

TAL DER FINSTERNIS

NR. 89
STUFEN 6-10



Das Schwarze Auge

10338



TAL DER FINSTERNIS

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Tom Thiel
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Frank Freund
Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meycr, Düsseldorf
Druck und Autbindung: Bayerlein, Augsburg

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 1998 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jeder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1999
ISBN 3-89064-338-8



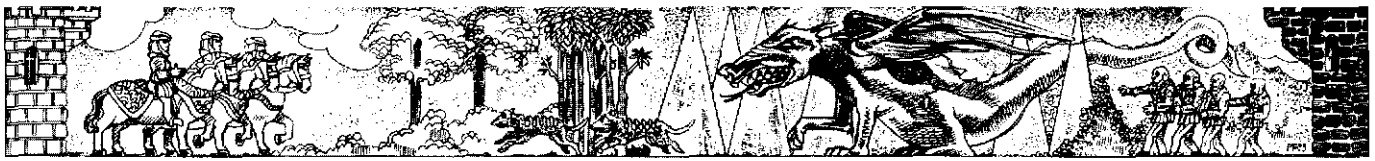
Tal der Finsternis

von

Ralf Hlawatsch

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 6 - 10
für den Meister und 3 - 5 Helden





Inhalt

Die Handlung im Überblick	5
Die Bestien vom Täleshof	6
Die Anwerbung	6
Die Verschwörung	7
Die Reise durch die Provinzen	12
Die Entführung	19
Das Konzert im Immanstadium	19
Erste Ermittlungen am Tatort	21
Weitere Untersuchungen	22
West-Tobrien (Meisterkarte)	28
Im Reich des Schwarzen Drachen	29
Die Flüchtlinge	29
Die Trollpforte	30
Die Häscher	33
Die Reiseroute	35
Ruhet sanft in Thargunitohts Armen	35
Löwin, Einhorn, Dämon	44
Der Graue Firundan und seine Bande	44
Diamanten gegen Dämonen	47
Wieder daheim	48
Im Tal der Finsternis	50
Tödlicher Wald	50
Das liebeliche Askuushaar	52
Amrifas' Zorn	57
Die Heimreise	58
Das Ende der Geschichte	58
Die Belohnung	58
Anhang I: Die Personen	60
Anhang II: Das klitzekleine Daimonicon	63
Anhang III: Landkarte für die Spieler	64



Die Handlung im Überblick (Meisterinformationen)

Wenn das Ende des Zeitalters kommt, *dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis*gehen, so sieht es zumindest im 5. Spruch der 400 Jahre alten Alanfanischen Prophezeiungen des Nostna Thamos. Seither haben sich viele Gelehrte den Kopfdarüber zerbrochen, was der große Seher wohl gemeint haben könnte, und heutzutage herrscht allgemein Einigkeit darüber, daß Löwin und Einhorn niemand anders sind als Reichsregentin Emers Zwillingsskinder Rohaja und Yppolita. Und in der Tat soll es in diesem Abenteuer diesen beiden an den Kragen gehen ...

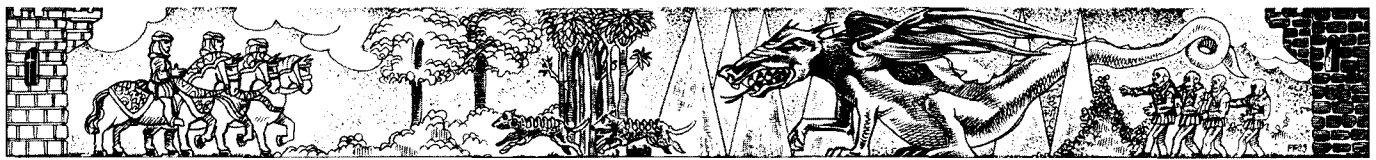
Rohaja, am 1. Praios 29 Hal gerade frisch zur Königin von Garetien gekrönt, unternimmt mit ihrer Schwester eine Reise, um auch die Königswürden der Provinzen Almada, Kosch und Darpatien zu empfangen, und die Helden sollen die Zwillinge auf dieser Fahrt begleiten. Emer kann sie sich noch recht gut an Die Verschwörung von **Gareth** im Jahre 5 Hal erinnern, als der kaiserliche Kronprinz Brin mittels Gift in Borons Hallen geschickt werden sollte. Verhindert wurde das Attentat nicht von den zahlreichen Gardcsoldatcn, sondern von einer Handvoll reisender Abenteurer. Seither ist die Reichsrgcntin davon überzeugt, daß es nie verkehrt ist, neben einer gestandenen Leibwache auch ein paar 'unverbrauchte Talenie' bei der Hand zu haben.

Doch vor den Lohn haben die Gotter den Schweiß gesetzt. Natürlich möchte Emer ihre Kinder in größtmöglicher Sicherheit wissen, und es ist keine Frage, daß sie diesen gut dotierten Auf-

trag nicht an jeden dahergelaufenen Alrik vergibt. Also werden die Helden ohne ihr Wissen zunächst einer Prüfung unterzogen. Auf der zuerst harmlos verlaufenden Reise passiert dann schließlich das Unvermeidliche: Während eines Konzertes der Familie Caeleigh, einer albrnischen Bardentruppe, werden die Zwillinge entführt -von einem Schergen des schwarzen Galotta. Galotta hat sich einen besonders niederträchtigen Plan ersonnen: Der Schwarzmagier fordert 5.000 Dukaten in Diamanten sowie den Krönungsmantel Emers für das Leben der Zwillinge. Die Helden werden das geforderte Lösegeld überbringen, und doch läßt der Schwarzmagier Rohaja und Yppolita nicht frei. Vielmehr übergibt er den Recken zwei Quitslinga* in Gestalt der Zwillinge, um Emer und das ganze Reich zu täuschen. Daß dieser Trug nicht ewig aufrechterhalten werden kann, ist dem finsternen Zauberer wohl klar. Er braucht auch nur ein wenig Zeit, etwa drei Monate, um den Geist der Zwillinge auf magischem Weg so weit zu verwirren, daß sie Galotta aus freien Stücken ehelichen. Was das für Emer und das Reich bedeutet, kann man sich wohl ausmalen ...

Glücklicherweise hat der Schwarzmagier aber die Rechnung ohne den Wirt gemacht. Seine Täuschung fliegt auf, und die Helden reisen erneut in die Schwarzen Lande, dieses Mal, um Rohaja und Yppolita wirklich zu befreien, die in einem Schloß Galottas im Tal der Finsternis gefangengehalten werden ...

* Gestaltwandlerdämonen



Die Bestien vom Täleshof

Meisterinformationen:

Um die Fähigkeiten der Helden auf die Probe zu stellen, hat sich Prinz Storko im Auftrag der Reichsregentin Emer folgendes ausgedacht: Den Helden wird eine Intrige vorgegaukelt, in dessen Verlauf Rohaja und Yppolita angeblich von zwei Olporterwelpen ins Jenseits befördert werden sollen, die mittels einer 'magischen Tinktur', *Bestionid* genannt, in reißende Untiere verwandelt wurden. Das ist natürlich ausgemachter Unsinn, und Storko hat sich den Plan, bei dem er selbst den

Erzbösewicht spielt, in eher weinseliger Laune ers(p)onnen. Zur Prüfung der Helden reicht die Scharade allerdings aus. Wenn die Recken das 'Mordkomplott' vereiteln (oder das Possenspiel durchschauen und dem Prinzen zu verstehen geben, daß sie nicht so leicht hinters Licht zu führen sind), bekommen sie den bereits erwähnten Auftrag. (Sollten die Helden in der Vergangenheit bereits erfolgreich für das Kaiserhaus tätig gewesen sein, entfällt die Probe natürlich. Beginnen Sie in diesem Fall mit einer direkten Einladung durch den Prinzen.)

Die Anwerbung

Meisterinformationen:

Die Geschichte beginnt in der Herberge *Schwert und Panzer* zu Gareth, einem gut geführten Haus, in dem für gewöhnlich Söldner und reisende Abenteurer auf der Suche nach einer lukrativen Aufgabe absteigen. (Q5/P4/S38; Sie finden das Haus unter der Nr. 53 auf dem Gareth-Stadtplan der Box Stolz Schlösser, dunkle Gassen.)

Vor einigen Tagen schon sind die Helden hier abgestiegen und lassen sich seither von der Wirtin Dersana Treulieb ein wenig umsorgen. Das Essen ist schmackhaft, das Bier süffig und gut eingeschenkt, das Personal stellt keine dummen Fragen - ein Haus also, in dem sich Ihre Recken durchaus wohl fühlen dürfen.

Im *Schwert und Panzer* machen die Helden Bekanntschaft mit Dobran Ummingshausen, der mit ihnen ausgiebig über vergangene Abenteuer und erledigte Aufträge schwatzt. Der kahlköpfige, einbeinige Mittvierziger war früher selbst Abenteurer; allerdings kann er dieser Profession aufgrund seines Gebrechens nicht mehr nachgehen, und so hat er sich einem neuen Geschäft gewidmet: dem Vermitteln geeigneter Helden(gruppen) an solvente Auftraggeber. Aufgrund seiner reichen Erfahrung hat Dobran bisher noch immer zu jedem Topf den passenden Deckel gefunden und genießt einen hervorragenden Ruf. Dieses Mal hat ihn sogar die Reichsregentin höchstselbst beauftragt, eine Begleitung für ihre Töchter auf der Krönungsreise durch die Provinzen zu finden. Daher fühlt er den Helden ein wenig auf den Zahn.

(Wenn es sich einrichten läßt, sollten die Kämpen Dobran schon von einem früheren Besuch in der Kaiserstadt her kennen. Dobran verfügt über eine ausgezeichnete Menschenkenntnis und merkt sofort, wann die Helden aufschneiden bzw. ob die Schweigsamkeit der Recken auf heldenhafte Bescheidenheit oder auf die Tatsache zurückzuführen ist, daß sie halt nichts zu erzählen haben.)

Schließlich sollte Dobrans Studie am Abend des 22. Rahja 28

Hal zu folgenden Ergebnis führen: Niemand der Anwesenden scheint - welch ein Zufall - für den Auftrag der Regentin besser geeignet als Ihre Truppe. Wir hoffen, daß Herr Ummingshausen recht behält...

Allgemeine Informationen:

Der einbeinige Dobran setzt sich an diesem Abend wieder zu euch an den Tisch. Er winkt die Bedienung heran, ordert 'das Übliche' (also ein gut eingeschenktes Ferdoker) und kommt dann gleich zur Sache:

„Ich hab' da was für euch, ist aber eilig. Ihr sollt - und nun gebt acht — im Auftrag Prinz Storkos die Tsafestgaben für die Kaiserliche Thronfolgerin und ihre Zwillingsschwester abholen. Zwei weiße Olporterwelpen, die der Junker Walpert zu Täleshof bereithält. Seltene, kostbare Tiere, diese weißen Olporter. Die kann halt nicht jeder sicher nach Gareth bringen. Und Soldaten hat's so kurz nach dem Krieg auch nicht viele. Die Belohnung — ich weiß ja, auf die kommt's ganz besonders an — ist durchaus edel: Ihr dürft an der Tsafeier von Ihrer Allerdurchlauchtigsten Hoheit Rohaja und Ihrer Kaiserlichen Hoheit Yppolita teilnehmen, Ist das nichts?“

Meisterinformationen:

Wenn Ihre Recken nun lieber Gold wollen, muß man sich fragen, wo sie sich untergestellt haben, als es Hesinde Weisheit regnen ließ. Die Speisen auf dem Tsafest sind sicherlich so erlesen, daß hier ein einzelner Held mehr Taler verfuttern kann als eine Schusterfamilie im Jahr. Außerdem ergibt sich die einmalige Gelegenheit, Kontakte zu knüpfen, die sich als wertvoller erweisen können als das Gold in der Festumer Einlagen- und Wechselhalle (wenn auch nur in der Filiale Abilacht); Was ist das schon gegen die 2 Dukaten pro Nase, die für einen solchen Botendienst im Höchstfall bezahlt werden? Kurz und gut: Zeigen die Helden gar kein Interesse daran, die wichtigsten Herrschaften des Reiches kennenzulernen, sind



sie offenbar doch ungeeignet, und Dobran wird sich anderweitig umsehen.

Gehen Ihre Recken aber auf das Angebot ein, erklärt ihnen Dobran, daß sie am Morgen des 25. Rahja zürn Gut Täleshof, gelegen beim Dörfchen Nattersquell, aufbrechen müssen, damit sie am frühen Abend des 26. Rahja, dem Geburtstag, wieder zurück sind. Außerdem erhalten die Helden ein Schreiben, das sie zur Abholung der Tiere berechtigt, sowie Einladungskarten für die Feier in der Alten Residenz (sich diese im Gewühl Gareths nicht abluchsen zu lassen, ist auch Teil der Prüfung). Außerdem kann Dobran noch für eine passende Garderobe sorgen, sofern die Helden nicht über eine solche verfügen.

Falls die Charaktere noch Fragen zur Person Prinz Storkos haben, können sie diese nun stellen. Storko, auch der 'Samtene Prinz' genannt, ist Retos jüngster Bruder. Er hat keine offizielle Funktion bei Hofe, wurde von Kaiser Hai und Reichsbehüter Brin aber schon des öfteren für geheime, diplomatische Missionen eingesetzt.

Früher war er Gesandter des Reiches in Al'Anfa (und fädelte dort die Hochzeit Hals mit AlaraPaligan ein). Inzwischen zählt Storko an die 70 Jahre, und das wenige Haar, das im blieb, hat sich schneeweiß gefärbt; als markant ist noch sein beeindruckender Backenbart zu erwähnen.

Damit ist der langen Vorrede aber genug! Aufgeht's!

Allgemeine Informationen:

Als sich Praios' güldenes Antlitz über die Mauerkrone Alt-Gareths erhebt, brecht ihr auf. Eure Reise führt euch auf der Reichsstraße

Richtung Osten durch üppige Felder und vorbei an kleinen Dörfern. Ihr sputet euch und erreicht am späten Nachmittag das Gutshaus Täleshof nahe dem gleichnamigen Weiler. **Junker Walpert**, ein junger, adretter Mann mit sauber gestutztem Schnauz- und Kinnbart, begrüßt die Herren unter euch sehr herzlich - die Damen gar noch herzlicher - und bittet euch in sein Haus,

Meisterinformationen:

Der Junker liebt Hunde über alles, vor allem mehr als die Bauern des nahen Dorfes. Erst kürzlich ließ er einen Knecht schlimm züchtigen, weil dieser nach einem Hofköter trat, Walpert störte es wenig, daß er zu solchen Maßnahmen nicht berechtigt ist. Seine abgöttische Liebe zur Familie der Caniden* sorgt für allerlei Gerüchte — von harmlosen Witzeleien („Der Junker will nun doch heiraten. Seine Braut kommt aus Festum, eine ganz niedliche Bornländerin ...“) über die Vermutung, daß Walpert bei jedem Beischlaf seiner Gespielin einen Hundewelpen in den Leib pflanzt, bis hin zur furchteinflößenden Annahme, daß der Gutsherr so etwas wie ein 'Werhund' sein muß. Das Geschwätz entstammt zwar aus dem Reich der Sage, aber dennoch verriegeln die Bauern abends ihre Hütten. Einzig wahr ist, daß Herr von Täleshof noch Junggeselle ist und auch noch eine Weile nach einer Braut zu suchen gedenkt und — um dafür Erfahrung zu sammeln - einen Abenteuer mit einer hübschen Heldin nicht abgeneigt ist. Am nächsten Morgen, dem Tsatag von Rohaja und Yppolita, bekommen die Helden zwei kleine Käfige mit den Welpen ausgehändigt. Danach geht es wieder zurück nach Gareth.

Die Verschwörung

Allgemeine Informationen:

Es ist noch nicht Abend, als ihr durch das Rommilyser Tor wieder in die Hauptstadt einreitet. Stracks macht ihr euch auf zur Alten Residenz. Die Wachsoldaten lassen euch passieren, nachdem ihr die Einladungen vorgezeigt und alle Waffen, die größer sind als ein Dolch, abgegeben habt. Ihr durchquert den Park und gelangt schließlich zum Kaiserhaus; Knechte nehmen sich eurer Pferde an.

Das Schloß wurde offensichtlich im Laufe der Jahrhunderte immer wieder umgebaut und erweitert. Ältester Bestandteil ist ein runder Bergfried, in dessen Erdgeschoß sich die Eingangshalle befindet. Das Haupthaus schließt sich rechts und links daran an und ist im Gegensatz zum Turm mit großzügigen Fenstern aus buntem Butzenglas ausgestattet.

Am Portal der runden Eingangshalle empfängt euch ein stattlicher, siebzugjähriger Herr mit gelichtetem Haar und einem mächtigen Backenbart: Prinz Storko, wie ihr richtig vermutet. Der Prinz ist nicht allein, drei Edelleute stehen hinter ihm.

„Ah, die wackeren Boten“, begrüßt euch Storko mit seiner sonoren Stimme. „Laßt doch einmal sehen, was ihr gebracht habt.“

Meisterinformationen:

Der Prinz nimmt den Helden die Welpen ab, betrachte sie lächelnd, streichelt sie kurz und übergibt sie dann einem der drei Edelleute (die allesamt 'Mitverschwörer' sind), der daraufhin mit den Tieren außen um den Palast herumgeht und verschwindet. Bis jetzt war das alles noch unverfänglich, aber nun kommt's: Die anderen beiden Höflinge ziehen Storko ein wenig beiseite und flüstern auf ihn ein. Storkos freundlicher Gesichtsausdruck zeigt einen Anflug von Ärger, als er knapp und ebenso leise antwortet. Die 'Verschwörer' tun dem Prinzen gegenüber kund, daß sie es für keine gute Idee halten, die Helden an der Feier teilnehmen zu lassen. Storko entgegnet, daß dies nicht seine, sondern Emers Idee war. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe-Probe* +3 können die Helden Fetzen von Storkos Antwort verstehen. „... sie wollte es so ... sehen, was ich tun kann ...“

”Hundeartigen



ie Helden sollten merken, daß etwas nicht stimmt — später, wenn Storko sie abzuwimmeln versucht.

Allgemeine Informationen:

Seine Kaiserliche Hoheit wendet sich wieder an euch: „Nun, wertere Herrschaften, ich habe Verständnis, wenn Euch blankes

Herrschaften ein Gemach, wo sie sich frischmachen können.“ Der Diener führt euch außen am Palast herum in die Wachstube, in der sich drei Soldaten aufhalten. Hier ist eine Ecke mit Vorhängen abgetrennt, dahinter finden sich Wasserkanne und Schüsseln. Ihr könnt euch den Straßenstaub abwaschen und umkleiden.



Gold lieber ist als die Teilnahme an einer für Leute Eures Schlages doch gewiß langweiligen Festivität. Ich gebe Euch, sagen wir zehn, ach was, fünfzehn Dukaten, dann könnt Ihr den Abend nach Eurem Gusto gestalten. Ist das ein Wort?"

Meisterinformationen:

Schon wieder ein Fallstrick. Nehmen die Helden das Angebot an, sind sie aus dem Rennen. Von den Recken wird erwartet, daß sie höflich, aber bestimmt darauf bestehen, an der Feier teilzunehmen.

Allgemeine Informationen:

Prinz Storko nimmt eure Ablehnung gelassen entgegen, in den Augen der beiden Höflinge blitzt es aber feindselig auf. „Alrik!" ruft Seine Kaiserliche Hoheit einen Diener herbei. „Zeig den

Meisterinformationen:

Falls die Helden nachfragen: Der Edelmann ist mit den Welpen hinter einer anderen Ecke des Palastes verschwunden, Sind die Charaktere mit ihrer Toilette fertig, werden sie wieder außen am Palast entlang zurück zur Eingangshalle und zum Thronsaal geführt.

Allgemeine Informationen:

Der Hofzeremonienmeister ruft, wie es sich gehört, eure Namen aus, als ihr den Thronsaal betretet. Die Halle hat gewaltige Ausmaße; sie ist gewiß 50 Schritt lang, an die 20 Schritt breit und 7 Schritt hoch; in 3,5 Schritt Höhe läuft eine Galerie um die gesamte Halle herum. Gegenüber dem doppelflügeligen Eingangsportal sitzen auf einer Empore die Reichsregentin Emer und ihre Töchter Rohaja und Yppolita sowie ihr Sohn Selindian.



Offensichtlich hat die Festlichkeit schon begonnen, denn die Halle ist voll von hohen, höheren und höchsten Adligen. Die Tafel für das Festmahl ist noch nicht aufgebaut, doch neben dem Eingang stehen zwei Tische, die sich unter der Last der darauf befindlichen Vorspeisen biegen; von eher rustikalen Küchlein und Pastetchen bis hin zu Extravagantem wie mit Rosenknospen gefüllten Gardelmäuschen wird einiges geboten.

Meisterinformationen:

Das Prozedere ist folgendes: Bis zur Abendtafel nimmt man sich eine Kleinigkeit vom Vorspeisenbuffet, mischt sich unter die Leute, hält ein gestelztes Schwätzchen und versucht dabei, die wichtigsten Regeln der Etikette zu beachten. Ein Maß dafür, ob letzteres gelingt, sind unter anderem die Tischmameren. Nehmen wir zum Beispiel die Gardelmäuschen. Die Schwänzchen der Tiere sind mit Wachs versteift, so daß der Gourmet diese Köstlichkeit gewissermaßen am Stiel nehmen und genüßlich daran herumknabbern kann. (Eine Füllung - hier Rosenknospen - ist unumgänglich, da an einer Maus nicht eben viel dran ist.) Man kann von einem Helden schon erwarten, daß er bei den anderen Gästen erst einmal abschaut, wie diese Spezialität auf die richtige Weise genossen wird, bevor er mit Messer und Gabel herumstümpert.

In der ersten halben Stunde soll nämlich beurteilt werden, ob sich die Helden in der höheren Gesellschaft zu bewegen wissen. Wer Alara Paligan als „die schwarze Witwe“ betitelt oder sein Weißbrot in den Weinpokal des Reichserzmarschalls stippt, bekommt hier dicke Minuspunkte. Kleinere Patzer aber werden elegant übergangen, und beim 'Gruppenmoha' wird man sicherlich Nachsicht üben. Doch Sie sollten die Möglichkeit, daß die Helden bei gänzlich ungehörlichem Betragen durchfallen, nicht von vornherein ausschließen. Auch der ungehobelte Thorwaler hat auf der 6. Stufe eine ungefähre Vorstellung davon, was bei Hofe erlaubt ist und was nicht.

Allgemeine Informationen:

Ihr nehmt reichlich von den dargebotenen Speisen, mischt euch unter die anderen Gäste und versucht, euch so anständig wie möglich zu benehmen. Bei allen Zwölfen, welch eine illustre Gesellschaft! Dort hinten erkennt ihr den Grafen von Wehrheim, Dexter Nemrod, und die Dame in Schwarz, die gerade an euch vorüberbrauscht, muß wohl Alara Paligan, die Witwe Kaiser Hals sein.

Zuerst habt ihr euch inmitten dieser hochgestellten Persönlichkeiten gar nicht wohl gefühlt, aber das gibt sich nun langsam. Ob ihr vielleicht den Versuch wagen sollt, ein wenig Konversation mit den Herrschaften zu treiben?

Meisterinformationen:

Das mag gelingen, vor allem, wenn 'die Helden den rechten Ton anschlagen. An die Reichsregentin oder ihre Kinder kommen die Recken allerdings nicht heran, 'der Baron' Nemrod gibt sich wortkarg, und Alara ignoriert es, wenn sie angesprochen wird. Die meisten Gäste sind aber durchaus bereit, sich

auf einen Plausch mit den 'Gemeinen' einzulassen.

Wer nun im einzelnen anwesend ist und welche Kontakte die Helden knüpfen dürfen, ist für das Abenteuer unwesentlich und obliegt allein Ihrer Meisterentscheidung. Damit Sie im Fall des Falles nicht lange nachgrübeln müssen, wollen wir hier einige Namen anwesender Gäste als Beispiel nennen: Alara Paligan, Graf von Wehrheim und Reichsgroßgeheimt Dexter Nemrod, Seine Erlauchte Thronwig von Bregelsaum zu Warunk, Reichstruchseß Fingorn von Meningen, Hofgardekpmmandantin Fenia Edle von Ragath, Baron Irian von Vierol[^], die Burggrafen Oldebor von Weyringhaus, Ardo von Eberstamm un&Ginaya von Luring-Gareth, Wahrer der Ordnung Mittelreich Pagol Greifax von Gratenfels, Geheimsiegelbewahrer Praiodan von Luring, Reichswappenkönig Vogt Gerwulf von Pallingen, Kaiserlicher Bannerträger Rudegrimm von Streitzig u.v.a.m.

Über Prinz Storko können die Helden bei vorsichtigem Nachfragen in Erfahrung bringen, daß dieser als Botschafter in Al'Anfa war - und überlebt hat, was nicht selbstverständlich ist. Storko ist eine schillernde Persönlichkeit, ein perfekter Diplomat; keiner vermag hinter seine Maske zu blicken. Er hat keine offizielle Funktion bei Hofe, ist, was Intrigen angeht, sicherlich nicht unbewandert — wenn ihn auch keiner der Gäste direkt als Ränkeschmied bezeichnen würde.

Überhaupt ist Storko zur Zeit nicht anwesend, was den Helden aber nur auffällt, wenn sie wirklich darauf achten. Er erscheint erst eine halbe Stunde nach den Recken im Thronsaal — zusammen mit den drei 'Mitverschwörern', die den Helden schon bei ihrer Ankunft aufgefallen sind,

Storko und seine drei Begleiter mischen sich unter die Gäste und gesellen sich zu vier weiteren 'Verschwörern'. Jeweils zu zweit unterhalten sie sich leise über das 'Komplott', dabei tun sie so, als wäre einer nervös geworden und müßte vom anderen beruhigt werden (anderenfalls wäre ein Gespräch über die Intrige mitten auf dem Fest auch vollkommen unplausibel).

Die Helden können dabei folgende Gesprächsfetzen mithören (was die Recken nicht mitbekommen, Sie als Meister aber wissen dürfen, haben wir in Klammern ergänzt):

„(Keine Angst, das) ... Bestionid wirkt immer.“

„(Es läuft alles) ... nach Plan.“

„Mit etwas Wurst haben sie's gefressen ... (, das Bestionid.)“

„(Die) ... lieblichen Tierchen ... (werden ihnen an die Kehle fahren.)“

Nach diesen Schlüsselsätzen werden die Helden von den 'Verschwörern' bemerkt; und letztere setzen sich ein wenig ab. Wenn Ihre Charaktere gut im Kombinieren sind, können sie bereits jetzt die richtigen Schlüsse ziehen. Bestionid impliziert ja schon 'Bestie', die lieblichen Tierchen können durchaus als die Hundewelpen interpretiert werden. Und daß irgend etwas vor sich geht, sollte aus den allen Bemerkungen leicht zu ersehen sein.

Wenn die Helden sich auf das Gehörte noch keinen Reim machen können, dürfen sie noch ein wenig lauschen. Diesmal ist



aber eine Sinnenschärfe-Probe nötig (die 'Verschwörer' sind vorsichtiger geworden).

„Bald seid Ihr doch Baron ... (, wie der Prinz versprochen hat.)“
 „(Es dauert nicht mehr lange, und die)... Thronfolge sieht anders aus.“

„Man sagt doch, daß Zwillinge stets gemeinsam ... (zu Boron gehen.)“

„(Die Tiere werden ihnen die Kehlen) ... zerfetzen.“

Jetzt sollte den Helden klarsein, was hier 'passiert'. Falls aber alle Stricke reißen und Sie als Meister Ihren jährlichen Gnaden-tag haben: Der strohdämliche (ein Preis der adelsüblichen In-zucht) Edle Pagol von Perdesteez gehört zu den Verschwörern. Niemand weiß, wer ihn eingeweiht hat, jeder seiner Kumpaschiebt die Schuld einem anderen zu. Aber es nützt nichts, er ist jetzt mit von der Partie und muß bisweilen den wahrlich nicht allzu komplizierten Plan neu erklärt bekommen ...

Es mag auch sein, daß die Helden während der Feier nach den Welpen suchen wollen. Ob Sie dies zulassen, bleibt Ihnen überlassen — Wachen gibt es ja genug, die ein solches Vorhaben vereiteln können. Haben Sie bitte Verständnis dafür, daß wir Ihnen keine genaue Beschreibung der gesamten Residenz bieten können, ein Grundrißplan muß hier genügen.

Die Räume im einzelnen:

Untergeschoß: 1. Eingangshalle, 2. Thronsaal, 3. Speisekammer, 4. Kellertreppe, 5. Küche, 6. Zugang zum Obergeschoß, 7. Wachraum, 8. Waffenkammer

1. Stock: 9. Balkon zum Thronsaal, 10. Gästezimmer, 11. Gästezimmer, 12. Durchgang zum Eckturm, 13. Gästezimmer, 14. Speisezimmer, 15. Dienstbotenquartier, 16. Stube des Haushofmeisters, 17. Bibliothek, 18. z.Z. leer, 19. z.Z. leer, 20. Badestube, 21. Gästezimmer, 22. Aufgang zum 2. Stock

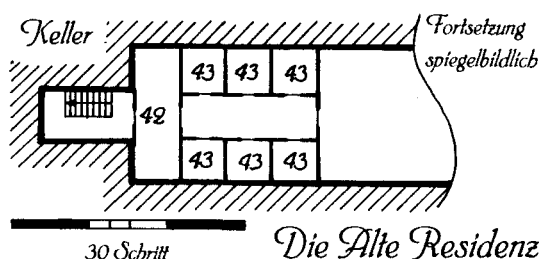
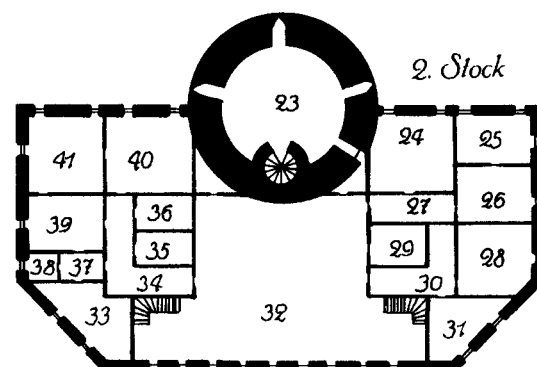
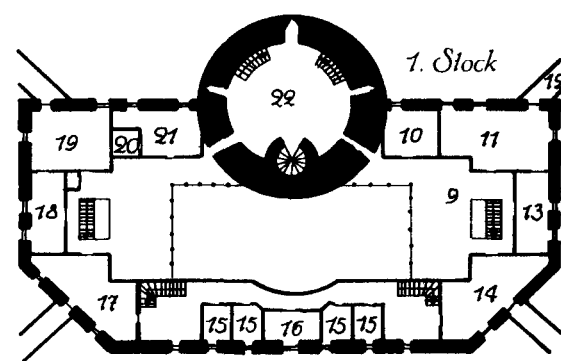
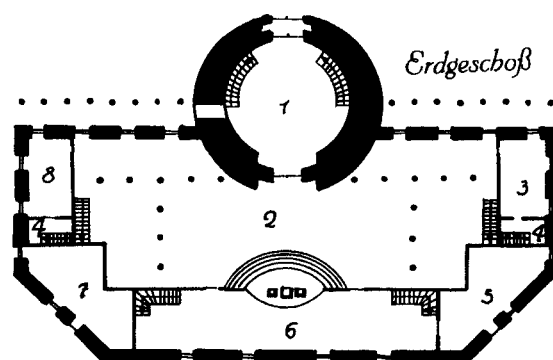
2. Stock: 23. Treppenabgang, 24. z.Z. leer, 25. z.Z. leer, 26. Kleiderkammer, 27. Korridor, 28. Schlafraum Prinz Selindians, 29. Abstellkammer, 30. Korridor, 31. Wohnraum Prinz Selindians, 32. Kleiner Saal, 33. Wohngemach Emers, 34. Korridor, 35. Badestube Emers, 36. Badestube Rohajas und Yppolitas, 37. Ankleideraum Emers, 38. Zimmer der Kammerzofe, 39. z.Z. leer, 40. Wohngemach Rohajas und Yppolitas, 41. Schlafgemach Rohajas und Yppolitas

Kellergeschoß: 42. Wachraum, 43. Zelle; die Zellen sind alleamt nicht belegt. In einer können die Helden folgende Beweisstücke finden:

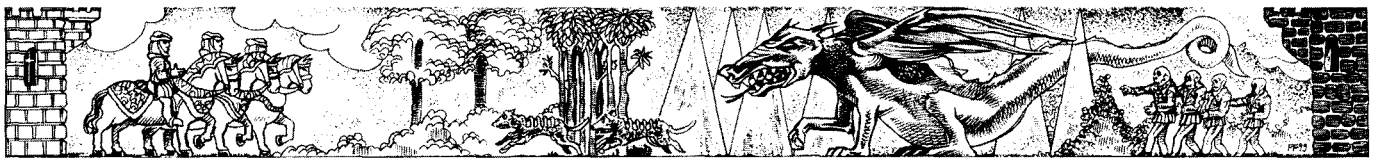
—Eine Kupferflasche mit der Aufschrift *Bestiomd*, als Warnhinweis wurde noch ein Raubtierkopf mit weit aufgerissenem Rachen aufgemalt. Die Flasche ist leer, sie verströmt einen leichten, scharfen (RaubtierP-)Geruch, der Inhalt war nicht magisch, wie ein ODEM ARCANUM zutage fördern kann.

—Die beiden Behältnisse, in denen die Helden die Welpen nach Gareth transportiert haben.

—Ein Dokument — noch nicht gesiegelt und unterschrieben — in dem der Edle von Perdesteez auf Empfehlung Prinz Storkos



Die Alte Residenz



hin in den Rang eines Barons erhoben wird. Das Pergament liegt mitten auf dem Boden, als ob es jemand versehentlich verloren hätte.

—Ein Freßnapf mit Fleisch- und Wurstresten

—Ein lederner Armpfanz, wie ihn Hundeführer beim Ab-
richten und Scharfmachen der Tiere benutzen.

Die Welpen sind nicht mehr hier. Sie sind bereits auf dem Weg nach oben und werden dort für Übergabe an Rohaja und Yppolita vorbereitet. Die Helden müssen sich nun beeilen, um wieder auf dem Fest zu sein, bevor den Zwillingen ihr Geschenk überreicht wird.

Schließlich öffnet sich das Eingangsportal zum Thronsaal...

Allgemeine Informationen:

Das Portal schwingt auf, und zwei Diener treten in den Thronsaal. Jeder von ihnen trägt eine würfelförmige Kiste aus poliertem Holz von etwa einem halben Schritt Kantenlänge. Unter den Gästen entsteht nun ein Geschieße, und ihr werdet ein wenig nach hinten abgedrängt, als man eine Gasse vom Eingang bis zum Thron wird freimacht. Der Zeremonienmeister rauspert sich und verkündet dann: „Die Tsagaben für Ihre Allerdurchlauchtigste Hoheit und Ihre Kaiserliche Hoheit.“ Gemessen schreiten die Diener durch die Gasse auf den Thron zu.

Meisterinformationen:

fetzt müssen die Helden handeln, und was Ihre Recken anstellen, um das Attentat zu verhindern, kann niemand voraussehen. Mag sein, daß sich die Kämpen auf die Verschwörer stürzen, den Dienern die Kästen entreißen oder gar mit einem Hechtsprung Rohaja und Yppolita umwerfen, damit diese die vermeintlichen Bestien nicht aus ihren Gefängnissen befreien können.

Lassen Sie sich überraschen, Ihre Helden sind gewiß einfallsreich. Auf alle Fälle wird die 'Rettungsaktion' für Aufsehen sorgen. Emer tut erstaunt und verlangt scharf nach einer Erklärung. Wenn die Helden nun mutig und selbstbewußt die Gründe für ihr Tun vortragen, dann läßt auch die Reichsregentin die Katze aus dem Sack.

Allgemeine Informationen:

Im Saal herrscht Totenstille, nachdem ihr euren Verdacht vorge-
tragen habt. Alle Augen sind auf euch gerichtet, und ihr erwartet mit Fassung, daß Prinz Storko den Wachen eure Festnahme be-
fiehl. Aber nichts dergleichen passiert, Retos Bruder verzieht kei-
ne Miene. Statt dessen erhebt Emer das Wort. Sie wendet sich
direkt an euch: „Wenn das Reich doch mehr solche Recken hätte,

dann wäre Tobrien wohl noch unser. Ihr habt ein waches Auge und scharfen Verstand bewiesen. Dennoch unterliegt Ihr einem Irrtum. Der Prinz ist kein Verräter, er hat nur ein wenig Theater gespielt, um Euch auf die Probe zu stellen. Seid nicht erzürnt darüber, sondern feiert fröhlich mit Uns. Was der Zweck dieser Scharade war, werden Wir Euch dann morgen in aller Ausführlichkeit erklären.“

Meisterinformationen:

Die Feier nimmt ihren Lauf und endet etwa 2 Stunden nach Mitternacht. Unterkunft finden die Helden an diesem Abend im Palast, in den Gästezimmern 10, 11 und 13. Am nächsten Morgen wird ihnen ein reichhaltiges Frühstück kredenzt, da-
nach läßt die Reichsregentin sie in den Thronsaal rufen.

Allgemeine Informationen:

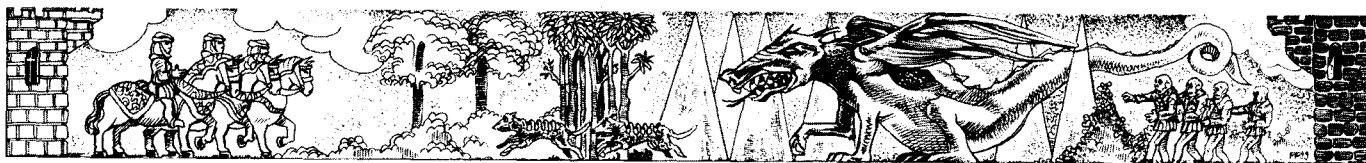
Artig kniet ihr vor dem Thron nieder und senkt die Häupter, „Erhebt Euch, tapfere Recken“, ergreift die Reichsregentin das Wort. „Wie Ihr sicherlich wißt, wird Unsere Tochter am 1. Tag des neuen Jahres zur Königin von Garetien gekrönt, und ihr steht noch die Krone von Almada, Kosch und Darpatien zu. Um auch die Königswürden dieser Provinzen zu erlangen, wird sie sich auf eine Reise begeben. Wir haben Euch geprüft und für mutig, klug und stark genug befunden, um Ihre Allerdurchlauchtigste Hoheit Rohaja zu ihrem Schutz zu begleiten. Schlagt ein und seid Unsere Kämpen in dieser Angelegenheit, es wird euer Schaden nicht sein.“

Meisterinformationen:

Wohlerzogene Recken werden einfach mit den Worten „es ist uns Ehre, daß Ihr uns für würdig erachtet“ den Auftrag an-
nehmen. (Wir haben uns aber sagen lassen, daß es auch andere gibt.) Die Reichsregentin erklärt den Helden die Details der Reise und entläßt sie dann wieder. Der weitere Aufenthalt in Gareth bis zur Abreise wird den Helden finanziert — auch das Hotel Seelander wird ohne Wimpernzucken akzeptiert, allerdings wertet Emer eine solche Unbescheidenheits als pöbelhaftes Verhalten.

Wenn die Helden nach der Höhe der Belohnung fragen, ist Emer sichtlich enttäuscht. Niemand kann dem Kaiserhaus nachsagen, besonders knickerig zu sein, und gewiß wird die Reichsregentin nicht mit den 'Gemeinen' feilschen,

Danach zu fragen, warum Ihre Kaiserliche Hoheit sich nicht nur auf ihre Gardisten verlassen mag, ist ebenfalls unangemessen. Die Reichsregentin wird ihre Gründe haben (siehe weiter unten unter der Überschrift **Die Aufgabe der Helden**) und ist den Helden in keiner Weise Rechenschaft schuldig.



Die Reise durch die Provinzen (Meisterinformationen)

Die Reiseroute führt von Gareth aus über Punin in die almanische Kaiserpfalz Cumrat, von dort aus über die östlichen Ausläufer des Amboß nach Angbar und schließlich wieder über Ciaretn nach Rommilyls. Den Weg können Sie auf der Meisterkarte nachvollziehen, die Sie auf Seite 15 finden.

Die Fahrt verläuft zunächst ohne größere Zwischenfälle. Was sollte auch schon passieren? Der almanische Adel ist zwar nicht unbedingt mit Rohajas Krönung einverstanden, aber würde er deshalb einen Königsmord begehen? Und selbst der verwegenste Räuber würde es nicht wagen, den königlichen Troß anzugreifen. Ja, diesmal verdienen sich die Helden ihre Dukaten wirklich leicht — bis es dann in Rommilyls zu einem schlimmen Zwischenfall kommt: Die Prinzessinnen werden entführt.

