach den Schrecken der Blutigen See die Insel anlaufen und hier ausruhen können. Zu den Empfängern solcher Botschaften gehörte auch der junge Diener des Lebens, *Leatmon Phraisop*, und jene Helden, die den Krug der Heiligen *Lindegard* aus den Schwarzen Landen bargen.

DOPPERBACH

»Der tosende Donner wurde zu einem fernen Rauschen und verschwand dann vollständig. Plötzlich öffnete sich eine Pforte in meinem Geist und sich sah einen Ritter im grünen Wappenrock mit dem streitenden Bären Weidens und eine Geweihte der Göttin. Sie standen Seite an Seite in einem zäh fließenden Fluss aus Blut. Obwohl beide um Jahre älter waren als jetzt, erkannte ich in dem Ritter *Prinz Arlan* und in der Frau meine Tochter *Thalia*. "Nun wird die Wehr erneuert", sprach *Arlan*, worauf *Thalia* ergänzte: "Und die Schatten vertrieben".

Dann kehrte der Donner zurück und ich fand mich wieder in den heiligen Kavernen.«

—eine Vision der Fürst-Erzgeweihten *Aldare VIII.* in den Kavernen von *Donnerbach*

Die bekannteste Orakelstätte der Sturmgöttin liegt in Kavernen tief unter dem schwer zugänglichen Höhlentempel von *Donnerbach*. Der stete Donner des Wasserfalls durchzieht dröhnend und namensgebend die *Widerhallenden Grotten*, in denen sich die eigentliche Orakelstatt befindet – von den Geweihten argwöhnisch bewacht. In einer annähernd kugelförmigen Höhle, auf deren Grund sich ein Bassin mit weißschlierigem, stets aufgewühltem Wasser findet, offenbart sich das Orakel jedem Auserwählten auf eigene Weise. Stets jedoch folgen Eingebungen, Bilder und Eindrücke einem schnellen, Blitzschlägen gleichendem Puls. Dem Wesen *Rondras* gemäß betreffen sie vornehmlich das Schlachtenglück und das Schicksal großer kämpfender Helden. Die Verlierer des Erbfolgekrieges wurden hier einst ebenso geweissagt wie die Ruhestatt der Gebeine des Heiligen *Leomar*. Aber auch das Orakel konnte nicht verhindern, dass jüngst die Orks den Tempel angriffen und orkische Kultschätze zurückeroberten, die hier als Kriegsbeute zu Ehren *Rondras* verwahrt wurden.

Neben diesem Orakel bringt der Schwertbund immer wieder Mystiker hervor, die in der Abgeschiedenheit entlegener Orte Visionen erhalten oder solche interpretieren, wie zum Beispiel die Yppolitanerin *Kamala von Neetha*, die in den Höhlen unter dem Wehrtempel *Leuentrutz* am Sichelstieg lebt.

DER SILBERBERGER ROHAL

Ein Orakel ganz eigener Art findet sich in *Al'Anfa*: der *Silberberger Rohal*. Hinter diesem Namen verbirgt sich das steinerne Gesicht eines Mannes am Grund eines Brunnens auf dem Silberberg, dem Wohnort der Reichen und Mächtigen der Schwarzen Perle. Legenden zufolge, die man auch weit über die Grenzen *Al'Anfas* kennt, ist die Gestalt im Brunnen ein verwandelter, doch immer noch zur Sprache fähiger Weiser, der für eine Münze Prophezeiung, Rat und Antwort gibt und das so gewonnene Gold für seine Rückverwandlung in menschliche Gestalt sammle. Derzeitiger Herr über das Ora-

kel ist der streitbare Philosoph *Ratonos H'Estin*, der das dazugehörige Anwesen dank der großzügigen Unterstützung seiner Gönnerin *Darianis Nessirio*, einer reichen, ambitionierten Fana, erwerben konnte. Besessen von der Idee, einen Quell reinsten Weisheit gefunden zu haben, verweigert Ratonos vermeintlich störenden Besuchern allerdings halsstarrig den Zugang zum Weisen und versucht auf eigene Faust, dem Orakel im wahrsten Sinne auf den Grund zu gehen. Donna Nessirio wiederum hat es sich zur amüsanten Gewohnheit gemacht, aus einem geheimen Raum heraus als Stimme des Brunnens zu ihrem Schützling zu sprechen und ihn mit falschen 'Weissagungen' in ihrem Sinne zu beglücken.

DAS ORAKEL VON TSCHINTAI

Das Orakel von Tschintai ist für die meisten, die überhaupt davon hören, nicht mehr als eine uralte Legende der Waldmenschen von Token und Itoken. Für viele ist es ein Synonym für die Quelle der letzten Antworten, die andere vergessen haben oder verschweigen, von deren Existenz man aber nicht wirklich ausgeht. "Frag doch das Orakel von Tschintai!" ist mehr eine spöttische Abfuhr für weltfremde Philosophen und allzu Wissbegierige als ein ernst gemeinter Rat. Tief in den dampfenden Dschungeln der Waldinseln existieren jedoch tatsächlich halb verfallene Tempelanlagen andernorts unbekannter, nicht selten monströser Wesenheiten, unter denen auch die Kultstätte des Orakels von Tschintai zu finden ist. Nicht Gottheit, nicht Dämon, soll es den Geschichten nach Orakelsprüche spenden, die weder Gott noch Dämon mit den Sterblichen je teilen würde. Und so sind es wohl vor allem jene Verzweifelten, die andernorts stets nur Schweigen fanden, die sich an den Strohalm dieser Legende klammern.

