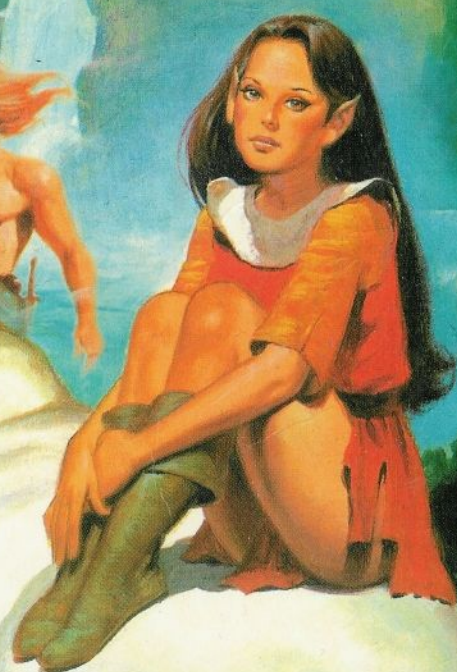
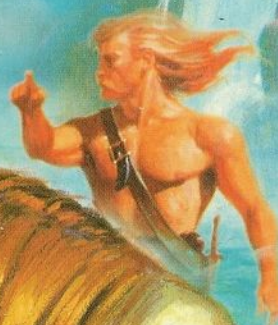
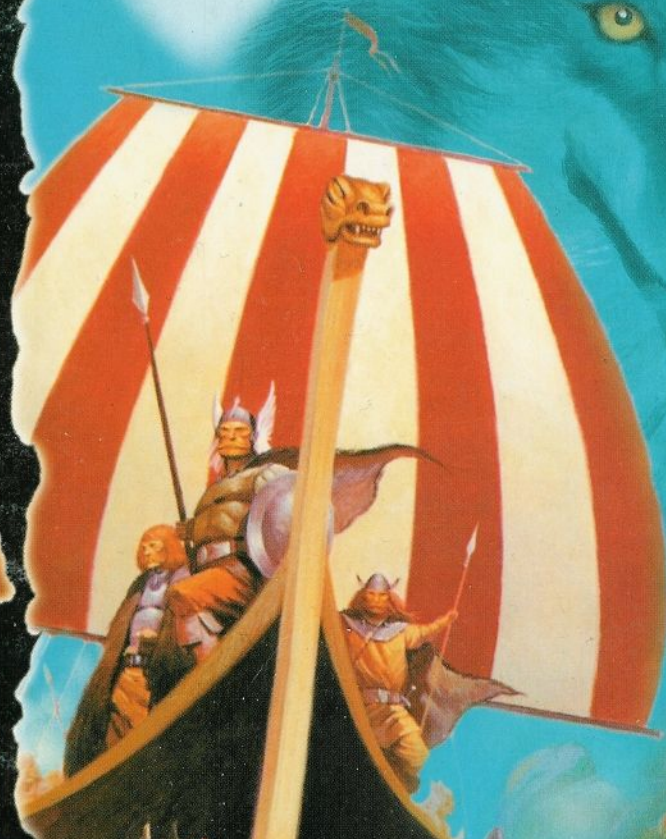


ÜBERARBEITETE NEUAUFLAGE VON VIER DSA-GRUPPENABENTEUERN

NR. 90
STUFEN 4 – 8

DIE PHILEASSON SAGA



Das Schwarze Auge



DIE PHILEASSON SAGA

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Frank Freund, Horus, Ina Kramer, Norbert Lösche
Karten und Pläne: Bernhard Hennen, Ralf Hlawatsch
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 1999 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1999

ISBN 3-89064-339-6



Die Phileasson-Saga

von

Bernhard Hennen

für die Neuauflage überarbeitet von
Bernhard Hennen und Florian Don-Schauen

Eine zwölfteilige Abenteuer-Kampagne
für den Meister und 3 – 5 Helden
der Erfahrungsstufen 4 – 7



inhALT

Vorwort	5
Einleitung	6
1. Abenteuer: Gen Norden	9
Reise durch Ifirns Ozean	10
2. Abenteuer: Der Himmelsturm	20
Das Alte Volk	20
Das Heiligtum der Alten Götter	23
Das Grab im Eis	24
Himmelwärts	27
3. Abenteuer: Der Unglückswolf	48
Bei den Rauhwölfen	52
Der große Viehtrieb	55
4. Abenteuer: Auf der Spur des Wolfes	66
Eine alte Geschichte	67
Die Drachensteine	75
5. Abenteuer: H'rangas Kinder	84
Die Sturmvogel	86
Kodnas Han	95
6. Abenteuer: Die Suche nach dem Largala'hen	99
Zwei alte Freunde	103
Die Elfengaleasse	108
Der Largala'hen	110
7. Abenteuer: Wie der Wind der Wüste	113
Fasar	115
Die Karawane der Bettler	120
Tie'Shianna	125
8. Der Prophet zieht weiter	131
Durch die Wüste	131
Die neue Heimat	135
9. Abenteuer: Das Tal der Echsengötter	142
Der Chap mata Tapam	143
Das Tal der Tempel	147
10. Abenteuer: Inseln im Nebel	157
Das Schiff in der Truhe	159
Die Geschichte des Elfenvolkes auf den Inseln im Nebel	176
Das Reich unter den Wellen	187
Die verlorene Insel	189
11. Abenteuer: Der Alte König	195
Das Tal der Träume	199
12. Abenteuer: Alte Freunde, alte Feinde	202
Der König der Meere	209
Anhänge	210
Zeittafel	210
Meisterpersonen	212
Karten und Pläne	217

VORWORT

Mehr als zehn Jahre ist es her, daß Phileasson zum ersten Mal die Segel hißte und zur Wettfahrt mit Beorn dem Blender antrat. Es war eine Reise, auf der ein Stück deutsche Rollenspielgeschichte geschrieben wurde. Mehrere der über zwei Jahre verteilt erscheinenden Bände wurden von verschiedenen Fachzeitschriften als beliebtestes Rollenspiel des Jahres ausgezeichnet, wobei Inseln im Nebel es als einziges Rollenspiel-Abenteuer neben Hadmar Wiesers Donnersturmrennen schaffte, sowohl den Zauberzeit-Preis als auch den DASA zu gewinnen. Doch was sind schon verstaubte Lorbeeren. Viel wichtiger ist, daß mit der Phileasson-Tetralogie auch ein Stück aventurische Geschichte geschrieben wurde.

Als die beiden Kapitäne Beorn und Phileasson am 4. Firun 14 Hal den Hafen von Thorwal verließen, begann eine Reise, die zu den Grenzen des Kontinents führen sollte und manchmal sogar darüber hinaus. Viele der Orte, welche die beiden Kapitäne damals besuchten, sind noch heute weiße Flecken auf der Landkarte (und das nicht nur, weil sie im ewigen Eis liegen). Die beiden Expeditionen begaben sich auf die Suche nach der Geschichte des Elfenvolks und formten mit ihren Erkenntnissen auf Jahre das Elfenbild Aventuriens. (Was damals nicht zur Freude aller DSA-Redaktionsmitglieder beitrug. Noch heute gibt es Geschichten darüber, wie verschiedene gestandene Mitarbeiter mit Schrecken jeden neuen Band der Tetralogie erwarteten.)

Auch unter den Spielern bewegten die Reisen der beiden Thorwaler die Gemüter, und bald schon zeigte sich, daß Phileasson nur Fans und eingeschworene Feinde hatte. Zumindest ließ er also niemanden kalt. Es gibt Spielleiter, von denen ich weiß, daß sie die Kampagne mehr als fünfmal gespielt haben (mögen die Zwölfe wissen, wie sie das schafften, denn allein die Phase meiner Testspiele erstreckte sich, bei wöchentlichem Spiel, auf mehr als drei Jahre). Andere haben die Kampagne ganz unten in ihrem Giftschränk begraben.

Doch seitdem ist viel Wasser den Großen Fluß hinabgeflossen: Vier Kriege haben Aventurien verheert, und heute sieht das Gesicht des Kontinents anders aus als zu jenen Zeiten, in denen Hal regierte, Borbarad noch als eine mythologische Gestalt galt und man die Schwarzpelze bestenfalls für einen Haufen unorganisierter Strauchdiebe hielt. Seien Sie sich also bewußt, daß Sie einen ansehnlichen Schritt zurück in der aventurischen Geschichte machen, wenn Sie die folgenden Seiten aufschlagen und erwägen, auch Ihre Spieler in den großen Wettstreit zwischen Phileasson und Beorn einzubinden. Vor Ihnen liegt ein Modul, dessen Umfang dem eines 800seitigen Romans entspricht und das Sie eine ganze Weile beschäftigen wird. Auch wenn der Text gründlich lektoriert wurde und alle Spieldaten dem heutigen Stand der Regeln angepaßt sind, so merkt man den Abenteuern doch oft an, daß sie in einer Zeit geschrieben wurden, als Aventurien noch jünger war und man auch bei Abenteuern einen anderen Stil pflegte, als dies heute üblich ist. Doch macht nicht gerade dies das Flair eines Klassikers aus?

Nun einige Fakten, die Sie als Spielleiter berücksichtigen sollten: • Lesen Sie das Abenteuer unbedingt vollständig, bevor Sie zu spielen beginnen, damit Sie einen Überblick über den epischen Rahmen haben, vor dem die zwölf einzelnen Abenteuer der Kampagne angesiedelt sind.

• Beginnen Sie die Kampagne nur mit Helden, die mindestens die 5. Stufe erreicht haben! (Neben der Borbarad-Kampagne genießt die Phileasson-Tetralogie den zweifelhaften Ruf, daß nirgends sonst so viele Abenteurer zu Grabe getragen wurden wie hier.)

• Benutzen Sie in kritischen Situationen die zahlreichen Meisterpersonen, um Ihren Helden den Kragen zu retten. (Hier sei Ihnen besonders der verrückte Abdul el Mazar ans Herz gelegt!)

• Sollten Sie sich mit der Zahl der Meisterpersonen überfordert fühlen (schließlich haben Sie ja auch noch ein Abenteuer zu führen und können sich nicht dauernd über ein Dutzend Nichtspieler den Kopfzerbrechen), erwägen Sie, einen der Spieler zum Co-Spielleiter zu ernennen. Versorgen Sie ihn mit allen Infos über seine Meisterpersonen, lassen Sie ihn aber über den genauen Verlauf des Abenteuers im Unklaren, damit auch er im Spiel noch Überraschungen erleben kann.

• Immer wieder wird es während der zwölf Abenteuer zu längeren Überlandreisen kommen, bei denen es nicht jeden Tag zu bedeutenden Ereignissen kommt. Um dem Spiel mehr Fluß zu geben, hat es sich als gute Variante erwiesen, die Zufallsbegegnungen, das Wetter usw. vorab auszuwürfeln, um als Spielleiter ein grobes Gerüst für die Reise zu haben. Lassen Sie sich von dieser Rohfassung inspirieren und erwägen Sie, einige der Ereignisse zu verschieben oder auch wieder zu streichen, um einen dramaturgisch schönen Ablauf zu konstruieren, der auf die Bedürfnisse Ihrer Spieler zugeschnitten ist. Scheuen Sie dabei auch nicht davor zurück, ereignislose Tage mit wenigen Worten abzuhandeln, um insgesamt ein spannenderes Spiel zu liefern.

In 15 Jahren als Spielleiter habe ich noch kein einziges Abenteuer in Händen gehalten, an dem ich nicht 'herumgebastelt' habe, bevor ich es leitete. Fühlen Sie sich also auch völlig frei, die zwölf Abenteuer um Phileasson als großen Steinbruch der Ideen zu benutzen. Viele der einzelnen Episoden lassen sich auch losgelöst aus dem großen Kontext spielen. Eine andere Variante besteht darin, auf Seiten Beorns ins Abenteuer zu ziehen, was Ihre Helden allerdings des öfteren vor moralische Probleme stellen wird. Das ehrgeizigste Projekt, von dem ich gehört habe, bestand darin, alle zwölf Abenteuer mit zwei Gruppen zu spielen, die sich um Beorn und Phileasson scharten. (Ich fürchte allerdings, daß ein solches Spiel über kurz oder lang zum Scheitern verurteilt ist.)

Doch genug der Vorrede! Wir schreiben das Jahr 14 Hal, und Sie befinden sich in Thorwal ...

Bernhard Hennen

Zu guter letzt seien noch alle jene spielerproben Gefährten erwähnt, die so viele lange Nächte mit mir an der Seite Phileassons ausharrten: Ralf Beckers, Andrea Dulige, Petra Grüttemaier, Harald Henneken, Thomas Janßen, Peter Kuhn, Andrea Lugt, Tina Müller, Ingo Steller, Roland Tacke und Eymard Fäder.

einleitung

Eisige Windböen zerpfücken den Rauch, der aus den Kaminen des verschneiten Thorwal aufsteigt. Gefrorene Gischt hat den Hafen in eine bizarre Eislandschaft verwandelt. Schon vor Wochen wurde das letzte Drachenschiff in die Bootsschuppen gezogen, um dort dem langen Winter zu trotzen. Die Stadt liegt im Dunkel. Nur aus dem Langhaus der Fürstenburg tönt noch ausgelassenes Geschrei. Wie zu jeder Wintersonnenwende hat **Hetfrau Garhelt** ihre Kapitäne und Fremde, die sich für den Winter in der Stadt einquartiert haben, in ihre Burg eingeladen, damit sie die längste Nacht des Jahres — die letzte Nacht des Hesindemons mit Berichten über ihre Abenteuer verkürzen.

(Sollte sich auch Ihre Spielergruppe in dieser Nacht an der Festtafel des Langhauses befinden, werter Meister, so wendet die Fürstenmutter Garhelt nun das Wort an die Helden und fordert sie auf, von ihren Abenteuern zu berichten. Es kommt beim Erzählen nicht so sehr darauf an, sich hundertprozentig an die Wahrheit zu halten, sondern es soll vielmehr eine schöne Saga zurechtgesponnen

werden, die Sie am Ende mit einer angemessenen Anzahl AP belohnen.)

Nachdem die Helden ihre Erzählung beendet haben, berichten zwei der berühmtesten Drachenführer (Kapitäne) Thorwals, Asleif Foggwulf Phileasson, besser bekannt als Phileasson Foggwulf, und Beorn der Blender, von ihren Kaperfahrten.

Es ist so leise, daß man ein Methorn fallen hören könnte, als Beorn der Blender seine letzte Fahrt nach Guldland



berichtet und den seltsamen Menschen mit Kranickköpfen, die jenseits des siebenwindigen Meeres leben. Da springt plötzlich Phileasson Foggwulf auf die Festtafel, biegt sich vor Lachen und ruft so laut, daß es auch der letzte im Langhaus hören kann: "Das ist das beste Seemannsgarn, das je gesponnen wurde. So wahr ich

selber schon mit meiner Seeadler vor der Küste von Guldland gekreuzt bin, die Menschen dort sehen aus wie wir, und du, Beorn, wärst bei den haarsträubenden Geschichten, die du hier zum besten gibst, besser ein Skalde geworden als ein Drachenführer!" Einen Moment herrscht eisiges Schweigen. Einen Thorwaler der Lüge zu bezichtigen ist die tödlichste aller Beleidigungen. Man hört das leise Scharren der Dolche, die langsam gezogen werden. (Alle anderen Waffen werden wohlweislich vor jedem Gelage eingesammelt.) Jeden Moment wird sich das Langhaus in ein Schlachtfeld verwandeln.

Da durchdringt die Stimme von Hetfrau Garhelt die Stille: "Ich werde nicht dulden, daß sich meine besten Drachenführer wegen solcher Lappalien die Kehlen durchschneiden. Beorn und Phileasson, ihr zählt zu den Drachenführern, die meine Thorwaler am meisten bewundern, und zahllose Lieder berichten von euren Heldentaten. Nun ist es an der Zeit festzustellen, welcher von euch beiden der Bedeutendste ist. Ihr sollt um ganz Abenteuerien reisen

und gefährliche Abenteuer bestehen. Derjenige, der sich dabei als der bessere erweist, darf sich fortan 'König der Meere' heißen und wird von mir reich belohnt werden. Heut n u n wagemutige Seeleute, Glücksritter und Söldner an, denn kein Mann aus eurem eigenen Gefolge soll euch auf dieser Reise zur Seite stehen. Nun rüste ein jeder ein Schiff aus und finde sich in 10 Tagen wieder in dieser Halle ein, dann werde ich euch die Regeln für euren Wettkampf nennen."



Während in der Halle lautstark über dieses einzigartige Duell debattiert wird, zieht sich Fürstin Garhelt in ihre Gemächer zurück.

In den nächsten Tagen bittet sie zahlreiche Weise und Seefahrer zu sich, um mit ihrer Hilfe die Reiseroute und die Aufgaben festzulegen.

ein wort an den spielleiter

Wenn Ihre Spieler wahre Helden sind, verehrter Meister, sollten sie sich nun bemühen, in die Mannschaft von Phileasson Foggwulf aufgenommen zu werden, denn in dieser Wintersonnenwendnacht hat eines der größten Abenteuer der aventurischen Geschichte seinen Anfang genommen, und wer immer es überlebt, wird in den Liedern der Skalden Unsterblichkeit erlangen.

Wir gehen davon aus, daß es Ihnen in der vorangegangenen Szene gelungen ist, die Sympathie Ihrer Spieler für Phileasson zu wecken. Denn wenn die Helden sich lieber dem aufschneiderischen Beorn anschließen wollen, wird in der Folge manches anders laufen, als in diesem Abenteuer vorgesehen ist. Wie im Vorwort schon angemerkt, ist diese Variante durchaus machbar — wir empfehlen Ihnen allerdings, die Spieler lieber auf die eine oder andere diskrete

Weise dazu zu bringen, dieses Abenteuer an Phileassons Seite zu erleben.

Was zunächst aussieht wie eine lose Aneinanderreihung von Aufgaben, entpuppt sich langsam als eine Suche nach der verlorenen Geschichte des aventurischen Elfenvolkes. Ohne es zu merken, werden die Spieler zu Werkzeugen der Zwölfgötter, in deren Interesse das Wohlergehen der Elfenstämme zu liegen scheint.

Obwohl dieses vielleicht älteste Volk des Kontinents nicht viel von Göttern hält, kann man doch sicher sein, daß sich die meisten niemals mit den Mächten der Finsternis einlassen werden. So erhoffen die Zwölf, auf lange Sicht zu einer wertvollen neuen Schachfigur im ewigen Kampf zwischen Gut und Böse zu gelangen.

Um das 'Rattenkind' — den Namenlosen Gott — nicht sofort auf die

Gruppe aufmerksam werden zu lassen, sind es oft nur scheinbar zufällige Begegnungen am Rande der Abenteuer, die wichtige Informationen für die Suche nach Tie'Shianna, der 'Gleißenden Stadt', und Fenvari, dem verschwundenen König, liefern. Natürlich läßt sich das 'Rattenkind' nicht lange täuschen und greift schon bald in das intrigante Spiel ein, in dessen Mittelpunkt Kapitän Phileasson und Ihre Heldengruppe stehen.

Als oberstes Gebot für Sie als Spielleiter muß gelten, Ihre Mitspieler so geschickt zu leiten, daß sie erst relativ spät durchschauen, welche Rolle ihnen wirklich zugedacht ist und worauf das Abenteuer hinausläuft. Schließlich muß verhindert werden, daß Ihre Abenteuerer sich etwas darauf einbilden, wichtige Figuren in den Spielen der Götter geworden zu sein, und deshalb dem trügerischen Fehlschluß unterliegen, Praios höchstselbst würde schon dafür sorgen, daß der Gruppe nichts Ernstes passiert.

Alle Abenteuer dieser Kampagne sind so angelegt, daß sie auch losgelöst aus dem Kontext des Wettstreits gespielt werden können. Sie enthalten ausführliche Beschreibungen für Reisen unter den verschiedensten Bedingungen.

Viele der Szenen des Moduls können problemlos in jede beliebige Kampagnenwelt übertragen werden und liefern Ihnen als Spielleiter eine Menge Material für eigene Abenteuer.

Alle Geschichten dieses Bandes können von Ihrer Abenteuergruppe auch ohne die Begleitung von Kapitän Phileasson und seiner Mannschaft durchgespielt werden. Ohne die Unterstützung der Meisterpersonen ist der Schwierigkeitsgrad des Moduls allerdings um vier Stufen höher anzusetzen.

Doch nun endgültig genug der Vorrede! Lassen Sie sich nun den eisigen Wind Nordaventuriens um die Nase fegen! Viel Spaß beim Schmökern!

VOR DEM AUFBRUCH

Da Phileasson ein berühmter Kapitän ist, fällt es ihm leicht, eine Mannschaft zusammenzubekommen. Sie sollten Ihre Spieler zur Eile antreiben, denn schon zwei Tage nach dem Fest ist die Mannschaft zusammengestellt.

Die nächsten sieben Tage wird der Kapitän mit dem Einarbeiten seiner neuen Mannschaft verbringen. Anders als auf einem Handelsschiff ist an Bord eines Thorwaler Langboots kein Platz für Müßiggänger, und jeder Passagier hat auf einem Ruderplatz seine Pflicht zu tun.

Als Meister sollten Sie mindestens eine der Übungsfahrten der Seeadler in der Bucht vor Thorwal ausspielen, denn aus dem Geschick Ihrer Spieler bei diesen Übungen ergibt sich, wie die Helden von der restlichen Schiffsmannschaft eingeschätzt werden. (Wer ein halbes Dutzend Talentproben auf Boote Fahren (bzw FF-, GE- und KK-Proben) hintereinander vergeigt, kann eine noch so abenteuerliche Lebensgeschichte am Wintersonnenwendfest vorgetragen haben, er wird sich auf jeden Fall den Spott der ganzen Mannschaft zuziehen.)

VOM UMGANG MIT DRACHENBOOTEN

Ein Drachenboot kann sowohl gerudert als auch gesegelt werden. In der Regel bedient man sich aber der Kraft des Windes, um die Mannschaft zu schonen. Es gibt drei Grundsituationen, in denen eine Talentprobe Boote Fahren erforderlich wird.

- Das Ausweichen vor einem Hindernis.
- Ein Wettrennen, bei dem die Schiffsgeschwindigkeit durch zusätzlichen Rudereinsatz erhöht wird.
- Das Manöver 'Segel einholen', wenn zu starker Wind droht, das Schiff zum Kentern zu bringen. (Für dieses Manöver ist nur ein Teil der Mannschaft notwendig.)

Diese Proben werden abgewickelt, indem Sie durch einen verdeckten Wurf entscheiden, ob die Mannschaft das Manöver gemeistert hat. Notieren Sie, wie viele Talentpunkte verbraucht wurden bzw um wie viele Punkte das Manöver verfehlt wurde. Werte der Mannschaft: FF 12, KK 13, GE 12, Boote Fahren 8.

Nun würfeln die Spieler. Jede gelungene Probe gibt einen Bonuspunkt für das Schiffsmanöver, jede mißlungene einen Minuspunkt. Beispiel: Wird bei der Talentprobe für die Mannschaft FF 18 (—6

Talentpunkte !!), KK 12 und GE 8 gewürfelt, so wären noch 2 Talentpunkte unverbraucht. Das Schiffsmanöver scheint zu klappen. Scheitern jetzt aber 4 von 5 Spielern bei ihrer Talentprobe, so wäre das Manöver doch noch mißlungen. (2-4+1=-1)

GEFÄHRTEN AN BORD: DIE MANNSCHAFT

Neben Phileasson und den Spielerhelden besteht die Besatzung der Seeadler noch aus 30 weiteren ausgewählten Männern und Frauen. Aber schon bald wird sich diese Gruppe deutlich verkleinern, denn dann wird Phileasson nur noch mit etwa einem Dutzend Leute weiterziehen. Deswegen wollen wir von vornherein auch nur diese Ausgewählten vorstellen, mit denen die Helden voraussichtlich die nächsten achtzig Wochen verbringen werden: Es sind dies Raluf der Kühne, Ynu der Moha, Eigor Eisenbeiß, Ohm Follker, Crottet der Nivese und die Travia-Geweihte Shaya.

Da Sie die Beschreibungen dieser Leute immer wieder brauchen werden, finden Sie sie in den Anhängen am Ende dieses Buches ab Seite 212.

Die überaus große Anzahl von Meisterpersonen, die in dieser Kampagne auftreten werden, mag auch für schauspielerisch sehr talentierte Spielleiter mit der Zeit zu einer Belastung werden. Die Besatzungsmitglieder Phileassons werden alle im Laufe der Abenteuer, die noch vor ihnen liegen, ihre Auftritte haben, doch sie das ganze Spiel über als lebendige, tatkräftige und oft auch eigenwillige Charaktere darzustellen ist eine große Aufgabe. Manche der Spielgruppen, die die Kampagne in den vergangenen Jahren gespielt haben, sind deshalb auf die Idee gekommen, jedem Spieler neben seinem eigentlichen Charakter auch noch den eines der Mannschaftsmitglieder als Spielfigur zu überlassen. Sind die Spieler bereit, Crottet, Ohm Follker und all die anderen Meisterfiguren nicht nur als 'Schlachtvieh' oder Lückenbüller einzusetzen, ist dies eine Variante, die reichlich zusätzlichen Spielspaß garantiert.

Eine andere Variante kann auch darin bestehen, Ihre Spielgruppe anstelle der üblichen Charaktere einfach die Schiffsbesatzung übernehmen zu lassen und dann mit diesen vorgefertigten Helden zu spielen.

DER LETZTE TAG

Am Tag vor der Abreise gibt Phileasson Foggwulf seiner Mannschaft frei, damit jeder auf seine Art Abschied von Thorwal nehmen kann. Er schärft dabei jedem ein, für warme Kleidung zu sorgen, denn wenn man den Gerüchten aus der Burg trauen kann, wird die Reise zunächst in den äußersten Norden Aventuriens führen.

ABSCHIED VON THORWAL

Das fürstliche Langhaus ist überfüllt mit Gästen. Alles, was Beine hat, will den Aufbruch der beiden Kapitäne miterleben. Endlich tritt Hetfrau Garhelt an der Seite ihres Sohnes Tronde vor den Thron, um die Bedingungen für den Wettstreit bekanntzugeben.

"Nun, edle Drachenführer, vernehmt die Regeln, die für euer Duell gelten: Ihr werdet zwölf Aufgaben zu lösen haben, und euer Weg wird um das ganze bekannte Aventurien führen, und manchmal sogar darüber hinaus.

Ihr dürft eure Konkurrenten auf der Reise behindern, aber es ist verboten, sie zu töten. Ihr werdet als Fürsten und als Bettler reisen, in Kälte und in Hitze, verzweifelt und voller Hoffnung. Seid gewiß, Mut und Stärke allein werden nicht ausreichen, euch ans Ziel zu bringen.

Achtzig Wochen gebe ich jedem, dieses gewaltige Abenteuer zu bestehen, und damit ihr die Aufgaben auf ehrenvolle Weise löst, wird jede Gruppe von einer jungen Travia-Geweihten begleitet werden. Die Geweihte soll darüber wachen, daß bei dem Rennen die Regeln der Ehre eingehalten werden. Ihr Urteil wird am Ende der Reise über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Eure ersten beiden Missionen erfahrt ihr nun von mir, die restlichen Aufgaben werden euch erst im Verlauf der Reise bekanntgegeben.

Fahrt zunächst ins Yeti-Land und fangt dort einen der riesenhaften zweizahnigen Kopfschwänzer! Aber geht acht und fangt das Tier lebend, damit es an meinen Hof gebracht werden kann. Während ihr eure Schiffe dann mit der kostbaren Fracht nach Thorwal schickt, Phileasson und Beorn, sollt ihr selber mit wenigen Auserwählten in den äußersten Norden aufbrechen, um dort den Turm zu finden, mit dem die Welt am Himmelsgewölbe aufgehängt ist und der deshalb von den Firnelfen Himmelsturm genannt wird. Ergründet seine Geheimnisse und reist dann nach Frigorn, um dort eure nächste Aufgabe zu erfahren.

Nun brecht auf! Zwei Handelsschiffe werden euch vor der Küste von Yeti-Land erwarten, um die Expedition ins ewige Eis mit allem Notwendigen zu versorgen. Mögen die Zwölfe mit euch sein!"

Warme Kleidung

Die Kälte im Packeis kann für Ihre Spieler zu einer tödlicheren Gefahr als der Kampf mit einem Drachen werden. Um sich vor Schaden zu schützen, gibt es als Äquivalent zum Rüstungsschutz den Kälteschutz. Hier eine Liste geeigneter Kleidungsstücke.

Kleidungsstück	Kälteschutz	Behinderung
Hemd (Wolle)	1	0
Jacke (Wolle)	2	0
Jacke (Leder)	1	1
Pelzweste	3	1
Beinkleider (Wolle)	2	0
Beinkleider (Leder)	1	0
Rock (Wolle)	1	0
Kleid (Wolle)	3	0
Kapuzenmantel, lang	3	1
Mantel, kurz (Wolle)	2	0
Pelzmantel	4	2
Pelzfäustlinge	1	1
Stiefel, leicht	1	0
Pelzgefütterte Stiefel	2	0

Leder schützt zwar vor Wind, nicht aber vor Kälte. Am realistischsten ist eine sinnvolle Kombination aus Leder, Pelzen und Wollkleidern, wobei das Leder über der Wolle getragen wird. Damit ihre Helden nicht zu wandelnden Kleiderständen werden, machen Sie sie darauf aufmerksam, daß zu viele Kleider ihre Bewegungsfreiheit einschränken. Diese Einschränkungen werden noch zu denen durch etwaige Rüstungen addiert. (Sollten Sie in Ihrer Spielrunde auf die Regeln zur Bewegungseinschränkung durch Rüstungen verzichten, gilt folgende Variante: Für jeden Kälteschutzpunkt über 6 hinaus gilt: AT, PA und GE jeweils -1.)

Kälteschaden

Unter normalen Umständen reicht warme Kleidung, um sich vor

der Kälte zu schützen. Schaden nehmen die Helden lediglich in besonderen Situationen wie z.B. bei einem Sturz ins Wasser, während eines Schneesturms u.a. In diesem Fall gilt, daß der Held für jeden Schadenspunkt, den er erleidet, noch zusätzlich zwei Ausdauerpunkte einbüßt. Ist die Ausdauer auf 0 reduziert, versinkt der Charakter in lethargische Bewegungslosigkeit und wird ohne fremde Hilfe mit Sicherheit erfrieren. Durch Kälteschaden verlorene Ausdauer wird folgendermaßen regeneriert:

1 Punkt je Stunde Ruhe, die man in Decken gehüllt im Freien verbringt.

2 Punkte je Stunde an einem Feuer im Freien.

3 Punkte je Stunde in einem beheizten Raum.

Erfrierungen

Sollte ein Held 10 oder mehr SP durch Kälte hinnehmen, erleidet er Erfrierungen. Ein W6 entscheidet, welcher Körperteil betroffen ist: 1—3 ein Fuß, 4—5 eine Hand, 6 Gesicht.

- Erfrierungen an den Füßen halbieren das Bewegungstempo.
- Erfrierungen an den Händen senken AT, PA und FF um zwei Punkte. Bei jedem Treffer mit der Waffe muß eine FF-Probe gelingen, oder die Wucht des Schlages reißt dem Kämpfer die Waffe aus den verletzten Händen.

- Erfrierungen im Gesicht reduzieren den CH-Wert des Spielers um drei Punkte. Jede Art von Erfrierungen führt zum permanenten Verlust eines LP. Durch Blutstauungen im Hautgefäßsystem kommt es zu Hautrötungen, die sich später bläulich verfärben. Unter Umständen können sich in der Folge Blasen und Geschwüre bilden.

- Werden die Erfrierungen nicht behandelt (Heilkunde Wunden oder durch Magie), kommt es nach drei Tagen zu Wundbrand, und eine Amputation ist fast unvermeidlich.

(Leicht abweichende Regeln zum Thema Erfrierungen finden Sie in der Box Rauhes Land im hohen Norden und dort im gleichnamigen Regelheft S. 58 ff. Sehr zu empfehlen ist die ausführliche Beschreibung zu Reisen in Schnee und Eis im selben Regelheft.)

Trotz der bitteren Kälte säumen Hunderte Thorwaler den Weg zum Hafen, um den Helden zuzujubeln und das Auslaufen der beiden Drachenboote zu beobachten. Seite an Seite verlassen die Schiffe die schützende Bucht, als Beorn der Blender seine Mannschaft den Rudertakt erhöhen läßt. Er will mit seiner *Seeschlange* einen Vorsprung herausholen und so gleich zu Beginn der Reise die Kampfmoral seiner Mannschaft stärken.

Phileasson Foggwulf wird sich das nicht bieten lassen und gibt seinen Leuten ebenfalls Befehl, den Rudertakt zu erhöhen. Die Mann-

schaft, der als erste zwei Proben hintereinander mißglücken, hat das Rennen verloren.

Nach jeder Runde wird die Talentprobe *auf Boote Fahren* um einen Punkt erschwert, da die Ruderer im Verlauf des Rennens immer stärker ermüden. (Für die Mannschaft Beorns gelten die gleichen Werte wie für Phileassons Leute, siehe Seite 7.)

Das siegreiche Schiff verschwindet am Horizont, und der Verlierer muß für die nächsten zwei Wochen um einen Punkt erschwerte Proben ablegen.

DAS ERSTE ABENTEUER: GEN NORDEN

die POLARNACHT

Obwohl mit der Wintersonnenwendnacht die längste Nacht des Jahres verstrichen ist, werden mit der Fahrt nach Norden die Tage spürbar kürzer. Vor allem Helden aus dem Süden Aventuriens, denen solch lange Perioden der Dunkelheit fremd sind, sollten in ihrer Stimmung und Leistungsfähigkeit beeinträchtigt sein. (Senken Sie den *Mut* Wert um W3 Punkte und heben Sie den *Aberglauben*-Wert um dieselbe Punktzahl!)

Eine weitere seltsame natürliche Erscheinung des Polarkreises ist das Nordlicht, das sich ca. 100 Meilen nördlich von Olport gelegentlich am nächtlichen Himmel beobachten läßt. Auch wenn dieses geisterhafte Licht zunächst sehr unheimlich wirkt, so erweist es sich dennoch bald als nützlich, denn nichts ist bedrückender als die lange Polarnacht.

Als die *Seedler* in den bleigrauen Wassern des Eismeers vordringt, postiert Kapitän Phileasson rund ein Drittel der Mannschaft mit Speeren und Fackeln bewaffnet an der Reling. Diese Leute haben die Aufgabe, frühzeitig Eisschollen zu entdecken und mit den Speeren zu verhindern, daß sie an der empfindlichen Außenhaut des Schiffes entlangschrammen und Schaden anrichten.

DER STURM

Allgemeine Informationen:

Am Horizont zieht eine dunkle Wolkenbank auf und nähert sich mit großer Geschwindigkeit dem Schiff. Schon wenige Minuten später befindet ihr euch in einem Hexenkessel brodelnder Gischt. Fast waagrecht treibt der Sturm winzige Eiskristalle vor sich her, die wie tausend Nadeln nach euren ungeschützten Händen und Gesichtern stechen.

Gleichzeitig schwappt eiskaltes Wasser über die niedrige Bordwand des Schiffes, und in kürzester Zeit habt ihr keinen einzigen trockenen Faden mehr am Leib.

Meisterinformationen:

Der Sturm überrascht das Schiff drei Tage nach dem Aufbruch einige Meilen nordwestlich von Olport. Phileasson Foggwulf gibt Befehl zum Wenden, um den sicheren Hafen anzusteuern. Für die Wende und das Segeleinholen ist eine erfolgreiche *Boote Fahren*-Probe +2 abzulegen. Schlägt die Probe fehl, gelingt zwar das Wendemanöver, doch das Schiff verliert sein Segel. Stellen Sie spätestens jetzt fest, wo genau an Bord sich die einzelnen

Helden aufhalten, denn schon bald ist es wichtig zu wissen, ob sie auf den Ruderbänken an Backbord oder Steuerbord sitzen. Erwecken Sie bei den Spielern den Eindruck, daß es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis der mörderische Sturm das Schiff in seine Einzelteile zerlegt haben wird. Wegen der durchnässten Kleidung verlieren die Abenteurer allen Kälteschutz und erleiden W6 Schadenspunkte. Erklären Sie den Helden, daß der Kapitän versucht, den rettenden Hafen von Olport zu erreichen.

Bald taucht vor dem Schiff eine zerklüftete Steilküste auf. Zwei gelungene *Boote Fahren*-Proben bringen die *Seedler* auf die Höhe der Hafeneinfahrt von Olport.

Beschreiben Sie bei gescheiterten Proben, wie sich das Drachenboot immer weiter den gefährlichen Klippen nähert, und bedenken Sie, daß sich nach jeder Talentprobe der Wert um einen Punkt verschlechtert, da die Ruderer immer mehr ermüden.

Verhindern Sie aber auf jeden Fall, daß das Schiff schon jetzt an den Klippen zerschellt. Wenn die Proben bestanden sind, lesen Sie folgenden Text vor:

Allgemeine Informationen:

Vor euch tauchen in der Dunkelheit zwei Lichtpunkte auf. Es sind die Leuchfeuer der beiden Signaltürme, die die Hafeneinfahrt von Olport flankieren. Mit äußerster Kraftanstrengung bringt ihr das Schiff durch die schmale Passage, als eine letzte hohe Welle die *Seedler* packt und gegen den Turm auf der Backbordseite wirft. Wie dürre Äste zersplittern die Riemen, und die Ruderstangen fegen die Männer gleich Spielzeugpuppen von ihren Bänken. Sirrend fliegen Holzsplitter über das Schiff.

Meisterinformationen:

Alle Ruderer auf der Backbordseite erleiden W6+6 Schadenspunkte. Die anderen Helden erleiden W3 Trefferpunkte durch umherfliegende Holzsplitter.

Einwohner aus den nahegelegenen Häusern eilen herbei, um der Schiffsbesatzung zu helfen. Verwundete werden in die Kaschemme *Die Harpune* getragen und bei wohligh prasselndem Kaminfeuer mit Branntwein versorgt.

IN OLPORT

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen, als der Sturm wieder abgeflaut ist, wird der Schaden am Schiff begutachtet. Alle Ruder auf der Backbordseite

müssen ersetzt werden. Außerdem sind einige Planken des Schiffsrumpfs gerissen und müssen ausgebessert werden. Am Mittag wird die Otta in einen Schuppen bei den Hafenwerften gezogen.

Meisterinformationen:

Es wird eine Woche dauern, bis das Schiff wieder seetüchtig ist. Während dieser Zeit desertieren drei Mannschaftsmitglieder. Die

Stimmung unter den Seeleuten und Abenteurern ist schlecht. Viele sagen, der Unfall sei ein böses Omen, und ihre Reise sei zum Scheitern verurteilt. Um die Gnade Efferds zurückzuerlangen, läßt Phileasson vor der Abfahrt sein Schiff vom örtlichen Efferdgeweihten segnen und bringt im Hafenbecken und am Efferdpfeiler ein Opfer dar. Feierlich werden Meeresfrüchte und ein Dreizack den Fluten übergehen.

REISE DURCH IFIRNS OZEAN

Meisterinformationen:

Von Olport bis zum Treffpunkt mit den Lastenseglern an der Packeisgrenze vor Yeti-Land sind noch ca. 1.350 Meilen zurückzulegen. Die durchschnittliche Tagesgeschwindigkeit eines Drachenbootes beträgt 180 Meilen. Da das Schiff während der Passage durch die 'Meerlunge' aber nur mit 50 Meilen pro Tag vorwärtskommt, dauert es elf Tage, bis der vereinbarte Treffpunkt erreicht wird. Jeden einzelnen Reisetag in diesem Abenteuer nachzuspielen, würde auch die geduldigste Spielrunde überstrapazieren. Deshalb ist es ratsam, nur die Begegnungen auszuspielen und die übrige Reisezeit zu überspringen.

stieg?

Allgemeine Informationen:

Zwei Tage nach Verlassen von Olport meldet der Ausguck ein treibendes Stück Holz 20 Schritt backbord. Kapitän Phileasson läßt beidrehen, und mit einem Netz wird das Treibgut an Bord geholt. Es ist ein abgesplittertes Ruderblatt mit einer aufgemalten Schlange: ein Ruder der Seeschlange, dem Schiff Beorns des Blenders. Sollte er ein Opfer des Sturms geworden sein? Die Stimmung an Bord bessert sich.

Meisterinformationen:

Das Ruder ging lediglich während des Sturmes verloren. Die Seeschlange ist gänzlich unbeschädigt und hat zur Zeit einen Vorsprung von rund 1.000 Meilen.

WANDERND E WASSERSÄULEN

Allgemeine Informationen:

Auf Höhe des Golfes von Riva werden wandernde Wassersäulen gesichtet, die sich auf das Schiff zu bewegen.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um eine friedliche Walherde. Die erfahrenen Seeleute werden die Gelegenheit nutzen, um die Landratten zu veralbern, und Schauermärchen über jähzornige Wassergeister zum besten geben. Erst als ein Wal direkt unter dem Schiff durchtaucht und mit einem Schwanzflossenschlag die halbe Besatzung durchnäßt, verstummen die Spötter. Ansonsten sieht man ein Auftauchen der 'Herden Swafnirs' natürlich als gutes Zeichen an.

die meerlunge

Allgemeine Informationen:

Meerlunge nennt man das Gebiet westlich der Nebelzinnen. Hier

treiben oft dichte Dunstschwaden über dem Wasser, und von den Küstengletschern abgebrochenes Eis macht die Passage gefährlich. Himmel, Wasser und Eisschollen verschwimmen zu einer einzigen grauen Masse. Weil sich fast nie ein Lufthauch regt, muß die ganze Strecke gerudert werden.

Meisterinformationen:

Das Tempo sinkt auf 50 Meilen pro Tag. Das Schiff wird für die Passage fünf Tage brauchen. Um die Orientierung nicht zu verlieren, muß sich die Seeadler dicht an der Felsenküste halten. Immer wieder hört man von den Klippen das gewaltige Donnern berstender Eisblöcke, die in die See stürzen. Eigor der Zwerg verkündet, das Donnern sei ein Zeichen Angroschs, der wie sein Bruder Efferd ein Opfer fordere.

die glocke

Allgemeine Informationen:

Am vierten Tag im Nebel sind die Nerven aller Besatzungsmitglieder zum Zerreißen gespannt. Seit Stunden hat man die Küste aus den Augen verloren, und vor allem die Abergläubischen unter den Seeleuten fürchten, daß man den Rand des Ozeans erreicht haben könnte, den Ort, an dem die Erdscheibe zu Ende ist und der Sturz ins Schattenreich Borons droht.

Ein weiterer Grund für die gespannte Lage sind die Gespenstergeschichten Eigors, der seit Stunden von Totenschiffen munkt, die aus dem Reich Borons kommen und Jagd auf verirrte Segelschiffe machen würden. Man könne sie schon eine ganze Zeit hören, bevor man sie sehe, denn mit einer Nebelglocke werde die untote Schiffsmannschaft ihren sterblichen Opfern die letzte Stunde einläuten. Nachdem Eigor diese Geschichte auch dem letzten an Bord erzählt hat, hört man irgendwo im Nebel tatsächlich eine Glocke schlagen. Langsam kommt das Geräusch der in regelmäßigen Abständen geschlagenen Glocke näher. Panik greift an Bord um sich. Alle verlassen die Ruderbänke, und während die Mutigeren unter der Mannschaft sich bewaffnen, um in den letzten Kampf zu ziehen, werfen sich die meisten verzweifelt auf den Boden des Schiffes und beten zu den Zwölfgöttern.

Meisterinformationen:

Kapitän Foggwulf versucht energisch, wieder Disziplin in seine Mannschaft zu bringen und die Männer entlang der Reling in einer Kampflinie zu formieren, um einen Enterangriff abzuwehren. Folker der Skalde spielt ein Thorwaler Kampflied, doch seine Musik findet im Trubel kaum Beachtung. Auch Shaya, die Travia-Geweihte, versucht, beruhigend auf die Mannschaft einzuwirken.

Natürlich besteht weder die Gefahr, über den Rand der Welt zu stürzen, noch greift ein Schattenschiff aus dem Reiche Borons an. Es ist lediglich die Nebelglocke eines kleinen Robbenfängers aus Riva zu hören. Mit krächzender Fistelstimme ruft dessen Kapitän die Seeadler an, als er den Schatten des Schiffes im Nebel erkennt.

Beim Klang der vom Nebel noch zusätzlich verzerrten Stimme erreicht die Panik an Bord der Seeadler den Höhepunkt. Zielloos werden Pfeilschüsse in die Dunstschwaden abgegeben. Erst als darauf ein Schwall herzhafter Seemannsflüche von Bord des Robbenfängers herüberschallt, entspannt sich die Lage.

Wenn die beiden Schiffe längsseits gehen, können folgende Informationen eingeholt werden:

- Schon über eine Woche liegen zwei Transportsegler aus Thorwal an der Packeisgrenze vor Yeti-Land. Kapitän Asmussen und seine Robbenfänger waren selbst mehrmals an Bord, um mit den Mannschaften der Transporter zu zechen.
- Vor ungefähr fünf Tagen ist ein Drachenboot dort angekommen, dessen Kapitän mit der gesamten Mannschaft zu einer Expedition ins ewige Eis aufgebrochen ist.

SCHWIMMENDE BERGE

Meisterinformationen:

Während des letzten Tages im Nebelfeld treiben immer mehr und größere Eisberge an der Seeadler vorbei. Beunruhigen Sie die Spieler, indem Sie beschreiben, wie sie im Wasser verborgene Ausläufer der Eisberge unter dem Schiff entlangschrammen hören.

Allgemeine Informationen:

Am Abend des neunzehnten Reisetages lichtet sich der Nebel allmählich. Die Seeadler wendet ihren Rumpf gen Osten und steuert in die Bucht vor Yeti-Land. Euren Augen bietet sich ein seltsames Schauspiel. Am Horizont ist ein purpurner Lichtstreifen zu sehen, der langsam heller wird, bis er ein leuchtendes Orangerot erreicht, das von blaugrünen Lichtstreifen durchsetzt ist.

Während des unheimlichen Zwielfichts könnt ihr einen immer dichter werdenden Teppich treibender Eisschollen ausmachen, aus dem sich gelegentlich majestätische Tafeleisberge so groß wie kleine Inseln erheben.

Meisterinformationen:

Das etwa zwanzigminütige Schauspiel, das die Mannschaft beobachten konnte, war ein ungewöhnlich farbintensives Nordlicht. Erscheinungen dieser Art sind so weit südlich selten.

GEFANGEN

Allgemeine Informationen:

Irgendwann während der schier endlosen Nacht gleitet die Seeadler durch einen relativ eisfreien Kanal zwischen zwei Tafeleisbergen. Als ihr schon mehr als die Hälfte der Strecke zurückgelegt habt, frischt plötzlich der Wind auf. Der Berg auf der Steuerbordseite beginnt sich zu bewegen. Langsam schließt sich der Eiskanal, und das Schiff droht wie eine Nußschale zwischen den eisigen Giganten zerquetscht zu werden.

Spezielle Informationen:

Wie weiter oben erwähnt, ist nicht die ganze Mannschaft auf den

Ruderbänken, sondern etwa ein Drittel steht an der Reling verteilt, um das Schiff vor der Kollision mit Eisschollen zu schützen. In diesem Zeitpunkt der Gefahr hat das allerdings zu Folge, daß wertvolle Minuten verstreichen, bis das Schiff seine volle Geschwindigkeit erreicht.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Mannschaft ruhig einige Talentproben auf Boote fahren ablegen, und sorgen Sie für kräftige Abzüge. Fast hätte die Seeadler die Durchfahrt noch geschafft.

Der Kapitän gibt Befehl, die Ruder einzuziehen, und hofft, daß der letzte Schwung das Schiff noch hinaus treiben werde, da schließt sich knirschend der Ausgang.

Doch die Mannschaft hat Glück im Unglück: Das Schiff wurde nicht zerquetscht, weil sich im Eisberg auf der Backbordseite eine große Einbuchtung befand. Es hat rundum ca. fünf Schritt Spielraum^{bis} zu den senkrecht aufragenden Wänden der weißen Kolosse. Tödliche Kälte herrscht zwischen den Eisbergen.

Würfeln Sie für jede Stunde der Gefangenschaft mit 2W6 gegen den Kälteschutz der Helden. Überprüfen Sie außerdem stündlich, ob sich die Situation ändert. Bei einer 1 auf W20 trennen sich die beiden Eisberge wieder, und die Ausfahrt ist frei. Bei 19 oder 20 lösen sich Eisbrocken von den Steilwänden des Gefängnisses und drohen, das Schiff zu zerschlagen.

Sollte jemand vorschlagen, die Steilwände zu erklettern, so bringt der Kapitän das Schiff bis auf Ruderlänge an die Eiswände heran, aber nicht näher, weil er abbrechende Eisklötze fürchtet. Bei einer gelungenen Akrobatik-Probe gelangt man über ein ausgestrecktes Ruder in die Eiswand.

Zwei Klettern-Proben+2 bringen den Helden auf das Plateau des Tafelbergs. Bei einem Rundgang kann beobachtet werden, wie sich ein großes Eisstück von der Außenwand des Berges löst. Das Schiff trennt nun nur noch eine rund vier Schritt dicke Eiswand von der offenen See.

Spezielle Informationen:

Der Kapitän läßt den Mast des Schiffes niederlegen und gibt dann Befehl, das Eis zu durchubrechen. Mit Äxten und anderen Werkzeugen dürfte es möglich sein, innerhalb einiger Stunden ein ausreichend großes Loch durch die Eiswand zu brechen, um das Schiff freizubekommen.

Meisterinformationen:

Da die Seeadler über kein Beiboot verfügt, ist die Arbeit extrem erschwert. Lassen Sie jeden Helden pro Stunde, die er arbeitet, eine Gewandtheits-Probe ablegen. Scheitert er, hat er sich bei der Arbeit die Kleidung durchnäßt. Damit verliert er sämtlichen Kälteschutz.

Ist das Ergebnis eine 19, stürzt er ins Wasser und erleidet einen Kälteschock (W20 Schadenspunkte). Bei einer 20 trifft ihn ein herabfallender Eisbrocken (2W6 Trefferpunkte), und der Held stürzt beim Mißlingen einer zweiten GE-Probe auch noch ins Wasser. Nach W6+3 Stunden Arbeit ist das Schiff befreit.

AM TREFFPUNKT

Allgemeine Informationen:

Am 20. Reisetag wird nordöstlich der Seeadler ein blaues Signalfeuer gesichtet: das vereinbarte Zeichen der Transportschiffe.

Das Signal soll das Auffinden des Ankerplatzes erleichtern. Zwei Stunden später sind die Schiffe erreicht. Etwas abseits liegt Beorns Seeschlange. Sie ist mit einer dünnen Kruste aus Eis und Schnee überzogen und liegt offensichtlich schon länger vor Anker. Zweihundert Schritt von der Eisbruchkante entfernt stapeln sich Ausrüstung und Proviant auf dem Eis. Von dort tönt auch das Bellen hungriger Schlittenhunde.