Für den Fall, daß Ihre Spielgruppe Freude an Alltäglichem, an Burg- und Schloßleben, Diplomatie und einer Landpartie durch verschiedene Provinzen hat, beschrieben wir die Fahrt kurz und knapp, so daß Sie sie leicht selbst weiter ausgestalten können. (Als Lektüre empfehlen wir die Box **Stolze Schlösser, dunkle Gassen**.) Ziehen Ihre Spieler eine rasante Handlung vor, sollten Sie, lieber Meister, nur kurz die wichtigsten Ereignisse der Reise schildern, damit die Helden auf dem neuesten Stand der Politik sind, und dann in Rommilyls mit dem Abschnitt **Die Entführung** richtig ins Abenteuer einsteigen.

Die Hauptpersonen: Rohaja und Yppolita von Gareth

Die Zwillinge zählen jetzt dreizehn Lenze und sind - wenn sie es, wie häufig, wollen - äußerlich nicht voneinander zu unterscheiden. Dazu bedarfes schon eines Zauberers, der den ODEM ARCANUM beherrscht und somit die Aura der magisch begab-

ten Yppolita erkennen kann. Bisweilen nutzen die beiden ihre Ähnlichkeit für Scherze aus, und die Helden werden nie genau wissen, welches der Mädchen sie nun mit 'Euer Allerdurchlauchigste Hoheit' (nämlich Rohaja, Königin von Garethien und

demnächst auch Kosch, Almada sowie Darpatien und zukünftige Kaiserin) oder mit 'Euer Kaiserliche Hoheit' (Prinzessin Yppolita) anzureden haben. Jeder diesbezügliche Fehler wird mit einer - je nach Tageslaune mehr oder weniger ernstgemeinten - königlichen Rüge geahndet.

Sicherlich haben die Zwillinge auch die Flausen und Sehnsüchte ganz gewöhnlicher dreizehnjähriger Mädchen im Kopf, andererseits wurden sie zu Majestäten erzogen und sind durchaus in der Lage, Gefühle zu verbergen und spontanen Anwandlungen, gleich welcher Art, zu widerstehen.

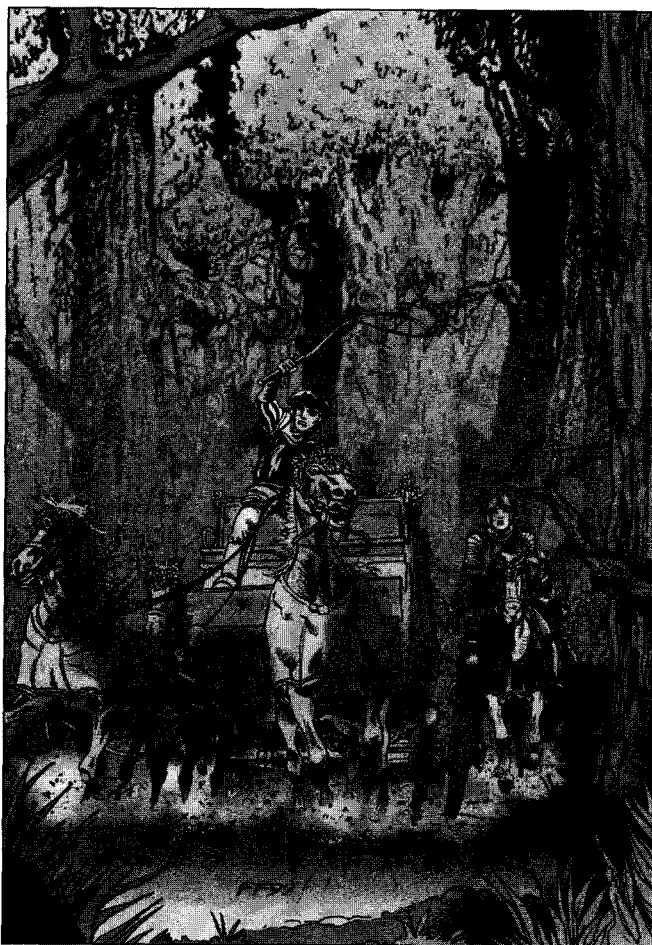
Das gilt vor allem für die freundliche, tiefgründige Yppolita, die eher nach der albernischen Linie kommt, während Rohaja die 'Retosche Wildheit' geerbt zu haben scheint und die Helden ständig auf Trab halten wird.

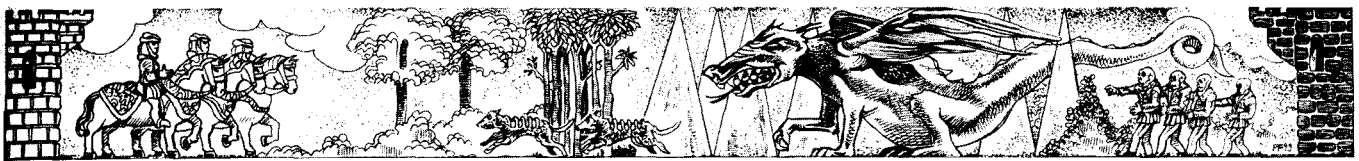
Auch wenn die Zwillinge den Helden einmal Ungemach bereiten: Die Recken sollten sich stets darüber im klaren sein, mit

wem sie es zu tun haben, und stets die gebetene Höflichkeit und Ergebenheit walten lassen. Eine patzige Antwort bedeutet, daß die Recken den bisher verdienten Sold erhalten und sofort entlassen werden.

Spesen

Natürlich müssen die Helden für ihre Aufgabe angemessen gekleidet sein. Ist ihre Tracht allzu abgewetzt und löchrig, können sie sich in der Kleiderkammer des Palaxstes etwas Neues besorgen. Recken, die kein Pferd besitzen, erhalten eines aus den kai-





serlichen Stallungen geborgt. Auch ein Packpferd stellt man der Gruppe zur Verfügung. Außerdem erhalten unsere Recken noch 10 Dukaten in Münzen verschiedenen Wertes. Das Geld dient nicht der Verpflegung und Unterkunft — dafür wird schon gesorgt —, sondern soll vielmehr manchem Informanten Denkanstöße geben o.a.

T t f o
D u r

Rohaja und Yppolita reisen in einer bequemen, sechsspännigen Ferrara, Modell Kaiserstolz — eine Einzelanfertigung für den Hof. Der weiße, reichlich mit Gold und Edelsteinen verzierte Wagen weist allen in Aventurien erdenklichen Komfort auf, ja, die Federung weiß selbst ein verwöhntes Hinterteil zufriedenzustellen. Bänke und Rückenlehnen sind mit rotem Samt gepolstert, ansonsten ist der Innenraum mit feinstem Mohaghoni furniert. Über den Bänken befinden sich jeweils drei ovale Spiegel. Daß die Fenster in Seitenwänden und Türen verglast sind, bedarf wohl keiner Erwähnung. Eine Besonderheit des Wagens sind die Weinkühler: zwei mit Filz verkleidete Bronzeflaschen, die an den Seitenwänden befestigt sind und über eine Klappe in den Innenraum der Kutsche geholt werden können. Der Filz wird immer wieder angefeuchtet, und der Fahrtwind sorgt für einen ständigen Kühleffekt, so daß selbst an heißen Tagen der Wein eine angenehme Temperatur hat.

Auf dem Trittbrett am Heck des Wagens stehen die beiden Lakaien Märt und Bermk, die für das Wohlergehen der Hoheiten zu sorgen haben. Märt verwaltet auch die Reisekasse, die übrigens nicht sehr prall gefüllt ist. Kein Wunder, denn es gilt ja auch nur, bisweilen einen Schmied oder einen Sattler zu entlohnen. Was Unterkunft angeht, dürfen die jungen Majestäten nebst ihrem Troß durchaus auf die Gastfreundschaft von Grafen, Baronen und Rittern hoffen. Der dritte Diener, Harad, reitet hinter dem Wagen her und führt zudem Mori und Mora, die Lieblingspferde Rohajas und Yppolitas, am Zügel mit. Die beiden pechschwarzen Shadifstuten, die Emer ihren Kindern zum zehnten Tsafest geschenkt hatte, sind nicht nur von außerordentlicher Eleganz, ausgesuchter Schönheit und beispielloser Schnelligkeit,

sie sind auch in ganz anderer Beziehung einzigartig: Wie ihre Herrinnen sind sie Zwillinge.

Neben Harad reitet seine Gemahlin Darganie, die Hundeführerin, die sich, wenn immer nötig, um die beiden Welpen kümmern soll. Es folgen nun drei Wagen mit dem bescheidenen Gepäck der Prinzessinnen.

Als Bedeckung dienen 2 Lanzen (20 Männer und Frauen) der Panthergarde, verstärkt um 6 Reiter des Kaiserlichen Boten- und Kurierdienstes und angeführt von Bannerträgerin Rutholde von Nattel. Die kräftige, dunkelblonde Mittvierzigerin versteht ihr Handwerk durchaus — sonst wäre sie wohl kaum ins Kaiserliche Eliteregiment aufgestiegen. Rutholde ist nicht unbedingt gut auf die Helden zu sprechen, sieht sie in ihnen doch eine Konkurrenz.

Auf weitere Soldaten hat Emer im Einvernehmen mit ihren Töchtern verzichtet. Eine Schwadron leichte Reiterei könnte vom Adel leicht als Provokation aufgefaßt werden. Sie sehen schon, auch eine Reichsregentin hat's nicht leicht und muß selbst ihren 'Untergebenen' ein gerüttelt Maß Diplomatie entgegenbringen. Ach ja, nicht zu vergessen sind Wulf und Reiß, die zwei weißen Olporterwelpen, die Rohaja und Yppolita geschenkt bekamen und in die die Zwillinge arg vernarrt sind. Die Tiere sind selbstverständlich mit von der Partie und dürfen in der Kutsche mitfahren,

Die Aufgabe der Helden Die Aufgabe der Helden

Wie auch Rutholde und ihre Leute sollen die Charaktere für die Sicherheit der Zwillinge sorgen. Zwar sind die Panthergardisten bestens für diese Aufgabe ausgebildet, doch mögen die Helden durchaus im Vorteil sein, wenn es etwa darum geht, eine Intrige auszuhorchen, denn so mancher Streuner kann sich bestimmt leichter in die Gedankengänge eines Schurken einfühlen als ein rondratreuer Soldat.

Rutholde kann den Helden keine Befehle erteilen. Sollte sie dies einmal dennoch tun, dürfen sich die Recken aber den Anweisungen nicht offen widersetzen, um die Autorität der Bannerträgerin nicht zu untergraben.

Der Aufbruch

Am 1. Praios 29 Hai wird Rohaja in der Stadt des Lichts zur Königin von Garetien gekrönt. Die Helden haben zur Krönungsfeierlichkeit selbst keinen Zutritt, können Rohaja aber gern jubeln, wenn sie nach dem Zeremoniell eine Fahrt im offenen Wagen durch Gareth unternimmt.

Ansonsten mögen die Recken die Nacht durch in den Straßen und Gassen der Hauptstadt feiern — Gareth schläft in dieser Nacht nicht. Am nächsten Morgen aber müssen die Helden in aller Frühe ihren Dienst antreten.

Bei Sonnenaufgang am 2. Praios bricht die Gesellschaft auf. Eigentlich gehört es sich ja nicht, daß die garetische Königin auf

Reisen geht, während das alljährliche Große Turnier in der Kaiserstadt läuft, andererseits sitzt Reichsregentin Emer auf einem höchst wackeligen Thron, auf den — sieht man es genau nach Recht und Gesetz — nur Rohaja einen Anspruch hat. Doch bis diese regieren darf, dauert es noch 8 Jahre. So lange muß Emer noch durchhalten und das Reich gewissermaßen als Rohajas Treuhänderin regieren, und längst nicht alle Adligen sehen ein, warum dieses Amt nicht jemand anderes innehaben kann. Also ist es besser, schnell Tatsachen zu schaffen, so lange der mittelreichische Adel noch voller Freude über die Abschaffung 'der Gaugrafen alle aufrührerischen Gedanken verdrängt. Und



trägt Rohaja erst einmal die Kronen der besagten vier Kernprovinzen, sitzt Erner bedeutend sicherer im Sattel. Der Troß legt 30 Meilen am Tag zurück. Das ist sehr viel und nur deshalb möglich, weil schon im Vorfeld der Reise dafür gesorgt wurde, daß längs des Weges ausreichend Pferde zum Wechseln bereitstehen.

Die Zwillinge haben es eilig, jeder unplanmäßige Aufenthalt bedeutet Gefahr für ihre Mutter. Gibt es dennoch einmal eine Verzögerung, versucht man am nächsten Tag, die verlorene Zeit wieder aufzuholen. Rohaja und Yppolita erweisen sich als erstaunlich zäh und vertragen die Strapazen der Reise offensichtlich gut.

Nach Almada

Die Reise führt auf der Reichsstraße zunächst durch die Kaisermark und die garetische Grafschaft Eslamsgrund, bis man bei Franfeld almadanischen Boden erreicht. Die Landschaft ist eben oder leicht gewellt, und überall findet man fruchtbare Felder. Wald ist eher rar, und selbst vier Tagesreisen von Gareth entfernt ist das Land noch von eingehender Nutzung geprägt. Selbst hier arbeiten die Bauern noch dafür, die riesige Hauptstadt zu versorgen.

Bereiste Baronien

Kgr. Garetien, Kaisermark Gareth: Kaiserl. Gerbaidsmark, Vierok, Kaiserl. Halsmark

Kgr. Garetien, Gft. Eslamsgrund: Gräfl. Eslamsgrund, Kgl. Haihof
Kgr. Almada, Gft. Ragath: Kgl. Franfeld, Falado, Mark Ragaths-
 quell, Dubios

Nachtquartier finden die Prinzessinnen und ihr Troß auf an der Reiseroute gelegenen Burgen von Rittern und Baronen. Natürlich werden Rohaja und Yppolita nebst ihrem Troß freundlich und ergebenst aufgenommen sowie aufs beste verköstigt. Die Helden können leicht erfahren, daß der Besuch aus Gareth für die armen Adelsleut (keine Ironie!) schon ein teures Vergnügen ist, denn der Garetier ist nicht nur für seine Weltoffenheit, sondern auch für ein ehrliches Wort bekannt.

Schildern Sie ruhig - einmal und für den Rest der Reise repräsentativ - die Atmosphäre auf einer Baronsburg. Das Gemäuer ist düster und *zugig*, und der Hausherr hat offensichtlich Schwierigkeiten, seine Handvoll Soldaten zu entlohnen, so sehr drückten die Abgaben, die er auf Grund des Feldzuges gegen Borbarad zu leisten hatte. Zudem war er selbst im Felde und konnte sich lange Zeit nicht um sein Anwesen kümmern, und der eingesetzte Verwalter hat mehr dem Schnaps als seiner Aufgabe zugesprochen, weshalb Burg und zugehörige Felder heruntergewirtschaftet sind. Die Bauern müssen härter ran denn je, viele von ihnen haben zudem im Kampf gegen die Schwarzen Horden ihr Leben gelassen. Unzufriedenheit macht sich breit. Und jetzt kommt noch die kaiserliche Thronfolgerin, was den Baron, der auch selbst ohnehin seit Wochen kaum etwas anderes als Hafergrütze zu essen hatte, an den Rand des Ruins bringt. Wie zufällig schneit auch noch ein Abgesandter der Nordlandbank hinein, der dem Adelsherrn zu gern aus der finanziellen Patsche helfen möchte, was aber leider nur zu einem leicht erhöhten Zins möglich ist - Ihr wißt ja, der Krieg, es ist halt nicht mehr so wie früher.

Nichtsdestotrotz müssen Rohaja und Yppolita standesgemäß untergebracht und bewirtet werden. Also wird der letzte Ochse geschlachtet, Baron und Baronin räumen ihr eigenes Gemach und stellen es den Zwillingen zur Verfügung.

Für die Helden und den restlichen Troß ist hingegen nur im Stall Platz, wenn nicht gar ein Zeltlager vor den Toren der Feste errichtet werden muß. (Was von den Baronen bevorzugt wird, denn man hat nicht gerne Krieger in der Burg, die nicht dem eigenen Befehl unterstehen.)

In Punin

Am Abend des 12. Praios erreicht der Troß Punin. Menschen stehen auf den Straßen und jubeln den Zwillingen zu. Rohaja gönnt sich ein wenig Zeit, die Huldigungen entgegenzunehmen. Sie sitzt nicht wie ihre Schwester im Wagen, sondern reitet auf ihrer Stute Mori. Bisweilen zügelt Rohaja ihr Tier, greift in eine Geldkatze und wirft eine Handvoll Heller unters Volk. Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft...

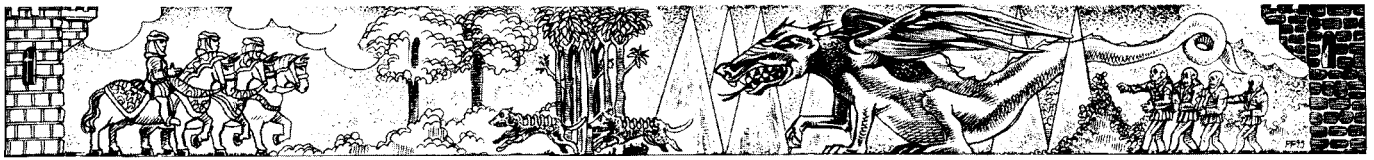
Danach geht es schnurstracks in die Residenz. Hier werden die Zwillinge vom königlichen Kronverweser, dem Baron Dschijndar von Rabenmund zu Neuborn empfangen: einem stattlichen Herrn mit leichtem Bauchansatz, streng zurückgekämmten, zu einem Zopfgebundenem, schulterlangem Haar und einem repräsentativen Schnauzbart. Baron Dschijndar ist loyal und reichstreu, weshalb die Helden nicht mit Intrigen aus seiner Richtung zu rechnen haben. Der Kronverweser ist in Almada weniger für Grobheit und Jähzorn bekannt, aber für seinen scharfen Geist und beißende Ironie gefürchtet.

Die Residenz zu Punin ist eine große Feste, errichtet auf einem Hügel im Nordwesten der Stadt. Zum ersten Mal seit Beginn der Reise müssen die Helden nicht in Ställen oder Scheunen schlafen, sondern ihnen wird — wie auch der Bannerträgerin Rutholde und den drei Dienern — ein bequemes Quartier zugewiesen.

Die Krönung soll nicht in Punin selbst, sondern in der Pfalz Cumrat stattfinden, um ein Zeichen dafür zu setzen, daß man es nicht 'nur' mit der almadanischen Königin, sondern auch mit der zukünftigen Kaiserin zu tun hat.

Von Punin nach Cumrat

Am 13. Praios hält im Borontempel der Rabe von Punin, Bahram

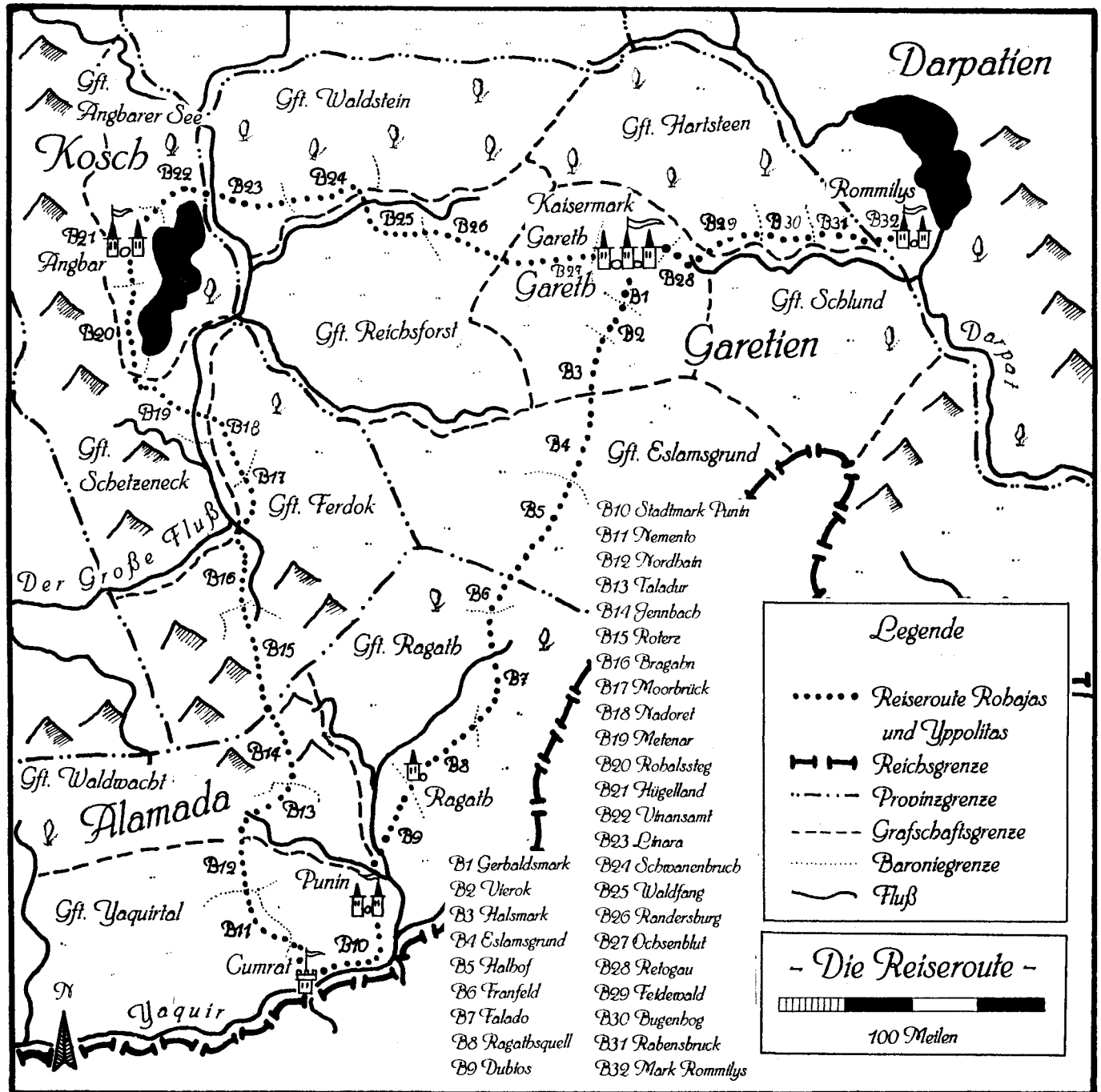


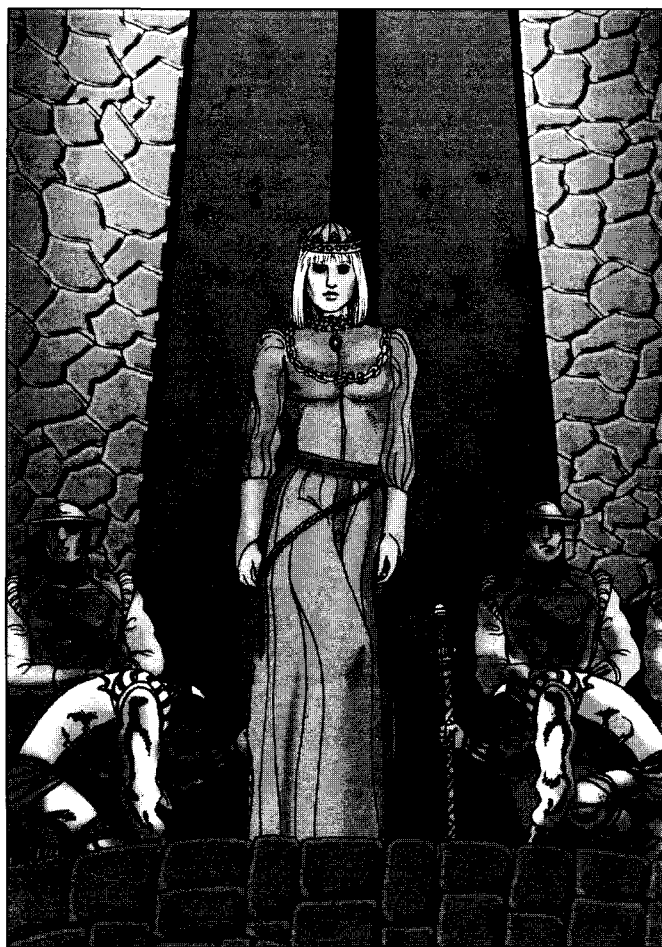
Nasir, in der Morgenstunde einen Gottesdienst ab, bei dem vor allem Fürbitte für die vielen Gefallenen geleistet werden soll, die nicht von den Schlachtfeldern geborgen und deren untote Leiber vom Dämonenmeister geknechtet wurden. Danach bricht man unverzüglich zur Kaiserpfalz Cumrat auf. Dem Zug schließt sich auch der Hochgeweihte des Puniner Praiostempels, Amando Laconda da Vanya, nebst zwei weiteren Geweihten, zwei Novizen und vier Sonnenlegionären an. Auch der Kronverweser Baron Dschijndar reist mit.

Bereiste Baronien:

Kgr. Almada, Grafsch. Yaquirtal: Stadtmark Punin

Cumrat, gelegen an der Mündung der Yrosa in den Yaquir, erreicht der Trupp am Abend des 14. Praios. Die Pfalz wurde auf dem Gareth Hoftag 21 Hai von Reichsbefehlshaber Brin befohlen, und seither wird an ihr gebaut. Verschiedene interne Querelen, almadanische Klängelei und Aufmüpfigkeit sowie nicht zuletzt der Krieg im Osten haben bis heute eine Fertigstellung erfolgreich verhindert.





Cumrat ist eine wahrlich beeindruckende Festung. Auf fünf Höherebenen erreicht und gekrönt vorn achttürmigen Oktagon, weiß sie wohl jedem Feind zu trotzen. Im Schütze mächtiger Mauern zieht sich eine Straße am Berghang hinauf, vorbei an Ställen, Gesindehäusern, Ronda- und Praiostempel, bis man zu einer gefälligen Parkanlage mit bunten Beeten und reizenden Lustpavillons gelangt. Hier können die gekrönten Häupter, die in Cumrat Station machen, Ruhe und Zersteuerung finden. Direkt neben dem Garten liegt besagtes Oktagon, der oberste Festungsring, der gleichzeitig der Kaiserin als Unterkunft dienen soll.

Neben einem herrlichen Ausblick ins Yaquirtal bietet das Haus auch allerhand Bequemlichkeiten, etwa kostbares Mobiliar, dicke Teppiche gegen die Bodenkälte sowie Kamine oder Feuerbecken in den Gemächern - Dinge, die in einer gewöhnlichen Burg nicht unbedingt üblich sind.

Am Vormittag des 15. Praios finden die Krönungsfeierlichkeiten im Praiostempel der Pfalz statt. Die Helden sollen sich unter die

zahlreichen Edlen und Junker mischen, die im Hof vor dem Bethaus versammelt sind. Die Stimmung ist gespannt, denn man hat in Almada fest mit Sehndian als zukünftigem König gerechnet und fühlt sich vor den Kopf gestoßen, weil Emer nun Rohaja bestimmte, die Krone der Provinz zu tragen. Eine Reise Selindians nach Punin, wo er höchstselbst auf den Thron verzichtete, konnte die Wogen ein wenig glätten, aber nicht ganz. Endlich ist es soweit: Die Torflügel des Tempels schwingen auf, und heraus treten die Panthergardisten, die sich rechts und links des Bethauses aufstellen. Dann folgt Rohaja, Königin von Almada. Schlagartig wird es still auf dem Hof. Ein jeder fällt auf die Knie und beugt sein Haupt.

„Meine treuen Vasallen!“ Rohajas Stimme schallt klar und hell über den Hof. „Es ist Uns eine außergewöhnliche Freude, Euch so zahlreich hier zu sehen. Euer Land mit dem prächtigen Punin, den blitzsauberen Höfen und den lieblichen Weinbergen ist Uns eine wahre Augenweide. Auch Cumrat findet Unser Gefallen. Ein kluger Gedanke, die Pfalz, die allerlei Pläsierlichkeiten bietet, mit einer trutzigen Feste zu verbinden, die dem Reich gegen die heidnischen Horden im Süden gute Dienste leisten mag. Einzig, daß Cumrat noch nicht fertig ist, trübt Unser Entzücken. Ihr habt alle tapfer gegen die Schwarzen Horden gekämpft und mögt Euch nun ein halbes Jahr lang vom Krieg erholen. Danach werdet Ihr aber den Bau fortsetzen. Wir wissen, daß Eure Treue zum Kaiserhaus unverbrüchlich ist, und daher werdet Ihr einsehen, daß eine weitere Bauzeit von einem halben Jahr ausreicht, um Cumrat zu vollenden. Der Baron von Imrah wird über das Fortkommen der Arbeiten wachen und Unserem Kronverweser regelmäßig berichten. Wir werden Uns in einem Jahr davon überzeugen, daß Unsere Zeitvorgabe nicht zu knapp bemessen war. Und nun erhebt Euch, um mit Uns diesen herrlichen Tag zu feiern.“

Alle Köpfe heben sich wieder, nicht jedoch alle Mundwinkel. Rohajas Worte sind zwar diplomatisch gewählt, aber als Tadel gemeint und zu erkennen. Und so mag erst dann richtig Stimmung aufkommen, wenn die Barone den einen oder anderen Becher Sandwein intus haben.

Rohaja hält sich stets in der Nähe von Yppolita und Kronverweser Dschijndar auf. Vier Panthergardisten stehen ihr zur ebenfalls Seite, wenn sie verschiedene eingehende Gespräche mit almdanischen Grafen führt.

Dennoch gelingt es dem einen oder anderen Baron, zur Königin vorzudringen, um sie zu bitten, in der Sache Cumrat doch weniger streng zu sein, zumal eine Fertigstellung in zwei Jahren ganz und gar unmöglich sei, und überhaupt der Krieg ... und und und ... Nun, ein solches Ansinnen wird mit Höflichkeit und Bestimmtheit gleichermaßen abgewiesen.



Von Cumrat nach Angbar

16 Praios Am frühen Morgen geht es los gen Norden. Der Wyfeg führt zunächst durch fruchtbare Weinberge, bis bei Jennbach die ersten waldreichen Vorhöfen des Amboß erreicht werden. Am Horizont sind schon deutlich die 4 000 Schritt emporragenden Riesen des Gebirges zu erkennen.

Bereiste Baronien:

Kgr Almada, Oft Yaquirtal Stadtmark Punm, Nemento, Nordhain

Kgr Almada, Gft Waldwacht Gräflich Taladur, Jennbach

Kgr Kosch, Berggft Waldwacht Roterz, Bragahn

Kgr Kosch, Gft Ferdok Moorbruck, Nadoret

Kgr Kosch, Gft Schetzeneck Metenar

Kgr Kosch, Gft Angbarer See Rohalssteg, Furstl Hügelland

fetzt werden die Taler enger, die Straße windet sich am Abgrund entlang, unten in der Tiefe braust ein reißender Fluß. Die Helden befinden sich im Land der sprichwörtlichen 'Koschbarone' und sehen nun auch, wo dieses fast im ganzen Reich als Synonym für Habenichtse gebrauchte Wort seinen Ursprung hat. Die Arbeit auf den an steilen Hängen gelegenen Feldern ist so hart wie der Ertrag gering. Müßiggang kann sich hier selbst der Baron nicht leisten, oft genug muß er, so sein Schwertarm nicht von Gareth gebraucht wird, selbst mit anpacken, damit die Aussaat rechtzeitig geschieht oder die Ernte eingebracht ist, bevor der oft unberechenbare Herr Firun seine weiße Decke über Berg und Tal legt. Allerorten begegnen die Helden *Krambolden*, wandernden Handlern, die mit ihren Kiepen sommers, wenn auf den Feldern wenig zu tun ist, durch die Lande ziehen und Waren feilbieten, die sie auf ihren einsamen Höfen während des strengen Winters selbst gefertigt haben. Bisweilen dauern diese Gestalten Rohaja und Yppohta, und die Zwillinge kaufen ihnen eine Flöte oder einen Kamm ab.

Natürlich dürfen wir die Zwerge nicht vergessen, wenn vom Kosch die Rede ist, stellen Sie hier doch etwa ein Viertel der Einwohnerschaft und haben auch beträchtlichen Einfluß auf die Gebrauche der Menschen.

Allerorten verehrt man Ingenmm, Elfen gegenüber ist man zwar nicht offen feindselig, aber skeptisch, die Koscher 'Onkelwirtschaft' (ursprünglich dann begründet, daß ein Lehrling in der Werkstatt seines Onkels lernt) ist geradezu sprichwörtlich — das stärkt die verwandtschaftlichen Bande. Selbst jeder Bauer ist stolz auf seine Abstammung und kann seine Ahnenreihe über mehrere Generationen herbeten.

Nördlich des Amboß führt der Weg schließlich am Großen Fluß entlang bis zum Dorf Nadoret und dann weiter auf einem schmalen Karrenweg bis Rohalssteg am Ostufer des Angbarer Sees. Am Abend des 28. Praios trifft der Zug schließlich in Angbar ein. Wie auch schon in Punin genießt Rohaja die Hochrufe des Volkes. Danach geht es dann zum Wasserschloß Thalesia, wo Fürst Blasius von Eberstamm residiert.

Die Krönung

Am 29. Praios findet schließlich die Krönung im Praiostempel zu Angbar statt. Auch die Helden dürfen diesmal dem feierlichen Akt beiwohnen.

Unter dem Absingen heiliger Lieder ("Dank sei Praios, der die Weltenordnung schuf", aber auch "Herr Ingenmm formt unser Herz und unsre Kraft, die formt das Erz") ziehen die Priester und Rohaja, gefolgt von ihrer Schwester, den Panthergardisten, dem Fürsten und den Grafen des Kosch und nicht zuletzt den Helden. Zunächst wird von allen Hochgeweihten der Angbarer Tempel (als da waren Ingenmm, Rondra, Efferd, Hesmde, Boron, Praios, Phex und Tsa) gemeinsam eine Messe zelebriert. Nachdem der letzte Sang verklungen ist, tritt der Hüter der Flamme, Hilperton Asgareol, vor und stellt die Frage nach den sechs Elementen, die jeder König des Kosch beantworten muß.

*Wasser wird zu Eis, Eis sprengt den Stein, Stein birgt das Erz,
Holz wird zu Humus und Humus wird zu Holz,
Holz und Luft werden zu Feuer,
Feuer und Erz geben das Eisen,
das uns Herr Ingenmm in Güte und Weisheit geschenkt hat.*

Natürlich hat Rohaja die Antwort fleißig geübt — wäre sonst ja auch zu peinlich. Danach wird sie gefragt, ob sie überhaupt Königin sein will — Rohaja bejaht —, und schließlich knien Fürst Blasius von Eberstamm sowie die Grafen und Grafinnen des Kosch einer nach dem anderen nieder und schworen ihrer neuen Regentin den Lehenseid. Unter heiligen Gesängen schreiten die Anwesenden wieder aus dem Tempel hinaus. Die Menge jubelt, als ihr Rohaja huldvoll mit einer bestens einstudierten Geste zuwinkt. Es wird noch ein wenig gefeiert, dann ziehen sich Zwillinge zurück. Die Festivitäten in den Straßen dauern noch bis in die Morgenstunden an.



Von Angbar nach Gareth

Am Morgen des 30. Praios bricht man in Richtung Gareth auf, am Spätnachmittag des 8. Rondra trifft man wieder in der Hauptstadt ein. Rohaja und Yppolita verbringen den Abend mit ihrer Mutter. Die Helden werden ebenfalls standesgemäß untergebracht: in der Residenz des Reichsgroßgeheimrats. Die Zimmer sind komfortabel, und die Recken sollen hier nichts anderes tun, als sich in den bequemen Betten einem sanften Schlummer hin-

geben und sich erholen.

Bereiste Baronien:

Kgr. Kosch, Gft. Angbarer See: Fürstl. Hügelland, Vinansamt
Kgr. Garethien, Gft. Waldstein: Linara, Schwanenbruch
Kgr. Garethien, Gft. Reichsforst: Waldfang, Ksl. Randersburg
Kgr. Garethien, Kaisermark Gareth: Ksl. Ochsenblut

Von Gareth nach Rommilys

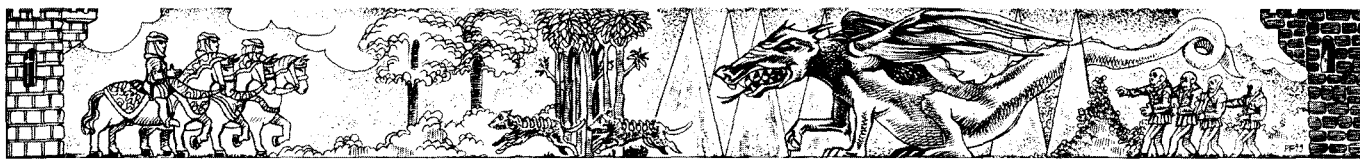
Obwohl der 9. Rondra der dritte der drei Reichsfeiertage zur Erinnerung an die Ausrufung des Neuen Reiches ist, geht es in aller Praiosfrühe weiter. Ziel ist Rommilys, die Stadt, die von Einer und ihren Töchtern als schwierigste Station der Krönungsreise angesehen wird. Fürstin Irmegunde von Rabenmund zu Rommilys gilt zwar allgemein als reichstreu, was aber nicht heißt, daß sie keine Bestrebungen zeigt, ihren eigenen Einfluß auszu-dehnen. Streitpunkt ist vor allem die jüngst an Dexter Nemrod gefallene Grafschaft Wehrheim, die Irmegunde doch zu gerne wieder unter den Fittichen der eigenen Familie sehen würde. Und längst nicht jeder darpatische Adlige sieht den Rommilyser Thron gern unter dem Gesäß eines Garethers. Es mag auch durchaus sein, daß sich durch die jüngste Reichsreform eine Gesetzeslücke ergeben hat, mit der man gar Rohajas Krönung verhindern

kann. Schließlich ist die Fürstin von Rabenmund reichsweit für ihre Raffinesse berühmt. Kurz und gut, Emer rechnet damit, daß es in Darpatien Schwierigkeiten geben wird. (Daher sollte sich Rohaja auch zuerst, um die eigene Position zu stärken, die Kronen von Almada und Kosch sichern.)

Bereiste Baronien:

Kgr. Garethien, Kaisermark Gareth: Retogau (Übernachtung in der Kaiserpfalz)
Kgr. Garethien, Gft. Hartsfeen/Feidewald, Bugenhog, Rabensbruck
Kgr. Darpatien, Gft. Ochsenwasser: Mark Rommilys

Die Grenze zwischen Garethien und Darpatien erreicht der Zug am 13. Rondra zur Mittagszeit. Hier sollten Sie mit der Spielhandlung wieder einsetzen.



Die Entführung

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt noch eine halbe Tagesreise, dann habt ihr das Ziel, Rommilys, erreicht. Morgen dann noch eine Krönung, übermorgen geht's wieder zurück nach Gareth, in knapp einer Woche ist euer Auftrag erledigt. Jeder von euch malt sich aus, wie hoch wohl die Belohnung ausfallen mag, die Emer euch versprochen hat. Ja, selbst wenn es nicht so viel gibt — oft habt ihr euer Gold schwerer verdient.

Doch wie es scheint, halten die Götter in ihrer Weisheit noch einmal Schwierigkeiten für euch bereit. Mitten im Wald an der Grenze von Gareth zu Darpatien gibt Bannerträgerin Rutholde den Befehl zum Anhalten.

Rohaja und Yppolita lehnen aus dem Fenster und möchten wissen, was den Zug aufhält. Die Antwort mag ihnen nicht gefallen: Etwa 50 Schritt vor euch befinden sich berittene Soldaten auf der Straße. Sie tragen Rot und Silber, die Farben des darpatischen Fürstenhauses.

Meisterinformationen:

An der Grenze zu Darpatien wird der Zug von 4 Lanzen des II. Fürstlich Darpatischen Gardebanners empfangen, die Rohaja — aus Gründen der Ehrerbietung, wie es heißt — nach Rommilys geleiten sollen. Allerdings übersteigt ihre Zahl die der Panthergardisten um das Doppelte, und niemand ist über

die Anwesenheit der Krieger glücklich, deren Loyalität nicht ganz klar ist und die aller Beteuerungen zum Trotz als Bedrohung angesehen werden müssen. Andererseits kann man das Geleit nicht ohne weiteres ablehnen, will man Irmegunde von Rabenmund nicht beleidigen.

Ihnen als Meister dürfen wir verraten, daß weder den Heiden noch ihren Schützlingen Gefahr droht. Die darpatische Fürstin möchte nur ein wenig Stärke demonstrieren. Lassen Sie die Helden aber darüber im unklaren, erst bei der Ankunft in der Residenzstadt sollte sich herausstellen, daß Rohajas Reise zur Krönung und nicht, wie vielleicht befürchtet, in die Gefangenschaft führt.

Allgemeine Informationen:

Gegen Abend erreicht ihr endlich die Residenzstadt am Darpat. Eure Befürchtungen, die die Übermacht der darpatischen Soldaten heraufbeschworen hatte, haben sich glücklicherweise als nichtig erwiesen. Ihr durchquert Aldeburg, das Prachtviertel der Stadt, und reitet hinauf bis zum Fürstenpalast. Hier empfängt Fürstin Irmegunde Miria von Rabenmund zu Rommilys Rohaja und ihre Schwester - nicht eben herzlich, aber doch höflich. Nachdem dem Protokoll Genüge getan ist, entläßt euch Rohaja für heute aus ihren Diensten. Ihr könnt euch ins Gesindehaus zurückziehen, wo man zwei Kammern für euch hergerichtet hat.