DAS ORAKEL DER NACHT

»Erinnerst du dich, als wir Seite an Seite die Truppen der Al'Anfaner zurück schlugen, erfüllt von heuchlerischer Gewissheit, den Willen des Unergründlichen zu erfüllen und ihnen den Zugriff auf das Orakel zu verwehren? An diesem Abend offenbarte es uns seine Prophezeiung. Und heute bin ich hier, um das Orakel Lügen zu strafen.«
—Lucardus von Kémet zu Borondria, als sie bei der Schlacht um Beilunk wieder aufeinander trafen, Phex 1026 BF

BERÜHMTE ORAKEL UND PROPHETEN

»So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunckel nicht befreit, so lang dasz Beyde nicht gemeynsam, so lang bleibt Namenloses eynsam. Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Völckerscharen strafen, die Rache Pyrdacors wird brennen, ihn nichts vom Namenlosen trennen!«
—Prophezeiung des Fuldigor (Auszug); aus: Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeyungen, Kapitel III., ca. 553 BF, Exemplar des Kaiserlichen Archivs zu Gareth.

Es gab und gibt in der Geschichte Deres immer wieder Wesen, die unabhängig von Orakelstätten dazu ausersehen schienen, die Rätsel der Zukunft in Prophezeiungen zu kleiden und der Welt mitzuteilen. Nicht alle diese Wesen sind von dieser Welt: Unter den Feen und Lichtelfen scheinen zumindest einige, wie der unlängst verstorbene *Athavar Friedenslied* oder der Sternfee

Das Wissen um die genaue Lage des *Orakels der Nacht* wird von alters her von einigen ranghohen Boroni eifersüchtig gehütet. Als sich 1009 BF Al'Anfa anschickte, das Kalifat zu erobern, kam es zu einem Gefecht zwischen Boron-Geweihten des Al'Anfaner und des Puniner Ritus um das Orakel, aus dem die Puniner unter der Führung von Borondria und Lucardus von Kémet siegreich hervorgingen.

Tulamdische Legenden berichten von einem *Tal der sieben Säulen* in den Bergen westlich des Chichanebi-Salzsee, in dem man Weissagungen erbeten könne, und das seit Jahrtausenden von einem zauberkundigen Wächter aus dem alten Echsenvolk gehütet werde. Allerdings kann man das Tal nur aus einer Richtung durchschreiten: Wenn man zuvor die Prüfungen des Cichanebi auf sich genommen hat.

Es heißt, das Orakel bestünde aus einem Nebelverhüllten schwarzen Teich, der einen direkten Blick in Borons Hallen gewähren und die Zwiesprache mit seinen Alveraniaren ermöglichen würde. Nur selten suchen die wenigen Wissenden das Orakel auf, noch seltener gibt der *Rabe von Punin* sein Einverständnis, dass Fremde zur Orakelstätte geführt werden. Denn nur wer über die entsprechenden Kenntnisse und Anleitungen verfügt, vermag die zweideutigen Sprüche richtig zu entschlüsseln. Und die richtig entschlüsselten Orakelsprüche beinhalten oftmals Geheimnisse von größter Tragweite.

DAS FELSENORAKEL VOM EINSIEDLERSEE

Vor etwa 450 Jahren schuf der vampirische Magier *Morghai* in der Orkschädelsteppe, am nördlichen Ufer des Einsiedlersees ein Schwarzes Auge. Durch die Berührung einer denkenden Kreatur (die nicht unbedingt magisch begabt sein muss) aktiviert, zeigt es in blutrot verfremdeten, sich tief in den Geist einprägenden Farben den Aufenthaltsort dessen, was gerade ihr Innerstes beschäftigt (etwa das begehrte Objekt einer wichtigen Queste oder eine geliebte, in letzter Zeit arg vermisste Person, nicht aber unbedingt etwas, an das man gerade bewusst denkt).

Insofern ist es nur bedingt als Orakel ansehen, da es keine Einblicke in die Zukunft gewährt.

Alfadriel Sphärensang, zu erstaunlichen seherischen Leistungen in der Lage, ebenso Madaya in den Salamandersteinen (*Licht und Traum* 93), oder *Pandlaril* (*Schild* 172).

Unter den ständigen Bewohnern der Dritten Sphäre sind es wohl die Alten Drachen, vor allem *Teclador* und *Fuldigor*, denen ein profundes Wissen um den Lauf der Dinge ebenso zu eigen ist wie die (von Sterblichen nicht immer in gleichem Maße bewertete) Entschlossenheit zum Eingreifen. Die Riesinnen *Chalwen* und *Yumuda* galten und gelten als große Seherinnen, und auch der Riese *Adawadt* vermag die Zukunft zu erahnen. Chalwens Orakel sollen solche Macht besessen haben, dass der Gottdrache Pyrdacor sie mitsamt ihrem erzenen Thron im Meer versenkte, um sie zum Schweigen zu bringen.

Auch die sterblichen Rassen bringen immer wieder großen Seherinnen und Wahrsager hervor. Einige von ihnen haben ihre

Namen fest in Mythos und Geschichte eingeschrieben, von anderen ist nur die Stimme, das Orakel, überliefert worden. Und einige von ihnen waren einmalig, aber dennoch ist ihre Spur in Ymras Buch der Vergangenheit festgeschrieben.