Meisterinformationen

Die Kapitäne der Transportschiffe erzählen, Beorn sei mit seinen Leuten bereits vor acht Tagen aufgebrochen. Phileasson Foggwulf gibt seiner Mannschaft den Befehl, die Seeadler sicher zu vertäuen, die Ausrüstung zum Lager auf das Eis zu bringen und unter Anleitung des Nivesen Crottet Eishütten zu hauen.

ins ewige eis

Allgemeine Informationen:

Die Stimme Phileassons reißt euch aus dem Schlaf. Sieben Stunden Ruhe hat er euch gegeben, und in zwei weiteren Stunden soll alles bereit zum Aufbruch sein.

Als ihr euch vor der Eishütte die Füße vertretet, um wieder Wärme in eure steifen Glieder zu bringen, seht ihr, daß einige der Iglus, die eure Gefährten gebaut haben, schon über Nacht wieder eingestürzt sind. Es gibt noch viel zu lernen!

In den nächsten beiden Stunden wird die Expedition organisiert. Der Kapitän verteilt seine Leute auf die Hundeschlitten und die drei Eissegler.

Meisterinformationen:

Sorgen Sie als Meister dafür, daß die Spielergruppe einen der Eissegler übernimmt. Eissegler sind kleine, auf Kufen gestellte Segelboote. Sie können bis zu sechs Mann transportieren und erreichen Spitzengeschwindigkeiten von 50 Meilen pro Stunde. Auch für einen Eissegler müssen Proben auf das Talent Boote Fahren abgelegt werden, denn das Fahrzeug hat wesentlich mehr Ähnlichkeit mit einem kleinen Segler als mit Kutschen oder Schlitten, mit denen die Helden vielleicht schon gefahren sein mögen.

Die Aufgabe der Gefährten bei der Expedition besteht darin, als Kundschafter der langsameren Hauptgruppe mit den Hundeschlitten vorauszuweichen und den günstigsten Weg auszuspähen. Spätestens alle zwölf Stunden sollen sie sich bei der Hauptgruppe zurückmelden, wo ihre Informationen gemeinsam mit denen der beiden anderen Erkundungsgruppen in eine große Geländekarte umgesetzt werden.

Bei diesen Treffen wird auch vereinbart, welche Geländeabschnitte als nächstes zu erkunden sind. Warnen Sie die Spieler davor, mit zu großer Geschwindigkeit durch die Polarnacht zu fahren, denn je höher ihr Tempo ist, desto größer werden auch der Wendekreis des Eisseglers und sein Bremsweg.

Da sich die Helden durch die Fahrt auf dem Eissegler noch stärker der extremen Witterung aussetzen, ist täglich ein Wurf gegen 1/5 der Ausdauer zu bestehen, oder sie erleiden 3W6 Kälteschaden. (Hat ein Held noch eine Ausdauer von 50, sollte er also 10 oder weniger auf W20 würfeln. Ungerade Divisionsergebnisse werden aufgerundet. Beachten Sie, daß unter den extremen Wetterbedingungen die Ausdauer der Spielercharaktere oft deutlich unter ihrem Ausgangswert liegen wird!)

die eisspalte

Meisterinformationen:

Die große Eisspalte entstand vor einigen Wochen während eines Seebebens. Noch heute verlängern sich ihre Ausläufer täglich ca.

eine Meile Richtung Westen und werden dort bald die Packeis-Grenze erreichen.

Lassen Sie die Abenteurer, wenn sie nicht äußerst vorsichtig mit dem Eissegler fahren, die ersten schmalen Risse im Eis gar nicht bemerken, und jagen Sie ihnen dann einen gehörigen Schrecken ein, indem Sie beschreiben, wie ihr Eissegler über eine zwei Meter breite Spalte hinweg springt.

Da die Eisspalte den direkten Weg zum Yeti-Land im Norden versperrt, werden die Helden in den ersten beiden Tagen damit beschäftigt sein, den Umfang der Spalte auszukundschaften. Lassen Sie beim ersten Treffen im Mannschaftslager das Problem diskutieren, ob man in östlicher oder westlicher Richtung an der Spalte entlang marschiert oder so lange wartet, bis ein Weg gefunden ist. Bedenken Sie, daß eine falsche Entscheidung einen erheblichen Zeitverlust bedeutet.

Für das Spiel ist es praktischer, wenn Sie mit Hilfe der beiliegenden Ausschnittskarte von Nordaventurien (siehe S. 218) noch eine Detailkarte der Eisflächen südlich von Yeti-Land erstellen. Auf einer solchen Karte in kleinerem Maßstab lassen sich Tagesrouten und etwaige Hindernisse besser festhalten. Selbstverständlich gehört eine solche Karte nur in Meisterhände!

DER SCHNEESTURM / BEGEGNUNG MIT DEN EISFEEN

Allgemeine Informationen:

Ihr wollt euch gerade auf den Rückweg zum Haupttroß machen, als von Osten her der Wind deutlich auffrischt. Schnee wird vor den Windböen hergetrieben, und die ohnehin schlechte Sicht nimmt noch weiter ab.

Meisterinformationen:

Den Spielern sollte klar sein, daß es nicht tollkühn, sondern schlicht wahnsinnig ist, jetzt noch weitersegeln zu wollen. Der Eissegler muß schnellstens mit Pflöcken und Stricken fest auf dem Eis vertäut werden. (Und sie sollten in der Eile nicht vergessen, das Segel einzuholen.) Um einen Iglu zu bauen, bleibt keine Zeit mehr.

Am besten überstehen die Helden den Sturm, wenn sie gegen die Windrichtung hinter ihrem Eissegler Deckung suchen. Der Sturm dauert W6 Stunden. Pro Stunde erleidet jeder Held 2W6 Punkte Kälteschaden.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr Stunden hinter eurem Eissegler kauern auf das Ende des Sturms gewartet habt, läßt das ohrenbetäubende Toben der Elemente langsam nach. Doch was ist das? Hat da eine Stimme euren Namen geflüstert?

Meisterinformationen:

Jeder Held vernimmt, wie er leise, mal befehlend, mal flehend bei seinem Namen gerufen wird. Jeder hört nur seinen Namen rufen und sonst nichts. Wer sich erhebt und ein paar Schritte in den immer noch dicht fallenden Schnee macht, sieht vor sich eine wunderschöne Gestalt des jeweils entgegengesetzten Geschlechts: eine Eisfee!

Von ihr scheint Wärme auszugehen, und nur eine gelungene Klugheits-Probe +3 läßt den betroffenen Charakter erkennen, daß dieser Eindruck eine Illusion sein muß, da der Schnee in den Haaren der Fee nicht schmilzt.

Die Gestalt kommt mit ausgebreiteten Armen langsam auf ihr Opfer zu und versucht, es in die Arme zu schließen und zu küssen. Nur durch eine weitere gelungene Klugheits-Probe kann man den Wunsch unterdrücken, der Eisfee entgegenzugehen und sich von ihr umarmen zu lassen.



Ein Kuß dieser gespenstischen Erscheinung verursacht W20 SP. Nach dem Kuß verschwindet die Fee. Wer an dieser Liebkosung stirbt, erstarrt zur Eisstatue. Der Geist des Opfers ist fortan verdammt, in stürmischen Nächten mit den anderen Eisfeen ruhelos durch das Nordland zu ziehen. Am besten schützt man sich gegen diese Erscheinungen, indem man laut den Namen eines der Zwölfgötter ruft. Danach verschwindet die kühle Schönheit.

VERLASSENE LAGER

Allgemeine Informationen:

Vor euch zeichnet sich eine Gruppe dicht aneinandergedrängter Eishütten in der Dunkelheit ab. Einige der Hütten sind zerfallen.

Es finden sich einige leere Proviantstöße, ein leeres Branntweinfäß und ein zerbrochener Speer in dem Lager.

Meisterinformationen:

An jeder auf der Karte mit einem 'E' gekennzeichneten Stelle liegt ein verlassenes Rastlager Beorns des Blenders.

In keinem dieser Lager finden sich besondere Spuren. Nur das letzte birgt eine Überraschung: Hier sind zwei Krieger in voller Kampfausrüstung bestattet worden — ein erster Hinweis auf die Auseinandersetzungen mit den Yetis.

DIE EISEGEL

Allgemeine Informationen:

Im matten Schein der Wintersonne seht ihr vom Eissegler aus etwas kleines, stacheliges auf dem Eis. Bevor ihr es genau erkennen könnt, seid ihr schon vorbei. Dann kommt ein Warnruf vom Bug des Eisseglers: "Rundes Hindernis Steuerbord voraus!"

Ihr nehmt das Segel aus dem Wind und leitet ein Bremsmanöver ein. Langsam nähert ihr euch dem Schatten. Vor euch liegt ein Gebilde, das mit nichts zu vergleichen ist, was ihr je gesehen habt: eine Kugel mit fast einen Schritt langen Stacheln, die symmetrisch aus dem Zentrum hervorstechen. Von ihr geht eine seltsam bedrohliche Ausstrahlung aus.

Spezielle Informationen:

Bei dem Wesen handelt es sich um einen Eisigel, ein fremdartiges, kristallines Lebewesen. Diese Begegnung kann überall dort stattfinden, wo auf der Karte ein "*" verzeichnet ist. Manche Gegenden können so voller Eisigel sein, daß sie für die Eissegler nicht mehr passierbar sind. Hundeschlitten und Abenteurer zu Fuß können sich dort aber langsam vorwärtsbewegen.

Meisterinformationen:

Die Eisigel sind mysteriöse Wesen, die jedoch von sich aus keinerlei Aktionen gegen Menschen oder andere Wesen ausführen. Aus den verschiedensten Gründen wirken sie für Menschen dennoch erschreckend. Zunächst ist da ihre fremdartige Form. Bei größeren Kolonien, wo der Wind tausendfach in den Stacheln gebrochen wird, entsteht eine Art Aeolusfarneneffekt, und es sind fremdartige, bizarre Tonfolgen zu hören.

Der triftigste Grund, Angst zu haben, ist aber der, daß die Eisigel eine Form von mentaler Verbindung zu intelligenten Lebewesen aufnehmen können. Diese Möglichkeit nutzen Eisigel, die ihren Maximaldurchmesser von fünf Schritt erreicht haben und kurz vor der Implosion stehen, dazu, allen Lebewesen in ihrer Reichweite speziell auf ihre Psyche zugeschnittene Schreckensvisionen vorzugaukeln, die die Opfer vor Furcht erstarren lassen. Um die Auswirkungen dieser mentalen Angriffe ignorieren zu können, muß ein Held eine Mut-Probe +3 bestehen.

Wenn die Eisigel ausgewachsen sind, wird die Belastung der langen, schweren Stacheln auf die Außenwand der kleinen Kernkugel so stark, daß die Kugel, in der dann ein starker Unterdruck herrscht, jeden Augenblick Risse bekommen kann, was zur Implosion führt. Auf diese Art vermehren sich Eisigel, denn aus den Splintern des Kerns wachsen neue Kristalle heran. Jedes Lebewesen im Umkreis von drei Metern um einen überreifen Eisigel erleidet bei der Implosion 4W6 Trefferpunkte durch die bis zu schwertlangen Kristallsplinter. Für je drei weitere Meter Distanz reduziert sich der Schaden um W6. Die mentalen

Angriffe sollen andere Lebewesen im Augenblick des Zerberstens in der Nähe des Eisigels festhalten. Der Zerfall eines Kristalls kann auch durch Schläge oder Schüsse nach der Kernkugel herbeigeführt werden.

Es besteht eine Chance von 10 %, daß bei Verletzungen durch Kristallsplitter auch Splitter aus dem Kern eines Eisigels in die Wunde geraten und nicht alle Rückstände beim Säubern der Schnittwunde entfernt werden. In diesem Fall wird in der Wunde langsam ein neuer Kristall zu wachsen beginnen. Er ist nur mit einer erfolgreichen Probe +5 auf Heilkunde Wunden restlos zu entfernen. Bei der nötigen Wundbehandlung erleidet das Opfer weitere W6+2 Schadenspunkte. Konnten nicht alle Rückstände des Eissplitters entfernt werden, kann nach wenigen Tagen bemerkt werden, wie sich ein neues Kristall in der Wunde bildet. Eisigel können sich nicht aus eigener Kraft bewegen.

DAS WRACK

Allgemeine Informationen:

Eine halbe Meile westlich von euch sichtet ihr einen Eissegler. Er kann nicht zu eurer Expedition gehören, denn die beiden anderen Eissegler operieren heute in einem ganz anderen Gebiet. Beim Näherkommen erkennt ihr, daß das zerfetzte Segel lose im Wind hin- und herschlägt. Die Backbordkufe ist weggerissen, und der Segler hat Schlagseite.

Aus der Nähe bietet sich ein Bild des Grauens: Halb unter Schnee begraben liegen die grausam verstümmelten Leichen von vier Seeleuten aus der Mannschaft Beorns des Blenders.

Meisterinformationen:

Bei weiterer Untersuchung läßt sich feststellen, daß der Eissegler mit großen Eisblöcken beworfen wurde, bis er manövrierunfähig war. Neben der Leiche eines Seemanns findet sich eine abgeschlagene Pranke. Sie stellt ein Mittelding zwischen Menschenhand und Barentatze dar und gehört zu einem Yeti. Ihrer Größe nach zu urteilen, mag der Besitzer solcher Pranken fast die doppelte Größe eines Menschen erreichen. Diese Begegnung kann an einem beliebigen Punkt zehn Kilometer südlich der großen Bucht in der Mitte der Südküste von Yeti-Land stattfinden.

DER SÄUGLING

Meisterinformationen:

- Diese Begegnung findet am Eingang zur großen Bucht statt.

Allgemeine Informationen:

Ein leises Wimmern hallt über das Eis. Wenn ihr dem Geräusch folgt, stoßt ihr bald auf den Leichnam eines großen, weißen Pelztieres, das wie ein Mischling aus Mensch, Affe und Bär aussieht: ein Yeti. Aus seinen Rücken ragen ein gutes Dutzend Pfeilschäfte. Noch im Todeskampf muß das Tier etwas unter seinen gekrümmten Leib gezogen haben, denn von dort ertönt das Gewimmer.

Meisterinformationen:

Bei dem Leichnam handelt es sich um ein Yetiweibchen, das noch im Tod sein Junges schützend umklammert.

Beorn der Blender hat, indem er die Schneemenschen jagen ließ, um Frischfleisch für seine Leute zu bekommen, einen Krieg mit den Yetis vom Stamm der Hrm Hrm entfesselt, die in der großen Bucht und den angrenzenden Bergen leben.

Da die Yetis nicht zwischen den Leuten Beorns und der Mannschaft Phileassons unterscheiden können, wird es zwangsläufig zu Auseinandersetzungen kommen. Stellt sich aber heraus, daß ein Yeti-Säugling durch die Helden gerettet wurde, ist damit eine Basis für Verhandlungen geschaffen, und die Yetis werden zu nächst von einem Angriff absehen.

Die Ernährung des Jungen bereitet Probleme. Da es noch keine Zähne hat, ist es darauf angewiesen, mit Milch oder vorgekauter Nahrung aufgepäppelt zu werden. Der rund drei Monate alte Säugling ist restlos ausgezehrt, da er schon mehrere Tage unter seiner Mutter begraben lag.

Der Vorsprung Beorns ist zu diesem Zeitpunkt auf drei Tagesmärsche zusammengeschrumpft, weil er durch die Kämpfe mit den Yetis erheblich aufgehalten wurde.

DER ANGRIFF

Meisterinformationen:

Der Angriff auf den Eissegler der Helden findet an einer beliebigen Stelle in der Nähe der Berge statt, die die große Bucht flankieren.

Allgemeine Informationen:

Ihr segelt durch ein Gebiet, in dem euch große Eisblöcke, die bei Lawinen von den nahegelegenen Bergen herabgestürzt sind, zu langsamer Fahrt zwingen.

Plötzlich saust wie aus dem Nichts ein Eisbrocken über eure Köpfe hinweg und reißt ein Loch ins Segel. Euer Eissegler verliert nun schnell an Geschwindigkeit.

Spezielle Informationen:

Dies war nur das Vorspiel zu einer vernichtenden Attacke der Yetis. Zunächst sind im Fackelschein nur einige huschende Schatten zwischen den Eisblöcken zu erkennen. Dann ertönt ein markerschütterndes Brüllen. Ein weiteres Geschoß schlägt dicht neben dem Boot aufs Eis, und von überall her stürmen große weiße Gestalten heran.

Meisterinformationen:

Wenn sich der Säugling an Bord befindet, beginnt er, kurz bevor die Helden ihre Fernwaffen abfeuern, lauthals zu weinen. Als die anderen Yetis seine Stimme hören, stoppen sie den Angriff. Jetzt hängt alles vom Verhalten der Helden ab. Bedrohen sie das Kleine mit einer Waffe und versuchen, sich so freien Abzug zu erzwingen, ist damit jegliche Chance auf einen Frieden mit den Yetis verspielt. Der Abzug wird gewährt, aber die Eismenschen werden die Helden unauffällig verfolgen, um bei günstiger Gelegenheit das Junge durch einen Überraschungsangriff zu befreien. Und dann gnade den Helden Praios!

Verhalten sich die Helden aber ruhig, wird nach einer Weile ein Yeti mit einem Fisch in der ausgestreckten Hand (Zeichen des Friedens) auf den Eissegler zukommen, um zu verhandeln. Er versucht, mit Zeichen klar zu machen, ihm zu folgen. (Da die Yetis eine sehr primitive und fremdartige Sprache sprechen, ist eine Verständigung mit ihnen nur durch Zeichen möglich.) Das einzige, was man im Kauderwelsch des Parlamentärs verstehen kann, sind die Worte: "Muddär Galandel." Dabei weist er auf die Berge im Westen der großen Bucht. Wenn die Helden den Yetis folgen, werden diese weder versuchen, ihnen ihre Waffen abzunehmen, noch bedingungslos darauf beharren, daß man ihnen sofort das Kleine ausliefert.

Yeti

MU 11 AT 10 PA 6 LE 50 RS 3*

TP 2W+6 (Keule) GS 10 AU 100 MR 0

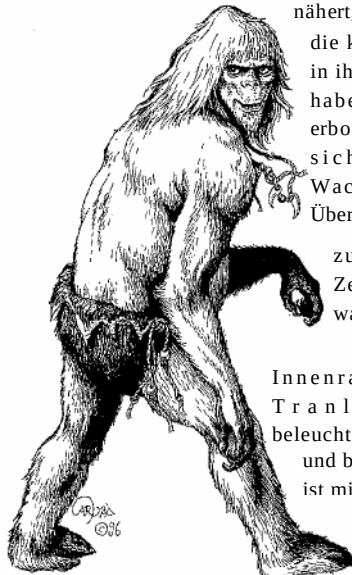
*) natürlicher Rüstungsschutz der Haut; Yetis tragen keine Rüstungen.

Wenn die Yetis Fels- oder Eisbrocken schleudern, verwenden Sie dafür einen Fernkampfwert von 15 und die Tabelle für Wurfspere auf S. 77 im Regelheft der Box: Mit Mantel Schwert und Zauberstab; die TP betragen jedoch wegen der hohen KK der Yetis 2W+2.

DAS DORF

Allgemeine Informationen:

Nach drei Stunden Fußmarsch durch die zerklüfteten Berge der Westküste gelangt die Gruppe in ein schmales Felstal, an dessen Ende sich einige Höhlen befinden und in dem mehrere Eishütten errichtet wurden.



Als der Trupp sich dem Dorf nähert, kommen einige Yetis näher, die kleine Knochen und Federn in ihr zotteliges Fell geflochten haben. Diese Yetis sind sehr erbost und wollen euch offensichtlich ans Leder. Die Wachen verhindern aber alle Übergriffe. Man geleitet euch

zu einer Eishütte und gibt Zeichen, in ihrem Inneren zu warten.

Der kuppelartige, Innenraum wird durch einige Tranlämpchen gleichzeitig beleuchtet und beheizt. Der Eingang zum Iglu ist mit Fellen verhängt, und auch auf dem Boden liegen verschiedene Pelze.

Meisterinformationen:

Geben Sie der Gruppe reichlich Zeit, ihre Lage zu diskutieren. Wenn die Gefährten die Eishütte näher untersuchen, finden sie einen Elfenbeinkamm und eine kostbare, edelsteingeschmückte Harfe.

MUTTER GALANDEL

Allgemeine Informationen:

Von draußen dringt der Lärm einer lebhaften Diskussion in die Eishütte. Nach einer Weile wird es stiller, und der Vorhang am Eingang des Iglus wird zurückgezogen. Eine weißhaarige Elfe tritt ein. Sie stellt sich als Galandel vor und erklärt, daß sie euch vernehmen müsse.

Meisterinformationen:

Nun sollten die Helden erklären, wie und warum sie nach Yeti-Land gekommen sind. Besonders wichtig ist, daß sie ausdrücklich betonen, nicht zur Mannschaft Beorns des Blenders zu gehören. Sobald Galandel eine schlüssige (nicht unbedingt wahre) Geschichte aus den Helden herausbekommen hat, wird sie das Verhör beenden und die Gruppe für eine Stunde verlassen, um den Yetis Bericht zu erstatten.

Wenn sich herausgestellt hat, daß die Gefangenen unschuldig sind, werden sie zu einem Versöhnungssessen mit allen anwesenden Stammesmitgliedern eingeladen. Dabei können sie nicht nur erfahren, daß zweizahnige Kopffüßler im Tal der 'Donnerwanderer' zu finden sind, sondern erhalten auch das Angebot, von einigen Jägern des Stammes in dieses Tal geführt zu werden. Mutter Galandel dolmetscht während des Festes. Für eine Elfe ist sie Menschen gegenüber außergewöhnlich gesprächig, und wenn sich die Gefährten ihr gegenüber respektvoll verhalten, wird sie ihnen erzählen, wie sie ins Dorf der Yetis gelangte. In ihrer Jugend brach sie mit einer Gruppe Elfen auf; um nach jenem sagenhaften Elfenclan zu suchen, der im äußersten Norden eine Stadt der Harmonie und des Wissens gebaut haben soll. Südlich von Yeti-Land geriet ihre Expedition in einen Schneesturm, der tagelang anhielt. Als sich der Sturm wieder legte, hatte nur Galandel überlebt. Halb erfroren wurde sie von den Yetis gefunden und gesundgepflegt. Aus Dankbarkeit lebt sie seitdem beim Stamm der Hrm Hrm und genießt dort als weise Frau große Achtung.

Nach diesem Zusammentreffen ist es die Aufgabe der Helden, für ein friedliches Nebeneinander von Schiffsmannschaft und Yetis zu sorgen. Kapitän Phileasson wird bei der ersten sich bietenden Gelegenheit das Dorf besuchen und Gastgeschenke überbringen. Sobald die Hundeschlitten die große Bucht erreicht haben, steht einem Aufbruch ins Tal der Donnerwanderer nichts mehr im Wege.

Krieg mit den Yetis (Meisterinformationen)

Die Rettung des Säuglings kombiniert mit dem Einsatz von gesundem Menschenverstand sollte es ermöglichen, eine Auseinandersetzung mit den Yetis zu vermeiden. Stellen sich die Helden jedoch so ungeschickt an, daß es zum Krieg kommt, hat das folgende Konsequenzen:

- Die Spieler müssen das Tal der Donnerwanderer selbst finden, was eine tagelange Suche in den eisigen Bergen von Yeti-Land bedeutet.
- Jenseits der großen Bucht halbiert sich das Tagestempo der Hundeschlitten, weil man sich ständig gegen überraschende Angriffe absichern muß. In den pfadlosen Bergen wird es gänzlich unmöglich, mit den Schlittengespannen noch voranzukommen.
- Jeder Kundschaftsgang, bei dem ein einzelner Held sich von der Gruppe trennt, wird zu einem Todeskommando.
- Mindestens einmal täglich sollte es zu einem Angriff der Yetis kommen.

UNTER DEM GLETSCHER

Allgemeine Informationen:

Gemeinsam mit zwei Yeti-Jägern übernimmt Galandel die Führung der Expedition. Sie geleitet die Mannschaft Phileassons in den Nordosten der großen Bucht zu einer Stelle, wo ein dampfender Wasserfall über eine fünf Mannslängen hohe Steilklippe hinabstürzt. Das warme Wasser hat einen mehr als 20 Schritt durchmessenden Halbkreis in das Eis der großen Bucht geschmolzen. Über der Klippe ragt ein hoher Gletscherabbruch auf.

Spezielle Informationen:

Auf dem Marsch zum Wasserfall wurden die Reste der letzten beiden Eissegler Beorns des Blenders gefunden. Er mußte sie

lassen, als er in die unwegsamen Berge Yeti-Lands vorstieß. Die ihn verfolgenden Yetis haben die Boote gefunden und vollständig zerstört.

Der warme Fluß hat unterhalb des Gletschers einen mehr als fünf Meilen langen Tunnel geschmolzen. Dies ist der kürzeste Weg ins Tal der Donnerwanderer.

Meisterinformationen:

Gandal elklimmt als erste die Klippe und weist den Helden den günstigsten Weg. Nach einer Klettern-Probe +2 stehen auch die Gefährten am Eingang des Eistunnels.

Es ist unmöglich, auf diesem Weg die Hundeschlitten oder gar die Eissegler heraufzubringen. Kapitän Phileasson läßt deshalb ein Lager errichten, in dem zehn Leute zurückbleiben, um die Ausrüstung zu bewachen. Die übrige Mannschaft folgt dem Kapitän in den Eistunnel.

Im Tunnel herrscht so dichter Nebel, daß man kaum drei Schritt weit sehen kann. Beschreiben Sie während der Passage unter dem Eis, daß ständig ein Knacken und Knirschen von den Tunnelwänden zu hören ist, ganz so, als könne der Gang jeden Moment einstürzen.

Für jeden Helden, der den Tunnel durchquert, besteht eine Chance von 15 % (18—20 auf W20), durch herabfallende Eisbrocken getroffen zu werden und 2W6 Trefferpunkte Schaden zu nehmen.

INGERIMMS SCHLUND

Allgemeine Informationen:

Ungefähr in der Mitte des Eistunnels befindet sich eine 30 Schritt weite Ausbuchtung. Noch bevor die Gruppe diese Stelle erreicht, ist ein langsam zunehmendes Grollen in der Tiefe der Erde zu hören. Gandal el treibt euch zur Eile an.

Spezielle Informationen:

Während die Helden an der seitlichen Ausbuchtung vorbeikommen, nimmt das Grollen weiter zu. Der Boden unter den Füßen beginnt zu vibrieren.

Meisterinformationen:

Wer in diesem Moment eine Aberglauben-Probe besteht, wird stehenbleiben, um ein Gebet zu Ingerimm zu sprechen. Wenn Sie beginnen, das Vibrieren des Felsbodens zu beschreiben, werfen Sie einen Blick auf die Uhr. Exakt vier Minuten später, während das Grollen und die Erschütterungen immer stärker werden, bricht in der Mitte der grottenartigen Ausbuchtung des Eistunnels ein Schlammgeysir aus: Wer so neugierig gewesen sein sollte, in die Grotte vorzudringen, erleidet W20 Trefferpunkte durch kochendheißen Schlamm. Wer intensiv betet, wird knapp von dem Schlamm verfehlt und kommt mit einem Schrecken davon — ebenso alle diejenigen, die unbeirrt

DAS TAL DER DONNERWANDERER

Allgemeine Informationen:

Als ihr die Eisgrotte hinter euch gelassen habt, steht ihr am Rande eines großen Tals. Nebelfelder behindern die Sicht. Irgendwo in der Ferne ist die Eruption eines Geysirs zu hören.

Meisterinformationen:

In dem Tal herrscht aufgrund seiner besonderen geologischen Beschaffenheit ein milderes Klima als in der umgebenden Eiswüste.

Es gibt zahllose Geysire, in deren Nähe niemals der Boden gefriert und die von kleinen Nadelbaumgruppen umstanden sind. Dennoch ist auch hier Winter, und in allen nicht von den Geysiren erwärmten Gebieten liegt Schnee. In der Mitte des Tales befindet sich ein großer See.

DER WARMER SEE

Allgemeine Informationen:

Vor euch wird der Nebel immer dichter. Mit jedem Schritt, den ihr tut, wird es wärmer. Schon bald haltet ihr es in euren Pelzjacken nicht mehr aus. Ihr hört fremdartige Tiergeräusche. Auch der Wald, den ihr durchquert, verändert sich langsam. Die Nadelbäume weichen nie gesehenen Baumarten.

Meisterinformationen:

Der Fluß, dessen Verlauf die Helden unter dem Gletscher folgen, entspringt einem warmen See im Zentrum des Tals. Durch heiße Quellen erreicht das Wasser eine Temperatur von über 40 Grad. Der See heizt die Luft so stark auf, daß sich um den See ein zwischen 0,5 und 1,5 Meilen breiter Streifen subtropischer Vegetati-

on ausgebildet hat. Jetzt im Winter sind allerdings die meisten Pflanzen abgestorben und durch gigantische Pilze und Gewächse, die eine Mischung zwischen Pilz und Baum darstellen, ersetzt. Dahinter beginnt ein breiter Streifen Nadelwald. In der Umgebung des Sees kann es zu Treffen mit riesenhaften Echsen kommen.

Für die Yetis ist der Wald um den See tabu, und sie würden ihn niemals freiwillig betreten.

BEGEGNUNGEN

Meisterinformationen:

Mammut werden die Helden in diesem 'Dschungel' nicht finden. Dennoch gibt es eine reiche Fauna, und es kommt zweimal pro Tag zu Begegnungen, wenn Ihre Gruppe beschließt, sich hier länger aufzuhalten. Nähere Einzelheiten zum Kampf gegen Tiere können Sie dem gleichnamigen Heft aus der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos entnehmen. (Würfeln Sie mit 2W6.)

2—3: Weidende Seeungeheuer

Allgemeine Informationen:

Die Häuse riesiger Schlangen tauchen vor euch aus dem See auf; und die Tiere glotzen euch neugierig an. Nach einigen Augenblicken scheinen sie euch aber als ungefährlich eingestuft zu haben und verschwinden wieder unter der Wasseroberfläche, nur um wenig später Wasserpflanzen kausend wieder hervorzukommen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden näher nachschauen oder die Tiere sich Richtung Ufer bewegen, kann man erkennen, daß es sich keineswegs

um Schlangen, sondern um gigantische Echsen mit meterlangen Hälsen handelt.

Seeungeheuer

MU 8 AT 4 PA 2 LE 300 AU 30 RS 3
TP 4W6 +10 (Schwanzhieb) GS 4 MR 4 GW 3

Sollte es Ihren Spielern tatsächlich einfallen, eine solche Echse zu jagen, wird sie sich einfach tiefer in den See zurückziehen, bis sie ihren lästigen Verfolgern entkommen ist.

4-5: Riesenlibellen

Allgemeine Informationen:

Zuerst hört ihr einen sirrenden Ton, und dann seid ihr plötzlich von einem Schwarm großer, metallisch blitzender Fluginsekten umgeben, die euch mit messerscharfen Kieferzangen attackieren.

Meisterinformationen:

Die Helden sind in das Revier äußerst aggressiver Raublibellen eingedrungen. 2W6 der unterarmlangen Tiere greifen die Gruppe an.

Riesenlibelle

MU 14 AT 13 PA 7 LE 12 RS 4
TP 1W+2 (Biß) GS 18 AU 20 GW 10

6-8: Schlinger

Allgemeine Informationen:

Zwischen den Bäumen könnt ihr zwei große, aufrecht stehende Echsen sehen, die sich gemeinsam über einen riesigen Tierkadaver hermachen, dem sie gewaltige Fleischbrocken von den Rippen reißen.

Meisterinformationen:

Wenn die Schlinger sich beim Fressen gestört fühlen, greifen sie ohne Vorwarnung an. Sie werden fliehende Helden aber höchstens ein paar hundert Schritt weit verfolgen, weil sie ihre Fraßstelle nicht verlassen wollen.

Schlinger

MU 20 AT 12/10/6 (3AT/KR)* PA 5 LE 100 RS 3
TP 1W+5 (Klauen), 2W+4 (Gebiß), 1W+4 (Schwanzhieb)
GS 12 AU 40 MR 10 GW 18

*) Klauen/Gebiß/Schwanz. Während der Schlinger mit Gebiß und Klauen zum Doppelangriff ansetzt, greift er mit dem Schwanz zusätzlich einen anderen Gegner an.

9: Morfu

Allgemeine Informationen:

Am versumpften Rand des Sees seht ihr, wie sich eine blasse, vier Schritt lange Schnecke durch den Ufermorast windet.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich dem Morfu auf mehr als 5 Schritt nähern, wird es auf den Vordersten der Gruppe 12 Hornsplitter abschießen.

Morfu

MU 6 AT 15 (12AT/KR)* PA 5 LE 50 RS 1 AU 100
TP 1W-1 (je Hornsplitter) + Gift GS 0,5 MR 15 GW 13

Den fliegenden Splittern kann nicht ausgewichen werden. Fällt bei einer AT eine 1, so trifft der entsprechende Splitter in jedem Fall eine ungedeckte Stelle. Bei Schaden durch Splitter wirkt das Gift (Stufe 5, 1W SP je Splitter).

10-11: Die Schreckensklauen

Allgemeine Informationen:

Wie aus dem Nichts fällt eine ganze Horde ein Schritt hoher, auf den Hinterbeinen laufender Echsen über euch her. Sie attackieren euch mit den messerscharfen Klauen ihrer Hinterbeine und springen ohne Rücksicht auf die Wunden, die ihnen zugefügt werden, immer wieder an euch hoch, um euch anzugreifen.

Schreckensklauen

MU 18 AT 13 PA 6 LE 25 RS 2
TP W+5 GS 12 AU 45 MR 4 GW 14

Würfeln Sie mit 2W6 aus, wie viele dieser mörderischen Echsen über die Abenteurer herfallen.

12: Hornechse

Allgemeine Informationen:

Die Erde unter euren Füßen vibriert, und ihr hört ein schrilles Fauchen. In einer Lawine aus Blättern und abgerissenen Ästen kommt eine mächtige gehörnte Echse auf euch zu galoppiert.

Meisterinformationen:

Die Attacke einer Hornechse parieren zu wollen, ist ungefähr so erfolgversprechend wie der Versuch, eine Dampfwalze mit bloßen Händen aufzuhalten. Eine Begegnung mit einer Hornechse wird man nur überleben, wenn man ihr ausweicht. Die Echse wird zwei bis dreimal durch die Gruppe der Helden rumpeln und dann wieder im diesigen Dschungel verschwinden.

Hornechse

MU 9 AT 12/8* PA 0 LE 120 AU 30 RS 4 (Schädel 8)
TP 6W+6 (Horn)/ W20+10 (Überrennen)* GS 6 MR 6 GW 15

*) Die Hornechse versucht, ihre Gegner mit dem Horn niederzustoßen, um sie anschließend zu überrennen (Werte hinter dem Schrägstrich).

DER CLAN DER WÄCHTER

Meisterinformationen:

In einem Seitenarm des Tals liegt ein Yeti-Dorf. Hier lebt ein Stamm, dessen Aufgabe es ist, das Tal und seine Tiere zu hüten. Um den Wildbestand zu schonen, darf jeder der Yeti-Clans aus den angrenzenden Bergen nur während eines bestimmten Jahresabschnittes im Tal auf Jagd gehen. Jeder, der das Tal betritt, hat seine Ankunft im Dorf zu melden, und Galandel führt die Expedition zunächst hierher.

Eine Jagdgenehmigung wird erst nach zähen Verhandlungen und dem Überreichen metallener Geschenke erteilt. (Metall schätzen die Yetis besonders hoch, weil sie es nicht selbst herstellen können.) Nachdem die Hrm Hrm eine Jagderlaubnis für die Gefährten ausgehandelt haben, ziehen sie sich aus dem Tal der Donnerwanderer zurück.

Ungefähr zur selben Zeit wie Phileasson trifft auch Beorn der Blender mit seinen Leuten von Westen her im Tal ein. Da für die Yetis vom Clan der Wächter alle Menschen gleich aussehen, wird man auch sie, nachdem einmal die Jagderlaubnis erteilt ist, in Frieden ziehen lassen.

DIE MAMMUTJAGD

Meisterinformationen:

Genau wie die Yetis scheuen auch die zweizahnigen Kopfschwänzer (Mammuts) Gebiete, in denen es wärmer als zwanzig Grad ist. Man wird also weder in der Nähe des Sees noch bei den Geysiren auf Herden wandernder Kopfschwänzer stoßen. Natürlich gibt es neben den Mammuts noch eine ganze Reihe anderer Tiere im Tal der Donnerwanderer. Überprüfen Sie zweimal pro Spieltag, zu welchen Begegnungen es kommt.

Wie ein Mammut lebend zu fangen ist, überlassen Sie am besten der Phantasie Ihrer Heldengruppe. Die Möglichkeiten reichen von der klassischen Fallgrube bis zu dem Versuch, das Tier rauschrauschsüchtig oder betrunken zu machen. Bei der Jagd ist zu bedenken, daß mit der Größe des gefangenen Tieres auch die Probleme für Verpflegung und Transport zunehmen. An ein Jungmammut wird man sehr wahrscheinlich aber nur über die Leichen seines Muttertiers und des Leitbullens herankommen. Verliert das Mammut während der Jagd mehr als die Hälfte seiner Lebenspunkte, besteht eine Chance von 50 %, daß es auf dem Transport nach Thorwal stirbt. (Es ist besonders interessant zu beobachten, auf was für wahnwitzige Ideen einige Spieler verfallen, um das Mammut über die Klippe am Wasserfall abzuseilen. Wenn es Ihnen zu bunt wird, lassen Sie das Tier einfach in Panik über die Klippe springen, ein Sturz in das aufgetaute Meerwasser schadet ihm nicht. Danach stellt sich allerdings die Frage, wie man ein Mammut, das sich natürlich vor Feuer fürchtet, wieder trocken bekommt.)

Beorn der Blender wird die Leute Phileassons beschatten lassen, sobald er von seinen Jagdgruppen erfährt, daß sie sich im Tal aufhalten. Besonders interessiert ist er daran, auf welchem Weg sein Verfolger so schnell hierher kam.

BEGEGNUNGEN

Meisterinformationen:

Die Begegnungen, die weiter entfernt vom warmen See stattfinden, sind ganz anderer Art und erfordern eine zweite Liste. In erster Linie leben warmblütige, pelztragende Tiere in den kälteren Regionen des Tals. Es finden zwei Begegnungen pro Tag statt. Natürlich steht es Ihnen frei, noch zusätzliche Begegnungen zu arrangieren, indem Sie die Helden Tierfährten finden lassen. Auf diese Weise können Sie die Jagd auch abkürzen, falls die Gruppe nach Tagen immer noch keine Begegnung mit einer Mammutherde erwürfelt hat. Mit den Tieren der folgenden Tabelle ist der Nivese Crottet gut vertraut, und er sollte den Helden eine große Hilfe bei der Jagd sein.

(Nützliche Tips zu einer spannenden Ausgestaltung von Jagdszenen finden Sie im Regelbuch der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos auf den Seiten 44 ff.)

Würfeln Sie mit 2W6 die Art der jeweiligen Begegnung aus:

2: Höhlenbär

Allgemeine Informationen:

Ihr habt einen großen, übellaunigen Bären aufgestöbert, der aus irgendeinem Grund seinen Winterschlaf unterbrochen hat. Wenn ihr gebührenden Abstand haltet, wird die Begegnung friedlich ablaufen. Auf der anderen Seite sind Bärenschinken eine ausgemachte Köstlichkeit.

Höhlenbär

MU 20 AT 10 (2AT/KR)* PA 6 LE 50 RS 3
TP 2x (2W) GS 7 AU 50 MR -2 GW 12
Beute: 150 Rationen Fleisch, Fell (5D)

*) Der Höhlenbär hat zwei Attacken pro Kampfrunde, die er stets gegen denselben Gegner richtet, um ihn zu Boden zu werfen.

3—4: Mammuts

Allgemeine Informationen:

Weithin sichtbar stampft eine kleine Herde mächtiger Gestalten durch den Schnee.

Endlich habt ihr die zweizahnigen Kopfschwänzer gefunden. Schlagartig wird euch klar, was es heißt, einen dieser wandelnden Fleischberge lebend zu fangen und auf einem Drachenboot nach Thorwal zu bringen. Immerhin hat ein ausgewachsenes Tier eine Schulterhöhe von 4 Schritt.

Meisterinformationen:

Ein einzelner Jäger kann diesen gewaltigen Tieren nicht gefährlich werden. Wenn Gefahr im Verzug ist, greifen die Bullen der Herde laut trompetend an und trampeln alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt. Sich mit einem angreifenden Mammut anzulegen, ist Wahnsinn. Statt einer Parade hilft es nur, den Tieren auszuweichen. Bestimmen Sie die Anzahl der Mammuts mit 3W6.

Über den Transport der bis zu 6.000 Stein schweren Tiere können sich die Helden noch Sorgen machen, wenn sie erst einmal eines gefangen haben.

Mammut

MU 14 AT 12/6* PA 4 LE 150 AU 50 RS 5 GS 9
TP 4W+4(Stoßzähne)**/ 5W20 (Trampeln)* MR 4 GW 18
Beute: 1.200 bis 1.500 Rationen Fleisch, Haut 12D, Stoßzähne 4D je Stein (und die Stoßzähne eines Mammuts sind verdammt groß!)

*) Der AT-Wert hinter dem Schrägstrich gilt für den Trampelangriff.

**) Mit den Stoßzähnen kann das Mammut einen Gegner niederstoßen. Danach unternimmt es einen Trampelangriff.

5—6: Yaks

Allgemeine Informationen:

Sie sehen ja ein bißchen aus wie Rinder, die Tiere, die ihr hier aufgespürt habt. Nur das lange, zottelige Fell unterscheidet diese Kreaturen radikal von jenen Rindern, die ihr aus den südlicheren Gefilden Aventuriens kennt.

Meisterinformationen:

Yakherden bestehen aus 3W20+10 Tieren.

Yak

MU 24 AT 10/15 PA 5 LE 90 AU 60 RS 3
TP W+4 (Niederstoßen)/5W+3 (Überrennen) GS 8 MR 0
GW 13 (20 für eine Herde)
Beute: 120 Rationen Fleisch, Horn 5S, Fell 5D

*) Der AT-Wert von 15 gilt nur für das Überrennen. Gegen die Attacke eines Yaks hilft keine Parade. Es ist angebracht, sich durch Ausweichen in Sicherheit zu bringen.

7—8: Karene

Allgemeine Informationen:

Rings um ein kleines Gehölz hat sich eine Karenherde eingefunden, um an den niedrigsten Tannenzweigen zu knabbern.

Meisterinformationen:

Karene sind die am weitesten verbreiteten Herdentiere im Norden Aventuriens. Sobald die Herde eine Gefahr wittert, wird sie fliehen. Bestimmen Sie die Anzahl der Tiere mit 2W6+15. Zu einem 'Kampf' kommt es lediglich, wenn die Helden von einer flüchtenden Herde überrannt werden.

Karene

MU 11 AT 9 PA 5 LE 30 AU 70 RS 1
TP W+2 (Niederstoßen) GS 9 MR 3 GW 3

Beute: 15 Rationen Fleisch, Geweih 2S, Fell 1D

9—10: Rauhwölfe

Allgemeine Informationen:

Ein langgezogenes Heulen schreckt euch auf und macht deutlich, daß ihr nicht die einzigen Jäger im Tal seid.

Meisterinformationen:

Das Rudel von 2W6 Wölfen wird die Gruppe nur dann angreifen, wenn sie lukrative Beute gemacht hat, die es lohnt, ihnen abzugeben.

In einem Rudel Wölfe befindet sich mit 5 % Wahrscheinlichkeit (bei einer 20 auf W20) ein infiziertes Tier, das entweder den Raschen Wahn (1—15 auf W20) oder die Tollwut (16—20)

Nähere Informationen zu diesen Krankheiten finden Sie im Heft Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos in der gleichnamigen Box.

Rauhwolf

MU 12 AT 10 PA 6 LE 25 RS 3 TP W+3
GS 10 AU 80 MR 2 GW 4 (Meute bis GW 16)

Beute: 30 bis 35 Rationen zähes Fleisch, Fell 2D

11—12: Wollnashorn

Allgemeine Informationen:

Gewaltige, behaarte Gestalten mit einem einzelnen Horn auf der Nase weiden vor euch im Schnee. Nach den Erzählungen, die man so hört, hattet ihr euch Einhörner ganz anders vorgestellt! Alles Jägerbosparano?

Meisterinformationen:

Es ist ratsam, den einzelgängerischen Wollnashörnern nicht zu nahe zu treten. Sie sind sehr reizbar und ihre Attacken mörderisch. Mehr als drei dieser Giganten wird man nicht an einer Stelle antreffen.

Wollnashorn

MU 18 AT 11/5* PA 6 LE 70 AU 35 RS 4
TP W+4 (Horn)**/ W20+3 (Überrennen)* GS 9 MR 2 GW 13

Beute: 150 bis 10 Rationen Fleisch, Haut 2D, Horn 15—30S

*) Der AT-Wert von 5 gilt für das Überrennen am Boden liegender Gegner (das Nashorn setzt jedoch nur bei 1—3 auf W6 nach). **) Das Nashorn kann Gegner mit einem Hornangriff niederstoßen.

ABSCHIED VON DEN YETIS

Allgemeine Informationen

Als Phileasson mit dem zweizahnigen Kopfschwänzer in die große Bucht zurückkehrt, wird er dort schon von den Yetis erwartet, die ihn bis zum Lager der Thorwaler begleiten.

Die Zeit drängt, der Kapitän möchte seinen Vorsprung vor Beorn dem Blender weiter ausbauen und will deshalb schon am nächsten Morgen das Lager abbrechen. In der letzten Nacht aber soll gemeinsam ein Siegesfest gefeiert werden.

Spezielle Informationen:

Die Mägen der Helden werden mit einigen Spezialitäten der Yetis — wie zum Beispiel roher Robbenleber — auf eine harte Probe gestellt. Ansonsten verläuft das Fest feuchtfröhlich und ausgelassen. Als die Feier ihren Höhepunkt erreicht, greift Follker zu seiner Laute und singt das Lied vom Himmelsturm, einem sagenhaften Turm, den das alte Volk erbaute, um die bis dahin frei durch das Nichts schwebende Welt am Himmel aufzuhängen.

Auch soll in den Kellergewölben des Turms ein Tempel stehen, durch den die Götter in Aventurien Einzug hielten. Doch befanden sie viele der Bewohner des Himmelsturms für unwürdig, an einem so heiligen Ort zu leben, und verbannten sie. Aus ihnen gingen die Elfenvölker hervor, die heute in Aventurien leben. Die Auserwählten aber blieben im Turm zurück und bewachen noch heute den Tempel.

Als der Skalde seinen Gesang beendet hat, erhebt sich die Firnelfe Galandel und erklärt, auch in ihrem Volk erzähle man sich eine

Geschichte über den Turm im Eis, doch sie sei anders. Sie bittet den Skalden um seine Laute und trägt die Sage der Firnelfen vor. Sie berichtet, wie sich das stolze alte Volk anmaßte, den Göttern gleich zu sein, bis jene eines Tages einen Boten schickten, der Zwietracht und Unglück unter das Volk brachte. Bruder kämpfte gegen Bruder und Schwester gegen Schwester, und zum Schluß gelang es nur einer kleinen Schar, aus dem Turm zu fliehen. Aus dieser Schar wurden die Urahnen der Firnelfen.

An den Geheimnissen und dem Wissen des alten Volkes aber, das sich noch heute im Turm verbirgt, hängt das Schicksal dieser Welt. Als Galandel die Geschichte beendet hat, öffnet sie einen Lederbeutel an ihrem Gürtel und holt einen bernsteinfarbenen Edelstein heraus, der in seinem Inneren zu glühen scheint. Ihn überreicht sie Kapitän Phileasson und verkündet, daß dieser Stein, wenn er im alten Heiligtum an den rechten Platz gelegt werde, den Weg zum Himmelsturm weise.

Meisterinformationen:

Wie in jeder Sage steckt in diesen beiden Erzählungen ein Körnchen Wahrheit. Sie sollen den Spielern als erste Hinweise dienen, das Rätsel vom Untergang der Elfenkultur im Himmelsturm zu lösen und die Gefahr zu erkennen, die in der Verleugnung der Götter liegt.

Man kann wohl davon ausgehen, daß sich die alten Elfengötter seit jenen Tagen so weit von der Welt zurückgezogen haben, daß nicht einmal mehr die Elfen ihre Nähe spüren. So fern sind sie

ihnen geworden, daß ihre Existenz von vielen Mitgliedern des Au-, Wald- und Firnvolks schlicht gelehnet wird. In gleichem Maße, wie die alten Götter ihre Obhut von der Welt nahmen, ging auch die Macht der Elfenstämme zurück. Heute wird die Welt von den Menschen regiert, und in den Himmeln herrschen ihre Götter. Dennoch kann das Schicksal der Elfen den Men-

schen als Mahnung dienen. Wenn sie einmal in den gleichen tragischen Irrtum wie die Elfenvölker verfallen, werden auch sie dem Untergang entgegengehen. Dann aber werden die Tage des Namenlosen und seiner Kreaturen beginnen!

Galandel und Phileasson reden an diesem Abend noch lange miteinander, und das Fest nimmt wieder seinen Lauf

DER LOHN DER MÜHEN

Meisterinformationen:

Jeder der Helden, der sich loyal zur Mannschaft verhalten hat, sollte sich mit dem Ende dieses Abenteuers 200 AP verdient haben. Noch einmal bis zu 100 AP kann jeder erhalten, der maß-

geblich an einer friedlichen Lösung des Konflikts mit den Yetis mitgewirkt hat. Darüber hinaus steht es Ihnen als Spielleiter frei, für besonders schönes Spiel und originelle Ideen noch einige zusätzliche AP zu verteilen.

DAS ZWEITE ABENTEUER: DER HIMMELSTURM

DAS ALTE VOLK

Um diesem Abenteuer sein geheimnisvolles Flair zu geben, ist es unbedingt notwendig, sich mit allen Details dieses Kapitels vertraut zu machen, in dem die fast 5000 Jahre zurückliegende Tragödie vom Untergang des Himmelsturms geschildert wird.

Die Elfen behaupten von sich selber, das älteste Volk Aventuriens zu sein. Da sie aber Zwerge, Orks und andere alte Völker nicht als kulturell ebenbürtig betrachten, muß diese Sichtweise nicht unbedingt richtig sein.

Heute ist die Kultur der Elfen in mehrere Stämme zerfallen. Das war nicht immer so. Vor fünf Jahrtausenden waren die Elfen ein einziges großes Volk, das sich mit Tie'Shianna, der 'Gleißenden', eine prächtige Hauptstadt erbaut hatte. Ihr Wissen und ihre Macht übertrafen selbst das, was sich ein so genialer Wissenschaftler wie Meister Leonardo aus Havena in seinen kühnsten Träumen vorzustellen vermag. (Und Leonardo kann sich eine Menge vorstellen!) Der Himmelsturm war eines ihrer Meisterwerke. Ometheon, der fähigste Forscher des alten Volkes, hatte ihn entworfen. Er war besessen von der Idee, daß es dem genialen Geist auch in der unwirtlichsten Umgebung möglich sein müsse zu überleben. Auf einer seiner Reisen fand er im ewigen Eis den Felsen, der zum Himmelsturm werden sollte. Ein Fels, der aussah wie eine versteinerte Flamme und der gleich einem Mahnmal völlig allein stand in der Eiswüste.