Das Konzert im Immanstadion

Meisterinformationen:

An diesem Abend nimmt das Schicksal seinen Lauf: Rohaja und Yppolita werden entführt!

Hinter dieser Schandtats steckt niemand anderes als Galotta, der ehemalige Hofmagier Kaiser Hals und jetzige Herrscher von Mitteltobrien. Die Junkerin Derena von Ardafall, Leiterin eines kleinen fürstlichen Gestüts nordwestlich von Rommilys, dient dem Magier, ohne es zu wissen, als Handlangerin. Sie arrangiert am Abend des 13. Ronda im Immanstadion ein Konzert der Familie Caeleigh, einer beim jungen Publikum sehr beliebten Bardentruppe aus Albernia, die sich jetzt aber in der Nähe von Rommilys niedergelassen hat. Die Familie spielt albernische Weisen, aber nicht sehr traditionell, sondern in einer Art und Weise, daß sie dem gemeinen Volk landauf, landab gefallen. Der blonde Sänger Anairin ist der Schwärm aller halbwüchsigen Mädchen zwischen den Koschbergen und den Trollzacken, und auch Rohaja und Yppolita können seinem hübschen Antlitz nicht widerstehen. So sind die Zwillinge begeistert und möchten um alles in der Welt die Darbietung besuchen, was ihnen zum Verhängnis wird. Zwar werden sie

dabei von einigen Panthergardisten begleitet, doch im Verlauf des Konzertes kommt es zu einem Tumult, in dessen Verlauf die Zwillinge von ihren Bewachern fortgedrängt werden. Derena lockt die Mädchen nun hinter die Bühne, unter dem Vorwand, daß das Konzert gleich beendet sei und es den Barden gewiß eine große Ehre wäre, mit den Hoheiten zu plaudern. Natürlich sind die beiden Kinder Feuer und Flamme. In einem der dunklen Gänge unter den Rängen des Stadions überwältigen dann Arvik und Dolgor, zwei Schlagetots, die Mädchen, betäuben sie, stecken sie in Säcke und verschwinden mit ihnen. Unbehelligt gelangen die beiden Männer mit ihren Gefangenen hinab zum Darpat, setzen über zum anderen Ufer, wo schon ein Karakil wartet, um Rohaja und Yppolita ins schwarze Tobrien zu bringen ...

Was bewog die Junkerin zu diesem Verrat? Wie so oft bei schlimmen Verbrechen ist auch hier die Liebe der Auslöser gewesen. Dalgation, ein überaus hübscher, aber finster gesinnter Elf, der sich Borbarad und nach dessen Vernichtung Galotta angeschlossen hatte, konnte Derena betören und sie schließlich zu der Untat verleiten. Natürlich hat er sich der Junkerin



nicht dahingehend offenbart, was mit den Zwillingen wirklich geschieht. Der Schurke beteuerte, daß die Kinder nur ins Bornland gebracht und dort in einem Schloß gefangengehalten werden sollten — und die Fürstin würde es der funklerin gewiß lohnen, wenn sie zu gegebener Zeit erführe, wer das Kaiserhaus so entscheidend geschwächt hat.

Kampfwerte für die funklerin anzugeben, halten wir für unnötig. Falls es doch zum Waffengang kommen sollte, orientieren Sie sich bitte an einer Kriegerin der 3. Stufe. Ein paar kurze Angaben zu Derenas Äußeren sind jedoch gewiß angebracht.

Junkerin Derena von Ardafall (Kriegerin 3. Stufe)

Alter: 36, **Größe:** 85F, **Gestalt:** schlank, **Haar:** schwarz, lang, zum Rerdeschwanz gebunden, **Augenfarbe:** graubraun, **Besonderheiten:** keine

Und was tun die Helden an diesem Abend? Sie saufen sich durch die Schenken, verlieren Unsummen bei Hahnenkämpfen, lassen sich in einem Badehaus verwöhnen. Oder sie besuchen auch das Konzert, Wind bekommen sie gewiß davon, da sich junge Mägde schmachtend über die hübschen Barden unterhalten. Und wenn die Recken aufmerksam und dienstbeflissen sind, auch wenn sie selbst frei haben, dann entgeht ihnen gewiß nicht, daß die Zwillinge gemeinsam mit der dunkelhaarigen Junkerin Derena und einigen Soldaten die Residenz verlassen. Mit welchem Ziel, läßt sich leicht vom Personal erfragen. Wie dem auch sei, wir halten es für sehr wahrscheinlich, daß Ihre Recken die beiden Mädchen auch an diesem Abend begleiten wollen.

Rutholde ist darüber nicht erbaut. Sie sieht die Helden als Konkurrenz, ihre Anwesenheit als Eingriff in die eigenen Kompetenzen. Also bestimmt die Bannerträgerin, daß die Recken sich von den Zwillingen fernhalten sollen, wenn sie schon aufs Konzert müssen, und ihr mit ihren Leuten die Bewachung der Mädchen überlassen sollen — eine Anweisung, der sich die Helden nicht offen widersetzen dürfen und die Rutholdes Karriere nicht förderlich sein wird. (Aber was soll die Bannerträgerin schon tun, wenn sich ein Held 'zufällig' in die Nähe der Kinder begibt?)

Allgemeine Informationen:

Das Immanstadion ist voll von Menschen, wegen der niedrigen Eintrittspreise, die die Familie Caeleigh verlangt, können offenbar viele Rommilyser in den Genuß der Musik kommen: gut arrangierte Gassenhauer mit albernem Einschlag, nicht ganz euer Fall, aber annehmbar.

Wenn die Lieder auch noch erträglich sind, das Gekreische aus Hunderten Kehlen halbwüchsiger Mädchen ist es nicht. Eure Hoffnung, daß es nicht mehr schlimmer kommen könne, wird bitter enttäuscht. Gerade hat die Sängerin Fiona ihr flottes „Alrik, wir fahr'n nach Dröl!“ beendet, und Mädchenschwarm Anairin mit der hüftlangen, blonden Mähne stimmt nun das getragene „Janne, komm bald wieder“ an.

Nach der ersten Strophe streift der Jüngling seine Tunika ab und wirft sie ins Publikum ...

Hunderttausend Novadis blasen aus Leibeskräften in ihre winzelnden Kabasflöten! Harpyien stürzen sich herab, zerfetzen Trommelfelle und Hirne! Eine Mammutherde quetscht euch die Luft aus den Lungen! Nein, nichts von alledem, aber ... gütige Noiona! Das Publikum ist wie von Sinnen! Unzahlen von Menschen drängen nach vorn zur Bühne, rempeln euch, stoßen euch beiseite und wirbeln euch herum. Es dauert lange, bis ihr die Orientierung wiederfindet und euch gegen den Strom stemmt — zu lange, denn Rohaja und Yppolita sind nicht mehr da, wo ihr sie zuletzt gesehen habt!

Meisterinformationen:

Egal was die Helden nun unternehmen, die Entführung können sie nicht verhindern. Selbst Hexen, die ihr Fluggerät dabei haben, sind nicht in der Lage abzuheben, da sie zwischen menschlichen Leibern eingezwängt sind. Den Recken bleibt nichts anderes übrig, als abzuwarten, bis sich die Hysterie gelegt hat. Schauen sie sich dann um, können sie bei einer gelungenen *Sinnenschärfe-Probe* + 3 in der Nähe der (beleuchteten) Bühne am Kopfende des Spielfeldes die Zwillinge entdecken. Bald verschwinden die Mädchen aber wieder aus dem Sichtfeld, tauchen im Meer der Köpfe unter. Bisweilen zeigen sich die Kinder wieder, und den Helden fällt auf, daß sie sich in Richtung Bühne bewegen. Gelingt den Recken eine *IN-Probe* + 3, bemerken sie, daß eine dunkelhaarige Person offensichtlich Rohaja und Yppolita führt. Eine weitere *Sinnenschärfe-Probe* + 5 ergibt, daß es sich dabei um die Junkerin Derena handelt.

Daß die Zwillinge tatsächlich entführt wurden, merken die Helden mit Sicherheit spätestens, wenn das Konzert zu Ende ist. Sollten die Recken schon früher einen Verdacht hegen, mögen sie sich unsanft durch die Menge drängeln, um zur Bühne zu gelangen, wo die Zwillinge zum letztenmal gesehen wurden. Keine leichte Aufgabe, die Recken müssen sich immer wieder Beschimpfungen von zornigen Zuhörern anhören. Lassen Sie einige GE-Proben würfeln. Mißlingt eine um mehr als 3 Punkte, geht einem Konzertbesucher die Drängelei so sehr über die Hutschnur, daß er nach dem betreffenden Helden schlägt, und schon haben Sie die schönste Prügelei mit, sagen wir, 2W+2 Beteiligten. Irgendwann trällert Fiona dann ihr „Ich bin ein Mädchen aus Hylailos“, und alle Anhänger der Familie Caeleigh hören vor Rührung ob dieses unsäglichen Schmachtfetzens auf zu hauen.

Die Helden benötigen übrigens für den Weg bis zur Bühne drei Spielrunden — sofern es nicht zu Handgreiflichkeiten kommt.

Konzertbesucher 1. Stufe

LE 30 AT/PA 10/7 (Raufen)

MR -2



Erste Ermittlungen am Tatort (Meisterinformationen)

Waren die Helden auf dem Konzert nicht anwesend, wird Rutholde jetzt nach ihnen schicken.

Sie weiß natürlich nicht alles zu berichten, was die Helden (gelungene Proben vorausgesetzt) hätten sehen können, sondern konnte lediglich beobachten, wie die Zwillinge in Richtung Bühne gedrängt wurden.

Daß das Verschwinden der Königin und ihrer Schwester wegen der delikaten politischen Lage diskret behandelt werden muß, liegt auf der Hand. Aktionen wie etwa alle Konzertbesucher nach dem Verbleib der Mädchen zu fragen, sind natürlich zu unterlassen.

Wohl oder übel muß allerdings die darpatische Fürstin unterrichtet werden. Hier müssen sowohl die Helden als auch die Panthergardisten auf Irmegundes Verschwiegenheit und Treue gegenüber der Reichsregentin verlassen. Wir haben ja schon angedeutet, daß Emer die Loyalität der Rabenmund zumindest fraglich erscheint, doch die Fürstin schämt sich fürchtbar für das schändliche Verbrechen, das in ihrer Hauptstadt begangen wurde, und sichert jede Unterstützung zu.

Sobald das erste Indiz für eine Entführung gefunden wird, spätestens jedoch eine Stunde nach dem Konzert, schickt Bannerträgerin Rutholde einen Boten mit der Unglücksnachricht nach Gareth.

Die reuige Rutholde

Eine Auseinandersetzung zwischen den Helden und Rutholde ist jetzt sehr wahrscheinlich. Doch so engstirnig die Bannerträgerin bislang entschieden hatte, so einsichtig zeigt sie sich jetzt. Sie empfiehlt, Schuldzuweisungen auf später zu verschieben und erst einmal vernünftig zusammenzuarbeiten. Sollten die Helden der Bannerträgerin aber keine Chance lassen, ihr Gesicht zu wahren – sie etwa vor ihren Leuten anschnauzen –, reagiert sie dann doch mit einer Forderung.

Das Immanstadium

Unter den Tribünen und Rängen finden sich ein Unzahl Gänge, Treppen und Kammern. Alle genauer zu untersuchen, würde die Helden fast einen Tag kosten. Beschränken sich die Recken allerdings auf die Kopfseite des Bauwerks hinter der Bühne, werden sie rasch fündig (nach etwa einer halben Stunde): An einer Kreuzung liegen zwei Tücher auf dem Boden, die mit einer stark riechenden Flüssigkeit getränkt sind.

Die Wirkung hat sich schon fast verflüchtigt; schnuppert man aber lange und ausführlich genug (5 KR), verspürt man eine betäubende Wirkung (KL, FF, GE, KK –1 für 3 SR). Bei einer gelungenen *Alchimie*-Probe kommt man mit einmaligem Schnüffeln schneller und ohne die oben genannten Nachwirkungen zu dem Ergebnis, daß es sich bei der Flüssigkeit wohl um in Orazal gelöstes Schlafgift handelt.

Derartige Substanzen hat jeder kompetente Alchimist in seinem Programm – meist jedoch unter der Theke, zumal sich ohnehin vor allem weniger gesetzestreue Kunden für so ein Gebräu interessieren.

Befragung der Anwohner

„Wir untersuchen ein Verbrechen – was, das tut jetzt nichts zur Sache. Habt Ihr heute abend irgend etwas Verdächtiges bemerkt?“

So oder ähnlich muß die Frage lauten, die man den Bewohnern der Helmbrechtstadt, des Stadtteils, in dem das Immanstadium steht, stellt. Wird das Verschwinden der Prinzessinnen erwähnt, können Sie dem entsprechenden Helden ruhig 50 AP weniger spendieren.

Gut dreißig Häuser stehen in der Nähe des Stadions; die Helden brauchen, wenn sie sich in zwei Gruppen aufteilen, gut zwei Stunden, um die Befragungen durchzuführen. Bannerträgerin Rutholde bietet ihre Hilfe und die ihrer Leute an, womit sich die benötigte Zeit halbiert.

Einige Antworten:

„Heute nacht hat dreimal 's Käuzchen geschrien, direkt in der Eiche. Dann passiert immer was.“ (ein altes zahloses Weib)

„Ich weiß zwar nicht, worum's geht, aber ich wer's war: der Edo Horger. Ihr müßt nur seine Augen seh'n, dann wißt Ihr: der war's und kein anderer.“ (ein Neidhammel)

„Firisa hatte schon drei Fehlgeburten. Das kann doch nur eine Götterstrafe sein, oder? Und umsonst strafen die Götter bestimmt nicht!“ (eine junge Frau)

„Ich will ja niemandem etwas nachsagen, aber der Ogdan Okenfeld, der Sohn vom alten Olger Okenfeld, der ist schon ein Hallodri. Hat sich einen neuen Esel für seinen Karren gekauft. Da fragt man sich doch, wo der 's Geld herhat. Nicht daß ich den anschwärzen will, ich tu' nur meine Pflicht. Von mir habt Ihr's aber nicht.“ (ein aufrichtiger Bürger)

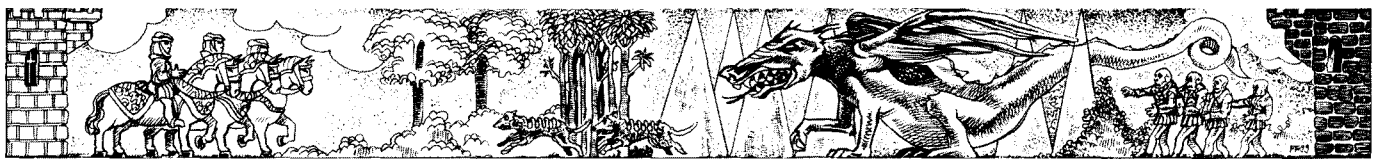
„Habt Ihr schon mal die Hanike im Praiostempel gesehen? Seht Ihr, ich auch nicht.“ (eine götterfürchtige Mittdreißigerin)

„Verhaftet ruhig den Rahjan. Der hat's verdient. Hat meiner Tochter 'n Balg angehängt. Besser Ihr kriegt ihn als ich.“ (ein Vater mit kräftigen Oberarmen)

„Wen wundert's. Wenn immer diese jungen Leut' dutzendweis' zu dieser Katzenmusik herumzappeln, dann muß ja mal was passieren. Hab's ja immer gewußt.“ (ein besorgter Bürger)

„Geeeeernot, komm sofort her!!! Was hast du schon wieder ausgefressen?“ (eine resolute Mutter)

Das ist alles nur Geschwafel, und wir wollen doch hoffen, daß kein Held diesen 'Hinweisen' wirklich nachgehen will. Interessant ist aber die Aussage, die der Badilakanerbruder Quin,



der am späten Abend noch in der Armenküche gearbeitet hat, macht:

„Also, ich sitz' noch über den Büchern, schaue aus dem Fenster, da sehe ich zwei Burschen, die den Fluß entlanggehen, mit schweren, großen Säcken auf dem Rücken. Warum die nicht die Straße nehmen, hab' ich mich schon gefragt. Einer von den beiden war der Zolthan, glaub' ich, konnt' ihn nicht genau erkennen, war ja schließlich dunkel. Der kommt schon mal her, wenn er nichts zu beißen hat. Wohnt im Katzloch, eine üble Gegend.“

Die beiden Burschen, die der Geweihte beobachtet hat, sind Arvik und Dolgor, die in den Säcken zu einem ein Stück flußauf versteckten Boot bringen. Und was ist mit besagtem Zolthan, den Quin erkannt zu haben glaubt? Nun, der Badilakaner lag durchaus richtig, nur daß sich Zolthan im Katzloch, wo er lebt, Dolgor nennt. Quin kann den Recken eine detaillierte Beschreibung des Schurken geben.

Dolgor alias Zolthan

Alter: 29, **Größe:** 90F, **Gestalt:** muskulös, **Haar:** Glatze, **Augenfarbe:** hellblau, **Besonderheiten:** das rechte Auge ist ein sehr gut gefertigtes Glasauge, Dolgor hat an der rechten Hand einen sechsten, stark verkürzten Finger.

Dolgors Kampfwerte finden Sie weiter unten.

Am diesseitigen Flußufer

Suchen die Helden etwa eine halbe Meile flußaufwärts das Ufer ab, finden sie bei einer geglückten *Fährtsuchen*-Probe heraus, daß in einem Gebüsch ein Boot versteckt wurde, das von der Größe her zwei Erwachsene und die beiden Säcke mit den Prinzessinnen aufnehmen konnte. Gelingt die Probe +3 oder besser, vermag man gar noch feststellen, daß die Spur höchstens zwei Stunden alt ist.

In der Tat haben hier Dolgor und Arvik mit einem Boot übersetzt; am anderen Ufer wartete der Elf Dalgation mit einem Karakil, um die Geiseln zu übernehmen und in Galottas Reich zu bringen.

Am gegenüberliegenden Flußufer

Der Schluß, daß die Schurken wohl keine größere Kahnpartie vorhatten, sondern bloß übersetzen wollten (eine Brücke über den Darpat gibt es in Rommilys übrigens nicht), ist naheliegend, und die Helden werden wohl von selbst auf diesen Gedanken kommen.

Sucht man das jenseitige Ufer ab, findet man zunächst die Stelle, wo das Boot angelegt hat. Fußspuren (*Fährtsuchen*-Probe +7 wegen Dunkelheit) führen von hier aus zu einer kleinen Lichtung eines nahe gelegenen Wäldchens und wieder zurück. Auf der Lichtung ist eine dritte, leichtfüßige Person (*Fährtsuchen*-Probe +10) – der Elf – längerer Zeit auf und ab gegangen. Das Alter aller Spuren beträgt höchstens zwei Stunden. Es führen – abgesehen von der Fährte zurück zur Anlegestelle – keine weiteren Spuren von der Lichtung fort.

Auffällig ist ein Oval von etwa 5 Schritt Länge und 1,5 Schritt Breite inmitten der Lichtung, innerhalb dessen das Gras niedergedrückt und teilweise schwärzlich verfärbt ist. Hier ist der Karakil gelandet und hat auf die beiden Schurken mit den geraubten Prinzessinnen gewartet.

Ein ODEM ARCANUM (+5) fördert zutage, daß hier etwas Magisches vor sich gegangen ist, ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR (+10) weist bei Gelingen auf den dämonischen Ursprung des Phänomens hin, nicht aber auf die Art des Dämons.

Übrigens hat der Elf die Zwillinge nicht in Galottas Residenz Ysilia – oder Yol-Ghurmak, wie es der neue Herrscher nennt – gebracht, wie man vermuten sollte, sondern nach Askuushaar (zhy: Tal der Finsternis (wörtl.: Düsterspalt)), einem 'Lustschlößchen', wie es nur einem Schwarzmagier gefallen kann, gelegen nahe Dorf und Feste Praske am Ostrand der Schwarzen Sichel. Diese Reise kostet per Karakil 750 ASP, eine Energiemenge, die selbst ein Magier vom Schlage des Galotta nicht ohne 'fremde Hilfe' (Blutmagie) aufbringen kann. Ein Flug direkt nach Ysilia wäre gar noch teurer gekommen.

Arvik und Dolgor sind, nachdem sie ihre Belohnung in Höhe von 100 Dukaten erhalten haben, mit dem Boot bis zum Hafen gefahren, um in den dortigen Kneipen einen Teil des Geldes gleich in Flüssiges umzusetzen.

Weitere Untersuchungen

Meisterinformationen:

Die weiteren Ermittlungen beschränken sich auf Rommilys und Umgebung. So sei Ihnen die Lektüre der Stadtbeschreibung in der Box **Stolze Schlösser, dunkle Gassen** empfohlen (enthält auch einen Stadtplan). Zwingend notwendig ist dies jedoch nicht.

Die Suche nach Dolgor und Arvik

Meisterinformationen:

Einen sicheren Anhaltspunkt, wo sich Dolgor aufhalten könnte, haben die Helden: Der Gauner wohnt im Katzloch. Sinnvoll sind möglicherweise auch Nachfragen bei der Stadtwache oder in den Hafenkneipen.

Bei der Stadtwache kennt man einen Menschen, auf den die Beschreibung Dolgor (alias Zolthan) paßt, unter dem Namen



Odil. Man weiß nicht, wo er sich momentan aufhält, hat aber starkes Interesse daran, ihm eine kostenlose Souterrainwohnung im Wachhaus zur Verfügung zu stellen.

In den einschlägigen Hafenkneipen kennt man Dolgor nicht. Argentum und Aurum, sonst immer eine wirkungsvolle Medizin bei Amnesia, versagen hier, ebenso hochkonzentriertes 'Denköl'. Bei einer gelungenen *Menschenkenntnis-Probe* + 5 gelangen die Helden zu der Ansicht, daß man Dolgor zwar kennt, ihn aber nicht verrät — und das gewiß nicht aus Sympathie. Bleibt also nur noch die Suche im Katzloch.



Allgemeine Informationen:

Ein kleiner Junge erlegt mit seiner Steinschleuder eine Ratte, ein Mädchen macht ihm die Beute streitig. Ein Mann liegt im Rinnstein - ob krank, besoffen oder tot, vermögt ihr nicht zu sagen. Aber niemand kümmert sich um ihn. Schreie dringen auf die Straße, eine kräftige Frau verprügelt ihren schwächtigen Mann. Huren und Lustknaben lächeln euch aus zahnlosen Mündern an, versprechen euch das Rahjapardies auf Erden für wenige Heller, entblößen ihre Brüste, zeigen schuppige Haut. Egal ob in Gareth, Festum oder Rommilys, die Viertel, wo die Ärmsten der Armen wohnen, sehen überall gleich aus.

Meisterinformationen:

Dasselbe Spiel wie in den Hafenkneipen: Zolthan? Odil? Gibt's hier keinen! Einzig wenn sich die Helden unter den Liebesdienerinnen ein wenig umhören, stoßen sie auf Rahjadane (die eigentlich Zekla heißt). Zoltahn alias Dolgor war früher ihr 'Beschützer*' und hat sie damals schwer verprügelt. Seitdem haßt die Hure den Verbrecher bis aufs Blut. Wenn die Helden Rahjadane glaubhaft versprechen (CH-Probe + 2), daß ihr Dolgor nie mehr etwas tun wird, beschreibt sie das Haus, in dem der Entführer vermutlich wohnt.

Wenn die Helden dort spätestens eine Stunde vor Mittag eintreffen, finden sie Dolgor und Arvik beim Packen vor. Trudeln die Recken später ein, haben sich die Verbrecher schon abgesetzt. Im Rahmen dieses Abenteuers können sie nicht mehr geschnappt werden; die Helden müssen sich zur Lösung ihres Falls auf andere Spuren konzentrieren.

Allgemeine Informationen:

Hinter dieser Tür sind die Schurken, ihr könnt sie deutlich hören. Leise, noch einmal tief Luft holen, dann ein gezielter Tritt, und krachend fliegt morsches Holz, das einst die Tür war, in die Kammer. Ihr stürmt hinein und blickt jemandem in die Augen, auf dessen Aussehen verblüffend die Beschreibung Dolgors paßt. Ein zweiter Bursche starrt euch entgeistert an.

Meisterinformationen:

Jetzt kommt es zum Kampf, an dem bis zu drei Helden teilnehmen können. Die größte, in der engen Kammer einsetzbare Waffe ist ein Schwerer Dolch (1W+2 TP).

Arvik

MU 11 LE 30 RS 1 AT/PA 11/9 (Schw Dolch, 1W+2) MR 0
Alter: 26, Größe: 1,80, Gestalt: kräftig, Haarfarbe: blond, Stoppelschnitt, Augenfarbe: blau

Dolgor

MU 13 LE38 RS1 AT/PA 12/10 (Schw. Dolch, 1W+2) MR 1

Erzielt einer der Schurken eine 6 beim Auswürfeln der TP oder eine glückliche Attacke, hat er seinen Gegner schwer getroffen. Der Verbrecher nutzt jetzt die Gelegenheit und versucht, mittels eines beherzten Sprunges aus dem Fenster zu fliehen. Mit einer gelungenen GE-Probe kann ihm ein Held nachsetzen. Zwei Helden können nacheinander einen Versuch wagen, der zweite aber mit einem Aufschlag von 2 Punkten. Unten kommt es wieder zum Kampf, dieses Mal aber mit Schwertern. Die Kampfwerte von Alrik und Dolgor ändern sich der Einfachheit halber nicht, wohl aber natürlich die TP der Waffe (1W+4).

Sind die Schurken überwältigt, geben sie sich verstockt. Einzig mit Hellsichtmagie oder sehr handfesten Drohungen kommt man weiter. Hat man die Schurken einmal zum Geständnis überredet, berichten sie folgendes:



—Sie wissen nicht, wen sie entführt haben, gehen davon aus, daß es sich um zwei Kaufmannstöchter handelt. Die Mädchen sollten ins Bornland gebracht und dort gefangenhalten werden, bis ihr Vater sie auslöst.

—Den Auftrag dazu bekamen sie von einem Elfen, der ihnen auch die 100 Dukaten Belohnung wie ausgemacht übergab.

—Daß der Elf sie mit einem „Flügeldrachen oder so“ erwartete, ängstigte sogar die beiden hartgesottenen Schurken. Sie hielten es aber für klüger, keine Fragen zu stellen, die Belohnung zu kassieren und sich abzusetzen.

—Arvik und Dolgor können den Elfen beschreiben: jugendlich, um 95 Finger groß, sehr schlanke Gestalt, platinblondes, kurz geschorenes Haar, Augenfarbe: violett mit auffallend silbernen Sprenkeln; Besonderheiten: abgesehen von elfentypischen Zügen noch ein Ohring, der einen siebenzackigen Stern darstellt, „aus einem seltsamen Silber, das in allen Regenbogenfarben schimmerte“ (natürlich Mindorium).

—Bei der Entführung hat ihnen eine schwarzhaarige Frau geholfen (die Beschreibung paßt genau auf die Junkerin Derena). Sie hat die beiden Mädchen in den Hinterhalt gelockt.

Das Mobiliar der Kammer ist einfach; es besteht nur aus einem Bett, einem wackeligen Tisch und einer Truhe. In letzterer finden die Helden noch zwei Dolche sowie ein paar abgetragene Kleidungsstücke.

Unter einer losen Bodendiele ist die Belohnung versteckt. Ansonsten finden sich keine Hinweise auf den Hintergrund der Entführung.

Die Helden können nun Arvik und Dolgor der Stadtwache übergeben; dafür erhalten sie ein Kopfgeld von 10 Dukaten. Allerdings wollen die Gardisten schon wissen, was die Recken bewegt hat, sich Arviks und Dolgors anzunehmen. Nun sollten sich die Spieler eine gute Ausrede einfallen lassen. Erzählen sie von den „entführten Kaufmannstöchern“, wird die Garde weitere Details (Namen etc.) hören und vor allem ein Gespräch mit dem Vater der Mädchen führen wollen. Die Vfyahrheit dürfen die Charaktere — wir betonen das noch einmal — natürlich nicht erzählen! Damit die Helden nicht ins Schwitzen kommen, sollten sie sich also etwas anderes einfallen lassen, etwa daß die Burschen einen Raubüberfall auf die Recken versucht haben o.a. Das werden die Schurken zwar abstreiten, was ihnen aber nur als Verstocktheit ausgelegt wird.

Bei der Familie Caeleigh

Meisterinformationen:

Die Familie wohnt auf einem Hausboot, das südlich von Rommilys auf dem Darpat liegt, wie die Helden leicht herausfinden können.

Allgemeine Informationen:

Etwa eine halbe Reitstunde südlich der Stadt findet ihr ein Schiff, fest vertäut am Ufer. Das Fahrzeug ist an die 20 Schritt lang und

4 Schritt breit, es hat weder Masten noch Takelage und Ladebaum, statt dessen wurde auf seinem Rumpf ein zweistöckiges Holzhaus erbaut. Unweit der Anlegestelle steht noch ein Stall, daneben finden sich zwei bunt bemalte Wagen, mit denen die Familie bisweilen bei Konzertreisen durchs Land zieht.

Am Anlegesteg verwehren euch drei bullige Leibwächter den Weg. Ihre Wortführerin, eine vielleicht fünfzigjährige Frau mit Oberarmen, die einem Thorwaler Ehre machen würden, fragt euch barsch nach dem Begehr.

Meisterinformationen:

Wenn die Familie jeden einlassen würde, der sie zu sehen wünscht, hätte sie wahrlich viel Besuch. Also müssen sich die Helden schon etwas einfallen lassen, um vorgelassen zu werden. Eine Möglichkeit ist, frech zu behaupten, daß man von der Kulturredaktion des *Aventurischen Boten* sei und ein Gespräch mit den Künstlern wünscht, da man das herausragende Konzert vom 13. Rondra gerne in der genannten Postille würdigen möchte (*Lügen-Probcl*). Ansonsten ist der Einfallsreichtum der Helden meist unbegrenzt, wenn es um irgendwelche Ausreden geht. Lassen Sie sich überraschen.

Allgemeine Informationen:

Die Frau schenkt euren Ausführungen wohl Glauben, muß aber erst nachfragen. Sie spaziert langsam den Steg hinab und verschwindet im Boot. Nach einer Weile kehrt sie zurück.

„Herr Anairin läßt bitten“, erklärt sie euch und bittet euch zu folgen.

Die Wachfrau führt euch in einen Raum, der wohl so etwas wie einen Empfangssalon darstellen soll. Ach, hätte die Familie statt eines Leibwächters doch einen Kammerdiener eingestellt, der ein wenig auf Sauberkeit achten würde. Auf dem Kanapee türmen sich getragene Kleider, der Boden hat niemals Wasser gesehen, Geschirr mit nicht mehr ganz frischen Speiseresten türmt sich auf Tisch und Boden.

Anairin überstrahlt den Schmutz jedoch mit seinem Glanz. Der Jüngling lächelt gewinnend, räumt ein paar Sessel frei und bittet euch, Platz zu nehmen.

Meisterinformationen:

Da Helden für gewöhnlich über eine hervorragende Konstitution verfügen, ist die Infektionsgefahr gering. Anairin ist charmant und klug, wie sich im Gespräch erweist. Doch dürften die Helden hier nicht nur anregende Plauderei suchen. Wenn die Recken die richtigen Fragen stellen, können sie folgendes erfahren:

—Eine Dame namens Aldare von Ruppigen (die Beschreibung paßt haargenau auf die Junkerin Derena) hat das Konzert arrangiert, da an diesem Abend „sehr hochgestellte Personen“ anwesend sein würden. Diese waren wohl auch da, immerhin hat man ja Gardesoldaten im Publikum gesehen.

—Anairin hat sich die Tunika auf ausdrücklichen Wunsch der Dame Aldare ausgezogen, weil dies wohl besagten hochgestellten Personen gefallen würde.



Ansonsten möchten wir noch einmal erwähnen, daß die Familie mit der Entführung nichts zu tun hat und nur benutzt wurde. Aldare alias Derena hat den Musikanten auch keine Extragage gezahlt.

Die Junkerin Derena von Ardafall

Meisterinformationen:

Neben Dolgor und Arvik steckt also noch die Junkerin von Ardafall hinter der Geschichte, wie die Helden inzwischen herausgefunden haben sollten. Allerdings ist die Dame - wenn auch von niederem —Adel und somit für 'Gemeine' (wie wahrscheinlich die Charaktere) unberührbar. Alle Zeugenaussagen sind hier nutzlos, es gibt nur eine Möglichkeit, Derena dingfest zu machen: Jemand, der ebenfalls von Adel ist, muß gegen sie aussagen.

Falls kein Held von hoher Geburt ist, bliebe da noch die Bannerträgerin Rutholde von Nattel. Sie muß aussagen, daß sie selbst gesehen hat, wie die Junkerin die Prinzessinnen in die Gänge unter den Tribünen geführt hat. Weil Rutholde das aber nicht beobachtet hat, wäre dies eine Lüge, und dazu ist die Bannerträgerin nicht bereit. Die Helden mögen vor Wut kochen und den Ehrenkodex niederer, rondrianisch gestimmter Adliger verwünschen, es nützt nichts. Einzig helfen hier sehr gute, schlüssig vorgetragene Argumente und eine CH-Probe + 6.

Daß die Helden Derena nicht festnehmen dürfen, ist klar. Sie müssen schon die Fürstin bitten, die Junkerin zu einer Unterredung in den Palast zu rufen. Dazu ist Irmegunde von Rabenmund gern bereit, immerhin fand sie Derenas Bemühen, die Prinzessinnen zum Konzertbesuch zu überreden, auch seltsam. Jetzt kommt es darauf an, wie sich Rutholde verhält. Lassen Sie die Helden bis zum Schluß darüber im unklaren. Sagt die Bannerträgerin aus, sitzt Derena arg in der Klemme und bittet um ein Gespräch unter vier Augen mit ihrer Fürstin. Dieses wird ihr gewährt, und dabei gesteht sie, erklärt ihre Motive, beteuert immer wieder, daß sie nur Darpatien dienen wollte. Zwecklos. Angewidert läßt Irmegunde die Junkerin verhaften und abführen.

Falls Derena nicht eingekerkert wird, hat das keinen Einfluß auf den weiteren Verlauf des Abenteuers. Die Helden haben aber eine ausdauernde Feindin gewonnen.

Derweil ...

... bleibt auch in Gareth die Zeit nicht stehen. Stellen Sie sich vor, Sie wären eine kleine, semmelgelbe Leufliege, die gibt es im Mond der Löwin sehr häufig, und würden am Morgen des 14. Rondra im Gemach der Reichsregentin ihre Runden drehen. Was bekämen Sie dann wohl zu sehen und zu hören?

Die Sonne geht auf, und die Reichsregentin hat das Frühstück schon beendet. Eine dünne Scheibe Brot, ein wenig Käse und einen Becher Milch, mehr nicht. Seit ihre Kinder fort sind, nimmt Emer sehr wenig zu sich und speist stets allein. Sie schenkt sich

ein wenig Wasser nach, dreht den Kristallbecher versonnen in den Händen. Sicher denkt sie an ihre Kinder. Die müssen sich ja jetzt im fernen Rommily für die Krönung zurechtmachen. Oder sie ist in Gedanken bei ihrem Gemahl, fragt ihn um Rat, bittet ihn um Bestätigung, daß sie bisher alles richtig gemacht hat.

Ein Klopfen reißt sie aus ihrer Versenkung. Sie straft sich, ruft: „Herein!“

Eine Hälfte der Doppeltür schwingt auf, und herein tritt eine Soldat der Panthergarde. „Eure Kaiserliche Hoheit, verzeiht die frühe Störung, aber ich habe eine Dame hier, die Euch dringendst zu sprechen wünscht. Ich weiß auch nicht, wie sie so weit vordringen konnte, verzeiht...“

„Schon gut, bring sie rein.“

Der junge Gardesoldat winkt eine junge, schlanke Frau mit rot-blondem Haar herein. „Reichsregentin Emer?“ fragt sie, und die Angesprochene nickt verdutzt.

„Mein Herr Galotta, Kaiser des Neuen Reiches, schickt mich. Er hat Eure Kinder in der Gewalt. Wenn Ihr sie lebend wiedersehen wollt, dann schickt ihm am 24. Rondra 5.000 Dukaten in Diamanten sowie Euren Krönungsmantel in die Burg Radromsprung zu Cordovarien, gelegen an der Mündung des Bendrom in den Radrom in der Kaisermark \bl-Ghurmak - oh, verzeiht, Ihr seid gewiß nicht im Bilde und kennt die Orte noch unter den alten Namen Kaiserlich Oberdarpatien in der Grafschaft Ysilien. Euch selbst oder Euren Soldaten oder Mitgliedern der KGIA ist das Betreten des Reichsgebietes nicht gestattet, für Zuwiderhandlung müssen Eure Kinder büßen. Schickt also neutrale Personen mit dem Lösegeld. Ich soll Euch noch an das Einhorn erinnern, das Ihr gesehen habt.“

Das Einhorn! Nur einmal hat Emer eine dieser wundervollen Kreaturen gesehen. In der albernischen Heimat, auf einem Ausritt mit der Tochter Yppolita. Nur sie selbst und die Kinder wissen von dieser Begegnung. Emer wird blaß. Die Fremde sagt die Wahrheit.

„Wo sind meine Töchter?“ fragt die Reichsregentin mit zitternder Stimme. Nicht sehr geistreich, aber wer ist das schon in solch einer Lage.

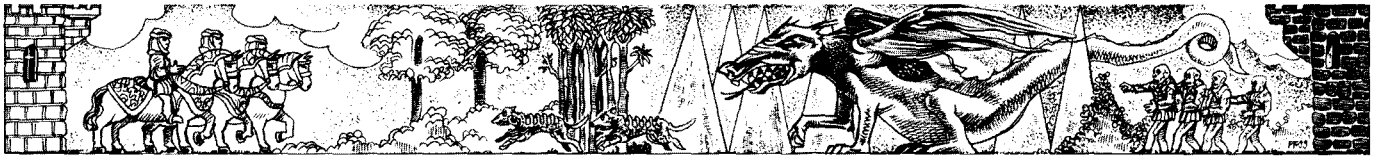
„Ich habe die Botschaft überbracht, mehr habe ich nicht hinzuzufügen.“ Die Fremde wendet sich zum Gehen.

„Ergreife sie!“ schreit Emer der jungen Gardisten an. Dieser zögert eine Weile, macht dann einen Schritt auf Fremde zu.

Diese aber zieht eine winzige Nadel aus dem Ärmel und ritzt sich in die Haut. Nur einen Wimpernschlag später windet sie sich in Krämpfen auf dem Boden, speit blutigen Schaum. Ihr Körper streckt sich noch ein letztes Mal, dann liegt er schlaff und ruhig da.

Emer und der Soldat betrachten die Szene mit weit aufgerissenen Augen. Die Reichsregentin findet zuerst die Fassung wieder. „Laß den Kadaver fortschaffen. Erzähle, daß die Frau ein Attentat auf mich vorhatte. Über das, was sie sagt, hast du Stillschweigen zu wahren, ist das klar? Schwöre es mir bei Praios, deiner unsterblichen Seele und dem Leben deines Liebchens. Und schicke nach dem Reichsgroßgeheimrat.“

Der Soldat nickt und tut wie ihm befohlen.



Meisterinformationen:

Die fremde Frau - wer hätte das gedacht - war eine Agentin Galottas. Der Schwarzmagier hat in der Vergangenheit ja bereits bei der Ogerschlacht bewiesen, daß er fremde Lebewesen mittels einer magischen Apparatur 'fernsteuern' kann. Damals waren es nur tumbe Oger, aber inzwischen ist Galotta mit seine Forschungen fortgeschritten. Und er muß kräftig geforscht haben, denn Menschen zu beeinflussen ist glücklicherweise ungleich schwerer. Es gelingt nur bei denjenigen, die sich dem Schwarzmagier ohnehin verschrieben haben, und beschränkt sich auf die Übermittlung von Nachrichten. Daß die Frau Selbstmord begangen hatte, ist also nicht auf Galottas direkten Befehl zurückzuführen. Die Agentin wollte nur Befragung und Folter entgehen; jeder KGIA-Offizier hätte ebenso gehandelt. Über wie viele solcher Agenten Galotta verfügt, wissen wir nicht. Wegen dem komplizierten magischen Prozedere dürften es aber sehr wenige sein.

Reichsregentin Emer bespricht sich eine Viertelstunde später schon mit Dexter Nemrod. Man kommt darin überein, daß keine andere Möglichkeit bleibt, als auf Galottas Forderung einzugehen. Die Abwesenheit der Prinzessinnen will man mit einer plötzlichen Erkrankung erklären, die Erholung in völliger Abgeschiedenheit und Ruhe erfordert. (Ein Gedanke, auf den glücklicherweise auch Irmegunde gekommen ist.)