DAS NEUJAHRSORAKEL DES PRAIOS

»Siehe den Tag! Er endet, wenn die Nacht anbricht!
Siehe die Gier! Sie füllt den Becher, wenn Steine schreien und Vögel weichen!
Siehe die Angst! Sie lacht, wenn der Himmel das Trauergewand näht!
Siehe das Siegel! Es bricht, wenn die Federn golden fallen!
Siehe den Abgrund! Er verschlingt, was am Ochsenfluss grast!
Siehe den Zorn! Er leert den Becher, wenn Löwe und Einhorn nicht vereint!
Siehe den Goldenen Altar! Er vergeht in Flammen, wenn...«
—das unvollendet gebliebene Jahresorakel vom 1. Praios 1027 BF

Ebenfalls dem Gott der Wahrheit heilig ist (oder war) das öffentlich zelebrierte Jahresorakel, so benannt, da es zumindest bis 1028 BF alljährlich wiederkehrender Teil der Neujahrsfeierlichkeiten in der Stadt des Lichts war. Ein auserwählter Priester des Praios diente hierbei als Medium. 1027 BF war dieser Erwählte der spätere Hofgeweihte Kaiserin Rohajas, Arrius von Wulfen, und sein Orakelspruch rückwirkend betrachtet unzweifelhaft eine Ankündigung des *Jahrs des Feuers*. Der Bote des Lichts aber ließ in einem in der Kirchengeschichte wohl beispiellosen Akt das von bedrohlichen Himmelserscheinungen begleitete Orakel mit Gewalt beenden, da solches Wissen seiner Ansicht nach nicht für das einfache, durch die göttlichen Zeichen bereits in Panik geratene Volk bestimmt war. Ein Jahr später geschah wie zur Antwort darauf die wundersame Verkündung des Neujahrsorakels überraschend durch hundert gleichzeitig sprechende Priester (darunter der Lichtbote) und löste die Quanionsqueste nach dem entrückten Ewigen Licht sowie eine Zeit der Selbstbesinnung in der Praios-Kirche aus. Seitdem wiederholt das Jahresorakel stets das Wort *Sumyrdalun*, dessen Bedeutung ebenfalls mit der Quanionsqueste verbunden ist. Das Neujahrsorakel ist ein gutes Beispiel dafür, dass selbst die Prophezeiungen grundsätzlich wohlmeinender Mächte nicht bloß ein Segen sein müssen. Gerade der Götterfürst steht in dem Ruf, die von ihm erbetenen Wahrheiten gewissermaßen schonungslos über den Fragenden auszugießen, so dass jede Weissagung auch zur Prüfung der Gläubigen geraten kann. Die *Verkündigung durch hundert Zungen* illustriert zudem, dass es Folgen zeigen kann, wenn man den erflachten Spruch einer Orakelmacht zurückzuweisen versucht.

ILLUMNESTRA

»Vernehmet mein letztes Gesicht, das grau ist und schleierumwallt
— eine bedrohliche Vision, die durch rechtschaffen Tun und Glauben verhindert werden kann: Höret vom Untergang Deres!
Seit Anbeginn währt das schändlich Hämmern an den Grundfesten von Alveran. Die Zahl der Frevler ist Myriade, die Zahl der Erzfrevler ist Legion, die Zahl der Gottfrevler ist größer denn jeder Sterbliche ahnt.
Am Urgrund der Welt wuchert der Dämonenbaum, denn als einstmals die Dämonen bis zu SUMUS Herz vordrangen, legten sie die Saat des Bösen. Äon für Äon bricht der Dämonenbaum durch die Sphären, und es wird kommen ein Tag, da er sie schließlich sprengt.

Es wird kommen ein Tag, da die Seelenmühle des Dämonensultans zerbricht, und hervorquillt die neue Brut der Niederhöhlen.
Es wird kommen ein Tag, da die Trommel des Beel-Halhar ertönt und nicht verstummt, solange noch ein Sterblicher Atem hat.
Es wird kommen ein Tag, da der Namenlose seinen Verrat vollendet, und Rache und Angst werden seine rechte und seine linke Hand sein, wenn er das Tor der Welten öffnet.
Es wird kommen ein Tag, da die Dämonen einbrechen und zer schlagen die Sphären.
Es wird kommen ein Tag, da treten die Toten aus den Hallen, und es wird eröffnet den Kriegern, warum sie gestorben, und den Seefahrern, warum sie ertrunken.
Und es wird kommen ein Tag, da Götter und Erzdämonen einander gegenüberstehen, und sie werden zur Letzten Waffe greifen.
Und danach wird kommen kein Tag mehr und keine Nacht, und es wird Nichts sein!«
—aus der Kosmogonika der Illumnestra

Die Prophetin Illumnestra, aus deren Jüngern der Bund des Wahren Glaubens (WdG 143) hervorging, hat in den Dunklen Zeiten bedeutsame Einsichten in die Gestalt des Götterhimmels (die später durch das Zwölfgötter-Edikt des Silem-Horas bestätigt werden sollten) und den Lauf der Welt empfangen und verkündet. Mit der Vorhersage des Nichts, des Weltendes, reicht ihre Vision so weit in die Zukunft, wie es nur eben möglich scheint. Bemerkenswert ist jedoch, dass Illumnestra explizit davon spricht, dass ihre dunkle Vision vom letzten Kampf zwischen Göttern und Dämonen vom Handeln der Sterblichen abhängt und damit nicht zwingend wie von ihr geschildert eintreten muss.

PEMEKATH

Der von der Al'Anfaner Boron-Kirche als Heiliger und Kultstifter verehrte, im Puniner Ritus als Ketzer verrufene Nemekath (532–479 v.BF) war schon in seiner jugendlichen Novizenzeit selbst Gegenstand eines Orakels. Aus alten Quellen ist bekannt, dass der damalige Hochgeweihte des Boron-Tempels zu Punin einer Vision folgend vor 'dem Teiler der Wahrheit' warnte, der 'zweimal über die Wasser getragen werden wird'. Der herangewachsene Nemekath legte mit der Verkündung seiner Offenbarungen über den Allgegenwärtigen Raben den Grundstein für das bis heute anhaltende Schisma der Boronkirche, das sich jedoch erst einige hundert Jahre nach seinem Wirken als Priester tatsächlich vollziehen sollte.