Bei der Erkundung fand Ometheon heraus, daß sein Inneres von Höhlen durchzogen war und daß sich tief unter dem ewigen Eis am Fuß des Berges gigantische Geysire befanden. Ihre Kraft wollte er nutzbar machen, um eine neue Kolonie zu errichten.

Ometheon kehrte zurück nach Tie'Shianna und suchte nach Wissenschaftlern, Jägern und Träumern, die sich für seinen Plan einer Siedlung im ewigen Eis begeistern konnten. Seine Suche dauerte viele Jahre, doch schließlich kehrte er mit 12 Clans, mehr als 700 Elfen, zurück ins Eis. Da viele unter ihnen sich auf die Kunst

verstanden, Erde und Fels mit Hilfe handwerklicher und magischer Kraft nach ihrem Willen zu gestalten, fiel es ihnen leicht, die Böden und Wände der Höhlen mit einem Röhrensystem zu durchziehen, in das sie das heiße Wasser der Geysire leiteten. So brachten sie Wärme in den kalten Fels und schufen sich Wohnpaläste.

Viele der Elfen sahen in diesem Felsen ein Geschenk von Pyr — den sie als Gott der Elemente verehrten —, weil sich hier alle Materieformen in Harmonie vereinigten. Luft und Wasser wurden eins in den Dampfschwaden der Geysire, und Feuer und Erz umarmten einander am Sockel des Berges, ewiges Eis schloß den Felsen ein, und das einzige fehlende Element, Humus, hatten die Elfen mitgebracht, um im Inneren des Berges Gärten anlegen zu können.

Obwohl das alte Volk nicht sonderlich den Göttern ergeben war, beschloß man, sich mit einem außergewöhnlichen Geschenk zu bedanken — einer Huldigung, in der zugleich ein gewisser Eigen-nutz steckte: Eines der größten Probleme der Siedlung im Eis bestand darin, daß es sehr schwer ist, den Himmelsturm in der weg-losen Einöde zu finden. Deshalb entwarfen Ometheon und einige andere Elfen einen himmlischen Wegweiser. Am nördlichsten Punkt von Yeti-Land errichteten sie auf einer der Küste vorgelagerten Felsnadel ein Heiligtum.

Dort stellten sie Abbilder von Nurti (der Welterschafferin und Spenderin des Lebens) und ihren drei Kindern Pyr (der Gott der Elemente), Zerzal (der Göttin des Todes) und Orima (der Göttin des Schicksals) auf. Sie wurden im Halbkreis gruppiert und dem Sonnenaufgang zugewandt.

In jede der Statuen war ein Edelstein eingelassen, der auf magische Weise das Licht der aufgehenden Sonne zu einem fingerdünnen Strahl bündelte. Alle vier Strahlen kreuzten sich über dem Zentrum des Altars im Mittelpunkt des Heiligtums. Legte man

nun an diese Stelle die Träne der Nurti, einen besonders großen, der Göttin geweihten Edelstein, so vereinte er die vier Lichtblitze zu einem einzigen großen Strahl, der in die Richtung des Himmelsturms wies und so die Reisenden sicher zum Ziel führte. Die Elfenclans begannen, sich im Himmelsturm nach ihren Wünschen einzurichten. Sie zogen eine Wendeltreppe durch die Mitte des Berges, und jeder Clan erbaute sich einen eigenen prächtigen Wohnpalast. Die Form des Felsens machte es notwendig, diese Paläste übereinander anzulegen. Da es unter dem alten Volk keine Hierarchie gab, losten sie aus, in welcher Reihenfolge die Clans siedeln sollten. Nur in einem Punkt verzichteten sie auf das Los, denn alle waren der Meinung, daß Omethion und sein Bruder Emetiel, die keiner der zwölf Familien angehörten, den obersten Wohnpalast erhalten sollten.

Im Laufe der Jahrhunderte schufen die Elfen eine ganze Reihe baulicher Wunderwerke im Inneren des Himmelsturms: den Lichtersaal des Rates, den Wald, das kleine Meer (ein Aquarium, das man trockenen Fußes durchqueren kann) und viele Werkstätten, in denen sie kostbare Kleinodien herstellten. Sie lernten, die Fische unter dem Eis zu jagen und die Früchte der Meerbäume zu ernten. Sie führten ein sorgloses und ungezwungenes Leben. Jedes Jahr, wenn am Morgen nach der Mittsommernacht der erste Lichtstrahl der Sonne den Wegweiser zum Himmelsturm aufleuchten ließ, veranstalteten die Clans eine große Eisseglerregatta zum Heiligtum an der Küste von Yeti-Land, um dort die Götter zu ehren und das erste Fest des neuen Jahres zu feiern. Dem Sieger dieses Rennens wurde die Ehre zuteil, die alljährliche Expedition in die 'Wilden Lande' (Aventurien) anzuführen, bei der all das besorgt wurde, was man im Himmelsturm nicht selber herstellen konnte, zum Beispiel Erde für die Gärten, Bauhölzer, Metalle und größere Mengen von Pelzen, Honig und Früchten.

Diese Rennen waren die Sternstunden des Emetiel, Omethions Bruder. Als ungestümer Jäger und Draufgänger war er das genaue Gegenteil seines Bruders. Fast immer gewann er das Rennen, und entsprechend populär war er bei den jüngeren Elfen, besonders bei den Frauen.

Omethion, der nach der Vollendung des Himmelsturms nicht mehr mit dem Entwurf gewagter Konstruktionspläne beschäftigt war, hatte angefangen, sich Gedanken über das Wesen der Göttlichkeit zu machen. Er entwickelte die These, daß Götter nur deshalb existieren, weil man an sie glaubt. Ihre Kraft würden sie aus der Leidenschaft ziehen, mit der ihre Anhänger sie verehrten. Sollte niemand mehr an sie glauben, verlören sie all ihre Kraft und würden schließlich ganz aufhören zu existieren. Er ging in seiner Vermessenheit sogar noch einen Schritt weiter und behauptete, daß jeder Elf durch den Glauben an sich selbst und seine Fähigkeiten den göttlichen Funken in sich erwecken könne, ja letztlich den Göttern gleich werde. Ein Beleg dafür seien die im Laufe des Lebens immer stärker werdenden magischen Kräfte, die jedem Elfen gegeben seien.

Lange Zeit überlegte Omethion, wie er für diese Idee einen Beweis finden könnte, der alle Elfen überzeugte. Schließlich beschloß er, einen Eissegler zu konstruieren, der gewaltiger als alle bisher dagewesenen sein sollte. Würde er damit das Rennen zum Heiligtum gewinnen, wäre zum einen die Brillanz des elfischen Schöpfergeistes bewiesen, und zum anderen hätte er gezeigt, daß sich die Götter nicht gegen den stellen können, der nicht an sie, sondern an sich selbst glaubt. Drei Jahre bauten Omethion und seine Anhänger an diesem Schiff, das alle bisher bekannten Fahr-

zeuge übertraf. Auf seinen Segeln prangte eine geflügelte Sonnen-

Symbol des genialen Geistes, der sich über alle Widrigkeiten erhob. Mit mehr als fünf Stunden Vorsprung gewann Omethion das Rennen und wurde zum Führer der nächsten Expedition in die Wilden

Landen ernannt. Viele jüngere Elfen waren begeistert von seinem Triumph und schworen noch am selben Tag dem Glauben an die alten Götter ab.

Zu dieser Zeit lebte im fernen Tie'Shianna eine Elfe namens Pardona, die in Anmut und Klugheit über die meisten anderen erhaben war. Niemand wußte, daß sie in Wirklichkeit ein Geschöpf¹ des Pyrdacor war, der sich erhoffte, daß sie seine Macht auf die Elfenvölker erweitern würde. In Tie'Shianna war dieser Plan auch durchaus aufgegangen, denn der Pyrdacor-Kult erfreute sich in der Gleißenden Stadt großen Zulaufs. Allerdings hatte auch er sein Geschöpf nicht vollständig unter Kontrolle, und so verhinderte er nicht, daß die von großer Börsartigkeit besessene Elfe ihre¹ Macht nebenher dazu nutzte, die Hochelfen zu immer größtenwahnsinnigeren Taten aufzustacheln.

Als Pyrdacor erfuhr, wie es um Omethion stand, sandte er Pardona in den Himmelsturm, um den genialen Elfen in seinem Sinne zu beeinflussen — schließlich stand der Himmelsturm in einer Gegend Aventuriens, in der das Eis regierte: das Element, das ihm immer verwehrt geblieben war.

Fern von ihrem Schöpfer gelang es Pardona zwar sehr schnell, sich in das Vertrauen Omethions und vieler anderer Bewohner des Himmelsturms einzuschleichen, doch strebte sie keineswegs eine Erweiterung von Pyrdacors Macht an.

Emetiel, der seinem Bruder nicht verzeihen hatte, daß er ihn mit dem spektakulären Sieg bei der Regatta bloßgestellt hatte, versuchte, Pardona zu verführen und sich auf diese Weise an ihm zu rächen. Als Omethion das merkte, verließ er den Palast, den er mit seinem Bruder teilte, und richtete sich mit Pardona einen eigenen Wohnsitz ein.

Omethion war inzwischen von einer neuen Idee besessen: Er glaubte, erst dann göttlichen Ruhm zu erreichen, wenn es ihm gelänge, neues Leben zu erschaffen. Er stattete eine Alchimistenwerkstatt aus, in dem er mit seinen Vertrauten an dem neuen Plan arbeitete.

Pardona beteiligte sich nicht an diesen Forschungen, sondern gründete den Kult des 'Leuchtenden Geistes', dessen Symbol die geflügelte Sonne war, und machte sich selbst zur Oberpriesterin. Viele Elfen erlagen Pardonas göttlichem Charisma, und schon bald trug mehr als die Hälfte der Elfen im Turm das Sonnensymbol auf den Gewändern.

Den weisen Clanoberhäuptern bereitete diese Entwicklung immer mehr Kopfzerbrechen, denn sie bangten um den Frieden ihrer Siedlung und fürchteten die Rache der Götter. Pardona kündigte unterdessen an, daß sie, sobald ihr Tempel fertig sei, dort eine feierliche Hochzeit mit Omethion feiern wolle, wobei sie vor allen Anhängern des Kultes ihren Mann zum Gott ausrufen werde. Der Rat reagierte darauf mit der Verhaftung der beiden. Sie wurden in ihren Palast gebracht und von einer Gruppe Jäger unter Führung des Emetiel bewacht. Während Omethion in seiner Bibliothek eine Rede ausarbeitete, die er zu seiner Verteidigung vor dem Rat der Clansältesten halten wollte, verführte Pardona Emetiel und stahl ihm dabei seinen Dolch.

Insgesamt hatte sie schon lange beschlossen, mit niemandem ihre Macht zu teilen und sich selber zur Göttin ausrufen zu lassen.

Kurz darauf wurde Emetiel in den Ratssaal gerufen, um an der Anklage gegen seinen Bruder mitzuwirken.

Pardona suchte nun ihren Mann auf und ermordete ihn mit dem Dolch des Emetiel. Anschließend floh sie über einen Geheimgang in den Tempel und rief dort ihre Anhängerschaft zusammen. Sie behauptete, Emetiel habe im Auftrag des Rates ihren Mann ermordet, um zu verhindern, daß er zum Gott werde. Die verblendete Anhängerschaft schrie nach Rache, und stürmte, geführt von Pardona, über die große Treppe zum Ratssaal.

Jeder, der in den Palästen angetroffen wurde und nicht das Sonnenzeichen trug, wurde von der aufgebrachten Menge ermordet. Nur wenige schafften es, vor Pardona und ihren Gefolgsleuten den Ratssaal zu erreichen.

Die Jäger, die den Rat beschützten, hatten keine Chance gegen die erdrückende Übermacht, und selbst die magischen Fähigkeiten der Ratsmitglieder schienen ihnen nicht mehr die Rettung bringen zu können. Da ereignete sich ein Wunder: Die Götter bliesen ihren Odem in die Luft rings um den Turm, so daß sie sich veränderte und willig war, Schiffe und Lebewesen zu tragen, wie es sonst nur das Wasser tut.

Etliche Eissegler lösten sich am Fuß des Turms aus ihrer Vertäuerung und schwebten hinauf zur Terrasse vor dem Ratssaal. So gelang den letzten Überlebenden unter der Führung des Emetiel die Flucht. Doch Pardona wollte ihre 'Rache' bis zur Neige auskosten. Sie führte ihre Anhänger in die Hallen der Schiffsbauer und ließ den großen Segler des Ometheon für die Verfolgung be-

reiten. Begleitet von zwanzig kleinen Eisseglern nahm sie die Jagd auf die überlebenden Ratselfen auf und stellte sie schließlich dort, wo sich heute das Grabmal im Eis befindet.

Hier kam es zur letzten Schlacht zwischen den Elfen. Der Angriff der Pardona-Anhänger traf die Geflohenen völlig überraschend.

Schon während der ersten Minuten wurden Emetiel und die meisten Krieger erschlagen, doch nun entschied sich Pyrdacor, auf Seiten der Ratselfen und gegen das eigene Geschöpf in den Kampf einzugreifen. Der gewaltige Drache stieß vom Himmel herab und stellte sich schützend vor die überlebenden Ratselfen. Pardona, die sofort begriff, um wen es sich handelte, befahl den Rückzug zum Turm und flüchtete vom Schlachtfeld.

Die zurückgebliebenen Elfen errichteten einen Grabhügel im Eis, in dem sie ein Buch mit der Geschichte des Himmelsturms hinterlegten und zahlreiche Wandbilder schufen, die von ihrem Schicksal berichteten. Danach zogen sie nach Süden.

Aus ihnen entwickelte sich in den nächsten drei Jahrtausenden das Volk der Firnelfen. Nur drei der Ratselfen gingen nach 'Tie'Shianna, um dort die Geschichte vom 'Himmels-Sturm' des Ometheon, der sich selbst zum Gott machen wollte, zu erzählen und die 'Kinder des Lichtes' vor der Macht der Götter zu warnen. So erzählt man sich unter den Firnelfen die Geschichte der Entstehung ihres Volkes. Doch was in jener Nacht, in der der Glanz des Himmelsturms verlosch, wirklich geschah, weiß wohl nur noch Pardona.

DIE ÄRA DER PARDONA

Als Pardona mit ihren Anhängern nach der Schlacht auf dem Eis in den Himmelsturm zurückkehrte, erklärte sie, man müsse sich, um vor der Verschwörung der Götter geschützt zu sein, in jene Etagen des Turmes zurückziehen, die unter dem Eis liegen. Für die Elfen, die nicht mehr in ihre Paläste zurückkehren konnten, ließ sie große Hallen im Fels errichten, in denen sie provisorisch untergebracht werden sollten.

Da sie aber weitgesteckte Ziele verfolgte und alle Überlebenden des Himmelsturms für ihre Pläne einspannte, fanden die Elfen nie mehr die Muße, sich selbst neue Paläste zu erschaffen. Statt dessen schufteten sie Tag und Nacht für Pardona.

Sie befahl zunächst, ihren Tempel weiter auszubauen und eine Reihe von Alchimistenstuben im Tempelbereich zu errichten. Dann ließ sich die ehrgeizige Priesterin selbst zur Göttin ausrufen und verlangte, daß in Zukunft ihre Untertanen alle Neugeborenen der Priesterschaft überlassen sollten, damit sie von Geburt an im Glauben der göttlichen Erleuchtung erzogen werden könnten. Pardona hingegen widmete sich in dieser Zeit der Erschaffung künstlichen Lebens, denn damit, so glaubte sie, könne sie ihre Göttlichkeit unter Beweis stellen. Die Resultate dieser Forschungen waren in der Regel jedoch enttäuschend, und die entstandenen Wesen erwiesen sich entweder als zu dumm, um von Nutzen sein zu können (wie die Gletscherwürmer) oder als zu gutartig (wie die Eisigel).

Währenddessen ließ ihre Priesterschaft Glasgänge über den Meeresboden ziehen, um so in eine neue Welt vorzustößen, denn alle Späher, die man nach der Schlacht ins ewige Eis ausgesandt hatte, blieben verschollen, und man hatte sich insgeheim damit ab-

gefunden, nie mehr in die Welt oberhalb des Eises zurückkehren zu können. Auf dem Meeresboden aber fühlte man sich vor den Blicken der Götter und ihrem Zorn sicher.

In demselben Maß, wie die Zahl der Priesterschaft anwuchs, betrachtete Pardona die Überlebenden aus den alten Tagen des Himmelsturms als ihre persönlichen Sklaven. Wer sich gegen ihre Herrschaft auflehnte, wurde in die Laboratorien des Tempels verschleppt, um dort für immer zu verschwinden. Nachdem alle Versuche, intelligentes Leben zu erschaffen, fehlgeschlagen waren, machte sich Pardona auf die Suche nach anderen Lebensformen und stellte Kontakt zu der Sphäre der Dämonen her. Im Tausch gegen das Leben vieler ihrer Sklaven half ihr einer der Erzdämonen beim Züchten einer Mischrasse aus Dämonen und Elfen, den Dunkelalben. Doch auch diese Geschöpfe waren nicht makellos: Ihnen schadete das Licht der Sonne, und die Berührung von Eisen verbrannte ihre Haut.

Obwohl abgrundtief böse, waren sie vielleicht die schönsten der Elfen mit ihren langen, zierlichen Körpern, der blassen Haut und ihrem spinnwebfeinen, seidigen Haar. Der Anblick ihrer gänzlich schwarzen oder blauen Augen läßt Sterblichen Angstschauer über den Rücken laufen. Darüber hinaus sind diese Wesen im höchsten Maße magiebegabt. Auch bei diesen Versuchen gab es eine Reihe von Fehlschlägen. Resultate sind die 'Wächter', Geschöpfe, bei denen sich dämonische und elfische Züge auf grausigste Weise miteinander vermischten und die von der Priesterschaft Pardonas als Tempelwächter eingesetzt wurden.

Die 'Göttin' jedoch mochte sich nicht zufriedengeben. Sie gierte nach immer neuen Kreuzungen und immer aberwitzigeren Ver-

suchen. Eines Nachts unterlief ihr ein folgenschwerer Fehler bei einer Beschwörung, und so geschah es, daß sie in die Sphäre der Dämonen entrückt wurde.

Tausend Jahre verbrachte sie dort, und niemand weiß, was für unbeschreibliche Qualen ihr dort bereitet wurden. Dann jedoch wurde das Rattenkind auf sie aufmerksam, und durch einige geschickte Schachzüge gelang es dem Namenlosen, die Elfe zu befreien. Seit dieser Zeit dient sie ihm als Legatin in Aventurien.

In der Zeit ihrer Abwesenheit gingen auch die letzten des alten Volkes zugrunde, doch die Zahl der Dunkelalben wuchs stetig, und sie errichteten eine Stadt auf dem Boden des nördlichen Meeres, in deren Herz sie Pardona einen Tempel bauten.

Es war in den Jahren kurz nach Bosparans Fall, als die befreite Pardona zum ersten Mal in der 'Tiefen Stadt' erschien, um ihr Volk zu besuchen, und seitdem kehrte sie jedesmal, wenn sie die Aufträge des Rattenkindes erfüllt hatte, in ihre Stadt zurück. Ja, manchmal war sie sogar von vergangenen Zeiten träumend im Thronsaal ihres Tempels im Himmelsturm anzutreffen.

Die Abenteurer und Kapitän Phileasson haben Glück, denn in diesen Tagen ist Pardona wieder im Auftrag des Rattenkindes in Aventurien unterwegs.

Vielleicht aber ist sie erneut kühn genug geworden, an ihre eigene Göttlichkeit zu glauben, und verfolgt wieder ihre ganz eigenen Pläne ...

DAS HEILIGTUM DER ALTEN GÖTTER

Allgemeine Informationen:

Am Morgen nach dem Abschiedsfest sucht Kapitän Phileasson jene Männer aus seinem Gefolge zusammen, die sich während der Suche nach dem zweizahnigen Kopfschwänzer besonders bewährt haben. Allein den Besten wird die Ehre zuteil, ihn zum Himmelsturm zu begleiten. Die übrigen schickt er mit dem Mammut nach Thorwal zurück, wo sie auf weitere Befehle von ihm warten sollen.

Spezielle Informationen:

Natürlich begleiten ihn auf diese Reise die Spielerhelden. Außerdem sind die Travia-Geweihte, der Skalde, Raluf der Thorwaler, der Moha, der Zwerg und der schweigsame Nivese mit dabei, als die Eissegler nach Nordosten aufbrechen. Von Galandel hat Phileasson erfahren, daß sich das alte Heiligtum an der nördlichsten Stelle von Yeti-Land auf einer Felsnadel gut hundert Schritt vor der Steilküste befindet.

Abgesehen von einer Begegnung mit Hunderten von kleinen, zutraulichen, schwarz-weißen Laufvögeln, die die Inseln im Südosten von Yeti-Land bevölkern, verläuft die Reise zum Heiligtum der alten Götter ohne besondere Ereignisse. Nach zweieinhalb Tagen auf den Eisseglern ist die Felsnadel erreicht.

Meisterinformationen:

Zum Heiligtum auf dem 30. Schritt hohen Felsen schraubt sich eine steinerne Treppe in steilem Winkel empor. An vielen Stellen sind die Stufen verwittert und weggebrochen. Um mit heiler Haut bis zum Plateau zu gelangen, muß eine Klettern-Probe +3 abgelegt werden.

Eine seltsam beklemmende Stimmung liegt über dem Heiligtum. Dieser Ort war schon verlassen, als die ersten Siedler aus dem Gildenland ihren Fuß auf aventurischen Boden setzten. Vier mächtige Statuen bilden einen Halbkreis um einen grauen Altarstein, in dessen Mitte sich eine flache Mulde befindet. An diesem Platz hat die Träne der Nurti gelegen.

Die Statue im Osten des Altars ist das merkwürdigste und unheimlichste Steinbild, daß die Helden jemals gesehen haben. Es stellt eine Elfe in einem langen, fließenden Gewand dar, die mit beiden Händen eine Kugel hochhält und aufmerksam betrachtet. Gesicht und Kleid der Elfe ändern ständig ihre Form. Mal ist ihr Gewand so freizügig geschnitten wie das einer Rahja-Geweihten, mal ist es knöchellang. Ihre Gesichtszüge zeigen ab-

wechselnd alle Lebensalter einer Elfe. Selbst der Stein, in den diese Statue gehauen wurde, wechselt laufend die Farbe und unterstreicht damit noch die schillernde Vielgestaltigkeit der Figur. Dies ist die Statue der Schöpfergöttin Nurti. (Nur Helden, denen eine AG-Probe -8 gelingt, können den Anblick ertragen, ohne verängstigt davonzulaufen.)

Genau gegenüber auf der anderen Seite des Altars steht das Bild der Zerzal. Aus schwarzem Stein gehauen stellt es eine Elfe mit Luchskopf dar und ähnelt bis ins Detail jener gnadenlosen Göttin, von der die Elfen auch heute noch manchmal erzählen. Neben der dunkeln Zerzal wurde aus einem mächtigen roten Felsblock die Gestalt eines Drachens gemeißelt. Dies ist das Symbol des Pyr, des Gottes der vier Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde. Er ist der einzige Sohn, der Nurti geboren wurde. Zu seiner Rechten steht das Marmorbild der Orima, der Göttin des Schicksals. Sie ist mit verbundenen Augen dargestellt. In der einen Hand hält sie ein Füllhorn, in der anderen ein Schwert. Ihre beiden Attribute symbolisieren, daß Orima blind und damit zufällig Freud und Leid unter die Geschöpfe ihrer Mutter Nurti verteilt.

In jede der Statuen ist ein großer Edelstein eingelassen. Wer versucht, einen der Steine zu entfernen, verbrennt sich die Hände, sobald er ihn berührt. (Verlust von 3W6 LE und Abzüge auf FF, AT und PA, bis die Wunden verheilt sind.)

Kapitän Phileasson kniet vor dem Altar nieder, betet und legt einen seiner goldenen Armreifen als Opfer auf den Stein. Dann eröffnet er den Helden, daß sie noch bis zum Sonnenaufgang hier oben warten müßten. Erst dann würden ihnen nach der Prophezeiung Galandels die alten Götter den rechten Weg zum Himmelsturm weisen. Jeder der Spieler muß eine Aberglauben-Probe -8 ablegen, denn hier oben die Nacht zu verbringen ist beileibe nicht jedermanns Sache.

Der Held mit dem höchsten Talentwert im *Prophezeien* wird während der Nacht Visionen haben und die Geschichte dieses Platzes in verschwommenen Traumbildern sehen. Zuerst glaubt er, lange Zeit auf der unregelmäßigen Oberfläche einer Felsnadel zu sitzen. Dann erscheinen Gestalten, die mit bloßen Händen die Oberfläche des Felsens glätten, die Statuen und den Altarstein modellieren. Sie fügen prächtige Edelsteine in die Statuen ein. Minutenlang sieht er einen gelblich glühenden Edelstein auf dem Altar liegen. Lichtblitze scheinen über das Plateau zu zucken.

Immer wieder erscheint die Vision einer aufgehenden Sonne. Der Träumende tritt an den Rand des Heiligtums und blickt die steile Felswand hinunter. Dort liegt ein großes Schiff mit dem Emblem einer geflügelten Sonne auf den Segeln vertäut. Dann erscheint eine Elfe mit Tränen in den Augen und nimmt den glühenden Stein vom Altar. Hier brechen die Visionen ab. Die Spieler sollen so eine erste Einstimmung auf das Erhalten, was vor ihnen liegt. Als die Sonne aufgeht, bricht sich ihr Licht in den Edelsteinen der Statuen und wird zu vier Strahlenbündeln geformt, die sich über der Vertiefung auf dem Altar kreuzen und ins Leere gehen. Die Helden sollten wissen, was nun zu tun ist! Indem die Träne der Nurti an ihren Platz gelegt wird, verschmelzen die vier Strah-

len zu einem einzigen gleißenden Lichtfinger, der nach Nord-Nord-Ost weist. Dem Aufbruch zum Himmelsturm steht nichts mehr im Wege, denn der himmlische Wegweiser wird die Helden führen. Es sollte den Spielern eine Warnung sein, daß die Magie des alten Elfenvolkes auch nach Jahrtausenden nichts von seiner Kraft eingebüßt hat. Von nun an erstrahlt der himmlische Wegweiser wieder jeden Tag, so lange die Sonne am Himmel steht. Allerdings sind dies nur fünf oder sechs Stunden pro Tag. Wenn die Helden nicht täglich 18 Stunden pausieren wollen, können sie versuchen, die Richtung auch bei Dunkelheit grob einzuhalten, um dann am nächsten Morgen den Lichtstrahl im Zweifelsfall auch in einiger Entfernung wiederzufinden.

DAS GRAB IM EIS

Allgemeine Informationen:

Ihr seid schon zwei Tage Richtung Norden unterwegs, als sich vor euch im Zwielflicht der Polarnacht ein Hügel aus der endlosen weißen Ebene erhebt. Beim Näherkommen erkennt ihr, daß der flache Hügel von einem Kranz aus Eis gehauener Blöcke umgeben ist.

Spezielle Informationen:

Der Hügel hat einen Durchmesser von 60 Schritt und erreicht eine Höhe von 15 Schritt. An seiner Nordseite führt ein leicht abfallender Einschnitt in das Innere der Anlage. Auffallend wenig Schnee ist in diesen Schacht geweht worden.

Nachdem die Helden die Stufen hinabgestiegen sind, stehen sie vor einem eingeschlagenen Tor aus Eis.

Meisterinformationen:

In diesem auf magische Weise aus dem Eis geformten Grabhügel haben die überlebenden Ratselfen die Gefallenen der Schlacht auf dem Eis bestattet. Jeder der Eisblöcke trägt die Symbole der alten Götter. Bei genauer Untersuchung kann man auch später hinzugefügte Flügelsonnenzeichen erkennen. Sie stammen von

drei Priestern der Pardona, die versucht haben, diesen Grabhügel zu entweihen. Sie waren es auch, die das eisige Tor zu seinem Inneren aufgebrochen haben. Magiebegabte können feststellen, daß der Hügel von einem komplexen Schutzzauber umgeben ist, der ihn offenbar davor bewahren soll, von Schnee und Eis begraben zu werden. Die Matrix des Zaubers ist allerdings extrem fremdartig, so daß nicht gesagt werden kann, ob er auch noch gegen anderes als nur die Witterung schützt. Keiner der Helden ist in der Lage, diesen mächtigen Zauber zu bannen.

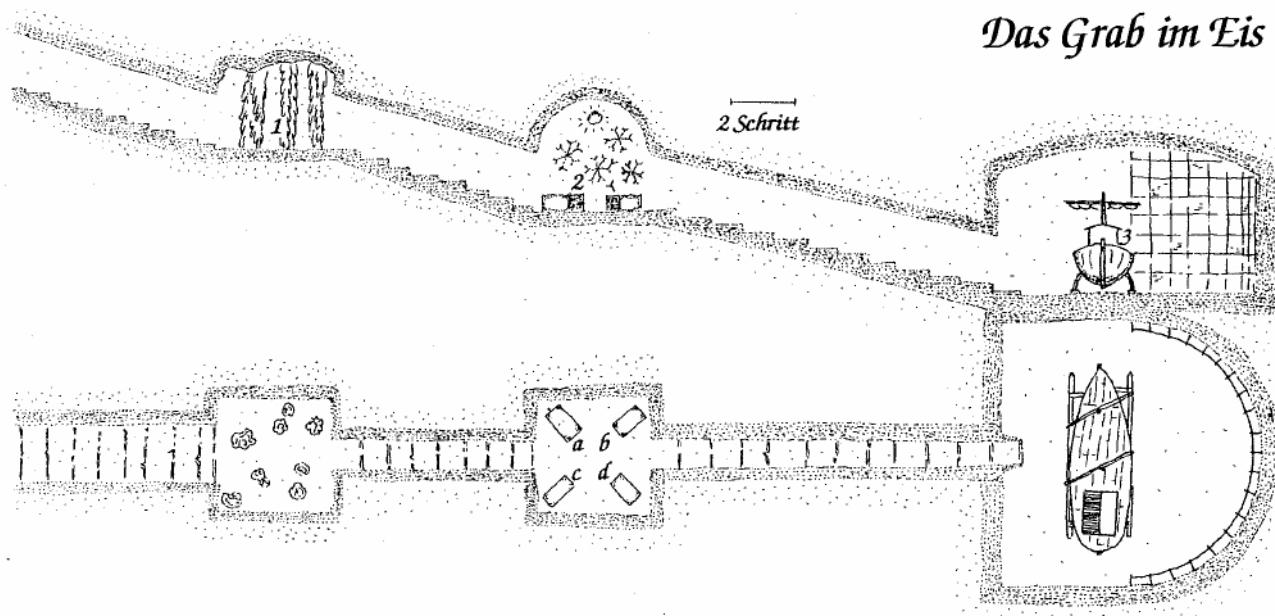
1: DER RAUM DES BUCHES

Allgemeine Informationen:

Säulen, die aussehen wie stürzendes Wasser, verbinden die unregelmäßig geformte Decke mit dem Fußboden. An den Wänden sind Reste von Malereien zu entdecken.

Spezielle Informationen:

Was genau an den Wänden dargestellt war, läßt sich nicht mehr erraten. Man kann lediglich undeutlich einige Bäume erkennen,



Das Grab im Eis

an anderer Stelle seltsame Fische und ein paar Boote. Genau im Zentrum des Raumes, halb eingeschlossen in eine der Eissäulen, steht ein Schreibpult, auf dem die verkohlten Reste vom Ledereinband eines Buches liegen. In der Nordwand befindet sich eine aufgebrochene Eistür, durch die ein schwacher Lichtschein aus der Tiefe des Grabhügels dringt.

Meisterinformationen:

Die Wände dieses Raumes waren einst mit Malereien geschmückt, die den Himmelsturm und seine Paläste zeigten. Auf dem Schreibpult hatten die Ratselfen ein Buch niedergelegt, in dem die Geschichte des Turms bis zur Schlacht auf dem Eis niedergeschrieben war.

Als die Priester der Pardona in diesen Raum eindringen, versuchen sie, das Buch durch einen Feuerzauber zu zerstören. Doch durch die Kräfte der alten Götter, die in diesem Grab noch immer gegenwärtig waren, kam es zu einem magischen Unfall, bei dem so viel Hitze freigesetzt wurde, daß ein Teil der Eisdecke schmolz. So entstanden die Eissäulen, und die Wandgemälde wurden vernichtet.

Im Raum des Buches herrscht wie im gesamten Grabkomplex eine fast unerträgliche Kälte, und jeder, der sich hier aufhält, erleidet pro Spielrunde 2W6 Punkte Kälteschaden.

2: DER RAUM DES LICHTES

Allgemeine Informationen:

Eine sieben Schrittlange Treppe führt langsam abfallend tiefer ins Innere des Grabhügels. Am Ende der Treppe öffnet sich ein Raum, in dem vier Altarsteine stehen.

Spezielle Informationen:

Die kuppelförmige Decke dieser Kammer besteht ebenso wie die Wände aus geschwärztem Eis. In Decke und Wände sind Eiskristalle eingelassen, die verschiedene Sternbilder des nördlichen Nachthimmels darstellen. Der Raum ist durch eine unter der Decke schwebende magische Lichtkugel beleuchtet. In die Oberseite jedes Altarsteins wurde das Zeichen einer Gottheit eingeschnitten.

In der Tür zu diesem Raum liegt die Leiche eines Elfen, der von Eiszapfen durchbohrt wurde. Ein anderer Elf steht mit angstverzerrtem Gesicht drei Schritte von der Tür entfernt. Er wollte offensichtlich aus der Kammer fliehen, als er mitten in der Bewegung zu Eis erstarrte. Ein weiterer Elf steht weiter hinten und ist mitten in der Ausholbewegung des Schlages zu Eis geworden, den er gegen einen der Altarsteine ausführen wollte. Er hält eine Art Streitkolben in der Waffenhand.

Meisterinformationen:

Dieser Raum ist den alten Göttern geweiht, und jede Gottheit wird durch einen Altarstein gewürdigt:

A: Pyr Drakon. In die Oberfläche des Eisaltars ist ein goldener Drache eingelegt.

B: Nurti. Eine weibliche Elfe, die sich, während die Helden sie betrachten, unablässig verändert.

C: Zerzal. In diesen Altar ist eine luchs-köpfige Elfe eingraviert.

D: Orima. Das Bild einer schönen, blinden Elfe schmückt diesen Stein. In der einen Hand hält sie ein Schwert, in der anderen ein Füllhorn.

Bei genauem Hinsehen (Sinnenschärfe +4) kann man erkennen, daß sich durch die ganze Kammer ein Gespinnst feiner Lichtfäden

zieht, die durch die Eiskristalle an den Wänden reflektiert werden. Eine zweite gelungene Probe offenbart, daß sich in den Wänden Dutzende kleine Löcher befinden. Aus ihnen werden die dünnen Eiszapfen abgeschossen, denen der tote Elf auf der Türschwelle zum Opfer gefallen ist.



Wer den Raum betreten will, muß eine Totenangst-Probe bestehen. Die Fallen werden ausgelöst, indem man beim Durchschreiten des Raumes die feinen magischen Lichtstrahlen zwischen den Kristallen unterbricht. Bei einer erfolgreichen Akrobatik-Probe kann der Raum unbeschadet durchquert werden. Für jeden Punkt, um den die Probe fehlschlägt, wird eine der Fallen ausgelöst. Ein Eiszapfen verursacht W6+8 TP. Die Falle läßt sich entschärfen, indem man die Lichtkugel an der Decke verdunkelt.

Die toten Elfen in dieser Kammer sind Priester der Pardona, die in diesen Grabhügel eingedrungen waren, um das Heiligtum der alten Götter zu entweihen. Als sie versuchten, die Altarsteine zu zerschlagen, erstarrten sie durch den Fluch der Götter zu Eis.

In der Mitte der Nordwand befindet sich eine verborgene Tür, die sich durch eine Probe +4 auf Sinnenschärfe aufspüren läßt. Mit addierten Körperkraftwerten von 40 kann die Tür geöffnet werden. Sobald sie geöffnet ist, gilt die Eiszapfenfalle als entschärft.

3: DER RAUM DES TODES

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr eine weitere Treppe hinabgestiegen seid, betretet ihr eine große, halbkuppelförmige Kammer. Kein Zweifel, ihr habt das

Herz des Grabhügels erreicht. In der Mitte des Raumes steht ein schlanker Eisseglar, auf dem ein Leichnam aufgebahrt wurde. Entlang der Rundung wurden Dutzende Thronessel aus dem Eis geschnitten, auf denen erstarrte Gestalten sitzen.

Mit Ausnahme der Rückwand sind alle Wände der Kammer vollständig bemalt. In die Rückwand sind zahllose 25x25 Finger große Scheiben eingelassen.

Spezielle Informationen:

In dieser Kammer wurden alle Gefallenen der Schlacht auf dem Eis beigesetzt. Hinter den Eisscheiben in der Rückwand verbergen sich Nischen, in denen jeweils ein Toter aus dem Heer der Pardona ruht. Auf den Thronen an der Rundwand sitzen die Leichen der erschlagenen Ratselken. Durch die Kälte im Grabhügel sind alle Leichen hervorragend konserviert und erwecken den Eindruck, gerade erst in das Grab gebracht worden zu sein. Deutlich kann man durch ihre zerrissenen Gewänder noch die tödlichen Wunden erkennen, die sie in der Schlacht erlitten haben. Männer und Frauen, Kinder und Greise sitzen auf den Thronen. Viele von ihnen tragen kostbare Schmuckstücke.

Auf dem kleinen Eisseglar in der Mitte des Raumes wurde die Leiche Emetiels aufgebahrt. Zwischen den über der Brust gefalteten Händen ruht sein Schwert. An die Seite der Bahre lehnen sein Schild und sein Jagdbogen. Im Bug des kleinen Seglers steht ein mit Schriftzeichen bedeckter Eisblock.

Auf dem großen Gemälde in der Kuppel der Kammer ist das Leben des alten Elfenvolks im Himmelsturm dargestellt. Die prächtigen Gärten und Paläste sind ebenso zu sehen wie der Ratssaal und das kleine Meer. Bei der Szene einer Regatta zum Heiligtum im Yeti-Land fällt ein besonders großer Eisseglar auf, der mit deutlichem Vorsprung gewinnt.

An anderer Stelle begegnet ein Elf, der auch in weiteren Szenen zu sehen ist und dem Toten auf dem Eisseglar ähnlich sieht, einer wunderschönen Elfe, die von einem Wolf begleitet wird und aus der Wildnis zu kommen scheint. Wenig später ist diese Elfe in einem Gewand, geschmückt mit der geflügelten Sonne, beim Bau eines unterirdischen Tempels zu sehen. Dann werden die beiden gefangengenommen. In der nächsten Szene stürmt die Elfe an der Spitze einer Schar Bewaffneter in einen großen Saal. Das folgende Bild zeigt einige Eisseglar, die durch die Luft gleiten, wobei sie von anderen verfolgt werden. Dann kommt es zur Schlacht, in die sich ein Drache einmischt und die Kämpfer mit dem Sonnensymbol vertreibt.

In einer der letzten Szenen sieht man, wie die überlebenden Elfen einen großen Grabhügel im Eis errichten und dort die Gefallenen bestatten. In der folgenden Szene schließlich zieht eine kleine Schar Überlebender Richtung Süden. Daneben seht ihr ein Abbild der drei Pardona-Priester, die in das Grab eindringen, und als letztes, sehr blasses Bild einige Gestalten, die aussehen wie ihr! Das Bild wird immer schärfer, und ein Irrtum ist jetzt ausgeschlossen: An der Wand entsteht tatsächlich ein Bild, das euch zeigt! (Wer keine AG-Probe +6 schafft, verläßt nun laut schreiend das Grab.)

Meisterinformationen:

Das Wandgemälde soll eine Warnung für all diejenigen sein, die sich dem Himmelsturm nähern, denn es zeigt, daß man damit rechnen muß, daß der Turm auch heute noch bewohnt ist. Bewohnt von denen, die sich dem Zeichen der geflügelten Sonne verschrieben haben und die in Gestalt des Pyr Drakon der

der alten Götter traf. Der Zauber der neu entstehenden Bilder soll die Furcht vor dem alten Elfenvolk und seinen magischen Möglichkeiten noch verstärken.

Wer diese Kammer betreten will, muß eine erfolgreiche Totenangst-Probe ablegen. Den Helden sollte nur dann gestattet werden, sich am Schmuck der Toten zu bereichern, wenn ihr Goldgier-Wert doppelt so hoch wie ihre Totenangst ist. Wer versucht, die Leichen hinter den Eisfenstern zu berauben, braucht nicht den Zorn der alten Götter zu befürchten.

Bei einer 6 auf dem W6 befinden sich in einem geöffneten Eisschacht Schmuckstücke im Wert von 3W20 Dukaten (goldene Armreifen, Ringe mit dem Symbol der geflügelten Sonne, silberne Gürtelschnallen usw.). Wer sich aber an den Grabbeigaben der anderen Toten vergreift, dem gnade Praios!

Sobald der Grabräuber irgendein Schmuckstück auch nur berührt, öffnet die Leiche vor ihm die Augen. Alle, die das sehen, haben eine Totenangst-Probe -5 zu bestehen oder flüchten in Panik aus dem Grab.

Wer trotz allem ein Schmuckstück der alten Elfen stiehlt, hört in dem Moment, wo er es an sich nimmt, in der Ferne ein drohendes Knurren wie von einer riesigen Raubkatze. Behält er das Schmuckstück auch weiterhin, wird er wahrscheinlich ein schreckliches Ende nehmen, denn sein Frevel hat einen Lynx gerufen.

Dieser Rächer aus einer fremden Sphäre ähnelt einem zwei Meter großen, weißen Luchs mit bernsteinfarbenen, glühenden Augen. Obwohl sein Knurren und Fauchen jeder hören kann, ist er doch nur für den, der sich im Grab am Schmuck der Ratselken bereichert hat, zu sehen.

Der Lynx erreicht den Leichenschänder W20 Stunden nach dem Diebstahl und stellt ihn zum Kampf; ganz egal, wo er sich gerade aufhält. Der Lynx springt mit derselben Leichtigkeit auf einen fahrenden Eisseglar, wie er unbemerkt von der Nachtwache in eine Eishütte eindringt.

Lynx

MU 20	AT 15	PA 8	LE 100	RS 6
TP W+10 (Biß)	2W+6 (Krallen)	MR 18	GW 19	

Wer dem Angegriffenen im Kampf gegen den Lynx beistehen will, erhält einen Abzug von 7 auf Attacke und Parade, da er den Gegner nicht sehen kann. Ein Lynx kann nur durch Magie, magische oder geweihte Waffen verwundet werden.

Die Inschrift auf dem Stein im Eisseglar kann jeder Held, der die Elfensprache Isdira beherrscht, bei einer gelungenen KL-Probe +7 lesen. Es handelt sich um eine alte Vorstufe der heutigen Sprache der Elfen, und mit etwas Sprachgefühl und Phantasie kann man den Inhalt des Textes erraten. Auf dem Stein steht:

"Sein Bruder wagte vom Himmelsturm den Himmels-Sturm. Uns alle traf dafür der Fluch der Götter. Jetzt sind die Herzen derer, die hier liegen, zu Eis geworden, doch haben sie das Glück, in die Obhut der Zerzal eingegangen zu sein und nicht mehr weiterleben zu müssen, wie jene, die ihre Herzen dem Kult des Leuchtenden Geistes geopfert haben."

Sofern zumindest einer der Helden ein wenig Isdira beherrscht, steht Ihnen frei, zumindest einzelne Worte oder eine verstümmelt nacherzählte Fassung des Textes an Ihre Gruppe weiterzugeben.

himmelwärts

Allgemeine Informationen:

Drei Tage sind vergangen, seit ihr das Grab im Eis verlassen habt. Mit Höchstgeschwindigkeit läßt euch Kapitän Phileasson die Eissegler weiter gen Nordosten treiben. Bald wird wieder eine der langen Nächte des Polarwinters anbrechen, und der wieder deutlicher zu erkennende Lichtstrahl aus dem Heiligtum der alten Götter wird euch zeigen, ob ihr in den letzten Stunden den rechten Kurs gehalten habt.

Plötzlich geht ein Ruck durch euren Segler. Ihr schwebt! Solltet ihr eine Klippe übersehen haben und gleich mit mörderischem Aufprall auf dem Eis zerschellen? Nein, langsam aber stetig schwebt ihr weiter hoch.

Spezielle Informationen:

Auf ihrem Weg durch die Luft kommen die Helden an einem schwebenden Faß und einigen Pfeilen, die in der Luft stillstehen, vorbei. Nach und nach gewinnen die Eissegler immer mehr an Höhe, und als nach einer halben Stunde die Sonne untergeht, befinden sich die Boote schon mehr als hundert Schritt über dem Eis.

Das letzte Zwielflicht enthüllt noch eine weitere Überraschung. Einige Meilen vor den Helden erhebt sich ein gewaltiger, flammenförmiger Fels aus dem Eis. In seiner Spitze verschwindet der Lichtstrahl, der euch bisher geleitet hat. Etwas unterhalb der Bergspitze haben ein großes und ein paar kleinere Schiffe angelegt.

Meisterinformationen:

Der Himmelsturm ist erreicht. Die Eissegler des Phileasson Foggwulf sind in die Zone der Schwerelosigkeit geraten, mit der die alten Götter den Ratselfen die Flucht aus dem Turm ermöglichten.

Eine leichte Brise treibt die Eissegler auf die Spitze des Turms zu. Lassen Sie die Helden auf dem Weg zum Turm zwei Talentproben auf Boote fahren ablegen. Sollte eine der Proben mißlingen, kentert das Boot durch eine Bö und legt die restliche Wegstrecke mit dem Mast nach unten zurück.

Abstürzen kann in der 'tragenden Luft' (der Schwerelosigkeit) natürlich niemand. Eine Fortbewegung in der Luft ist durch rudende Armbewegungen leicht möglich. Berücksichtigen Sie den Wert Höhenangst. Einen Helden mit Höhenangst 7 dürfte der dreistündige Flug bis zur Terrasse vor dem Ratssaal beinahe um den Verstand bringen. Vor der Terrasse zum Ratssaal ist ein vierzig Schritt langer und sieben kleinere Eissegler vertäut, die sich nur in ihrer eleganteren Ausführung von den Booten der Helden unterscheiden. Die Heckaufbauten des großen Seglers schmückt eine vergoldete, geflügelte Sonne: Es handelt sich um das Schiff des Ometheon. Phileasson Foggwulf ist von dem Schiff begeistert und besteht darauf, es näher in Augenschein zu nehmen, denn ein Boot wie dieses hat noch niemals die Meere um Aventurien befahren. An Bord des Seglers läßt sich allerdings nichts besonderes finden. Die eisige Kälte hat die Schiffe 5000 Jahre konserviert. Lediglich die Taue haben im Frost gelitten und zerspringen, sobald man sie auch nur leicht belastet.

Zwischen den Schiffen schweben die Leichen zweier Ratselfen die bei der Flucht aus dem Turm durch Pfeilschüsse in den Rücken getötet worden sind. Die Terrasse, vor der die Schiffe vertäut liegen, ist 36 Schritt lang und 8 Schritt breit. Von ihr führen drei

reichverzierte Bogentore ins Innere des Turms. Hinter den Toren scheint Licht. Alle drei Eingänge führen in einen großen Saal. Auf Seite 219 finden Sie einen Plan für den gesamten Himmelsturm.

DER RATSSAAL

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein Saal, der an ein Theater erinnert. Wenn ihr den großen Raum durch eines der drei Tore von der Terrasse her betretet, steht ihr vor den sich treppenartig im Halbkreis erhebenden Publikumsrängen. Rechts und links vom mittleren Torbogen sind je 13 Thronessel aus dem Fels geschlagen.

Im Saal ist es fast so kalt wie draußen. Über die Publikumsränge verstreut liegen Dutzende von toten und mumifizierten Elfen.

Spezielle Informationen:

Es gibt neben den drei Toren zur Terrasse nur einen einzigen weiteren Zugang zum Ratssaal. Mitten durch die Publikumsränge führt eine Treppe, an deren Ende sich ein weiteres Tor befindet, das in die Tiefe des Turms mündet. Vor diesem Tor liegen die meisten Toten. Es scheint, als sei es eine Weile verteidigt worden. Etliche der Leichen sind halb verbrannt, und an vielen Stellen sind auch die Teppiche und Kissen auf den Rängen ein Opfer der Flammen geworden. Fast scheint es, als würde noch immer ein Brandhauch in der Luft liegen und als könne man die Kraft der Astralenergie, die hier während des Kampfes freigesetzt wurde, auf der Haut spüren. Der Raum wird durch sich nie verzehrende Lichtkugeln an der Decke beleuchtet.

Meisterinformationen:

Hier im Ratssaal kam es zu einem schrecklichen Massaker, als er von der Gefolgschaft Pardonas gestürmt wurde. Auf beiden Seiten wurden Kampfzauber verwendet, und die gewaltigen astralen Kräfte, die dabei freigesetzt wurden, verwüsteten den Raum. Kissen und Teppiche wurden verbrannt, die Statuen in den Wandnischen stürzten von ihren Sockeln, und das Deckenmosaik wurde bis zur Unkenntlichkeit durch Ruß geschwärzt.

Bei einer genaueren Untersuchung der Toten läßt sich feststellen, daß die Elfen mit dem Sonnenemblem diesen Saal gestürmt haben, während sich in ihm Männer und Frauen befanden, deren Gewänder mit stilisierten Clanswappen geschmückt waren. Für Charaktere mit einem hohen Intuitions-Wert (13 oder mehr) birgt dieser Raum eine besondere Gefahr. Die schrecklichen Todesszenen haben in Kombination mit der entfesselten Astralkraft ein merkwürdiges Phänomen bewirkt. Sensible Helden haben, während sie den Raum durchqueren, sehr realistische Visionen von den Kämpfen, die hier stattfanden, und erspüren die Angst und den Schmerz der Elfen, die hier vor Jahrtausenden starben.

Jede Minute, die sie sich im Ratssaal aufhalten, verlieren sie einen Ausdauerpunkt, und pro Spielrunde überprüft der Meister mit einem Wurf auf W6, ob sie das Bewußtsein verlieren. Bei einer sechs ist die psychische Belastung für den Helden so groß, daß er ohnmächtig wird und für eine Woche einen Klugheits-Punkt verliert, bevor er in Ohnmacht sinkt.

Helden, die es in erster Linie aufs Plündern abgesehen haben, können bei einem gelungenen Prüfwurf auf Totenangst Schmuckstücke im Wert von insgesamt 1.500 Dukaten untereinander aufteilen. Die Wärme der Fußbodenheizung des Turmes wird von der Polarkälte aufgehoben, die durch die drei geöffneten Tore zur Terrasse eindringt, so daß viele Leichen größtenteils konserviert wurden.

GEISTER

Meisterinformationen:

All die Morde, die während der 'Blutnacht' und den Jahren der Tyrannei Pardonas geschehen sind, haben den Gängen und Gemächern eine böse Aura gegeben.