Sofort nach der Unterredung mit dem Reichsgrößenrat läßt Emer einen unauffälligen schwarzen Wagen anspannen, während Nemrod die geforderten Edelsteine aus der Schatzkammer holt. Die Regentin faltet ihren Krönungsmantel sorgfältig zusammen und verstaut ihn in einer Ledertasche. Die Diamanten packt sie dazu. Emer besteigt gemeinsam mit dem Hofmagier Chiranor Feyamun den Wagen und befiehlt dem Kutscher, den Wagen eiligst gen Rommilys zu lenken und nur zum Pferdewechsel anzuhalten.

Bloß nicht ins Bornland!

Meisterinformationen:

Sobald die Helden Arvik, Dolgor und vielleicht auch die Junkerin Derena überführt haben, was am Abend des 14. Rondra spätestens der Fall sein dürfte, stecken die Ermittlungen in einer Sackgasse. Die Recken müssen Emers Ankunft (am 15. Rondra) abwarten, bevor es weitergehen kann. Nun wissen wir aus Erfahrung, daß Helden nichts so ungern tun wie kostbare Zeit ungenutzt verstreichen lassen, und es steht zu befürchten, daß Ihre Recken einem falschen Hinweis zu viel Bedeutung schenken: schließlich war ja die Rede vom Bornland ... Wenn sich die Helden nun auf nach Norden machen wollen, müssen Sie dies unbedingt verhindern, beispielsweise durch eine neue falsche Spur, die die Recken in der Stadt hält.

Wenn die Helden gar nicht zu bremsen sind, dann hilft wohl nur noch die Brachialmethode: Emer läßt einen Garethraiosgeweihten via göttliche Verständigung übermitteln, daß sie in Rommilys warten sollen.

Die furchtbare Wahrheit

Meisterinformationen:

Am Abend des 15. Rondra kommt Reichsregentin Emer völlig erschöpft in der Residenzstadt am Darpat an. Noch vor einer Aufwartung bei Fürstin Irmegunde will sie die Helden und auch Rutholde sprechen.

Allgemeine Informationen:

Gemeinsam mit Bannerträgerin Rutholde betretet ihr den kleinen Salon, in dem die Reichsregentin euch erwartet. Habt ihr sie noch als strahlende Heldin der Trollportenschlacht in Erinnerung, so wirkt sie jetzt übernächtigt und erschöpft.

„Was habt Ihr Uns zu berichten?“ fragt sie mit kalter Stimme, ohne Gruß, sofort nachdem ihr eingetreten seid. Bannerträgerin Rutholde macht den Anfang.

„Eure Kaiserliche Hoheit, Ihre Kaiserliche Hoheit Yppolita und Ihre Allerdurchlauchtigste Hoheit Rohaja wurden während eines Konzertes der Familie Caeleigh entführt. Im Laufe der Darbietung entstand ein Tumult, bei dem Ihre Kaiserliche Hoheit Yppolita und Ihre Allerdurchlauchtigste Hoheit Rohaja von meinen Leuten fortgedrängt wurden. Ich trage die Schuld für dieses Unglück, bin untröstlich über meine Verfehlung und bitte Eure Kaiserliche Hoheit, meinen Abschied einreichen zu dürfen.“

Emers Stimme bebt vor Zorn. „Diese Gnade wollen Wir Euch gern gewähren. Zieht Euch auf Euer Landgut zurück und meidet zukünftig die Reichshauptstadt.“

Rutholde legt ihre Schärpe ab, verbeugt sich und geht wortlos hinaus.

Meisterinformationen:

Jetzt sind die Helden an der Reihe, Emer fordert auch von ihnen einen Bericht. Was die Reichsregentin nun entgegnet, hängt davon ab, ob die Helden beim Konzert anwesend waren oder nicht.

Auf jeden Fall werden die Worte nicht allzu freundlich sein. Auch der Souverän der stärksten aventurischen Macht hat in so einer Situation ein Recht auf schlechte Laune ...

Allgemeine Informationen (wenn die Helden auf dem Konzert anwesend waren):

„Und nun zu Euch. Wohlgeboren von Nattel hat ihre Schuld eingestanden, aber damit nicht die Eure auf ihre Schultern geladen. Unsere Kinder wurden entführt, und Ihr standet dabei und habt zugeschaut. Am liebsten würde ich Euch fortjagen wie die von Nattel, aber ich brauche Euch noch. Schließlich kann ich nicht immer mehr Leute in die Sache hineinziehen, es wissen schon viel zu viele davon.“

Allgemeine Informationen (wenn die Helden nicht auf dem Konzert waren):

„War Euer Auftrag nicht, für die Sicherheit Unserer Kinder zu sorgen? Man muß kein Hesinde-Geweihter sein, um sich aus-



rechnen zu können, daß auf einem solchen Konzert der Gefahren viele lauern. Ihr hättet da sein müssen, auch wenn die dumme von Nattel das nicht wollte."

Meisterinformationen:

So etwas hört niemand gern, zugegeben. Aber wenn die Helden jetzt beleidigte Leberwurst spielen und nicht mehr mitmachen wollen, wird Emer sie festnehmen lassen. Sie werden so lange festgesetzt, bis eine andere Heldengruppe die Affäre geklärt hat.

Ansonsten fährt Emer fort, verlangt aber von den Helden absolute Verschwiegenheit über alles, was fürderhin besprochen wird. Natürlich müssen die Recken auf die Hornhaut unter ihren Füßen — oder was ihnen sonst auch heilig sein mag — schwören.

Allgemeine Informationen:

„Die Wahrheit ist schrecklicher als alles, was Ihr bisher vermutet habt. Der schwarze Galotta hat Unsere Töchter und hält sie gefangen. Er verlangt 5.000 Dukaten in Diamanten und Unseren Krönungsmantel für das Leben Ihrer Kaiserlichen Hoheit Yppolita und Ihrer Allerdurchlauchtigsten Hoheit Rohaja. Wir sehen keine andere Wahl, als seine Forderung zu erfüllen. Reist also für Uns mit dem Lösegeld nach Ysilien und bringt Unsere Töchter gesund wieder zurück."

Meisterinformationen:

Das hat gegessen. Im folgenden wird Emer noch Detailfragen beantworten, etwa wann das Lösegeld übergeben werden muß und wie Emer die Forderung überbracht wurde etc.

Bei dieser Unterredung gesellt sich jetzt auch der Hofmagier Chiranor Feyamun dazu. Der kleine, untersetzte Mann mit dem grauen Haarkranz wird sofort hellhörig, wenn die Helden von der „dämonisch verseuchten Stelle" auf der Waldlichtung erzählen. Feyamun läßt sich den Ort zeigen, führt einige Untersuchungen durch und kann den Helden mit Sicherheit sagen, daß hier ein Karakil gelandet ist.

Möglicherweise wollen die Helden das Lösegeld gar nicht mitnehmen, sondern die beiden Prinzessinnen in einer 'Kommandoaktion' befreien. Die Idee kommt bei Emer gar nicht gut an. Auf keinen Fall will sie ihre Kinder gefährdet sehen und befiehlt den Helden noch einmal ausdrücklich, das Lösegeld wirklich zu übergeben.

Wenn sich Galotta nicht an seinen Teil der Abmachung hält, sei immer noch Zeit für eine riskante Befreiungsaktion. (Und wenn der Schwarzmagier die Kinder tatsächlich töten wollte, dann hätte er dies zum jetzigen Zeitpunkt schon getan.) Am nächsten Morgen sollen die Helden bei Sonnenaufgang aufbrechen.

Allgemeine Informationen:

16. Rondra: Die Reichsregentin übergibt euch das Kästchen mit den Diamanten, die Tasche mit dem Krönungsmantel sowie eine Landkarte des westlichen Tobrien. „Wir wünschen Euch das Licht der Götter auf Eurem Weg. Kehrt mit Unseren gesunden Töchtern heim und gebt auch auf Euch acht. Wir werden für das Gelingen Eurer Mission beten und erwarten Euch in Felsenquell, im Weidener Land an der Sichel."

Ihr dankt der Reichsregentin, gebt euren Tieren die Sporen und trabt die steile Straße von der Festung ins Darpattal hinab. Wenn ihr nur wüßtet, ob eure Reise wirklich nur nach Ysilien und nicht direkt in die Siebte Sphäre führt...

Meisterinformationen:

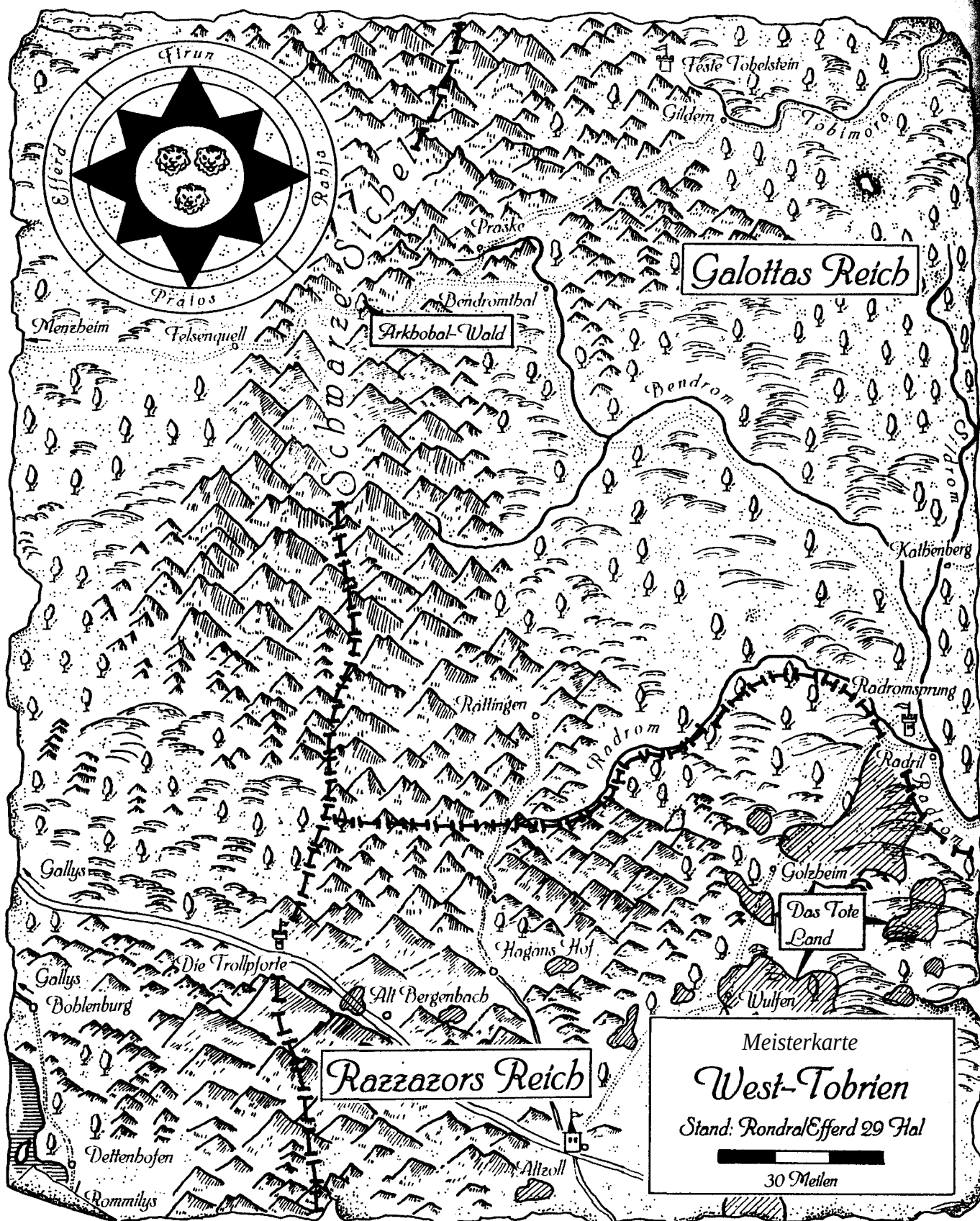
Die Karte von Tobrien finden Sie als Handout für die Helden im Anhang, einen Meisterplan für Sie auf der nächsten Seite. Man gewährt den Helden außerdem noch drei zusätzliche Pferde, für den Notfall als Pack- bzw. Reittiere oder unverderblicher Proviant zu gebrauchen. Auch einen Heiltrank mit insgesamt 50 LP läßt man den Recken zukommen.

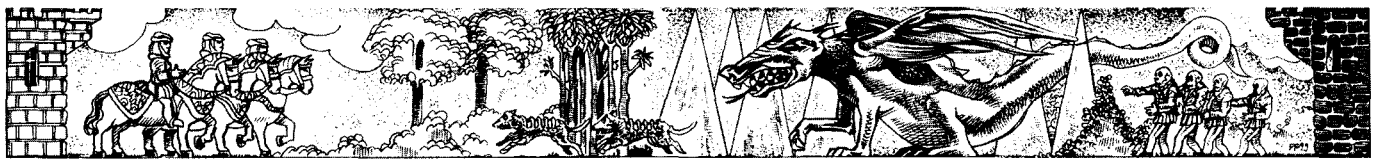
Noch in Rommilyls können die Helden mit einer Fähre über den Darpatt setzen. Weiter führt die Reise am Ostufer des Ochsenwassers über Dettenhofen und Bohlenburg bis zur Reichsstraße Wehrheim-Beilunk, die man bis zur Trollpfote benutzen kann.

Dahinter aber beginnen die Schwarzen Lande, und was die Helden dort erwartet, vermag ihnen niemand genau zu sagen. Man weiß nur, daß es dort mit Thargunitoth zugeht, daß die Helden also mit Untoten und Alpträumen rechnen müssen. Rhazzazors Reich zu umgehen würde aber einen Umweg bedeuten, den man sich aufgrund der knapp bemessenen Zeit nicht leisten kann.

Was Galottas Land angeht, so vermutet man dort Widharc, den Herrn über pervertierte Elemente und verfluchte Natur. Für den Rest des Abenteuers gilt: Eine Reise in die Schwarzen Lande ist kein Spaziergang! Sie haben oft die Möglichkeit, die Gefahren, denen sich die Helden entgegenstellen, flexibel zu handhaben, so daß Sie keinen Helden den Weg alles Derischen gehen lassen müssen. Bodenlose Unbedachtheit oder blindes Meistergnadenvertrauen müssen Sie aber nicht hinnehmen. Lassen Sie in einem solchen Fall ruhig mehr Härte walten als gewohnt.

Tritt der unschöne Fall ein, daß ein Held stirbt, sollten seine Kameraden seinen Leichnam bergen und wieder aus den Schwarzen Landen herausbringen, damit er in geweihter Erde bestattet werden kann. Die Recken haben damit erstens eine borongefällige Tat vollbracht und außerdem ein paar Extra-AP verdient. Anderenfalls mag es passieren, daß sie ihren (un)toten Freund einmal wiedersehen ...





Im Reich des Schwarzen Drachen

Meisterinformationen:

Als Borbarad verbannt und die Dämonenkrone zerschlagen wurde, fiel ein Splitter des Artefakts an Rhazzazor, einen untoten Drachen, der sein 'Leben' der Bindung an seinen ehemaligen Meister Borbarad und einem Pakt mit der Erzdämo-

nin Thargunitoth verdankt, der auch besagter Splitter zuzuordnen ist. Der Schwarze Drache schwang sich also zum Heptarchen, zu einem Nachfolger Borbarads, auf und herrscht nun mit grausamer Klaue über die Umgebung von Warunk und das Gebiet südlich des Radrom.

Die Flüchtlinge

Allgemeine Informationen:

Abenddämmerung. Wir schreiben den 19. Rondra. Noch eine Stunde, und ihr habt die Trollpforte erreicht. Rechts und links erheben sich Berge, nicht sehr hoch, dafür aber um so steiler. Einst gehörte die Straße Wehrheim-Beilunk zu den wichtigsten Magistralen des Reiches, jetzt liegt sie wie ausgestorben vor euch - sogar Unkraut wächst schon zwischen den Pflastersteinen. Ihr rechnet nicht damit, hier auf eine Menschenseele zu treffen — und doch, war da vorn nicht eine Bewegung?

Meisterinformationen:

Was sich dort bewegt, können die Helden bei einer gelungenen *Sinnenschärfe-Probe*+2 genauer erkennen: Fünf Menschen (oder möglicherweise auch Elfen) verlassen die Straße und trachten danach, sich im Unterholz zu verbergen.

Es handelt sich um Flüchtlinge, denen das Entkommen aus Rhazzazors Reich gelungen ist — ein nahezu unglaublicher Glücksfall, bedenkt man, daß es sich nicht um kampfgeästhlte Helden, sondern um arme Bauern handelt.

Natürlich droht den Recken nicht die geringste Gefahr von den Flüchtlingen, diese haben aber eine fürchterliche Angst vor Ihren Kämpfen. Die Flüchtlinge zu stellen, ist keine Schwierigkeit. Die Helden können sich anschleichen (*Schleichen-Probe*-2) oder offen auf die Verstecke der fünf Leute zugehen. Im letzten Fall versuchen diese zu fliehen, können aber leicht (ohne Probe) eingefangen werden.

Allgemeine Informationen:

So ein Elend habt ihr noch nie gesehen! Nicht, daß die fünf Leute besonders abgemagert aussehen oder gar krank seien. Aber ihre Augen! Blanke Angst schreit aus ihnen. Bei jeder eurer Bewegungen zucken die armen Menschen zusammen, reißen schützend die Hände vors Gesicht, werfen sich gar zu Boden.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sofort ein Verhör beginnen, anstatt den Ärmsten erst einmal Speise und Wasser zu reichen, wird das Travia sicher nicht entgehen ...

Die fünf Tobrier haben noch nicht begriffen, daß sie das freie Reichsgebiet erreicht haben, daß es ab sofort ein Ende hat mit den fürchterlichen Alpträumen, die sie Nacht für Nacht durchlebt haben. Sie halten die Recken für Flüchtlingsjäger und stehen Todesängste aus. Auch Brot und Wasser vermag ihnen die Angst nicht zu nehmen; sie glauben vielmehr, daß dies zum bösen Spiel der 'Häscher' gehört, damit diese sich später länger an der Folter ergötzen können. Und so essen die fünf auch nicht nur des Hungers wegen, sondern hauptsächlich, um die Helden nicht zu erzürnen.

Aus den Tobriern ist nichts, aber auch gar nichts herauszubekommen. Sie erklären immer wieder, daß sie sich verlaufen haben, daß sie niemals vorhatten, das Land zu verlassen, daß Rhazzazor prächtig, mild und weise ist. Selbst ein BANNBALADIN hilft hier nicht! Mit einem SENSIBAR bekommt man heraus, was offensichtlich ist: Die Leute haben Angst — Angst, die so groß ist, daß sie sogar den Zaubernenden zu überwältigen droht. Diesem muß eine MU-Probe gelingen, will er nicht für den Rest des Tages einen Punkt seines Mut-Wertes verlieren. IN DEIN TRACHTEN ... bringt auch keine neue Erkenntnisse. Interessant wäre lediglich ein EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN; er offenbart, daß keine gute Eigenschaft der fünf Tobrier über 7 liegt! Naheliegender wäre auch, eine Seelenheilung zu versuchen. Bei einer gelungenen Probe erkennen die Helden jedoch, daß sie dafür mehr Zeit aufwenden müßten, als sie zur Verfügung haben.

Was müssen diese Leute gelitten haben? Genau das sollen sich die Helden fragen, deshalb haben wir die Begegnung eingebaut: als Vorgeschmack auf das unvorstellbare Grauen.

Wenn die Recken die fünf Tobrier 'freigeben', sind diese schneller verschwunden als ein aufgeschrecktes Darpathörnchen.



Die Trollpforte

Meisterinformationen:

Die letzte und entscheidende Schlacht der Borbarad-Kriege fand an der Trollpforte statt. Hier wurden die Schwarzen Horden entscheidend geschlagen und der Dämonenmeister ein für allemal vom Antlitz Deres getilgt.

Die Pforte bildet einen Paß zwischen den Trollzacken und der Schwarzen Sichel; sie ist, bis auf einen schmalen, mit einem moströsen Tor versperrten Durchlaß für die Reichsstraße, von einer mächtigen Mauer versperrt. Diese nicht mehr derisch wirkende Festungsanlage wurde im Laufe der Schlacht zwar zurückerobert, jedoch bald wieder besetzt, und sie wird immer noch von Soldaten Rhazzazors (menschliche Söldner am Tag und einem riesigen Untotenheer in der Nacht) gehalten. Die Helden sollten äußerste Vorsicht walten lassen, um den Grenzwächtern nicht in die offenen Arme zu laufen.

Die Recken müssen eine *Sich Verstecken*(en-Probe) ablegen (und bestehen), wenn sie sich weiter der Pforte nähern wollen, um die Lage auszukundschaften. Mißlingt diese, werden sie entdeckt. Zwar können sie sich in sichere Entfernung flüchten und werden nicht gefangengenommen, aber alle weiteren *Schleichen*-/*Sich Verstecken*-Proben beim Grenzübertritt sind um zusätzliche 3 Punkte erschwert, da die Grenzwächter verstärkte Aufmerksamkeit walten lassen.

Allgemeine Informationen:

Ihr nähert euch nun der berühmten Ogermauer auf Sichtweite und stellt erschrocken fest, wie viele Soldaten auf den Zinnen patrouillieren. Und noch mehr warten sicherlich, vor euren Augen verborgen, in einem Feldlager jenseits des Walls. Geflügelte, grau geschuppte Echsentiere ziehen Pfeilschnell über die Mauer hinweg, drehen wenige Schritt vor euch eine Schleife und kehren wieder zurück ins Reich des Schwarzen Drachen.

Meisterinformationen:

Die Helden können auf der Mauer 30 Gestalten zählen, menschliche Soldaten, wie eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe ergibt.

Für den Rückzug müssen die Charaktere wieder eine *Sich Verstecken*-Probe ablegen, bei Mißlingen kommt es zu den in den vorigen Meisterinformationen geschilderten Folgen.

Direkt an der Trollpforte in Rhazzazors Reich einzudringen, ist unmöglich! Ein Versuch endet auf jeden Fall damit, daß die Helden fortan die Untotenarmee des Schwarzen Drachen verstärken. Die Recken müssen die Pforte also nördlich durch die Schwarze Sichel oder südlich durch die Trollzacken umgehen. Tagsüber ist dies wegen der geflügelten Grenzwächter und menschlichen Soldaten gefährlich, bei finsterner Nacht wegen des bergigen Geländes und der Untoten.

Bald ist Neumond, und Laternen oder Fackeln verbieten sich von selbst. Am besten überqueren die Helden die Grenze in

der frühen Morgendämmerung. Die Untoten müssen sich dann langsam in ihre Tagesverstecke zurückziehen, und die Aufmerksamkeit der menschlichen Soldaten ist nicht gerade auf dem Höhepunkt.

Das erste Wegstück können die Helden noch mit Laternen oder Fackeln ausleuchten, ohne sich einer direkten Entdeckungsgefahr auszusetzen. Je weiter die Gruppe aber vorrückt, desto gefährlicher ist jede Lichtquelle. Würfeln Sie als Meister verdeckte IN-Proben für zwei Helden. Bei Gelingen spüren diese, wann man die Lichter löschen und gegebenenfalls warten muß, bis das morgendliche Dämmerlicht ein Weitergehen erlaubt. Mißlingt die Probe, werden die Helden von 4 Skeletten angegriffen, die als Wächter die Grenze entlang patrouillieren.

Skelett

MU 30 LE 30 RS 1 AT/PA 8/2 (Schwert, 1W+4) MR 5

Skelette sind nur mit stumpfen Hieb Waffen oder Äxten wirkungsvoll zu bekämpfen. Schwerter und scharfe Hieb Waffen





richten nur die Hälfte ihrer TP an, Pfeile, Speere, Dolche und andere Stichwaffen sind vollkommen nutzlos. (Gilt auch für magische Waffen.)

Da es momentan noch keinen genau festgelegten Grenzverlauf oder gar Grenzsteine gibt (aber die Borbaradianer arbeiten daran), trifft man die Grenzwächter auch bis zu zwei Meilen tief im Reichsgebiet. Wann immer sich die Helden zu auffällig verhalten, können sie auf eine Patrouille treffen. Sie müssen sich dabei als Meister nicht auf Skelette beschränken, sondern dürfen ruhig zwischen verschiedenen Arten von Untoten variieren. Die entsprechenden Werte finden Sie nachstehend.

Mumie

MU30 LE35 RS 2 AT/PA 7/7 (Säbel, 1W+3) MR 15

Mumien sind nur mit magischen Waffen zu bekämpfen, nicht-magische Waffen richten nur den halben Schaden an. Sie sind zudem immun gegen Beherrschungs-, Verwandlungssprüche und Illusionen. Gut sind Mumien vor allem mit Feuer zu bekämpfen. Ein Treffer mit einer Fackel richtet 2W TP, IGNIFAXIUS und Flammenschwert doppelte TP an.

Zombie

MU 30 LE 25 RS 0 AT/PA 7/0 (Säbel, 1W+3) MR 10

Zombies sind stark verwesene lebende Leichname, die so widerwärtig anzuschauen sind, daß für ihre Gegner eine TA-Probe—3 fällig ist. Bei Mißlingen folgt sofortige Flucht, und falls dies nicht möglich ist, ein Abzug von —3 auf die Kampfwerte.

Um den Patrouillen auszuweichen, sind *Sinnenschärfe*-, *Schleichen*- und *Sich verstecken*-Proben nötig, eventuelle Aufschläge sind dabei vom Verhalten der Helden abhängig und können von Ihnen bestimmt werden.

Neben den Grenzwächtern gibt es in den Bergen noch allenthalben andere Gefahren. Die Helden können keinem von Menschen angelegten Weg folgen — wozu hätte man einen solchen auch bauen sollen, hatte man doch die gut ausgebaute Reichsstraße unten im Tal. So müssen sich die Recken auf schmalen Simsens entlang steiler Felswände oder über gefährliche Geröllfelder bewegen.

Wenn die Helden reiten wollen, kann das Vorhaben nur in einem Desaster enden. Das Argument, daß die Pferde trittsicherer sind, zählt höchstens bei an .steile Wege und loses Geröll gewöhnte Ferkinaponies, Maraskanponies oder Goldfelser (und Maultiere ...). Alle anderen Pferderassen verlassen sich auf den Reiter, und dessen Augen sind weiter vom Boden entfernt als die eines Fußgängers, abgesehen davon, daß auch ein Pferd eine gewisse Reaktionszeit hat, bis es den Kommandos seines Herrn folgt.

Wir haben unten einige Begebenheiten aufgelistet, die den Helden das Leben sauer machen können. Wählen Sie eine oder zwei davon aus. Dabei gilt: Alle Proben sind zusätzlich um 1 Punkt erschwert pro Pferd, das ein Held am Zügel führt. Oberflächlich betrachtet erscheint es da natürlich günstig, die Tiere zurückzulassen, doch die Helden mögen in den Schwarzen Landen durchaus auf die Schnelligkeit ihrer Pferde angewiesen sein.

Was zu tun ist, wenn die Helden partout auf dem Pferderücken hocken bleiben wollen, finden Sie bei der jeweiligen Begebenheit in Klammern gesetzt.

—**Steinschlag:** Von oben prasseln faustgroße Steine auf die Helden herab. Um sich zum Schutz an die Felswand zu pressen, ist eine *Körperbeherrschungs-Probe* +1 nötig. Bei Mißlingen gibt es 1W SE (*Reiten-Probe* +4 zum Absteigen, da das Pferd scheut, bei Mißlingen 1W+2 SP Sturzschaden; danach wie oben.)

—**Geröllfeld:** Um das Geröllfeld zu überqueren, muß eine *Körperbeherrschungs-Probe* abgelegt werden. Bei Mißlingen rutscht der Held W20 Schritt in die Tiefe und erhält für jeweils 5 angefangene Schritt 1W-1 SE. Um wieder nach oben zu gelangen, muß eine *Klettern-Probe* gelingen. Für jeden Fehlschlag gibt es W3 SE (*Reiten* +6, damit das Pferd nicht strauchelt. Bei Mißlingen 1W+2 Sturzschaden sowie W20 Schritt abrutschen. Ansonsten wie oben.)

—**Absturz:** Die Helden bewegen sich entlang einer Steilwand, als der Boden unter einem oder zwei zufällig ermittelten Helden bröckelt. Die betreffenden Recken drohen in die Tiefe zu stürzen, können bei einer gelungenen *Körperbeherrschungs-Probe* auf ein festes Wegstück springen. Bei Mißlingen müssen die Helden eine weitere *Körperbeherrschungs-Probe* ablegen. Gelingt diese, fallen nur W3 SP an; der Held konnte sich knapp unterhalb der Felskante festhalten und kann nun mit einer einfachen *Klettern-Probe* wieder nach oben auf den Weg gelangen. Mißlingt die *Körperbeherrschungs-Probe*, stürzt der Held tiefer, erhält 1W+2 SP und muß, um wieder nach oben zu gelangen, eine *A7^#«7z-Probe* +2 bestehen. Schlägt die *Klettern-Probe* fehl, stürzt der Held nicht weiter ab (klar, wir sind zu gutmütig, aber so sind wir halt), muß aber von seinen Kameraden aus der Wand geborgen werden. Dabei gibt es wieder *Klettern*- und *KK*-Proben, diesmal nach Ihrer Maßgabe, abhängig davon, wie die Helden die Rettung planen. (*Reiten-Probe* +25, um das Pferd auf eine tragfähigere Stelle des Simsens springen zu lassen. Bei Mißlingen stürzt das Tier in den Tod. Der Reiter kann sich bei einer gelungenen *Körperbeherrschungs-Probe* +10 auf den Sims retten. Mißlingt diese, stürzt der Held ebenfalls ab — und zwar tief — und zieht sich 2W20 SP zu. Er liegt auf einem Felsvorsprung, ist für W3 Stunden bewußtlos und muß von seinen Freunden aus der Wand geborgen werden. Die hierfür notwendigen *Klettern*-Proben sind um mindestens 3 Punkte erschwert.)



Stimmung und Atmosphäre (Meisterinformationen)

Man merkt zunächst nicht, daß man sich im Königreich eines Dämonenpaktierers befindet. Mitnichten brechen überall niederhöllische Kreaturen aus dem Boden (das passiert nur an bestimmten Orten), andererseits gibt es doch ein paar Auffälligkeiten, die Rhazzazors Land vom Rest Aventuriens unterscheiden,

Tier- und Pflanzenwelt: In einem Land unter der Knute Thargunitoths sind Alprimtne und Untote an der Tagesordnung. Ersiere suchen auch Tiere heim (die intelligenten können schließlich träumen); und bei Räubern sorgt auch die seilsame 'Beule', die nach Tod und Verwesung riecht, aber höchst 'lebendig' durch die Gegend läuft, in Verwirrung. Das alles führt dazu, daß sich die Tiere anders als gewohnt und vor allem völlig unberechenbar verhalten: Hirsche rollen sich zusammen, um die Helden anzugreifen, Bären sind lammfromm. Wölfe verfolgen mitten im Sommer bei gutem Nahrungsangebot die Recken usw.

Was die Pflanzen angeht, gibt es kaum Auffälligkeiten. Einzig einige Gewächse mögen unweit großer Nekropolen, wo viele Körper verwesen, nicht gedeihen. Ein kundiger Held kann bei einer gelungenen Pflanzwifymde-^ctäyc +6 schließen, daß sich ein Massengrab in der Nähe befinden muß. In der Nähe von Warunk sieht die Sache ganz anders aus, aber dort wollen die Helden ja glücklicherweise nicht hin.

Landschaft und Siedlungen: Einst fanden sich viele blitzsaubere Weiler in Tobrien und Ustdarpatien. Die gibt es zwar vereinzelt immer noch, doch meist stoßen die Helden auf Geisterdörfer, in denen nur noch ein paar Greise und Halbwüchsige vegetieren. Typisch sind Sammelstellen mit Knochen aller Art in den Dörfern. Die Gebeine werden von Rhazzazors Schergen abgeholt und für Dinge verwendet, über die die Dörfler lieber nicht nachdenken. Viele Gehöfte sind zerstört, und es hat keinen Zweck, unter dem Schut nach Leichen zu suchen. Sofern dort noch welche liegen, buddeln sie sich nach Sonnenuntergang schon von selber aus ...

Die Natur holt sich langsam, aber sicher das nicht bestellte Kulturland zurück.

Das Tote Land: An verschiedenen Stellen in Rhazzazors Reich ersireckt sich eine grauenhafte Ödnis, bisweilen nur einen Aker groß, bisweilen aber auch mehrere Meilen im Durchmesser, teilweise kreisrund, teilweise wie Finger, die sich nach dem gesunden Land ausstrecken. Der Boden ist knochentrocken, alle Pflanzen verdorrt, den Fingern riesiger Knochenhände gleich ragen kahle Baumstämme in die Höhe. Die Tierwelt beschränkt sich auf Fliegen. Ratten und Kakerlaken. Tückisch ist, daß sich binnen einer Viertelstunde die Wolken so dicht zusammenziehen können, daß kein Sonnenlicht mehr durchdringen vermag. Tausende von Uruoten, die unter dem Staub vergraben liegen, brauchen nun Praios' Strahlen nicht mehr zu fürchten ...

Thargunitoths Hoheitszeichen: Im ganzen Land findet man gepfählte oder gekreuzigte Leichname oder Schädelhäuten. Ob HierUniertanen für ein Vergehen bestraft wurden oder ein großes nekromantisches Ritual vorbereitet wird, vermag man ohne weiteres nicht zu sagen. Rhazzazor läßt Brunnen und Gräben mit Gebeinen und Leiche füllen. In der Nähe eines solchen Ortes ist Thagunitoths Fräsen/, besonders stark spürbar (Alpträume!).

Viele Untote aus Borbarads Schreitmachl werden vom Schwarzen Drachen und seinen Nekromanten immer noch kontrolliert und patrouillieren nachts zu mehreren Dutzend, vor allem an der Grenze zum freien Mittelreich, zu Beilunk und zu Galottas Domäne.

Die Untoten lassen sich natürlich hesiens als 'Grusclemem' einsetzen. Ein einzelnes Skelett ist für die Helden kein Gegenstand, aber was ist, wenn fünfzig Knochenmänner auf sie zukommen?

Die Tobrier: Der Tobrier (und in einem Teil des Gebietes, das die Helden durchqueren, auch der Darpatier) ist (in der Regel) ein Abkömmling güldenländischer Siedler und als solcher groß, kräftig und blond. Die Imdbevölkerung leistet den neuen Herrschern so gut wie keinen Widerstand, doch können die Helden bisweilen auf großzügige Ildrshereitschaften rechnen. Viele Menschen sehen jedoch ihre einzige Chance darin, das Fähnlein in den Wind zu hängen, und so stoßen die Recken oft auf Feigheit, Opportunismus und gar hemmungslosen Fanatismus. (Man stelle sich vor, daß die Helden von einem wütenden Bauernhuten verfolgt werden, weil sie sich gegen einen uruoier Drachen wenden, der zudem noch ein grausamer Despot und Dämonenpaktierer ist ...)

Auffällig ist die Tatsache, daß alle vom Schwarzen Drachen reden, obwohl dieser niemals zu sehen ist, andererseits aber Skelette, Mumien und Xombies, die in manchen Dörfern nachts für Nacht anhauchen, im wahrsten Sinne des Wortes totgeschwiegen werden.

Flüchtlingsjäger: Wie sollte es auch anders sein? Auch in Tobrien gibt es Menschen, die aus den scheußlichen Umsfämlern Gold schlagen wollen. Man muß wissen, daß es allen Menschen bei einer Strafe, die wir hier ob ihrer Grausamkeit nicht zu schildern vermögen, verboten ist, Rhazzazors Reich zu verlassen. Natürlich kann der Drache nicht alle seine Untertanen überwachen, aber wann immer jemand aus einem Dorf verschwindet, findet sich auch ein Denunziant, der den Flüchtling verrät. Diese Tatsache zieht jede Menge Geschmeiß an - albanische 'Bluthunde', orksche Yurac, thalusische Sklavensammler -, das gegen gute Bezahlung die Flüchtenden einfängt und einer 'gerechten Strafe' zuführt.

Auch wenn es einige Überwindung kostet: Für die Helden ist es sicherlich von Vorteil, sich als Flüchtlingsjäger auszugeben. (Ob Flüchtlingsjäger selber das Land verlassen dürfen, ist nicht



bekannt. Wahrscheinlich nicht. Andererseits dürften sich diese Schurken hier auch durchaus wohl fühlen.)

Allzeit hereit: Die Helden müssen sich ;mf allerhand unschöne Überraschungen gefaßt machen und stets bereit sein, das Nachtlager hei Gefahr abzurechnen, sich auf dir Pferde zu schwingen und tünf Meilen weiter ein neues Lager zu errichten. Daß verlässliche Nachtwachen aufgestellt werden müssen, ist klar.

Das Leben im **Reich** des Schwarzen Drachen: Auch in einem schwarzmagischem Reich, über das ein untoter Drache herrscht, gibt es so etwas wie ein 'normales Leben': Bauern bestellen die Felder, Handwerker gehen ihrer Arbeit nach, Schreiber erledigen Virrwaltungsaiifgaben, als Währung gelten die guten alten Golddukaten, aber verstärkt auch Naturalien.

Natürlich gibt es im Rahmen des 'normalen' Lebens auch 'normale' Verhaltensweisen, von denen abzuweichen auffällig ist. Um Beispiele zu nennen, die auch Ihre Helden durchaus betreffen können: Ein Reisender bewegt sich selbstverständlich auf ausgebauten Wegen und Straßen und schlägt sich nicht durchs Unterholz. Des Nachts sorgt man für ein festes Dach über dem Kopf und kampiert des Wetters und der Untoten wegen nicht im Freien. Wenn dem gewöhnlichen Bauer aus dein freien Mittlreich das seltsame Gebaren von Reisenden meist herzlich egal ist, magder 'Schwarztoabric' sich durchaus versprechen, beim nächsten Blutritual übersehen /u werden, wenn er Informationen über die auffälligen Fremden weitergibt. Das Verhalten der Obrigkeit sowie ihrer ausführenden Organe ist selbst für avcnturische Verhältnisse überaus grau-

sam. Wenn schurkische Söldlinge einen mißliebigen Untertanen festnehmen sollen und bei der Gelegenheit den Weiler, in dem der Ärmste lebte, auslöschen, wird sie niemand zur Rechenschaft ziehen -•- und von dem, was die Nckromanien des Herrschers so anstellen, möchten wir ganz schweigen, All das sorgt für Angst unter dem Volk, die oft so weit geht, daß man den langjährigen Nachbarn nicht mehr traut.

Auch im Reich Rhaz?.a-/ors gibt es Gesetze, die allerdings von denen des resilichen Aventuricin stark abweichen. Als Beispiel sei genannt, daß das Beten zu den Zwölfgötlcni und insbesondere zu Boron bei 'Untodes.slrale' verboten ist. Leichen dürfen nicht beerdigt, sondern müssen der Obrigkeit übergeben werden.

Der Genuß von hallux.inogenen Rauschkräutcrn ist gestattet und wird sogar gefördert, starke Betäubungsmittel, die einen traumfosen Schlaf verursachen, sind hingegen verboten. Und regelmäßig finden sich die Stcucrcinteriber ein, die eine beliebige Anzahl von Dörflern (vornehmlich junge und kräftige) nach Varunkverschleppen, denn 'Blutzoll' ist hier ein überaus wortlich zu nehmender Begriff (Die meisten so entführten kehren zwar wieder zurück - ausgelaugt und scheinbar um Jahre gealtert -, aber keiner redet ein Sterbenswörtchen über die Ereignisse m der Hauptstadt.)

Die Götter: Für Geweihte der Zwölfgötter ist eine Reise in Rhazzazors Reich frustrierend: Gebete werden fast nicht erhön. Wunder können nur in den seltensten Fällen gewirkt werden (Mirakclprobe+25, für Boronis+50), insgesamt hat der Geweihte das Gefühl, seiner Gottheit so fern wie noch nie zu sein.

Die Häscher

Meisterinformationen:

Die Helden sind bereits einige Meilen Rhazxay.ors **Reich** eingedrungen, als es zu folgender Begegnung kommt:

Allgemeine Informationen:

Der Morgen des 19. Rontlra. Die Praiusscheibe hat sich im Osten über den Horizont erhöhen. Ihr habt es geschafft, wirklich in Rhaz/.azors Reich einzudringen. Seltsam, hier ist es gar nicht so, wie ihr es euch vorgestellt habt. Keine Knochenhände brechen aus dem Boden, um nach euch zu greifen, und bisher ist auch noch kein geflügelter Dämon auf euch herabgestolcn. Im Gegenteil, ihr bewegt euch durch einen überaus lieblichen Wald. Die Vögel singen eifrig, Eichhörnchen springen in den Bäumen umher, einige dieser possierlichen Tierchen näher sich euch sogar voller Ncugier. Inzwischen sollte! ihr so weit von der Grenze entfernt sein, daß ihr an eine wohltuende Rast denken könnt. Doch hall, hört ihr da nicht etwas:

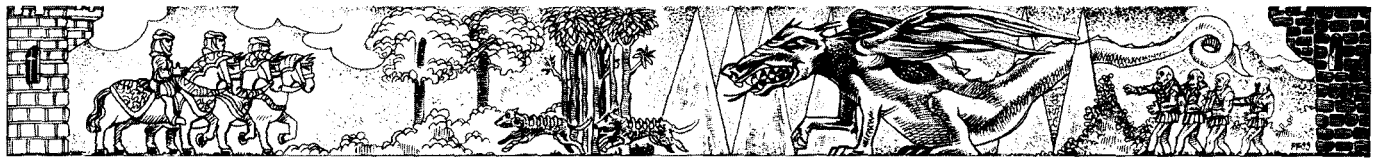
Meisteninformationen:

Das Idyll wird den I leiden sicherlich nicht geheuer sein. **Doch** birgt die Natur der/.eii keine Gefahr. **Viel** bedrohlicher ist da

schon der Ursprung de Laute, die die Helden vernommen haben. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe-Pmbe* können die Helden die Richtung bestimmen, aus der die Gerauscht: kommen, ist der Wurf gar um 4 Funkle geglückt, vermögen die Recken sogar sicher zu sagen, daß es sich um menschliche Stimmen handelt. Was allerdings besprochen wird, können sie auch bei noch so scharfen Ohren nicht verstehen.