ΠΙΟΒΑΡΑ VON ΑΠΧΟΡΑΛ UND ΘΑΜΟΣ ΠΟΤΡΙΑΚΟΣ

»Elfenreich hier, Riesenland da, Krieg ist ihnen sicher.
Voll Hochmut die Einen, Niedertracht nur die Anderen.
Kriegszug vom Götterschwert, das Erdteile trennt.
Doch wachsam sind Drachen, ihre Bergwacht fest.
Da Drachenmacht Riesenkraft bindet,
muss Isiriel, Elfenstadt, büßen.
Auf wirft sich Erdreich, zerteilt den Strom.
Hier flutet Wasser, dort stürmen Wellen.
Elfenbeinmauern, Türme nichtsahnend,
zum letzten Mal zaubern Elfen.
Still liegt sarggleich der See,
und doch: Neckelfen, auf Delphin reiten ich seh!«
—Vergangenheitsvision des Thamos Nostriacus aus der Rohalszeit

»IV. Spruch: Von den sieben Gezeichneten

Wenn der alleine Ahnende mit dem almadinen Auge angekommen.
Wenn der Bote des wandelnden Bildes zum Bündnis bittet.
Wenn das kühne Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister gekürt.
Wenn fünf firnglänzende Finger den Fluch der Felder gefunden.
Wenn nur mehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält.
Wenn das geflügelte Geschoss dem Grauen der Götter gilt.
Wenn aus sieben Schalen Schürfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist.

V. Spruch: Vom Ende des Zeitalters

Dann wird in den Kerker der feurige Blick des Weltenschöpfers fallen.
Dann wird die rote Saat der Gor aufgehen.
Dann wird die letzte Kreatur geboren und gebären.
Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.
Dann werden die Wasser blutig und die Brunnen sauer, der Regen brennend und das Land schimmelig.
Dann wird die Brut den Boden verschlingen.
Dann wird der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung wehen.«
—aus den Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, zitiert nach: Etherisches Geflüster, 740 BF

Zu den bekanntesten Weissagern der Menschen zählen zwei Zeitgenossen Rohals des Weisen und des Dämonenmeisters Borbarad.

Niobara von Anchopal genoss als Ratgeberin und Sternkundige das Vertrauen des großen Rohal, ihre Schriften über die Deutung des Nachthimmels, die magische Hellsicht und die natürlichen und kosmischen Grenzen der Prophetie (namentlich die Astralen Geheimnisse und Am 50. Tor) sind bis heute wegweisend. Man kann sie mit Fug und Recht als die Wissenschaftlerin unter den aventurischen Propheten bezeichnen. Thamos Nostriacus (auch als Nostria Thamos überliefert) empfang Visionen sowohl aus weit zurück liegender Vergangenheit wie auch aus ferner Zukunft. Seine zahlreichen, zunehmend von maraskanischem Dualismus geprägten Orakelsprüche betrafen den Zweiten Drachenkrieg ebenso wie den Khôm-feldzug Tar Honaks und die Wiederkehr Borbarads sowie die Ankunft der Sieben Gezeichneten.

Als Sankta Niobara und Sankt Thamos werden beide von der Nandus-Kirche als Patronin der Sternkunde und Patron der Prophetie (sowie der Verrätselung derselben als Prüfung für die Weisen) verehrt.

DIE DREI KLAGEWEIFER

Im gleichnamigen Seengebiet am Svellt haust das Orakel der drei Klageweiber. Die Klageweiber sind uralte Greisinnen, die in einer düsteren, modrigen Höhle im Stamm eines toten Baumes hausen, der so alt scheint wie die Welt. Man munkelt, die drei Schwestern seien die einzigen Überlebenden der versunkenen Stadt Swelt. Sie hätten damals die Katastrophe vorausgesehen, doch in ihrem Groll gegen die Menschen hätten sie niemanden gewarnt. Der Preis für ihre Hartherzigkeit war jedoch hoch: Sie sind dazu verdammt, nicht sterben zu können und um die Toten der Stadt zu klagen. Niemals mehr sollen sie eine Weissagung für sich behalten dürfen. Darum müssen sie jedem Besucher eine Frage beantworten, so wie auch er ihnen eine Frage beantworten muss – nämlich die des letzten Ratsuchenden. Um seine Antwort zu bekommen, muss man auf den Tag genau ein Jahr später dort erscheinen.

Bis zum heutigen Tag hat das Orakel noch nie eine Frage unbeantwortet gelassen. In ihrer Boshaftigkeit und Verbitterung haben die Schwestern jedoch einen Weg gefunden, den Schicksalsspruch stets zum Schlechten zu wenden. Meist geben sie dem Fragenden die Antwort, die sie von dem Bittsteller bekommen haben, der sie als nächstes aufsuchte. Diese mag richtig sein oder auch falsch. Nur manchmal, wenn es ihnen in ihrer Launenhaftigkeit gefällt, bemühen sich die alten Vetteln darum, einen Blick in die Zukunft zu tun und eine wahrhaftige Antwort zu geben. Wenn aber schwere Schicksalszeichen drohen und ein bedeutsames Gesicht die Schwestern überkommt, müssen sie alles tun, damit die Menschen davon erfahren. Ihr unheimliches Klagen und Stöhnen ist in solchen Zeiten über viele Meilen hinweg zu hören. Wer immer sich dann in ihre Nähe traut, soll die Wahrheit erfahren.

DIE PROPHETEN VON FASAR

»Dies ist die Kunde von den Zeiten, wenn sich das Angesicht der Welt wandeln wird ...

Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten von SEINER künftigen Macht und SEIN Diener stirbt und kann doch nicht sterben ...