Je weiter die Helden in den Himmelsturm vordringen, desto stärker wächst ein Gefühl unterschwelliger Angst in ihnen. Immer wieder kommt es zu gespenstischen Begegnungen. Ein unerklärbarer Schrei hallt durch eine Treppenflucht, oder die Helden fühlen sich beobachtet.

Manchmal können sie an Stellen, an denen noch die sterblichen Überreste toter Elfen liegen, geheimnisvolle Flammen leuchten sehen, oder in einer schemenhaften Szene wiederholt sich einer der Morde aus der Blutnacht.

Beachten Sie während des Spiels, daß die Erforschung des Turmes niemals zu reiner Routine erstarrt! Schieben Sie gelegentlich unheimliche Begegnungen ein, und lassen Sie die Helden Aberglauben- und Totenangst-Proben ablegen.

DIE GROßE TREPPE

Allgemeine Informationen:

Hinter dem Ratssaal liegt ein 4 Schritt langer Gang, der durch eine Lichtkugel beleuchtet wird. Am Ende des Ganges öffnet sich eine hohe, prächtig verzierte Tür, hinter der eine Wendeltreppe zu sehen ist.

Spezielle Informationen:

Die Treppe führt nach oben und nach unten weiter. Sie steigt gemächlich an und hat 4 Schritt breite Stufen, die es bis zu fünf Personen erlauben, nebeneinander zu gehen. Von den Treppenstufen geht ein blasses, phosphoreszierendes Licht aus. Eine andere Lichtquelle gibt es nicht.

Meisterinformationen:

Die Wendeltreppe reicht von der Spitze des Turms bis hinab in den großen Garten. Vom Garten setzt sie sich mit verschobener Achse bis in die tiefsten Ebenen des Himmelsturms fort. Die Stufen sind aus Gwen Petryl gefertigt, einem Stein, der durch schwache magische Behandlung zum Leuchten gebracht werden kann. Die Seitenwände dieser gewaltigen Treppe sind mit fortlaufenden Malereien geschmückt, die typische Szenen aus dem Leben im Himmelsturm zeigen.

Im Bereich der Clanspaläste weisen die Gemälde darauf hin, auf welches handwerkliche Gebiet sich die Elfengemeinschaft im jeweils nächsten Palast spezialisiert hat.

(Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel Die Clanspaläste, siehe Seite 34.)

In Abständen von zwanzig Höhenmetern befinden sich Nischen in den Seitenwänden der Treppe, in denen kissen- und teppichbedeckte Steinbänke zur Rast einladen.

DER RAUM DES LICHTES

Allgemeine Informationen:

Folgt ihr der Treppe weiter nach oben, trifft ihr nach zehn Höhenmetern auf eine Tür, die seitlich in den Felsen führt. Hinter ihr verbirgt sich eine fast kreisrunde, vierzehn Schritt durchmessende Höhle. Die Decke erreicht im Zenit eine Höhe von 7 Schritt. Im Südwesten der Höhle befindet sich ein aus vielen bunten Glasteilen zusammengefügt, etwa einen Schritt durchmessendes, rundes Fenster.

Spezielle Informationen:

Auf den zweiten Blick offenbart sich, daß die Höhle keineswegs natürlichen Ursprungs ist. Sie hat einen spiegelglatten Boden, und sowohl in den Boden, als auch in Wände und Decke sind eine Vielzahl verschiedener Kristalle eingelassen. Wozu der ansonsten leere Raum gedient haben mag, ist rätselhaft.

Meisterinformationen:

Welchen Eindruck dieser Raum bei den Helden hinterläßt, hängt ganz davon ab, welche Lichtverhältnisse herrschen, wenn sie ihn betreten. Während der Polarnacht ist es auch hier drinnen dunkel, und der Raum wirkt unscheinbar. Ist es aber draußen hell, so wird der Raum von den Sonnenstrahlen, die durch das runde Facettenfenster fallen, in gleißendes Licht getaucht. Tausendfach in den Kristallen der Höhle gebrochen, wird das Tageslicht in ein blendendes Lichtfeuerwerk aufgelöst, und jeder Abenteurer, der sich hier mehr als einen kurzen Blick gönnt, wird bei normalen Lichtverhältnissen eine Stunde lang nicht mehr richtig sehen können.

Eine starke magische Aura erfüllt den Raum. Wer hier während des Sonnenaufgangs eintritt, wenn der gebündelte Lichtstrahl des alten Heiligtums das Morgenlicht durch das Facettenfenster wirft, wird Zeuge eines der größten Wunder im Himmelsturm: Beeinflußt durch die Magie des Raumes, werden dem Betrachter die schönsten Erinnerungen aus seinen Träumen vorgegaukelt.

Nach fünf Minuten, während derer die Helden wie gebannt in der Türöffnung stehen geblieben sind, ist der Zauber vorüber. Sollte jemand anders den Raum betreten, während ihm diese phantastischen Szenen vorgegaukelt werden, ist die Vision sofort beendet. Wenn auch nur einer der Kristalle und Edelsteine entfernt wird, wiederholt sich der Zauber im Raum des Lichtes nie mehr.

Eine gelungene Orientierungs-Probe läßt die Helden erkennen, daß das runde Fenster des Raums genau an der Stelle liegen müßte, an der der Lichtstrahl des alten Heiligtums auf den Turm trifft.

EINSAME WACHE

Allgemeine Informationen:

Das obere Ende der Wendeltreppe mündet in einen Raum mit vielen großen Fenstern, die zu allen Seiten freie Sicht auf die Eisebene bieten.

Ein breites Flügeltor öffnet sich auf eine kleine Terrasse. In der Mitte des Wachraums hängt zwischen zwei Stahlrohren, die im Boden verschwinden, ein drei Schritt durchmessender bronzener Gong.

Spezielle Informationen:

Es ist offensichtlich, daß dieser höchstgelegene Raum des Himmelsturms als Wachraum diente. Einige mit feiner Asche

lenbecken dienten zur Heizung, denn wegen der großen Fenster herrscht hier eine empfindliche Kälte.

Meisterinformationen:

Helden, die halbwegs bei Verstand sind, sollten nicht ausprobieren, was passiert, wenn man den großen Gong schlägt. Die Stahlrohre sind mit einem eigenen Rohrsystem verbunden,

Schall des Gongs bis in jeden entlegensten Winkel des Himmelsturmes trägt.

Natürlich hören auch die 'Wächter' und die Nachtalben, die in der Glasbläserei am Fuß des Felsens arbeiten, das Alarmsignal. Es wird nicht lange dauern, bis sie mehrere bis an die Zähne bewaffnete Suchtrupps losschicken, um aufzuklären, wer diesen Alarm auslöste.

DER PALAST DER BRÜDER

Meisterinformationen:

In diesem Palast lebten Ometheon und Emetiel, bis sich die Brüder im Streit um Pardona entzweiten und sich Ometheon einen eigenen Palast unterhalb des kleinen Meeres einrichtete. Aus diesem Grund sind die meisten Räume, die er hier einmal bewohnt hat, völlig ausgeräumt.

Allgemeine Informationen:

Wenn ihr der Wendeltreppe hinter dem Ratssaal nach unten folgt, trifft ihr nach acht Höhenmetern auf einen dunklen Gang, der seitlich in den Felsen führt. Über dem Eingang ist ein Wappen in den Fels gemeißelt, das Köcher und Zirkel zeigt. Der zwei Schritt breite Gang dahinter ist unbeleuchtet. Ihm entströmt ein seltsamer Duft, der euch vertraut vorkommt, ohne daß ihr ihn zuordnen könntet.

Spezielle Informationen:

Nach drei Schritt mündet der Gang in einen verwilderten Park.

RAUM 1: DER PARK

Allgemeine Informationen:

Unerwartet steht ihr vor einer Mauer wildwuchernder Sträucher. Ein Weiterkommen ist nur unter Einsatz von Schwertern und Äxten möglich.

Spezielle Informationen:

Der Raum mißt 10 mal 9 Schritt. In der Nord-, Süd- und Ostwand befinden sich Türen. Weit über euch an der Decke sind mehrere magische Lichtkugeln angebracht. Unter euren Füßen fühlt ihr modrigen Humusboden. Es befinden sich nur wenige Bäume in diesem kleinen Park, dafür aber eine Menge ineinander verwachsener Büsche.

Meisterinformationen:

Allen Elfen, die sich hier im ewigen Eis niedergelassen haben, war ein großes Bedürfnis nach Grün gemeinsam. Deshalb gehört zu jedem der Clanspaläste mindestens ein Garten. Solange dieser Teil des Turms bewohnt war, wurden auch alle Gärten sorgfältig gepflegt, doch in den Jahrtausenden nach der Blutnacht sind sie zu einem fast undurchdringlichen Dickicht verwildert. Das gefährlichste Tier, dem die Spieler in diesen Gartenanlagen begegnen können, ist eine verwilderte Hauskatze. Darüber hinaus sind nur gelegentlich ein paar Singvögel und kleine Nagetiere anzutreffen.

Alle Gartensäle haben eine mindestens einen Schritt tiefe Humusschicht, die über ein parallel zur Fußbodenheizung angelegtes Wasserröhrensystem bewässert wird.

RAUM 2: DAS LABORATORIUM

Allgemeine Informationen:

Die Wände des Raumes werden von in den Fels gehauenen Regalen eingenommen, schmalen hölzernen Schränken und verschiedenen großen Tischplatten. In der Nordostecke befindet sich ein kleiner Herd.

Spezielle Informationen:

Die meisten Schränke stehen offen und sind leer. Auch hinter den wenigen verschlossenen Türen läßt sich nichts Bemerkenswertes finden. Der Herd wurde gesäubert und enthält nicht einmal mehr Asche. Mehr als ein paar zerbrochene Retorten und Tontiegel sowie ein stumpfes Messer ist nicht zu entdecken.

Meisterinformationen:

Dieser Raum hat Ometheon jahrhundertlang als Laboratorium gedient und wurde von ihm gründlich ausgeräumt. Der einzige Hinweis auf ihn ist ein zerbrochener Tontiegel, in dessen Glasur sein Name steht. Magiebegabte Helden können hier eine schwache magische Aura feststellen, deren Matrix auf durch Zauberei unterstützte Versuche hinweist.

RAUM 3: DER WERKRAUM

Allgemeine Informationen:

In diesem 4 x 7 Schritt großen Raum herrscht ein chaotisches Durcheinander. Auf dem Boden und auf Tischen liegen Werkzeuge aller Art herum. Ein schwacher, an Gerbereien erinnernder Geruch liegt in der Luft.

Spezielle Informationen:

Eine genauere Untersuchung ergibt, daß hier an einer Werkbank Jagd Pfeile hergestellt werden konnten. In erster Linie wurden allerdings Tierfelle bearbeitet und erlegte Tiere ausgestopft. In einem Tiegel finden sich Dutzende verschiedener Glasaugen, wie sie für ausgestopfte Tiere verwendet werden. Andere Töpfe enthalten ein-getrocknete Tinkturen zum Gerben von Fellen. An einer Wand hängen ein gutes Dutzend Holzstrünke, auf denen Vogelbeine befestigt sind: die kläglichen Überreste einer Sammlung präparierter Raubvögel, die den Zähnen der Nager aus dem Park zum Opfer gefallen ist.

RAUM 4: DER BRUNNENRAUM

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein 6 x 6 Schritt großer Raum, in dessen Mitte ein

Brunnen aus Marmor steht. An den Wänden laufen steinerne Sitzbänke entlang, auf denen fadenscheinige, zerfressene Reste von Teppichen und Kissen liegen. Neben dem Brunnen befinden sich auf einem kleinen Tisch mehrere mittlerweile schwarz angelaufene Silberpokale.

Meisterinformationen:

Der Brunnen ist immer noch funktionstüchtig und liefert erstklassiges Trinkwasser. Jeder Elfenpalast hat hinter dem ersten Park einen Brunnenraum. Hier wurden Gäste empfangen, die den Clan besuchten, und man reichte ihnen Wasser und Brot als traditionelle Willkommensgeschenke.

RAUM 5: DER SPEISESAAL

Allgemeine Informationen:

Ein 5 Schritt langer Tisch beherrscht den 8 x 6 Schritt großen Saal. An den Wänden stehen schmale Truhen. Die Wände selbst sind mit Reliefs bedeckt, die längst vergangene Feste zeigen.

Spezielle Informationen:

In den Truhen befinden sich Decken, die bei Berührung zu Staub zerfallen, Besteck und prächtig bemaltes Geschirr.

Meisterinformationen:

Im Vergleich zu den anderen Palästen ist dieser Speisesaal sehr klein ausgefallen. Ometheon und Emetiel haben ihn nur benutzt, wenn sie Besuch hatten. Da die Brüder den Palast allein bewohnten, haben sie meistens in der wesentlich bequemerer Küche gespeist. Küchenbedienstete gab es bei den Elfen nicht. Sie betrachteten die Zubereitung von Mahlzeiten als hohe Kunst, und bei Festen standen die Edelsten des Clans persönlich an den Herdfeuern, kochten und bedienten ihre Gäste.

RAUM 6: DIE KÜCHE

Allgemeine Informationen:

Im Zentrum des 4 x 5 Schritt großen Raumes befindet sich eine Feuerstelle, auf der ein großer Kupferkessel steht. Mehrere Haken ermöglichen das Aufhängen verschiedener Fleischspieße. Ein zweiter, kleinerer Kamin ist in die Nordwand eingelassen. Die Wände sind mit Schränken, Regalen und an Stangen aufgehängtem Küchengerät ausgefüllt.

Spezielle Informationen:

Alle Kupfergegenstände sind von einer feinen, grünen Oxydschicht bedeckt, und alle Eisengeräte sind mit Rost überzogen. In den Feuerstellen befindet sich viel staubfeine Asche. Die Schränke enthalten allerlei Schüsseln, Töpfe und andere Küchengeräte. Außer Salz sind hier keine verwertbaren Lebensmittel zu finden.

RAUM 7: DER VORRATSRAUM

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist angefüllt mit großen Amphoren, in denen alle lebensnotwendigen Güter aufbewahrt wurden. Ein penetranter Geruch nach ranzigem Öl macht den Aufenthalt unangenehm. Die Nordwand weist tiefe, begehbare Nischen auf.

Spezielle Informationen:

Die Nischen sind noch kühler als der offensichtlich unbeheizte Vorratsraum und wurden zum Lagern verderblicher Lebensmittel genutzt.

RAUM 8: DIE BIBLIOTHEK

Allgemeine Informationen:

Der muffige Geruch von vermodertem Pergament liegt wie ein schweres Tuch über der Bibliothek. Ein großes, verwinkeltes Regal, das sich durch den 7 x 6 Schritt großen Raum zieht, läßt den Saal unübersichtlich erscheinen.

Die Südwand wird ganz von einem Gestell zum Lagern von Pergamentrollen eingenommen. Mehrere Sessel mit reichen Schnitzereien laden zum Verweilen ein.

Spezielle Informationen:

Auf den zweiten Blick wird deutlich, in welch katastrophalem Zustand die Bibliothek ist. Die Pergamentrollen sind in den Regalen verrottet, und längs durch die Folianten auf den Bücherborden ziehen sich Tunnel, die Generationen von Nagetieren angelegt haben müssen.

Meisterinformationen:

In der Bibliothek, die Ometheon über Jahrhunderte aufgebaut hat, ist kein einziger brauchbarer oder nur halbwegs erhaltener Text mehr zu finden.

Die Spieler, die die Elfensprache Isdira mit einem Wert von 5 beherrschen und eine KL-Probe +5 bestehen, können die Titel auf den verschimmelten Ledereinbänden entziffern. Sie werden sich die Haare raufen über das auf ewig verlorene Wissen. Es finden sich Titel wie: »Magie und Metall — Über das Schmieden verzauberter Waffen«, »Die hohe Schule des waffenlosen Kampfes«, »Die verborgenen Kräfte der Pflanzen« oder »Das ewige Licht — Zauber, die niemals vergehen«.

RAUM 9: DAS SCHLAFGEMACH DES OMETHEON

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist bis auf eine alte Kleidertruhe ausgeräumt.

Meisterinformationen:

Weil sein Bruder ihn offensichtlich wegen der schönen Pardona beneidete und ihre beiden Schlafgemächer nur durch den großen Baderaum getrennt sind, zog Ometheon es vor, den Palast zu verlassen.

Die gesamte Einrichtung des Schlafgemachs befindet sich im neuen Palast unter dem Kleinen Meer.

RAUM 10: DER TROPHÄENRAUM

Allgemeine Informationen:

Aus dem Raum schlägt euch muffiger Modergeruch gemischt mit dem Duft vertrockneter Kräuter und Harze entgegen.

Auf kleinen Podesten liegen Fellfetzen, Knochen, Zähne, Krallen und ähnliche Tierreste. Von der Decke hängt ein im Gleitflug segelnder Adler. Zernagte Raubtierköpfe und verschrumpelte Fische schmücken die Wände.

Spezielle Informationen:

Vor sehr langer Zeit muß dieser Raum einmal prächtig anzusehen gewesen sein, doch schon vor Jahrtausenden wurden Emetiels Jagdtrophäen ein Fraß für die Nagetiere aus dem Garten.

RAUM 11: DER SALON

Allgemeine Informationen:

Trümmerhaufen aus Stoff, Holz und Polstermaterial kennzeichnen die Stellen, an denen einmal mächtige Sessel gestanden haben müssen. Fadenscheinige Gobelins mit Jagdszenen hängen in Fetzen von den Wänden. Auf einem Metalltischchen stehen einige Kristallkaraffen.

Spezielle Informationen:

In der einzigen noch versiegelten Karaffe funkelt rubinroter Wein. In den anderen befindet sich nur noch graubrauner Staub. Natürlich stehen auf dem Tisch auch einige Pokale, in die der Wein eingeschenkt werden kann.

Meisterinformationen:

Der Wein ist zwar noch trinkbar, hat aber seine beste Zeit schon lange hinter sich. Er hat das Bouquet einer gut abgestandenen Straßenpfütze.

RAUM 12: DAS SCHLAFGEMACH DES EMETIEL

Allgemeine Informationen:

Die nördliche Hälfte des Raums wird von einem gewaltigen Bett eingenommen: eine traurige Ruine aus zernagten Kissen, morschen Bettpfosten und von Mäusen durchwühlten Matratzen.

Der Boden des Raums muß einmal ganz mit kostbaren Tierfellen ausgelegt gewesen sein, von denen nur klägliche Reste blieben. Drei gut erhaltene, massive Holzkisten stehen an den Wänden.

Spezielle Informationen:

Die Kisten lassen sich bei einer gelungenen KK-Probe einschlagen, wobei jede Menge Staub aufgewirbelt wird. Sie enthalten die Reste der Garderobe von Emetiel.

Meisterinformationen:

In diesem Gemach pflegte Emetiel jahrhundertlang seinen Ruf als elfischer Casanova.

RAUM 13: DER BADERAUM

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist ganz mit weißblauem Marmor ausgekleidet. In seiner Mitte befindet sich ein großes, ovales Badebecken, zu dem drei flache Stufen hinaufführen. Die Decke des Baderaums ist mit Reliefbildern von Delphinen geschmückt.

Spezielle Informationen:

Das Wasser im Becken ist in ständiger Bewegung und klar. Am Rand des Bades stehen etliche Tiegel und Fläschchen. Im Raum ist es feuchtwarm, und die Helden dürften in ihren Pelzen schon bald schweißgebadet sein. Beleuchtet wird der Baderaum durch eine Reihe kleiner Lichtkugeln entlang der Wände.

Meisterinformationen:

In den Gefäßen am Beckenrand befinden sich die verschimmelten Reste von Ölen, Harzen und Badetinkturen.

Im Rhythmus der Eruptionen der Geysire am Fuß des Turms wird das Becken auch heute noch mit frischem, warmem Wasser versorgt. Ihre Spielerhelden dürften nach den Wochen, die sie in ihren schweren Pelzen verbracht haben, allesamt einen strengen Geruch verbreiten.

Zumindest jeder Elf wird diese Gelegenheit zu einem erfrischenden Bad dankbar annehmen. (Und ist ein nackter Held im Bad nicht ein willkommenes Opfer für eine Geistererscheinung oder einen Schreck durch die zunächst undefinierbaren Geräusche, die ein kleiner Nager verursacht, der sich aus dem Garten hierher verirrt hat?)

RAUM 14: DER MEDITATIONSRAUM

Allgemeine Informationen:

Dieser 4 x 4 Schritt große Raum hat weißgetünchte Wände und ein geometrisches Fußbodenmosaik, das aus unentwirrbar verschlungenen Linien gebildet wird.

Meisterinformationen:

Wer sich den Fußboden länger als ein paar Sekunden anschaut und keine KL-Probe besteht, wird von einem starken Schwindelgefühl befallen. Dieser völlig kahle Raum wurde von den beiden Brüdern zur meditativen Einkehr benutzt. Emetiel verirrt sich allerdings nur recht selten hierher.

DAS KLEINE MEER

Allgemeine Informationen:

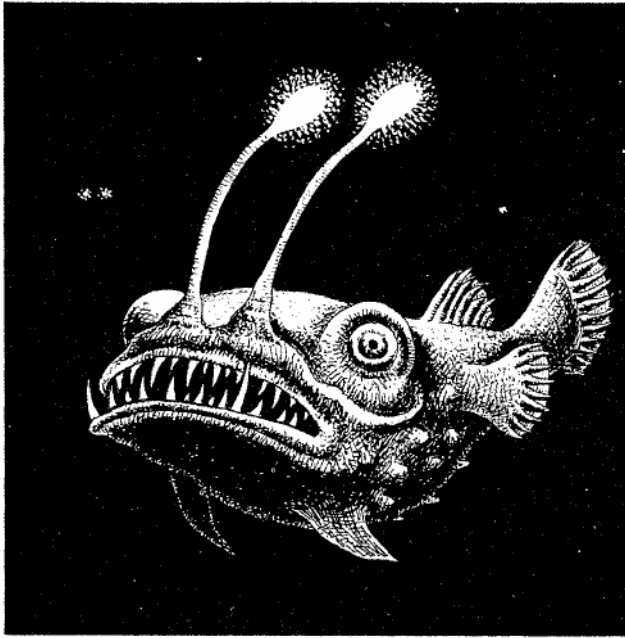
Ihr seid einige Schritt weiter die Treppe hinabgegangen, als sich die Beschaffenheit der Stufen und Wände drastisch ändert. Übergangslos besteht die Wendeltreppe plötzlich aus einem glatten, schwarzen Material, in dessen Oberfläche ihr euch spiegeln könnt. Lichtquellen, die den Weg beleuchten, scheint es keine mehr zu geben.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden die veränderte Wendeltreppe noch ein paar Schritt hinabgestiegen sind, sollte einer von ihnen das Gefühl haben, in

der Tiefe des schwarzen Felsens etwas leuchten zu sehen. Lassen Sie es damit erst einmal auf sich beruhen.

Nach einem Abstieg von zwanzig Höhenmetern gelangen die Helden in einen fünfzehn Schritt durchmessenden runden Raum. Wie schon auf der Treppe, ist es auch hier deutlich kühler als in den anderen Räumen. Diesem Umstand ist es zu verdanken, daß die Kissen, Decken und Teppiche, aus denen bequeme Ruhelager am Boden hergerichtet wurden, hier nicht zerfallen sind. Wozu dieser dunkle Raum gedient haben mag, bleibt den Helden zunächst rätselhaft.



Während die Helden das Gemach untersuchen, kann einer von ihnen wieder zwei matte Lichter sehen, die in der Tiefe des Felsens zu leuchten scheinen. Langsam treiben sie auf die Decke des runden Raums zu. Jetzt können alle die Lichter sehen. Hinter dem Licht sind verschwommen zwei handtellergroße, starre Augen erkennbar. Die Umrisse verdichten sich zu einem abstoßenden, fisch-artigen Dämonenkopf. Jeden Moment muß das Wesen aus dem Felsen durch die Decke des runden Raums auf euch hinabstoßen.

Maul klafft auf und zeigt Hunderte nadelspitzer Zähne. Erst im allerletzten Augenblick wird die Vision von einer unsichtbaren Barriere aufgehalten. Für einen Moment verharret das weitaufgerissene Maul über euch. Aus der Stirn des Dämons wachsen zwei lange Antennen, an denen phosphoreszierende Lichtkugeln hängen. Dann verschwindet das fremde Wesen wieder in der Dunkelheit des Felsens, und bald ist nicht einmal mehr das Glühen der Lichtkugeln zu sehen.

Meisterinformationen:

Was auf den ersten Blick wie polierter, schwarzer Felsen aussieht, ist in Wirklichkeit Glas. Der ganze Komplex, in dem sich die Helden bewegen, ist ein riesiges, kugelförmiges Meerwasser-aquarium, durch dessen Mitte in einer Röhre die Wendeltreppe führt.

Die alten Elfen haben diese 40 Schritt durchmessende Kugel 'das kleine Meer' genannt. Es ist bevölkert von den verschiedensten Tiefseefischen. (Die Spieler hatten bereits das Vergnügen mit einem besonders großen Vertreter seiner Art.) Der runde Raum in der Mitte diente den Elfen als Aussichtspunkt. Wenn man hier Lichter anzündet, werden schnell eine Menge Fische angelockt. (Sie sollten den Spielern eine AG-Probe abverlangen oder sie in Panik nach einer Fluchtmöglichkeit vor dem vermeintlichen 'Fischdämon' suchen lassen.)

Die ganze Anlage ist ein in sich geschlossener Lebensraum. Er wird noch heute über ein altes Leitungssystem mit frischem Meerwasser versorgt. Das im Wasser enthaltene Plankton dient vielen der Fische als Nahrung. Das Verschlammen des Kleinen Meeres durch Kot und abgestorbene Organismen wird durch die ständige Wasserzirkulation verhindert. Der Schmutz wird hinaus ins Meer gespült.

DER PALAST DES OMETHEON

Meisterinformationen:

Dies ist der kleinste Palast im Himmelsturm. Er macht einen unvollendeten Eindruck und ist schlichter ausgeführt als die anderen Elfenpaläste. Ometheon lebte hier nicht einmal ein Jahr, bis er in der 'Blutnacht' durch die Hand Pardonas starb.

RAUM 1: DER GARTEN

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr einen sechs Schritt langen Gang durchquert habt, steht ihr in einem verwilderten Garten, den wucherndes Dickicht fast unpassierbar gemacht hat. Einige große Lichtkugeln an der Decke beleuchten die Pflanzen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden sich einen Weg durch das Gestrüpp bahnen, können sie in der West- und in der Nordwand des Gartens Ausgänge finden.

RAUM 2: DAS LABORATORIUM

Allgemeine Informationen:

Das 3 x 5 Schritt große Laboratorium ist dicht vollgestellt mit schweren Holztischen, Schränken und Regalen.

Spezielle Informationen:

Die Tische sind überladen mit verstaubten Tiegeln und anderem alchimistischen Gerät. Notizblätter, die bei Berührung zu Staub zerfallen, stapeln sich daneben. In einer Ecke stehen kleine Käfige, in denen zierliche Tierknochen liegen. Die Schränke und Regale enthalten Töpfchen und Flaschen, gefüllt mit allen erdenklichen Kräutern und Salzen.

Meisterinformationen:

In diesem Laboratorium arbeitete Ometheon an der Erschaffung künstlichen Lebens. In den Käfigen hielt er Tiere gefangen, die er für seine Versuche brauchte und die dort verhungerten, nachdem Ometheon ermordet worden war und sich die Elfen in die Tiefe des Himmelsturms zurückzogen. Eine Tierkunde-Probe +6 läßt den Kundigen erkennen, daß manche Skelette unnatürliche Veränderungen aufweisen.

Bei diesen Versuchen fand er durch Zufall das Purpurwasser, eine Flüssigkeit, die es nicht nur erlaubt, unter Wasser zu atmen, sondern die auch den Wasserdruck auf den Körper ausgleicht und es den Elfen so möglich machte, bis in die tiefsten Meeresgräben vorzudringen. Die Wirkung des Trankes hält so lange an, bis der Anwender — nach einem beliebig langen Unterwasseraufenthalt — wieder luftgefüllte Räume betritt. Helden, die Isdira vollkommen beherrschen, können bei einer KL-

auf den Notizblättern steht, jedenfalls solange sie dabei das Papier nicht berühren. Sie erhalten auf diesem Weg knappe Informationen über die Tierversuche und die Entdeckung des Purpurwassers. Wenn der Raum sorgfältig durchsucht wird, kann in einem der Regale eine Glasphiole mit purpurner Flüssigkeit gefunden werden.

Wie durch ein Wunder hat sich die Substanz über Jahrhunderte erhalten. Das Elixier in dem Fläschchen hat nichts von seiner Wirkungskraft verloren: Die vorhandene Menge ermöglicht mehreren Personen einen einmaligen Aufenthalt im Wasser bzw. einem Helden mehrere Ausflüge in die Tiefsee.

Einer Randnotiz auf einem der Blätter können die Abenteurer entnehmen, daß Pardona die Leitung des Kultes der göttlichen Erleuchtung übernommen hat und mit der Organisation eines Hochzeitsfestes beschäftigt ist.

RAUM 3: DER BRUNNENRAUM

Meisterinformationen:

Wie alle Brunnenräume im Himmelsturm gleicht er dem oben beschriebenen Raum im Palast der Brüder.

RAUM 4: DER MEDITATIONSRAUM

Allgemeine Informationen:

Ein schlichter Raum mit rissiger, weißer Tünche an den Wänden. Vermoedete Teppichreste liegen auf dem Boden. Die Ostwand wird ganz durch das Mosaik einer geflügelten Sonne ausgefüllt.

Meisterinformationen:

Auf den zweiten Blick fällt auf, daß das Mosaik aus Goldplättchen gefertigt ist. Überprüfen Sie für jeden Helden, der diese Wand untersucht, mit einem verdeckten Wurf, ob er die hier verborgene steinerne Geheimtür entdeckt (Sinnenschärfe +3). Wird aus Versehen der Mechanismus der Tür ausgelöst, schwingt sie lautlos auf und gibt den Blick auf einen kurzen Gang frei, der zu einer schmalen Wendeltreppe führt.

'RAUM' 5: DIE TEMPELSTIEGE

Allgemeine Informationen:

Diese nur spärlich beleuchtete Treppe führt mehr als 250 Schritt in die Tiefe und endet im Zimmer der Pardona im Tempel der göttlichen Erleuchtung. Die Achse der Treppe verschiebt sich immer wieder, weil man vermeiden wollte, daß die Treppe nahe an bewohnten Palasträumen vorbeiführt. In solchen Fällen endet die Wendeltreppe abrupt, und die Helden müssen einem schmalen gewundenen Gang folgen, bis sich die Treppe an anderer Stelle weiter in das Innere des Berges schraubt.

Meisterinformationen:

Ohne das Wissen Ometheons legte Pardona gemeinsam mit einigen Gefolgsleuten aus dem Clan der Steinmetze diese Treppe an. Nach der Ermordung ihres Mannes floh die Hohepriesterin auf diesem Weg in den Tempel und wiegelte dort ihre Anhängerschaft zum Sturm auf den Ratssaal auf.

RAUM 6: DER SPEISESAAL

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist identisch mit dem größeren Speisesaal im Palast der Brüder.

RAUM 7: DIE KÜCHE

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist wie die Küche im Palast der Brüder ausgestattet. In der Westseite des Verbindungsganges, der zu den Vorratsräumen 8 und 9 führt, ist eine große Nische eingelassen, in der Brennholz gestapelt liegt.

RAUM 8: VORRATSKAMMER

Allgemeine Informationen:

Bauchige Amphoren füllen den 2 x 4 Schritt großen Raum völlig aus. Hier wurde ein Teil der Lebensmittel für den Haushalt gelagert.

RAUM 9: DIE KÜHLKAMMER

Allgemeine Informationen:

Die ebenfalls 2 x 4 Schritt große Kammer liegt nahe der Außenwand des Turmes, ist nicht mit Heizrohren versehen und daher unangenehm kühl.

Hier wurden leicht verderbliche Lebensmittel gelagert. In steinernen Regalen können noch die Reste von Früchten aus den Gärten des Turmes gefunden werden.

RAUM 10: DER SALON

Allgemeine Informationen:

Eine Regalwand füllt die ganze Ostseite des 4 x 4 Schritt großen Salons aus.

Die Gobelins, die die anderen Wände schmücken, sind genau wie der einst prächtige Teppich auf dem Boden des Zimmers nur noch verrottete Fetzen.

In der Mitte des Raumes stehen zwei bequeme, hölzerne Sessel und ein großer Tisch. In der Nordwand ist eine Tür.

Spezielle Informationen:

Was auf den Teppichen dargestellt war, läßt sich nicht mehr erraten. Die Bücher sind wie überall im Himmelsturm völlig unbrauchbar.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden den Raum betreten haben, erklingt eine wohl-tönende Männerstimme im angrenzenden Schlafgemach. Selbst Helden, die Isdira sehr gut beherrschen, verstehen nur mit Mühe den antiquierten Dialekt, in dem gefragt wird: "Bist du's, Pardona? Begib dich doch bitte hinab zu mir und höre dir die Rede an, die ich gleich vor dem Rat halten werde!"

Ganz gleich, ob ein Held versteht, was gesprochen wird, ist an dieser Stelle eine MU-Probe +2 fällig, denn in diesem uralten Gemäuer, in dem ganz augenscheinlich schreckliche Dinge geschehen sind, plötzlich mit einem vermeintlich Überlebenden konfrontiert zu werden, ist wohl kaum eine Situation, auf die die Helden vorbereitet waren.

RAUM 11: DAS SCHLAFGEMACH

Allgemeine Informationen:

Eine kurze Treppe führt in ein tiefer gelegenes Schlafgemach. In der Nordwand des 4 x 4 Schritt großen Zimmers ist eine geräumige Bett niche eingelassen. Ein kleiner Tisch mit Schemel steht an der Westwand. Dort sitzt über Papiere gebeugt ein gutaussehender Mann mittleren Alters.



Spezielle Informationen:

Wenn die Helden die Treppe zum Schlafgemach schon zur Hälfte heruntergegangen sind, erscheint wie aus dem Nichts ein schwebender Dolch vor ihnen, der sich langsam auf den Elfen, der am Tisch sitzt, zubewegt

Der Mann am Tisch wendet seinen Kopf zur Treppe, steht auf, breitet die Arme aus und sagt: "Komm zu mir, Liebling! Den Hohlköpfen im Rat werden wir es heute mittag schon zeigen!" Den Dolch, der mittlerweile hinter seinem Rücken schwebt, hat er nicht wahrgenommen.

Dann stößt die unsichtbare Gestalt, die er umarmt hält, zu. Mit einem Aufschrei sinkt der Mann zu Boden. Unter Mühen versucht er, sich noch einmal aufzurichten, doch seine Kräfte reichen dazu nicht mehr. Eine schnell wachsende Blutlache breitet sich unter seinem Körper aus.

Mit brechendem Blick schaut er zur Tür und röchelt: "Auch du, Pardona! ... Warte! Laß mich nicht alleine sterben. Hast du mich wirklich nie geliebt ...? Warum das alles? Sag mir wenigstens, warum du unsere Sache verraten hast!"

Sekundenlang starrt der Mann noch in den Türrahmen, in dem die Helden stehen. Dann sinkt sein Kopf zu Boden. Ein dünner Blut faden rinnt aus seinem Mundwinkel. Ometheon ist tot!

Meisterinformationen:

Die Helden wurden Zeugen des Mordes, den Pardona an Ometheon begangen hat. Ein Fluch lastet auf diesem Raum, der Ometheon seit 5000 Jahren Tag für Tag seine Ermordung wiedererleben läßt. Für zwei Stunden ist er nach dieser Szene wirklich tot. Dann verschwindet der Dolch aus seinem Rücken, die Wunde schließt sich, und er nimmt erneut an seinem Schreibtisch Platz, ohne zu wissen, daß er schon in wenigen Stunden wieder ermordet werden wird. Die Gestalt des Ometheon ist kein Gespenst! Er lebt, doch keine Macht der Welt kann die sich endlos wiederholende Szene unterbrechen.

Auf diese Weise haben die alten Elfengötter Rache am Ketzer Ometheon genommen, der ihre göttliche Allmacht in Frage gestellt hatte. Auf Fragen der Gruppe gibt der Elf keine Antwort. Er nimmt sie gar nicht wahr.

Dieses Begegnung ist eine Schlüsselszene für die Lösung des Geheimnisses um den Himmelsturm und muß auf jeden Fall stattfinden. Die Tatsache, daß die Mörderin nicht in die Szene eingebunden ist, kann ein erster Hinweis darauf sein, daß Pardona noch lebt.

RAUM 12: DAS BAD

Spezielle Informationen:

Das Bad ist mit seinen 4 x 3 Schritt für nur zwei Personen recht groß ausgefallen. Es birgt keine Besonderheiten und gleicht demjenigen im Palast der zwei Brüder.

DIE CLANSPALÄSTE

Meisterinformationen:

Der Palast der Brüder und die neuen Gemächer des Ometheon sind die beiden kleinsten Wohnanlagen im Himmelsturm. Alle weiteren Paläste sind bedeutend größer, folgen aber dem gleichen Aufbauprinzip.

Entlang der großen Treppe, die sich durch die Mitte des Turmes zieht, bilden reichverzierte Portale, über denen jeweils das Wappenschild des Clans eingemeißelt ist, die einzigen Zugänge zu den Palästen.

Nach einem kurzen Gang eröffnet eine Gartenanlage den Wohnbereich. Zur rechten und linken Seite des Gartens liegen Werkstätten und Arbeitsräume, die in mehreren Etagen übereinander gestaffelt sein können (und dann immer Balustraden zum Garten hin besitzen) oder aber eine lange Kette hintereinander liegender Räume bilden.

Gegenüber dem Eingang zum Garten liegt in jedem Palast der Brunnenraum, auf den ein Speisesaal folgt. Die Speisesäle unterscheiden sich erheblich von den beiden bereits beschriebenen.

Nicht nur, daß sie viel größer sind, in der Regel gibt es auch ein kleines Podest für Musiker und ein reichverziertes Lese- und Pult mit einem Liederbuch, aus dem während des Essens vorgetragen wurde. Unmittelbar an den Speisesaal schließen sich jeweils Küchen und Vorratsräume an.

Rechts und links des Brunnenraums erstrecken sich lange Zimmerfluchten, die sich bei großen Clans um den ganzen Berg spannen können. Diese Räume sind allen zugänglich und erfüllen die verschiedensten Funktionen. Hier befinden sich 'Salons', Musizierzimmer, Fechtsäle, Bibliotheken, kleine Handwerksräume, aber auch kleine Parkanlagen und Räume mit phantastischen Springbrunnen.

Von jedem zweiten dieser Gemächer führt ein Gang in Richtung der Außenwand der Felsnadel und mündet in ein privates, Zim-

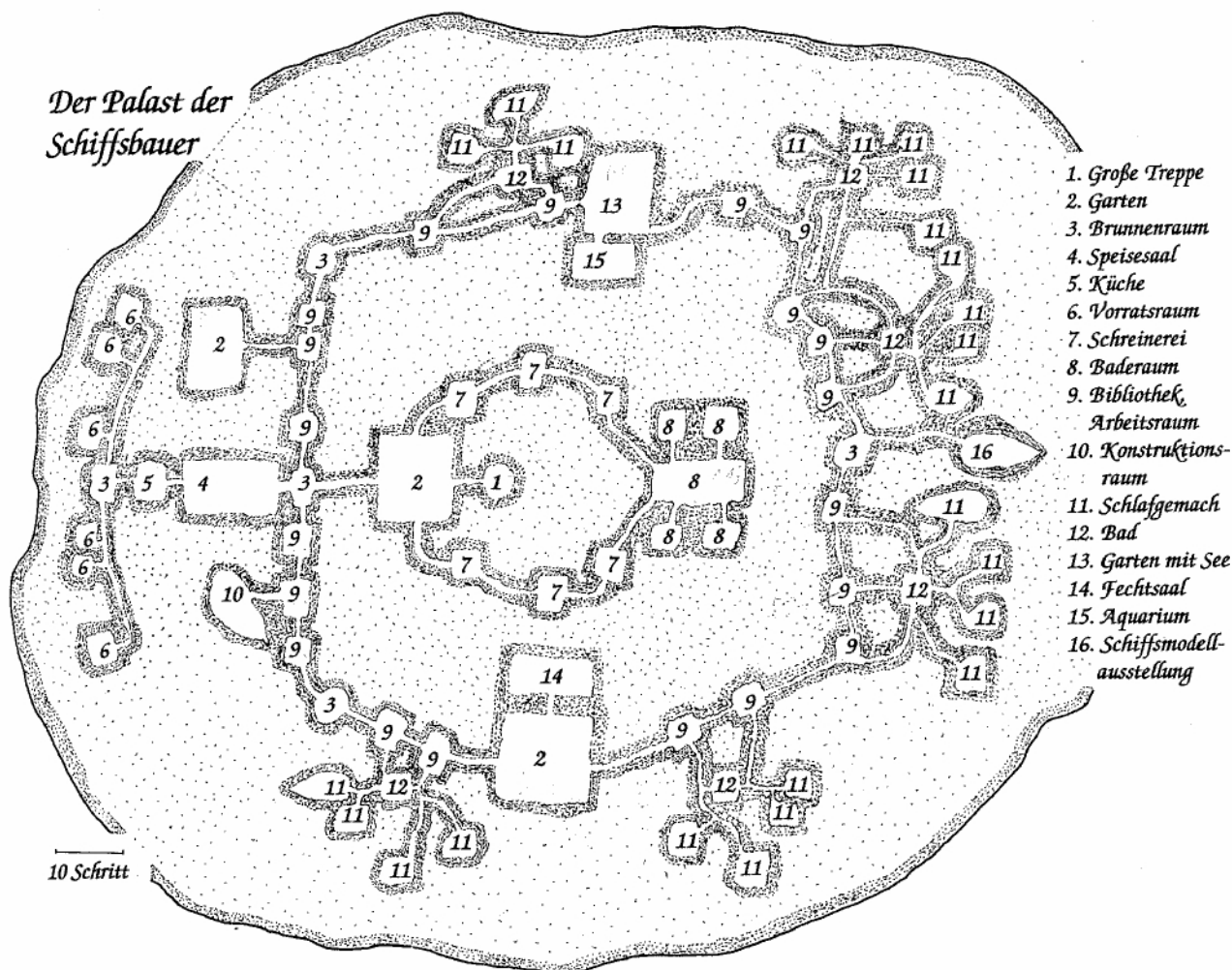
Gefahr hinter dem Dämonenportal warnen.

Sollten Ihre Helden trotzdem den Turm Zimmer für Zimmer untersuchen wollen, benutzen Sie leicht abgewandelte Varianten des Grundschemas für die verschiedenen Paläste. Besonderheiten der verschiedenen Gebäude werden in der folgenden Liste kurz vorgestellt.

Da sich die Helden im Turm von oben nach unten bewegen, ist mit dem ersten Palast derjenige gemeint, der direkt unterhalb der Gemächer des Ometheon liegt.

1. PALAST DER GLASBLÄSER

Das Wappen am Eingangsportal zeigt eine Flamme. Die Bewohner dieses Palastes hatten sich auf die Bearbeitung von Glas speziali-



mer, das je nach den Ansprüchen seines Bewohners zwischen 10 und 50 Rechterschritt groß ist. Je zwei dieser Zimmer sind immer durch einen zwischen ihnen liegenden Baderaum verbunden. Ein Blick auf den schematischen Plan des Palastes der Schiffsbauer erleichtert es, das Aufbauprinzip der Paläste zu durchschauen. Jedes Zimmer im Himmelsturm oder auch nur jeden der Paläste zu beschreiben, würde den Rahmen dieses Buches bei weitem überschreiten, zumal nicht die Paläste, sondern der 'Tempel und die Gefängnisse in der Tiefe des Turms das Geheimnis des scheinbar erloschenen Pardona-Kultes enträtseln und vor der

siert und fertigten alle nur erdenklichen Produkte von Wandspiegeln bis zu kunstvoll verzierten, gläsernen Trinkhörnern. In den Handwerksräumen befinden sich große Öfen. In Vorratskammern werden Kohle und feiner Quarzsand gelagert. Das Meisterwerk dieses Palastes ist ein 250 Rechterschritt großes Spiegellabyrinth. Vorwitzige Helden kann es für Stunden beschäftigen, denn einige Wände werden durch eine Maschinerie von Seilen und Gewichten, angetrieben vom Wasser der Geysire, in bestimmten Zeitabständen verschoben, so daß sich das Labyrinth laufend verändert.

Die 'SPRECHENDEN' RABEN

Die Tiere im Turm werden sich nicht mit den Abenteurern anlegen! Singvögel und Nager hätten sowieso keine Chance, und auch die Falken erkennen, daß die Helden für Beutetiere entschieden zu groß sind. Sie werden die Eindringlinge argwöhnisch beobachten und aus deren Reichweite bleiben. Als zutraulich erweisen sich nur die Raben und die Katzen.

Wenn die Raben über den Köpfen der Helden im Geäst eines Gartens herumturnen, können die Helden sie mit rauher, krächzender Stimme reden hören. Vor fünftausend Jahren hatten die Bewohner des Turmes den intelligenten Vögeln das Sprechen beigebracht. Heute beherrschen die Nachkommen jener Tiere nur noch wenige Sätze, die sie, ohne ihren Inhalt zu verstehen, ständig wiederholen.

Ein Teil dieser Sätze wurde ihnen von den Gefangenen in den Verliesen unter dem Tempel beigebracht, denn manchmal verirrt sich einige der Vögel an diese finsternen Orte und wurden zum letzten Trost der Eingekerkerten. Jeder Rabe beherrscht bis zu vier Sätze. Bestimmen Sie nach Zufallsprinzip mit 2W6 die Antworten, die die Spieler erhalten, wenn sie mit einem Raben reden. (Obwohl die Tiere Ihre Helden so treuherzig anschauen, als würden sie jedes Wort verstehen, das man ihnen sagt, muß zwischen den Fragen der Spieler und den Antworten der Raben nicht der mindeste Zusammenhang bestehen.) Selbstverständlich können nur jene Helden wenigstens ein bißchen vom Geschwätz der Raben verstehen, die das moderne Isdira vollkommen beherrschen, so wie der Zwerg Eigor Eisenbeiß. Ihn können Sie zur Überbrückung von Schwierigkeiten einsetzen, falls keiner der Charaktere Isdira gut genug sprechen kann. Bedenken Sie aber, daß die Gefährten nach den bisherigen Erfahrungen mit Eigor möglicherweise seinen Worten keinen Glauben schenken werden.

2: "Nur die Tiefe der Erde bietet uns Schutz vor der Rache der Götter." (Dieser Satz wurden den Elfen nach der Blutnacht immer wieder eingehämmert, denn er sollte den Rückzug aus den Palästen und die totale Herrschaft Pardonas rechtfertigen.)

3: "Wehe dem, der die Göttin zaubern sieht!" (Keiner, der in die Krypta des Tempels gebracht wurde, kehrte von dort zurück. Die Unglückseligen dienten Pardona für Versuche oder als Tauschobjekte gegen das Wissen der Dämonen.)

4: "Ometheon hat das Rennen gewonnen." (Die letzte Regatta zum alten Heiligtum.)

5: "Ihre Kinder sind anders als wir." (Die Nachtalben und die anderen Geschöpfe, die Pardona gemeinsam mit den Dämonen erschuf und die nun die Tiefe Stadt bewohnen, unterscheiden sich erheblich vom alten Elfenvolk. Übrigens einer der seltenen Fälle, in denen sich magisch erschaffene Chimärenwesen als fortpflanzungsfähig erwiesen.)

6: "Wer das Dämonenportal durchschreitet, hat seine Seele ver-

kauft." (Eine Anspielung darauf, daß die Tiefe Stadt nur die Kinder, die im Tempel erzogen wurden, betreten durften — und natürlich die neuen Geschöpfe der Pardona.)

8: "Wo wir Schutz finden sollten, werden wir in Wirklichkeit gefangen gehalten." (Zunächst hatte Pardona ihren Gefolgsleuten vorgegaukelt, daß sie nur in den Kerkern unter dem Tempel vor dem Zorn der alten Götter sicher seien und sie nur zu ihrer eigenen Sicherheit dort untergebracht würden. Erst als ihre 'Göttin' bereits zu mächtig war, erkannten die Elfen Pardonas wahre Absichten.)

9: "Hütet euch davor, den Glauben an das zu verlieren, was ihr selbst geschaffen habt, oder es wird sich gegen euch wenden!" (Das ist die wichtigste Botschaft, die die Spieler aus dem Himmelsturm mitnehmen können. Gleich zweimal vollzog sich diese Weisheit an denen, die in den Kerkern unter dem Tempel schmachteten: das erste Mal, als die alten Götter, die durch den Glauben der Elfen Realität geworden waren, Pardona schufen, um Ometheon und seine Anhänger von ihren Ketzereien abzulenken — eine Strafe, die in der Vernichtung der Kultur des Himmelsturms endete, auch wenn dies ursprünglich nicht in der Absicht der Götter lag. Das zweite Mal vollzog sich diese Wahrheit, als einige daran zu zweifeln begannen, mit der Vergöttlichung Pardonas den richtigen Weg zu beschreiten. Pardonas Macht war zu diesem Zeitpunkt schon so groß, daß sie die Zweifler einen nach dem anderen in der Krypta unter dem Tempel verschwinden ließ.)

10: "Findet die Spuren, die unsere Tränen und unsere Verzweiflung in die Wände der Kerker gegraben haben, und berichtet der Welt, was mit jenen geschah, die vom Himmelsturm den Himmel-Sturm wagten!" (Die Inschriften, die die Elfen auf den Kerkerwänden hinterließen, erzählen lückenhaft die Geschichte des Himmelsturms. Was mit Pardona geschah, wird den Spielern allerdings verborgen bleiben, weil die letzten eingekerkerten Elfen vor 3.500 Jahren starben und so nichts vom weiteren Schicksal ihrer 'Göttin' wissen konnten.)

11: "Seid auf der Hut vor den 'Tiefen', denn sie haben ihre Augen überall!" (Eine Warnung vor den neuen Wesen der Pardona, die argwöhnisch das alte Elfenvolk bespitzelten, bis sie nicht nur die Elfen in den Kerkern ermordet hatten, sondern auch Zug um Zug die Priesterschaft der Pardona ausschalteten. Allein jene Wesen, die aus den Kreuzungen zwischen Elfen und Dämonen hervorgingen, bewohnen heute den Himmelsturm und die Tiefe Stadt. Je weiter die Helden in den Himmelsturm vordringen, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, daß sie einigen dieser Wesen begegnen.)

12: "Unsere Brüder aus Tie'Shianna werden uns erlösen." (Eine Hoffnung der Eingekerkerten, die sich niemals erfüllte, denn schon wenige Jahre nach dem Untergang des Himmelsturms wurde Tie'Shianna, die größte der Elfenstädte, durch den Namenlosen Gott vernichtet.)

13: "Überlegt euch gut, woran ihr glaubt, denn es könnte wahr werden!" (Beinahe ein Fazit der Geschichte des Himmelsturms.)