Nun, wer ist denn da so schwatzhaft irrn Walder Flüchtlingsjäger mit ihren Hunden sind es, auf der Suche nach einem Bauern aus der Ortschaft Ah-Bergenbach.

Die Helden können die Häscher beschleichen, allerdings nur, wenn sie an elementare Vorsichtsmaßnahmen denken wie das Gesicht zu schwärzen und den Körper mit Talaschin einzureihen, um die Hundenascn zu täuschen (sofern die Helden so elwas mit sich führen). Natürlich ist noch eine *Schleichen-Probc+2* nötig, einen Wurf auf *Sich Verstecken* können Sie je nach Meisterlaune (vielleicht abhängig davon, wie gebeutelt die Helden sind) ebenfalls verlangen. Mißlingen die Proben, schlagen die Hunde sofort an, und dann hilft nur Flucht oder Kampf. (Näheres dazu siehe unten.) Ansonsten bietet sich den Helden folgendes Bild:



Allgemeine Informationen:

Zwei Frauen und ein Mann hocken um ein nahezu verloschenes Lagerfeuer, zwei Hunde liegen daneben.

Die Tiere haben die Augen halb geschlossen, die muskulösen Flanken heben und senken sich ruhig und gleichmäßig, aber die Ohren spielen wachsam. Ein wenig abseits sind vier Pferde angepflockt.

„Vegen deiner Dummheit haben wir den Burschen verloren“, mault eine Frau mit einer blutroten Narbe und einer schwarzen Höhle an Stelle des rechten Auges den Mann an.

„Ach, hält's Maul. Dein Gemecker ist ja unerträglich“, antwortet dieser. „Jariel und Hilberian werden den Jungen schon finden. Und wenn nicht, dann kannst du immer noch ...“

Der Mann wird jäh unterbrochen, denn die Hunde springen plötzlich auf und bellen wild drauflos, als seien sie plötzlich übergeschnappt.

Meisterinformationen:

Bei einer gelungenen IN-Probe bemerkt der Held im Versteck, daß ihn die Hunde wohl nicht meinen, obwohl sie (nahezu) in seine Richtung bellen. Aber was hat die Aufmerksamkeit der Tiere erregt? Ein Geräusch, verursacht vom jungen Bauern Berthold, der sich im Wald verirrt hat und nun seinen Jägern wieder gefährlich nahe gekommen ist, nachdem er schon einen sicheren Vorsprung herausgeholt hatte.

Die beiden Hunde Jariel und Hilberian (die Namen sagen wohl schon, welcher Gesinnung ihr Herrchen ist) sind übrigens echte Zornbrechter oder Alanfaner, wie sie auch genannt werden — Tiere, die nur aus Muskeln und Zähnen bestehen. Diese Rasse gilt als gleichermaßen treu wie beißfreudig und ist bei alanfanischen Sklavenaufsehern ebenso beliebt wie bei Festumer Zuhältern. Da sich die Helden des öfteren wohl schon mit solchem Gelichter herumschlagen mußten, dürfte ihnen diese Hunderasse bekannt sein, falls nicht, hilft eine *Tierfunde*-Probe—2nach.

Um sich sicher zurückziehen zu können, ist wieder eine *Schleichen-Probe* nötig, diesmal aber wegen des Aufruhrs im Lager um 2 Punkte erleichtert.

Berthold sollte von den Helden gerettet werden. Es mag sein, daß der junge Bauer den Recken in die Arme läuft, die abseits auf den Kameraden warten, der das feindliche Lager beschlichen hat. Möglicherweise erwischen die Flüchtlingsjäger den Jüngling aber vorher, und die Helden müssen ihm beistehen, was einen harten Kampf bedeutet.

Im ersten Fall können die Helden aber versuchen zu fliehen. Das ist wegen der flinken Hunde nur zu Pferd möglich und erfordert viele *Reiten*-Proben mit gesalzenen Aufschlägen. Außerdem besteht die Gefahr, wieder in Richtung Grenze und auf eine Patrouille zugetrieben zu werden.

Wahrscheinlicher ist daher, daß irgendwann die Waffen sprechen.

Flüchtlingsjäger

MU 12 LE 30 RS 2 AT/PA 13/11 (Säbel, 1W+3) MR 0

Zornbrechter

MU 15 LE 25 RS 1 AT/PA 14/4 MR -3

Die Flüchtlingsjäger kapitulieren nicht; wenn sie insgesamt mehr als 40 LP eingebüßt haben, versuchen sie zu fliehen. Ist das nicht möglich, kämpfen sie bis zum Ende. Für sie stellt sich die Sache höchst einfach dar: Entweder sind die Helden rechtschaffene Kämpen von jenseits der Berge - in diesem Fall haben die Häsher nichts Gutes zu erwarten. Oder die Recken sind schlicht Konkurrenten, was für die Flüchtlingsjäger ebenfalls bedeutet, daß sie nicht auf Gnade hoffen können. Berthold flieht, sobald es zum Kampf kommt; Zeit, ihn zu überzeugen, daß die Helden ihm nichts Böses wollen, hatten sie ja bisher nicht. Allerdings läßt sich der junge Bauer später ohne weiteres einholen. Falls die Helden nicht nach Berthold suchen wollen, läuft er ihnen vielleicht irgendwann in den nächsten Stunden zufällig über den Weg.

Bauer Berthold ist ein einfacher Darpatier und lebte bislang in Alt-Bergenbach, floh aber, als immer wieder Bewohner des Dorfes in der Nacht von Rhazzazors Schergen abgeholt wurden. Wohin man die Bauern brachte und was man mit ihnen vorhatte, vermutete ein jeder, aber niemand getraute sich, es offen auszusprechen. Berthold kennt sich in der Gegend um Alt-Bergenbach, Hagans Hof und Altzoll gut aus und vermag die Helden zu führen.

Berthold

MU11 LE25 RS1 AT/PA 9/8 (Messer, 1W) MR 0

Haarfarbe: blond, struppig Augenfarbe: blau

Größe: 1,90 Alter: 22

Gestalt: muskulös

Für die Helden mag der Gedanke naheliegen, Berthold die wenigen Meilen bis über die Grenze zu bringen. Das stellt allerdings wegen immer wieder auftauchender Grenzwächter ein unkalkulierbares Risiko dar — vor allem angesichts der knappen Zeit. Die Helden sollten Berthold besser für den Rest der Reise mitnehmen. Den Bauern zu überzeugen, daß es für ihn; gewiß sicherer sei, als die Grenze allein zu überqueren versuchen, dürfte nicht allzu schwer sein. Sollten sich die Helden sehr tölpelhaft anstellen, können Sie sie ja immer noch eine CH-Probe würfeln lassen.

Der junge Bauer wird später noch als Meisterperson benötigt, von daher sollten Sie Sorge tragen, daß er bei den Helden bleibt. Allerdings ist Berthold nicht so wichtig, daß Sie nicht zu allen Mitteln greifen müssen, um ihn bei den Helden zu halten. "



Die Reiseroute (Meisterinformationen)

Am 19. Ronda betreten die I leiden Khax.z:j/.ors Reich, und nach im.serer Zcitrplanung sollten sie es am 22. Ronda mil dein Über schreiten des östlichen Radrom wieder verlassen. (Ob es jen seits der Grenxe besser ist, bleibt allerdings abzuwarten.) Wel che Route die Recken wählen, bleibt ihnen überlassen.

Ortschaften

Alt-Bergenbach: Dieses kleine Dorf hat zur Zeit etwa 100 Ein wohner. Drei Viertel der Gebäude wurden im Krieg zerstört, die Ruinen sind zürn großen Teil trotzdem bewohnt. Im Ver laufe der Schlachten wurden viele Felder verwüstet, so daß in Alt-Rergenbach Hunger herrsch. Einzig der Wirt Travialieb Sichelstinn hat einige Vorräte an Käse, Hartwurst und Salz fleisch, die er gern an (sehr) gut zahlende Reisende weitergibt. Daß er /u den weniger beliebten Bewohnern des Dorfes x.ählt, muß da wohl nicht ausdrücklich erwähnt werden.

Altzoll: Diese kleine Stadt mit ihren ca. 900 Einwohnern war im Peniine 27 Ha! schwer umkämpft und ist dementsprechend zerstört. Die Stadtmauern wurden geschleift und nicht wieder hergerichtet. Aufgebaut wurde hingegen die Grafenburg, was nur deshalb so schnell vor sich ging, weil Tag (von Menschen) und Nacht (von Untoien) geschuftet wurde. Heule dient die

Feste dem Statthalter Rhaxazors als Wohnsitz. **Die** Reichsstraße nach Warimk wird bei Altzoll oft scharf kontrolliert, und die Patrouillen sind nicht so leicht /iilncdcnzustellen wie die Tor wache zu /oborn. In der Stadt finden die Helden die wichtig sten Handwerker wie Schuhmacher oder Hufschmiede. Nah rungsmittel sind etwa dreimal so **teuer** wie in den üblichen Preis listen ausgewiesen, übliche (nicht eßbare) Waren sind /um an derthalbfachen bis doppelten Preis erhältlich. Außerdem soll es bestimmte Hcldcntypcn geben, die auch unter diesen widrigen Umständen Quellen für seltene und exotische Güler auftun (Gassenujis.itn+9.). Allerdings wird man dafür leicht zwanzig mal soviel Gold los wie an anderen Orten. Westlich von Altzoll beginnt'Ibtes Land.

Hagaris Hof": Bergdorf in den südwestlichen Ausläufern der Schwarzen Sichel, 110 Einwohner. Hagans Hol wurde weitge hend von den Kampfhandlungen verschont. Häufig ziehen Er satztruppen auf ihrem Weg zum Grenxabschnitt an der Rad romquelle durch das Dorf.

Landschaften

Welche Landschaftsform wo vorherrscht, entnehmen Sie bitte der Meisterkarte.

Ruhet sanft in Thargunitoths Armen

Meisterinformationen:

Das Banner Rha/xa/.ors weht im fauligen Hauch Tharguni toths ~ und nicht nur Untote, sondern auch Alpträume sind -in 'Markenzeichen' der Präzcntorin der Heulenden Finster nis. Also werden auch die Helden wohl oder übel diese Urfah rung machen müssen ...

Fuder ersten oder zweiten Nachtlagern die Helden in der Nähe einer 'Garnison' der Untoten, sprich eines überfüllten und ent weiheten Boronangers. Die Gebeine, die hier lagern, warten noch auf ihren Umsatz und werden Ihre Recken in dieser Nacht nicht belästigen. Aber an einem solchen Ort ist die Präsenz 'Thargunitoths besonders stark, und die Helden dürfen einen jener schlimmen AlptriUnnc miterleben, die der Er/.dämon dem Drachen Rha/./a/.or regelmäßig schickt.

Der Traum des Schwarzen Drachen ist rasch erzählt: Rhazza zur befindet sich inmitten einer Landschaft aus himmelhohen Felstürmen, die so eng zusammenstehen, daß er nicht fliegen kann. Der Drache hockt über einen Sphärenloch, das direkt in Thargumtoths Domäne führt. Noch ist der Drache groß ^cnug, so daß er nicht in den Sphärenriß hinabgleiten kann, doch langsam aber sicher und ohne sich wirkungsvoll wehren

oder entfliehen zu können, wird er von skelctticrten Wölfen passend geknabbert... Tu diesem Traumgeschehen finden sich die Recken wieder.

Ihre Recken wissen zunächst nicht, daß sie träumen. Tun Sie also so, als sei der nächste Morgen angebrochen. Im Traum tauchen allerdings einige surreale Phänomene auf, die selbst für ein schwarzmagisches Reich höchst seltsam sind. Dann werden die Helden schon auf den Gedanken kommen, daß alles, was sie erleben, nicht wirklich ist. Doch sie sollen bloß nicht meinen, daß man immer rechtzeitig aufwacht und daß man in einem Traum nicht sterben kann ...

Sicherlich haben die Helden eine Wache aufgestellt. Der erste Wächler erlebt die Geschehnisse als Wachtraum mit. Da der Traum bis zum Morgengrauen dauert, werden die nachfolgen den Wachen auch gar nicht geweckt. Überspielen Sie dies, in dem Sie den Spielern einfach erklären, daß die Nacht ruhig verläuft und die Helden am nächsten Morgen ausgeruht er wachen. (Lassen Sie die Recken ruhig regenerieren. Die so gewonnenen ASP und LP müssen am nächsten Morgen wie der abgezogen werden, da die Regeneration nur im Traum statt fand.)



Begegnungen in Rhazzazors Reich

Im folgenden haben wir für Sie zwei Zufallsbegegnungstabellen zusammengestellt, eine für tags und die andere für nachts. Konsultieren Sie die Tabelle täglich/nächtlich ein- bis zweimal.

Begegnungen am Tage

W20 Begegnung

- 1-« **Bauern:** keine Gegner für die Helden, daher auch keine Kampfwerte. Würfeln Sie nochmals verdeckt mit W20; bei 1-8 machen die Bauern die Obrigkeit oder Flüchtlingsjäger auf die Helden aufmerksam.
- 7-11 **Tiere:** Würfeln Sie nochmals mit W6 die Tierart aus und ermitteln Sie mit einem weiteren Wurf das (wie bereits gesagt unberechenbare) Verhalten der Tiere: gerade bedeutet angriffslustig, ungerade Flucht. Für gewöhnlich fliehen die Tiere, wenn sie zwei Drittel ihrer LE verloren haben. Wegen der oben geschilderten Zustände in Rhazzazors Reich mag es aber auch sein, daß sie bis zum Tode kämpfen.
- W6 Tierbegegnung
- 1 Waldwölfe, Rudel zu W6+2 Tieren
MU 12 LE 22 RS 2
AT/PA 11/4 (Biß, 1W+3 TP) MR 4
- 2 Wolfsratten, Rudel zu 2W6+6 Tieren
MU 12 LE 6 RSD AT/PA 7/0 (Biß, 3 SP) MR 1
* Ratten beißen ungeschützte Körperstellen.
Ratten bekämpft man wirkungsvoll mit Fußtritten (GE-Probe statt A11W TR bei 1 oder 2 auf W20 ist die Ratte tot).
- 3 Wildschweine, Rudel zu W3+3 Tieren
MU 15 LE 20 RS 2
AT/PA 8.15V2 (Hauer, 1W+2 TP) MR -4
* Bei einem AT-Wurf von 1 hat das Tier den Gegner niedergestoßen. Er ist fortan ein leichtes Ziel für die Hauer (AT 15). Um aufzustehen, muß dem Gegner zunächst eine *Selbstbeherrschungs-Prüfung* + (TP des Angriffs) gelingen. Die Probe ist jede Kampfrunde wiederholbar. Bei Gelingen kann der Gegner mit einer GE-Probe + (BE durch Rüstung) versuchen aufzustehen.
- 4 Borkenbär
MU 10 LE 35 RS 3
AT/PA 978 (2x1 W+3) MR -4
* Der Borkenbär hat 2 AT pro KR gegen denselben Gegner.
- 5 **Borbarad-Moskitos (die müssen ja sein), Schwärme zu W20+20 Tieren**
MU 20 LE 2 RS 0 AT 20-RS / 8 (3 AP* / 2W Gift*) W 0 MR 2
" Hat sich der Moskito auf der Haut niedergelassen, sticht er und saugt dem Opfer bei gelungener AT 3 AP/KR aus. Mach vier KR fliegt er gesättigt davon.
** Wird der Moskito während des Saugens erschlagen, verspritzt er sein Gift in die Wunde und richtet 2W SP an.

Um Moskitos zu erschlagen, ist eine GE-Probe nötig. Bei einer 1 hat man zwei Tiere erledigt, bei einer 20 versehentlich einen Moskito beim Saugen erschlagen.

Tatzelwurm

MU20 LE50 RS2 AT 10/6/8 (2 AT/KR)* PA 5
MR 6 TP 1W/2W/1W+3*

^A Klauen/Gebiß/Schwanz, die nach Belieben eingesetzt werden.

Der Tatzelwurm sollte nur einmal im Abenteuer auftauchen. Das Tier wird von Rhazzazor direkt kontrolliert und greift auf alle Fälle an. Eine Begegnung mit dem Tatzelwurm zieht daher oft Verfolgung durch Patrouillen nach sich.

12-14 **Flüchtlingsjäger:** Brutale Frauen und Männer, treten zu W3 Exemplaren auf. Ihr Verhalten (W6):

- 1 Sie hatten die Helden für Flüchtlinge.
2-4 Sie halten die Helden für Konkurrenten.
5-6 Sie halten die Helden für Händler o.a., um die man sich nicht kümmern muß.
MU 12 LE 40 RS 2 AT/PA 13/11 (Säbel 1W+3) MRO

15-17 **Soldaten Rhazzazors:** (Trupp zu W3+1) Die (menschlichen) Soldaten unterziehen bei 1-5 auf W6 die Helden einer strengen Kontrolle, was leicht zum Kampf führen kann. Am besten versuchen die Recken, Patrouillen auszuweichen.

MU 12 LE35 RS2 AT/RA 12/10 (Schwert, 1W+4) MRO

18-19 **Reisender Magus:** Bei 1-4 auf W6 ein Nekromant; bei 5 auf W6 einer anderen Fachrichtung anhängend, aber in Diensten Rhazzazors; bei 6 auf W6 sogar ein 'Guter', der in den Schwarzen Landen weilt, um die Heptarchen zu bekämpfen (sich aber vorsichtshalber als Anhänger Rhazzazors ausgibt). Kampfwerte und Zauber nach Ihrer Maßgabe. Der Verlauf einer Begegnung hängt vom Verhalten der Helden ab. Einen Magier kann man nicht so leicht hinter das Licht führen, und wenn die Recken ihm einen Bären aufbinden wollen, brauchen sie ein starkes Tau (Lögen, mindestens +5). Schöpft der Magier Verdacht, wird er Verstärkung holen und die Helden verfolgen.

20 **Händler mit W3 Gehilfen:** Da bislang über die Höhe des Sempelquast-Ausfuhrkontingents noch diskutiert wird, kann es sich nur um einen Schmuggler handeln, der begehrte Waren von jenseits der Berge einführt und teuer verkauft. Wie die Begegnung ausgeht, hängt vom Verhalten der Helden ab. Hat der Händler den Verdacht, daß die Recken ihm ans Leder wollen, wird er sich zur Wehr setzen.

Händler

MU 13 LE30 RS1 AT/PA 13/13 (Rapier 1W+3) MR 4
Gehilfen
MU 13 LE30 RS2 AT/PA 12/8 (Knüppel 1W+1) MRO



Begegnungen in der Nacht

(Diese Tabelle können Sie auch konsultieren, wenn die Recken lagern. Gehen die Helden nicht zur Begegnung, muß halt die Begegnung zu den Helden kommen.)

W20 Begegnung

- 1 Bauern: siehe Tabelle *Begegnungen am Tage*
- 2-6 Tiere: siehe Tabelle *Begegnungen am Tage*
- 7 Menschliche Soldaten: siehe Tabelle *Begegnungen am Tage*
- 8-12 Skelette: Trupp zu W3+2 auf Patrouille
MU30 LE30 RS1 AT/Rft 8/2 (Schwert, 1W+4) MR 5
Sonderregeln für den Kampf gegen Skelette möchten wir hier nicht wiederholen, Sie finden sie auf den Seiten 29-30.
- 13-15 Mumien: Trupp zu W3+2 auf Patrouille
MU 30 LE 35 RS 2 AT/PA 7/7 (Säbel, 1W+3) MR 15
Sonderregeln für den Kampf gegen Mumien möchten wir hier nicht wiederholen, Sie finden sie auf Seite 30.
- 16-18 Zombies: Trupp zu W3+1 auf Patrouille
MU 30 LE 25 RS 0 ÄT/PA 7/0 (Säbel, 1W+3) MR 10
Sonderregeln für den Kampf gegen Zombies möchten wir hier nicht wiederholen. Sie finden sie auf Seite 30.
- 19 Minderer Vampir: Der Vampir ist kein Diener Rhazzazors, er ist schon eher seine Konkurrenz. Nur weil er hier ein gutes und vor allem sicheres Jagdrevier vorfand, siedelte sich der untote Blutsauger im Reich des Schwarzen Drachen an - denn hier stört sich niemand an ein paar blutleeren Leichen. Die Begegnung mit dem Vampir sollte nur einmal im Abenteuer stattfinden.
MU H LE 53 RS 1 AT/W 13/12 (Klauen, 1W+3) MR 0

Der Vampir schleicht sich meisterlich an seine Opfer an und wird die Helden im Schlaf zu überraschen versuchen, selbst wenn sie eine aufmerksame Wache haben.

Beißattacken werden nach Ringkampf-Regeln abgewickelt. Nach einer gelungenen Attacke hat der Vampir sein Opfer im Würgegriff, würfelt eine AT-2 gegen eine PA+2, fügt 1W (Ausdauer-)Schaden zu, würfelt dann eine AT-3 gegen eine PA+3 usw. Sinkt die AU des Opfers unter 5, kann der Vampir beginnen, es auszusaugen und raubt ihm W20 LP/10 KR. Unabhängig davon wird der Verlust von Lebenskraft (Sikaryan, entspricht im ursprünglichen Stand der LE) ebenfalls mit W20/10 KR entzogen. Sinkt die LE auf 0, ist das Opfer tot, sinkt das Sikaryan auf 0, wird das Opfer auch zum Vampir.

Zum Glück für die Helden handelt es sich nur um einen minderen Vampir der mrt normalen Waffen zu verletzen ist.

20 **Ghule:** Ghule fressen normalerweise Leichen (und die gibt es hier genug), greifen aber auch lebendige Wesen an, um sie zu zerfleischen.

MU 25 LE 40 RS 2 AT/Rft 10/9 (Klauen, 1W+4; Gift, 2W+2) MRO

Der Ghul greift mit den Klauen und setzt bei einem AT-Wurf von 1 zusätzlich sein Gebiß ein. Beim Biß überträgt er ein Gift (Stufe 15, 2W+2 SR KK und GE -1 pro KR für 2W20 KR) auf das Opfer. Fallen KK oder GE auf 0, ist das Opfer für gelähmt; die Werte regenerieren sich aber nach 3 Stunden um einen Punkt/SR. Wer einen Ghulsbiß überlebt hat, sollte mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder einem KLARUM PURUM (10) behandelt werden, da er sich sonst bei 19 oder 20 auf W20 selbst binnen 3 Tagen in einen Ghul verwandelt.

Allgemeine Informationen:

Erfrischt wacht ihr auf, die Nacht war glücklicherweise ruhig. Der Himmel hat sich aber zugezogen, dichte Wolken hindern den Herrn Praios daran, mit all seiner Macht auf das Land zu scheinen. Ihr erhebt euch müde von euren Lagern, wascht euch im nahegelegenen Bach und nehmt ein Frühstück ein. Dann sattelt ihr die Pferde und reitet weiter.

Am späten Vormittag seht ihr einen dunklen Streuen am Horizont, ein Gebirge, wie es scheint. Je näher ihr kommt, desto genauer könnt ihr erkennen, wie schroff und zerklüftet die Felsen vor euch sind. Gegen Mittag seid ihr so nahe, daß ihr die mächtigen, schlanken Felstürme unterscheiden könnt, die senkrecht bis in die Wolken reichen.

Meisterinformationen:

Der Bergxug ist auf der Karte, die die Helden dabei nahen, nicht eingezeichnet-welch Wunder, gibt es diese Felsformation Joch gar nicht wirklich. Egal, in welche Richtung die Helden das Gebirge entlangreuen, es dehnt sich endlos. Selbst wenn die Helden den Felsen den Rücken kehren und sich von ihnen loribewegen, tauchen sie irgendwann wieder am Hori-

zont vor ihnen auf Ksgibt offensichtlich keinen anderen Weg, als das Felstabyrinth zu durchqueren.

Sollten Ihre Helden wirklich alles tun, um diesen Weg zu vermeiden, dann sollten Sie bedenken, daß Sie am Hangeren Hebel sitzen. Der Weg, bis sie das nächste Mal vor den Felsen stehen, kann bei jedem Versuch kürzer werden; und wenn sie sogar ein Lager aufschlagen, um abzuwarten, ob die Felsen am nächsten Tag auch noch da sind - nun, dann wird es einfach nicht Nacht, selbst wenn die Helden warten, bis sie schwarz sind. (Zum Zeitverlauf in diesem Traum finden Sie weiter unten noch ein paar Informationen.)

Allgemeine Informationen:

Die dorische Wüste, die Sumpfwälder bei Brabak oder die Eisgebirge im Norden — phantastische Landschaften, von denen ich gehört oder die ihr gar selbst bereist habt. Aber dieses eigenartige Gebirge, in dem ihr euch nun befindet, stellt alles andere in den Schatten.

Schlanke, graue Felsnadeln, vielleicht zehn Schritt im Durchmesser, ragen bis in die Wolken, als wären sie die Pfeiler des Firmaments; die Abstände zwischen den Türmen betragen drei bis



vier Schritt. Der Boden ist bretteben und mit einer dicken Kies- und Sandschicht bedeckt, die unter den Hufen eurer Pferde knirscht.

Meisterinformationen:

Möglicherweise merken die Helden schon an der seltsamen Landschaft, daß sie träumen. Nützt ihnen aber nichts!

Der 'Kies' besteht, wie man bei näherer Betrachtung feststellt, aus den leeren Chitinhüllen unzähliger toter Käfer und Spinnen. Wenn sich ein Held Gedanken über die Farbe der Felsen macht, stellt er fest, daß es sich um das spezifische Grau handelt, das verwesendes Fleisch annimmt.

Mag sein, daß ein Held diesen Wunsch verspürt: Die Berge lassen sich leicht erklimmen. Eine *Klettern-Probe* reicht, um bis zu den Wolken zu gelangen, eine weitere, um darüber hinaus noch höher zu steigen. Die Luft wird dann allerdings so dünn, daß man umkehren muß. Der Gipfel ist noch nicht einmal zu sehen, die Felsnadeln scheinen irgendwo in einem meilenweit entfernten Fluchtpunkt zusammenzulaufen. Das ist alles natürlich nur in einem Traum möglich. (Mißlingt eine *Klettern-Probe*, bedeutet das in diesem Fall nur, daß der Held nicht weiterkommt, nicht aber, daß er abstürzt. HA-Proben sind während der Kletteraktion nicht erforderlich.)

Die Felstürme weisen immer wieder schmale Simse auf, die von unten nicht unbedingt zu sehen sind und auf denen ein Mensch stehen oder hocken kann.

Raum und Zeit spielen keine Rolle mehr. Lassen Sie die Helden ruhig eine Karte der Traumlandschaft zeichnen; wie dabei die einzelnen Lokationen zueinander liegen, ist egal. Die Recken können Berge erklimmen, irgendwelche Untersuchungen anstellen, rasten, aber dadurch keine Zeit schinden. Der Traum wird durchgeträumt und dauert für die Helden einen Tag, egal, was und wieviel sie unternehmen. Das Zeitgefühl für einzelne Aktionen innerhalb des Traumes geht völlig verloren.

Die Landschaft hat schon an sich etwas Alptraumhaftes, ist aber zunächst für die Helden nicht wirklich bedrohlich. Für Rhazzazor aber — und schließlich träumt ja er diesen Traum — bergen die eng zusammenstehenden Felsnadeln, die bis in den Himmel reichen, etwas ungemein Erschreckendes: Kein Drache kann hier fliegen! Er muß auf diese majestätische Art der Fortbewegung verzichten und plump auf dem Boden kriechen wie ein elender Wurm.

Allgemeine Informationen:

Ein leichter Wind kommt auf, bricht sich im Gewirr der Felsnadeln und heult wie tausend Wölfe.

Meisterinformationen:

Lautlos nähert sich den Helden ein Rudel untoter Wölfe. Würfeln Sie verdeckt eine Probe auf *Gefahreninstinkt* und teilen Sie bei Erfolg dem betreffenden Helden mit, daß sich ihm die Nackenhaare aufstellen.

Allgemeine Informationen:

Sie stürmen auf euch zu, brechen vor euch aus dem Boden: Hunderte von teils halb, teils ganz skelettierten Wölfen. Ohne Heulen, ohne Bellen stürmen die Bestien auf euch zu. Verwesungsgestank raubt euch fast den Atem, das Heulen des Windes und das Knirschen unzähliger Knochenpfoten auf dem Boden vermengen sich zu einer Kakophonie des Todes.

Meisterinformationen:

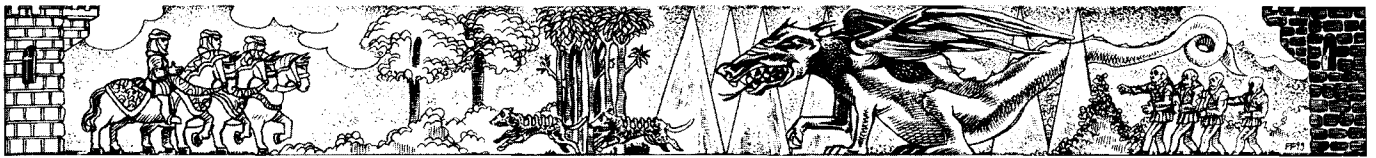
Falls die Helden ihr Heil in der Flucht suchen, sind sie schlecht beraten. Ein Reiter hat es schwer, sein Pferd im Galopp durch das Felsengewirr zu lenken (*Reiten-Proben* + 5 und mehr), Fußgänger sind nicht schnell genug, den Bestien zu entkommen. Schließlich werden die untoten Wölfe die Flüchtlinge einholen, und es kommt zum Kampf, den die Helden nicht gewinnen können. Seien Sie hart, solange die Recken kämpfen wollen, LE 0 bedeutet nach DSA-Regeln den Tod! (Wenn die Helden aber der Meinung sind, dies sei ja sowieso nur ein Traum, und sich deswegen bedenkenlos abschlagen lassen, dann gewähren Sie ihnen rechtzeitig *Gefahreninstinkt-Pmben*, bei deren Bestehen der entsprechende Held von intensiven Zweifeln an dieser Theorie erfaßt wird.)

Untote Wölfe, Rudel zu 48W20 (oder so) Tieren

MU20 LE20 RS2 AT/PA 10/4 (Biß, 1W+3) MR 5



Wenn kämpfende Helden die Vergeblichkeit Ihres Tuns einsehen, Pferde sowie Ausrüstung aufgeben sich auf die Felsen



flüchten wollen, dann sollte Sie das wieder gnädiger stimmen. Geben Sie den Recken ruhig Gelegenheit, ihr nacktes Leben zu retten. Sicherlich werden die Helden die eine oder andere Blessur davongetragen haben, und deshalb wollen wir an dieser Stelle noch ein spezielles Thema ansprechen, nämlich ...

Verletzung und Heilung

LP, die in diesem Traum verlorengehen, sind wirklich weg, LP, die in diesem Traum zurückgewonnen werden, bleiben aber nicht unbedingt. Die Verletzungen sind nämlich alle echt, die Heilungen hingegen nicht. Klingt verwirrend, ist aber eigentlich ganz einfach. Heilungen, die durch Magie (sprich ohne Hilfsmittel) vorgenommen werden, werden im Traum auch wirklich durchgeführt, d.h., die LP werden tatsächlich zurückgewonnen und die ASP abgestrichen. Heilungen, die nur mit Hilfsmitteln aus der Ausrüstung (Verbandmaterial oder Heiltränke) vorgenommen werden können, gelten auch nur für diesen Traum. Die zurückgewonnenen LP werden nach Beendigung des Alptraums wieder abgestrichen - Sie sollten also darüber genau Buch führen. Der Grund liegt darin, daß die Helden während des Traums nur mental agieren (z.B. zaubern), nicht aber besagten Heiltrank aus ihrer realen Ausrüstung holen und trinken können. Mit verlorenen Astralpunkten ist es da leichter: Die sind nämlich in der Tat alle verbraucht.

Kluge Helden werden die Felsnadeln gleich zu erklimmen trachten, was ja recht einfach ist, wie Sie schon weiter oben nachlesen konnten (einfache *Klettern-Probe* ohne HA-Probe, bei Mißerfolg kommt man nicht weiter, aber kein Absturz — in diesem Fall kassiert der Held aber einen Wolfsbiß).

Allgemeine Informationen:

Flink wie Zirkusaffen turnt ihr die Felsen hinauf; die Wölfe hocken unten und starren euch aus leeren Augenhöhlen an.

Meisterinformationen:

Nun sind untote Wesen nicht eben für ihre Ungeduld bekannt, und so harren die Wölfe aus — sie werden nicht fortgehen, so lange die Helden auch warten mögen. Die Recken müssen schon nach einer Möglichkeit suchen, sich irgendwie weiterzubewegen, ohne zurück auf den Boden zu müssen.

Tja, die Helden können beispielsweise fliegen — es ist ja ein Traum —, wissen aber nichts von ihrer neuen Fähigkeit (und werden sie wahrscheinlich auch nicht aufs Geratewohl ausprobieren). Da die Felsnadeln nur wenige Schritte auseinander stehen, gäbe es noch die Möglichkeit, von einem Turm zum nächsten zu springen. Der erste Held, der einen solchen Versuch unternehmen will, muß eine MU-Probe + 3 bestehen. Danach folgt eine *Körperbeherrschungs-Probe*. Gelingt dies, ist der Sprung geglückt und der Held konnte sicher — zwar zwei, drei Schritt tiefer — auf einem Sims der benachbarten Felsnadel landen. Mißlingt der Wurf, klappt die Landung nicht ganz, der Held knallt vor den Felsen, rutscht ein wenig ab, kann sich irgendwann fangen und kassiert 1W SR (Lassen Sie die Hei-

den in dem Glauben, daß ein Absturz auch leicht tödlich enden kann, indem Sie jedesmal fragen, um wieviel die Probe vergeigt wurde, und anschließend so tun, als ob Sie in schlimmen Sturzschadenstabellen nachschauen.) So halten Sie es eine Weile, bis die Helden sich drei, vier Felstürme weit fortbewegt hat. Leider ziehen die Wölfe am Boden mit.

Jetzt können Sie Ihre Recken fliegen lassen. Die nächste *Körperbeherrschungs-Probe*, die schwer danebengeht, bedeutet einen Absturz. Fragen Sie den Helden, was er so denkt und tut in den letzten Herzschrägen seines Lebens. Der Recke wird sich unweigerlich wünschen, fliegen zu können - und siehe da, es klappt!

Nun gut, zugegeben, wir kennen unsere Pappenheimer: Bekanntlich verfügen Spieler immer wieder über ein erstaunliches Arsenal an verquerten Ideen, mit denen sie dem armen Meister das Leben schwer machen — wenn man aber einen bestimmten Einfall von ihnen erwartet, schlüpfen sie ganz schnell in die Rolle von Ochse Alrik vor dem offenen Scheunentor. So könnte Ihr stürzender Held sich zum Beispiel wünschen, jetzt aufzuwachen — was wir leider nicht zulassen können, denn der Traum ist ja noch lange nicht vorbei! — oder daß die Wölfe verschwinden — und auch das wäre nicht in unserem Sinne.

Wenn er also so gar nicht von selbst draufkommt, dann lassen Sie ihn nicht gnadenlos zwischen den Wölfen aufschlagen. Schildern Sie ihm statt dessen, wie er stürzt, wie er den gierig aufgerissenen Wolfsmäulern in mehr als Windeseile entgegenkommt, nur noch von dem Wunsch erfüllt ist, nicht dorthin zu fallen — und wie dieser aus Todesangst geborene Wunsch es ist, der es ihm schließlich ermöglicht, "abzudrehen" und knapp über den nach ihm schnappenden Kiefern wieder in einen Steigflug überzugehen.

Ach ja, und wenn die Flucht vor der Wolfsmeute die Helden getrennt hat, lassen Sie den Helden bei seinen ersten Flugübungen direkt bei seinen Kameraden vorbeisegeln — völlig egal, wie weit sie eben noch voneinander entfernt waren.

Die Kameraden werden nachfolgen, und schon bald beherrschen die Helden einfache Manöver: Ausweichen; Sturzflug, der die Flughöhe verringert und die Geschwindigkeit steigert; Steigflug, mit dem man Höhe gewinnt und die Geschwindigkeit reduziert.

(Für den skeptischen Leser: Wie kann es sein, daß die Helden in Rhazzazors Traum fliegen können, während er dazu nicht in der Lage ist? Nun, fliegen ist etwas ganz Gewöhnliches für einen Drachen, und Rhazzazor könnte es hier auch, wenn er kleiner wäre - so klein wie die Recken beispielsweise.)

Die Helden beherrschen allerdings nur den Gleitflug; sie können nicht landen und danach einfach wieder abheben, auch können sie in der Luft nicht stehenbleiben, sondern müssen sich ständig fortbewegen. Nach einem Sturzflug ist auch wieder ein Steigflug möglich (wegen der jetzt höheren Geschwindigkeit), allerdings wird der betreffende Held nicht wieder die gleiche Flughöhe erreichen wie vorher. Tendenziell nimmt die Höhe stets ab, bis die Helden irgendwann zur Landung ge-



Flugmanöver

Art des Manövers	Probenaufschlag	Probe um max. 10 mißlingen	Probe um mehr als 10 mißlingen
Ausweichen im Gleitflug	0	Felsen gestreift, 1W-2 SP	Aufprall, 2W+1 SP
Ausweichen im Sturzflug (hohe Geschw.)	+2	Felsen gestreift, 1WSP	Aufprall, 2W+4 SP
Ausweichen im Steigflug (niedrige Geschw.)	-2	Felsen gestreift, 1W2 SP	Aufprall, 1W+2 SP
Übergang Gleitflug/Sturzflug	-5	keine	Felsen gestreift, 1W-2 SP
Übergang Gleitflug/Steigflug	-2	weiter im Gleitflug	Übergang in Sturzflug
Übergang Sturzflug/Steigflug*	+2	keine	Felsen gestreift, 1W/SP weiter im Sturzflug
Landung aus Gleitflug*	0	leichter Aufprall, W3 SP	schwerer Aufprall, 1W SP
Landung aus Sturzflug**	+6	leichter Aufprall, 1W+3 SP	schwerer Aufprall, 2W+5 SP

*) Diese Probe kann je nach Flughöhe bis zu dreimal wiederholt werden, danach muß das Manöver *Landung aus Sturzflug* eingeleitet werden.

**) Die Werte beziehen sich auf die Landung auf dem Boden. Will ein Held auf einem der Felssimse landen, dann ist die Probe jeweils um (weitere) 5 Punkte erschwert, und ein Mißlingen der Probe hat zusätzlich zum Schaden noch einen sofortigen Übergang in den Sturzflug zur Folge.

Kunstflugaktionen wie Rückenfliegen oder eine Immenella (geschraubter halber Looping, benannt nach einer Hexe, die dieses Manöver häufig flog) belegen Sie bitte mit Aufschlägen nach Ihrer Maßgabe.

zwungen sind Mii der Fliegerei können sie aber die Wölfe vorher abhängen.

Nun, für das Fliegen gibt es ja ein schönes Talent. Problem ist, daß Hexen natürlich nun fein raus sind, fast alle anderen Heldenotypen hier aber einen negativen TAW haben. Daran ist aber nicht zu ändern, wir können nur versprechen, mit den Probenaufschlägen nicht über die Strange zu schlagen. Für welches Manöver welcher Aufschlag gilt, entnehmen Sie bitte der Tabelle oben auf dieser Seite.

Für Eerthold geben wir kein *fliegen-Talent* an, Sie können Erfolg oder Mißerfolg seiner Flugmanöver nach eigenem Ermessen festlegen. Lassen Sie den Bauernburschen nur nicht jetzt schon ums Leben kommen, er wird in diesem Traum noch einmal gebraucht.

Bedenken Sie, daß die Helden nicht nur Felsen, sondern bisweilen auch den Kameraden ausweichen müssen. (Bei einem Zusammenprall zweier Recken erhalten natürlich beide Schaden.)

Den stetigen Verlust an Flughöhe durch Regeln zu beschreiben, wäre sehr kompliziert. Sie sollten sich deshalb auf Ihr persönliches *Schätzen*-Talent verlassen.