Wenn der Sohn des Raben von der Tochter der Schlange niedergestreckt wird, erhebt sich wieder das leuchtende Zelt, und der Herrscher des Zeltes wird sein der dritte seines Namens [...] Wenn sich die Krone von Schwarz und Rot erhebt über das Bunt, wird sich der Fels aufwerfen und die Luft niederfahren, und die Gestorbenen werden klagen: Seht, wo das Leben weicht, flieht der Tod ...«

Verstreut in Niobaras Klassiker Am 50. Tor, den Trollzacker Manuscripten und anderen Quellen finden sich die Orakelsprüche von Fasar, eine Sammlung von Weissagungen unbekannter Verfasser, die zusammengenommen vielfach Borbarads Wiederkehr vorhersagen, jedoch über Jahrhunderte in Fragmente und unzuverlässige Übersetzungen zerfallen ist. Einige tulamidische Weise behaupten, dass die Orakelsprüche noch aus der Zeit der Skorpionkriege stammen und Thamos Nostriacus seine Alanfanischen Prophezeiungen lediglich aus ihnen abgeschaut habe. Andere sagen, dass während der Rohalszeit ein an der Duglumspest erkrankter Zauberer in einem Siechenhaus in Fasar Selbstmord begangen habe, woraufhin plötzlich andere Sterbende und geistig Umnachtete wie besessen die Orakelsprüche von sich gegeben hätten – jeder einen anderen Satz und diesen besinnungslos ständig wiederholend. Ein Boroni habe alle diese Sprüche aufgeschrieben und geordnet, doch habe man sie später für so gefährlich erachtet, dass sie bewusst entzweigerissen, verfälscht und versteckt worden seien.

Noch heute übrigens finden sich im Elend der Straßen Fasars Dutzende von selbsternannten oder tatsächlichen Propheten, die ihre Orakel, Rätsel und Visionen in die Welt krächzen und schreien. Unter den vielen Scharlatanen scheint es nahezu unmöglich, die echten Seher herauszufinden, die es zu allen Zeiten unter den Armen und Verstoßenen der Stadt am Gadang gegeben hat.

DIE SCHLANGENSCHWESTERN VOM SIKRAM

Die Zwillingsschwester Hitta und Haricia von Ilmenstein, die amtierenden Erzwissensbewahrerinnen vom Sikram zu Silas, verfügen seit 1029 BF über eine so mächtige Gabe der Prophezeiung, dass auch sie als Orakel gelten müssen.

Die Zwillinge hervor- und dann nach dem Erwachen ihrer Gabe erneut zusammenzubringen, war ein wichtiges Ziel im Lebenswerk der einstigen Magisterin der Magister (und Großmutter der Zwillinge) Haldana von Ilmenstein. Denn nur wenn die beiden Schwestern gemeinsam agieren, können sie ihre Gabe nutzen und wirksam einsetzen (wenngleich bisher nur selten steuern). Auch wenn viele die Begabung der Erzwissensbewahrerinnen mit dem Hervorbrechen eines thronförmigen Orakelsteins (siehe **Masken der Macht 23**) in Verbindung bringen, ist es kein Stein, der ihre Begabung auslöst, noch kann diese von anderen fortgeführt werden.

Die Zwillinge leben sehr zurückgezogen im Tempel der Wahren Schlange und weisen für gewöhnlich Bittsteller ab, wenn sie in ihren Fragestellungen keinen Bezug zu hesindianischen Rätseln sehen.

DIE BRUDERSCHAFT DES LODERNDEN FEUERS

Die Feuerdeuter des mystischen Zweigs der Ingerimm gefälligen *Bruderschaft des lodernen Feuers* verfolgen vor allem das Ziel, Vulkanausbrüche und Erdbeben, bei denen Ingerimms

Willen am stärksten offenbar wird, richtig zu deuten. Auch ihre Deutungen kann man als Orakel verstehen, doch sind sie stets mit Ingerimms Willen beschäftigt.

WEITERE LEBENDE PROPHETEN

Einige der ältesten und weisesten Schamanen (z.B. *Kailäkinen* (GA 220) *Tonko-Tapam* (Meridiana 190, *Patardorr*, *Roter Mond 152*) haben tiefen Einblick in die Zukunft. Ebenso gibt es unter den Dienern und Auserwählten der Götter einige, denen die Gnade der Prophetie gewährt wurde, so z.B. *Bahram Nasir*, der Rabe von Punin (*Herz 184*) und der *Aikar Brazoragh* (*Roter Mond 149*). Darüber hinaus gibt es auch ganz normale Sterbliche, die die Gabe des zweiten Gesichts tragen, so z.B. *Sefira von Rashdul* (*Staub und Sterne 10*), eine Wahrsagerin aus Rashdul.

Magiern wird gerne die Gabe der Weissagung zugeschrieben, meist jedoch ohne realen Hintergrund. So werden auch der legendären *Nahema* prophetische Kräfte zugesprochen, die ihr den Blick in die Zukunft ermöglichen. Doch wenn sie 'Orakel' spricht, dann ist ihr wohl bewusst, was die Wirkung ihrer 'Weissagung' bewirken wird.

ORAKELNDE SCHRIFTEN

DIE STELEN DES BAROBARABBA

»Drachenmacht und Drachenlist waren nicht gebrochen und sind nicht gebrochen und werden nicht gebrochen sein. Drachengier und Drachenverführung wirken immerfort. Drachenfeuer und Drachenzauber schwächen die Grundpfeiler der Welt, entweihen das Urfeuer [...] Wenn des Drachen Stimme sich den Weg in die Herzen bahnt, werden die Kinder den Vater verraten [...] Und des Drachen Blick wird die Geheimnisse des Weltenbaus schauen, Worte der Macht wird er sprechen, Worte des Verderbens. Vernichtung werden sie sein für den Weltenbau, werden den großen Mechanismus aus den Angeln heben [...]«

—Text von einer zum Teil unleserlichen zwergischen Steintafel unbekannter Herkunft, der vermutlich aus der 49. Tafel des Barobarabba stammt und vom Einsturz des Weltenmechanismus kündigt

Auch das Barobarabba kennt eine Weissagung über die Zukunft der Zwerge und das Ende der Welt – bzw. das Zusammenbrechen des Weltenmechanismus.