2: PALAST DER INSTRUMENTENBAUER

Das Wappen über dem Eingangsportal an der großen Treppe zeigt eine Harfe. In den Werkstätten dieses Clans wurden Instrumente aller Art hergestellt. Die Helden finden hier Harfen, Lauten und Jagdhörner, aber auch bizarre, im heutigen Aventurien völlig unbe-

kannte Instrumente. Keines der Fundstücke ist so gut erhalten, daß man heute noch darauf spielen könnte. (Dennoch dürfte Ohm Folker darauf beharren, alles genauestens zu untersuchen.) Wer sich länger als 15 Minuten in den Hallen dieses Palastes aufhält, hört in der Ferne ein Singen.

Es sind Zauber melodien aus vergangenen Zeitaltern, die — Tausende Male gesungen — noch immer in diesem Palast

Melodien sind ganz ähnlich jener Elfenlieder, die in der Box Götter, Magier und Geweihte beschrieben sind. Welchen Ursprung die Lieder haben, die in den Hallen dieses Palastes nachklingen, läßt sich für die Spieler nicht feststellen. Bei genauerer Untersuchung läßt sich lediglich eine verworrene, instabile magische Matrix ermitteln, die stets nach wenigen Augenblicken zerfällt, um sich an anderer Stelle erneut wieder aufzubauen.

3: PALAST DER GOLDSCHMIEDE UND EDELSTEINSCHLEIFER

Das Wappen dieses Clans zeigt einen schön geschliffenen Edelstein über dem Eingangsportal. Das besondere an diesem Palast ist die im Garten verborgene Schatzkammer, in der von den Elfen Rohdiamanten, Gold und Silber aufbewahrt wurden.

Die Falltür, die zu dem Hort führt, ist mittlerweile unter einer zwanzig Zentimeter dicken Humusschicht verborgen und kann nur gefunden werden, wenn jemand über die morschen Bretter hinwegläuft und in den Boden des Gartens einbricht. Ob es zu diesem Ereignis kommt und was die Helden in diesem Versteck finden können, liegt ganz im Ermessen des Spielleiters.

In den Werkstätten finden sich keine großen Schätze mehr. Hier wurde schon vor Jahrhunderten von den Nachtalben abgeräumt. Das einzige, was die Helden dort entdecken können, sind ein paar auf den Boden gefallene Diamantsplitter, die übersehen wurden. (Wert 10 Dukaten)

4: PALAST DER STEINMETZE

Obwohl viele der alten Elfen die Stein auf magische Weise formen konnten, erhielten ihre prächtigsten Steinarbeiten erst den letzten Schliff, wenn sie noch einmal mit feinem Werkzeug überarbeitet wurden. Die Kunst der Steinmetze reichte allerdings noch viel weiter, denn sie schufen im wahrsten Sinne des Wortes lebendige Kunstwerke. Ihr Wappen zeigt Hammer und Meißel.

Die Gänge und Hallen, die der Clan bewohnte, sind überladen mit aufwendigen Reliefs und aus Stein gehauenen Figuren. Und diese Figuren leben! Aufmerksame Betrachter bemerken, wie der Gruppe tote, steinerne Augen folgen. Eine Dämonenfratze streckt blitz-schnell die Zunge heraus und grinst dann wieder, als wäre nichts gewesen. Für die Elfen stellten die lebenden Steine ein Amüsement dar, doch die Helden dürften sie zutiefst beunruhigen: AG-Proben!

Den Höhepunkt bilden die wandelnden Statuen in den Gärten des Palastes. Stundenlang halten sie eine Pose, dann geraten sie plötzlich in Bewegung, schlendern ein Stück durch den Garten und verharren wieder in einer neuen Pose. Keine der Statuen wird den Helden Schaden zufügen. Selbst dann nicht, wenn sie angegriffen wird.

In den Werkstätten finden sich jede Menge Steinmetzwerkzeuge und halb bearbeitete Rohlinge. In Nebenräumen werden mächtige Felsblöcke gelagert, die einmal zu Statuen verarbeitet werden sollten. Ein breiter Gang führt von den Steinlagern bis zur Außenwand des Turmes. Hier konnten über Seilwinden jene Marmorblöcke, die von den Expeditionen in den Süden mitgebracht wurden, auf einen breiten Felsvorsprung gehievt werden. Von dort transportierte man sie auf hölzernen Rollen zu den Werkstätten.

5: PALAST DER LICHTBRINGER

Anstelle eines Wappens leuchtet über diesem Eingang ein gleißen-

des, weißes Licht. Das Wunderwerk dieses Clans ist der Raum des Lichtes in der Spitze des Turms. In ihrem Palast finden sich allerlei Lichtspielereien, die von einer Nachahmung des Nordlichts in den Palastgängen bis zur Erschaffung künstlicher Regenbögen in ihren Gärten reichen.

Sie beherrschten wie niemand sonst den Zauber des ewigen Lichtes und haben fast alle der noch immer strahlenden Lichter im Himmelsturm geschaffen. (Diese Lichter entfalten ihre magische Kraft übrigens nur innerhalb des Turms, da ihre Thesen nicht auf einer Variante des INFINITUM IMMERDAR beruht. Es hat also wenig Sinn, sie als Beutestücke einzusammeln.)

6: PALAST DER WAFFENSCHMIEDE

Das Clanswappen zeigt zwei gekreuzte Schmiedehämmer. Nach der Blutnacht haben die Gefolgsleute der Pardona diesen Palast vollständig ausgeplündert, weil sie befürchteten, die kunstfertigen Waffen dieses Clans könnten eines Tages gegen sie eingesetzt werden. Die Helden finden dort Werkstätten mit großen Schmiedeessens und mannshohen Blasebälgen. Hinter einer der Werkstätten liegt ein langgestreckter Raum, der als Schießstand zum Erproben der hier gefertigten Pfeile diente.

7: PALAST DER ELFENBEINSCHNITZER

Das Clanswappen zeigt zwei gebogene Seetigerzähne. In den Lagerräumen dieses Palastes können die Helden auf ein Vermögen an Mammutoßzähnen stoßen. Überall in den Wohnräumen finden sich kostbare, teils verspielt naive, teils pikant erotische Elfenbeinschnitzereien. Für jede dieser Arbeiten würden ein albanischer Grande oder ein kunstsinniger Liebfelder Graf Hunderte Dukaten zahlen, doch ist es unwahrscheinlich, daß eines der fragilen Kunstwerke die Reise überstehen würde, die noch vor den Helden liegt.

8: PALAST DER SÄNGER UND GAUKLER

Das Wappen des Clans zeigt eine Harfe und eine Maske. Werkstätten gibt es hier nicht. Statt dessen grenzt an den Garten ein großes Theater mit gestaffeltem Parkett und über dem Publikum schwebenden Logen an. Das Theater bietet rund sechshundert Gästen Platz. (Daraus können die Spieler abschätzen, wie viele Elfen hier einmal gelebt haben.)

Garten, Brunnenraum und Speisesaal sind in diesem Palast besonders groß ausgefallen, denn nirgendwo anders gab es so viele Gäste zu bewirten wie hier. Hinter der Bühne befinden sich Garderoben, eine Bibliothek und eine große Halle, die von Nägern verschont blieb und den Fundus des Theaters enthält. Hunderte von Kostümen, die bei Berührung zu Staub zerfallen, sind hier aufgehängt, und die merkwürdigsten Bühnenrequisiten stehen herum.

9: PALAST DER MAGIE

Das Wappen des Clans zeigt Stab und Kugel. Im Gegensatz zum Clan der Lichtbringer hatte man sich hier auf Illusionszauber spezialisiert. Manche Elfen litten sehr unter der Abgeschlossenheit der Turmwelt. Verließ man den Himmelsturm, so fand man draußen nichts als blankes Eis, so weit das Auge reichte.

Auch die düstere Welt des Meeresgrundes, die sich die Elfen erschlossen hatten, konnte bei weitem nicht jeden begeistern. Diese Betrübten fanden Trost in den magischen Gärten des Palastes. Wenn man diese Grünanlagen betritt, hat man das Gefühl, unendliche Weiten vor sich zu haben, obwohl man sich zunächst genau wie in den anderen Gärten durch das wildwuchernde Dickicht schlagen muß. Doch nach einer Weile stoßen die Helden auf einen Pfad, der durch das Gestrüpp läuft und dem man Stunden um Stunden folgen kann, ohne jemandem zu begegnen. Über den Köpfen der Helden spannt sich ein sommerlicher Himmel, und wenn sie lange bleiben, erleben sie eine herrliche Abenddämmerung und eine sternenklare Nacht.

Der Garten ist eine perfekte Landschaftsillusion. Ohne es zu merken (?), bewegen sich die Helden immer im Kreis, weshalb sie auch nach einer Weile auf den Pfad treffen: Es ist der Weg, den sie selber durch das Unterholz gehauen haben!

Obwohl sie sich im Kreis bewegt, hat die Gruppe das Gefühl, endlos geradeaus zu gehen. Nur wer ausdrücklich erklärt, den Garten verlassen zu wollen, und eine IN-Probe +2 besteht, findet einen der Ausgänge.

Magische Gegenstände können hier nicht mehr gefunden werden. Sie wurden schon vor langem von den Anhängern Pardonas eingesammelt. Dafür entdecken die Helden noch eine ganze Reihe anderer Gärten. Die beiden beeindruckendsten bieten eine Wüstenebene und eine Hügellandschaft, über der in unregelmäßigen Abständen Regenschauer niedergehen. (Auch diese Gärten sind im wesentlichen Illusionen, obwohl Sand und Regenwasser durchaus echt sind.)

10: DER PALAST DER VOGELHERREN

Das Wappen über dem Palastportal zeigt einen Singvogel. In diesem Palast wird den Spielern nichts besonderes auffallen. Seine Bewohner hatten sich auf die Dressur und das Züchten von Vögeln spezialisiert. Ihr Meisterstück waren sprechende Raben, die die Helden vielleicht auch schon angetroffen haben. Ihre Vögel haben sich im Laufe der Jahrtausende seit der Blutnacht über alle Gärten des Himmelsturms verteilt. Die großen Greifvö-

gel, die der Clan gezüchtet hatte, konnten im Turm nicht überleben. Kleine Falken sind die einzigen Raubvögel, die den Helden in den Gärten begegnen können.

11: PALAST DER DICHTER

Das Wappen des Clans zeigt eine Schreibfeder. Daß diese Elfen sich als Dichter und Denker betätigten, heißt nicht, daß sie nicht auch gute Jäger oder Segler gewesen wären. In der Dichtkunst aber lag ihre größte Begabung. Leider ist ihre labyrinthische Bibliothek, die sich über mehrere Etagen hinzog, ein Opfer der Nager und der Zeit geworden. Selbst in den wenigen Fällen, in denen die kostbaren Bucheinbände unbeschadet die Zeitalter überstanden haben, sind die Seiten schon lange zu Staub zerfallen, und wo auf haltbares Pergament geschrieben wurde, haben schon vor Jahrhunderten Mäuse regelrechte Festgelage zwischen den Buchrücken abgehalten.

An keiner anderen Stelle des Turms trifft man so häufig auf Nagetiere wie hier. Wenn die Helden tiefer in die Bibliothek vordringen, müssen sie eine Orientierungs-Probe +3 bestehen, um wieder herauszufinden.

12: PALAST DER SCHIFFSBAUER

Unterhalb des Großen Gartens liegt noch ein letzter Clanspalast. Sein Wappenschild zeigt einen Eissegler. Hier wohnten jene Elfen, die Ometheons Pläne von einem "Eissegler, größer als alles, was man bisher gesehen hat", in die Realität umsetzten. Ihr Palast enthält keine besonderen Wunder, und neben dem Eingangsgarten liegen auch nur wenige Werkstätten. Ihre Wunderwerke entstanden zwanzig Schritt tiefer in den großen Schiffshallen, die auf einer Höhe mit dem Polareis liegen. Einige der Clansleute pflegten eine ungewöhnliche Marotte: Sie staffierten ihre Wohnräume mit allerlei nautischem Gerät aus, malten große Seekarten auf die Wände ihrer Zimmer und schliefen in Hängematten statt in Betten. Manche gingen sogar so weit, in langen, spitzendig ovalen Zimmern zu leben, die entfernt an Schiffsrümpfe erinnern. Kapitän Phileasson und Raluf der Thorwaler sind von diesem Raumdekor schlichtweg begeistert und bringen das auch immer wieder lautstark zum Ausdruck.

DER GROßE PARK

Allgemeine Informationen:

Überraschend mündet die Wendeltreppe, der ihr schon so lange gefolgt seid, in eine gewaltige Höhle, die einen dichten Dschungel beherbergt. Nach einem Abstieg von weiteren 30 Schritt habt ihr den größten der Gärten im Himmelsturm erreicht.

Spezielle Informationen:

Über 150 Schritt durchmißt diese gewaltige Höhle. Zunächst scheint es nur mit Schwertern und Äxten möglich zu sein, sich durch das dichtverwachsene Unterholz vorwärts zu kämpfen. Doch dann finden die Helden Pfade, die durch das Dickicht führen. Bei genauerer Betrachtung wirkt dieser Garten nicht ganz so verwildert wie jene in den Palästen. Es scheint ganz so, als würde hier manchmal eine ordnende Hand eingreifen.

Mit 50prozentiger Wahrscheinlichkeit ist es Nacht in der Höhle,

wenn die Gruppe dort eintrifft. Die Illusionisten unter den Elfen haben hier genau wie in ihren eigenen Gärten einen künstlichen Himmel erschaffen. Eine Illusion, die den Spielern in regelmäßigen Abständen Tag- und Nachtphasen vorgaukelt. Die große Treppe endet im Garten. Weiter in die Tiefen des Himmelsturms führt die Wendeltreppe in dem kleinen Pavillon am versumpften See im Zentrum des Parks. Wie in den Gärten der Steinmetze können die Helden auch hier auf wandelnde Statuen treffen.

Meisterinformationen:

Der Garten ist deshalb nicht ganz so verwildert, weil gelegentlich Nachtalben aus der Tiefen Stadt hierher kommen, um sich an den Blumen und Bäumen des Gartens zu erfreuen. Sie fertigen Gestecke aus Zweigen und Blüten, die sie mit in ihre Stadt auf dem Meeresboden nehmen.

Lassen Sie Ihre Gruppe eine Weile durch den Garten irren, bis sie in der Nähe des Pavillons auf die zwei Schritt große Statue eines Greifen stoßen, der aus dem Granit des Himmelsturms geschaffen wurde.

Es handelt sich hier um einen verzauberten Wächter, den Steinmetze, die in die Priesterschaft der Pardona eingetreten waren, erschaffen haben.

Die Intelligenz dieser Kreatur reicht gerade aus, um nichtfische Wesen zu erkennen. Wer nicht wie ein Elf aussieht, wird von dem Greifen erbarmungslos angegriffen.

Sollten sich Elfen in der Spielgruppe befinden, wird der Greif sie selbst dann nicht bekämpfen, wenn er von ihnen attackiert wird.

Granitgreif

MU 20 AT 10 PA 9 LE 40 AU 200 RS 10
TP 3W6+8(Schnabelhiebe) GS 4 MR 15 GW 20

Gegen den Greifen zu kämpfen kommt dem Eindreschen auf ein Stück Felsen gleich. Nach jeder gelungenen Attacke muß mit einem Bruchfaktortest überprüft werden, ob die Waffe bei diesem Schlag zerbricht.

Gegen Beherrschungsmagie ist der Greif völlig immun. Diese Kreatur wird so lange kämpfen, bis sie entweder selber erschlagen wird oder die Eindringlinge vernichtet sind.

Wenn der Greif seinen letzten 'Lebenspunkt' verliert, zerfällt er zu einem Haufen Bruchstein. Überprüfen Sie für jeden weiteren Tag, den sich die Helden von nun an im Himmelsturm aufhalten, mit W20, ob einer der Nachtalben, die manchmal in den großen Garten kommen, die Trümmer des Greifen findet und in der Tiefen Stadt Alarm schlägt. Bei einem Ergebnis von 19 oder 20 wird die Tat der Abenteurer entdeckt.

In dem Pavillon, einem kleinen von 16 Säulen getragenen Kuppelbau aus Marmor, beginnt die Treppe, die bis hinab vor das 'Dämonenportal' führt.

HAFFEN- UND WERFTANLAGEN

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden den Palast der Schiffsbauer passiert haben (siehe Die Clanspaläste), erreichen sie ein Tor, das wieder das Wapen mit dem Eissegler trägt. Ein zehn Schritt langer Gang führt von hier in die Hafen- und Werfthalle.

HAFFEN UND WERFT

Allgemeine Informationen:

Vor euch erstreckt sich eine große, unregelmäßig geformte, natürliche Höhle. Zwei 10 Schritt breite und 8 Schritt hohe eiserne Tore ermöglichen es, die Eissegler aus der Halle zu schieben. Vier intakte kleine Eissegler stehen noch in der Halle.

Im Werftteil liegt das Gerippe eines Schiffes, das noch mächtiger werden sollte als jenes, das ihr an der Spitze des Turmes gesehen habt.

Spezielle Informationen:

Die Tore, die aus dem Himmelsturm führen, sind eiskalt, und wer sie mit bloßen Händen berührt, erleidet W6 Kälteschaden. Diese Portale sind von außen völlig zugefroren und lassen sich nicht mehr öffnen. In den Hallen liegen Stapel von Bauholz, große Taurollen und alles, was man braucht, um Schiffe auszurüsten. Zwei Treppen verbinden die große Höhle direkt mit dem Palast der Schiffsbauer. Drei Türen führen in angrenzende Räume.

Meisterinformationen:

An diesem Platz entstanden die Eissegler der Elfenclans. Fast jede Familie hatte hier vor 5.000 Jahren einige Boote stehen. Heute ist die Halle so gut wie leer. Es ist hier sehr kalt, weil das System der Fußboden- und Wandheizungen nicht ausreicht, einen so großen Raum aufzuwärmen.

DAS HOLZLAGER

Spezielle Informationen:

In diesem langgestreckten Raum wurde das Holz für den Schiffsbau gelagert. Er grenzt nördlich an die Werft.

DIE SEILEREI

Spezielle Informationen:

Am hinteren Ende des Raumes türmen sich Berge von Hanf, der in dieser Werkstatt zu Seilen verarbeitet wurde. Die Seilerei liegt im Nordosten der Werft.

DIE SEGELMACHEREI

Spezielle Informationen:

Hier wurden auf großen Webstühlen die Segel für die Schiffe der Elfen hergestellt. Die Segelmacherei liegt im Nordwesten der Werft.

DER TEMPEL DER GÖTTLICHEN ERLEUCHTUNG

Der Tempel, der ursprünglich nur aus dem Kultraum und dem Gemach der Pardona bestand, wurde nach der Blutnacht stark ausgebaut, bis eine Anlage entstanden war, in der über 100 Priester und Schüler untergebracht werden konnten. Heute ist dieser

komplex verlassen. Im Tempel sind relativ häufig Nachtalben anzutreffen, die nach einem zeremoniellen Bad in den Quellen am Fuß des Himmelsturmes in den alten Tempel hinaufsteigen, um dort einige Gebete zu verrichten. Die offiziellen Rituale zur Anbe-

tung der Pardona werden heute in den zwei Tempeln der Tiefen Stadt zelebriert. Auch die 'Göttin' selber hat nach ihrer Rückkehr einen Palast auf dem Meeresgrund bezogen.

In den ersten Jahrhunderten nach der Blutnacht wurden im Tempel täglich zwei Anbetungen abgehalten, bei denen Pardona persönlich anwesend war. Jeden Morgen und Abend, bevor die Arbeiter im großen Speisesaal ihre Mahlzeiten erhielten, mußten sie im Tempel ihrer 'Göttin' huldigen. Den ganzen Tag über arbeiteten sie bei den Glasöfen und später an den Gebäuden der Tiefen Stadt. Man erreicht den Tempel entweder über die Wendeltreppe, die im Pavillon des großen Parks beginnt, oder über die geheime Tempelstiege, die im Schlafgemach im neuen Palast des Ometheon anfängt.

1: DER TEMPELWEG

Spezielle Informationen:

Hinter einem prächtigen Portal, 40 Schritt unter den Werfthallen, öffnet sich der 2 Schritt breite und 10 Schritt lange Weg zum Tempel der göttlichen Erleuchtung. Über dem Portal ist eine große geflügelte Sonne aus dem Fels gemeißelt. Nach einem Schritt zweigt ein schmaler Gang zum Speisesaal der Schüler ab. Ein Stückchen weiter führt ein breiterer Gang auf der anderen Seite zum Speisesaal der Arbeiter.

2: DER KULTRAUM

Spezielle Informationen:

Der 8 x 14 Schritt große Tempelraum wird durch 12 reichverzierte Säulen getragen. Zum hinteren, höhergelegenen Tempelbereich führen 12 breite Stufen. Dort steht ein Altar, in den eine Inschrift eingraviert ist, die deutlich jünger als die anderen Steinarbeiten ist. "Gepriesen sei Pardona, die nach Jahrhunderten das Joch der Dämonen abschüttelte und zu ihren Kindern zurückkehrte."

An der Rückwand des Tempels steht ein Thron, zu dem sieben Stufen führen.

Meisterinformationen:

Hier ließ sich Pardona von den Elfen verehren, die gedrängt im unteren Bereich des Tempels Aufstellung bezogen. Nur den Priestern und Lehrern war es gestattet, während einer Kulthandlung den höher gelegenen Teil der Tempelhalle zu betreten. Die Inschrift auf dem

Altar wurde von den Nachtalben angebracht, nachdem Pardona aus der Knechtschaft des Dämonensultans zurückgekehrt war.

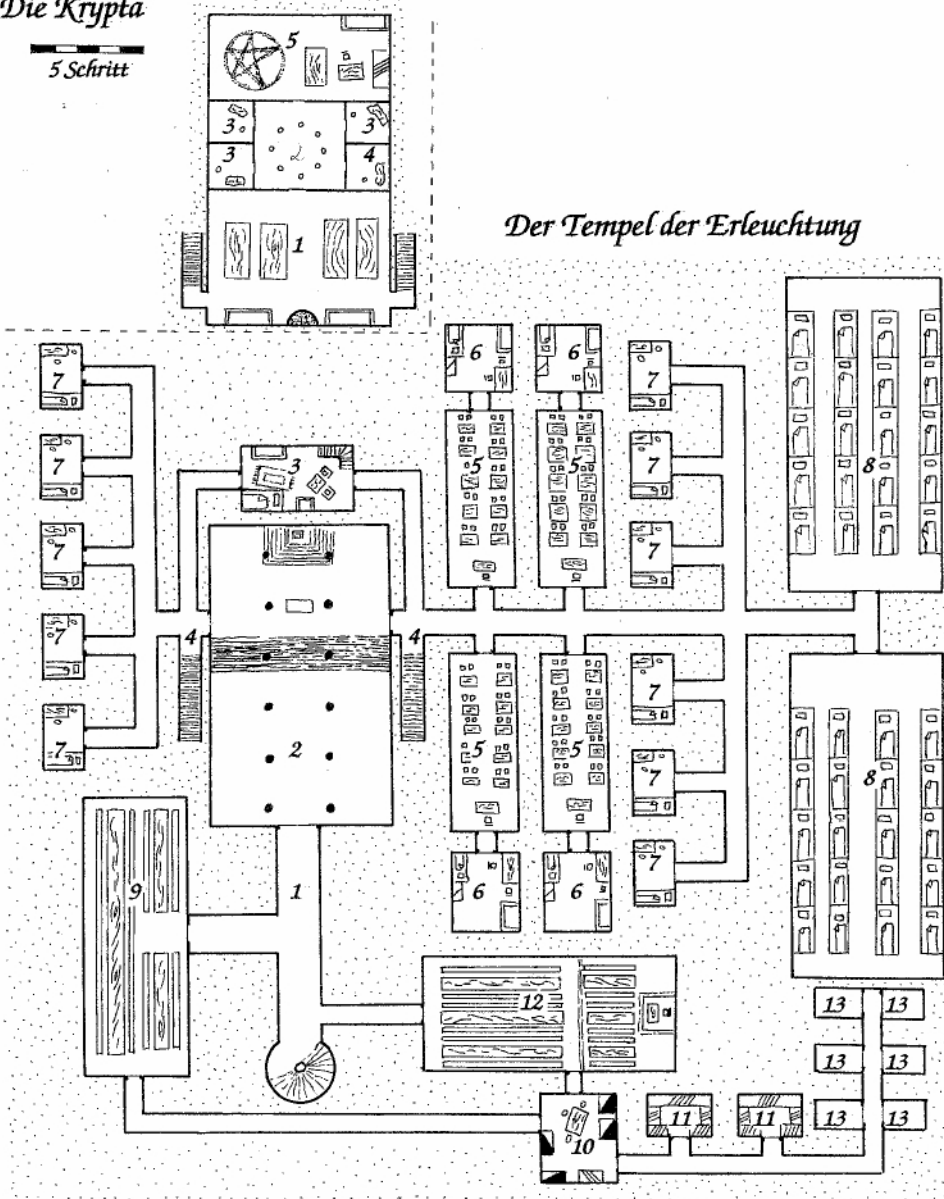
3: DAS GEMACH DER 'GÖTTIN'

Meisterinformationen:

In diesem mit kostbaren Möbeln ausgestatteten Zimmer verbrachte Pardona ihre Nächte. Tagsüber beaufsichtigte sie entweder den Unterricht der Novizen oder die Arbeit an der Tiefen Stadt. Die meiste Zeit verbrachte sie jedoch in der Krypta unter dem Tempel auf der Suche nach immer neuem Wissen, das ihre Position als Göttin festigen sollte.

Die Krypta

5 Schritt



In der Nordostecke des Zimmers beginnt eine Treppe, die bis last zur Spitze des Himmelsturms in das Schlafgemach des Ometheon führt.

4: GÄNGE

Spezielle Informationen:

Der Kultraum ist von einem Netz schmaler Gänge umgeben, die zu den Schulklassen und Schlafsälen führen. Zwei sieben Schritt lange Treppen verbinden die Krypta mit dem Tempelkomplex.

5: KLASSENÄUME

Spezielle Informationen:

Drei 3 x 8 Schritt große Klassenzimmer dienten zur Unterweisung der Tempelschüler. Die Kinder, die Pardona den Elfen weggenommen hatte, wurden hier auf den Glauben an ihre vermeintliche Göttin eingeschworen. Die Räume sind spartanisch eingerichtet. Tische und Bänke für zwanzig Schüler füllen die Zimmer. Vor den Türen im Süden der Klassenzimmer steht ein großes Lehrerpult.

6: DIE SCHLAFGEMÄCHER DER TEMPELLEHRER

Spezielle Informationen:

Ein wenig größer und besser eingerichtet als die Zimmer der Priester sind die Räume der Tempellehrer. Jedes Gemach enthält ein Etagenbett für zwei Lehrer, ein schmales Bücherbrett, einen Kleiderschrank, einen Tisch und zwei Stühle. Die Zimmer sind seit Jahrhunderten verlassen.

7: DIE SCHLAFGEMÄCHER DER PRIESTER

Spezielle Informationen:

Auch diese kleinen Zimmer boten jeweils zwei Anbetern der Pardona Unterkunft. Sie enthalten ein Etagenbett, einen niedrigen Tisch, zwei Schemel und zwei Kleiderkisten, die unter das Bett geschoben wurden. In manchen der Kisten kann man noch heute zerfaserte Priesterroben finden.

8: DIE SCHLAFSÄLE DER NOVIZEN

Spezielle Informationen:

In den beiden 7 x 14 Schritt großen Schlafsälen sind jeweils 20 Etagenbetten aufgestellt. Kleiderschränke oder Kisten gibt es hier nicht. Den Novizen war es streng untersagt, Eigentum zu besitzen. Selbst die Kleider, die sie am Leib trugen, gehörten dem Tempel.

9: DER GROÖE SPEISESAAL

Spezielle Informationen:

Entlang der endlosen Tischreihen dieses Saales nahmen die Arbeiter nach ihren Gebeten im Tempel die täglichen Mahlzeiten ein. Priester und Novizen patrouillierten dabei zwischen den Tischreihen und sangen Hymnen zu Ehren Pardonas.

10: DIE TEMPELKÜCHE

Spezielle Informationen:

Zwei enge Gänge verbinden die Tempelküche mit den beiden Speisesälen. An mehreren offenen Herdfeuern wurden hier die Mahlzeiten für alle Diener der Pardona zubereitet. Jeden Tag versah eine andere Tempelklasse Küchendienst, um bei der anstrengenden Arbeit Demut zu lernen.

11: VORRATSKAMMERN

Spezielle Informationen:

In den beiden Kammern wurden die Vorräte der Tempelküche gelagert. Heute enthalten sie nichts als Spinnweben.

12: DER SPEISESAAL DER PRIESTER

Spezielle Informationen:

Gemeinsam mit den Novizen nahmen die Priesterschaft und Pardona in diesem großen Saal ihre Mahlzeiten ein. Auf dem erhöhten hinteren Teil des Raumes stehen die Tische der Priester und Lehrer, die ihre Schüler während des Essens beobachteten. Auf dem thronartigen Podest an der Westwand des Saales stand der Tisch der Pardona.

13: DIE ZIMMER DES WACHENS

Spezielle Informationen:

Diese winzigen Zimmer enthalten jeweils einen kleinen Tisch und einen Schemel. In den Wänden befinden sich ohrgroÖe Löcher. Jedes der Zimmer war über Hörrohre mit einer der sechs Kammern des Schutzes vor göttlicher Ungnade verbunden.

Die Elfen hielten die Öffnungen in den Decken dieser Kammern für Entlüftungsschächte, in Wahrheit jedoch waren es die Öffnungen der Hörrohre. Durch diese Lauschvorrichtung wurde Pardona von ihren Priestern über alle Gespräche unter den Arbeitern auf dem Laufenden gehalten und konnte Aufrührer schon während der Betstunde am nächsten Morgen in die Zellen der Krypta umquartieren lassen.

DIE KRYPTA

Meisterinformationen:

Die Krypta ist genau so groß wie der Kultraum des Tempels und liegt fünf Schritt tiefer. Sie ist das finstere Herz dieser Anlage, und weil ein Gesetz der Nachtalben besagt, daß nur die Göttin

und von ihr geschaffene Wesen die Tiefe Stadt betreten dürfen, sperrt Pardona noch heute jene unglücklichen Gefangenen, die sie von ihren Ausflügen in die Lande der Menschen mitbringt, in die Kerker des Tempels.

1: DER RAUM DER OFFENLEGUNG

Allgemeine Informationen:

In diesem 8 x 6 Schritt großen Raum stehen vier massige Holztische, auf deren Tischplatten schwere, eiserne Fesseln angebracht sind. Zwei große Schränke befinden sich an der Südwand des Raumes. Zwischen ihnen ist ein zwei Schritt durchmessendes Loch im Boden. In der Mitte der Nordwand gibt es eine eiserne Tür.

Spezielle Informationen:

Über den beiden Eingängen zu diesem Saal steht in verschnörkelter Schrift "Raum der Offenlegung". Auf einem der Tische liegt ein weißes Leinentuch mit großen, braunen Flecken. In den Schränken können die Helden stahlblitzende Messer, Scheren, Zangen und anderes chirurgisches Gerät finden. Alles ist peinlich sauber und wirkt neu.

Das Loch im Boden strahlt Wärme ab. Wenn die Helden sich darüber beugen, erkennen sie sehr weit unten ein mattrotes Leuchten.

Meisterinformationen:

Die Benennung dieses Raumes ist eine zynische Umschreibung dessen, was hier wirklich geschieht. Pardona öffnete hier die Körper lebender Gefangener, um ihre Organfunktionen zu beobachten. Auch heute glaubt sie noch, daß dieses Wissen unerlässlich für die Erschaffung von Lehen ist, und nimmt Versuche dieser Art an Gefangenen vor, die sie von ihren Reisen mitbringt.

Wer bei diesen Experimenten starb, wurde in das Loch an der Südwand geworfen, das zu einer der Lavablasen am Fuß des Felsens führt. Angst und Qualen haben im Raum der Offenlegung ihre Spuren hinterlassen. Wer immer den Saal betritt, muß eine AG-Probe -5 ablegen. Wer die Probe besteht, hört ein leichtes Seufzen, das sich langsam bis zu nervenzerreißenden Todesschreien steigert.

In Panik versetzt, können die Helden nur durch eine KL-Probe +3 der Versuchung widerstehen, ihre Marter durch einen Sprung in das Feuerloch zu beenden. Wer in seiner AG-Probe gescheitert ist, hört nichts und wundert sich über das seltsame Verhalten seiner Gefährten.

Den Helden sollte zu denken geben, wie sauber und benutzt dieser Raum aussieht. Wenn die Abenteurer gefangen werden, so finden sie sich schon bald auf den Operationstischen dieses Saals wieder und werden die chirurgische Kunstfertigkeit Pardonas am eigenen Leibe erfahren.

2: DAS KABINETT DER ALPTRÄUME

Allgemeine Informationen:

In dem 4 x 4 Schritt großen Raum stehen acht gläserne, drei Schritt hohe Zylinder. Die Türen an der Süd- und der Westwand führen zu Kerkern. In der Nordwand befindet sich ein mit Dämonenfratzen verziertes Bronzeportal.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist in ein unstetes, grünliches Licht magischen Ursprungs getaucht, das ihm eine unheimliche Atmosphäre verleiht. Die mit durchsichtiger Flüssigkeit gefüllten Glaszylinder enthalten unbeschreibliche Kreaturen, die aus der Sphäre der Dämonen zu stammen scheinen, aber auch entfernt elfische Züge besitzen.

Meisterinformationen:

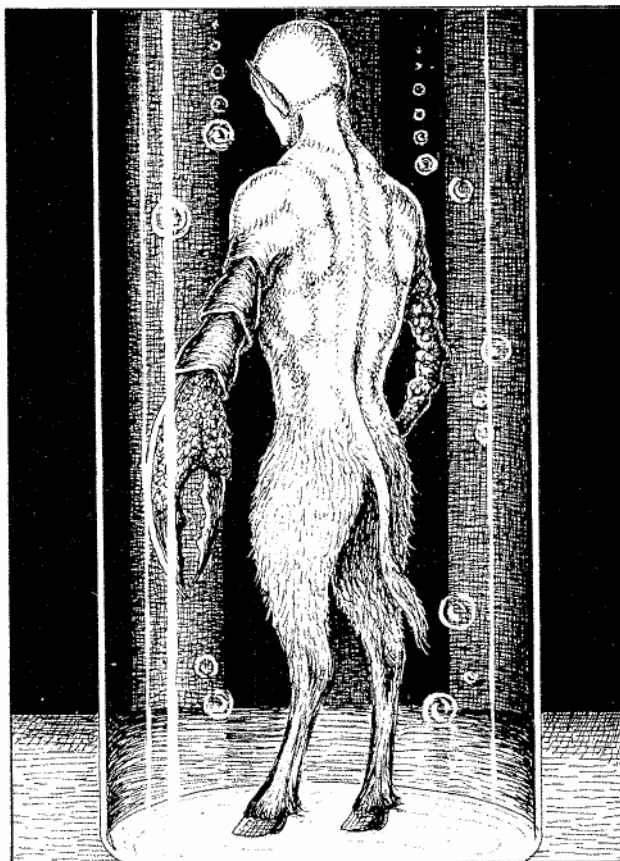
Bei den Monstern in den Glaszylindern handelt es sich um die Ergebnisse mißglückter Experimente. Sie sind außerhalb der Retorten nicht lebensfähig. Um den Raum betreten zu können, müssen die Helden eine AG-Probe +4 bestehen.

Einer der Zylinder ist nur eine Illusion. Dort wartet ein Wächter, der jeden angreift, der versucht, das bronzene Tor zu öffnen. So lange niemand das Tor berührt, wirken alle Kreaturen leblos. Sobald sich aber ein Abenteurer an dem Portal zu schaffen macht, bricht ein alpträumhaftes Spektakel los. Die eingeschlossenen Monstrositäten erwachen zum Leben, und der Wächter greift die Abenteurer an. Lassen Sie Ihre Helden eine MU-Probe +4 ablegen. Wer von seiner Angst überwältigt wird, erleidet einen solchen Schock, daß er hysterisch schreiend das Weite sucht und für eine Woche einen KL-Punkt verliert.

Wächter

MU 19	AT 2x12' PA 8	LE 60	RS 4	TP 3W6+2
GS 2	AU 80	MR 8	GW 12	

*) Mit seinen beiden deformierten Armen kann der Wächter zwei Angriffe je Kampfrunde durchführen.



Dieser Wächter hat die Beine eines Ziegenbocks und den Oberkörper eines Elfen. Sein rechter Arm erinnert an die Klaue einer Gargyle, während der linke Arm wie die überdimensionierte Schere einer Languste aussieht.

Wenn es während des Kampfes in diesem engen Raum zu einem Attacke-Patzer kommt, hat einer der Helden beim Ausholen mit seiner Waffe das Glas eines der Zylinder zerschlagen und so eine

der perversen Abnormitäten befreit. Ohne den Schutz der Glaszylinder sind diese Wesen nach W20+3 Kampfrunden tot. So lange greifen sie alles in ihrer Nähe an. Der Attacke-Wert dieser Monster ist 13, und sie verursachen 4W6 Trefferpunkte. Wunden, die Ihre Helden diesen Monstern zufügen, sind nicht relevant, da die Lebensdauer der Geschöpfe ohnehin sehr begrenzt ist. Wenn der Kampf beendet ist, hören die Helden, wie jemand hinter der nördlichen Tür in der Westwand um Hilfe schreit. Er ruft abwechselnd in Garethi, Isdira und in einem Tulamidyadialekt.

3: DIE TEMPELKERKER

Spezielle Informationen:

Die kleinen Zellen enthalten einen Strohsack und einen Eimer, ansonsten sind sie leer.

4: ABDUL EL MAZA

Allgemeine Informationen:

Im Kerker liegt ein Mann mit sonnengebräunter Haut und rabenschwarzem Haar. Er trägt die Kleidung eines Novadi. Mühsam steht er auf und dankt euch für seine Befreiung.

Meisterinformationen:

Abdul el Mazar ist ein Magier aus der Khom, den Pardona in den Himmelsturm verschleppte, weil er begonnen hatte, all sein Wissen über den Namenlosen Gott in einem Buch niederzuschreiben. Seit sechs Wochen schmachtet er in diesem Kerker und mußte bereits zwei 'Versuche' über sich ergehen lassen. Durch Folter und Einsamkeit ist er wahnsinnig geworden, was man ihm aber nicht sofort anmerkt. Manchmal durchlebt er Phasen, in denen er alle Lebewesen für Spione der 'Tiefen' hält und sie entweder angreift oder sich versteckt. Durch seine geistige Verwirrung ist Abdul el Mazar nicht in der Lage, Zaubersprüche einzusetzen. Eine ausführliche Beschreibung des Magiers finden Sie auf Seite 214.

5: DER BESCHWÖRUNGSRAUM

Allgemeine Informationen:

Nur schwer läßt sich die Tür zu diesem Raum öffnen (KK+8). Ihr blickt in ein bestens ausgestattetes magisches Labor. Auf allem lastet eine fingerdicke Staubschicht. In der Westhälfte des Raumes ist ein großer Beschwörungskreis auf den Boden gezeichnet, in dem sich Nebelschwaden bewegen.

Spezielle Informationen:

Manchmal läuft ein bläuliches Leuchten den Innenrand des Bannkreises entlang, ganz so, als ob dort magische Kräfte freigesetzt würden. Bei genauerer Untersuchung des Raumes stellen die Helden fest, daß in die Türschwelle eine Bannformel eingemeißelt ist.

Meisterinformationen:

In diesem Raum hat Pardona in Zusammenarbeit mit verschiedenen Erzdämonen die Rasse der Nachtalben erschaffen. Aus den mißglückten Versuchen gingen die Wächter hervor und jene Wesen in den Glaszylindern, die die Helden bereits gesehen haben.

Über Jahrhunderte verliefen diese Experimente, in denen Elfen und niedere Dämonen zu einem Wesen verschmolzen wurden, ohne Zwischenfälle. Doch eines Tages unterlief Pardona bei ei-

ner Beschwörung ein schwerer Fehler, und sie wurde in das Reich der Dämonen verschleppt.

Nachdem Pardona befreit wurde, hat sie diesen Raum nie wieder betreten, denn durch die mißglückte Beschwörung entstand eine Pforte in das Reich der Dämonen.

Überprüfen Sie mit W20 für jede Spielrunde, die sich Ihre Gruppe in diesem Raum aufhält, ob es zu einer Begegnung kommt. Bei einem Ergebnis von 9—20 windet sich ein riesiger Tentakelarm aus den Dunstschwaden im magischen Zirkel, umschlingt einen der Helden und versucht, ihn durch das magische Portal in seine Sphäre zu ziehen.

Um sich zu befreien, muß dem umschlungenen Helden in der ersten KR eine KK-Probe +2 gelingen, in der zweiten KR eine KK-Probe +3 usw. Nach zehn Kampfrunden ist der Spieler durch die Pforte ins Dämonenreich verschwunden. Der Tentakelarm hat eine AT von 13, eine PA von 5, RS 5 und 30 Lebenspunkte. (Dämonen können nur durch magische Waffen verletzt werden.) Sobald der Dämon einen Helden umschlungen hat, greift er keine anderen Abenteurer mehr an. Wer sich freiwillig in diesen Kreis begibt, findet nur bei einer erfolgreichen Orientierungs-Probe +10 den Weg zurück durch die Pforte.

Aus den erstaunlich gut erhaltenen Aufzeichnungen im Beschwörungsraum können die Spieler erfahren, wie Pardona die Wächter und die Nachtalben schuf. Unter den Büchern, die sich hier finden, ist eine Ausgabe des »Daimonicon«. Das seltene Buch ist in einem noch heute gebräuchlichen echsischen Dialekt abgefaßt.

Zauberkundige, die Echsisch mit mindestens vier Punkten beherrschen, können nach mehrwöchigem Studium des Buches ihre Talentwerte in den Sprüchen FUROR, BLUT UND SULPHURDAMPF; HEPTAGON UNI KRÖTENEI sowie REVERSALIS REVIDUM um jeweils drei Punkte anheben. Am Ende des Buches wird auf eine Liste der Dämonennamen hingewiesen, aber die letzten sieben Seiten, auf denen die Namen niedergeschrieben waren, fehlen. (Trotz dieser Lücke ist das Daimonicon« jedem Schwarzmagier Aventuriens mindestens 600 Dukaten wert.)

DIE GESCHÖPFE DER PARDONA

Meisterinformationen:

Die Wächter waren die ersten lebensfähigen, elfenähnlichen Geschöpfe, die bei den Versuchen der Pardona entstanden. Bei ihnen dominieren elfische Körpermerkmale, obwohl sie oft die Gliedmaßen von niederen Dämonen besitzen (Tentakel, einen Schlangenunterleib, Bocksbeine, Krabbenscheren anstelle von Händen, geschuppte Schwänze usw.). Alle Wächter sind sehr muskulös, verfügen aber nur über bescheidene Geistesgaben.

Wächter

Verbreitung: nur im Himmelsturm und der Stadt auf dem Meeresgrund

Größe: 75–130 Finger

Gewicht: 80 Stein und mehr

MU W3+17

KL W3+4

IN W3+9

CH W3+5

GE W6+11

FF W3+7

KK W6+18

Besondere negative Eigenschaften: Kampfrausch (Die Wächter kämpfen immer bis zum Sieg oder ihrem Tod.)

LE 40–80 AT 2 x 8–13* PA 6–11 RS 2–6

TP 3W6+2 (sehr variabel)** GS GST 1 AU LE+KK MR 6–10

*) Die Wächter können immer zweimal in einer Kampfrunde angreifen.

**) Die 'Arme' der Wächter können von sehr unterschiedlicher Beschaffen-

heit sein, so daß man sich zum Beispiel gegen ein Scheusal mit Tentakelarmen nach den Regeln für den Kampf in Umklammerung wie durch einen Krakenmolch oder eine Würgeschlange zur Wehr setzen muß. Als Spielleiter haben Sie alle Freiheiten, Ihre ganz individuellen Wächter zu entwerfen. Wenn die Wächter über menschliche Arme verfügen und mit gewöhnlichen Waffen kämpfen, erhalten sie wegen ihrer gewaltigen Körperkraft einen Bonus von +4 auf ihre Trefferpunkte.

Den Befehlen der Nachtalben sind die Wächter blind ergeben. Diese Kreaturen werden Wächter genannt, weil sie zunächst mit der Bewachung der Elfen des Himmelsturms betraut waren. Nachdem allerdings auch der letzte Elf den Intrigen der Nachtalben zum Opfer gefallen war, übernahmen sie deren Aufgaben als Arbeitskräfte.

Wann immer es zu einem Gefecht mit der Heldengruppe kommt, werden die Nachtalben zunächst die Wächter vorschicken und diese aus sicherer Entfernung mit Zauberei unterstützen.

Die Nachtalben sind die vollkommensten Schöpfungen Pardonas. Sie haben feines, weißes oder silbernes Haar, lange, schlanke Körper und bewegen sich geschmeidig wie Raubkatzen. Die Schönheit dieser blassen Geschöpfe steht der anderer Elfenvölker in nichts nach, und trotz ihres zierlichen Körperbaus sind sie ausgezeichnete Kämpfer. Nur wenige Menschen können dem Blick ihrer pupillenlosen, schwarzen oder blauen Augen lange standhalten.

Ihre größte Begabung liegt auf dem Gebiet der Magie. Nachtalben beherrschen alle Zauber elfischen Ursprungs mit einem Talentwert von mindestens zwei. Darüber hinaus sind sie äußerst bewandert in den Gebieten der Beschwörung sowohl dämonischer als auch elementarer Kräfte, außerdem haben sie sich die meisten Formeln der Beherrschungs- und der Kampfmagie angeeignet.

Trotz ihrer vielen Vorzüge sind auch sie nicht vollkommen. Die Berührung von Eisen verbrennt ihre Haut, und wer Nachtalben mit eisernen Waffen bekämpft, darf W6 zu den Trefferpunkten hinzuzählen. Außerdem ist diesen Geschöpfen, die ihr Leben unter der Erde oder auf dem Grund des Meeres verbringen, Sonnenlicht sehr unangenehm. Sind sie dem Tageslicht ausgesetzt, erhalten sie auf Attacke, Parade und Zaubersproben einen Abzug von drei.

Nachtalben

Verbreitung: der Himmelsturm, die Tiefe Stadt, der hohe Norden

Aventuriens (dort extrem selten!)

Größe: 9—10 Spann Gewicht: um 60 Stein

MU W6+8 (+01+1) KL W6+10 (+1/+1) IN W6+8 (+2/+3)

CH W6+8 (+1/+2) GE W6+9 (+2/+2) FF W6+9 (+1/+2)

KK W3+7 (+1/+1)

Besondere negative Eigenschaften: NG 5+

AT 9(12/16) PA 8 (11/14) LE 20 +W6 (+12/+25)

AE 30+2W6 (+25/+40) RS je nach Rüstung TP je nach Waffe

GS GST 1 AU LE+KK MR 3W6 (+3/+6)

Magie: Neben den bereits genannten Spruchgebieten verstehen sich manche der mächtigeren Nachtalben auf Freizauberei.

Anmerkung: Entsprechend den Angaben im Bestiarium Aventuricum sind in den Klammern hinter den Werten Steigerungen für erfahrene Nachtalben bzw. Veteranen angegeben. Ein erfahrener Nachtalb hat beispielsweise eine IN von W6+10.

Aus einem schwarzen Metall, das sie am Grund von Tiefseegräben abbauen, fertigen die Nachtalben reichverzierte schwarze Waffen und Rüstungen. Sie tragen Muskelpanzer, Arm- und Beinschienen. Wenn sie den Himmelsturm verlassen müssen, sind sie in Vollrüstungen gewappnet, die den ganzen Körper vor dem Licht der Sonne schützen. Dazu tragen sie Visierhelme, in deren Augenschlitze kunstvoll geschliffene Linsen eingepaßt sind, die das ihnen unangenehme Sonnenlicht filtern. (Hier sei ausdrücklich angemerkt, daß das Licht des Praiosgestirns den Nachtalben zwar unangenehm ist und auch ihre Kampfkraft beeinträchtigt, sie aber keineswegs tötet.) Die Lieblingswaffe der 'dunklen Ritter Pardonas' ist ein schwerer, leicht gekrümmter Säbel; daneben führen sie Schwere Dolche, Rabenschnäbel und Armbrüste.

In Gefechten werden die Nachtalben zunächst die durch den Zauber SAFT, KRAFT, MONSTERMACHT zusätzlich gestärkten Wächter vorschicken und ihren Gegnern mit Zaubern zusetzen, die regeltechnisch den de-borbaradianisierten Varianten von HÖLLENPEIN, EIGENE ÄNGSTE QUÄLEN DICH und SCHWARZER SCHRECKEN entsprechen. Ein häufig angewendeter Freizauber, dessen Theses aventurischen Magiern völlig unbekannt ist, erschafft kleine dunkle Kugeln, die einen Großteil des Lichts in sich aufsaugen. (Im Gegensatz zum bekannten Zauber DUNKELHEIT vermag der Zaubende in dieser Finsternis auch nicht unbedingt besser zu sehen als andere. Die Dunkelheit ist jedoch auch nicht so vollständig wie bei dem genannten Zauber, und sowohl Nachtalben als auch Wächter können in der entstehenden Schwärze besser sehen als bei hellem Licht.)

Wenn sich eine Gruppe von Nachtalben im Kampf unterlegen sieht, wird sie versuchen, die Helden durch falsche Versprechungen in die Hallen des Feuers zu locken, wo sich immer etliche Wächter und einige Nachtalben aufhalten, und dort den Kampf wieder aufnehmen. Setzen Sie als Spielleiter Wächter und Nachtalben sparsam ein, denn sie sind schreckliche Gegner, die Ihre Helden leicht in eine ausweglose Situation bringen können.

DIE KAMMERN DES SCHUTZES VOR GÖTTLICHER UNGNADE

Spezielle Informationen:

Diese Räume liegen circa zwanzig Schritt tiefer als die Krypta und sind über die große Wendeltreppe zu erreichen.

DER RAUM DER WÄCHTER

Allgemeine Informationen:

Nachdem man von der Wendeltreppe aus ein Portal durchquert, auf dessen Wappen einige Elfen abgebildet sind, über denen eine

große, schützende Hand schwebt, erreicht man einen runden Raum. Die acht Schritt durchmessende Kammer ist bis auf einen Tisch und vier Stühle leer.

Auf dem Tisch liegt ein großes Buch, in dem Hunderte elfischer Namen stehen, die mit Tinte in verschiedenen dunklen Farbtönen durchgestrichen wurden. Sechs schwere eiserne Türen führen aus dem Raum.

Meisterinformationen:

Der runde Raum ist der einzige Zugang zu den Kammern des Schutzes vor göttlicher Ungnade. Allabendlich mußten ihn alle Elfen passieren und wurden namentlich aufgerufen. Das Buch enthält eine Liste der Arbeiter. Wenn ein Elf starb oder in die Krypta gebracht wurde, strich man seinen Namen aus der Liste. Zunächst waren hier Priester als Wachen eingeteilt, doch mit der Zeit wurden sie durch die Wächter und einen Nachtalben, der die Oberaufsicht führte, abgelöst.