Am weitesten kommt ein Held übrigens, wenn er im Gleitflug verbleibt. Häufige Sturzhänge mit anschließendem Steigen führen letztendlich zu einer früheren Landung. Verlorene Höhe durch erneutes Erklettern von Simsien wieder wettzumachen, gelingt zwar zunächst, allerdings werden mit zunehmender Entfernung vom Wolfsrudel auch die Simse immer seltener und schmaler, bis sie schließlich ganz verschwinden. Irgendwann befinden die Helden alle wieder auf dem Boden (aber nicht auf dem der Tatsachen).

Sicherlich hat sich jeder Held einmal gewünscht, fliegen zu können — das ist ja schließlich ein aller Menschheitstraum. Aber jetzt, wo der Recke frei wie ein Vogel durch die Lüfte schießt,

bereitet ihm das nicht nur Freude. Zum einen sind immer wieder Ausweichmanöver nötig, um nicht mit den Felsen oder Freunden zusammenzuprallen, zum anderen hat Luft keine Balken. Lassen Sie die Helden ruhig die eine oder andere HA-Probe würfeln, bei Mißlingen werden die Flugmanöver mit zusätzlichen Aufschlägen belegt. Wirklich alptraumhaft an der Flugaktion ist außerdem, daß man sie nicht einfach abbrechen kann, wenn einem danach ist.

Wenn ein Held in den Sturzflug übergehen will, um möglichst rasch an Höhe zu verlieren und landen zu können, muß ihm schon eine MU-Probe +5 gelingen. Schildern Sie immer wieder die große Höhe, das Kribbeln im Bauch, die rasante Geschwindigkeit, mit der die Helden an den Felsen vorbeischießen; legen Sie sich gegebenenfalls schon bei der Abenteuer-Vorbereitung einige Formulierungen zurecht, der Rest ergibt sich dann automatisch aus den Proben und Aktionen der Helden. Die Fliegerei sollte ein faszinierendes und gleichermaßen beängstigendes Erlebnis werden — ein echter Alptraum eben.

Allgemeine Informationen:

Eben seid ihr gelandet; die Wölfe **habt** ihr schon lange abgehängt. Schade, daß die Flugpartie schon zu Ende ist! Andererseits seid ihr auch froh, endlich wieder festen Boden unter den Füßen zu haben. Es dauert allerdings eine Weile, bis das seltsame, wackelige Gefühl, das sich in den Beinen breitmacht, verschwunden ist.

Meisterinformationen:

Wenn die **Helden** mögen, können Sie ja noch einmal einen Felsenturm besteigen und noch ein paar Runden drehen. Ein Flug über den Wolken ist bestimmt ein einmaliges Erlebnis, und Zeit spielt ja keine Rolle.



Mögen die Helden so lange fliegen wie sie wollen, einmal werden sie doch wieder zu Fuß gehen, und dieser Wyfeg führt geradewegs zur nächsten Begegnung. Leiten Sie sie am besten mit ein paar *Sinnenschärfe*-Proben ein, die die Helden auf ein entferntes Brüllen aufmerksam machen.

Allgemeine Informationen:

Irgendwo aus nicht allzu großer Entfernung hört ihr donnerndes Gebrüll. Es ist sicherlich nicht menschlich, obwohl ihr nicht sagen könnt, welches Wesen solche Schreie von sich geben könnte. Auf jeden Fall muß es sehr groß sein — und noch größere Schmerzen erleiden.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden jetzt ausdrücklich in eine andere Richtung gehen wollen, dann spielen Sie das gleiche Spiel wie vorher mit dem Gebirge: Egal wohin sie gehen, irgendwann wird ihnen wieder das Gebrüll von vorne entgegenschallen.

Aber vertrauen wir einfach auf die Neugier unserer Helden, so daß diese schließlich doch früher oder später dem Ursprung des Geheuls auf den Zahn fühlen wollen.

Ein Anschleichen ist auf dem knirschenden Untergrund natürlich sehr schwer, aber wenn die Helden unbedingt wollen, dann lassen Sie sie ruhig die eine oder andere Probe ablegen — ohne dem Ergebnis irgendwelche Bedeutung zuzumessen.

Allgemeine Informationen:

Wenn ihr in einem Wald wäret, würdet ihr sagen, daß vor euch eine Lichtung liegt. Auf einer kreisrunden Fläche von vielleicht 30 Schritt Durchmesser stehen keine Felstürme. Statt dessen liegt dort ein riesiger, schwarzer Drache!

Skelettwölfe nagen an dem Ungeheuer, haben gar schon manchen Knochen freigelegt. Der Drache brüllt vor Schmerz, so daß ihr euch die Hände auf die Ohren preßt. Doch das nützt nichts, die fürchterliche Schreie haben ihre Quelle direkt in euren Köpfen und drohen, eure Schädel zu sprengen.

Der Drache verschlingt mit jedem Biß Dutzende Skelettwölfe; er peitscht mit dem Schwanz die Knochenbestien grosweise fort. Doch das alles scheint euch sinnlos, es sind der Gegner zu viele.

Jetzt versucht das Untier, sich auf die Beine zu erheben, und ihr spürt einen starken Sog auf die Mitte der Lichtung zu.

Meisterinformationen:

- Der Drache ist, Sie haben es sich gedacht, Rhazzazor. Ob er wirklich so aussieht, wissen wir nicht, zumindest stellen sich die Helden ihn so vor. Wir hoffen, daß die Helden jetzt nicht auf die Idee kommen, Rhazzazor zu helfen und auf seine Dankbarkeit zu rechnen. Das würde den Tod der gesamten Gruppe bedeuten, niedergemacht von den Skelettwölfen und vom Schwarzen Drachen höhnisch verlacht. Aber was geht auf der 'Lichtung' eigentlich vor? Rhazzazor hat einen Pakt mit Thargunitoth geschlossen, und was der Preis für so ein Bündnis ist, weiß jeder Dämonologe: Irgendwann wird sich der Erzdämon den Schwarzen Drachen holen, und damit dieser das nicht vergißt, schickt ihm Thargunitoth regelmäßige Alpträume.

Rhazzazor sitzt wie ein Stöpsel auf dem Abfluß auf einer Art *AUGE DES LIMBUS*, das direkt in die Niederhöhlen führt. Noch paßt der Schwarze Drache nicht hindurch, aber die Skelettwölfe nagen beharrlich an ihm, beißen immer wieder große Stücke aus dem fauligen



Fleisch und den morschen Knochen, bis der riesige Drachenleib irgendwann einmal das rechte Maß hat...

Um den Bestien wenigstens für einige Augenblicke zu entfliehen, versucht Rhazzazor, sich in die Lüfte zu erheben. Richtig fliegen kann er hier nicht, aber um ein wenig aufzuflattern, ist auf der Lichtung Platz genug. Dabei legt er allerdings das Auge frei, was nun die Helden einzusaugen droht.

Der Sog ist so stark, daß sich die Helden vom Auge nicht mehr entfernen können, sie vermögen lediglich, den Abstand zu halten, sprich, sich am Rand der Lichtung entlangzubewegen. Aber warum sollten sie das tun? Nun, sie werden einen guten Grund haben ...

Allgemeine Informationen:

Rückzug! Das ist euer erster Gedanke. Aber der Sog ist so stark, daß ihr euch trotz aller Kraftanstrengung nicht von der Lichtung entfernen vermögt, sondern euch gerade an ihrem Rand halten könnt.



Inzwischen hat sich das riesige schwarze Ungeheuer vollständig auf die Beine erhoben. Unter seinem Bauch seht ihr ein Loch, aus dem ein gleißend helles, bläulich flackerndes Licht scheint — offensichtlich der Ursprung des Soges.

Voller Entsetzen stellt ihr fest, daß die Skelettwölfe offenbar nicht nur immun gegen den Sog sind, nein, es strömen sogar scharenweise weitere von diesen Untieren aus dem Loch hervor!

Aber dann entdeckt ihr auf der anderen Seite der Lichtung etwas, das euch wenigstens ein wenig Hoffnung verspricht: Dort drüben, genau euch gegenüber, seht ihr zwischen zwei Steinsäulen ein hell leuchtendes Tor. Auch wenn ihr nicht genau erkennen könnt, was hinter diesem Tor ist, so wißt ihr doch sofort: So, wie das Loch im Boden das reine Grauen beinhaltet, so ist jenes Tor eure letzte Rettung.

Meisterinformationen:

Helden, die sich erheben und den Bestien stellen wollen, sehen sich sofort der ganzen Macht des Sogs ausgesetzt und werden, wenn sie sich nicht gleich wieder hinsetzen, unweigerlich in das 'Auge' gesaugt. (Näheres dazu siehe unten im Abschnitt **Ein Blick in die Niederhöhlen**.) Gleiches gilt für Recken, die die Felsen erklimmen wollen, um fortzuliegen.

Die einzige Möglichkeit zu entkommen ist, sich auf allen Vieren langsam am Rand der Lichtung entlangzubewegen. Unter der etwa fünf Finger dicken Schicht von Chitinpanzern findet sich ein rauher, rissiger Fels, an dem man sich leidlich festhalten kann. Helden, die sich so weit mit den Händen eingraben wollen, müssen allerdings ob des ekligen Bodenbelags eine *Selbstbeherrschungs-Probe* bestehen. Mißlingt der Wurf, sind die folgenden Proben zum Umrunden der Lichtung um jeweils 2 Punkte erschwert.

Helden, die das Wagnis nicht eingehen wollen und lieber an ihrem Ort verharren, müssen pro Spielrunde eine KK-Probe ablegen, um nicht doch noch dem ständigen Sog nachzugeben. Für sie dauert das ganze Spiel noch 2W6 SR, bis sie endlich erwachen — wenn sie so lange durchgehalten haben ...

Umrunden der Lichtung

Allgemeine Informationen:

Ihr habt keine andere Wahl, als am Rand der 'Lichtung' entlangzukriechen. Dabei könnt ihr nur hoffen, daß die Skelettwölfe sich auf den Drachen und nicht auch auf euch stürzen.

Indes kommen die Skelettwölfe näher, und ihr müßt euch entscheiden, in welcher Richtung ihr die 'Lichtung' umrunden wollt: links herum am wild um sich beißenden Maul des Drachen vorbei oder rechts herum am heftig peitschenden Schwanz?

Meisterinformationen:

Die Proben sind dieselben, ob die Helden nun rechts- oder linksherum kriechen. Für die halbe Strecke ist eine KK-Probe nötig, dann eine GE-Probe, um Schwanz oder Maul auszuweichen, und eine letzte KK-Probe für den Rest der Strecke.

D Mißlingt eine KK-Probe, wird der betreffende Held ins Auge'

gezogen, ohne sich noch aus eigener Kraft dagegen wehren zu können. Hier können nur andere Helden in Griffweite helfen, laufen dabei aber natürlich Gefahr, dabei selbst den Halt zu verlieren — und das alles gierig beobachtet aus den leeren Augenhöhlen der untoten Wölfe. Wir vertrauen Ihnen voll und ganz, daß Sie, hochverehrter Meister, Ihren Helden daraus ein dramatisches und unvergeßliches Szenario schmieden können. Schlägt die GE-Probe fehl, gerät der Held in die Reichweite von Drachenmaul bzw. -schwanz und erleidet 4W6 TP durch Biß oder 2W6 TP durch einen Schwanzhieb. In beiden Fällen muß er nun eine zusätzliche KK-Probe +3 bestehen, um nicht ins Auge' gezogen zu werden.

Für Helden, die Umrundung geschafft haben, geht es im Abschnitt **Böses Erwachen** weiter, alle anderen erfahren, was Ein **Blick in die Niederhöhlen** bedeutet...

Ein Blick in die Niederhöhlen

Meisterinformationen:

Die folgenden Allgemeinen und Meisterinformationen gelten für Helden, die ins Auge' gezogen wurden. Am besten gehen Sie mit den Spielern dieser Recken in ein Nebenzimmer.

Allgemeine Informationen:

Ihr werdet in ein graues Nichts gezogen. Wenn ihr nach oben blickt, seht ihr, wie sich der riesige Drache wieder wie ein Korken auf das Loch setzt, durch das ihr gefallen seid, und es verschließt. Ihr wißt nicht mehr, wo oben oder unten ist, glaubt beständig zu fallen. Schließlich schaut ihr das brodelnde Chaos der Niederhöhlen, das kein Sterblicher zu beschreiben vermag.

Meisterinformationen:

Die Recken verlieren permanent einen Punkt KL, und alle MU-Proben im Zusammenhang mit Dämonen sind für alle Zukunft um einen zusätzlichen Punkt erschwert. Sie vermögen später nicht zu erklären, was sie gesehen haben, können sich aber selbst an einen Anblick erinnern, der 200 AP wert ist.

Böses Erwachen

Allgemeine Informationen:

Jetzt breitet der Drache seine Schwingen aus, versucht aufzusteigen, sinkt aber erschöpft nieder. Die Skelettwölfe fallen wieder über ihn her.

Meisterinformationen:

Die beschriebene Szene kann nur von Helden beobachtet werden, die sich nicht auf den Weg zum Tor gemacht haben und auch nicht in das Auge' gesaugt worden sind.

In dem Moment, in dem er sich wieder über das Auge' hockt, um sich weiter von den untoten Wölfen anknabbern zu lassen, wacht Rhazzazor aus seinem Traum auf- und damit sind die Helden erlöst. Führen Sie jetzt die Spieler derjenigen Helden, die einen Blick in Thargunitoths Reich werfen durften,



mit den anderen zusammen. Unabhängig von dem Weg, den sie gewählt haben, wachen alle Helden gleichzeitig auf.

Allgemeine Informationen:

Schweißgebadet schreckt ihr schreiend aus dem Schlaf. Eure Körper sind von blutenden Wunden bedeckt. Eine Weile beschäftigt sich jeder von euch mit sich selbst, um die schrecklichen Geschehnisse der Nacht zu verdauen.

Dann erst nehmt ihr Notiz von Berthold, der mit unnatürlich verdrehten Gliedern daliegt; ein dünner Blutfaden läuft aus seinem Mund. Ihr untersucht den jungen Bauernburschen, aber eure Hilfe kommt zu spät. So sehr ihr euch auch müht, ihr könnt weder Herzschlag noch Puls fühlen und müßt euch die schreckliche Wahrheit eingestehen: Berthold ist tot!

Meisterinformationen:

Der Alptraum ist zu Ende, und die Kämpen haben hoffentlich überlebt. Lebenspunkte, die während des Traumes durch den Einsatz von Heiltränken, -kräutern usw. zurückgewonnen wurden, werden jetzt wieder abgezogen. (Die im Traum eingenommenen Tränke und anderen Heilmittel sind dementsprechend auch nicht real verbraucht worden.) Recken, deren LE dadurch auf oder unter 0 sinkt, können (ausnahmsweise) durch den sofortigen Einsatz von Magie oder Heiltränken gerettet werden. Wenn die Spieler fragen, ob ihre Helden in dieser Nacht regenerieren konnten, dürfen Sie ruhig mit einem erzdämonischen Lachen antworten ...

Nicht betroffen vom Alptraum sind übrigens die Pferde der Helden, die haben nur von grünen Weiden, rassigen Stuten, feurigen Hengsten usw. geträumt.

Die Recken sollten sich nun überlegen, was sie mit Bertholds Leichnam anstellen. Daß sie ihn nicht einfach an Ort und Stelle begraben können - selbst wenn sie dabei noch so viele Borongebete sprechen -, sollte ihnen klar sein.

Die Helden können sich noch ein wenig die Wunden lecken, dann muß die Reise schon weitergehen. Kurz nach dem Aufbruch entdecken die Helden noch besagten Boronanger, dessen Nähe ihnen den Alptraum beschert hat. Am Abend des 22. Rondra erreicht die Gruppe den Radrom, an dessen jenseitigem Ufer das Reich Galottas beginnt.

Allgemeine Informationen:

Der Tag neigt sich dem Ende zu, als ihr den Radrom erreicht; am gegenüberliegenden Ufer liegt das Reich Galottas, wie ihr vermutet. Jetzt, gegen Abend, wird es empfindlich kühl, und Nebel steigt aus dem Fluß auf. Man merkt, daß sich der Rondramond dem Ende zuneigt.

Meisterinformationen:

Der Nebel ist um diese Jahreszeit nichts Besonderes; er hat keinen dämonischen Ursprung. Gefährlicher ist da schon die Skelettpatrouille, auf die die Helden stoßen.

Allgemeine Informationen:

Auf der Suche nach einer Furt nähert ihr euch dem Ufer und taucht in den Nebel ein. Eine unheimliche Stille umfängt euch, und immer wieder lauscht ihr mit angehaltenem Atem. Da — ein Geräusch, das ihr inzwischen gut kennt, dringt an eure Ohren: das Knirschen knöcherner Gelenke.

Meisterinformationen:

Und da sind sie schon, die untoten Knochenmänner. Da die Helden den Feind nicht sehen und seine Zahl nicht abschätzen können, sollten sie sich nicht auf einen Kampfeinlassen. Immerhin haben die Recken vor, gegen das Gesetz zu verstoßen, daß niemand Rhazzazors Reich verlassen darf. Falls die Helden den toten Berthold dabei haben, kommt dazu noch unerlaubte Ausfuhr von Leichen. Doch während die Helden bisher allein mit ihren Problemen fertigwerden mußten, bekommen sie diesmal Hilfe. Sie müssen sie nur annehmen.

Allgemeine Informationen:

Eine Schemen taucht vor euch aus dem Nebel auf; er scheint förmlich aus dem Boden zu wachsen. Erschrocken greift ihr zu den Waffen, doch die Gestalt - der Stimme nach eine Frau - ruft euch zu: „Haltet ein und folgt mir, ich führe euch zu einer Furt.“

Meisterinformationen:

Es handelt sich um Angrid, Kundschafterin des Grauen Firundan, eines Widerständlers gegen die Heptarchen (und insbesondere Galotta), der sein Lager jenseits des Flusses hat. Angrid beobachtet die Helden schon eine ganze Weile, wurde aber aufgrund ihres herausragenden *Schleichen*-Talents bislang nicht bemerkt. Sie hat sich davon überzeugt, daß es sich bei den Helden um rechtschaffene Leute handelt. (Davon können wir doch ausgehen, oder?)

Wenn die Helden Angrid vertrauen, dann ist das wohl getan. Greifen die Recken an, zieht sich die Kundschafterin zurück, und die Charaktere dürfen selber sehen, wo sie eine Furt herbekommen. In diesem Fall sollten Sie die Recken noch gegen ein oder zwei Skelette kämpfen lassen (Kampfwerte finden Sie im Anhang) und ihnen dann Gelegenheit geben, den Fluß zu überqueren. Angrid wird am jenseitigen Flußufer die Helden später noch einmal ansprechen.



Löwin, Einhorn, Dämon

Der Graue Firundan und seine Bande

Allgemeine Informationen:

Geschafft! Ihr habt den Fluß überquert und euch vor den Skeletten in Sicherheit gebracht. Und ihr seid fast am Ziel der Reise gelangt. Zwei Tage habt ihr noch Zeit, bis dahin solltet ihr den Zusammenfluß von Radrom und Bendrom erreichen, wenn euch niemand aufhält.

Meisterinformationen:

Angrid stellt sich nun den Helden vor und erklärt auch, was es mit Firundan und seiner Bande auf sich hat. Außerdem bietet sie Hilfe an.

Wenn die Kundschafterin vor den kampfeswütigen Recken fliehen mußte, tritt sie jetzt wieder auf die Gruppe zu. Der Nebel ist auf dem diesseitigen nicht ganz so dicht, und so können die Helden auch sehen, mit wem sie es zu tun haben.

Allgemeine Informationen:

„Meine Name ist Angrid“, stellt sich die Frau vor. Sie ist Mitte vierzig, schlank, drahtig und mit acht Spann nicht eben groß. Ihr schwarzes Haar hat sie zu Zöpfen geflochten, unter die Augen und auf Stirn und Wangen hat sie sich mit Erde brauen Streifengemalt.

„Meine Freunde lagern hier in der Nähe; wir kämpfen für die Freiheit Tobriens. Ihr seid rechtschaffene Männer und Frauen. Kommt mit mir, in unseren Zelten findet sich gewiß ein Lager für euch. Vielleicht habt ihr ja auch Lust, uns in unserem Kampf zu unterstützen.“

Meisterinformationen:

Wenn die Helden diese Einladung ablehnen, weil sie Bedenken hegen, ist das nur zu verständlich angesichts dessen, daß





Stimmung und Atmosphäre (Meisterinformationen)

Bevor die Helden sicher auf dem anderen Flußufer ankommen, möchten wir Timen /ur Kln Stimmung einige Informationen /,nm Reich Galottas geben. Diese sollten Sie natürlich dazu verwenden, bei Bedarf selbst noch ein paar abenteuerliche Szenen zu konstruieren. Rfdenken Sie aber, daß die Helden im Verlauf dieses Kapitels noch so etwas wie freies Geleil genießen.

'Kaiser' Galotta ist im Besiu des Agrimoth-Splitters der Dämonenkrone und hat zudem einen Pakt mit dem Herrn der Rache, Blakharaz, geschlossen. Galottas 'Neues Reich' erstreckt sich über das mittlere und westliche Tobricn, vor allem über die ehemalige Grafschaft Ysilia (jetzt Kaiserin arkYol-Ghurmak) und die Mark Osterfelde (jetzt Herzogsmark Sokramor). Der Dämonenkaiser isi bestrebt, einen 'richtigen' Staat mii Verwailung, Militär, einer adretten Hauptstadt usw. aufzubauen. Wie es im 'Neuen Reich' aussieht, können Sie den folgenden Abschnitten entnehmen.

Galottas Staat: An der Spitze steht Därmnenkaiser Galotta, der willkürlich herrscht-n kann; gleichzeitig ist er als 'Bote der Lohe' ein 'Hochkultist des Tyakra'marT (Blakharu/). Dem Kaiser untergeordnet sind Grafen uiul Barone, allesamt kleine Tyrannen, die unbarmherzig über ihre armen Untertanen gebieten, die eine Art Leibeigenenstatus haben und der Obrigkeit wehrlos ausgeliefert sind.

Das Reichswappen -,eigt einen schwarzen Irrhalken auf rotem Feld, über dem Schild ist die Dämonenkrone zu sehen, gehalten wird der Schild von zwei Hesluoiim. Die Rcichsiahne zeigt ebenfalls einen schwarzen Irrhalken aufrotern Grund.

Landschaft, Tier- und Pflanzenwelt: Agrimolh ist der Herr über die Elemente Humus, Kr/, Luft und Feuer (Wasser gehört Charyploroth und Eis Nagrach). Als Erzdämon aus dem Chaos geboren, herrscht er dementsprechend über seinen Domäne. Weite Teile des Landes sind nicht anders, als man sie vom restlichen Aveniurich her kennt, einzelne Flecken /eigen aber unmißverständlich die Handschrift des Verderbens der Elemente: Liebliche Walder, in dt-neu sich dem Wanderer Wurzeln um die Fülle und Dornenranken um den Hals schlingen, fleischfressende Pflanzen, die atzende Gifte meterweit verspritzen, bunte Blumen, die .so bestialisch stinken, daß der Geruch den Reisenden der Ohnmacht nahe bringt. In der Mille eines solchen Wäldchens steht als Ursache des Übels häufig ein Arkhobal, ein Dämon, auch bekannt als 'die Schwarze Eiche'. Des weiteren finden sich in Galottas Reich l lumus, auf dem nichts gedeiht, sondern alles verdorrt und verödet, trockene Wüsten und brennende Seen, Erz, dessen Berührung alles andere Eisen schlagartig rosten läßt. Und niemand vermag zu sagen, wann und wo Agrimoth mit einem fürchterlichen Wirbelsturm Ernten verdirbt und Dorfer niedermacht.

l'ür die Tierwelt gilt Ähnliches wie in Rha7.7.ax.or.s Domäne. Die geschändeten Element verwirren die Tiere, so daß deren Verhalten oft unberechenbar ist. Was die Pflanzenwelt angeht, möchten wir noch cm besonderes Gewächs hinweisen: die Jaguarlilic. Diese Pflanze mir ihren spanngroßen, schwarz-gelb gefleckten Blättern beherbergt das Tags Kah-Thurak-Arfai, den Nachtdämon, der bei Tageslicht nicht bestehen kann. Es empfielh sich nicht, das an sich hübsche Blümchen auszupfupfen, um es der Angebeteten als Liebesgabe /u überreichen ...

Das Leben im Reich Galottas: Die Einwohner haben, sofern sie nicht der herrschenden Addsschiclu angehören, etwa den Status von Leibeigenen. Als solche werden sie hart geknechtet; Milde ist ein Fremdwort in Blakharaz' Reich. Der Landhcrr, sei er nun Baron, Graf oder Herzog, ist stets ein Tyrann und achtet gerade noch darauf, daß seine Population nii:li(schrumpfl.

Es gibt Gesetze, die sich im wesentlichen rnii den Pflichten der Leibeigenen belassen und einigermaßen verlässlich sind, aber wenn man einen Strafprozeß schaut, bei dem nicht der Ank!:i:gerdie Schuld, sondern der Angeklagte seine Unschuld beweisen muß und bei dem sieb nach der Verurteilung Richter, Schotte und Kläger die verhängte Geldbuße teilen, dreht sich jedem praiösrurichtigen Rechtsgelehrten der Magen um. Auf diese Weise hat sich Galotta ein höchst effektives Dcnunziantennetz und einen fruchtbaren Boden tür die Verehrung des'lyakra'man geschaffen.

Militär: Während Rha/.za/.or in erster Linie ein Heer von Un-roUti und Halsabschneidern in seinen Diensten hau verlügi Galotta über richtige Soldaten. Die.se sind/.war nicht besser als die schurkischen Söldlinge des Schwarzen Drachen, aber ordentlicher. Es gibt die gleichen Ränge wie im Miile.lre.ich: Gemeiner, Korporal, Weibel, Haupimann/Rittmeister, Oberst, Marschall. Nominell ist das "kaiserliche" I leer nicht sehr groß, man sollte aber bedenken, daß er seine Soldaten bei Bedarf durch Dämonen verstärken kann.

Die Götter: Hier verhält es sich wie im Reiche Rhazzazors, Gebete werden nicht erhört, Wunder können tast nicht gewirkt werden, der Geweihte hat das Gefühl, seiner Gottheit unendlich fern 7.M sein. Die Verehrung der Zwölgötter ist unter strengste Strafe gestellt, schon ein achtlos dahergesagtes "gütige Travia" zieht schlimme Folgen nach sich. Stall dessen werden in Galottas Reich die Kr/dämonischen Widerparte der Zwölf angebetet. An der Spitze des \mheiligen' Pandämonium.s .steht Tyakra'man, der als Schwarzer Mann mit flammend roten Augen und rotem Um hang dargestellt wird. In der Rechten hält er ein meist ein rotes Richtbeil, in der Linken den Stab der tausend Augen. Ander Spicze des'lyakra'man-Kultrs .steht Galolla selbst als 'Bote der Lohe'. Neben dem Herrn der Rache wurden auch noch Agnmoth, Thargunitoth und Nagrach verehrt.



man sich in den Schwarzen Landen befindet. In diesem Fall werden die Recken von Firundans Leuten umstellt und nachdrücklich gebeten, ins Lager zu folgen. Wir wollen es zwar nicht hoffen, aber falls es doch zum Kampf kommt: Die entsprechenden Werte finden Sie im Anhang auf Seite 61.

Allgemeine Informationen:

Auf einer kleinen Lichtung im Wald stehen eine Handvoll einfache Laubhütten und Zelte, von denen eines durch seine Größe heraussticht. Ein winziges Feuer, dessen Schein gewiß nicht weit reicht, erhellt die Szenerie ein wenig. So erkennt ihr mehrere Menschen und auch einen Halbelf, deren Kleidung zwar meist nur noch als Putzlumpen zu gebrauchen ist, die aber leidlich genährt aussehen. 22 Augen mustern euch neugierig.

Meisterinformationen:

Anführer der Bande ist Firundan, ein schlanker Fünfziger mit ergrautem Haar. Angrid kennen die Helden ja bereits; die anderen Bandenmitglieder heißen Jette (ein junges, schüchternes Mädchen), Quendan (ein einarmiger, alter Mann), Parainor (ein zierlicher Knabe), Gumbad (offensichtlich ein Streuner), Lana (Geweihnte der Rondra), Edala (ehemals freie Bäuerin), ihr Gemahl Losan, Trautman (Jüngling mit ergrautem Haar) und Curthan (Halbelf). Näheres zur Bande ist im Anhang nachzulesen.

Das große Zelt ist das Zwölfgötterzelt, das wir folgend beschreiben. Ob die Helden allerdings Zutritt zu diesem Heiligtum bekommen, hängt von ihrem weiteren Verhalten ab, doch dazu später.

Allgemeine Informationen:

Das Innere des Zelttes ist so sauber, wie es unter den gegebenen Umständen möglich ist. Firundans Leute haben hier alles zusammengetragen, was sie aus zerstörten Tempeln der Zwölfgötter bergen konnten. Auf Tischchen, Bänken und hölzernen Gestellen sind das von Brandlöchern übersäte Maßgewand eines Praios-Priesters, die Storch-Intarsie aus einem Peraine-Tempel, eine kleine Traviastatue, ein angesengter, hölzerner Löwinnenkopf, ein Eisbärenbildnis und ein Tharfelch mit rahjagefälligen Motiven liebevoll drapiert.

Meisterinformationen:

Mehr als einmal mußten Firundans Leute blitzartig das Lager räumen und woanders wieder aufbauen, und nicht immer konnte alles aus dem Zwölfgötterzelt gerettet werden. Bisweilen findet die Bande aber wieder neue Kultgegenstände, womit sie den Tempel ausstaffieren kann.

Das Zwölfgötterzelt ist kein Sanktuarium, und insofern werden Gebete hier genauso wenig erhört wie an jedem anderen Ort in den Schwarzen Landen. Doch mag dem zwölfgöttergläubigen Helden ein Gebet im Zelt ein wenig innere Ruhe gebe, so daß die nächtliche Regeneration um 1 Punkt erhöht wird.

Unangenehme Fragen

Meisterinformationen:

Zunächst kümmern sich Firundans Leute um verletzte Helden. Die Behandlung mit diversen Kräutern regeneriert W3 LE Berthold kann man zwar nicht mehr helfen; man reibt aber seinen Leichnam mit Kräutern ein, die die Verwesung hemmen, so daß er noch einige Tage lang transportiert werden kann. Natürlich möchten Firundans Leute wissen, was die Helden in diese Gegend führt. Bei der Antwort ist allerdings Vorsicht geboten. Die Charaktere dürfen nicht den wahren Grund ihrer Reise verraten. Nach Firundans Ansicht - und seine Leute stimmen ihm da zu - kann man auf gar keinen Fall Galottas Forderung erfüllen, denn zum einen würde dies den Dämonenkaiser zu weiteren Erpressungen ermutigen, zum anderen ist man davon überzeugt, daß der Schwarzmagier seinen Teil der Abmachung ohnehin nicht einhält.

Kurz und gut: Erfährt der Graue Firundan, warum die Helden hier sind, wird er sie an der weiteren Ausführung ihres Auftrages zu hindern trachten und sie nötigenfalls sogar gefangennehmen. Die Bande führt ihren Kampfschließlicht hart, unerbittlich, ohne Rücksicht auf Verluste.

Wie der Aufenthalt der Helden in Firundans Lager verläuft, hängt also von der Qualität der Ausrede ab, die die Recken erfinden. „Tja, auf dem Weg ins Bornland einmal falsch abgebogen — und schon hockt man hier“ — damit werden sich die Widerständler wohl kaum abspeisen lassen. Besser ist da schon, daß man als Agenten herauszubekommen versucht, wie stark Galottas Streitmacht ist.

Wenn Sie als Meister selbst trotz einer glaubwürdigen Erklärung für das Hiersein der Helden einen Konflikt mit Firundans Leuten wünschen, kann ein Freischärler das Gepäck der Recken untersuchen und dabei auf den Krönungsmantel und die Diamanten stoßen. Dann haben die Charaktere ein Problem. Was tun, wenn die Helden mit der Wahrheit — ob freiwillig oder nicht - herausgerückt sind? Das ist in der Tat schwierig. Zum einen könnten die Recken natürlich die Waffen sprechen lassen; ihre Chancen stehen dabei allerdings nicht allzu gut. Außerdem müßten sie gegen Leute kämpfen, die ja eigentlich auf ihrer Seite stehen. Wenn ein Spieler diesen Gewissenskonflikt gut darstellt, darf er sich einen Punkt von AT und PA abziehen, bekommt aber 50 AP für gutes Rollenspiel. Natürlich können die Helden im Kampf versuchen, ihre Gegner nicht (ernsthaft) zu verletzen, sondern sie zu entwaffnen. Genaue Regeln dafür finden Sie in der Box Mantel, Schwert und Zauberstab.

Auf diplomatischen Wege läßt sich der Zwist vielleicht wie folgt lösen: Die Helden bitten Firundan eindringlich, doch die schlimme Lage zu bedenken, in der die Geiseln sind, und auch die politischen Folgen, die der Tod der Garether Thronfolgerin nach sich ziehen könnte. So sollte man versuchen, das Leben der Mädchen nicht zu gefährden, indem man das Lösegeld übergibt. Später dann, wenn die Zwillinge in Sicherheit



sind, sollen die Freischärler versuchen, Diamanten und Krönungsmantel wieder zurückzuerobern. Bei einer gelungenen CH-Probe+4 mag Firundan darauf eingehen. Andererseits könnte der Widerständler damit kontern, daß man doch gleich versuchen sollte, die Prinzessinnen gewaltsam zu befreien. Darauf dürfen sich die Helden wiederum keinesfalls einlassen.

Sie sehen schon, die Angelegenheit ist äußerst delikat und nicht leicht zu lösen. Und, ganz nebenbei angemerkt, könnte ein bewaffneter Konflikt noch ein ganz anderes Problem mit sich bringen: War es bisher schon recht aufwendig, Bertholds Leichnam mitzuschleppen, um ihn vor dem Untod zu retten, müssen sich die Helden nun vielleicht überlegen, was sie mit fast einem Dutzend weiterer frischer Leichen anfangen ...

Diamanten gegen Dämonen

Meisterinformationen:

Am 24. Ronda legen die Helden die letzte Tagesreise bis zur Burg Radromsprung zurück. Nirgends schnellt eine Dämonenklaue aus dem Busch, noch werden die Recken von einem Karakil aus mit Hylailer Feuer beworfen. Am späten Nachmittag erreichen sie besagte Feste. Hier findet der Austausch statt.

Allgemeine Informationen:

Man erwartet euch bereits. 500 Schritt vor der Burg stehen ein Trupp von 15 berittenen Soldaten sowie eine schwarze Kutsche. Die Söldlinge tragen die Farben Schwarz und Rot, ihr Wappen zeigt auf rotem Grund einen schwarzes Untier mit Flammenleib, das einem — welche Blasphemie — Greifen nicht unähnlich sieht. Daneben sitzt auf einem prächtigen Roß ein Elf. Das muß Dalgaron sein, dem die Junkerin von Ardafall verfallen ist. Kein Wunder, denn — bei Rahja — der Bursche ist wirklich fast alveranisch schön. Als ihr auf zwanzig Schritt heran seid, haltet ihr an. Dalgaron hebt grüßend die Hand und versucht zu lächeln, bringt aber nur ein wenig freundliches Grinsen zustande. „Heida, auf Euch ist Verlaß. habt Ihr die Gaben dabei, um die Gastfreundschaft meines Herrn zu vergelten, der sich rührend um die armen Halbwaisen gekümmert hat?“

Meisterinformationen:

So eine Frechheit! Aber die Helden können nichts tun, als die Faust in der Tasche zuballen.

Jetzt folgt das übliche Hin und Her: erst die Prinzessinnen, nein, erst den Mantel und die Diamanten. Wenn die Helden darauf bestehen, sich erst zu überzeugen, daß Rohaja und Yppolita noch leben, läßt Dalgaron die beiden Mädchen aus der Kutsche steigen. Zwei Armbrustschützen steigenebenfalls aus und richten ihre Waffen auf die Prinzessinnen.

Das ist dem Elfen dann aber kulant genug. Die Helden sind nicht in der Lage, Forderungen zu stellen; Galottas Soldaten können sich das Lösegeld leicht mit Gewalt holen. Zuerst werden Diamanten und Krönungsmantel übergeben, dann die Zwillinge freigelassen.

Allgemeine Informationen:

Schüchtern und mit weit aufgerissenen Augen stolpern die Prinzessinnen auf euch zu. Sie sind gut genährt und gesund, wie es scheint; auch ihre Kleidung ist sauber und adrett. Aber aus ihren

Gesichtern könnt ihr deutlich lesen, daß sie Schreckliches erlebt haben müssen.

„Sie sind noch beeindruckt von den vielen Wundern, die es hier im Neuen Reich zu bestaunen gibt. Aber das legt sich. Nun, es war mir ein Vergnügen, mit Euch ein Geschäft zu machen, ich empfehle mich aber nun. Wie es sich für hohe Staatsgäste gehört, geleitet Euch eine Eskorte bis zur Grenze.“

Der Elf wendet sein Pferd und galoppiert davon. Die 15 Soldaten, eure Eskorte, schließen zu euch auf.

Meisterinformationen:

Bei den beiden 'Prinzessinnen' handelt es sich nicht um Rohaja und Yppolita, sondern um Quitslingas, die die Gestalt der Mädchen angenommen haben. Sie tragen mit einem ERINNERUNG VERLASSE DICH belegte Amulette, um die dämonische Aura zu überdecken — magischer Firlefanz, den Galotta reichlich zur Verfügung hat, aber ausreichend, um eine einfache Untersuchung mittels ODEM ARCANUM oder ANALÜS zu vereiteln. Eingehendere Untersuchungen lassen die 'Mädchen' nicht zu und alarmieren notfalls laut schreiend die Soldaten, die übrigens Galottas Irrhalken-Garde angehören und von Weibel Tyakradan angeführt werden. (Zwölfgöttergefällige Namensind im Dämonenkaiserreich außer Mode. Hier heißt man statt dessen Blakhardane, Arkhobalrik, Iribaarian usw.)

Die Reise verläuft ohne Zwischenfälle, ist aber alles andere als angenehm, wissen die Helden doch nicht, ob die Gardisten nun auf sie achtgeben oder sie umbringen sollen. Flucht ist auch nicht möglich, da die beiden Dämonen nicht mitspielen. Tatsächlich sollen die Gardisten die Recken wirklich nur auf dem schnellsten Wege aus dem Dämonenkaiserreich hinausgeleiten, und der führt am Bendrom entlang und über einen Paß über die Schwarze Sichel. Derweil sitzt Kaiser Galotta gemütlich daheim in Ysilia, wartet auf seinen Krönungsmantel und malt sich in den schönsten Farben Emers Gesicht aus, wenn sie feststellt, daß ihre 'Töchter' Dämonen sind. Die Mädchen fahren in der schwarzen Kutsche. Sie sind verschlossen und nicht bereit zu erzählen, was sie in der Gefangenschaft erlebt haben. Sie meiden die Helden und halten sich so weit abseits wie möglich, suchen aber auch keinen Kontakt zu den Gardisten. Dieses Verhalten ist zwar auffällig, aber leicht mit Nachwirkungen von Zaubern und schlimmen Geschehnissen in den vergangenen Tagen zu erklären.



Wenn Sie der Reise etwas Würze geben wollen, können Sie einige Szenarien am Rande leicht improvisieren. Zwei Beispiele seien hier genannt:

—Die Soldaten 'bitten' in einem Gasthof um Quartier und verprügeln dabei den Wirt fürchterlich. Sie lassen erst ab, als die Helden eingreifen. Die Stimmung zwischen Irrhalken-Gardisten und Recken ist nun aber gespannter denn je, und wenn die Charaktere den Wirtsleuten helfen wollen (Wunden behandeln), müssen sie dies heimlich tun.

—Ein Bauer, der mit Denunziantentum sein kärgliches Auskommen verbessert, sieht die Helden in Begleitung der Soldaten. Das ist, wie er denkt, seine Chance, und klagt die Helden vor Weibel Tyakradan der Zwölfgötterhuldigung an — was mit dem Tod bestraft wird und dem Kläger sicherlich einen Gutteil des Besitzes der Helden einbringen würde. Der Weibel geht zum Schein auf die Klage ein, um die Helden ein wenig zu ängstigen.

—Und dann ist da ja auch noch Berthold (oder gar fast ein Dutzend frischer Leichen? Helden pflegen ja bekanntlich die merkwürdigsten Dinge mit sich zu führen!). Die Soldaten werden nur wenig Verständnis für den Wunsch aufbringen, die Leiche aus dem Land herauszubringen. Machen Sie die Reaktionen der Söldlinge von Ihren Helden abhängig - von ein paar spöttischen Bemerkungen bis hin zu einem handfesten Streit ist hier alles möglich.

Am 28. Rondra erreicht der Trupp inmitten der schwarzen Sichel die Grenze. Auf Galottas Seite gibt es keinen Posten - wozu auch, befinden sich doch im Wäldchen, das man gerade passiert hat, ein Arkhobal und ein Tuur-Amash, die aufpassen, daß hier niemand durchkommt, der nicht durch darf. Die 'Prinzessinnen' müssen nun den Wagen verlassen, die Irrhalken-Gardisten wenden grußlos ihre Pferde und reiten zurück, gefolgt von der Kutsche.