Das Barobarabba ist das große Epos der Zwerge, dessen Entstehung in die Zeit der ersten Verwendung der ersten Zwergenschrift durch die frühe Angrosch-Priesterschaft und deren Bemühungen fällt, die mündlich weitergegebenen Legenden und Mythen zu kanonisieren und gegen das Vergessen zu schützen.

DER BLICK IN DEN REGENBOGEN

Der *Blick in den Regenbogen* ist das heilige Buch des Tsa-Kultes, das derzeit im Tempel zu Punin verwahrt wird. Auch hier finden sich mehrere Prophezeiungen, die sich, ganz im Sinne Tsas, mit dem steten Wandel, Werden und Vergehen befassen.

»Die weitreichste aller Prophezeiungen beschreibt das Ende des Weltalles. Am Ende aller Zeit, in einer Million Jahren, lodert das

Urfeuer auf, das LOS entfacht hat. Alt geworden über die Maßen, empfängt es den Leichnam der SUMU und damit alles Seiende. Aber auch LOS tut Buße und wird vom Urfeuer umhüllt. Schließlich verglimmt auch das Urfeuer, fällt in sich zusammen, und die Asche verweht, bis Nichts ist. Doch der Wind der frei gewordenen Zeit entfacht erneut die Glut, und aus dem Urfeuer treten LOS und SUMU, wiedergeboren und versöhnt, und das neue Alles beginnt.«

DIE HEILIGEN ROLLEN DER BENI RURECH

»Rurechs Kinder, zwischen Tag und Nacht, zwischen Nacht und Tag. Viele suchen Schutz vor dem Angesicht der Nacht, meiden den einzighaften Gast. Darb Fluss und Fluss darb! Die Weisen kommen zusammen mit jenen, die niemals geschlagen.«
—Heilige Rollen, 259. Draijisch

Die Heiligen Rollen der Beni Rurech sind vor etwa achthundert bis tausend Jahren, während der Wanderung der Beni Rurech, entstanden, doch die mündlichen (und vielleicht gar schriftlichen) Überlieferungen, auf denen sie beruhen, sind erheblich älter. In dieser – wichtigsten – Schrift des Glaubens an Rur und Gror ist die Gesamtheit ihrer Lehre festgehalten, als historischer Bericht taugen die Heiligen Rollen dagegen nur wenig. Die Heiligen Rollen sind in mehrere hundert so genannte Draijische von unterschiedlicher Länge unterteilt. Sie sind in einer uneinheitlichen Schrift verfasst, zu Tulamidya oder Ruuz gesellen sich Symbole, Zeichnungen, Berechnungen, andere Sprachen oder Geheimschriften. Oft kommt mehreres in einem Draijisch zusammen. Die Priesterschaft der Zwillinge hat jedoch im Laufe der Jahrhunderte Verfahren zur Deutung und Entschlüsselung der Heiligen Rollen entwickelt: die Grorithmen. Manche dieser Grorithmen, die im Prinzip auf Silbentauschungen beruhen und deren Ergebnisse keineswegs eindeutig sind, führen zu neuen, verständlichen Texten, teilweise in

einer scheinbar willkürlichen anderen Sprache. Diese neuen Texte haben in der Regel prophetischen Charakter und scheinen mitunter die Angewohnheit zu haben, die Gegenwart viel besser zu beschreiben als die Vergangenheit, während andere mit der Zeit ihren Sinn wieder verlieren.

Seit der Priesterkaiserzeit galten die Heiligen Rollen als verschollen und wurden erst 1014 BF wieder entdeckt. In der Zeit dazwischen behalf sich die Priesterschaft mit oft fehlerhaften und unvollständigen Abschriften, die jedoch zur Weiterentwicklung des Verständnisses der Heiligen Schrift beigetragen haben.

BIBLIOMANTIE

Unter Bibliomantie versteht man die Weissagung aus Büchern. Bei Schriftgelehrten und Hesinde-Dienern, aber auch unter

Boron-Geweihten und im praiotischen Orden des Heiligen Hüters ist diese auch als Buchorakel bekannte Art der Weissagung beliebt. Der an einer Deutung Interessierte schlägt dabei das Buch aufs Geratewohl auf und legt den Finger mit geschlossenen Augen auf eine Zeile oder einen Abschnitt. Die Kirchenüberlieferungen kennen unzählige Vorschriften, welches Buch der Weissagung in welcher Lebenslage zugrunde zu legen ist. Am häufigsten werden die *Offenbarung der Sonne* (Praios), das *Schwarze Buch* (Boron) oder die *Annalen des Götteralters* (Hesinde) empfohlen. Das Standardwerk der Seherkunst, *Ominibus et Portentis*, beschreibt elf verschiedene Methoden des Buchorakels, von der 'Meta-Bibliomantie' des *Anaxenios* (bei der man zuerst ein Bücherverzeichnis aufschlägt und dementsprechend das Werk auswählt) bis zu den kababylothischen Deutungsverfahren der Tulamiden (die das Talent *Kryptographie* voraussetzen).

WEITERE BLICKE IN DIE ZUKUNFT

Neben Orakelstätten, Propheten und Artefakten (wie dem legendären Ersten Schwarzen Auge), die Einblicke in die (mögliche) Zukunft gewähren, gibt es immer wieder einzelne mehr oder weniger bedeutende Weissagungen, wie jene auf den Elenviner Auen (8. Efferd 1018 BF), die die Zukunft der Praios-Kirche beeinflussen sollte. Sphingen scheinen gerne ihr Wissen um die Zukunft zu teilen, doch verweilen sie nur selten so lange wie die Eissphinx des Hohen Nordens, oder die Sphinx im myranischen Tharpura. Die *Sphinx bei Komra* verschwand, nachdem sie einige bedeutende Orakel sprach.