Die Eisentüren sind von außen mit schweren Riegeln verschlossen. Wenn die Riegel entfernt sind, lassen sich die verrosteten Türen durch eine KK-Probe +3 öffnen.

DIE KAMMERN DES SCHUTZES VOR GÖTTLICHER UNGNADE

Allgemeine Informationen:

Hinter den Eisentüren liegt ein acht Schritt langer, enger Gang. An seinem Ende befindet sich eine bleiverkleidete Tür, die sich ohne Schwierigkeiten öffnen läßt. Dahinter erstreckt sich eine 9 x 20 Schritt große Halle mit einer hohen, gewölbten Decke.

Spezielle Informationen:

Alle sechs Kammern sind ähnlich eingerichtet. Über den Boden verstreut liegen zerfallene Decken und verrottete Kissen. Einige zierliche kleine Tischchen stehen dazwischen. An manchen Stellen sind Schlafplätze durch Vorhänge vom Saal abgetrennt.

Im hinteren Teil der Halle befinden sich einige Nischen in der Wand, aus denen Löcher in die Tiefe des Felsens führen. Hier konnten die Bewohner ihre nächtliche Notdurft verrichten. Erst auf den zweiten Blick fällt auf, daß Boden, Decke und Wände mit dicken Bleiplatten verkleidet sind.

In der Wölbung der Decke kann man einige kleine Öffnungen ausmachen, die wohl als Entlüftungsschächte gedient haben.

Meisterinformationen

In diesen Schutzräumen vegetierte das Volk des Himmelsturms, bis die letzten den Intrigen der Nachtalben zum Opfer fielen. Man hatte den Elfen erklärt, daß die Bleiabschirmung sie vor den Blicken der Götter schützen würde. In Wirklichkeit sollte sie verhindern, daß die Gefangenen diese Kerker nach ihren Vorstellungen veränderten oder gar Fluchtgänge anlegten. Die vermeintlichen Entlüftungsschächte führten in die Zimmer des Wachens im Tempel und dienten dazu, die Gespräche der Elfen zu belauschen. Auf diese Weise konnten die Priester frühzeitig von Rebellionen oder Verschwörungen erfahren. Vor allem in den frühen Jahren der Priesterherrschaft war dies überlebenswichtig, denn der dreifachen Überlegenheit der Gefangenen hätte man bei einem gut organisierten Aufstand nichts entgegenzusetzen gehabt. Viele Inschriften an den Wänden dieser Kerker erzählen von einer 'Gleißenden Stadt', Hunderte Meilen weiter südlich, aus der die gefangenen Elfen ursprünglich stammen. Es ist die Rede da-

von, daß ein Hoher König den Frieden zwischen ihnen und den Göttern wiederherstellen soll. Eine offensichtlich sehr spät angefertigte Inschrift zeigt, daß die Elfen zum Schluß jede Hoffnung auf Rettung aufgegeben hatten:

"Fast täglich geschehen Unfälle in den Hallen des Feuers. Es scheint, als hätte die neue Priesterschaft beschlossen, auch die letzten unseres Volkes, die sich noch an die wunderbare Welt jenseits des Turmes erinnern können, zu vernichten. Selbst wir, die wir früher der Priesterschaft angehörten, müssen nun bei der Glasschmelze helfen. Angeblich sollen wir den Glauben an die Göttin nicht in Ehren gehalten haben. Tatsächlich ist Pardona schon sehr lange nicht mehr vor uns getreten. Sollte uns jetzt auch die letzte Göttin, deren Gnade uns noch gewiß war, verlassen haben? Schande über uns, die wir glaubten, uns in die Angelegenheiten der Himmlischen einmischen zu können! Wir, die wir nicht einmal uns selbst regieren konnten, waren nicht dazu bestimmt, den Himmel zu stürmen. Wer immer dies liest, möge in Tie Shianna, im Tempel der Alten Götter, um Vergebung für das Volk des Himmelsturms bitten. Unsere Zeit in dieser Welt ist abgelaufen."

Die Inschrift ist unterschrieben mit "Elbrenell, Priester im Tempel der göttlichen Pardona". Für das Verständnis der Ereignisse im Himmelsturm ist diese Inschrift von großer Bedeutung. Falls die Helden nicht über die nötigen Sprachkenntnisse verfügen, werden Eigor oder Abdul el Mazar sie übersetzen.

DIE HALLEN DES FEUERS

Allgemeine Informationen:

Je weiter ihr die Treppe hinabsteigt, desto wärmer wird es, bis die Hitze beinahe unerträglich ist. Gleichzeitig ertönt ein unbeschreibliches Getöse aus der Tiefe. Schließlich öffnet sich die Treppe in eine große natürliche Höhle, die durch unstantes Licht erhellt wird. Dampfschwaden und Rauch behindern die Sicht, doch weiter hinten scheint sich etwas zu bewegen.

Spezielle Informationen:

An einigen Stellen steigt hier Lava aus dem Inneren der Erde bis zum Höhlenboden empor und bildet brodelnde Seen, aus denen sich immer wieder Feuersäulen erheben. Zwei große Geysire versorgen die Höhle mit Wasser, das über Leitungen in einen der Lavaseen gelenkt wird, wo es zischend verdampft.

Der Wasserdampf wird in mächtigen, eisernen Kesseln eingefangen und so lange gestaut, bis der Druck groß genug ist, den kochenden Dampf durch Heizungsrohre bis in die Spitze des Himmelsturms aufsteigen zu lassen. Das Wasser, das unterwegs in den kühlen Rohren kondensiert, wird in ein anderes Leitungssystem weitergeführt und versorgt die Gärten, Bäder und Brunnen.

Das Pfeifen der Überdruckventile an den Kesseln, das Zischen des kochenden Wassers und das dumpfe Glucksen der Lavaseen erfüllen die Höhle mit einem infernalischem Lärm.

An zwei anderen Lavaseen arbeiten unter der Aufsicht einiger Nachtalben eine größere Anzahl Wächter und ein paar Sklaven. Sie hantieren mit einer glühenden, flüssigen Masse. Nahe den Lavalöchern liegen große Haufen Sand. Schwach können die Helden ein gutes Stück hinter den Arbeitern ein mächtiges, von zwei grauerregenden Statuen flankiertes Portal erkennen.

Die Treppe aus dem großen Garten endet hier unten. Die wenigen menschlichen Arbeitssklaven werden über Nacht in einer vergitterten Felsnische untergebracht, die nahe dem Dämonenportal liegt.

Meisterinformationen:

Die Druckkesselanlage wird von den Nachtalben völlig vernachlässigt. Ob die Heizungssysteme für den Himmelsturm funktionieren, ist ihnen egal. Sie nutzen die Lavaseen in den Hallen des Feuers zur Herstellung von Glas, für das sie unbegrenzten Bedarf haben.

Etwas abseits gelegene Schmiedeanlagen sind zur Zeit nicht in Betrieb. Um zum Dämonenportal am anderen Ende der Höhle zu gelangen, müßten die Helden mitten zwischen den Arbeitern hindurch schleichen.

Wenn die Helden mehr oder weniger unbeschadet bis nach hier unten gelangt sind und mit eigenen Augen gesehen haben, daß die Kreaturen der Pardona immer noch existieren, und Beweise sammeln konnten, daß die Göttin von eigenen Gnaden wieder zurückgekehrt ist und sich hier ihr eigenes Reich geschaffen hat, sollten sie froh sein, den Turm wieder lebend verlassen zu können. Die vielen, scheinbar nebensächlichen Informationen, die sie im Himmelsturm über das Volk der Elfen und seine Geschichte sammeln konnten, werden den Helden in späteren Abenteuern noch von Nutzen sein.

Eine gewisse Aussicht auf Erfolg besteht für einen geschickt durchgeführten Versuch, die Arbeitssklaven zu befreien. Die Spieler sollten sich aber schon vorher überlegen, wovon sie ihre neuen Gefährten auf dem langen Rückweg durch die Eiswüste

ernähren und wie sie sie vor der schneidenden Kälte der Polarnacht schützen wollen.

Die Wächter und Nachtalben werden alle sechs Stunden von einer neuen Arbeitskolonne abgelöst. Auf dem Rückweg durch das Dämonenportal nehmen sie die Glasplatten- mit, die sie hergestellt haben.

Die Sklaven müssen zwei Schichten hintereinander arbeiten, danach gönnt man ihnen zwölf Stunden Ruhe. Die Arbeitsgruppen aus der Tiefen Stadt setzen sich aus 30 Wächtern und 6 Nachtalben zusammen.

Die Sklaven hat Pardona von ihren Reisen durch Aventurien mitgebracht. Da sie durchweg besonders kräftig gebaut sind, sollen sie sich noch ein wenig nützlich machen, bevor sie nach und nach in den Zellen der Tempelkrypta landen.

An einem durch die Helden initiierten Fluchtversuch werden sich alle Sklaven mit Begeisterung und ohne Rücksicht auf Gefahren beteiligen, weil sie bereits mit ihrem Leben abgeschlossen hatten und in den Leuten um Kapitän Phileasson ihre letzte Chance sahen.

Arbeitssklave

MU 12	KL 9	IN 11	CH 10	FF 10	GE 11	KK 15
AG 4	HA 2	RA 1	TA 3	NG 3	GG 5	JZ 3
ST 5	LE 42 (19)*		AT/PA 11/10		TP je nach Waffe	

DAS ABENTEUER IM HIMMELSTURM

Schon sehr bald werden die Abenteurer festgestellt haben, daß am Himmelsturm nicht das Firmament hängt, so wie in alten Sagen im Norden erzählt wird. Wenn ihre Neugier die Helden tiefer in dieses einmalige Bauwerk eindringen läßt, werden sie mit der Zeit erkennen, wie zweideutig der Name 'Himmelsturm' ist, und daß das eigentlich nicht sehr religiöse Volk der Elfen von hier zum Himmel-Sturm verführt wurde. Als die Anhänger der Pardona ihre Fehler erkannten, war es bereits zu spät, und die letzten Überlebenden nahmen unter der Herrschaft der Nachtalben ein schreckliches Ende.

Das Fazit der Geschichte ist, daß in übertragenem Sinne an den Geschehnissen im Himmelsturm doch die Welt hängt, denn das Schicksal der Elfen zeigt, wie eng Glück und Unglück eines Volkes mit dem Glauben an seine Götter zusammenhängen und daß aus einer Ketzerbewegung immer der Namenlose Gott seinen Vorteil ziehen wird, der mit Pardona eine mächtige Dienerin dazugewonnen hat.

Von den Nachtalben angebetet, hat Pardona zwar noch keinen göttlichen Status gewonnen, doch liegen ihre Kräfte und Möglichkeiten bereits weit jenseits derer normaler Sterblicher. Die Spieler erhalten im Himmelsturm schon erste Informationen über Tie'Shianna, die versunkene Metropole des Elfenvolkes. Mit dem Wissen, das sie später im Silvanden Fae'den Karen erwerben, können sie einen Großteil der Ereignisse rekonstruieren, die zum Untergang der alten Elfenkultur führten, und werden schließlich auf die Spur von Fenvarien, dem verschwundenen Hochkönig, stoßen.

Der wahnsinnige Abdul el Mazar kann der Gruppe bei späteren Abenteuern in der Khom-Wüste eine wertvolle Hilfe sein. Wenn er befreit wird, kommt es auf dem Rückweg durch das ewige Eis

auf jeden Fall noch zu einem Zusammenstoß mit Gletscherwürmern, denen die Nachtalben einen telepathischen Befehl erteilen, Kapitän Phileasson und sein Gefolge zu vernichten. Sollten auch die Sklaven in den Hallen des Feuers befreit werden, wird es noch im Himmelsturm selbst zu einer dramatischen Verfolgungsjagd kommen, denn eine solche Dreistigkeit wird nicht lange unbemerkt bleiben. Ein besonders wirksamer Zauber auf der Flucht durch den Turm ist der HEXENKNOTEN, durch den Verfolger auf der Großen Treppe effektiv aufgehalten werden können. Sollte die ganze Gruppe in Gefahr geraten, so wird die Travia-Geweihte Shaya unter Einsatz ihrer gesamten Karmaenergie einen wundersamen Schutzraum erschaffen, der den Gefährten für eine Woche Zuflucht bietet und für die Bewohner der Tiefen Stadt unauffindbar ist.

Schwieriger wird es, die befreiten Arbeitssklaven lebend durch das Eis zu bringen, da die Gruppe kaum über ausreichend Kleidung und Nahrungsmittel verfügen wird, um alle zu versorgen. Der Transport ist kein Problem, denn die kleinen Eissegler, die an der Spitze des Himmelsturms schweben, sind noch einsatzfähig, wenn die Helden sie aus den Reserven der eigenen Eissegler mit neuem Tauwerk und frischen Segeln versehen. Es ist nicht das Ziel dieses Abenteuers, in die Tiefe Stadt einzudringen, da solch ein toll-dreistes Unternehmen so gut wie undurchführbar ist.

Nur wenige Tage, nachdem die Helden den Himmelsturm verlassen haben, erreicht Björn der Blender den Felsen und wird von den noch immer alarmierten Nachtalben mitsamt seinem Gefolge gefangengenommen.

Auf welch verwerfliches Geschäft er sich mit Pardona einläßt, die mittlerweile in die Tiefe Stadt zurückgekehrt ist, werden Ihre Helden in späteren Abenteuern erfahren.

MR -2 RS 0

*) Der zweite Wert gibt den Stand der LE zum Zeitpunkt eines Ausbruchsversuchs an.

Die Sklaven sind mit Lendenschurzen und zerrissenen Hemden bekleidet. Sie haben selbstverständlich keine Waffen.

HINTER DEM DÄMONENPORTAL

Meisterinformationen:

Das Tor, das aus den Hallen des Feuers in die Tiefe Stadt führt, wird von zwei schreckenerregenden steinernen Dämonen flankiert, die sich vis-à-vis gegenüberstehen. Sollte jemand versuchen, zwischen ihnen durch das stets geöffnete bronzene Tor zu gehen und nicht wie ein Wächter oder wie ein Nachtalb aussehen, so öffnen sich die Dämonenaugen, die wie die Lavaseen in dunklem Rot erglühn.

Die steinernen Kreaturen mustern die Passanten einige Herzschnitte lang und geben dann einen markerschütternden Schrei von sich. Auf diese Weise werden alle Arbeiter in der großen Höhle auf die Vorgänge am Tor aufmerksam. Solange nur Nachtalben und Wächter das Tor passieren, können die Helden diese magische Alarmanlage nicht bemerken. Kommt ein Held auf die Idee, in Gestalt eines kleinen Tieres oder unsichtbar das Portal zu durchqueren, so öffnen die Statuen zwar ihre Augen, geben jedoch keinen Alarm.

Hinter dem Dämonenportal führt ein Gang circa 50 Schritte durch den Felsen und geht dann in eine gewaltige, sechs Schritte breite und acht Schritte hohe Glasröhre über, die über den Boden des Meeres führt. Sobald man den Felsengang verlassen hat, kann man in der Ferne die Lichter der Tiefen Stadt schimmern sehen, die sich unter einer doppelten Glaskuppel auf dem Meeresboden erhebt. In bizarren Palästen aus schwarzem Basaltgestein leben hier Hunderte von Nachtalben und mehr als tausend Wächter.

Beide Rassen haben sich seit dem Verschwinden Pardonas gewaltig vermehrt und arbeiten zur Zeit daran, einige Meilen vom Sockel des Himmelsturms entfernt am Boden eines Meeresgrabens eine zweite, noch prächtigere Stadt zu erbauen. Das Volk der Pardonas ernährt sich von den großen Fischschwärmen, die im planktonreichen Wasser des Polarmeeres leben, sowie von verschiedenen Meerespflanzen, die hier gedeihen.

Gläserne Gänge führen von der Kuppel der Stadt in alle Himmelsrichtungen. Wer sich unter dem Schutz eines Zauberspruchs in die Tiefe Stadt gewagt hat, muß einmal pro Stunde überprüfen, ob einer der Nachtalben die magische Aura bemerkt, die den Helden umgibt. Bei einem Ergebnis von 15–20 auf W20 wird der Zauber durchschaut. Helden, die hier gefangen wurden, werden sofort an die Pardonas-Priesterschaft ausgeliefert und in einem der Tempel der Göttin geopfert. Die Abenteurer haben in den Augen der Nachtalben ein Sakrileg an ihrer Göttin begangen, die außer ihren eigenen Geschöpfen nur niedere Wesen, wie zum Beispiel die Raben des Himmelsturms, in der Stadt duldet.

DIE FAHRT NACH FRIGORN

Meisterinformationen:

Wenn die Helden Gefangene aus dem Himmelsturm entführt haben oder von den Nachtalben entdeckt wurden, kommt es zwei Tage nach ihrer Flucht zu folgender Begegnung:

Allgemeine Informationen:

Bisher verlief eure Flucht ohne Zwischenfälle. Ihr seid schon Hunderte Meilen vom Himmelsturm entfernt und schlagt gerade das zweite Nachtlager auf; als ihr überraschend aus einer Schneewehe von mehreren drachengroßen Wurmern angegriffen werdet.

Meisterinformationen:

Bei den Angreifern handelt es sich um Gletscherwurmmauren, Monster mit einem gewaltigen, borstenbewachsenen Leib, die mit ihren Facettenaugen und den zwölf kurzen Beinen aussehen wie eine überdimensionierte Mischung aus Insektenlarve und Tausendfüßler.

Sie stehen unter telepathischen Einfluß der Nachtalben und werden die Spieler gnadenlos attackieren.

Gletscherwurmmaure

MU 50	LE 200	AT 4	PA 0	TP 2W6+2
RS 5	GS 3	MR 20		

Wenn die Helden mit den drei Monstern fertig geworden sind, werden sie durch die Nachtalben nicht mehr belästigt. Dafür stoßen sie bald auf ganz andere Probleme, denn das Eis der Bernsteinbucht ist bereits aufgebrochen, und sie können mit den Eissegeln das Festland nicht mehr erreichen. Um bis zu dem großen Landvorsprung im Süden der Bucht zu gelangen, müssen sie einen halben Tag lang von Eisscholle zu Eisscholle springen. Dafür sind zwei Körperbeherrschungs-Proben +2 abzulegen. Haben die Helden erst einmal festen Boden unter den Füßen, erreichen sie nach vier Tagen Fußmarsch Frigorn.

DER LOHN DER MÜHEN

Meisterinformationen:

Jeder Held, der aus dem Himmelsturm zurückkehrt, hat sich redlich 300 Abenteurpunkte verdient. Teilen Sie, sobald die Aben-

teurer Frigorn erreicht haben, noch einmal 30 Punkte für jeden befreiten Gefangenen, den die Helden durchgebracht haben, unter der Gruppe auf.

DAS DRITTE ABENTEUER: DER UNGLÜCKSWOLF

ANKUNFT IN FRIGORN

Allgemeine Informationen:

Nach endlosen Tagen in der Einsamkeit des nördlichen Packeises und der verschneiten Tundra tauchen die Lichter erleuchteter Fenster vor euch auf. Eine Siedlung! Endlich werdet ihr wieder Menschen treffen und die Behaglichkeit eines Kaminfeuers genießen können.

Spezielle Informationen:

Sobald die Gefährten und Kapitän Phileasson in Sichtweite des Dorfes kommen, das nicht mehr ist als eine kümmerliche Ansammlung kleiner Holzhütten, ertönt vom Gerüst eines grob gezimmerten Turmes ein quäkendes Horn. Darauf läuft ein gutes Dutzend Männer zwischen den Hütten zusammen. Angeführt von einer in zottige Pelze gehüllten Gestalt, auf deren Kopf ein Karengeweihe prangt, nähern sich die Dorfbewohner den Abenteurern.

Das kleine Dörfchen heißt Frigorn, und einige Helden haben vielleicht die Sage von der Eisprinzessin gehört, die hier bis vor wenigen Jahren gelebt haben soll. Nachdem mit dem geheimnisvollen Verschwinden der Prinzessin Lysira auch der ewige Winter in Frigorn endete, wurde es nötig, die Eishäuser durch

Jetzt ist Frigorn nichts anderes mehr als ein Außenposten für Jäger und Waldläufer. Gelegentlich kommen auch Firnelfen in das Dorf, um Mehl und Gewürze einzuhandeln. Ein rundes Dutzend seßhaft gewordener Nivesenfamilien lebt hier. Wie in allen Dörfern des Nordens, so ist man auch in Frigorn in diesem Winter sehr wachsam, denn Reisende aus dem Süden Aventuriens haben die Zorgan-Pocken in Firuns Land eingeschleppt, und Angst ist an die Stelle der sonst traditionellen Gastfreundschaft getreten. Angeführt von dem Schamanen des Dorfes nähern sich die Bewaffneten den Helden bis auf Bogenschußweite und fordern sie auf anzuhalten. Der Priester besteht darauf, jeden Fremden vor Betreten des Dorfes genau zu untersuchen. Er schwenkt einen kleinen Feuertopf, murmelt unverständliche Beschwörungen und verlangt, daß alle

Oberkörper entblößen. Der Schamane untersucht ihre Haut auf Pockenmale, und erst wenn er davon überzeugt ist, daß mit Sicherheit keiner der Reisenden an der Seuche erkrankt ist, wird er ihnen den Zutritt in das Dorf gewähren.

Sollten die Helden sich weigern, auf diese Art untersucht zu werden, geht Kapitän Phileasson mit gutem Beispiel voran, denn ihm ist daran gelegen, in Gegenwart der Travia-Geweihten Gewalt zu verhindern.

Nach dieser Prozedur geleiten die Nivesen die Gruppe ins Dorf und bringen sie im Gästehaus unter. Um die Fremden zu ehren,

und weil ihnen der im wahrsten Sinne des Wortes frostige Empfang selbst unangenehm war, schlachten sie zwei Karene. Jede Familie im Dorf opfert einen Teil der eigenen Wintervorräte, um zur Bewirtung beizutragen. (Ein Nivesenstamm, der im Winter über längere Zeit Gäste zu bewirten hat, kann durch diesen Brauch leicht an den Rand einer Hungerkatastrophe gebracht werden.) Es ist üblich, sich bei den Gastgebern durch kleine Geschenke und lange Erzählungen über die weite Welt erkenntlich zu zeigen. Wenn die Helden ankommen, halten sich bereits zwei andere Reisende im Gästehaus auf

BARRACULUS UND OSAIS

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden das Gästehaus betreten, werden sie dort von zwei Männern begrüßt. Der eine ist von kleiner Statur und erinnert mit seinen muskelbepackten Armen und dem prächtigen Breitschwert am Gürtel eher an einen Krieger als an einen Heiler. Er stellt sich als Doktor Bombastus Barraculus vor. Der zweite, Bruder Frantiko Osais, ist eine ausgemergelte Gestalt, die in ihrer schmutzigen und zerrissenen grünsilbernen Robe nur noch entfernt an das übliche Bild eines Peraine-Geweihten erinnert. Beide versuchen, Anschluß an Kapitän Phileasson und seine Gefolgsleute zu finden.



Meisterinformationen:

Bruder Osais gehört zu den seltsamsten Dienern seiner Göttin. Vor einigen Jahren gründete er den 'Orden der armen Brüder', der sich ganz dem Dienst an allen von der Gesellschaft Verachteten verschreibt. Es ist Ziel des Ordens, durch Askese und Selbstaufopferung zu höchster Ehre vor Peraine zu gelangen.

Jeglicher Wertgegenstand ist den Ordensbrüdern ein Greuel. Deshalb führen sie nie auch nur die kleinste Münze mit sich und sind in vielen Gegenden als arge Schnorrer verschrien. Am liebsten widmen sie ihre Pflege unheilbar Kranken, um an ihnen die

wunderbare Macht Peraines zu demonstrieren. Im festen Glauben an sich und die Göttin ist Bruder Osais von unübertrefflicher Naivität. Er würde es fertigbringen, mitten in eine Ogerhöhle zu spazieren und den Anführer zu fragen, ob er dessen Fußpilz behandeln solle. Außerdem ist Frantiko außergewöhnlich tierlieb. Doktor Bombastus Barraculus ist da ein Mann von ganz anderem Schlag. Er ist nur deshalb mit Osais zusammen, um ihm als Ordensgründer wenigstens die Grundbegriffe 'moderner Medizin' beizubringen, in der Hoffnung, daß sich einiges davon in den Ordensstatuten niederschlägt. Barraculus betrachtet Dreck, Ungeziefer und ein ausschweifendes Leben als den Ursprung allen Übels und ist auf seine Art mindestens so bekehrungswütig wie sein Freund. Sein großes Lebensziel besteht darin, die Formel für das legendäre Lebenselixier zu finden. Leider stellen sich nur wenige freiwillig für seine Versuche zur Verfügung. Aus diesem Grund ist Barraculus Heiler geworden, denn neben wirklicher Medizin verabreicht er den Sterbenskranken immer auch Proben seiner neuesten Tränke. Sollte dabei dann jemand etwas früher zu Boron gehen, fällt das seiner Meinung nach nicht sonderlich ins Gewicht.

Beide sind vor zwei Tagen in Frigorn angekommen und wollen in den Osten reisen, um den Opfern der Zorgan-Pocken beizustehen und sich gegenseitig zu demonstrieren, daß ihre Lehre die einzig richtige sei. Sie würden sich gerne für eine Weile Kapitän Phileasson anschließen, um bei der Reise durch die verschneite Tundra den Schutz der Gruppe zu genießen. Phileasson ist zunächst skeptisch, betrachtet die zwei nach der Prophezeiung aber als willkommene Verstärkung seiner Truppe. Unterwegs werden beide versuchen, alle, die sie für talentierte Heiler halten, zu Schülern ihrer Lehrmeinung zu erziehen.

Bruder Frantiko Osais, Peraine-Geweihter

MU 11	KL 15	IN 14	CH 14	FF 14	GE 15	KK 9
AG 5	HA 3	RA 1	TA 2	NG 6	GG 0	JZ 1/7*
ST 11	LE 46	KE 39	AT/PA 7/9 (Wanderstab, W6+1**) MR 2			

Alter: 29 Größe: 83 Finger Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: braun

*) Dieser JZ-Wert gilt nur, wenn Osais zu einer medizinischen Fachdiskussion mit einem Ignoranten gezwungen ist, der sich erdreistet, anderer Meinung zu sein, als er es ist. Davon abgesehen ist der Geweihte so sanft wie ein Lämmchen.

**) Bruder Frantiko würde es niemals fertig bringen, mit seinem Wanderstab jemanden zu schlagen, er begnügt sich mit Paraden.

Herausragende Talente: Tierkunde 8, Sich Verstecken 6, Bekehren 12, Heilkunde Seele 8, Heilkunde Krankheiten 15, Heilkunde Wunden 10, Lesen/Schreiben 8, Sprachen kennen 9

(Er beherrscht die Grundbegriffe der orkischen und goblinischen Dialekte, einige Worte Nivesisch, etwas Novadi und Bosparano, was man halt so aufschnappt, wenn man sich vor allem für Abseitiges interessiert.)

Doktor Bombastus Barraculus

MU 13	KL 14	IN 15	CH 14	FF 12	GE 15	KK 16
AG 4	HA 1	RA 3	TA 2	NG 7	GG 2	JZ 4/7*
ST 13	LE 73	AT/PA 14/13 (Schwert, W6+4)		MR 5	RS 3**	

*) Der zweite JZ-Wert gilt wie schon bei Osais so auch bei Barraculus nur dann, wenn der Doctor in medizinische Fachdiskussionen verwickelt wird.

**) Der Doctor trägt mitunter eine Lederrüstung.

Herausragende Talente: Boxen 7, Schwerter 9, Betören 7, Heilkunde Gift 9, Heilkunde Krankheiten 13, Heilkunde Wunden 14, Lesen/Schreiben 11, Menschenkenntnis 7, Sprachen kennen 10, Alchimie 10
(Der Doctor beherrscht neben Garethi Rogolan, Tulamidisch und Nivesisch. Außerdem ist er als echter Gelehrter natürlich auch in Bosparano bewandert.)

die Prophezeiung

Allgemeine Informationen:

Abseits der Gefährten Phileassons sitzt Shaya, die Travia-Geweihte, und starrt in das Feuer des Kamins. Während die Abenteurer ihre Späße mit den beiden Heilern treiben, beginnt sie plötzlich, mit seltsam veränderter, durchdringender Stimme zu reden: "Sucht die Insel, bei der die Knochen der Erde das Klagelied vergangener Zeiten singen. Rettet das verlöschende Licht des alten Stammes, auf daß der Weg der Rauhwölfe dort nicht sein Ende nehme, wo der Tod aus dem Süden ihre Fährte kreuzte.

Helft ein Wort halten, das seit Generationen besteht, und ihr werdet vor meinem Angesicht Gefallen finden."

Meisterinformationen:

Lesen Sie die Prophezeiung langsam und eindringlich vor. Auch dem letzten Spieler muß klar werden, daß hier nicht Shaya zu ihnen spricht. Beachten Sie außerdem, daß Wesen aus einer anderen Sphäre ihre Botschaften nicht beliebig wiederholen, und tragen Sie die Prophezeiung nur einmal vor. Erlauben Sie aber, daß die Spieler Notizen machen. Sollte es Probleme geben, so lassen Sie eine Meisterperson, zum Beispiel Kapitän Phileasson, zu angebrachter Zeit Teile der Prophezeiung zitieren. Die Travia-Geweihte weiß nicht mehr, was sie gesagt hat. Sie war vorübergehend das Medium für ein Wesen aus einer anderen Welt. Die Prophezeiung bedeutet, daß die Helden die Nivesen vom Stamm der Rauhwölfe suchen sollen, über deren Zelten der Schatten Borons liegt. Mehr als die Hälfte des Stammes ist bereits den Zorgan-Pocken erlegen, und auch die Tage der letzten Überlebenden sind gezählt. Wenn es den Helden gelingt, die Seuche zu besiegen, werden die Nivesen sie bitten, den wenigen verbliebenen jungen Kriegerern auf dem großen Viehtrieb nach Festum beizustehen.

Seit Generationen treibt der Nivesenstamm der Rauhwölfe, wie viele andere auch, am Ende des Winters ein Viertel seiner Herde in die Hafenstadt, wo derjenige, der zuerst ankommt, die besten Preise für Fleisch und Felle erlangt. In den Schlachthäusern von Festum wird das Karenfleisch geräuchert oder eingepökelt und in großen Fässern verpackt bis in die entlegensten Winkel Aventuriens verschickt. Am Ende des Winters, wenn sich überall im Kaiserreich die Speisekammern leeren, können die Festumer Händler mit dem Fleisch die besten Profite erzielen.

Als Inseln werden im Norden Aventuriens auch jene kleinen Waldflecken bezeichnet, die sich gleich Inseln über das weite Grasland der Steppe erheben. Mit den Knochen der Erde sind Felsen gemeint. Am Ostzipfel des Blauen Sees gibt es einen Wald, in dessen Nähe einige auffällig geformte Felsen stehen. Wenn der Wind von Osten weht und sich in den zerklüfteten Felsen fängt, ertönt dort eine wundersame, traurige Melodie. Die Nivesen nennen diesen Ort "die Felsen der klagenden Ahnen", denn sie glauben, daß dort die Geister der ersten Menschenkinder, die noch Seite an Seite mit ihren Wolfsbrüdern lebten, darüber klagen, daß die Gemeinschaft zwischen Mensch und Wolf zerbrochen ist.

Jeder Nivese des Dorfes, der nach klagenden bzw singenden Felsen gefragt wird, kann den Helden mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % (bei 1—10 auf W20) den Weg beschreiben. Darüber hinaus weiß der Befragte noch, daß der Clan der Rauh- wölfe, einer der ältesten Nivesenstämme, bei diesen Felsen oft sein Winterlager aufschlägt. Jene Bewohner Frigorns, die Zeugen der Prophezeiung wurden, behandeln die Abenteurer fortan mit größter Hochachtung und erzählen im ganzen Dorf, daß die Götter des Südens (die Zwölfgötter) ihre schützende Hand über die Fremden halten und sie die Vollstrecker einer göttlichen Aufgabe seien.

RAST IN FRIGORN

Allgemeine Informationen:

Neben den Hütten der einfachen Familien gibt es in Frigorn auch eine Handelsniederlassung, in der man bei einem alten Norbarden gegen Geld oder Pelze alles eintauschen kann, was man zum Leben im Norden braucht.

Zum Gästehaus, in dem die Helden übernachten, gehört auch ein kleines Zelt für Dampfbäder. Hier werden über einem Lagerfeuer Steine erhitzt und anschließend mit Kräutersud übergossen, so daß das ganze Zeltinnere in dichte, warme Wasserdampfschwaden gehüllt wird.

Meisterinformationen:

Gönnen Sie Ihren Helden ein paar Tage Ruhe vor dem Aufbruch, damit sie sich erholen und auf die Weiterreise vorbereiten können.

Das Warenangebot in Frigorn ist begrenzt. Es gibt Messer, Beile, Pfeile und Bögen zum doppelten Listenpreis (siehe Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, S. 80-81). Auch alle Lebensmittel sind am Ende des Winters fast doppelt so teuer wie normal. Dafür kosten Pelze und Lederkleidung nur halb so viel wie anderswo. Auch bei den Transportmitteln ist die Auswahl nicht üppig. Sollten Ihre Helden reich sein, lassen sich für je 110 Dukaten so viele Paaviponies erwerben, wie sie benötigen, aber nicht genug für das ganze Gefolge Kapitän Phileassons. Die prächtigen Dachsschlitten, die einige Familien im Dorf besitzen, sind unverkäuflich. Dafür gibt es achtpännige Hundeschlitten für je 340 Dukaten zu erwerben. Ein solcher Schlitten kann bis zu 10.000 Unzen (250 Stein) Nutzlast transportieren und unter günstigen Bedingungen 50 Meilen pro Tag zurücklegen.

Bedenken Sie bei der Zusammenstellung der Ausrüstung, daß selbst der genügsamste nivesische Steppenhund 30 Unzen geräucherten Fisch pro Tag verputzt. Werden die Hunde nicht gefüttert, fallen sie bald über den Schwächsten im Schlittengespann her.

Preise in Frigorn

20 Unzen Fladenbrot	5 K
20 Unzen Schwarzbrot	2 H
20 Unzen Trockenfleisch	7 H
20 Unzen Schinken	12 K
20 Unzen geräucherter Hering	5 K
20 Unzen Hartkäse	3 H
20 Unzen getrocknete Bohnen	11 K
20 Unzen getrocknete Erbsen	16 K
20 Unzen Salz	30 H
20 Unzen Honig (beliebtes Gastgeschenk)	6 H

5 Maß (41) Brantwein	30 S
5 Maß Met	18 S
Hundeschlitten	100 D
Abgerichteter Schlittenhund	30 D
Paavipony	110 D
Schneeschuhe*	5 S

*) Mit Schneeschuhen lassen sich Tiefschneefelder überqueren, in denen man mit normaler Fußbekleidung kaum noch vorwärts kommt.

DER WEG ZUM WOLFSSTAMM

Allgemeine Informationen:

Noch bevor die Tagphase die kalte Nordnacht ablöst, verlassen Kapitän Phileasson und sein Gefolge Frigorn.

Spezielle Informationen:

Barraculus und Bruder Osais begleiten die Abenteurer. Sie reiten auf kurzbeinigen Paaviponies und führen ein hochbeladenes Maultier mit sich. Wie üblich sind beide in eine heftige medizinische Fachdebatte vertieft.

Meisterinformationen:

Wenn die Gruppe Hundeschlitten eingekauft hat, kann sie ein durchschnittliches Tagestempo von 50 Meilen erreichen (zu Fuß nur 30 Meilen).

Nun ist es leider nicht jedermanns Sache, einen Hundeschlitten zu lenken. Wer keine Erfahrung im Umgang mit solchen Gefährten hat (und wer hat die schon), muß während der ersten fünf Reisetage einmal täglich eine Probe auf die Talente Fahrzeug lenken und Abrichten ablegen. (Die Abrichten-Proben sind notwendig, um die acht untereinander rivalisierenden Schlittenhunde unter Kontrolle zu halten.)

Nach den fünf Tagen darf der Spieler beide Talente um einen Punkt erhöhen und die Abrichten-Proben sind nicht mehr notwendig, weil er sein Gespann mittlerweile kennt. Verrechnen Sie bei den Talentproben die Bonus- und Maluspunkte und addieren Sie das Ergebnis zu den 50 Meilen Tagesleistung der Schlittenhunde. Das Resultat zeigt die tatsächlich zurückgelegte Tagesstrecke an.

Beispiel: Yati verbraucht bei der Abrichten-Probe keinen seiner 3 Talentpunkte. Die Fahrzeuglenken-Probe scheitert aber um 6 Punkte. Also legt er an diesem Tag 47 Meilen in seinem Schlitten zurück [50+(3-6)]. Die Marschleistung der Gruppe orientiert sich natürlich am Langsamsten. Wenn einige Helden Ponies besitzen, ist es sinnvoll, durch die Reiter das Gelände erkunden zu lassen.

DER BLAUE SEE

Allgemeine Informationen:

Auf der vereisten Oberfläche des Blauen Sees kommen die Hundeschlitten schnell voran. Der glatte, ebene Untergrund ist eine ideale Piste.

Meisterinformationen:

Bis zur Seemitte können Sie wegen der idealen Fahrtbedingungen zur Tagesstrecke der Helden jeweils 10 Meilen hinzuzählen. Danach wird die Fahrt riskanter. Durch die vielen Vulkane, die in den im Norden an den See angrenzenden Eiszinnen liegen,

dieses Gebiet häufig von leichten Beben heimgesucht. Deshalb ist die vereiste Oberfläche des Blauen Sees in der Osthälfte von meilenlangen Rissen durchzogen. Manchmal sind diese Spalten unter Schneeverwehungen verborgen, meistens jedoch deutlich zu erkennen. Auf jeden Fall bedeuten sie endlose Umwege. Reduzieren Sie deshalb in diesem Gebiet die täglich zurückgelegte Strecke um 15-20 Meilen und traktieren Sie die Gruppe mit Proben auf die Talente Reiten, Fahrzeuglenken/Abrichten, Gefahreninstinkt und Körperbeherrschung.

Das Schlimmste, was den Helden passieren kann, ist, durch ein neues Beben auf eine isolierte Eisscholle zu geraten. (Das dürfte sie wahrscheinlich ihre Pferde und Schlitten kosten, da diese sich kaum über größere Eisspalten transportieren lassen.)

Alternativen zu dieser Strecke sind der Weg durch die zerklüfteten Ausläufer der Eiszinnen im Norden des Sees (wegen des schwierigen Geländes gilt hier ein Abzug von 10 Meilen pro Tag) und die Route durch die sanften Hügel am Südufer des Sees (hier gibt es keine Abzüge auf das Bewegungstempo.)

DAS LAGER

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein Nivesenlager. Nichts regt sich zwischen den Zelten. Am Rande des Lagers zeichnen sich viele große Brandflecken im Schnee ab.

Spezielle Informationen:

Mit 25 Zelten handelt es sich hier um ein recht großes Lager der Nivesen. Alle Bewohner sind durch die Zorgan-Pocken dahingerafft worden. Die Ascheflecken am Rande des Lagerplatzes stammen von den Scheiterhaufen, auf denen die Toten verbrannt wurden. Bei einer näheren Untersuchung der Zelte können dort die Leichen von zwei Frauen und einem Mann gefunden werden. Sie waren die letzten, die starben. Für sie fand sich keiner mehr, der ihnen einen Scheiterhaufen errichtete. Neben einer der toten Frauen kauert ein großer nivesischer Steppenhund.

Meisterinformationen:

Zu dieser Begegnung kommt es nur, wenn die Gruppe am Süd- oder Nordufer des Blauen Sees entlangzieht. Wer sich durch das verlassene Lager bewegt und irgend etwas berührt, infiziert sich mit 5 % Wahrscheinlichkeit (bei 20 auf W20). Die beiden Heiler und jeder Nivese in der Gruppe werden sich weigern, das Lager

zu verlassen, bevor die drei Toten verbrannt wurden. Wer die Leichen berührt, wird mit 15 % Wahrscheinlichkeit (18-20 auf W20) an den Zorgan-Pocken erkranken. Sagen Sie nichts über die Ansteckungsgefahr, sondern würfeln Sie die Ergebnisse verdeckt aus, sobald die Gruppe das Lager verläßt.

Der Hund, der neben seiner toten Herrin kauert, wird niemanden an sie heranlassen, und Osais wird nicht zulassen, daß irgend jemand dem treuen Tier ein Leid zufügt. (Hier mag der Zauber DAS SINNEN FREMDER WESEN weiterhelfen.)

Die Karenherde, die zum Lager gehörte, hat sich bereits in die Waldinseln im Umkreis von 20 Meilen verstreut. Die herrenlose Herde lockte Wölfe an.

IM ANGESICHT DES TODES

Allgemeine Informationen:

Ihr erwacht, weil sich zum allgegenwärtigen Wolfsgeheul der Polarnacht noch andere Geräusche gesellt haben. Unruhig knurren die Schlittenhunde. Da ist es wieder zu hören. Ein vielstimmiges Stöhnen und das Knirschen von Schritten im Schnee. Aus verschiedenen Richtungen nähern sich kleine, geduckte Gestalten eurem Nachtlager.

Meisterinformationen:

Die 32 beklagenswerten Goblins, die wie Gespenster aus der winterlichen Einöde auftauchen, stellen keine Gegner für die Helden dar. Sie sind allesamt infiziert und können sich kaum noch vorwärtsschleppen. Travius Zorn wird jeden treffen, der glaubt, hier ein Massaker veranstalten zu müssen.

Dies ist keine Kampfszene! Spielen Sie vielmehr den Horror aus, der aus der direkten Konfrontation mit dieser schrecklichen Form des Todes resultiert, gegen den man sich nicht mit dem Schwert zur Wehr setzen kann.

Goblin

MU 5-7 KL 5-7 IN 8-10 CH 5-7 GE 5-8 FF 5-8 KK 2-5

Besondere negative Eigenschaften: AG 10+

LE 5-9 AT/PA 4/3 TP je nach Waffe W-1 bis W+3

RS je nach Rüstung (meist 1-2 durch Lederkleidung und Felle)

GS GST 1 AU LE+KK MR W6-6

(Diese Werte liegen aufgrund der Krankheit deutlich unter den durchschnittlichen Werten gesunder Goblins.)

DIE ZORGAN-POCKEN

Bei den Zorgan-Pocken handelt es sich um eine der gefürchtetsten Seuchen Aventuriens. Bei dieser besonders schnell verlaufenden Variante der Zorgan-Pocken zeigen sich schon vier bis fünf Tage nach der Ansteckung die zunächst blassen und nicht juckenden Pocken auf der Haut der Erkrankten. Die Pocken verfärben sich innerhalb kurzer Zeit rot, um nach dreizehn Tagen eitrig-wässrig aufzubrechen.

Wer sich mit den Zorgan-Pocken infiziert hat, verliert zwölf Tage lang täglich W6+3 LE. Außerdem verlieren die Kranken täglich einen Punkt ihrer Körperkraft, bis der KK-Wert auf ein Viertel des Ausgangswertes gefallen ist. Am 13. Tag folgt ein Fieberschub von W20+ 10 SP. Während der Krankheit ist keine Regeneration möglich. Wer sie überlebt, ist zwar für den Rest seines Lebens immun, bleibt aber häufig auf schreckliche Weise durch die Pockennarben

entstellt. (Verlust von zwei Charisma-Punkten.) Gleichzeitig zeichnen sich die Überlebenden durch unbändigen Lebenswillen aus (MU permanent +1).

Beim Einsatz des Talentwertes Heilkunde Krankheiten entfällt die erste Probe, weil die Diagnose von vornherein klar ist. (Wer einmal die Zorgan-Pocken gesehen hat, vergißt diesen Anblick nie wieder.) Ein Heiler kann pro Stunde zwei Patienten versorgen. Es ist jeweils nur eine Heilen-Probe (+10) pro Patient möglich. Weitere Proben sind nur dann erlaubt, wenn die erste fehlgeschlagen ist und die zweite Behandlung durch einen anderen Heil-kundigen vorgenommen wird. Heilversuche, unterstützt durch Magie, göttliche Wunder oder Zaubersprüche, sind jederzeit erlaubt. Bei einer einfachen Berührung oder Behandlung beträgt die Ansteckungswahrscheinlichkeit 25 %. Verbringt man längere Zeit in unmittelbarer Nähe einer kranken Person (z.B. Nachtruhe), verdoppelt sich die Wahrscheinlichkeit.

Die meisten der 32 Goblins sind Frauen, Kinder und Alte. Nur sechs Krieger sind unter den Kranken. Um Hilfe bettelnd werden sie bis in das Lager kommen und sogar versuchen, sich an einzelnen Helden festzuklammern. Osais, Barraculus und Shaya, die Travia-Geweihte, sind sofort zur Hilfe bereit und werden den Kranken abseits des Lagers Ruhestätten bereiten. Wer mit den Goblins in Kontakt kommt, wird mit 25 % Wahrscheinlichkeit (16—20 auf W20) angesteckt.

Da auch die Travia-Geweihte darauf besteht, den ganzen folgenden Tag der Behandlung der Goblins zu widmen, bleibt Kapitän Phileasson nichts anderes übrig, als seine Leute einen Tag rasten zu lassen. Wer will, kann sich den Heilern anschließen und so das Molk der Goblins einmal aus einer ganz anderen Perspektive kennenlernen. Ein selbstloses Verhalten, das Sie als Meister nicht nur mit zusätzlichen Abenteuerelementen, sondern auch mit der Steigerung des Talentwertes Heilkunde Krankheiten um einen Punkt belohnen sollten.

Die anderen Helden können durch Jagd die Lebensmittelvorräte der Gruppe ergänzen. (Detaillierte Regeln zur Jagd finden Sie in der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos im gleichnamigen Regelheft auf den Seiten 44 ff.)

	Rationen:	Pelz:
Pfeifhase:	2	3 S
Karen:	1W20+5	10 S
Elch:	3W20+20	40 S
Schneehuhn:	1	—
Firunshirsch:	2W20+5	30 S

Aus jedem Tier kann eine gewisse Nahrungsmenge gewonnen werden. Eine Ration wiegt etwa 1 Stein und reicht aus, um ein Mitglied der Gruppe einen Tag lang zu ernähren. Wer mag, kann die Felle der erlegten Tiere aufbereiten und mit sich herumschleppen. Das Gewicht der Pelze in Unzen entspricht ihrem Wert in Silbertalern multipliziert mit drei.

Nach 24stündiger Behandlung werden die robusten Goblins entweder geheilt oder tot sein. Die Leichen müssen verbrannt werden, damit sie nicht ein Fraß für die Wölfe werden. Die Heiler bestehen darauf daß man den Goblins, die noch zu schwach sind, sich selber mit Nahrung zu versorgen, eine angemessene Menge an Vorräten überläßt.

Bei der Weiterreise wird Kapitän Phileasson jeden, der sich angesteckt hat, vom Rest der Gruppe isolieren.

BEI DEN RAUHWÖLFEN

Allgemeine Informationen:

Seltsam unwirkliche Töne werden vom Ostwind herangetragen. Unangenehm beißender Rauch liegt in der Luft. In der Ferne seht ihr vor-ein paar Felsnadeln zwei große Feuer brennen. Als ihr euch weiter nähert, kommt eine junge Reiterin auf euch zugeprescht. Schon von weitem ruft sie: 'Kommt nicht näher! Der Tod aus dem Süden sucht die Zelte der Rauhwölfe heim. Kommt nicht näher! Rettet eure Leben!'

Spezielle Informationen:

Die Gruppe hat das Dorf des Stamms der Rauhwölfe erreicht. Mit 37 Zelten handelt es sich um ein ungewöhnlich großes Lager. Nördlich der Jurten (Zelte aus Karenwolle) liegen mehrere große Waldinseln, durch die die Karenherden des Stammes streifen. Im Westen des Lagers befinden sich die Felsen der klagenden Ahnen. Wenn der Ostwind durch diese Felsformation weht, entsteht eine klagende Melodie. Hier werden die Toten verbrannt. (Zusätzliche Informationen über das Leben der Nivesenstämme finden Sie im gleichnamigen Regelheft der Box Rauhes Land im Hohen Norden auf den Seiten 29 ff.)

Meisterinformationen:

Die einzige, die im Dorf nicht erkrankt ist, ist Nirka, die junge Reiterin, die der Gruppe entgegenkam. Der Stamm befindet sich in lethargischer Stimmung. Außer Nirka haben alle mehr oder weniger mit ihrem Leben abgeschlossen. Man läßt die merkwürdigen Fremden bereitwillig ins Dorf einziehen, wenn sie alle Warnungen vor den Zorgan-Pocken in den Wind schlagen, und ist ihnen dankbar für den Versuch zu helfen.

Sobald die Heiler erste Erfolge erzielt haben, werden sich alle Stammesmitglieder nach ihren Anweisungen richten. Am ersten Tag fügen sich allerdings nur zwei Familien den Anweisungen von Barraculus und Osais. Selbst wenn sich die beiden Heiler

und die Travia-Geweihte unablässig den Kranken widmen, können sie nicht alle 137 Nivesen betreuen. Sorgen Sie dafür, daß sich auch einige Spielerhelden beteiligen!

Fast alle Kinder und Alten des Stammes sind tot. Sie waren die ersten, die an den Pocken starben. Hier eine Statistik für die Heilversuche an den noch Lebenden:

Alter	LE*	KK*	Anzahl der Lebenden
0—15	1—12 (15)	1—4 (7)	29
16—30	6—24 (32)	3—8 (12)	41
31—45	9—32 (40)	4—10 (13)	37
46—60	3—15 (30)	2—6 (10)	17
über 60	1—10 (20)	1—3 (7)	13

*) Der Wert in Klammern ist der ursprüngliche im gesunden Zustand

Die Methoden des Doktor Barraculus und des Bruder Osais

Spezielle Informationen:

Die Methoden der beiden Heiler sind so verschieden wie ihre Ansichten über die Medizin. Barraculus wird den Kranken alle Kleider, Pelze und sonstigen 'verseuchten' Gegenstände abnehmen. Dies alles läßt er einen Tag lang in großen Wasserkesseln kochen. Das Wenige, das diese Behandlung übersteht, erklärt der Doktor als 'entseucht'. Auch sämtliche Bodenstreu wird aus den Zelten entfernt, bis das nackte Erdreich zu Tage tritt. An die Kranken verteilt er dann seine eigenen Decken, von denen er einige auf dem Maultier mitführt. Die Zeit, die Barraculus nicht bei den Kranken verbringt, widmet er alchemistischen Experimenten.

Er sucht nach dem Lebenselixier. (Bei einer gelungenen Alchimie-Probe +20 hat er zwar nicht das Lebenselixier gefunden, dafür aber zufällig die Rezeptur für einen Heiltrank gegen die Pocken entdeckt, der täglich allen Erkrankten 10 LE zurückgibt.)