Wieder daheim

Allgemeine Informationen:

Ihr schaut Galottas Soldaten gewiß nicht nach, als sie in die Domäne des schwarzmagischen Usurpators zurückkehren. Statt dessen fällt euer Blick auf ein hölzernes Kastell, über dem eine Fahne weht. Ihr könnt die Farben zwar nicht erkennen, denn Herr Praios, der im Westen untergeht, blendet euch mit Seiner Schönheit, aber es müssen die Farben des Reiches sein, dessen seid ihr euch sicher. Frohgemut legt ihr die wenigen hundert Schritt zurück, die euch noch vom freien Weiden Irenen.

Meisterinformationen:

Im hölzernen Kastell befinden sich neben Kaiserlich Weidener Gardisten auch Soldaten der Panthergarde. Alle mußten vorher schwören, niemandem etwas über die seltsamen Grenzgänger zu berichten.

Übrigens: Falls die Helden Bertholds Leichnam noch dabei haben, kann er hier endlich bestattet werden, auf daß seine Seele in Borons Hallen einkehrt. Außerdem ist die erste Nacht auf sicherem Boden so wohltuend, daß um zwei Punkte mehr als üblich regeneriert werden kann.

Am nächsten Morgen geleiten die Panthergardisten die Helden und ihre 'Schützlinge' nun bis hinunter ins Dorf Felsenquell.

Die falschen Prinzessinnen tauen etwas auf. Zunächst machen sie sich über einen buckligen Köhler lustig, wenig später ärgern sie einen Schäferhund und schlagen ihn mit einem Knüppel, als er vor Wut zuschnappen will. Beides ist weniger typisch für Rohaja und Yppolita. Schließlich, wenige hundert

Schritt vor dem Dorf Felsenquell, stimmen die Zwillinge noch ein Lied an, das sie bestimmt nicht von ihrer Gouvernante gelernt haben (siehe nebenstehend).

Das ist dämonischer Übermut, eine kleine Rache am ungeliebten Beschwörer! Der Text liefert Hinweise, wo Rohaja und Yppolita wirklich zu suchen sind. (Kurz nach der Beschwörung sprach Galotta über diesen Ort.) Nimmt man die Anfangsbuchstaben der Namen der Ritter, ergibt dies Praske,

und in der Nähe des Dorfes liegt tatsächlich Askushaar, wo die Zwillinge gefangengehalten werden.

Allgemeine Informationen:

Die Reichsregentin läuft euch entgegen, breitet die Arme aus, um ihre Kinder in Empfang zu nehmen. Sie drückt die beiden an sich - und stößt sie einen Herzschlag später fort. „Das sind nicht meine Kinder!“

Hofmagus Feyamun ist nun auch heran. Er fuchelt mit der Hand in der Luft herum und betrachtet dann eingehend Rohaja und Yppolita. Inzwischen wandeln sich die Züge der Prinzessinnen zu denen typischer blonder tobrischer Mäde, die schuldbewußt dreinblicken. Feyamun streckt seine Hand aus, Schweiß steht auf seiner Stirn. „Das ist auch nicht eure

wahre Ge...“, preßt er zwischen den Zähnen durch, Weiter kommt er nicht, denn die Haut der Mädchen platzt am ganzen Körper auf, Blut spritzt, und ein Tentakel fliegt auf den Hofmagus zu, schleudert ihn fort wie einen Immanball. Vier weitere der langen, starken schleimigen Fangarme umschlingen die Hälse der Panthergardisten und brechen ihnen das Genick.

*Pagol, 'Rondran, Rngrondan,
Syman, 'Kahr und 'Einbrecht,
allsamt tapfre Ritter war'n,
kämpften für das 'Kjonrecht,
suchten das Tat der Finsternis,
'Einhorn und Löwin zu Befrei'n,
und fanden nicht den düst'ren Riß,
dabei verriet's der Augenschein.
Taßol, Rondran, Angrondan,
Sißman, 'Kahr und 'Ernbrecht,
attsamt tapfre Ritter war'n,
Iqimpften für das Ifronrecht,
das Schicksal holte sie alsbald,
und nun die 'Knochen ihrer Leichen,
weit verstreut in flur und Watt,
einsam in der Sonne bleichen.*



Dort, wo eben noch Rohaja und Yppolita standen, hocken jetzt zwei widerwärtige Bestien. Sie bestehen nur aus zwei kurzen, kräftigen Beinen, einem kugelförmigen, warzenübersäten Kopf mit einem großen zahnlosen Maul, aus dem grünlicher Sabber tropft. Dort, wo Leib und Hals sitzen müßten, stülpen sich drei kräftige Tentakel aus. Eines hatte sich des Magus angenommen, vier weitere der Gardisten, und ein sechstes droht nun, die Reichsregentin zu umschlingen.

Meisterinformationen:

Daß sein Betrug so schnell auffliegt, hat Galotta nicht gedacht und auch nicht gewollt. Vielmehr war seine Erstelung, daß die Dämonen auf einem Hofball oder einer ähnlichen Gelegenheit enttarnt werden. Aber auch kluge Hühner scheißen sich ins Nest. So hat der Schwarzmagier nicht bedacht, daß eine liebende Mutter sofort erkennt, daß es sich nicht um ihre Kinder handeln kann. Auch die Tatsache, daß Quitslingas rasch einen eigenen Willen entwickeln können und sich nur noch in groben Zügen an die Wünsche ihres Beschwörers halten, hat er nicht weitgehend genug berücksichtigt. Aber zum Glück machen auch die größten Schurken Fehler, denn sonst wäre alles Streben der aufrechten Helden vergebens.

Hofmagus Feyamun hat gespürt, daß irgend etwas nicht stimmt, und sicherheitshalber eine Illusion gewirkt, die das Geschehen vor neugierigen Dorfbewohnern verbirgt. Der Magier ist übrigens nicht tot, sondern nur bewußtlos. Er kann nötigenfalls wieder erwachen und den Helden mit FULMINICTUS oder IGNIFAXIUS unter die Arme greifen. Die Dämonen haben sich einfach in scheußliche Tentakelmonster verwandelt — daß dies ihre wahre Gestalt ist, halten wir für unwahrscheinlich.

Quitslinga

MU 29 LE 75 RS 3 AT/RA 14/10* (Tentakel, 1W+5) MR 35

*) 3 AT pro KR. Im Inneren haben die Tentakel einen undurchtrennbaren Muskelstrang, so daß sie zwar verletzt, aber nicht abgeschnitten werden können.

Am Anfang des Kampfes sollte Emer von einem Tentakel so schwer getroffen werden, daß sie ohnmächtig wird. Dann können die Helden die Reichsregentin retten, wie es sich gehört. Sollte sich das Kampfglück aber den Dämonen zuwenden, mag Emer rechtzeitig erwachen und eingreifen. Geben Sie ihr ruhige Kampfwerte, die einer 'Heldenkaiserin' würdig sind.

Allgemeine Informationen:

Mit einer schwefelgelben, stinkenden Wolke fährt nun auch die zweite Bestie in die Niederhöhlen, wo sie wohl hergekommen ist. Zurück bleibt eine gelblichweiße Pfütze, deren Gestank euch den Atem raubt. Ihr sinkt auf die Knie und kämpft nun mit einem anderen Feind: der drohenden Ohnmacht...

Meisterinformationen:

Nun, soweit wollen wir es doch nicht kommen lassen. Nach einer Meile haben sich Emer, die Helden und auch der Hofmagus Feyamun einigermassen erholt. Man begibt sich ins Dorf zum Gasthaus Sichelblick, wo die Reichsregentin und der Hofmagus jeweils ein Zimmer bezogen haben. Emer ist niedergeschlagen, gewiß mehr noch als die Helden. Doch will sie nicht aufgeben, sie spürt, daß ihre Töchter noch leben.

Wenn die Helden sich nun den Kopf zerbrechen, wo sie nach den Mädchen forschen wollen, fällt ihnen möglicherweise das Lied von Pagol und den anderen Rittern ein, die auf der Suche nach dem Tal der Finsternis sind. Nach gelungener KL-Probe fällt einem Recken gar der richtige Wortlaut ein. Nun geht es ans Rätseln, die Lösung, Prasse, haben wir ja schon weiter oben angegeben. Hofmagus Feyamun kann den Helden insoweit helfen, daß ihm die Begriffe Löwin, Einhorn und 72z/ der Finsternis etwas sagen.

„Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen, so lautet die Zeile im 5. Spruch, dem vom Ende des Zeitalters, der Alanfanischen Prophezeiungen des Nostria Thamos“, weiß der Magier zu berichten. Außerdem erklärt er, daß gemeinhin Löwin und Einhorn mit Rohaja und Yppolita gleichgesetzt werden. Aber den Rest müssen die Helden schon selbst entschlüsseln. (Sie sollten die Spieler nicht vorher mit der Nase auf die Prophezeiung stoßen. Mehr zu Nostria Thamos' Versen finden Sie in der Box Götter, Magier und Geweihte.)

Der Held, der als erster das Rätsel löst, bekommt zusätzlich 25 AP - natürlich erst am Ende des Abenteuers, denn die Spieler sollen ja nicht gleich Gewißheit haben, daß sie auf der richtigen Fährte sind.

Falls die Helden trotz rauchender Köpfe nicht auf die Lösung kommen, mag auch ein geläuterter Irrhalkengardist, der um die Zwillinge weiß und dem die Flucht gelungen ist, Rohajas und Yppolitas Gefängnis verraten.

Bei Bedarf können die Charaktere noch eine Heil- oder Astraltränke sowie gängige Kräuter nach Ihrer Maßgabe auf den Weg bekommen.



Im Tal der Finsternis

Meisterinformationen:

Iso heißt es nun, wieder zurück bis nach Praske zu ziehen —
A und diesmal heimlich. Kurz hinter der Grenze müssen die Hei-

den ein Wäldchen durchqueren, das sie schon einmal passiert
— haben. Nur ist das, was vorher wie ein lieblicher Forst wirkte,
jetzt ein überaus ...

Tödlicher Wald

Meisterinformationen:

In diesem Wald geht es gar nicht geheuer zu, dafür sorgen ein Arkhobal und ein Tuur-Amash, die zu Wachzwecken hier platziert wurden - die Dämonen machen aus dem Wald einen wahrhaft niederhöllischen Fleck Erde. Sie warten aber damit, bis die Helden so weit in den Forst vorgedrungen sind, daß es kein Entrinnen mehr gibt. Natürlich verbietet es sich von selbst, im verfluchten Wald Beeren oder Pilze zu naschen.

Suchen Sie sich aus den untenstehenden Lokalitäten und Begegnungen so viele aus, wie Sie den Helden zumuten können.

Metamorphodonen

Meisterinformationen:

Nach einer gelungenen *Sinnenschärfe-Probe* vernehmen die Helden ein Stöhnen. Gehen sie dem Geräusch nach, machen sie eine fürchterliche Entdeckung.

Allgemeine Informationen:

Was ihr seht, ist so unglaublich, daß euch die Worte fehlen. Vor euch steht ein Mensch - oder das, was vielleicht einmal ein Mensch war. Seine Beine wurzeln jetzt im Boden, der Körper ist von einer dicken Borke bedeckt, nur hier und da zeigt sich noch ein Fleck menschlicher Haut. Die Arme des — Mannes? — haben sich zu dicken, knorrigen Ästen gewandelt, die ein blutrotes Laub tragen. Am schlimmsten aber ist das Gesicht, das ihr am oberen Endes des - man muß es wohl Stamm nennen - entdeckt. Die Züge sind von Pein und Schmerz gezeichnet, und flehende, nach Erlösung heischende Augen blicken euch an.

Meisterinformationen:

Der Ärmste ist ein Jäger, der sich in den Arkhobal-Wald verirrt. Ihm können die Helden nicht mehr helfen, am besten, sie verschwinden rasch und vergessen das scheußliche Bild.

Denn hier gibt es gefährliche Metamorphodonen, daimonide Kriechpflanzen, die sich dem Wanderer um die Füße schlingen, ihn fesseln und langsam und qualvoll in einen Baum verwandeln, dessen Wurzeln bis hinab in die Niederhöhlen reichen sollen.

Halten sich die Helden längere Zeit hier auf, werden sie auch von Metamorphodonen angegriffen. Die Pflanzen kriechen

lautlos über den Boden und umschlingen das Fußgelenk eines Helden. Dieser kann sich mit einer GE-Probe+3 befreien. Mißlingt diese, kann der Metamorphodonen-Strang durchtrennt werden, wenn man ihm 5 SP zufügt (bei einem RS von 4, PA 0). Allerdings verspritzt die Pflanze dann eine ätzende Säure, die dem gefangenen Held 1W+2 SP zufügt. In der Zwischenzeit sind die anderen Metamorphodonen nicht faul und fallen auch über die Helden her. Sie können leicht eine 'ausweglose' Situation gestalten, aus der die Recken gerade noch in letzter Sekunde entkommen können.

Letale Lärchen

Allgemeine Informationen:

Sogar die Bäume haben sich gegen euch verschworen! Mächtige Lärchen schlagen mit ihren Ästen um sich, treffen euch hart an Körper und Gesicht. Flucht! - ein naheliegender Gedanke, würden sich nicht die unteren Zweige der Nadelbäume zu einen undurchdringlichen Netz verflechten.

Meisterinformationen:

Gelingt es den Helden nicht, das Netz zu durchtrennen, sind sie verloren. Sie müssen den Zweigen 25 SP zufügen, gegen einen RS von 4 und PA 0. Derweil haben die Äste 4 AT/KR, AT/PA 10/0, 1W+3 TR

Die Vögel

Meisterinformationen:

Zugegeben, die Idee ist nicht neu, paßt aber sehr gut in die Geschichte.

Allgemeine Informationen:

Auf Ästen und Zweigen hocken kleine Vögel, nicht größer als ein Spann vom Schwanzende bis zum scharfen, gebogenen Schnabel. Ihr Gefieder mag man nicht bunt nennen, obwohl es der Farben viele trägt. Diese könnt ihr aber nur auseinanderhalten, wenn ihr sehr genau hinschaut und euch konzentriert, anderenfalls vermischen sie sich zu einem häßlichen Braun. Ein Vogel öffnet den Schnabel und läßt ein schrilles Kreischen ertönen, die anderen folgen seinem Beispiel. Dann fliegen sie



gleichzeitig auf, sammeln sich zum Schwärm, kommen blitzgeschwind näher und halten **genau** auf euch zu.

Meisterinformationen:

Beim ersten Angriff fügt der Schwärm 6W SP zu, die gleichmäßig auf die Helden verteilt werden. Die Tiere ziehen an den Recken vorbei, kehren dann um und fliegen die nächste Welle. Der Schwärm ist so dicht, daß ein Held nur mit der Waffe herumfuchteln muß, um die Tiere zu treffen. Für jeweils 30 TR die dem Schwärm zugefügt werden, verringert sich seine TP-Zahl um 1W, bei 0W ziehen sich die verbliebenen Vögel zurück. Nur eine Anregung: In einer dämonisch veränderten Tierwelt können Sie den Vögeln auch 'Gifrschnäbel' verpassen. Tuur-Amash ist durchaus kreativ.

Spinnenheer

Allgemeine Informationen:

Aus allen Richtungen kommen unzählige Spinnen auf euch zugekrochen. Sie krabbeln die Beine eurer Pferde hinauf, dringen in jede Öffnung eurer Kleidung und zerplatzen mit einem ekelhaften Knacken, wenn ihr nach ihnen schlagt.

Meisten nformationen:

Die Tiere setzenden **Helden** nur mit insgesamt 2 SP pro Recke durch Bisse zu, allerdings ist die Angelegenheit so unappetitlich, daß **sich** jeder Held, dem eine *Selbstbeherrschungs-Prohe* mißlinge, für einen Tag seine KL um einen **Punkt** senken muß.

Begegnungen am Tage

W20 Begegnung

- 1-6 Bauern:** Die Bauern machen mit Sicherheit die Obrigkeit auf die Heiden aufmerksam. Die Begegnung ist besser zu vermeiden.
- 7-11 Tiere:** Würfeln Sie nochmals mit W6 die Tierart aus, und ermitteln Sie mit einem weiteren Wuri das (wie gesagt unberechenbare) Verhalten der Tiere: Gerade bedeutet angriffslustig, ungerade Flucht. Für Gewöhnlich fliehen die Tiere, wenn sie zwei Drittel ihrer LE verloren haben. Wegen der oben geschilderten Zustände in Galottas Reich mag es aber auch sein, daß sie bis zum Tode kämpfen.

W6 Tierbegegnung

- 1** Waldwölfe, Rudel zu W6+2 Tieren
MU 12 LE 22 RS 2 AT/PA 11/4 (Biß, 1W+3 TP)
MR 4
- 2** Wolfsratten, Rudel zu 2W6+6 Tieren
MU 12 LE 6 RS 0 AT/PA 7/0 (Biß, 3 SP*) MR 1
*) Ratten beißen ungeschützte Körperstellen.
Ratten bekämpft man wirkungsvoll mit Fußtritten (GE-Probe statt AI 1W TR bei 1-2 auf W20 ist die Ratte tot)
- 3** Rotluchs, W3 Tiere
Da Luchse Einzelgänger sind, ist das Auftauchen mehrerer Tiere äußerst merkwürdig. Bei einer gelungenen Tierkunde-Probe wird den Helden dieser Umstand klar.
MU 15 LE 30 RS 1
AT/PA 14/6 (Tatzen 1W+4, Biß 1W+6*) MR -2
*) Der Luchs greift mit den Tatzen an, bei einem AT-Wurf von 1 beißt er zusätzlich.
- 4** Horndrache
MU 19 LE 80 RS 5 AT/PA 57/12 (Gebiß, 2W+2)
MR 12
Der Horndrache fliegt 3 Angriffe gegen die Helden und entfernt sich dann wieder.
- 5** Borbarad-Moskitos Schwärm zu W2Q+2Q Tieren
MU 20 LE 2 RS 0 AT 20-RS/8 (3 APV2W Gift)
PA 0 MR 2

*) Hat sich der Moskito auf der Haut niedergelassen, sticht er und saugt dem Opfer bei gelungener AI 3 AP/KR aus. Nach vier KR fliegt er gesättigt davon.

**) Wird der Moskito während des Saugens erschlagen, verspritzt er sein Gift in die Wunde und richtet 2W SP an. Um Moskitos zu erschlagen, ist eine GE-Probe nötig. Bei einer 1 hat man zwei Tiere erledigt, bei einer 20 versehentlich einen Moskito beim Saugen erschlagen.

6 Gebirgsbock

MU 18 LE 40 RS 2
AT/W 15/4 (Niederstoßen, 1W+4) MR 0

12 Goblins, Horde zu 1W6+2

Die Götter wissen, welcher Schicksalssturm die Goblins hiertiergeweht hat. Die ausgehungerten Kreaturen haben es auf die Vorräte der Helden abgesehen.

MU 8 LE 14 RS 1 AT/PA 8/8 (Speer, 1W+2) MR -2

13-15 Oger, 1W3

Ja, ein paar Menschenfresser sind ihrem alten Herrn treu - TM > geblieben.

MU 20 LE 35 RS 2 AT/PA 9/5 (Faust, 2W+2) MR -3

16-17 Soldaten, Trupp zu W3+1

Die Helden sind weder Adlige noch Bauern oder Händler und somit verdächtig.

MU 12 LE 30 RS 2 AT/PA 11/9 (Schwert, 1W+4) MR 0

18-20 Händler mit W3 Gehilfen

Reisende Händler aus dem Ausland sind prinzipiell gern gesehen, stellen sie doch eine internationale Aufwertung von Galottas Dämonenkaiserreich dar. Und es gibt genug von ihnen, die keine Skrupel haben, in den verderbten Landen ihren Schnitt zu suchen. Die Händler suchen keinen Streit mit den Helden. Für alle Fälle geben wir dennoch die Kampfwerte an.

Händler

MU 13 LE 30 RS 1 AT/PA 13/13 (Rapier 1W+3) MR 4

Gehilfen

MU 13 LE 30 RS 2 AT/PA 12/8 (Knüppel 1W+1) MR 0



Tuur-Amash-Kelch

Meisterinformationen:

Mit einem Blütendurchmesser von 5 cm ist die kleine, gelblich-grüne Pflanze eher unscheinbar, aber sie vermag ihren ätzenden Verdauungssaft bis zu drei Schritt weit zu verspritzen (AT 12, 2W TP, Abwehr durch Ausweichen möglich). Wird man getroffen und werden mehr als 10 TP erzielt, sinkt der RS um 1. Für gewöhnlich finden sich die Tuur-Amash-Kelche in Kolonien zu 1W+3 Exemplaren. Man kann die Pflanzen ohne weiteres zertreten, muß aber schon eine *Sinnenschärfe-Probe* bestehen, um sie rasch genug zu entdecken. Pro KR kann ein Held eine Pflanze vernichten, während die anderen munter ihre Angriffe fortsetzen. Da sollte man eine Flucht schon ernsthaft in Erwägung ziehen.

Der Phantasie Lauf lassen

Meisterinformationen:

Die obenstehenden Scheußlichkeiten sind nur Beispiele, Sie dürfen als Meister ruhig weitere entwerfen. Und es müssen nicht nur Pflanzen oder Tiere sein, die den Helden das Leben schwermachen. Widharcil ist der Widerpart Ingerimms, seine Elemente sind das Feuer, der Humus, das Erz und die Luft, die er nach Kräften dämonisch zu verändern trachtet. Verdorbenes Handwerk und Wirbelstürme fallen genauso in seine Kompetenz wie Waldbrände und lebensfeindliche Wüsten. Für den weiteren Weg nach Askuushaar haben wir zudem noch eine Zufallsbegegnungstabelle erstellt (die Sie auf der vorangegangenen Seite finden).

Das liebeliche Askuushaar

Meisterinformationen:

Drei Tage nachdem die Helden den Arkhobal-Wald verlassen haben, treffen sie in Praske ein. Man merkt es dem Dorfschon von weitem an, daß es von einem Erdbeben heimgesucht wurde — verursacht durch einem Amrifas, der das Tal Askuushaar geschaffen hat. Viele Häuser sind eingestürzt, einige wurden notdürftig wieder repariert und abgestützt.

Daß die Helden nicht in Praske einreiten und nach einem 'finsternen Tal' fragen sollten, versteht sich von selbst. Klüger wäre, die Ansiedlung zu umgehen. Dabei stößt die Truppe auf eine Straße, die nicht auf der Karte verzeichnet ist. Der Schotter ist noch hell, und zwischen den Steinen wächst kein Gras - offensichtlich wurde der Weg erst kürzlich angelegt. Der Schluß, daß die Straße zum Tal der Finsternis führt, ist genauso nahelegend wie richtig.

Folgen die Helden dem Weg, stoßen sie bald auf Soldaten Galottas.

Siegen die Helden, können sie den Gardisten natürlich die Uniformen abnehmen und selbst anziehen, um die Feinde zu täuschen. Helden, für die keine Uniform übrig ist, werden als 'Gefangene' mitgeführt. Dazu müßten sich die Recken allerdings von ihren Kameraden fesseln lassen. Bei einer erfolgreichen *Fesseln/Entfesseln-Probe*+3 mag ein Knoten gelingen, der sehr fest aussieht, sich aber leicht abstreifen läßt. (Vielleicht sollten Sie die Probe verdeckt würfeln, denn bei einem Mißerfolg verhält es sich genau andersherum: Der Knoten wirkt überaus stümperhaft, hält dafür aber um so besser.)

Eine halbe Stunde nach dem Zusammentreffen mit den Gardisten erreichen die Helden schließlich das Schloß Askuushaar.

Allgemeine Informationen:

Wich ein Anblick! Wie eine klaffende Wunde in Sumus Leib stürzt vor euch eine Felswand in die Tiefe. Gewiß tausend Schritt sind es bis zum Grund des Tals, wo glühende Lava brodet. An der pechschwarzen Wand der Spalte windet sich eine Straße hinab bis zum auf der gegenüberliegenden Seite liegenden ... Ja, was? Ihr wißt nicht, wie ihr das, was ihr seht, bezeichnen sollt. Schloß? Burg? Auf einem simsartigen Vbrsprung steht ein mächtiger Turm, an den ein flaches Haus anschließt. Die Mauern des an Häßlichkeit kaum zu überbietenden Bauwerks sind mit grauen-erregenden Fratzen und fürchterlichen Flügeldämonen verziert.

Allgemeine Informationen:

Der Weg windet sich an einem flachen Hang entlang. Als ihr um eine Biegung kommt, seht ihr weit vor euch drei Reiter in den euch bereits bekannten rot-schwarzen Uniformen. Vielleicht haben die drei euch noch nicht bemerkt.

Meisterinformationen:

Das haben sie in der Tat noch nicht. Die Helden können sich leicht hinter Felsen oder mehr als mannshohen Büschen verbergen und die Soldaten passieren lassen oder ihnen einen Hinterhalt legen. Für den letzten Fall geben wir die Kampfwerte der Soldaten an.

Irrhaken-Gardisten

MU 12 LE 30 RS 3 ÄTVA 12/9 (Schwert, 1W+4) MR -4

Meisterinformationen:

Das ist Askuushaar, erbaut von den fleißigen Scheinfüßchen der Je-Chrizlayk-Ura. Die Fratzen an den Wänden sind wahrhaft furchterregend, aber ungefährlich, wohingegen die Flügeldämonen leibhaftige Gargylen sind. (Einen Plan der Anlage finden Sie auf Seite 54.)

Die Straße führt auf das Tor im Erdgeschoß des Turms zu. Das Portal ist nicht verschlossen, eine Nachlässigkeit des Gardisten, der zur Zeit im Wachraum Dienst tut. (Seinen drei



Kameraden auf Patrouillenritt sind die Helden vor kurzem begegnet.)

Tragen die Helden die Uniformen der Gardisten, wird der Wächter ihnen zum Gruße zuwinken und seinen Irrtum so spät bemerken, daß er leicht überwältigt werden kann.

Kommen die Recken hingegen in ihrer eigenen Kleidung daher, versucht die Wache, das Tor zu schließen. Nun ist Eile geboten. Es braucht eine Weile, bis der Gardist das schwere Portal geschlossen hat. Die Helden müssen nun einen scharfen Galopp reiten (*Reiten-Probe+3*), um das Tor noch rechtzeitig zu erreichen. Ein einziger Recke, dem die Probe gelingt, vermag den Wächter schon zu hindern, das Tor vollends zu schließen.

Irrhalkengardist

MU12 LE30 RS3 AT/RÄ 12/9 (Schwert, 1W-f4)MR -4

Doch nicht nur der Gardist, sondern auch die Gargylen, die von Galotta mittels Beherrschungsmagie gezwungen wurden, Askuushaar zu bewachen, sind zu überwinden bzw. zu täuschen. Wenn die Helden die Uniformen tragen, den Gardisten rasch im Torweg ausschalten und sich dann unbefangen im Hofbewegen, werden die Gargylen keinen Verdacht schöpfen. Anderenfalls greifen sie an, solange sich die Helden im Freien befinden, folgen aber nicht in die Innenräume des Bauwerks.

Gargyl

MU12 LE40 RS3 AT 11/5* (2x 1W+4) PA 5 MR 4"

*) 2 AT/KR, die erste mit 11, die zweite mit 5

") Gargyte sind immun gegen Verwandlungen und Hellsichtzauber und setzen allen Kampfsprüchen ihren RS entgegen.

Insgesamt halten sich 13 Gargyle auf der Festung auf, die aber nicht unbedingt alle gleichzeitig angreifen.

Die Maße der Räumlichkeiten, die folgend beschrieben werden, entnehmen Sie bitte dem Plan.

1. Torweg

Die Decke des Torwegs bildet ein Rundbogen mit 5 Schritt Höhe am Scheitelpunkt. Rechter Hand finden sich zwei Türen in der pechschwarzen Mauern, links eine.

2. Wachraum

Eine einfache Kammer, deren Mobiliar nur aus einem Tisch und vier Schemeln besteht. Durch ein Fenster kann man das letzte Stück Straße zur Feste überblicken.

3. Schlaf- und Waffenkammer

Die Einrichtung besteht aus zwei Etagenbetten, einer Truhe sowie einem Schrank. Ein Fenster gibt den Blick in die brodelnde Tiefe frei.

Meisterinformationen:

Der Schrank ist verschlossen, kann aber mittels einer einfachen Probe auf *Schlösser knacken* geöffnet werden. Er enthält drei gewöhnliche Schwerter, einen Stoßspeer sowie zwei Säbel. In der unverschlossenen Truhe befinden sich neben 5 Silbertalern noch ein paar persönliche Gegenstände der Gardisten — nichts als wertloser Tand.

4. Treppenhaus

Eine Treppe führt an der Wand entlang nach oben, vor ihrer untersten Stufe ist ein fünfzackiger Stern mit roter Farbe auf den Boden gemalt. Durch ein kleines Fenster, das in vier Schritt Höhe zum Hof hinausführt, dringt ein wenig Licht ein.

Meisterinformationen:

Wenn Galotta anwesend ist, ist in dem Pentagramm ein Heshtot gebunden, der Unbefugten den Zugang zu den obenliegenden Gemächern des Dämonenkaisers verwehrt. Zum Glück für die Helden ist der Schwarzmagier aber zur Zeit in Vbl-Ghurmak, um Anweisungen für den Bau seiner Residenzstadt zu geben. Somit können das Pentagramm und auch der gesamte Raum gefahrlos betreten werden.

Die Treppe endet vor einer verschlossenen Tür, hinter der Galottas Privatgemächer liegen. Das Schloß kann mit einer *Schlösser knacken-Probe+4* geöffnet werden. Bei Mißlingen schießt eine Giftnadel aus dem Schlüsselloch, fügt dem betreffenden Helden 2W SP zu und versetzt ihn für W20 SR in Schlaf.

5. Bibliothek

Ein spärlich ausgestatteter Raum mit einem Sessel, einem Tisch sowie einem Regal, in dem zehn Bücher stehen. Eine Treppe führt an der Wand entlang nach oben.

Meisterinformationen:

Die Bücher befassen sich nicht mit magischen Themen, sondern mit Kunst und Architektur. Der Grund dafür wird offenbar, wenn man einen Blick in die nächste Etage wirft.

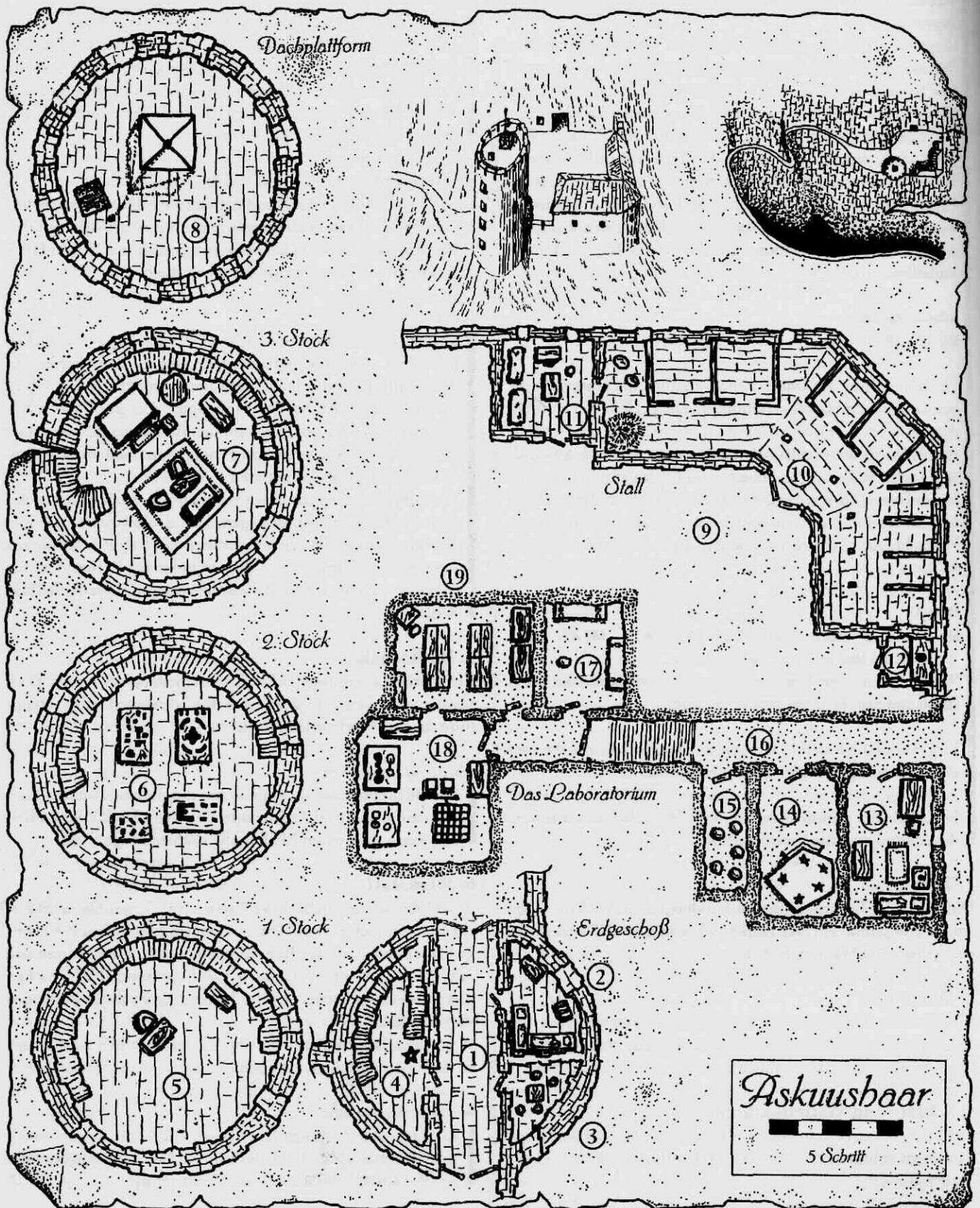
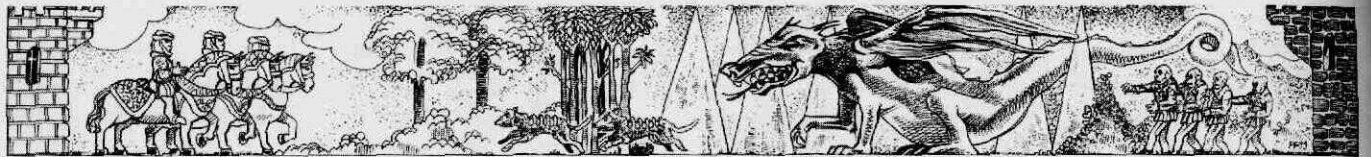
6. Werkstatt

Auf Holzböcken ruhen dicke Bretter, auf denen kleine Häuschen aus dunkelgrauem Stein aufbaut sind. Ihr erkennt mächtige Säulenhallen, riesige Rundkuppeln, geschraubte Türme und dazwischen breite Prachtstraßen. Die Anordnung der Häuschen ist auf jedem der Bretter anders, der offensichtliche Gigantismus aber derselbe.

Wie auch schon im Raum darunter, führt auch hier eine Treppe an der Wand entlang nach oben.

Meisterinformationen:

u seiner Zerstreung plant Galotta hier seine Residenzstadt Yol-Ghurmak. Mittels HARTES SCHMELZE hat der Magier die einzelnen Gebäude aus Stein geformt.





7. Galottas Gemach

Das Gemach kann durch mehrere Vorhänge in verschiedene Bereiche abgetrennt werden. Im Moment sind die Tücher aber allesamt zusammengeschoben, so daß ihr den gesamten Raum überblicken könnt. Die Einrichtung besteht aus einem bequemen Himmelbett nebst Nachttisch, einem kostbaren Intarsianschrank, einem Badezuber sowie einem Kanapee, zwei Sesseln und einem Tisch. Auch hier findet sich eine Treppe, die nach oben führt.

Hier wohnt Galotta, wenn er auf Askuushaar weilt. Schränke, Nachttisch usw. sind allesamt leer. Der Dämonenkaiser pflegt stets alles mitzunehmen, wenn er wieder abreist. Nun ja, wer die nötigen Diener zur Hand hat...

8. Plattform

Auf der Plattform finden sich ein auf ein Stativ montiertes Fernrohr sowie eine 3 Schritt hohe, einen halben Spann dicke Eisensäule.

Meisterinformationen:

Von der Eisensäule aus führt eine ebenfalls eiserne Leitung den Turm hinab und über den Hof ins Innere des Berges. Dort befindet sich ein Laboratorium, in dem Galotta versucht, Mindorium synthetisch aus Quecksilber und der Sphärenkraft der Blitze herzustellen. Ob ihm dies je gelingen wird, steht in den Sternen. Aber wenn, dann hätte er für aventurische Verhältnisse Unmengen des magischen Metalls zur Verfügung. Und wenn man nun noch bedenkt, daß sich Dämonen besonders gut in Mindorium binden lassen ... nicht auszudenken!

9. Hof

Jenseits des Turmes findet sich noch ein relativ flaches Gebäude, links führt eine offener Durchgang in den Berg. In einer Rinne im Boden verläuft eine zweieinhalb Finger dicke Eisenstange, die ebenfalls in besagter Öffnung verschwindet.

Meisterinformationen:

hier mag man einen Brunnen vermissen. Nun, Askuushaar ist ein Werk Widharcals bzw. seiner Diener, während das Wasser das Element Chayptoroths ist. Trinkwasser wird täglich von einigen Praskern nach Askuushaar gebracht.

10. Stall

Ein gewöhnlicher Stall, in dem zwei Pferde stehen.

11. Wohnraum der Stallknechte

Eine spärlich eingerichtete Kammer: zwei Strohsäcke, ein Tisch, ein Schemel und eine schäbige Kiste, die die Bezeichnung Truhe nicht verdient.

Zwei junge Männer blicken euch aus ängstlichen Augen an.

Meisterinformationen:

Die beiden Leute sind die Stallburschen Ansgar und Thergol. Von ihnen droht den Helden keine Gefahr.

12. Abtritt

Ein Raum mit einem Loch in der Wand, das schräg nach unten führt.

Meisterinformationen:

- Hier hat schon so manch armer Bursche viel durchgemacht.

13. Nishkadans Wohnraum

Zwei kleine Fenster der engen Kammer weisen auf den Hof! Die Einrichtung des Raumes besteht aus einem Feldbett, einem Nachtschränkchen, auf dem eine schwarze, polierte Kugel mit einem Durchmesser von eineinhalb Spann liegt, einem Tisch, einen gepolsterten Stuhl und, zu guter Letzt, einem Schrank.

Meisterinformationen:

Nishkadan ist Galottas Gehilfe und Verwalter Askuushaars bei Abwesenheit des Meisters.

Im Schrank befinden sich diverse Roben, mit denen die Helden aber wohl nichts anfangen können. Die Kugel auf dem Nachttisch sieht einem Schwarzen Auge verflucht ähnlich. Allerdings handelt es sich dabei nur um eine hölzerne Nachbildung, die der Magier Nishkadan als junger Mann zum erfolgreichen Abschluß der Akademie geschenkt bekam.

14. Teleportationsraum

In der hinteren Hälfte des Raumes befindet sich ein fünfeckiges, ein Spann hohes Podest, in dessen Oberfläche wiederum Pentagone aus einem dunkleren Stein eingesetzt sind - fünf an der Zahl, mit einem Durchmesser von einem halben Schritt, vier davon beschriftet mit Yol-Ghurmak, Tobelstein, Burg Radromsprung, Trollfeste. Über jedem dieser Pentagone findet sich an der Decke ein heller, aus einer Unzahl fünfeckiger und rhombenförmiger Facetten zusammengesetzter Kristall.

Meisterinformationen:

Ein Teleportationsraum. Galotta ist ja ein Meister der Apparatemagie, wie er schon zu Zeiten des Ogerkriegs bewiesen hat. Betritt man nun eines der vier beschrifteten Pentagone und spricht einen TRANSVERSALIS zu der entsprechenden Örtlichkeit, so kostet dieser Spruch nur 1W6 ASP und gelingt immer. Allerdings ist das Feld zu klein, um mehr als das am Körper getragene Gepäck mitzunehmen — einmal ganz abgesehen von anderen Personen.

Das fünfte, unbeschriftete Feld ist das Ankunfts-feld. Die Tür des Raumes ist nicht verschlossen, was zeigt, wie gut Galotta seine Leute im Griff hat. Kein Unbefugter würde sich freiwillig der magischen Apparatur nähern.

15. Wasserkammer

In mehreren großen Fässern wird Trinkwasser gelagert.

16. Gang

Der Gang verläuft eine Weile eben, dann führt eine Treppe bergab und endet vor einer dicken Holztür. Die Eisenstange, die ihr



auch schon im Hofgesehen habt, verläuft rechter Hand in der Nähe des Bodens und verschwindet neben der Tür in der Wand.

Meisterinformationen:

Lauschen die Helden an der Tür, vernehmen sie dahinter (gedämpft) Geschrei. Ein Schwarzmagier namens Uriak, der im Verlauf des Borbaradkrieges den Verstand verloren hat, brüllt hier seinen Wahnsinn hinaus.