Auch andere Völker kennen Stätten der Weissagung und Prophetie, etwa *Naira Tuschas*, die *Höhle der Kunga Suula* in der Roten Sichel, die nur einigen Goblins bekannt ist. Der *Thakrhizz'Sharach* (etwa: der Schlund des rauschhaften Rauches), im nördlichen Steineichenwald ist eine Orakel-Stätte des Ork-Gottes Rikai. Allerdings ist das Interesse der Orks an dieser Stätte eher mäßig, sie wird nur von wenigen Rikai-Priestern genutzt.

Um *Chalwens Thron* beginnt sich seit kurzem eine Orakelstätte maritimer Völker zu etablieren, die von einigen Rissos geschützt wird.

ORAKEL UND ORAKELSTÄTTEN IM SPIEL

Das Anbändeln mit den Schicksalsmächten geschieht nicht leichtfertig. Die Sagen berichten von Helden, die durch die ihnen geschenkten Prophezeiungen gleichzeitig den Fluch ihrer Erfüllung auf sich geladen haben. Und wer will schon sicher wissen, dass er in einer wichtigen Sache scheitern wird? Viele Legenden berichten von jenen, die ein schlimmes Ereignis erst selbst verursachten, weil sie ihm nach einer Weissagung zu entgehen hofften. Nahezu alle Orakel gelten als Mittler zu höheren, rätselhaften Mächten, die ein Aventurier kaum durch eine zu unbedeutende oder im Gegenteil vermessene Frage verärgern wollen wird. Um herauszufinden, ob die Nachbarsmagd sich in einen verlieben wird, mag man ein Blütenorakel ("Sie liebt mich, sie liebt mich nicht ...") oder die Kartenleserin auf dem Jahrmarkt zu Rate ziehen und gern riskieren, einer zahorischen Scharlatanin ohne prophetische Gabe auf den Leim zu gehen, doch nur die wenigsten würden für dieses Wissen die Prüfungen des Sonnengottes auf Baltrea auf sich nehmen, eine Sphinx aufsuchen oder dem Orakel vom Purpurberg von ihrer Lebenskraft opfern. Und nicht jedes Orakel – oder was der Aventurier dafür hält – gibt auch eine Antwort auf die Frage der Sterblichen. So reisen aus ganz Aventurien Gläubige zum Haupttempel des Boron in Punin, doch nur wenige erhalten dort mehr Einsicht in die Zukunft, als sie sie auch an anderer Stelle erhalten hätten.

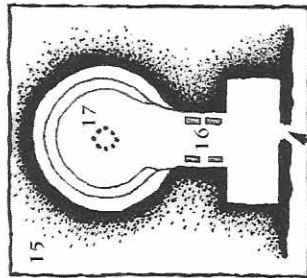
Orakelstätten und Propheten sollten keine einfachen Problemlöser sein. Spielerhelden und Meisterfiguren können sie gleichermaßen befragen, aber meist hat ihr Spruch einen Preis. Die Aufgabe des Meisters ist es, eine Frage an das Orakel in ihrer Angemessenheit und in ihrer Beantwortbarkeit zu bewerten, denn auch die größten Orakel sind längst nicht allwissend. Viele können nur wahrscheinliche Zeitverläufe oder markante Scheidewege erkennen und vorausahnen. Der Orakelspruch, wenn er denn erfolgt, sollte diese Ungenauigkeit vermitteln und – ohne dabei gänzlich beliebig zu werden – sprachlich auch unerwartete Lesarten zulassen, die sich oft erst nach Erfüllung der Prophezeiung wirklich deuten lassen. Die Akteure einer Prophezeiung werden meist durch Bilder beschrieben, statt namentlich genannt, ihre Handlungen sind interpretationsbedürftig.

Orakel eignen sich, um Abenteuer über die Warnung vor Unheil zu beginnen oder festgefahrene Kampagnen erneut in Schwung zu bringen. Meist sind es Sterbliche, die nichts mehr zu verlieren haben (oder dies zumindest glauben), die sich auf der Suche nach einem Ausweg an das Schicksal wenden.