Bruder Frantiko Osais packt die Sache ganz anders an: Krankheiten werden seiner Meinung nach nicht durch Dreck ("denn Dreck hält bekanntlich warm und hat noch niemandem geschadet"), sondern durch kleine Plagegeister, die den Körper befallen, verursacht. Diesen Geistern muß man den Aufenthalt im Körper so unangenehm wie möglich machen, bis sie freiwillig wieder gehen. Aus diesem Grund richtet Osais in jeder Jurte, die er betreut, eine große Feuerstelle ein. Dort verbrennt er so lange nasse Tannenzweige, bis das Zelt völlig mit beißendem Qualm eingeräuchert ist. Zusätzlich packt er die Kranken in alle verfügbaren Decken und Pelze ein, so daß sie sich fast zu Tode schwitzen, und verabreicht ihnen übel schmeckende Tränke. Während dieser Zeit betet er unablässig zu Peraine und fastet. Gelegentlich sollten Sie Frantiko ein minderes Wunder gelingen lassen, so daß er mit Hilfe Peraines einige Kranke zu heilen vermag.

Falls die Bekämpfung der Seuche in eine Katastrophe zu münden droht und auch ein großer Teil der Helden schon auf der Schwelle zu Borons Reich angelangt ist, so ist der Zeitpunkt für ein großes Wunder der Peraine gekommen.

In diesem Fall ist die Seuche sofort besiegt, aber alle Kranken bleiben so lange bettlägerig, bis ihre Körperkraft wieder ganz hergestellt ist.

NIRKA

Spezielle Informationen:

Nirka wirkt mit ihrem schneeweißen Haar und den bernsteingelben Augen auf faszinierende Weise anziehend und zugleich unheimlich.

Sie kleidet sich ganz in Leder (RS 2) und trägt häufig einen langen, schwarzen Umhang. Ihre Stimmungslage pendelt ständig zwischen Extremen. Oft ist sie fröhlich, ausgelassen, ja sogar wild, um dann im nächsten Moment plötzlich verschlossen und melancholisch zu werden.

Meisterinformationen:

Nirka ist eines jener seltenen Nivesinkinder, das aus einer Verbindung zwischen Mensch und Wolf hervorging. Vor 20 Jahren wurde sie als Kleinkind allein in den Weiten der verschneiten Tundra gefunden und vom Stamm der Rauhwölfe aufgenommen. Der kinderlose Häuptling des Stamms nahm sie in seine Jurte und erzog das Mädchen wie einen Sohn.

In ihren melancholischen Stimmungen redet Nirka oft tagelang mit niemandem und sucht auf langen Wanderungen die Gemeinschaft ihrer Wolfsbrüder. Häufig verläßt sie abends das Lager, um mit den Wölfen das Lied des Mondes zu singen. Nirka leidet darunter, sich weder den Menschen noch den Wölfen zugehörig zu fühlen.

Im Kampf verfällt die Nivesin nach W6 Runden in den Wolfswahn. Sie steigert sich in einen wilden Kampfesrausch und spürt die Wunden nicht mehr, die ihr zugefügt werden. (Folglich erleidet sie keine AT- oder PA-Abzüge.) Nirka unternimmt in diesem Zustand nur noch gezielte Attacken +10 auf die Kehle ihres Gegners. Selbst wer einen solchen Treffer überlebt, verliert fortan jede Kampfrunde W6 LP durch die stark blutende Wunde. Wann immer Nirka im Wolfswahn einen Gegner besiegt, stößt sie ein langes triumphierendes Wolfsheulen aus. Jedermann in Sichtweite muß eine Mut-Probe ablegen, um nicht vor Schreck einige Augenblicke im Kampf innezuhalten. (Drei Kampfrunden lang ist dann keine Attacke oder Parade erlaubt.)



Schildern Sie als Spielleiter Nirka so, daß Ihre Spieler der Nivesin nie ganz vertrauen. Wann immer Nirka den Abenteurern sympathisch wird, lassen Sie sie etwas tun, wodurch das Vertrauen wieder zerstört wird. Hier einige Beispiele:

- Sie könnte ihre Nachtwache verlassen, um ihre Wolfsbrüder zu besuchen, und dadurch die Gruppe in Gefahr bringen.
- Sie könnte im Zusammenhang mit dem Überfall der Goblins während des Viehtriebs, bei dem sie als einzige nicht verletzt wird, für ein paar Tage verschwinden.
- Sie schützt den geisterhaften Wolf, der den Viehtrieb die ganze Zeit begleitet und gelegentlich ein Karen reißt.

Um die unheimliche Aura, die Nirka umgibt, nicht zu zerstören, lassen Sie die Spieler nicht hinter das Geheimnis ihrer wahren Abstammung kommen. Die Nivesen wissen über Nirka nur die Geschichte, wie sie zum Stamm der Rauhwölfe kam, und behandeln sie wegen ihres guten Verhältnisses zu den Wölfen fast wie eine Göttin.

Nirka						
MU 14	KL 12	IN 16	CH 13	FF 11	GE 16	KK 14
AG 6	HA 2	RA 4	TA 2	NG 5	GG 2	JZ 4
ST 9	LE 63	AT/PA 14/9 (Kurzschwert, W+2)				
MR 0	RS 2					
Nirka	nach W6 Kampfrunden in den 'Wolfswahn' – siehe oben					

Herausragende Talente: Fährtsensuchen 15, Gefahreninstinkt 10, Orientierung 9, Wildnisleben 10, Reiten 8, Schleichen 10, Sich Verstecken 8, Sinnenschärfe 10

IM LAGER DES WOLFSSTAMMS

Meisterinformationen:

Da mit größter Wahrscheinlichkeit nicht alle Ihre Spielerhelden an den sehr riskanten Heilversuchen teilnehmen wollen, müssen Sie sie auf andere Weise beschäftigen. Dazu bieten sich die verschiedensten Möglichkeiten an:

- Da trotz des Bemühens der Heiler auch weiterhin noch einige Kranke sterben werden, besteht ständig Bedarf an Holz für Scheiterhaufen. Schicken Sie die Helden in den Wald, um kleine Bäume zu fällen. (KKx2 Bäume können täglich umgelegt werden.)
 - Natürlich ist außer Nirka niemand mehr in der Lage, auf die Jagd zu gehen, und das Bemühen der Heiler ist zum Scheitern verurteilt, wenn niemand die Kranken mit Fleisch versorgt. Die Jäger sollten nicht auf alles schießen, was sich bewegt, denn die Nivesen sind nicht gerade glücklich, wenn man ihnen Karene aus ihren eigenen Herden als Wildbret serviert. Da der Rauhwolf das Totemtier des Stammes ist und sich alle im Lager auf ganz besondere Weise mit diesem Tier verbunden fühlen, wäre eine durch die Abenteurer organisierte Wolfsjagd nicht gerade klug, auch wenn ihnen die ständige Präsenz dieser Tiere in der Nähe des Lagers unheimlich wird.
 - Irgendwann wird Nirka mit einer recht ausgefallenen Bitte zu den Helden kommen, die nicht als Heiler arbeiten. Sie fragt, ob sie ihr helfen würden, allen Jungtieren aus dem letzten Jahr das Zeichen des Stammes einzubrennen. Spielen Sie die Jagd nach den jungen Karenen nur so weit aus, wie Ihre Spieler Spaß daran haben. Alle 218 Jungtiere einfangen zu lassen, dürfte wohl langweilig werden. Die jungen Karene müssen aus den Herden geholt (Reiten-Probe +2) und — wenn sie von den anderen isoliert sind — mit einem Lasso eingefangen werden (Helden, die den Umgang mit dem Lasso nicht gelernt haben, benutzen ihren Fernkampf-Basiswert), um sie zum Feuer mit den Brandeisen zu bringen. Dort ist noch eine KK-Probe notwendig, um das Tier beim Brennen festzuhalten. Soll ein Karen mit dem Lasso direkt aus der Herde gefangen werden, ist dazu eine Wurfaffen-Probe +8 notwendig.
- Sie können diese Szenen gelegentlich mit einer durch Reiten-Proben gespickten Jagd hinter einem Karen anreichern, das alleine durch schweres Gelände flieht, oder zum Auflockern den beliebten reißenden Sattelgurt einbauen.
- Kapitän Phileasson bezieht derweil mit dem Teil seiner Leute, die nicht als Heiler arbeiten, ein eigenes Lager, um die Ansteckungsgefahr so gering wie möglich zu halten.

DAS WOLFSRITUAL

Allgemeine Informationen:

Sobald die ersten Nivesen von den Zorgan-Pocken geheilt sind, wird Nirka (mit Hilfe der Helden?) zwanzig alte oder kranke Karene von den Herden isolieren, ihnen die Federn und Bändchen, mit denen die Nivesen ihre Tiere schmücken, aus dem Gehörn nehmen und sie zu den Felsen der klagenden Ahnen bringen. Dort pflockt sie die Tiere sorgsam an, damit sie nicht fortlaufen.

Spezielle Informationen:

Alle Nivesen bleiben in Bezug auf diese Aktion recht wortkarg. Sie geben nur vage Auskünfte über ein Geschäft mit den Wölfen, das jetzt Nirka abschließen müsse, da der Schamane schon zu Anfang der Epidemie gestorben sei.

Meisterinformationen:

Den Helden wird von den Nivesen strikt verweigert, bei dieser Zeremonie zuzusehen. Was in dieser Nacht geschieht, ist ein Geschäft allein zwischen der 'Priesterin' des Stammes und den Wölfen.

Der Stamm zahlt mit den 20 Karenen Tribut an die Rauhwölfe, die dafür nicht über die Karenherden herfallen werden. Wenn der Mond im Zenit steht, verläßt Nirka, nur mit einem Wolfsfell bekleidet und einem Opferdolch aus Feuerstein in der Hand, das Lager. Böiger Ostwind frischt auf, und während der ganzen Nacht ist der klagende Gesang der Felsen zu hören. Auf der höchsten Felsnadel sitzt Nirka und singt das Lied des Madamals, um ihre Wolfsbrüder zu rufen.

Helden, die keine AG-Probe +2 bestehen, werden in dieser unheimlichen, von Wolfsgeheul erfüllten Nacht erst gar nicht auf die Idee kommen, ihr Lager zu verlassen. Wer dennoch die Felsen beschleichen will, muß eine Sich Verstecken- und eine Schleichen-Probe +6 bestehen, um nicht von den zahlreichen Rauhwölfen, die sich um den Felsen versammelt haben, entdeckt zu werden. (Wer von den Wölfen aufgespürt wird, kann sich eine längere Standpauke Nirkas über die Störung von geheimen Ritualen anhören. Hätten die Helden dem Stamm nicht geholfen, wäre ihr Leben nun verwirkt, aber so werden sie von der Nivesin nur mit einer angemessenen Eskorte von Wölfen, die den Rest der Nacht ein Auge auf die Gruppe haben wird, ins Lager zurückgeschickt.)

Die angepflockten Karene zerren verzweifelt an ihren Stricken und stoßen in ihrer Todesangst wilde Schreie aus. Der Höhepunkt des Rituals ist erreicht, als Nirka die Stricke der Karene durchtrennt und sich mit den Wölfen daran beteiligt, das größte der Karene zu Tode zu hetzen. Wer Nirka dabei auf allen Vieren genauso schnell wie die anderen Wölfe durch den Schnee laufen sieht, wird ihr wohl niemals mehr ohne eine gewisse Beklommenheit begegnen können. Am nächsten Morgen kehrt die Nivesin blutverschmiert ins Lager zurück.

In dieser Nacht hat Nirka ein Bündnis mit einem besonders großen Wolf geschlossen. Der große Rüde—Nirka nennt ihn "Blauauge" — wird in den nächsten Wochen den Karentrieb begleiten, vorab die besten Wege auskundschaften und Nirka rechtzeitig vor Hinterhalten warnen.

Den Spielerhelden nähert sich das Tier niemals auf Bogenschußweite. Für sie wird der Wolf zu einem ungreifbaren, geisterhaften Schatten, mit dessen Nähe immer zu rechnen ist und dessen Spuren allmorgendlich in der Nähe des Lagerplatzes zu finden sind.

In Wirklichkeit dient der Wolf aber dem Schutz des Viehtriebs. Nur dann, wenn er kein anderes Wild aufspüren konnte, wird er ein Karen der Herde reißen.

DER GROßE VIEHTRIEB

Allgemeine Informationen:

Zwei Tage lang wurde in den kleinen Waldinseln um das Lager eine Herde zusammengetrieben. Fast 300 Karene, ein Viertel des Viehbestandes, weiden nun unter der Aufsicht einiger Nivesen und eines guten Dutzends Hunde auf dem Steppenstreifen vor dem Winterlager. Einen Tag lang sind noch Vorbereitungen zu treffen, dann kann der große Viehtrieb nach Festum beginnen.

Spezielle Informationen:

Die Leitung dieses Unternehmens wird Nirka anvertraut. Zur Unterstützung und um die Helden in diese ungewohnte Arbeit einzuweisen, begleiten noch fünf weitere Nivesen und etliche Steppenhunde den Treck.

Sechs Mulis unter der Obhut des Nivesen Oblong transportieren alles, was man zum Überleben braucht. (Kochgeschirr, Vorräte, Decken, Pelze, eine große Jurte usw.)

Meisterinformationen:

Jeder Held, der noch kein Pony besitzt, bekommt eines vom Stamm der Rauhwölfe. Abenteurer, die durch die Pocken zu schwach sind, um sich im Sattel zu halten, werden auf Pferde-Tragrutschen transportiert. (Kapitän Phileasson will schließlich keinen seiner erprobten Kämpfer zurücklassen.) Bruder Osais und Doktor Barraculus werden im Lager der Nivesen bleiben, bis auch der letzte vom Stamm der Rauhwölfe wieder genesen ist, um dann zum nächsten Dorf weiterzuziehen.

Die Reisegefährten der Helden auf dem Viehtrieb:

Oblong

Oblong ist ein kleiner, dicker Mann um die Vierzig. Obwohl sein gesamtes Kochgerät nie richtig sauber ist, bereitet er doch vorzügliche Mahlzeiten. Während des Trecks kümmert er sich ausschließlich ums Kochen und das Lager. Als Viehtreiber tritt Oblong nur auf, wenn wirklich Not am Mann ist. Sonst ist er gewöhnlich bei seinen Maultieren zu finden, für die er sich den ganzen Tag über die phantasievollsten Flüche ausdenkt.

Oblong

MU 12	KL 11	IN 12	CH 8	FF 13	GE 16	KK 14
AG 5	HA 2	RA 1	TA 6	NG 3	GG 2	JZ 2
ST 7	LE 51	AT/PA 12/9 (Kurzschwert, W+3)				
AT/PA 14/4 (Peitsche, W6) MR -1 RS 2						

Alter: 40 Größe: 79 Finger Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: grau

Herausragende Talente: Schußwaffen 12, Wurfaffen 8, Fischen/Angeln 8, Reiten 8, Kochen 12, Tanzen 8

Het'ahm

Er ist mit seinen 61 Jahren der älteste Teilnehmer an diesem Treck. Het'ahm mischt sich oft in Diskussionen ein und meint, allein sein Alter gebe ihm das Recht auf das letzte Wort. (Nirka respektiert er allerdings.)

Der Alte ist ein kleiner, gebeugter Mann mit einem Gesicht, das der Wind der Steppe in eine grandiose Faltenlandschaft verwandelt hat. Trotz seiner Jahre ist er erstaunlich stark.

Leider hat auf Grund des Alters seine Sehkraft stark nachgelassen (was er aber nie zugeben würde). Wenn er mit seinem Kurzbogen hantiert, ist es deshalb besser, nicht in seiner Nähe zu stehen.

Het'ahm

MU 16	KL 12	IN 13	CH 8	FF 9	GE 8	KK 14
AG 7	HA 2	RA 5	TA 5	NG 3	GG 2	JZ 4
ST 9	LE 46	AT/PA 11/9 (Kurzschwert, W+3)				
AT/PA 12/4 (Peitsche, W6) MR -2 RS 2						

Alter: 61 Größe: 78 Finger Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: grün

Herausragende Talente: Peitsche 5, Schwerter 3, Schußwaffen 2

Phanta

Die junge Nivesin leidet sehr darunter, durch die Pockennarben ihre Schönheit verloren zu haben (obwohl sie immer noch recht hübsch ist), und würde alles dafür geben, von Quacksalbern in Norburg oder Festum ein paar Schönheits- oder Liebestränke (die die mangelnde Schönheit in den Augen des Partners ausbügeln sollen) zu erwerben. Wenn einer Ihrer Helden auch nur ein kleines bißchen nett zu ihr ist, wird sich Phanta unsterblich in ihn verlieben. In den Augen von Hern'sen, der selbst aufrichtig in die Nivesin verliebt ist, würde dieser Helden zum gehaßten Rivalen. Bei ihren Leuten gilt die Nivesin als ausgezeichnete Reiterin und Bogenschützin.

Phanta

MU 14	KL 10	IN 14	CH 12	FF 15	GE 14	KK 11
AG 4	HA 3	RA 2	TA 4	NG 5	GG 2	JZ 3
ST 8	LE 52	AT/PA 14/11 (Kurzschwert, W+3)				
AT/PA 13/9 (Peitsche, W6) MR 2 RS 2						

Alter: 22 Größe: 81 Finger

Haarfarbe: kastanienrot

Augenfarbe: grün

Herausragende Talente: Peitsche 12, Schwerter 8, Schußwaffen 17

Wurfaffen 13, Reiten 11, Betören 7, Tanzen 8

Tse Kal

Tse Kai ist ein verhärter Mann um die Dreißig. Seine ganze Familie ist während der Pockenepidemie gestorben. Er sucht die Einsamkeit und meldet sich während des Trecks freiwillig, wann immer es gilt, einen günstigen Weg auszukundschaften oder ein paar versprengten Karenen nachzujagen. Abends am Lagerfeuer spielt er oft traurige Melodien auf einer selbstgeschnitzten Flöte. Tse Kal ist ein Meister im Umgang mit der Peitsche.

Tse Kal

MU 15	KL 12	IN 15	CH 9	FF 14	GE 15	KK 14
AG 3	HA 3	RA 3	TA 3	NG 4	GG 2	JZ 3
ST 10	LE 63	AT/PA 14/12 (Kurzschwert, W+3)				
AT/PA 18/12 (Peitsche, W6) MR 6 RS 2						

Alter: 31 Größe: 83 Finger Haarfarbe: rot

Augenfarbe: braun

Herausragende Talente: Peitsche 16, Schußwaffen 15, Wildnisleben 12,

Fährtsuchen 11

Hern'sen

Der junge Krieger ist bis über beide Ohren in Phanta verliebt. Sollte die Nivesin einen Helden finden, den sie betören kann, wird sie

Hern'sen fortan völlig ignorieren. Ansonsten mißbraucht sie ihn für allerlei Gefälligkeiten. Der junge Krieger ist zu jeder Verzweiflungstat bereit, um Phantas Gunst zu gewinnen. Einen Abenteurer der die Aufmerksamkeit seiner Geliebten gewonnen hat, wird er auf kurz oder lang zum Duell fordern. Ansonsten präsentiert sich Hern'sen als ein fröhlicher, ausgelassener Gefährte.

Hern'sen
MU 15 KL9 IN 12 CH 9 FF12 GE 13 KK 13
AG 3 HA 1 RA 2 TA 6 NG 4 GG 3 JZ 3 (10)*
ST 6 LE 46 AT/PA 13/11 (Kurzschwert, 1W+3)
AT/PA 13/6 (Peitsche, W6) MR 4 RS 2

Herausragende Talente: Peitsche 9, Schwerter 8, Schußwaffen 11, Wurfwaffen 13

*) Der JZ-Wert in Klammern gilt für die Gefühle, die Hern'sen entwickelt, wenn er in irgend jemandem einen Rivalen gegenüber Phanta sieht.

Alle Nivesen haben durch ihre Lederkleidung einen Rüstungsschutz von 2. Sie sind mit Kurzschwertern, Peitschen und Kurzbögen ausgerüstet. Für Schüsse vom Pferderücken aus gelten für sie im Gegensatz zu den Spielerhelden keine Abzüge. Jeder Nivese hat am Sattelknauf seines Ponys ein Lasso hängen, mit dem er meisterlich umzugehen versteht.

CROTTET

Meisterinformationen:

Wieder in seiner Heimat lebt der sonst so schweigsame Crottet sichtlich auf. Er wird den Helden eine große Hilfe sein, wenn es darum geht, den rechten Umgang mit den Tieren der Herde oder dem Lasso zu erlernen. Helden, die viel Umgang mit dem Nivesen haben und sich von ihm auch etwas sagen lassen, können während der Reise vom Lager der Rauwölfe einiges von ihm lernen. Crottet kann in folgenden Bereichen einen zusätzlichen Talentpunkt an Wissen vermitteln: Abrichten, Wurfwaffen (Lasso), Fährtsuchen, Fallenstellen, Orientierung und Wildnisleben. Nutzen Sie Crottet, um den Helden zusätzliches Wissen zu vermitteln, daß sie im hohen Norden brauchen, um zu überleben.

UNTERWEGS MIT DER HERDE

Meisterinformationen:

Solange sich die Gruppe durch offenes Gelände bewegt, besteht kaum Gefahr, daß Tiere der Herde verlorengehen. Wenn einige Karene aus dem Hauptverband ausbrechen, sieht man das sofort, und in der Steppe ist es leicht, sie wieder zurückzutreiben. Weil es auf der verschneiten Tundra aber nur wenig Futter gibt, ist man darauf angewiesen, die Tiere oft an Waldrändern entlangzutreiben, wo sie an den immergrünen Trondetannen genügend Nahrung finden können. Hier ist es allerdings viel schwieriger, den Überblick über die Herde zu behalten, und es gehen leicht Tiere verloren.

Die Tabelle zeigt, wie schnell die Herde im jeweiligen Gelände vorwärtskommt und wie die Verluste an Karenen bestimmt werden.

Geländetyp	Tagestempo	Tierverluste
Ebene	35 Meilen	1W3—1
Hügel	25 Meilen	1W+2
Wälder/Berge	15 Meilen	4W+4

Bei jeder gelungenen Fährtsuchen-Probe (im Schnee ist es sehr leicht, einer Spur zu folgen) können W6 Tiere wiedergefunden werden. Gelingt eine Reiten-Probe +4, werden alle gefundenen Tiere zur Herde zurückgetrieben. Natürlich können Sie die Suche jederzeit erschweren, indem Sie durch ein heftiges Schneetreiben die Spuren verwischen. Schneefall kann (bei gescheiterter Orientierungs-Probe +6) auch dazu führen, daß sich ein allein reitender Held hoffnungslos verirrt.

BEGEGNUNGEN

Meisterinformationen:

Bestimmen Sie einmal pro Tag zufällige Begegnungen, indem Sie mit W20 würfeln. Begegnungen, die mit einem Sternchen versehen sind, finden nur einmal statt und sind zu ignorieren, wenn sie ein zweites Mal ausgewürfelt werden. In diesem Fall wiederholen Sie einfach den Wurf.

1—2: Podagra*

Allgemeine Informationen:

Mitten in der Weite der nordischen Eislandschaft taucht ein Wohnkarren auf, der sich offensichtlich in einer Schneewehe festgefahren hat. Ein alter Mann und zwei Maultiere versuchen vergeblich, den Wagen wieder flott zu machen.

Meisterinformationen:

Bei dem Alten handelt es sich um den gichtigen Magier Podagra, einen Angehörigen des Ordens von Mephal zu Punin. Schon über einen Tag sitzt er mit seinem Wagen fest, und selbst mit Magie ist es ihm nicht gelungen, den schweren Karren wieder flott zu machen. Für zwei oder drei Reiter mit Seilen stellte es kein Problem dar, den Wagen aus der Schneewehe zu schleppen. Der greise Mann bereist den Norden, um in den Winterlagern der Nivesen nach begabten jungen Schülern für seinen Orden zu suchen. Aus Dankbarkeit für die Hilfe wird er die Gruppe einen Tag lang begleiten und sie abends mit Märchen über den legendären Zauberer Dangalf unterhalten.

3—4: Sedragonil

Allgemeine Informationen:

Wieder einmal heult der 'Unglückswolf', der eure Herde begleitet. Da hört ihr ein fernes Rauschen in der Luft. Ein riesiger Schatten huscht über den Nachthimmel, und es ist ein Pfeifen zu vernehmen, gerade so, als würde etwas Großes aus der Finsternis auf eure Häupter herabstürzen. Im nächsten Moment läßt ein gewaltiger Aufschlag euer Nachtlager erzittern.

Irgend etwas ist zwischen die Karenherde gefallen, die in Panik in alle Himmelsrichtungen auseinanderstiebt.

Meisterinformationen:

Die Helden wurden Zeugen der eigenwilligen Jagdmethode des alten Frostwurms Sedragonil. Schon lange ist es ihm viel zu aufwendig, mühselig hinter dem kleinen Getier, das über die Erde krabbelt, herzujagen. (Mit seinen 15 Schritt von der Schnauze bis zur Schwanzspitze betrachtet er auch Bären als kleines Getier.)

Deshalb hat er die Methode entwickelt, sich bei Nacht einfach in weidende Karenherden hinabzustürzen. Bei seiner Körpergröße zermalmt er dabei immer W6 Tiere, die er dann in aller Seelenruhe verspeist.

Für die Helden ist es klüger (und gesünder), wenn sie erst einmal der fliehenden Herde hinterherjagen. Wahrscheinlich ist der Drache bei ihrer Rückkehr schon wieder verschwunden. Einen Kampf mit Zweibeinern beginnt Sedragonil nur ungern, weil sie hinterher mit ihrer schwer verdaulichen harten Schale (Rüstungen) nur Magendrücken bereiten.

Der Frostwurm Sedragonil

MU 25 KL 7 IN 9 CH 13 FF 7 GE 13 KK 33
MR 16 AT 14 PA 10 TP W+9 (Gebiß) RS 8
LE 110 AE 35 GS14/7 AU 70

Frostwürmer verbreiten einen Hauch schneidender Kälte um sich, daß jeder im Umkreis von 10 Schritt um den Drachen pro KR automatisch einen LE verliert. Der Bruchfaktor von Waffen mit Holz oder Lederteilen steigt um eins pro KR. Sedragonil verfügt über sämtliche Eiszauber wie den CORPOFRIGO oder den FRIGIFAXIUS und beherrscht diese Zauber sämtlich mit einem Talentwert von zehn. Der alte Drache ist übrigens klug genug, sich stets zuerst um neunmalklugen Fernkämpfer zu kümmern, die ihn auf Distanz mit Pfeilen spicken wollen.

5-6: Firunsbär

Allgemeine Informationen:

Ihre Gruppe stößt auf einen der seltenen, mehr als vier Schritt hohen Firunsbären.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden mitten im Winter einen Bären treffen, ist Vorsicht angebracht, denn er ist mit Sicherheit übelläufig, weil ihn irgend etwas aus dem Winterschlaf aufgeschreckt hat.

Firunsbär

MU 22 AT 11 (2AT/KR)* PA 4 LE 85 RS 4
TP 2x (2W+2) GS 7 AU 150 MR -1 GW 14
Größe 4 Schritt Gewicht 1000 Stein
Beute: 300 Rationen Fleisch, Fell 45 D

*) Der Firunsbär hat zwei Attacken pro Kampfrunde, die er stets gegen den selben Gegner richtet, um diesen zu Boden zu werfen.

8-9: Der Kobold Pyroax*

Allgemeine Informationen:

Urplötzlich lodert euer Lagerfeuer zu einer gewaltigen Flammensäule auf. Glühende Funken regnen auf euch herab und brennen Löcher in eure Kleidung.

Meisterinformationen:

Mit dieser Schau leitet der Kobold Pyroax einen nur für ihn sehr unterhaltsamen Abend ein. Er wird die Spieler eine ganze Nacht lang mit seinen schrägen Späßen auf Trab halten. Zu seinem Repertoire gehören obskure Illusionen - die von tulumidischen Bauchtänzerinnen bis zu gigantischen lebenden Schneemännern reichen - sowie die Zauber KLICKERADOMMS und SCHABERNACK. Zum krönenden Abschluß erscheint er in der Gestalt eines Helden, der auf Wache steht, im Lager und vergreift sich hemmungslos an den Alkoholvorräten der Gruppe. Dazu erzählt er Schauergeschichten über Eisgeister. Irgendwann ist er dann so betrunken, daß er sich, ohne es zu merken, in seine eigentliche Gestalt zurückverwandelt.

Pyroax

MU 16 KL 14 IN 14 CH 12 GE 10 FF 15 KK 4
Besondere negative Eigenschaften: NG 8 (Derber Humor 13)
AT * PA 18 (2PA/KR) LE 45 AE ** RS 1 TP *
GS 10 AU 120 MR 25

Ausweichen 17 (2x je KR, wenn anstelle der PA eingesetzt)

*) Kobolde greifen nie mit einer Waffe an. Sie versuchen Attacken auszuweichen oder sie im Notfall zu parieren.

**) Kobolde besitzen keine eigene Astralenergie, sondern entziehen sie nach Belieben der Umgebung.

Verwerten Sie für den Kobold die Schelmenzauber und gehen Sie einfach davon aus, daß ihm seine Streiche auch ohne Zauberproben gelingen.

10-11: Die Kinder des Windes

Allgemeine Informationen:

Ein Trupp Reiter auf schönen, grazil gebauten Pferden nähert sich euch. Die Gruppe setzt sich gleichermaßen aus Männern und Frauen zusammen, die in wehende Pelzummäntel und Karenleder gekleidet sind. Jeder ist mit einem Langbogen und einem Speer bewaffnet.

Meisterinformationen:

Man weiß nie, was das seltsame Volk der 'Windkinder' von Reisenden will, wenn es ihren Weg kreuzt. Manchmal haben diese unsteten Steppenelfen nichts anderes im Sinn als ein wenig zu plaudern, ein anderes Mal fordern sie ein oder zwei Karene als Zoll, weil man ungefragt ihr Stammesgebiet durchquert.

Sich gegenüber diesen vortrefflichen Reitern und Bogenschützen feindselig zu verhalten, kann man nur als leichtfertig bezeichnen.

Auelfen-Reiter

MU 12 KL 13 IN 13 CH 12 FF 12 GE 14 KK 10
AG 2 HA 1 RA 3 TA 1 NG 5 GG 2 JZ 3
ST 4 LE 28 AE 27 AT/PA 11/9 (Jagdspeer, W+3)
GS GST 1 (GS 10 zu Pferd) MR 5 Fernkampf mit Langbogen: 25

Herausragende Talente: Schußwaffen 17, Reiten 15

12-13: Der Waldtroll*

Allgemeine Informationen:

Die ganze Nacht über ist die Herde unruhig, und die Tiere blöken ängstlich. Am nächsten Morgen findet ihr in der Nähe eures Lagers Spuren gewaltiger, menschenähnlicher Füße, die zu einer Waldinsel am Horizont führen.

Meisterinformationen:

In der Nacht hat ein Troll zwei Karene gestohlen und zu seiner Wohnhöhle im nahen Wäldchen verschleppt. Den Schleifspuren läßt sich entnehmen, daß der Riese die Tiere unterwegs bereits getötet hat. Wenn die Helden trotzdem auf einer Verfolgung bestehen, kommt es vermutlich zum Kampf.

Waldtroll

MU 23 KL 8 IN 9 CH 8 FF 8 GE 6 KK 32
Besondere negative Eigenschaften: Trollwut 10*, NG 6, AG 7
LE 80 AT/PA 10/8 (Keule, 3W+3) GS 7 MR 8 RS 4**
Größe: ca. vier Schritt Gewicht: 600 Stein und mehr

*) In der Regel sind Trolle nicht leicht aus der Ruhe zu bringen. Sobald sie aber erst einmal so richtig zornig sind ('in kalte Trollwut geraten'), bedeutet dies, daß sie alles dran setzen, ihr Gegenüber zu vernichten. Und dies nicht etwa mit überstürzten Angriffen, sondern im Gegenteil mit durchdachten Plänen und wohlüberlegtem Vorgehen.

**) Natürlicher Rüstungsschutz der Haut kombiniert mit leichter Fellbekleidung.

14—17: Silberlöwe

Meisterinformationen:

Der knapp drei Schritt lange aventurische Silberlöwe hat mit seinem irdischen Verwandten, dem Puma, wenig gemein. Es handelt sich um ein sehr viel gefährlicheres Raubtier. Die männlichen Exemplare der Gattung haben eine prächtige, silbern glänzende Mähne.

Silberlöwe

MU 25 AT 15 (2 AT/KR)* PA 7 LE 65 RS 2

TP 3W+2 (Rachen), 1W+5 (Pranken) GS 13/4**AU 70

MR 5 GW 14

Körperlänge: drei Schritt Gewicht: 250 Stein

*) Der Silberlöwe richtet beide Angriffe (zwei Prankenhiebe oder eine Pranke und Rachen) gegen den gleichen Gegner, mit einem solchen Angriff kann er den Gegner niederwerfen.

**) Bewußtlose oder tote Gegner betrachtet der Silberlöwe als Beute und verschleppt sie.

18—20: Mindere Geister

Meisterinformationen:

Mindere Geister werden durch das Eindringen der Helden in ihren Bereich aufgeschreckt. Ihre Reaktion muß nicht zwingend bössartig sein. Es gibt zwar welche, die zum Beispiel versuchen, Fremde auf einem vereisten Fluß zu einer brüchigen Stelle zu locken; aber genau so gut kann es geschehen, daß sie die Helden vor einer Gefahr warnen. Meistens haben mindere Geister nicht die Macht, körperliche Form anzunehmen. Wenn einem Abenteurer eine AG-Probe -2 gelingt, liegt er die ganze Nacht wach, weil ihn irgendeine ungreifbare Angst plagt. (Natürlich können in einer solchen Nacht keine AE oder LE regeneriert werden, und Sie sollten die Proben des Spielers am nächsten Tag erschweren.)

Wölfe

Meisterinformationen:

Von räuberischen Wölfen werden die Helden während des ganzen Viehtriebs wegen des Paktes, den Nirka mit ihren Brüdern geschlossen hat, nicht belästigt. Zum Schutz der Herde begleitet der Wolf Blauauge die Gruppe und macht die Helden auf manche Gefahren aufmerksam. In extremen Situationen wird Blauauge sogar mit einigen seiner Artgenossen auftauchen, um den bedrängten Helden zu Hilfe zu kommen.

Blauauge

MU12 AT10 PA6 LE35 RS3 TPW+3

GS 10 AU 90 MR 2

GW 5

Schulterhöhe 4,5 Spann

Gewicht 100 Stein

AM RABENPAß

Spezielle Informationen:

Niemand weiß, wer einst auf die Idee kam, einen Boron-Tempel an dem Paß in den Bergen östlich von Gerasim zu errichten. Genauso wenig ist bekannt, wer diese heilige Stätte niederbrannte. Sicher ist nur, daß der Bergpaß nach dem heiligen Tier des Todesgottes Rabenpaß benannt wurde. Ein wenig abseits der geschwärzten Ruinen läßt Nirka das Lager aufschlagen.

Am nächsten Tag steht euch der strapaziöse Trieb durch den Paß bevor. Die halbe Nacht hindurch heult der Wolf der den Treck seit Beginn des Viehtriebes verfolgt. Am nächsten Morgen zeigen die Spuren im Schnee, daß Blauauge mehrmals vor dem Eingang zum Paß auf- und abgelaufen ist. Ganz offensichtlich hat er den Rabenpaß nicht betreten und einen Weg seitlich der Schlucht gewählt, der aber für die Karenherde nicht gangbar ist.

Meisterinformationen:

Blauauge ist während einer Erkundung der Paßhänge auf die Spuren von Wildschweinen gestoßen, denen ein penetranter Goblingeruch anhaftet. Spielerhelden, die den Paß vorab erkunden, werden ebenfalls auf diese Spuren stoßen, können den Geruch aber selbstverständlich nicht wahrnehmen. Nur wer der Fährte über mehrere Meilen folgt, hat eine Chance, an einen Platz zu gelangen, wo die Goblins, die auf den Schweinen geritten sind, eine kurze Rast machten und ihre Fußspuren hinterlassen haben.

Wildschweinspuren allein sollten die Spieler eigentlich nicht stutzig machen. Im Rabenpaß finden sich die Schnee- und Geröllreste von zwei Lawinen, die hier in diesem Winter niedergegangen sind.

DER HINTERHALT

Meisterinformationen:

Der lange Winter und die angespannte Nahrungslage in dieser Zeit macht den Goblins der Grünen Ebene jedes Jahr zu schaffen. In der Vergangenheit hat sich erwiesen, daß nur Überfälle auf die Nivesen, die das ganze Wild für sich alleine beanspruchen, das Überleben eines Goblinstammes garantieren. (Die Goblins glauben, (laß die Nivesen das Vieh von den Steppen treiben, um daraus große Herden zu bilden. Deshalb fühlen sie sich völlig im Recht, wenn sie versuchen, sich mit Überfällen ihren Teil zurückzuholen.)

Leider hat die Erfahrung den Goblins bisher gezeigt, daß direkte Angriffe — und etwas anderes ist in der weithin überschaubaren Ebene nicht möglich — sehr verlustreich sind, weil die Nivesen exzellent mit ihren Kurzbögen umgehen. Gruum Grollfang, Kriegerhäuptling der Wildsau-Goblins, hat sich deshalb in diesem Winter etwas völlig Neues ausgedacht. Er ist mit seinem Stamm nach Norden gezogen, wo er im Sommer während eines langen Jagdausfluges das Verborgene Tal entdeckt hatte.

Damals faßte er den Plan, die Karenherden, die am Winterende durch den Rabenpaß getrieben werden, mit kleinen Schneelawinen zum Durchgehen zu bringen, und sobald die Stampede das waldreiche Tal der fallenden Wasser erreicht hat, einen Teil der Karene durch den Bärenfluß in das Verborgene Tal zu treiben.

Um diesen Plan durchzuführen, läßt er ständig den nördlichen Eingang der Rabenschlucht beobachten. Sobald eine Herde gemeldet wird, plziert Gruum zehn seiner Krieger an den Steilhängen der Schlucht. Sie haben die Aufgabe, möglichst viele Viehtreiber durch eine Lawine von der Herde zu trennen. Die Halde aus Schnee und Steinen wird die Karene in zwei Gruppen aufspalten. Eine Hälfte wird in wilder Panik auf das Tal der fallenden Wasser zujagen, während die andere Hälfte der Herde auf den Eingang des Passes zurückdrängt.

Überprüfen Sie, ob irgendwelche Helden in die Lawine geraten. Dies geschieht mit 15 % Wahrscheinlichkeit (18–20 auf W20), kann aber durch erfolgreiche Proben auf Gefahreninstinkt abgewendet werden. Betroffene erleiden 3W20 Schadenspunkte. W20+10 Karene kommen in der Lawine um.

DAS TAL DER FALLENDEN WASSER

Meisterinformationen:

Dieser Ort erhielt seinen Namen wegen der vielen Wasserfälle, die über Steilhänge in den Talkessel stürzen. Er ist dicht bewaldet, wodurch die Karene, die in Panik in das Tal hineinlaufen, schnell gebremst werden. Schon bald löst sich die Herde in dem unübersichtlichen Gelände in viele kleine Gruppen auf.

Gruum Grollfang wartet hier mit dem Gros seiner Krieger, um möglichst viele Karene durch den Wasserfall zu treiben, hinter dem der Eingang in das Verborgene Tal liegt.

Die Goblins meiden die wenigen Viehtreiber, die mit der Herde ins Tal gekommen sind. Sie treiben kleine Gruppen versprengter Karene durch den Stillen Bach, um keine Spuren zu hinterlassen, die auf ihr Versteck aufmerksam machen könnten. Der Bach ist das einzige Gewässer im Tal, das nicht vereist ist – eine Tatsache, die die Helden stutzig machen sollte, sobald sie die Herde wieder vereinigt haben und feststellen, daß verdächtig viele Tiere fehlen. Der Stille Bach trägt kein Eis, weil die Goblins immer durch das Bachbett zu ihrem Lager reiten.

DAS VERBORGENE TAL

Meisterinformationen:

Hinter dem Vorhang des Wasserfalls, der den Stillen Bach speist, führt ein langer, natürlicher Gang durch den Felsen, der schließlich in das Verborgene Tal mündet. An diesem rundherum durch hohe Berge geschützten Ort liegt das Winterlager der Wildsau-Goblins.

Fast hundert Behausungen finden sich hier. Manche sind nicht mehr als ein mit Zweigen abgedecktes Loch in der Erde, andere wurden aus Ästen und einer Abdeckung aus Schnee errichtet. Sogar einige windschiefe, schmutzige Zelte besitzt der Stamm. Tagsüber herrscht hier hektische Betriebsamkeit. Frauen weiden geschlachtete Karene aus und gerben das Leder, indem sie es kauen. Unübersehbare Scharen von Kindern wimmeln durch das Lager, und überall sieht man Wildschweine, die in freundlicher Eintracht mit dem Stamm leben und den größten Unrat wegfressen.

In der Mitte des Lagers stehen zwei primitive hölzerne Statuen, die Wildschweinwesen mit annähernd goblinähnlichem Körper darstellen. Es handelt sich um Abbilder der Götter des Stammes. Tagsüber halten sich die meisten Krieger im Tal der fallenden Wasser auf. Abends kehren sie ins Lager zurück, um lauthals von ihren Erfolgen über die "tumben Mänschlain" zu prahlen.

Wachen gibt es nur an dem Gang, der ins Tal führt. Wer über die umliegenden Berge zum Lager der Goblins gelangen will, muß ein halbes Dutzend, zum Teil durch Aufschläge erschwerte Kletterproben bestehen.

Im Talkessel befinden sich nicht nur die 40 Karene, die der Herde der Nivesen abgenommen wurden, sondern noch 100 weitere, die die Goblins bei früheren Überfällen hierhergetrieben haben. Man läßt die Tiere frei im Tal herumlaufen, da für die Karene ein Weg über die umliegenden steilen Berghänge unmöglich ist. Ihren Spielern sollte klar sein, daß ein plumper Überfall auf dieses Lager Selbstmord ist, so lange die rund 100 Stammeskrieger anwesend sind. Mit dem Häuptling Gruum Grollfang hat die Gruppe einen für Goblinverhältnisse sehr intelligenten Gegenspieler, der genau weiß, wie wenige Viehtreiber die Herden begleiten und daß sie seinem Stamm nicht ernsthaft gefährlich werden können. Auch wenn er das Leben seiner Krieger nicht hoch achtet, wird er einen Kampf vermeiden, bei dem das Lager der Goblins verwüstet werden könnte, und sich zu Verhandlungen bereit erklären.

Besonders empfindlich reagiert er, wenn man droht, die beiden Götterbilder des Stammes zu vernichten. (Eine Freveltat, die nur Helden mit einem AG-Wert von 2 oder weniger durchführen würden. Oder aber besonders fanatische Zwölfgöttergläubige!)

Da Gruum Grollfang ein schlauer Goblin ist, wird er sorgsam darauf achten, sich nicht in Lebensgefahr zu bringen, und sich lieber ergeben, als mit seinen Kriegern im Kampf das Leben zu lassen.

Gruum Grollfang

MU 10 KL 8 IN 13 CH 6 FF 9 GE 11 KK 12

Besondere negative Eigenschaften: AG 9

MU 10 LE 38 AT/PA 13/11 (Reitersäbel, W+3) RS 5

GS GST 1 (oder wie Wildschwein) AU 50 MR -20

Gruum trägt ein schmutziges Kettenhemd, einen Lederschild und ist mit einem schweren Reitersäbel bewaffnet.

Goblinkrieger

MU 6 LE 12 AT/PA 8/6 (Speer, W+2) RS 2

GS GST1 (oder wie Wildschwein) AU 20 MR -8

Die Goblins, die im Stammesverband leben, machen einen deutlich weniger verwilderten Eindruck als jene Banden marodierender Goblinkrieger, die die Spieler vielleicht aus dem Mittelreich kennen. (Sie zivilisiert zu nennen, wäre allerdings zuviel des Guten.)

Ihre Kleidung besteht aus lose zusammenge nähten Lederlappen, ihre Bewaffnung aus einem Holzspeer mit Steinspitze, dazu einem größeren Steinmesser und eventuell einem leichten Schild. Waffen aus Metall sind für sie sehr kostbar und entsprechend selten anzutreffen.

Reitwildschwein

MU 15 LE 22 AT/PA 8/2 (Hauer, W+2) RS 2

GS 6(10) AU 40 MR -4 GW 6

Der Geschwindigkeitswert in Klammern gilt für Tiere ohne Reiter. Nur wenn sie eine Mut-Probe bestehen, greifen sie zugunsten ihres Reiters in den

Kampf ein. Sollte bei dieser Probe eine 19 oder 20 fallen, wirft das Wildschwein seinen Reiter ab und sucht das Weite

NORBURG

Spezielle Informationen:

Manche nennen Norburg das "Festum des Nordens", eine Schmeichelei, die nicht drüber hinwegtäuschen sollte, daß die Stadt mit ihren rund 2.400 Einwohnern nicht einmal ein Zehntel der Größe der Küstenmetropole erreicht.

Erdwälle und hölzerne Palisaden umgeben Norburg. Nur bei den Toren gibt es steinerne Befestigungswerke, wie man sie aus südlicheren Städten kennt. Allein die prächtigen Handelskontore am Marktplatz verleihen der Stadt, deren Gesicht in erster Linie durch schlichte Holzhäuser geprägt wird, einen gewissen Glanz. Dennoch ist Norburg eine der reicheren Städte des Nordens, denn am Ende des Winters passieren die Karenherden der Nivesen dieses Gebiet. Die Viehtreiber sind darauf angewiesen, die große Brücke 6 Meilen westlich der Stadtmauern bei dem kleinen Dörfchen Ask zu benutzen, weil der Born einen großen Teil des Winters eisfrei bleibt und ein Übergang unmöglich ist. Der Brückenzoll beträgt fünf Kreuzer für jedes Karen und drei Heller pro Reiter.

Rund um Ask sind etliche Pferche angelegt, in denen die Herden untergebracht werden können. Scheunen, die bis unters Dach mit Heu von der Grünen Ebene gefüllt sind, garantieren die Versorgung der Herden. Pferche und Futter kosten für jeweils 100 Karene zehn Silbertaler täglich.

Alle Herden legen hier eine mehrtägige Rast ein, damit sich die Tiere neue Fettpolster für den Weg nach Festum zulegen können.

Meisterinformationen:

Wenn auf eine Rast in Norburg verzichtet wird, sinkt das Tempo der Herde von nun an um drei Meilen täglich, bis eine längere Rast an einem guten Futterplatz eingelegt werden kann. Nirka plant, mit der Herde vier Tage bei Ask zu verbringen. In diesem Jahr hat sich wegen der Zorgan-Pocken-Epidemie einiges verändert: Die Futterhändler und Bauern läßt man nicht mehr in die Stadt, weil sie Umgang mit Nivesen hatten, die sie angesteckt haben könnten.

An den Stadttoren wird jeder Ankömmling zum Ablegen seiner Obergewänder gezwungen und dann auf Anzeichen der Seuche oder frisch verheilte Pockennarben untersucht. Nur wer offensichtlich vor Gesundheit strotzt und keine frisch verheilten Narben aufweist, darf die Tore passieren. Diese strengen Sicherheitsvorkehrungen wurden vom Stadtrat auf Anraten der Magierakademie und des Alchimistenzirkels getroffen, die in größter Sorge sind, daß eine Pockenepidemie die ganze Stadt entvölkern könnte.

Auf jeden Fall kann mindestens Nirka, die von den Pocken verschont geblieben ist, die Stadt betreten. Sie wird dringende Einkäufe, auch im Auftrag der Helden, gewissenhaft erledigen. Wer in die Stadt kommt, kann vier Tage lang allen erdenklichen Luxus vom öffentlichen Badehaus bis zu sauberen Daunendecken genießen. Berühmt ist Norburg für die Statue der "Weißen Rondra", die auf dem Tempelvorplatz steht.

Berühmtheit anderer Art genießt die Ogerfaust, eine Spelunke, in der sich an langen Winterabenden Fallensteller, Söldner und

Goldsucher aus dem ganzen Norden Aventuriens einfänden. Bemerkenswert ist auch, daß in der Stadt ungewöhnlich viele Elfen leben. (Sie machen fast 10 % der Einwohner aus.) In erster Linie sind Auelfen anzutreffen, gelegentlich sieht man aber auch Steppen- oder Firnelfen. (Weitere Informationen über Norburg finden Sie in der Box Rauhes Land im Hohen Norden, S. 59 ff; einen Stadtplans in diesem Heft auf Seite 220.)

von eitelkeit und ehre

Meisterinformationen:

Phanta hatte sich schon zu Beginn des Viehtriebs in den Kopf gesetzt, Wundersalben oder Zauberränke in Norburg zu besorgen, mit denen sie die entstehenden Pockennarben verschwinden lassen kann. (Nirka hat sie wegen dieser Besorgungen erst gar nicht angesprochen, weil sie weiß, daß ihre Anführerin für solche Eitelkeiten nicht die Spur von Verständnis hätte.)

Vom Verbot, die Stadt zu betreten, läßt sich die junge Nivesin nicht aufhalten. Nachts klettert sie über die Holzpalisaden, um sich im Großen Haus der Schamanen (der Magierakademie) behandeln zu lassen. Daß gerade die Akademie mit für das Seuchengesetz verantwortlich ist, ahnt sie nicht.

So wird die arglose Phanta dort auch prompt festgenommen, als sie einem Magister ihr Anliegen vorträgt. Sobald das im Lager bekannt wird, schleicht sich Hern'sen heimlich davon, um seine Geliebte zu befreien. Auch er wird bei dem Versuch verhaftet, in



die Stadt einzudringen, und verletzt im Kampf zwei Stadtgardisten.

Am dritten Tag nach der Ankunft der Herde in Ask tritt der Magistrat von Norburg zusammen, um über die beiden Nivesen zu Gericht zu sitzen. Sein Urteil lautet: zwanzig Peitschenhiebe für das verbotene Eindringen in die Stadt. Außerdem sollen Hern'sen für den Angriff auf die Stadtwachen zwei Finger der rechte Hand abgeschlagen werden. Am Morgen des nächsten Tages soll die Bestrafung auf dem Marktplatz von Norburg öffentlich vollzogen werden. Die öffentliche Entehrung zweier ihrer Stammesmitglieder kann Nirka nicht dulden, obwohl sie der Meinung ist, daß die beiden eine Strafe durchaus verdient haben. Sie wird die Helden - von denen sie den Eindruck hat, daß sie in diesen Dingen Erfahrung haben - eindringlich darum bitten, Hern'sen und Phanta zu befreien.

Da die Norburger an den beiden Nivesen ein Exempel statuieren wollen, hilft nur eine umfangreiche Bestechung sämtlicher Wachen im Schulturm (unter 50 Dukaten läuft gar nichts, schließlich wurden zwei ihrer Kameraden verletzt), die dann einen Ausbruch der Gefangenen vortäuschen. Die Alternative dazu ist ein gewaltsamer Befreiungsversuch.

Nirka wird die Helden begleiten, während die anderen Nivesen das Lager abbrechen und alles für einen schnellen Aufbruch vorbereiten.

Das Gefängnis liegt im südöstlichen Festungsturm der Stadtmauer und ist Tag wie Nacht von sieben Stadtgardisten besetzt. Wenn die Befreiung gelingt, werden die Nivesen noch in der selben Nacht weiterziehen, um möglichst viel Distanz zwischen sich und die Stadtwachen von Norburg zu bringen.