Hinter der Tür befinden sich ein Laboratorium, das Gefängnis Rohajas und Yppolitas sowie eine Bibliothek und Vorratskammer für alchemistische Apparaturen und magische Ingredienzen. Das sind natürlich allesamt hochsensible Räumlichkeiten, weshalb der Eingang auch tückisch gesichert ist: Hinter der Tür ist ein ausgehöhlter Stein mit einem Mindoriumkern in die Wand eingelassen, und jeder, der an ihm vorbeigeht (abgesehen von Nishkadan und Galotta selbst), muß *Yash'Natam* sagen, den Namen eines von Galotta willkürlich gewählten Dämons. Unterläßt man dies, wird ein Amrifas freigesetzt, ein neugehörter Diener Widharcals, der mit einem mächtigen Erdbeben die Anlage und das gesamte Tal einstürzen läßt. Damit sind alle hier unten lagernden kostbaren Bücher, Materialien und Apparate verloren, aber auch der Eindringling vernichtet. Tyakra'mans Saat fällt in Galottas Hirn auf fruchtbaren Boden, wie es scheint. Gemein ist, daß sich die magische Falle hinter der Tür befindet und somit mittels ANALÜS oder ODEM von außen nicht aufzuspüren ist.

(Uns liegt es fern, die Helden umzubringen, andererseits ist es nahezu unmöglich, daß die Recken herausbekommen, wie die Tür gefahrlos zu passieren ist. Das Finale ist so angedacht, daß die Helden im letzten Moment aus dem von Erdbeben geschütteltem Tal fliehen können — mit den Prinzessinnen, versteht sich. Möglich ist das natürlich nur mit dem gewissen Quentchen Glück, das den Helden vom normalen Aventurier unterscheidet.) Aber zunächst müssen Sie mit einer Probe *Schlösser knacken*+4 das Türschloß aufbekommen oder die Tür mit einer KK-Probe+4 einrennen.

Allgemeine Informationen:

Ihr habt die Tür überwunden, als ein leichtes Grummeln einsetzt. Der Boden erzittert; aus einer Kammer am Ende des Ganges stürmt ein Mann in einer schwarzen Robe heraus, hält zwei Herzschräge inne und rennt dann auf euch zu. IGNIFAXIUS brüllt er dabei; euch trifft ein greller Flammenblitz. Dann ist der Mann auch schon vorbei und stürmt die Treppe hinauf. Hilfeschräge dringen aus dem Raum, aus dem der Schwarzberobte kam, an euer Ohr — die Prinzessinnen! Gleichzeitig vernehmt ihr hinter der Tür zur Linken das Brüllen eines offensichtlich Wahnsinnigen.

Meisterinformationen:

Bei dem Burschen handelt es sich um Nishkadan, der natürlich weiß, was hier passiert, und sein nacktes Leben retten will. Der IGNIFAXIUS ist übrigens fehlgeschlagen und hatte nur optische Effekte.

17. Rohajas und Yppolitas Gefängnis

Euch interessiert nicht die Beschaffenheit von Wänden und Boden, sondern nur Rohaja und Yppolita, die mit Eisenketten gefesselt sind.

Meisterinformationen:

Bei einer gelungenen KK-Probe+5 lassen sich die Ketten aus der Wand reißen. Der Wurf kann beliebig oft wiederholt werden, allerdings erhalten die Helden für jeden Versuch ab dem dritten bei späteren Schadenswürfen auf der Flucht einen zusätzlichen SP, da das Erdbeben weiter fortschreitet und seine Folgen immer schlimmer werden.

18. Laboratorium

Hier finden sich verschiedene alchemistische und magische Apparaturen, doch ihr habt nicht die Zeit, euch genauer umzusehen. In einem eisernen Käfig hockt ein nackter Mann, der euch mit Augen mustert, aus denen der Irrsinn spricht. Die Käfigtür ist mit Kette und Vorhängeschloß gesichert. In der Mitte des Raumes stehen zwei Stühle, von einem dahinter befindlichen Gestell hängt jeweils eine helmfrmige Schale über der Sitzfläche.

Meisterinformationen:

Der Mann im Käfig ist der wahnsinnige Uriak. Mit einer Brechstange kann die Kette bei einer gelungenen KK-Probe + 5 gesprengt werden (für *Schlösser knacken* ist keine Zeit). Für jeden Rettungsversuch müssen die Helden bei späteren Schadenswürfen auf der Flucht einen zusätzlichen SP hinnehmen. Uriak ist zwar dem Wahn verfallen, verfügt aber immer noch über 72 ASP und kann einige schwarzmagische Zaubersprüche nach Ihrer Maßgabe. Sein Verhalten ändert sich sprunghaft. Würfeln Sie einmal auf untenstehender Tabelle, was Uriak gerade treibt, wenn die Helden ihn befreien, und dann immer wieder, wenn die Helden irgendwie mit ihm interagieren (ihn ansprechen, mitzuzerren versuchen usw.). Stühle und Holzgestell gehören zu einer Apparatur, die Galotta für den langfristigen Beherrschungszauber benötigte, mit dem er Rohaja und Yppolita belegen wollte.

W6 Reaktion

- 1 hockt auf dem Boden, wippt auf dem Po und summt ein Kinderlied.
- 2 glaubt, er wäre Blakharaz, kann in diesem Zustand nicht zaubern.
- 3 macht folgsam alles, was die Helden von ihm wollen.
- 4 läßt sich apathisch mitzerren.
- 5 wirft einen FULMINICTUS mit 3W+10 auf die Helden.
- 6 versucht, einen Dämon zu beschwören. Bei einer weiteren 6 gelingt ihm das.

19. Bibliothek und Vorratslager

Hier finden sich das niedergeschriebene Wissen vieler Magier sowie alchemistische und magische Ingredienzen, für deren Gegenwert man sich ein kleines Königreich kaufen könnte. Doch wer die Ruhe hat, in diesen Raum hineinzuschauen, hat nicht mehr die Zeit, lebend herauszukommen.



Amrifas' Zorn

Meisterinformationen:

Das Erdbeben nimmt seinen Lauf, und die Helden müssen das Tal rechtzeitig verlassen. Daß das nicht leicht wird, dafür sorgt der neugehörnte Diener Widharcals schon.

Im Gang: Steinbrocken stürzen von der Decke herab, um ihnen auszuweichen, ist eine *GE-Probe+2* (+3, wenn man Rohaja oder Yppolita, +4, wenn man Uriak führt) nötig. Bei Mißlingen gibt's 1W SP

Im Hof: Herabstürzende Steine vom Turm; wird wie oben gehandhabt. (Eventuell auch Risse und Spalten im Boden, siehe unten.) Haben die Helden ihre Pferde nicht in den Stall geführt oder irgendwo angebunden, sind die Tiere geflohen, sobald die Erde zu beben anfing.

Auf der Straße: Ebenfalls herabstürzende Felsen - bei Helden zu Fuß wird wie oben verfahren, berittene Recken müssen eine *Reiten-Probe+2* absolvieren. Mißerfolg heißt wieder 1W SP, außerdem folgt eine zweite *Reiten-Probe+3*, um das Pferd zu beruhigen. Schlägt diese fehl, wird man abgeworfen und zieht sich 1W+1 SP zu (und hat unsagbares Glück, daß man nicht viele hundert Schritt tief in den Lavasee stürzt). Das Pferd geht durch.

Risse und Spalten in der Straße, die übersprungen werden müssen, tun sich auf. Berittene Helden müssen eine *Reiten-Probe+2* bestehen, bei Mißlingen werden sie abgeworfen (zum Glück, denn sie landen auf der Straße) und das Pferd stürzt in die Tiefe. Die Helden sind also ab sofort Fußgänger. Selbige müssen eine *Körperbeherrschungs-Probe+2* absolvieren, um den Riß zu überspringen. Bei Mißlingen droht der Held abzustürzen und kann sich gerade noch an der Abbruchkante (aber wenigstens schon auf der anderen Seite) festhalten (1W-2 SP). Ihm muß nun aber eine *Klettern-Probe* gelingen, um wieder auf den Weg zu gelangen. Schlägt der Wurf fehl, stürzt der Held eigentlich ab. Wenn aber das Essen am Spielabend in Ordnung und Ihr Lieblingsgetränk in ausreichender Menge vorhanden ist und Sie vor Beginn der Sitzung mit ein paar gefälligen Geschenken seitens der Spieler bedacht wurden, kann der Recke vielleicht von seinen Kameraden gerettet werden.

Wie bringen die Helden Uriak über den Spalt? Wenn der Irre bei einem Helden auf dem Pferd sitzt, wird ein Sprung wie oben beschrieben versucht. Ist Uriak zu Fuß, muß man ihn entweder aufs Pferd ziehen oder rasch zum Sprung überreden



(Wurf auf der Tabelle auf S. 56). Viel Zeit haben die Helden nicht, sie müssen im Zweifelsfall zwischen dem eigenen und Uriaks Leben entscheiden.

Nun, lieber Meister, es gibt neben den hier aufgeführten Beispielen noch unzählige Möglichkeiten, den Helden das Leben schwerzumachen, etwa Proben, um auf dem schwankenden Boden nicht zu stürzen, gigantische Lavafontänen, Sichtbehinderung durch Staub und Asche usw. Am besten komponieren Sie bei der Vorbereitung ein kleines Fluchtszenarium, das auf die besonderen Fähigkeiten der Helden abgestimmt ist.

Die Heimreise

Meisterinformationen:

Die Flucht aus Askuushaar ist geglückt, davon gehen wir einmal aus, und die Recken streben der Heimat entgegen. Mittlerweile haben die Helden einige Erfahrungen in Galottas Reich gesammelt; sie wissen, wie man sich unauffällig benimmt

und Gefahren aus dem Weg geht. Von daher sollte der Rückweg bis zur Reichsgrenze eine leichte Übung sein. Wenn Sie aber der Meinung sind, daß Ihre Recken noch nicht genug gebeutelte wurden, können Sie ja noch einige Scheußlichkeiten einbauen ...



Das Ende der Geschichte

Meisterinformationen:

Wieder auf freiem Reichsgebiet, tauen auch die Prinzessinnen wieder auf. Sie unterhalten sich mit den Recken - wenn auch mit der durch ihren Stand gebotenen Zurückhaltung. Und daß die Recken diesmal die richtigen Mädchen erwisch haben, mögen sie daran sehen, daß Rohaja und Yppolita einem buckligen Köhler einen Silbertaler schenken und während einer Rast fröhlich mit einem Schäferhund spielen.

Allgemeine Informationen:

Die Felswände werfen den Hufschlag in tausendfachem Echo zurück, und so kündigt ihr eure Ankunft im *Haus Sichelblich* zu Felsenquell.

Die Reichsregentin wartet schon vor dem Haus, und sobald ihr in Sicht kommt, stürmt sie auf euch zu. Rohaja und Yppolita springen von den Pferden, und die Mutter schließt ihre Töchter in die Arme. Das hat nichts mehr mit Protokoll zu tun, und taktvoll wendet ihr eure Blicke ab, betrachtet das beeindruckende Panorama der Schwarzen Sichel und ignoriert das unkaiserliche Verhalten hinter euren Rücken.

„Danke“, sagt Emer mit zitternder Stimme. Ein schlichtes Wort nur, aber ihre Augen sagen mehr, als tausend lange Reden ausdrücken konnten.

Meisterinformationen:

„Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.“ Ja, was ist denn nun mit der Prophezeiung? Löwin und Einhorn sind doch wieder zurück, oder? Fragen über Fragen, die nur vom großen Seher Nostria Thamos selbst beantwortet werden können. Daß mit *Lötvin* und *Einhorn* wirklich Rohaja und Yppolita gemeint sind, wird zwar allgemein

angenommen, ist aber nicht bewiesen. Und ob ihr Gefängnis in Galottas Reich tatsächlich das *Tal der Finsternis* war, können wir auch nur mutmaßen. Vielleicht hat der Seher ganz andere Menschen gemeint, die zur Zeit irgendwo auf dem Kontinent Aventurien in die Windeln machen oder noch gar nicht geboren sind ...

Aber das sind Gedanken, die die Helden am heutigen Tag sicher nicht bewegen. Nach einem langen Abend, an dem die Recken wohl zum erstenmal die Reichsregentin fröhlich und gelöst erleben, und einer zu kurzen Nacht geht es wieder gen Garcth. Emer bittet die Helden, sie auf diesem Weg zu begleiten, denn etwas steht ja noch aus, nämlich ...

Was passiert mit dem Lösegeld?

Meisterinformationen:

Die Diamanten kann Emer verschmerzen, und weil sie pragmatisch denkt, weint sie auch dem Krönungsmantel nicht hinterher, sondern läßt einen neuen anfertigen. Das Lösegeld ist und bleibt zunächst in Galottas Hand. Gönnen Sie dem Schwarzmagier doch dieses kleine Trostpflaster, wo doch schon sein ganzer schurkischer Plan so in die Binsen gegangen ist. Andererseits mag es sein, daß die Reichsregentin später die Helden beauftragt, diese Dinge zurückzuholen, aber das ist ein anderes Abenteuer. Sollte das nicht in Ihre Kampagne passen, aber Sie möchten Galotta dennoch eins auswischen, gibt es noch Firundan und seine Leute. Diese könnten ja Diamanten und Krönungsmantel inzwischen erbeutet haben und händigen die Dinge den Helden aus, kurz bevor die Recken nach der Befreiung Rohajas und Yppolitas dem Dämonenkaiserreich endgültig den Rücken kehren.

Die Belohnung

Meisterinformationen:

Natürlich werden die Helden reichlich belohnt, haben sie sich doch wacker geschlagen, sind mutig großen Gefahren entgegengetreten und haben die an sie gestellte Aufgabe erfüllt. Nur Gold gibt's keines, das wäre Emer dennoch zu profan. Aber wir sind uns trotzdem sicher, daß die Recken nicht enttäuscht sein werden. In Gareth angekommen, haben die Reichsregentin, die Prinzessinnen und auch die Helden Zeit zur Erholung. Nach zwei Tagen bittet Emer dann die tapferen Recken in die neue Residenz.

Doch vorher gibt es noch ein paar Steigerungsversuche, und zwar je einen auf Mut und Magickunde; Totenangst darfent-

(prechend gesenkt werden. Außerdem kann das Talent Fliegen um 2 Punkte gesteigert werden.

Allgemeine Informationen:

Die Reichsregentin empfängt euch in ihrem Privatgemach. Tee und Gebäck wird kredenzt, und nachdem ihr euch ein wenig erfrischt und gestärkt habt, richtet Emer das Wort an euch.

„Tapfere Recken, Wir werden Euch nie vergessen, was ihr getan habt, **Euer Mut**, **Eure** Tatkraft und die Leiden, durch die Ihr gegangen seid, sind nicht mit Gold aufzuwiegen. Die Belohnung, die Ihr wirklich verdient habt, vermag kein Mensch aufzubringen. So kann das, was Wir Euch geben, nur ein Zeichen Unserer



Wertschätzung sein und nicht mehr. Wir besitzen nicht nur die Neue und die Alte Residenz, sondern auch einige Stadthäuser in Gareth, wo Wir Gäste und auswärtige Diplomaten unterbringen. Eines davon soll Euch auf Lebenszeit gehören. Es hat einen großen Salon, sechs kleinere Zimmer, eine Bibliothek - gut bestückt — und einen gemütlichen Wintergarten.

Im kleinen Park, der das Gebäude umgibt, mögt Ihr bei schönem Wetter Zerstreung finden. Ein Magd und Knecht, die von Uns entlohnt werden, wohnen im Anbau, werden Euch stets zu Diensten sein und das Haus in Eurer Abwesenheit pflegen, so daß Ihr es stets sauber und behaglich vorfindet, wenn Ihr von Euren Reisen zurückkehrt. Natürlich ist auch ein Stall für Eure edlen Rösser vorhanden.

Würdet Ihr diese bescheidene Gabe von Uns annehmen, wäre dies Uns eine große Ehre."

Meisterinformationen:

Bescheidene Gabe! Würde man es nicht besser, könnte man meinen, daß Emer prahlen wollte. Die Helden dürften wohl kaum je eine so satte Belohnung erhalten haben. Endlich eine Bleibe, wo man Basiliskenhäute, Drachenköpfe, Alrik (das Wollnashorn aus den Nordlanden) und sonstige Reise- mitbringsel zurücklassen kann. Dazu noch Magd und Knecht. Wahrlich nicht schlecht. Aber einen wollen wir noch einmal betonen, für den Fall, daß sich Emer nicht klar ausgedrückt hat: Die Helden haben ein lebenslanges Wohnrecht in diesem Haus, dürfen es aber natürlich nicht verkaufen. Daß die Villa reichhaltig möbliert ist, versteht sich von selbst und wurde von der Reichsregentin nicht gesondert erwähnt.

Suchen Sie für Ihre Recken einfach ein passendes Stadthaus in Alt- oder Neu-Gareth aus, denken Sie dabei an die genannten Nebengebäude (Anbau für Magd und Knecht, Stall) und den kleinen Park.

Von den Bediensteten können die Helden erfahren, daß vorher auch ein Gruppe reisender Abenteurer im Haus gewohnt haben, die allerdings vor einigen Monaten verstorben sind (an Altersschwäche, damit niemand auf die Idee kommt, daß ein Fluch auf der Villa liegt). Nun, wenn hier eine andere Helden- gruppe gelebt hat, lohnt es sich vielleicht, das Haus noch einmal aufetwaige Hinterlassenschaften der unbekannten Aben- teurer zu untersuchen. Und tatsächlich, bei einer gelungenen IN-Probe-19 (darf bei einer 20 wiederholt werden) werden die Helden fündig: Eine Bodendiele im Keller läßt sich anheben. Darunter finden sich (Anzahl der Helden) Mohagonikästchen. In jedem findet sich ein Kettenhemd, kunstvoll gefertigt aus jeweils 500 blinkenden Abenteurpunkten. Der Rüstungs- schutz beträgt allerdings 0. Sie müssen wissen, daß ein AP sehr klein ist (sonst würden ja auch keine 21.000 davon auf den Heldenbogen passen) und daß deshalb die Abstände zwischen ihnen entsprechend groß sind. So ist es wohl besser, an dem einen oder anderen langen Winterabend das Kettenwerk auf- zuribbeln und sich so die gewonnenen Erfahrung einzuver- leiben.

Ein Schlußwort? Was sollen wir sagen? Gut, daß die Helden sich im Haus umgesehen haben. Emer hat ja nicht an schnö- des Gold als Belohnung gedacht, und auf Abenteurpunkte auch nicht. Wie sollte sie auch, hat sie als Meisterperson AP doch gar nicht nötig ...



Anhang I: Die Personen

Reichsregentin Emer Ni Bennain

Die 'Heidenkaiserin' Emer genießt die uneingeschränkte Sympathie ihres Volkes, kämpfte sie doch Seite an Seite mit gemeinen Soldaten gegen Borbarad und seine dämonischen Horden. Seit dem Tod ihres Mannes hat sie jedoch politisch einen schweren Stand. Nicht jeder mag sich mit der jüngsten Reichsreform anfreunden, und der eine oder andere Nebensproß der kaiserlichen Familie hat sich nach Brins Ableben gar schon als Kandidat für den Garethron gesehen. Emer kommt es darauf an, ihre Regentschaft zu festigen und so lange zu halten, bis in acht Jahren Rohaja zu Kaiserin gekrönt wird. Dieses Ziel will die Reichsregentin vor allem damit erreichen, daß die Königswürden der Provinzen Garethron, Almada, Kosch und Darpatien möglichst rasch an Rohaja übergehen. Damit wären die Kernprovinzen des Reiches sicher, und auf Albernia kann man wegen der Familienbande auch zählen.

Emer dient in diesem Abenteuer vor allem als Auftraggeberin; als solche steht sie loyal zu den Helden und hat schon gar nicht vor, diese übers Ohr zu hauen. Wann immer möglich, wird die Reichsregentin den Recken Hilfe gewähren, es sei denn, die Wünsche der Charaktere stehen in starkem Widerspruch zu Emers ausgeprägtem Gerechtigkeitsinn.

Rohaja und Yppolita

Als Kinder von kaiserlichem Geblüt haben die Zwillinge Rohaja und Yppolita sicherlich eine andere Erziehung genossen als eine Schustertochter, andererseits sind sie gerade dreizehn Jahre alt und können sich bisweilen für einen hübschen Elfenbarden genauso begeistern wie für Diplomatie, Schwertkampf und Militärstrategie.

Die Mädchen sind unzertrennlich, wo das eine hingeht, folgt das andere. Klar, daß Yppolita auf der Krönungsreise ihrer Schwester dabei sein muß. Die Mädchen haben natürlich auch die gleiche Ausbildung genossen, in der die Fechtkunst großen Raum einnahm. Dennoch möchten wir keine Kampfwerte für die Zwillinge angeben. Sie stehen zum Zeitpunkt ihrer Befreiung noch so sehr unter dem Einfluß der Gefangenschaft, daß sie die Helden mit der Waffe in der Hand gar nicht unterstützen können. Erwähnt sei noch, daß - anders - als der Name vermuten läßt - Yppolita magisch begabt ist. Diese Gabe wurde zwar bereits erkannt, aber bislang noch nicht ausgebildet; das Mädchen kann aber notfalls intuitiv den einen oder anderen Zauber (bis 15 ASP) nach Ihrer Maßgabe wirken.

Dalgarion

Der Aelf Dalgarion ist, wie man bei seinem Volk sagt, in höchstem Maße or. Seine Schwester Azaril war vor zwei Jahrzehnten als Agentin des Weißmagiers Rohezal in einer borbaradianischen Abtei. Während ihres Auftrages wurde sie enttarnt und ist

- gezwungenermaßen - zum Borbaradianertum übergetreten. Durch den Einsatz mutiger Abenteurer wurde der Schwarzmagierzirkel ausgehoben. Azaril hatte (zu diesem Zeitpunkt) in ihrem Herzen nichts mit dem Dämonenmeister zu schaffen und dachte, daß sich dies bei ihrem Bruder ähnlich verhalten würde. So machte sie den Fehler und erzählte ihm von den gewaltigen Borbaradianerzaubern, die sie für eine Weile beherrschte - und in Dalgarion wuchs rasch eine wahrhaft unsterbliche Gier nach grenzenloser Macht.

Dalgarion suchte nach den Borbaradianern aus der Abtei, fand sogar einige Überlebende und schloß sich ihnen an. Er erlernte die Borbaradianerzauber und verdingte sich später auch dem Dämonenmeister höchstselbst. Nachdem Borbarad für immer verbannt wurde, verschlug es Dalgarion an Galottas Seite (Azaril dagegen ist mittlerweile bekannt dafür, daß sie für Xeraans neugeschaffene Borbarad-Religion Hymnen und Elogien dichtet). Der Elf führte als Handlanger seines Meisters schließlich die Entführung Rohajas und Yppolitas durch.

Ein Kampf zwischen dem Elfen und den Helden ist im Abenteuer nicht vorgesehen. Sollte es dennoch dazu kommen, orientieren Sie sich für die Werte an einem Elfen der 10. Stufe und stattdessen Dalgarion zusätzlich noch mit einigen Borbaradianersprüchen aus.

Kaiser Galotta

Gaius Cordovan Eslam Galotta war bis zum Jahre 10 Hai Hofmagier von Kaiser Hai, bis er schließlich einer Intrige Nahemas zum Opfer fiel. Die mächtige Magierin kompromittierte ihn in schlimmer Weise, so daß er mit Schimpf und Schande fortgejagt wurde, ja, man hatte gar sein Haupt kahlrasiert (samt Bart und Augenbrauen) und mit roter Scharlachwurzelschmelze eingepinselt - eine Farbe, die sich nicht mehr entfernen läßt. Galotta sann auf Rache und arrangierte den Zug der Oger im Jahre 10 Hai, der zwar an der Trollpfote gestoppt werden konnte, dem aber unter anderem die Stadt Ysilia zum Opfer fiel. Uns ist nicht bekannt, ob Nahema diese Ränke gegen Galotta aus einer Laune heraus schmiedete oder aus weiser Voraussicht - man bedenke, was hätte geschehen können, wenn Galotta schon immer borbaradianische Ambitionen hatte und ein Vasall des Dämonenmeisters mitten im Herz des Reiches geworden wäre. Ebenfalls wissen wir nicht, ob Galotta inzwischen einen magischen Weg gefunden hat, die rote Farbe von seinem Kopf zu entfernen. Möglicherweise trägt er sie ja nur noch, damit sie ihn stets an seine Rache erinnert.

Rache am Kaiserhaus ist auch das Motiv für die Entführung Rohajas und Yppolitas. Die 5.000 Diamanten, die er als Lösegeld verlangte, sind ihm herzlich egal; wichtiger ist da schon der Krönungsmantel. Emcr das Kleidungsstück abzunehmen, ist eine große Demütigung für die Reichsregentin, aber wiederum nicht



so schlimm, daß sie sie für das Leben ihrer Kinder nicht auf sich nehmen würde. (Die Raulskrone hätte beispielsweise hätte Emer nicht herausgeben können.) Im zweiten Schritt seiner Rache will Galotta Rohaja -Thronbigerin des Mittelreiches - und Yppoüta mit einer Art partiellem, permanentem ERINNERUNG VERLASSE DICH gefügig machen und ehelichen (sicherheitshalber alle beide, da man sie ja nicht ohne weiteres auseinanderhalten kann). Glücklicherweise ist dies nur mit einem langwierigen Prozeß möglich, so daß die Helden Zeit haben, einzugreifen. Denn was ein Gelingen dieses schurkischen Plans für Aventurieren bedeutet hätte, kann man sich leicht ausmalen ...

Galottas Ziel ist ein 'richtiges' Reich mit Adelshäusern, Ministerien, einem Hofprotokoll und einer Residenzstadt, zu der er gerade Yol-Ghurmak (vormals Ysilia) ausbauen läßt. Nun nennt sich der ehemalige Hofmagus Kaiser (bisweilen laßt er sich sogar mit 'Fran II.' titulieren), sein Herrschaftsbereich umfaßt das mittlere und westliche Tobrien - formell sogar das ganze Land zwischen Perricum und Havena. Der Schwarzmagier war bislang auf der Suche nach einer Kaiserin an seiner Seite (und wird es dank der Recken bald wieder sein) und hatte sogar die Unverfrorenheit, um die Witwe des Reichsbehüters Brin zu werben. Galotta ist der Schurke im Hintergrund und tritt im Lauf des Abenteuers nicht selbst in Erscheinung. Glauben Sie uns, das ist auch besser so. Daher möchten wir auch keine Spielwerte für Galotta angeben.

Der Graue Firundan und seine Bande

Firundan war einst vögtlicher Hofjäger in der ehemaligen Baronie Kaiserlich Oberdarpation, die heute Cordovanien genannt wird. Während der Kriege gegen die Schwarzen Horden war er weniger als Kämpfer denn als Kundschafter tätig. Häufig führten ihn seine Aufgaben hinter die feindlichen Linien, und dort sah er, wie Borbarad und seine Söldlinge - seien sie nun menschlich, untot oder dämonisch - hausten: Tempelschändungen, unbeschreibliche Greueltaten an der Bevölkerung, die Bewohner ganzer Dörfer zusammengetrieben und umgebracht, um anschließend als Untote wieder 'rekrutiert' zu werden ... Und die Kaiserlichen hatten dem nichts entgegenzusetzen, sie befanden sich seit Wochen auf dem Rückzug, den man auch als Flucht bezeichnen konnte.

Firundan aber wollte nicht mehr fliehen. Er entfernte sich von seiner Truppe, um fürderhin als Freischärter mit einer Taktik der tausend Nadelstiche die Horden des Dämonenmeisters zu zermürben. Jetzt, nachdem Borbarad ans Ende der Zeit verbannt wurde, richtet sich Firundans Kampf gegen die Heptarchen. Der ehemalige Jäger wird wohl erst ruhen, wenn die Schwarzen Lande wieder frei sind oder er in geweihter Erde begraben ist.

Aus der Geschichte ist leicht ersichtlich, daß Firundan wenig Verständnis für den Auftrag der Helden hat. Ihn dauern Rohaja und Yppolita zwar, andererseits darf man Galottas Erpressung aber nicht nachgeben — ganz abgesehen davon, daß der ehema-

lige läger nicht glaubt, daß sich der Dämonenkaiser an sein Wort hält (womit er ja recht behält).

Der Graue FJrundan

MU 14 KL 12 IN 12 CH 14 FF 12 GE 14 **KK11**
AG 3 HA 4 RA4 TA 2 MG 5 GG 3 JZ 5

ST 9 MR 5 LE 59 AE -

AT/RA 14/10 (Schwerer Dolch, 1W+2) **Schußwaffen:** 23

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** braun

Größe: 93F **Geb.:** 21 v.H.

Gestalt: schlank

Herausragende Tātente: Schleichen 10, Sich Verstecken 12, Tierkunde 11, Pflanzenkunde 11, Wildnisleben 12, Körperbeherrschung 10

Die anderen Bandenmitglieder

Jedes Bandenmitglied hat einen oder mehrere Familienangehörige oder Freunde an Borbarads Horden verloren. Anhänger der Heptarchen, ob sie nun eine offizielle Funktion innehaben oder nur kleine A... sind, haben von Firundans Leuten keine Gnade zu erwarten.

Angrid: Firundans Kundschafterin. Einst war sie Pfadfinderin einer borbaradianischen Söldnereinheit, lief allerdings fort, als ihr klar wurde, wem sie sich da verdingt hatte. Niemand weiß um ihre Vergangenheit; sie erzählt verständlicherweise nichts darüber.

Haarfarbe: schwarz, zu Zopf geflochten **Augenfarbe:** dunkelbraun

Größe: 80F **Geb.:** 16 v.H. **Gestalt:** sehr schlank

Jette: Das junge Mädchen leidet unter Verfolgungswahn, seit alle Bewohner ihres Dorfs im Kriege niedergemacht wurden. Sie beteiligt sich nicht an den Aktionen der Bande, sondern kümmert sich um das Lager.

Haarfarbe: blonde Locken **Augenfarbe:** blau

Größe: 82F **Geb.:** 14 Hai **Gestalt:** knabenhaft, schlank

Quendan: Der alte Mann hat im Kampf den linken Arm verloren und kümmert sich mit Jette um das Lager.

Haarfarbe: Glatze **Augenfarbe:** braun

Größe: 90R **Geb.:** 33 v.H. **Gestalt:** rundlich

Pearinor: Der Junge ist für sein Alter klein, aber sehr flink, mutig und schlau. Wird immer für Aufgaben eingesetzt, die nur solch ein Knirps lösen kann.

Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** blau

Größe: 67F **Geb.:** 16 Hai **Gestalt:** sehr schlank



Gumblad: Streuner, der behauptet, einst den Donnersturm gewonnen zu haben, was seine Kameraden allerdings nicht glauben und auf eine leichte Verwirrung infolge des Krieges zurückführen. Ansonsten ist Gumblad fröhlich und verlässlich.

Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** graublau
Größe: 90F. **Geb.:** 5 v.H. **Gestalt:** schlank

Lana: Geweihte der Rondra, die schon im Kriege gezwungen war, des öfteren hinter den feindlichen Linien zu kämpfen. Sie hat sich zur Aufgabe gemacht, Firundan und seinen Leuten geistlichen Beistand zu leisten. Lana ist - für eine Rondrianerin - sehr abgeklärt: Einerseits heißt sie die Guerillamethoden der Bande nicht gut, andererseits sieht sie ihre Notwendigkeit ein.

Haarfarbe: schwarzer Rerdeschwanz **Augenfarbe:** grün
Größe: 90F. **Geb.:** B Hai **Gestalt:** muskulös

Edala: Ehemals freie Bäuerin, die notgedrungen inzwischen den Umgang mit Schwert und Säbel erlernt hat.

Haarfarbe: blond mit grauen Strähnen **Augenfarbe:** blaugrün
Größe: 89F. **Geb.:** 20 v.H. **Gestalt:** schlank
Besonderheiten: Eisbärenätowierung auf linkem Unterarm

Losan: Edalas Gemahl, der seit dem Tod der fünf gemeinsamen Söhne kein Wort mehr geredet hat.

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** blau
Größe: 95F. **Geb.:** 13 v.H. **Gestalt:** muskulös

Trautman: Der Jüngling ist über Nacht ergraut, als der Einödhof seiner Eltern von Dämonen niedergemacht wurde. Trautman hat sich geschworen, Haar und Bart erst wieder zu stutzen, wenn Galotta in die Niederhöhlen gejagt wurde.

Haarfarbe: grau, schulterlang **Augenfarbe:** grau
Größe: 95R **Geb.:** 12 Hai **Gestalt:** schlank

Curthan: Halbelf, Zögling des Tsa-Tempels zu Ysilia. Curthan kämpft nur, wenn es unumgänglich ist, und dann benutzt er höchstens einen Stecken und trachtet danach, seinen Gegner nicht ernsthaft zu verletzen. Ansonsten kümmert er sich um die Wunden seiner Kameraden und wird, wenn die Liquidierung eines Gefangenen ansteht, von Firundan 'zum Kräutersammeln' in den Wald geschickt.

Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** dunkelblau
Größe: 1,88 **Geb.:** um 7 Hai **Gestalt:** sehr schlank

Im Notfall kann Firundan den Helden beliebig zur Hilfe eilen. Deshalb (und weil es möglicherweise auch zum Kampf zwischen den Helden und den Freischärlern kommen kann) geben wir in der untenstehenden Tabelle die Kampfwerte der Bandenmitglieder an. Zusätzlich beherrschen aufgeführten Personen die Talente Schleichen und Sich verstecken auf TaW 5 bis 11.

Name	MU	LE	RS	MR	AT/PA	Bemerkungen
Firundan	14	59	1	5	14/10 (Schw. Dolch, 1W+2)	Schulßwaffen 23
Angrid	13	49	1	3	13/12 (Rapier, 1W+3)	Schulßwaffen 22
Jette	10	25	1	- 2 8 / 7	(Dolch, 1W+1)	-
Quendan	11	30	1	0 8 / 8	(Dolch, 1W+1)	-
Parainor	11	20	1	-1	10/7 (Dolch, 1W+1)	-
Gumblad	13	45	2	2	13/11 (Schwert, 1W+4)	-
Lana	14	43	4	3	14/11 (Schwert, 1W+4)	-
Edala	11	33	1	- 1 1 1 / 9	(Schwert, 1W44)	-
Losan	11	30	1	-2	10/8 (Säbel, 1W+3)	-
Trautman	10	30	1	- 3	10/8 (Dolch, 1W+1)	-
Curthan	12	30	0	0	10/10 (Stecken, 1W+1)	schont Leben der Feinde



Anhang II: Das klitzekleine Daimonicon

Folgend finden Sie ein Glossar jener Dämonen, die im Abenteuer genannt werden. Nähere Informationen zu den niederhöllischen Kreaturen entnehmen sie bitte den **Mystcria Arkana**, S. 137-173 oder den entsprechenden Stellen in der Box **Borbarads Erben**.

Ark Hobal: die schwarze Eiche, siebengehörnter Diener Widhareals, kann ganze Wälder mit dämonischem Eigenleben erfüllen

Amrifas: neungehörnter Diener Widhareals, Erdbebendämon

Heshtot: niederer Diener Tyakra'mans, erscheint als wallende schwarze Kutte, die mit nichts als Finsternis gefüllt ist, und trägt oft Peitsche und Krummschwert.

Irrhalken: auch Asqarathi genannt, eingehörnte Diener Tyakra'mans, greifenähnliche Kreatur mit Flammenleib

Je-Chrizlayk-Ura: eingehörnter Diener Widharcals, manifestiert sich als Schleimklumpen, der Scheinfüßchen ausbilden und damit Gegenstände greifen kann, wird als 'Arbeitsdämon' eingesetzt

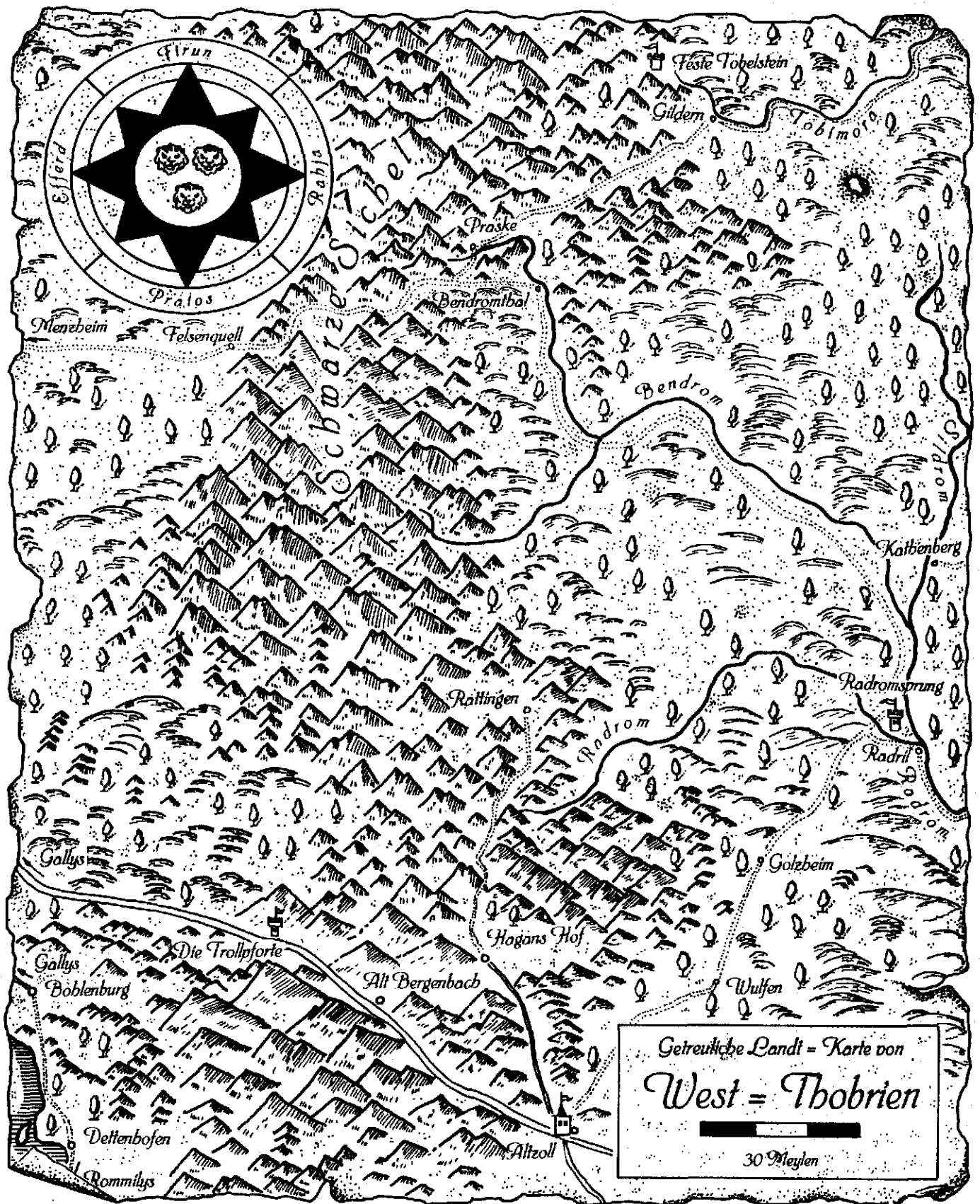
Quitsünga: Gestaltwandler, viergehörnter Diener des Erzdämonen Iribaar (Hesindes Widerpart)

Thargunitoth: auch Tijakool genannt, Erzdämon, Borons Widerpart, Herr über Untote und Alpträume

Tuur-Amash: die schwarze Kröte, siebengehörnter Diener Widharcals, Herrin des geschändeten Humus, wirkt ähnlich wie Ark Hobal

Tyakra'man: auch Blakharaz genannt, Erzdämon, Praios' Widerpart, Herr der Rache

Widharcals: auch Agrimoth genannt, Erzdämon, Herr über die Elemente Feuer, Humus, Luft und Erz





AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 89

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(Meister/Spieler): mittel

ANFORDERUNGEN (Helden):

Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Interaktion, Hintergrundwissen, Zauberei

ERFAHRUNGSTUFEN

6 – 10

ORT UND ZEIT

Zentrales Mittelreich und Schwarze Lande, Anfang 29
Hal / 1022 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das **Abenteuer-Basis-Spiel**; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**, **Götter, Magier und Geweihte**, **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen und Borbarads Erben** ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

TAL DER FINSTERNIS

Die Dritte Dämonenschlacht ist geschlagen, mit all ihren Folgen für das Mittelreich und die verlorenen Provinzen. Nun wird es Zeit, einen Neuanfang zu wagen, und deshalb soll die junge Thronerbin Rohaja von Gareth auch schnellstmöglich die Königswürde der Kernlande des Reiches übernehmen. Keine leichte Aufgabe in diesen unruhigen Zeiten ...

Begleiten Sie im Auftrag der Reichsbehüterin den Troß der Kaiserlichen Zwillinge Rohaja und Yppolita auf der Reise durch die Provinzen Garethien, Almada, Kosch und Darpatien, zu eigensinnigen Adligen, durch finstere Wälder und mit Flüchtlingen überfüllte Städte – und an den Rand der Schwarzen Lande ...



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1999 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM26,95 SFr 25,00 ÖS 195



4 018522 103389

ISBN 3-89064-338-8

10338