tal und höhlen von

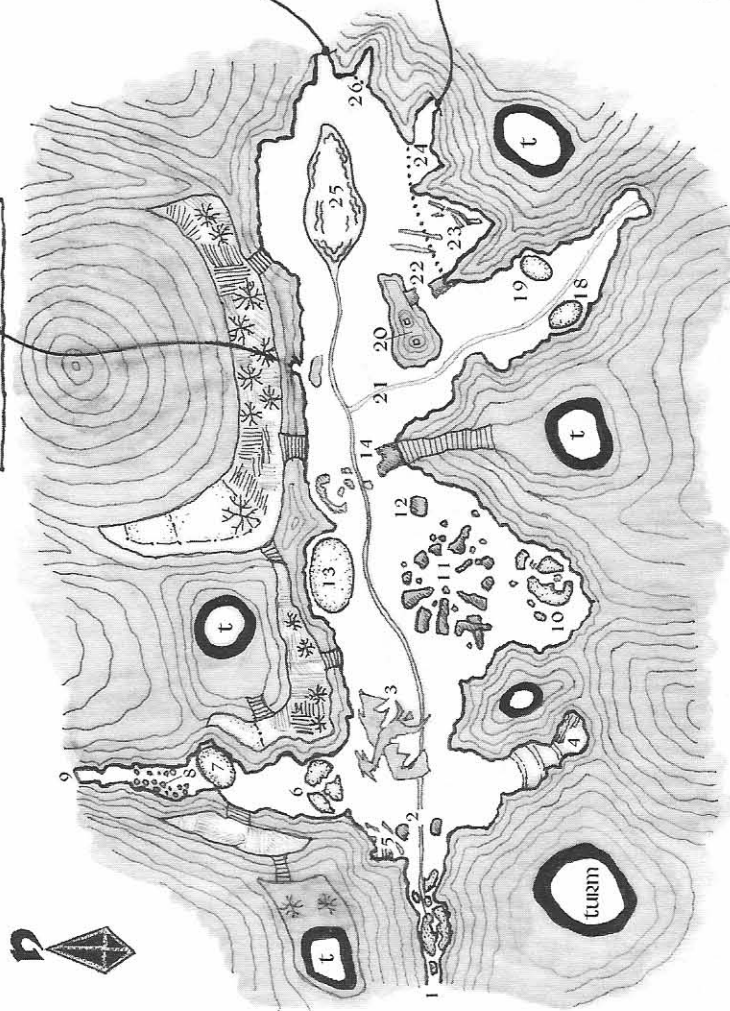
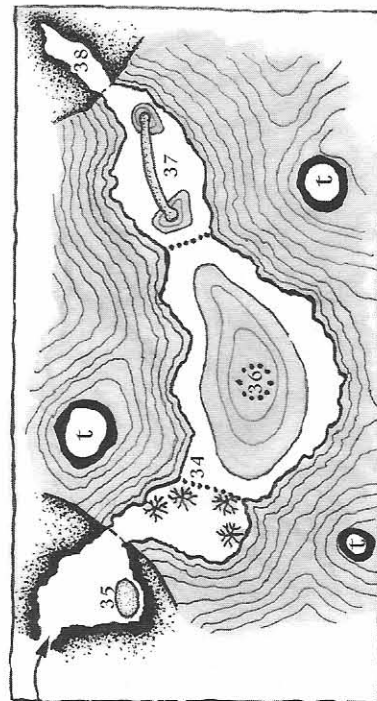
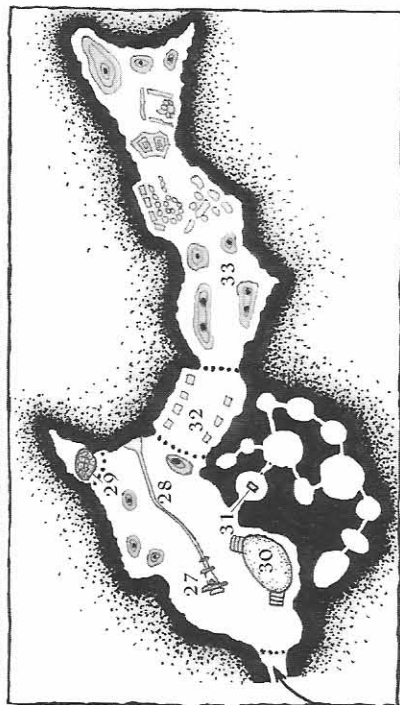
traschmalgor

- vor dem verhehlungsmantel -



unter dem berg.
die thinghalle

höhlen und tal
hinter dem verhehlungsmantel



unmasstäbliche darstellung der gegenseiten

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.*

DRACHENERBE ZWEITER BAND DER DRACHENCHRONIK

Die Helden konnten die im ersten Band gefundene Birscha-Rolle bislang nicht entschlüsseln. Nur eine Möglichkeit bleibt ihnen jetzt noch: Sie müssen eine Expedition ins Eherne Schwert unternehmen, das höchste Gebirge Aventuriens, das bisher kein Sterblicher zur Gänze bezwungen hat. Denn hier hat der Alte Drache Fuldigor seinen legendären Hort, und er allein vermag den Helden Antworten auf ihre Fragen zu geben. So wandeln sie auf den Spuren der legendären Expedition der Rohalsschülerin Niobara von Anchopal. Kann dieses Unterfangen gelingen oder zögert der Feind nicht, sogar das uralte Wissen der Trolle gegen die Helden zu richten, um sie zu vernichten?

Drachenerbe bildet den zweiten Teil der *Drachenchronik* – einer vier Bände umfassenden Kampagne um die Hinterlassenschaften Pyrdacors und das Schicksal der Drachen Aventuriens. Spieler des DSA-Computerspiels *Drakensang* werden bekannte Elemente wiederfinden, die in der Kampagne aufgegriffen und weitergeführt werden. Die Helden decken uralte Geheimnisse auf und werden in die Ränkespiele undurchsichtiger Geheimbünde verstrickt. Nachdem sie deden Elementen getrotzt haben, müssen sie erkennen, dass ein alter Widersacher erneut geschickt seine Netze spinnt, um mit drachischer Hilfe einen finsternen Plan umzusetzen, der das Weltgefüge in Chaos und Verderben stürzen soll.

Drachenerbe – Auf den Weltenwall umfasst die Abenteuer *Bis ans Ende* von Stefan Unteregger und *Vermächtnis im Mondschein* von Katja Reinwald sowie das verbindende Szenario *Neue Freunde, alte Feinde* aus der Feder beider Autoren. Darüber hinaus enthält der Band ausführliche Texte über das Wissen der Aventurier über Drachen, eine Darstellung von Orakeln und Prophezeiungen sowie die Auflösung des Schicksals der Elementare Schlüssel-Expedition.

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie die Kenntnis der Regelwerke für Kampf, Magie und Götterwirken. Darüber hinaus enthält dieses Buch alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der zugehörigen Regionalspielhilfen ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 25,00 [D] • CHF 43,90



9 783940 424389



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-940424-38-9

13054

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 172

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
TALENTEINSATZ,
INTERAKTION,
KAMPF,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
FESTUM,
DAS BORNPLAND,
DAS EHERNE SCHWERT
UND DIE TROLLZACKEN;
1034 BF