Norburger Stadtgardist

MU 12 LE 33 AT/PA 11/9 (Speer, W+2)
AT/PA 10/10 (Schwert, W+4) RS 5 GS GST1 MR -3

Die Gardisten tragen Lederrüstungen und große, metallverstärkte Schilde. Bewaffnet sind sie mit Speeren und Schwertern. Wie die meisten Stadtwachen haben sie immer ein offenes Ohr für einen überzeugend vorgetragenen Bestechungsversuch.

In der Stadt reagiert man empört auf die Befreiung, und der Magistrat setzt ein Kopfgeld von 100 Dukaten auf Phanta und Hern'sen aus. Damit wird der Kopfgeldjäger Sven Gabelbart auf den Plan gerufen.

SVEN GABELBART

Meisterinformationen:

Sven ist ein Thorwaler, wie er im Buche steht: groß, blond und blauäugig. Sein Spitzname rührt von dem Kinnbart her, den er zu zwei Zöpfen geflochten hat. Er trägt eine helle Lederrüstung und den Pelz eines weißen Wolfes, dessen Schädeldach wie ein Helm auf seinem Kopf liegt. Sven ist es nie gelungen, sein Seekrankheitsproblem zu lösen, was ihn für Kaperfahrten denkbar ungeeignet machte. Deshalb ist er schon früh in einen anderen ehrbaren Beruf übergewechselt und mittlerweile einer der berühmtesten Kopfgeldjäger in Firuns Land geworden.

Gemeinsam mit seinem Waldelfenfreund Falnokul wird er sich auf die Fährte der Helden heften, um Phanta und Hern'sen zurückzuholen. Beide Kopfgeldjäger sind dafür bekannt, mit einem möglichst geringen Aufwand an Gewalt vorzugehen und ihre Opfer fast immer lebend abzuliefern.

Sven Gabelbart hat einen etwas versponnen Ehrenkodex. Er würde niemals auf Distanz eine 'Beute' niederschießen (obwohl er keine Skrupel hat, einen Gegner im Nahkampf mit der Streitaxt übel zuzurichten - "Hauptsache, man kann ihn noch erkennen, wenn ich ihn abliefern ...").

Deshalb muß er spätestens in der Endphase seiner Verfolgungsjagd den Nahkampf mit der Gruppe suchen.

Sobald er das erste Mal auf Nirka trifft, ändert er schlagartig seine Pläne. Sie ist genau die Frau, die er schon immer gesucht hat, um mit ihr ein Langhaus an der rauhen Küste Thorwals zu bauen und eine Familie zu gründen. Das Kopfgeld interessiert ihn jetzt nicht mehr. Statt dessen wird er versuchen, Nirka zu entführen. Auch die kühle Nirka findet Gefallen an ihm, was sie sich und den anderen aber nicht so schnell eingestehen wird. Sven wechselt deshalb bald seine Taktik. Zunächst versucht der Thorwaler, indem er mit Falnokul nachts fackelschwingend auf die Herde zureitet, die Tiere auseinanderzutreiben, um während des Durcheinanders, das dabei entsteht, die beiden Nivesen zu

fangen. Später schleicht er sich immer wieder an das Lager an, um Nirka zu Duellen herauszufordern (die stets mit der völligen Erschöpfung der beiden Kämpfer enden). Beide dulden nicht, daß sich irgendein anderer in ihre Zweikämpfe einmischt.

Weder die zwei Kopfgeldjäger noch die Spieler wissen, daß sich noch eine weitere Gruppe für die Prämien interessiert. Während Sven und Nirka sich wieder einmal ein Duell liefern, kreisen sechs Söldner den Lagerplatz ein. Ihr Angriff erfolgt völlig überraschend. Zunächst versuchen sie, durch drei gezielte Salven mit ihren Langbögen die Gruppe weitgehend außer Gefecht zu setzen, dann gehen sie zum Nahkampf über, und ein mörderisches Gefecht entbrennt.

Sven Gabelbart

MU 13 KL 12 IN 15 CH 11 FF 11 GE 15 KK 18
AG 4 HA 2- RA 3 TA 2 NG 6 GG 6 JZ 3
ST 11 LE 68 AT/PA 15/13 (Schneidzahn, W+8)
MR 4 RS 3

Alter: 28 Größe: 93 Finger Haarfarbe: blond Augenfarbe: blau

Herausragende Talente: Äxte 11, Wurfaffen 10, Schußaffen 10, Gefahreninstinkt 8, Reiten 9, Schleichen 8, Sich verstecken 9, Zeichnen 8

Der Waldelf Falnokul

MU 12 KL 16 IN 13 CH 13 FF 12 GE 15 KK 12
AG 3 HA 2 RA 4 TA 2 NG 6 GG 4 JZ 3
ST 9 LE 32 AE 45 AT/PA 13/11 (Degen, W+3)
MR 6 RS 3

Alter: 214 Größe: 88 Finger

Haarfarbe: kastanienrot Augenfarbe: himmelblau

Herausragende Talente: Stichaffen 7, Schußaffen 17, Fährtsensuchen 9, Fallenstellen 8, Orientierung 8, Wildnisleben 12, Reiten 8, Schleichen 10, Sinnenschärfe 10

Falnokuls Lieblingssprüche:

SOMNIGRAVIS 8 (Oft schleicht sich der Waldelf nachts an das Lager seiner Opfer an, um sie, während sie noch am Lagerfeuer sitzen, mit diesem Spruch in Tiefschlaf zu versetzen.)

EXPOSAMI CREATUR 9 (Ein Spruch, der den Kopfgeldjägern hilft, auch gut versteckte Feinde aufzuspüren.)

BLITZ DICH FIND! 9 (Mit diesem Spruch und macht der Elf seine Gegner im Nahkampf unschädlich.)

ADLER, WOLF UND HAMMERHAI 11 (In Adlergestalt fällt es sehr viel leichter, Gejagte zu verfolgen und auszuspähen.)

Weil Falnokul ein guter Bogenschütze ist, versucht er, wann immer Gewalt unvermeidbar ist, seine Gegner mit dem Langbogen auszuschalten. Im Nahkampf wird er durch tollkühne Attacken (gezielte Attacken +3) zum Schrecken seiner Feinde. Andere Elfen halten ihn für ausgesprochen *badoc*, und keiner seines Volkes kann sich erklären, was Falnokul an einem Raubbein wie Sven Gabelbart gefunden.

Kopfgeldjäger

MU14	KL11	IN13	CH 9	FF12	GE15	KK15
AG 3	HA 1	RA 3	TA 3	NG 4	GG 7	JZ 5
ST 8	LE 50	AT/PA 13/11	(Schwerter, W+4)	MR 5	RS 4	

Herausragende Talente: Schußwaffen 12, Fährtensuchen 8, Schleichen 8

Das Leben dieser sechs Gestalten hat sich größtenteils zwischen Feldlagern, Schlachtfeldern und schmutzigen Kaschemmen abgespielt.

Sie kennen alle üblen Tricks im Schwertkampf und werden ihre Gegner mit Serien von gezielten Attacken regelrecht zusammenschlagen, nachdem sie deren Kampfkraft durch Beschuß aus dem Hinterhalt schon geschwächt haben.

Doch auch sie schätzen ihr eigenes Leben hoch und werden lieber fliehen oder sich ergeben, als sich töten zu lassen.

Versprechungen von ihnen ist allerdings mit Mißtrauen zu begegnen. Die sechs sind mit Lederrüstungen und Schilden gewappnet.

DER SILVANDEN FAE'DEN KAREN

Allgemeine Informationen:

Vor euch erhebt sich wieder einmal eine Waldinsel aus den Weiten der verschneiten Steppe. Erst beim Näherkommen zeigt sich, daß dieser Wald anders ist als alle, die ihr bisher auf eurer Reise durch Firuns Land gesehen habt. Obwohl der Frühling noch viele kalte Tage entfernt ist, tragen alle Bäume des Waldes schon Blätter.

Spezielle Informationen:

Nirka gibt Anweisung, ein Lager am Waldrand aufzuschlagen und die Karene zwischen die Bäume zu treiben. Die Nivesen nennen diesen Ort "Silvanden Fae'den Karen", was ganz prosaisch "Wald der fetten Karene" heißt. Nur der alte Het'ahm weist darauf hin, daß manche diese Waldinsel auch "Silvanden Fae", "Wald der Feen" nennen.

Tiere, die sich eine Nacht dort aufhalten, kommen am nächsten Morgen so gemästet aus dem Wald heraus, als hätten sie eine Woche auf einer fetten Weide gestanden.

Die Nivesen werden die Helden eindringlich davor warnen, tiefer zwischen die uralten Bäumen vorzudringen. Angeblich dulden die Geister des Waldes, die den Schatz eines versunkenen Königreiches bewachen, nicht die Anwesenheit von Menschen.

Als die Nivesen ihr Nachtlager aufgeschlagen haben, hört man aus der Tiefe des Waldes Harfenmusik, und tanzende Lichter bewegen sich zwischen dem Geäst.

Meisterinformationen:

Der Silvanden Fae liegt abseits der Strecke Norburg-Festum in der Nähe des Örtchens Walden. Es handelt sich um einen Rest jener gewaltigen Wälder, die nach dem Tode Sumus aus ihrem noch warmen Leib gesprossen sind und einen Hauch Göttlichkeit in sich tragen, oder besser gesagt, die einfach anders sind als andere Wälder. Heute haben Naturkatastrophen, aber auch die Äxte der Menschen diese Forste fast vom Antlitz der Welt verschwinden lassen. Nur der Schutz, den Niamh diesem Ort gewährt, bewahrte ihn vor einem ähnlichen Schicksal.

VON DER KUNST, EINEN WALD ZU BETRETEN

Meisterinformationen:

Der Silvanden Fae läßt sich in drei Stunden bequem zu Fuß umrunden. Versucht man aber, quer durch den Wald zu gehen, so gelangt man schon nach wenigen Minuten nur ein wenig entfernt von der Stelle, an der man den Wald betreten hat, wieder an seinen Rand.

Folgen die Helden den Tieren, die in den Wald hineingehen, so verwirren sich schon bald ihre Sinne (wiederholte Orientierungs-Probe +15). Nach einer gescheiterten Probe finden sie sich erneut am Waldrand wieder. Wenige hundert Schritt hinter der Waldgrenze gerät man an den Rand einer magischen Barriere, hinter der sich das Raum- und Zeitgefüge verschoben hat. Der Zauber des Forstes verhindert, daß Wesen, die zu komplexen Gedankengängen in der Lage sind, diese Schwelle überwinden. Gerade weil die Helden — das wollen wir ihnen schon zugestehen — intelligenter als Karene sind, werden sie hier in die Irre geleitet, während die Herde auf geradezu wunderbare Weise nach und nach im Wald verschwindet.

Mit einem Trick können aber auch Menschen die Barriere überwinden. Wer mit verbundenen Augen und verhängtem Zügel in den Wald reitet und dabei das Pferd seinen Weg suchen läßt, kann die magische Schwelle überwinden. Wenn die Abenteurer nicht von alleine auf diese Idee kommen, sollten sie bei einem ihrer Versuche, in den Wald einzudringen, einen moosüberwachsenen Stein finden, in den das Bild eines Reiters mit verbundenen Augen und eine Inschrift in Isdira eingemeißelt sind. Dort heißt es: "Traue deinem Gefährten und du wirst den Weg finden."

VON FEEN UND GEISTERN

Meisterinformationen:

Wenn es den Helden gelungen ist, in den Silvanden Fae einzudringen, können sie ganz in der Nähe tanzende Lichter beobachten. Um einen Menhir, eine Felsnadel, inmitten einer

tung fliegen fünfzig kleine Wesen, die aussehen wie winzige Menschen mit Libellen- oder Schmetterlingsflügeln. Jede dieser Blütenjungfern oder Ladifaahri ist von einer Lichtaura umgeben. Sobald ein Held die Lichtung betritt, werden sie in alle Himmelsrichtungen davonflattern. Tagsüber, wenn sie ihr Lichtschein nicht schon von weitem verrät, rächen sich die Feen dafür, daß sie bei ihren nächtlichen Fest gestört wurden, und treiben allerlei Schabernack mit den Eindringlingen (was wörtlich zu nehmen ist, da sie die Koboldzauber beherrschen). Ernsthaften Schaden werden sie allerdings keinem zufügen, der ihren Wald betreten hat.

Schon nach kurzer Zeit werden die Abenteurer feststellen, daß der Silvanden Fae viel tiefer ist, als er, von außen betrachtet, scheint. Zum Umkehren ist es nun allerdings zu spät, denn genau so, wie es zuerst unmöglich schien, in den Wald einzudringen, so findet sich jetzt kein Weg mehr hinaus. Pferde, denen man freien Lauf läßt, werden sich immer Richtung Westen bewegen. Auch wenn die Helden versuchen, eine andere Richtung einzuschlagen, werden sie bald feststellen, daß sie auf geheimnisvolle Weise schon nach kurzer Zeit wieder gen Westen reiten, egal wie sehr sie sich bemühen, nicht ihre Richtung zu verlieren. Nur wer vom Wasser des Duan trinkt, des Sees in der Mitte des Waldes, kann den Bann des Zaubervaldes brechen. Ob sich die Helden nun beeilen oder ganz gemächlich reiten, den See erreichen sie genau wie alle Karene, die mit ihnen den Wald betreten haben, erst nach sieben Tagen.

Tagsüber reiten die Helden durch eine lichtdurchflutete Waldlandschaft, in die der Frühling mit aller Pracht Einzug gehalten hat. Auch die Abende sind angenehm mild und stehen damit in krassem Gegensatz zu all den naßkalten Nächten, die die Spieler im Schnee des Nordlandes verbracht haben. In der Woche, die sie durch den Zaubervald reiten, können sich die Gefährten vollständig wieder erholen. Alle Wunden heilen aus, und Magiebegabte können ihre gesamte Astralenergie regenerieren.

Lassen Sie als Meister Ihre Gruppe von weitem weidende Einhörner beobachten, spielen Sie den Streit mit einer Dryade aus, die der Meinung ist, daß "diese ungehobelten Rundohren" ihr Lagerfeuer viel zu nahe an ihrem Baum entfacht haben und sie möglicherweise verbrennen wollen. (Ein Streit, in den sich möglicherweise sogar ein oder zwei Waldschrate einmischen.) Maulende Wurzelbolde werden die Pferde der Gruppe erschrecken, weil sie beinahe auf einen ihrer Gefährten getreten hätten. (Wurzelholde sind kleine Wesen, denen Grasbüschel und Blumen auf dem Rücken wachsen, so daß man sie fast nicht erkennen kann.)

Eines Nachts ist wunderschöne Flötenmusik zu hören. Folgen die Helden den Tönen, gelangen sie wieder auf eine Lichtung mit einem Menhir. Dort sitzt ein lockiger, bocksbeiniger Kerl, der auf einer Hirtenflöte spielt. Sobald ein Abenteurer die Lichtung betritt, bricht der Bursche seine Melodie ab und wartet, bis alle nahe genug herangekommen sind. Dann beginnt er, eine ganz andere, wilde Weise zu spielen, und wer nicht mindestens eine Magieresistenz von 10 hat, wird den Rest der Nacht wie ein Besessener nach seiner Flöte tanzen. Am nächsten Morgen sind die Helden dann völlig erschöpft und nicht mehr in der Lage, dem seltsamen Musikanten zu folgen, der lachend im Wald verschwindet.

In einer anderen Nacht zieht in der Nähe des Lagers der Spieler eine geisterhafte Reiterkavalkade vorbei. Die schemenhaften, prächtig geschmückten Rösser und ihre Reiter, erlesen gekleidete Elfen (von auffallend großem Wuchs), machen den Eindruck, als wären sie auf dem Weg zu einem Hoffest. Folgen die Helden ihnen, gelangen sie zu einer Anhöhe mit einem Kreis stehender Steine auf der Kuppe.

Die Elfen reiten direkt in den Hügel hinein, und für einen kurzen Moment sind marmorne Säulenhallen in seinem Inneren zu sehen. Ihren Spielerhelden ist es unmöglich, in diesen verborgenen Palast einzudringen. Den Rest der Nacht können sie jedoch berauschende Musik und den Lärm eines großen Festes durch das Erdreich dringen hören.

Auf diese oder ähnliche Weise sollten Sie jeden der sechs Tage, die die Helden brauchen, um den See Duan zu erreichen, mit einem besonderen Ereignis ausschmücken, so daß der Gruppe ihr Aufenthalt im Silvanden Fae nie langweilig wird. Sogar ein oder zwei Elfen aus Fleisch und Blut können getroffen werden, aber diese sind in der Regel viel zu sehr in den Flirt mit einer Nymphe vertieft oder mit dem Dichten von Liebesliedern beschäftigt, um den Abenteuern irgendeine vernünftige Auskunft über den Weg aus dem Zaubervald geben zu können.

niAmh

Allgemeine Informationen:

Nach einem Ritt von sieben Tagen erreicht ihr einen kristallklaren See, an dessen Ufer eine wunderschöne blonde Frau Harfe spielt. In der Mitte des Sees erhebt sich eine dicht bewaldete Felseninsel.



Überraschend bricht die Frau ihr Spiel ab, wendet sich um und heißt euch willkommen.

Meisterinformationen:

Auch wenn sie nach wie vor jugendliche Frische ausstrahlt, gehört die blonde Niamh zu den ältesten Wesen Aventuriens. Sie ist neben Fenvariens vielleicht die einzige Überlebende jenes alten Elfenvolkes, das zu Zeiten, als die Khom-Wüste noch ein blühender Garten war, den Kontinent bevölkerte. Sie weiß viel über die große Vergangenheit der Elfen und das Erscheinen des Namenlosen Gottes zu berichten, der den Hohen Elfen und ihren Göttern die Fehde erklärte.

Er ließ die Quellen versiegen und heiße Winde durch die Gärten fegen, bis alles Grün in und um Tie'Shianna, die gleißende Stadt, verdorrt war. Mit Seuchen und Erdbeben suchte er das alte Volk heim und marschierte schließlich mit einer Armee, in der Oger und Trolle die Geringsten waren, gegen die Mauern der verfallenden Stadt.

Dies war der Tag, an dem das alte Volk aufhörte zu bestehen und die Diaspora des Elfenvolkes begann. In alle Winde verstreuten sich die Überlebenden und wurden zu den Stammvätern der Steppe-, Au- und Waldelfen und all der kleineren Elfenvölker, die die entlegenen Gebiete Aventuriens bewohnen. Fenvariens aber, der König des hohen Volkes, geriet in die Hände des Namenlosen, und wenn er nicht gestorben ist, schmachtet er bis heute in einem der Kerker des finsternen Gottes.

Niamh, ehemals eine große Zauberin des hohen Volkes, rettete sich in den alten Wald, den die Nivesen heute "Silvanden Fae den Karen" nennen, und schuf dort — unterstützt durch die Magie der alten Bäume — ein Refugium, in dem viele jener Wesen Zuflucht fanden, die früher die Gärten von Tie'Shianna bevölkerten und den Untergang der alten Stadt überlebt hatten.

Im Feenwald hat Niamh aber nicht nur Flüchtlingen Obhut gewährt, sondern auch Erscheinungen und Illusionen geschaffen, um einen Teil des Glanzes ihrer alten Welt zu bewahren. So sind die Reiterkavalkaden und die Feste in den Hügeln nichts als Gaukeleien, die an die Pracht des alten Königshofs erinnern. Trotzdem können sie Angehörigen des Elfenvolkes gefährlich werden, die in diesen Wald kommen, um von einer großen Vergangenheit zu träumen, die heute nur noch in Fragmenten durch die Märchen der verschiedenen Elfenvölker und durch den Silvanden Fae lebendig erhalten wird. Viele dieser Elfen streifen für Jahr-zehnte durch den Zauberwald, und manche verlassen ihn nie mehr.

Sehr schnell verliert man hier jedes Gefühl für Zeit, und selbst unter den extrem langlebigen Elfen kam es schon vor, daß Heimkehrende nicht mehr wiedererkannt wurden. Sie alle meiden den Duan, denn sie wissen, daß jeder, der das Wasser des Sees trinkt und nicht unter dem besonderen Schutz von Niamh steht, den Wald wieder verlassen muß. Jeder Schritt, den man danach tut, führt unweigerlich näher zur magischen Barriere, die den Wald umgibt.

Niamh lädt die Helden auf die Insel Oisín ein (die sie nach ihrem Geliebten in Tie'Shianna benannte), um ihnen ein weiteres Wunder aus ihrem Reich zu zeigen. Während sie in einem kleinen Nachen über den See fahren, können alle Helden, die einen AG-Wert von mindestens 3 haben, unter den Wellen des Duan eine Stadt aus Alabaster und Marmor sehen. Silberne Brunnen und Statuen aus Achat und Jade schmücken die Plätze dieser Metropole. Gewaltige Gärten erstrecken sich vor den Stadtmauern bis an den Horizont. Auch dies ist eine Illusion: ein Abbild des zerstörten Tie'Shianna.

Auf Oisín führt Niamh die Spieler in eine kleine Grotte. Hier lebt sie allein mit ihrem Jagdfalken Perceval.

Die Aura des Waldes bewirkt, daß keiner, der ihn betritt, altert, und so überlebten nicht nur die Geschöpfe aus den Gärten Tie'Shiannas unverändert die Zeitalter seit dem Untergang der Stadt, sondern auch der Falke, der die Abenteurer mißtrauisch aus seinen goldenen Augen beobachtet. Niamh braut indes einen Kräutersud, der die Helden dazu bereit machen soll, den Ausgang aus Silvanden Fae zu finden. Alle Fragen, die die Abenteurer ihr über den Wald stellen, beantwortet sie wahrheitsgemäß. Über Pardona kennt sie nur Legenden, von Tie'Shianna hingegen kann sie recht detailliert erzählen, und während die Gefährten den Kräutersud trinken, erscheinen ihnen die Geschichten Niamhs im selben Maße lebendiger, wie sie müder werden. Am Ende sind alle eingeschlafen.

Wenn die Helden wieder erwachen, liegen sie am Rand der Waldinsel, die sie vor einer Woche betreten haben, im Schnee. Rund um sie herum ist das unruhige Schnauben von Karenen zu hören, und auch die Pferde, die sie am Ufer des Duan zurückgelassen haben, sind wieder da.

Ihre nivesischen Freunde werden die Helden je nach Mentalität mit Schauern betrachten oder Witze machen, wenn sie behaupten, eine ganze Woche im Silvanden Fae gewesen zu sein, denn nach ihrer Meinung sind höchstens zehn Stunden vergangen, seit die Gruppe das Lager verlassen hat. Dies ist das letzte Wunder, das den Helden im Zusammenhang mit dem Zauberwald begegnet. In Niamhs Reich vergeht die Zeit schneller als außerhalb der magischen Barriere. So erklärt sich auch, warum die Karene "so fett, als hätten sie eine Woche auf einer guten Weide gestanden", aus der verwunschenen Waldinsel zurückkehren, denn genau wie die Helden haben sie sich tatsächlich eine Woche lang dort aufgehalten.

Die schlafenden Abenteurer konnten aus dem Wald gebracht werden, weil Niamh für den Kräutertrank das Wasser des Duan verwendete. Dazu mengte sie ein starkes Schlafmittel und brachte, sobald der Trank wirkte, die Helden mit ein paar Gehilfen über die magische Schwelle aus dem Wald.

Die Episode im Wald der Niamh dient dazu, den Spielern nach ihren Abenteuern im Himmelsturm zusätzliche Informationen über das alte Volk der Elfen zu verschaffen, die ihnen helfen werden, die Prophezeiungen und alten Inschriften richtig zu deuten, mit denen sie im weiteren Verlauf ihrer Reisen konfrontiert werden.

ANKUNFT IN FESTUM ODER DER LOHN DER MÜHEN

Allgemeine Informationen:

Je weiter ihr nach Süden kommt, desto 'wärmer' wird es. Die Karenherde läßt mittlerweile einen breiten braunen Schlammstreifen zurück, wo sie die verschneite Steppe durchquert. Endlich, nach mehr als vier Wochen bei der Herde, seht ihr die roten Backsteinmauern Festums vor euch.

Spezielle Info'mationen:

In Festum ist man sehr viel aufgeklärter als in Norburg. Nur wer offensichtlich noch an den Zorgan-Pocken leidet, darf die Stadt nicht betreten. Allen anderen steht es frei, nach Herzenslust durch die Hafenmetropole zu schlendern, den Dockarbeitern zuzusehen oder die Bornlandflotte zu besichtigen, die über den Winter im Häfen der Hauptstadt vor Anker liegt.

Nirka besucht zunächst die Fleischhäuser des Großhändlers Pauperin, dem ihr Stamm schon seit langem seine Karene verkauft. Phanta sieht sich nach der Halle des Quecksilbers — der örtlichen Magierakademie — um, wo sie sich nach bestimmten Salben und Tränken erkundigen wird.

Der größere Teil der Viehtreiber bleibt aber noch außerhalb von Festum, denn am Tag der Ankunft gilt es, die Herde in die Pferche vor den Stadtmauern zu treiben.

Meisterinformationen:

Rechnen Sie grob aus, wie viele der rund 300 Tiere, mit denen der Zug aufgebrochen ist, auch tatsächlich den Weg bis nach Festum überstanden haben. (Vielleicht sind es nach einem

im Winterlager Gruum Grollfangs ja sogar mehr geworden.)

Gehen Sie jedem Spieler 300 Abenteuerpunkte. Auch Geld winkt der Gruppe, denn Nirka besteht darauf, ein Zehntel vom Wert der Herde unter den Leuten um Kapitän Phileasson aufzuteilen. Für jedes Karen erhält sie von Pauperin 50 Silbertaler. Die Prämie für ihre Helfer läßt sie sich bar auszahlen. Über den restlichen Betrag werden Wertbriefe aufgesetzt, die der Stamm bei jeder Handelsniederlassung des Hauses Stoerrebrandt gegen Waren eintauschen kann.

Die Nivesen werden nicht sehr lange in Festum bleiben. Die große Stadt ist ihnen unheimlich. Drei Tage nach dem Handelsabschluß verlassen sie die überfüllten Straßen Festums und machen sich auf den Rückweg zu ihrem Stamm. Phanta hat in der Magierakademie diverse Tinkturen erhalten, mit deren Hilfe sie ihre alte Schönheit wiederzuerlangen hofft. Ob Nirka ihre Stammesbrüder begleitet oder an der Seite Sven Gabelbarts neuen Abenteuern entgegenreitet, liegt in der Hand des Spielleiters.

In den Spelunken von Festum können Ihre Helden sehr bald erfahren, daß vor einer Woche ein Mann, auf den die Beschreibung Beorns paßt, in der Stadt eingetroffen ist. Eine Karenherde hat er nicht begleitet. Während der zwei Tage, die er in Festum geblieben ist, hat er in der Archiven der Magierakademie und des Rathauses Nachforschungen über einen "Wolfsritter" angestellt, der vor 300 Jahren in den Norden gekommen sein soll. Außerdem fragte er nach einer "Silberflamme". Nachdem er keine befriedigenden Antworten erhalten hat, ist er nach Vallusa weitergeritten.

VON DEM, DAS KOMMEN WIRD: EIN ÜBERBLICK

Meisterinformationen:

Die nächsten drei Abenteuer verwickeln Kapitän Phileasson und seine Gefährten tiefer in die Geschichte um das untergegangene TieShianna. Zwei magische Schlüssel gilt es zu erringen, die den Helden später einmal den Weg zu Orima, der Herrin der Weisheit, öffnen werden.

Bereits im ersten Abenteuer tauchen neue, gefährliche Gegenspieler auf. Der Preis, den Beorn der Blender im Himmelsturm für seine Freiheit zahlen mußte, war hoch. Er wurde gezwungen, ein Bündnis mit Pardona einzugehen, die im Auftrag des Namenlosen Gottes erkunden soll, wer hinter diesem geheimnisvollen Wettrennen der beiden Kapitäne steckt. Was für ein Geschöpf Pardona wirklich ist, kann Beorn nicht einschätzen; er weiß nur, daß sie ebenso mächtig wie abgrundtief böse ist.

Um ihre Einmischung vor dem Angesicht der Zwölfgötter zu verbergen, ist Pardona gezwungen, auf ihre fast schon göttlichen Mächte zu verzichten und in einer menschlichen Inkarnation an dem Abenteuer teilzunehmen. So darf sie keine Mächte einsetzen, die nicht auch einem Sterblichen verfügbar wären. Pardona

nimmt die Gestalt der Travia-Geweihten an, die Beorn begleitet hat und im Himmelsturm Pardona's Opfer wurde. Dabei unterläuft Pardona ein kleiner Fehler. Sie behält ihre eigene grüne Augenfarbe, statt die braunen Augen der Geweihten nachzuahmen. (Den Gefährten kann dies bei einer Sinnschärfeprobe +12 auffallen, wenn sie der falschen Geweihten begegnen.) Pardona hat zunächst kein Interesse daran, die Gruppe Phileassons zu vernichten. Möglicherweise würde das Rennen abgebrochen, wenn einer der Konkurrenten frühzeitig zu Tode käme. Dann bliebe das Geheimnis, das hinter dem Unternehmen verborgen ist, für immer verhüllt. Für den Fall, daß ihre 'Verkleidung' durchschaut werden sollte, kann Pardona in einer neuen Gestalt Phileasson verfolgen, um zu erkunden, was hinter den Aufgaben steckt, und die Pläne der Zwölfgötter zu Gunsten des Namenlosen wenden.

Diese Information ist Ihr größtes Geheimnis als Spielleiter! Ihre Mitspieler werden vermutlich eine ganze Weile brauchen, um den 'Wolf im Schafspelz' zu erkennen. (Auch Hellsichtmagie wird den Helden kaum weiterhelfen, da sie ständig eine freizauberische

Variante des AUARARCANIA DELEATUR aufrechterhält, der nur mit einem Zauberschlag von 30 Punkten zu durchschauen ist. Sollte dies einem Held wider Erwarten gelingen, sollte er sich darüber im klaren sein, daß Geweihte normalerweise keine magische Aura haben. Allerdings wird Pardona diesen Erkenntnis-Zauber vermutlich bemerken, was einen 'ärgerlichen Unfall mit tödlichen Folgen' für den betreffenden Helden sehr wahrscheinlich macht ...)

Im folgenden Abenteuer, bei dem Sie größten Wert auf die Gestaltung einer möglichst unheimlichen Atmosphäre legen sollten, folgen die Helden der Spur des Erm Sen, eines wichtigen Offiziers in den Tulamidenkriegen unter Kaiser Eslam IV. Auf dieser Suche werden die Gefährten zum ersten Mal mit einer Kriegerin der Beni Geraut Schie konfrontiert. Lailath, die nach Jahrhunderten als Nachtalp wieder eine fleischliche Gestalt annimmt, kann für die Gruppe zur unsicheren Verbündeten oder zum tödlichen Feind werden. Mehrfach stoßen die Gefährten auf verlorene Seelen, die niemals Zugang zu Borons Hallen gefunden haben. Schließlich fällt in der Burgruine am Sturmhaupt die Entscheidung, wer künftig die Silberflamme, das sagenumwobene Schwert des 'Bewahrers', führen wird.

Die fünfte Aufgabe geht das Gefolge um Kapitän Phileasson von vornherein unter falschen Voraussetzungen an, da es Pardona gelingt, den Orakelspruch Shayas zu verfälschen. Der Reißzahn einer Seeschlange soll gefunden werden, die einzige Waffe, die im sechsten Abenteuer den Wächter des Largala'hen verwunden kann. Durch den falschen Orakelspruch getäuscht, werden die Helden zunächst nicht von der Grotte der Einkehr wissen und

vielleicht den verhängnisvollen Fehler begehen, sich mit einer lebenden Seeschlange einzulassen.

Sobald die Gruppe an den "Zahn der Schlange" gelangt, kann sie die Suche nach dem "Largala'hen" aufnehmen, einem mächtigen magischen Gegenstand, der als zweiter Schlüssel gebraucht wird, wenn die Helden den Weg zur Göttin Orima, der Quelle des Wissens, finden wollen.

Vor langer Zeit ist dieses Artefakt im Perlenmeer verschwunden. Fünfzig Jahre ist es her, seit zwei Schwarzmagier den kostbaren Kelch im Herzen der Sargassosee wiederentdeckt haben. Doch kaum hatte sie das Artefakt gefunden, gerieten die beiden Zauberer und der Spinnendämon, der ihnen bei der Suche geholfen hatte, in Streit miteinander. Der Dämon gelangte dabei in den Besitz des Largala'hen, doch verhinderte ein Bann der Zauberer, daß er mit der Beute in seine eigene Sphäre fliehen konnte. Seit dem belauern sich die ehemaligen Verbündeten zwischen den Schiffswracks im Algenfeld der Sargassosee und warten auf eine günstige Gelegenheit, um über ihre Gegner zu triumphieren.

In diese Situation platzen die Abenteuerer um Phileasson und Beorn dem Blender, und ein intrigantes Spiel um den Besitz des Largala'hen beginnt.

Entscheidend für das siebte Abenteuer, Wie der Wind der Wüste, ist, daß Beorn entweder in den Besitz der Silberflamme oder des Largala'hen gelangt. Sorgen Sie also dafür, daß Ihre Spieler einmal eine Niederlage erleiden, was bei zwölf Aufgaben durchaus keine Schande ist. Die Macht, über die Sie mit der Meisterfigur Pardona verfügen, gibt Ihnen ein Mittel an die Hand, diese Niederlage plausibel zu gestalten.

DAS VIERTE ABENTEUER: AUF DER SPUR DES WOLFES

Meisterinformationen:

Mit dem Rätsel um den Wolfsritter und die Silberflamme beginnt das vierte Abenteuer auf der Reise des Kapitäns Phileasson, das die Helden in die vom Ogerzug verwüsteten Ebenen südwest

lich von Vallusa führen wird. Es gilt, die Spur eines Feldherren aus dem Kaiserreich aufzunehmen, der seit mindestens 250 Jahren tot sein dürfte. Vielleicht hat zwischen ihm und der versunkenen Stadt Tie'Shianna eine Verbindung bestanden.

ALTE UND NEUE FEINDE

Meisterinformationen:

Wie Kapitän Phileasson hatte auch Beorn der Blender eine Reihe von Gefährten um sich geschart. Im Himmelsturm lief er dann den aufgescheuchten Nachtalben und Pardona in die Arme. Dort verlor der Kapitän seine sämtlichen Gefolgsleute und war ge-

zwungen, sich auf einen Pakt mit Pardona einzulassen. Ohne die dritte Aufgabe zu erfüllen, durchquerte er mit der Dienerin des Namenlosen das winterliche Nordland und erreichte Festum noch vor seinen Rivalen. In der Hafenmetropole heuerte er neue Abenteuerer an, die ihn in Zukunft begleiten werden.

eine ALTE Geschichte

Drei Jahre nach der Erscheinung Rastullahs in Keft 230 v.H. muß Kaiser Eslam IV wegen des verlustreichen Krieges mit den verschiedenen Novadistämmen die Unabhängigkeit der Khom anerkennen. Eine Schlappe, die die stolzen Offiziere in den wenigen verbliebenen Garnisonsstädten dieser Region nicht hinnehmen wollen. So beginnt schon kurz nach dem Friedensschluß ein wilder Kleinkrieg.

229 v. H. wird über ein kaiserliches Edikt die Aushebung von sechs Schwadronen leichter Kavallerie befohlen. Sie sollen die tulamischen Reiter ersetzen, die bislang in der Armee gedient haben, denen aber seit Beginn der Rebellion kein kaiserlicher Offizier mehr vertraut.

Hier beginnt die Geschichte Erm Sens. Wie viele andere Nivesen, die Abenteuer jenseits der heimatlichen Steppen suchten, hatte er sich in die Stammmrolle dieser neuen Truppe eingetragen. Schon bald fiel Erm Sen, der dritte Sohn eines Häuptlings, durch sein ungewöhnliches militärisches Talent auf. Endet eine solche Begabung für einen "Barbaren ohne Beziehungen" in Friedenszeiten meist mit dem Rang eines Bannerträgers, so ebnet Rondra ihren Günstlingen im Krieg den Weg mit dem Schwert.

Schon 223 v. H. war Erm Sen Oberst der leichten Kavallerie in Unau und gehörte zum Führungsstab der 'Wüstenlegion' unter Marschall Oswald vom Waldenstein.

In diesem Jahr schlug der Nivese dem Generalstab in Gareth vor, ein Regiment Kamelreiter aufzustellen, das fliehenden Novadis fortan in die Tiefe der Khom folgen könne, was zu Pferde nicht möglich sei. Wenige Wochen später erhielt er darauf ein neues Kommando und wurde mit der Aufstellung des legendären 'Kamel-Korps' beauftragt. Die Erfolge Erm Sens machten das 'Unauer KK' bald zu einer der populärsten Armee-Einheiten im ganzen Kaiserreich.

In der Wüstenlegion kam es deshalb immer wieder zu Auseinandersetzungen mit Offizieren, die den "barbarischen Emporkömmling" um seinen Ruhm beneideten. Doch der "Steppenwolf" — so nannten ihn Freund und Feind wegen des Silberwolfs, der niemals von seiner Seite wich — ließ sich durch diese Ränkeschmiede nicht beeindrucken.

222 v.H. schickte Marschall vom Waldenstein die Kamelreiter wegen angeblicher Befehlsverweigerung auf eine Strafexpedition: Die Truppe sollte von Unau nach Punin reiten, um dort neue Rekruten und Ausrüstung abzuholen und auf schnellstem Wege zurückkehren. Jedes Novadilager, das an dieser häufig von Salzkarawanen begangenen Piste lag, sollte dabei vernichtet werden — ein Todeskommando, das zu überleben unwahrscheinlich war, wie jeder in der Wüstenlegion wußte.

Der Vernichtungsfeldzug führte dazu, daß sich die zerstrittenen Novadistämme unter der Führung Malkillahs vereinten und einen heiligen Krieg gegen die Soldaten des Kaisers ausriefen. Im Verlauf eines der Gefechte fiel Erm Sen, ohne daß er wußte, was er da erbeutet hatte, das 'Schwert des Bewahrers', die den Beni Geraut Schie heilige Klinge Silberflamme, in die Hände. Alle Versuche der Wüstenkrieger, die Waffe durch überraschende Überfälle zurückzugewinnen, scheiterten. Doch auch das Kamel-Korps hatte einen blutigen Tribut zu entrichten: Nach den ständigen

Angriffen der 'Verschleierte' und verschiedener Novadistämme kehrten von den 400 Kamelreitern, die Unau verlassen hatten, nur 37 zurück.

Während der Steppenwolf in der Garnison seine Truppe neu aufbaute, wurde er immer wieder von einzelnen Wüstenkriegern zum Duell gefördert. Daß er alle Kämpfe gewann, obwohl die Beni Geraut Schie als die besten Krieger der Khom galten, ließ ihn in der Legion zur lebenden Legende werden.

Indessen ging der Krieg weiter. Als 219 v. H. Keft (mit Ausnahme des Tempelbezirks) erobert wurde, blieb das 'Kamel-Korps' zurück, während sich die Wüstenlegion bei Unau dem Heer der Novadis stellte. Nach der vernichtenden Niederlage der Kaiserlichen bei den Salzseen wendeten sich die Novadis ihrem letzten Gegner in Keft zu.

Nie konnte geklärt werden, wie es Erm Sen und seinen Kamelreitern gelang, aus der belagerten Heiligen Stadt zu entkommen und sich über das Khoramgebirge bis nach Fasar durchzuschlagen. Sicher ist, daß der Nivese dort eigenmächtig das Kamel-Korps auflöste und die wenigen überlebenden Reiter nach Hause schickte. Er selbst ritt nach Gareth, um am kaiserlichen Hof vom Ende der Wüstenlegion zu berichten. Der Herrscher persönlich soll ihn dort für seine Verdienste zum Ritter geschlagen haben und verlieh dem Nivesen als Wappen einen weißen Wolfskopf auf blauem Grund. Kurz darauf verließ Erm Sen die Armee und zog nach Vallusa, um dort eine Fechterschule zu eröffnen. Doch auch an diesem Ort wurde er von den Beni Geraut Schie aufgespürt, die, seit er die Silberflamme besaß, seine Verfolgung nicht mehr aufgegeben hatten. Es kam auf dem Zwergenplatz zu einem blutigen Duell. Weil Erm Sen damit gegen das Stadtgesetz verstieß, mußte er am folgenden Tag Vallusa verlassen. Nur von seinem Wolf begleitet, machte er sich auf den Weg nach Ysilia, um dort an der Fechterschule zu unterrichten. Als er auch hier von einer Kriegerin der Verschleierte aufgespürt wurde, zog er sich in die Einsamkeit der unwirtlichen Drachensteine zurück. Dort beendete er die Fehde zwischen den Hirten des Glockentals und einem großen Wolfsrudel, das deren Herden bedrohte. Gemeinsam mit der Hexe Tanali gründete er den Wolfskult.

Die letzten Jahre seines Lebens verbrachte er mit seiner Lebensgefährtin in der Burgruine am Sturmhaupt.

So zusammenhängend, wie sie hier erzählt wurde, kennen nur Sie als Spielleiter diese Geschichte. Die Aufgabe Ihrer Spieler besteht darin, im Laufe des Abenteuers aus einer Vielzahl von Gerüchten und Geschichten den Lebenslauf des Erm Sen zu rekonstruieren und seine Spur aufzunehmen, wobei es in einer Provinzstadt wie Vallusa oder gar im von Ogern verwüsteten Tobrien alles andere als leicht ist, Fakten über einen Menschen zu sammeln, der seit mehr als 200 Jahren tot ist.

Auch magische Mittel können da nicht allzu viel bewirken: Sollte Ihre Heldengruppe auf die Idee kommen, ihre Suche durch den Einsatz eines NEKROPATHIA abzukürzen, machen Sie ihr klar, daß es unmöglich ist, einen bestimmten Geist nach so langer Zeit zu befragen, es sei denn, man vollführt den Zauber an seinem Todesort bzw. bei den Überresten seines Leichnams.

die PROPHEZEIUNG

Allgemeine Informationen:

Die ganze Warenschau hindurch hat es in Festum geregnet. Der Ostwind treibt vom Meer her kalte Schauer über die Stadt. Kapitän Phileasson und seine Gefolgsleute sitzen in einer der Hafenkneipen und warten. Gerüchten zufolge ist Beorn der Blender schon vor Tagen nach Vallusa aufgebrochen, doch was sucht er dort? Immer noch wartet ihr auf einen Orakelspruch der Travia-Geweihten Shaya. Verstohlen werft ihr Blicke in jene dunkle Ecke des Schankraums, in die die Geweihte sich zurückgezogen hat. Plötzlich ist ein Geräusch wie Windgeheul zu vernehmen.

Verdutzt blickt ihr von euren Gläsern auf. In der Kneipe hat sich nichts verändert, doch auch eure Gefährten schauen suchend umher. Noch immer sitzt Shaya still hinter ihrem Tisch, während sich das pfeifende Geräusch zum Donnern von Orkanböen steigert. Euch drohen die Köpfe zu zerspringen, als ihr durch das Toben des Sturms eine tiefe Stimme vernehmt.

"In der Stadt, in der Ingerimm Efferd trotz, konnten selbst die Stürme der Zeit die Spur des Steppenwolfs nicht löschen. Zerreißt den Schleier der Vergangenheit, und ihr werdet eine silberne Flamme finden! Sie ist der eine Schlüssel zu Orima der Allsehenden, der ihr dereinst begegnen werdet."

Meisterinformationen:

Nicht immer muß ein Orakelspruch durch ein Medium erfolgen. In diesem Fall erhalten alle Gefährten gleichzeitig eine telepathische Botschaft. Nur sie alleine hören die Nachricht, während die anderen Gäste im Wirtshaus sie wegen ihres merkwürdigen Verhaltens unverhohlen anstieren.

Die Stadt, "in der Ingerimm Efferd trotz", ist natürlich Vallusa. Dort haben Zwerge einen gewaltigen Damm errichtet, der die

Insel vor Sturmfluten schützt. In diese Wallmauer hinein wurde ein Tempel des Ingerimm gebaut, dessen 20 Schritt hoher Feuerturm gleichzeitig als Leuchtturm dient. Die "Spur des Steppenwolfs" ist der Weg, den Erm Sen nahm, nachdem er vor über 200 Jahren die kaiserliche Armee verlassen hatte. Am Ende dieses Weges werden die Helden bei seinen sterblichen Überresten die Silberflamme (Selflantil) finden. Sie ist das heilige Schwert des Bewahrers, jenes Auserwählten, der in Abwesenheit des hohen Königs die Regentschaft über die Beni Geraut Schie ausübt.

Phileasson wird, nachdem geklärt ist, wo "Ingerimm Efferd trotz", darauf drängen, auf schnellstem Wege nach Vallusa zu reiten, um den Vorsprung Beorns des Blenders aufzuholen. Die Geschichte von der Großen Wehrmauer von Vallusa kennt fast jeder Festumer. Mit einer einfachen Probe auf das Talent Gassenwissen kann sie noch in der Wirtschaft in Erfahrung gebracht werden. (Falls Sie weitere Informationen über Festum suchen, finden Sie diese in der Box Rauhes Land im Hohen Norden im Regelheft Das Land an Born und Walsach. Die Box enthält ebenfalls einen Stadtplan von Festum.)

VON FESTUM NACH VALLUSA

Allgemeine Informationen:

Die Reise von Festum nach Vallusa ist im verregneten Frühling des Jahres 15 Hal alles andere als eine Freude. Das erste Stück Weg läßt sich am bequemsten auf der gut ausgebauten Kaiserstraße Richtung Usnadamm zurücklegen. Hier trifft man häufig auf Wagenkolonnen und einzelne, Maulesel führende Händler, die den lebhaften Warenaustausch zwischen Festum und dem Kaiserreich abwickeln. In Skorpky gilt es dann, die sichere Straße zu verlassen, um über holprige Knüppeldämme durch die Misasümpfe bis nach Vallusa zu gelangen.



Meisterinformationen

Während die Helden die Reise bis Skorpsky ohne Probleme hinter sich bringen, tun sie gut daran, sich in der Stadt am Rand des Sumpfes nach einem Führer umzusehen, der sie auf dem letzten Stück des Weges begleitet. Im Grunde ist der Knüppeldamm durch die Sümpfe zwar sicher, aber der starke Frühjahrsregen hat den Weg an manchen Stellen überschwemmt. Dort kann man leicht auf trügerischen Grund geraten.

Wenn die Gruppe ohne Pfadfinder reitet, verlangen Sie vom Vordersten in der Reitkolonne drei Wildnisleben-Proben +3, um alle sicher nach Vallusa zu führen. Schlägt eine Probe fehl, so lassen Sie die Gruppe die Unannehmlichkeiten eines weglosen Sumpfes spüren. Über den Verlust von ein oder zwei Reittieren und etwas Ausrüstung sollte dies aber nicht hinausgehen, denn schließlich gilt es, hier ein anderes Abenteuer als die Erforschung der Misasümpfe zu bestehen. Für die Reise durch das Sumpfgebiet sollten Sie wegen des schlechten Wetters drei bis vier Tage veranschlagen. Ein Führer durch die Sümpfe verlangt fünfzehn Groschen (Silbertaler).

VALLUSA

Allgemeine Informationen:

Am Ufer der Misa angelangt, könnt ihr durch wehende Regenschleier die Stadt Vallusa in der Flußmitte liegen sehen. Trübe flackert das Feuer des Leuchtturms, der sich über alle Gebäude der Stadt erhebt.

Wegen des beschränkten Platzes auf der Insel sind die Häuser ungewöhnlich hoch gebaut und sehen mit ihren bis zu sechs Stockwerken fast wie Türme aus. Die mehr als 150 Schritt lange Märkische Brücke verbindet das bornländische Ufer mit der Stadt. Einige Stadtgardisten, durch lange Kapuzenmäntel vor dem Regen geschützt, verlangen einen Stüber (Silbertaler) Brückenzoll von jedem, der auf diesem Weg in die Stadt reitet oder geht.

Spezielle Informationen:

Mit 2687 Einwohnern gehört Vallusa zu den bedeutendsten Hafenstädten an der Ostküste Aventuriens. Der Handelsplatz ist eine freie Stadt und damit weder Teil der kaiserlichen Provinz Tobrien noch des Bornlands. Die Insel ist auf allen Seiten von Anlageplätzen für Schiffe umgeben, und den ganzen Tag über transportieren Lasten-träger Kisten, Säcke und Fässer zwischen den Lagerhäusern und den Schiffen, die sogar aus dem fernen Thorwal kommend hier vor Anker gehen. Obwohl Vallusa mitten in der Mündung der Misa liegt, gehört die Beschaffung von Frischwasser zu den größten Problemen der Stadt. Weil das brackige Wasser der Flußmündung für Menschen ungenießbar ist, wurde von Usnadamm bis Vallusa eine tönernen Wasserleitung gelegt. Trotzdem bleibt frisches Trinkwasser ein Luxus, für den man hier deutlich mehr zahlen muß als in anderen Metropolen Aventuriens.

Durch das Herz der Insel läuft die Marktstraße, an der alle bedeutenden Handelskontore und Geschäfte der Stadt liegen. Die Straße wurde so breit angelegt, daß sie auch als Markt genutzt werden kann. Von Osten nach Westen findet man hier den Fischmarkt, den Krautmarkt, den Eisenmarkt, den Holzmarkt, den Brotmarkt und den Eiermarkt (mit Geflügel und Fleischverkauf). Ganz im Osten bildet der Zwergenplatz (der seinen Namen zu Ehren der Erbauer der Wehrmauer trägt) den Abschluß der Marktstraße. An diesem prächtigen Platz liegen das Rathaus und das Stadtarchiv, ein kleiner Peraine-Tempel und das eindrucksvolle Gotteshaus, das die

Zwerge dem Ingerimm errichtet haben. Der ehemalige Rondra-tempel dient heute den zwanzig Stadtbütteln als Unterkunft. Anhänger der Kriegsgöttin finden einen Rondra-Schrein in der Ardaritenfestung im Norden der Stadt. Dort stehen auch das Gerichtshaus samt Kerker und ein kleines Praios-Heiligtum.

Meisterinformationen

Eine der besten, aber auch teuersten Unterkünfte in Vallusa ist das 1-laus Drachenstein, wo für 5 Silbertaler je Nacht Roß und Reiter ein Obdach finden. Ganz gleich, wo Ihre Helden absteigen, sie sollten sich darauf vorbereiten, eine Weile in der Stadt zu bleiben, denn es ist nicht leicht, die Spur des Steppenwolfs — 200 Jahre, nachdem er die Stadt über die Tobrische Brücke verlassen hat — wieder aufzunehmen. Da bei weitem nicht jeder Aventurier lesen kann, gibt es zwei verschiedene Wege, Nachforschungen über Erm Sen anzustellen: Der 'Weg der Schriftgelehrten' führt durch die staubigen Archive der Hafenmetropole, wo sich in mühseliger Arbeit die wichtigsten Fakten sammeln lassen. Die zweite Möglichkeit ist, auf den Märkten und in die Spelunken der Stadt, bei Marktweibern und Märchenerzählern einige brauchbare Informationen zusammenzutragen. Natürlich ist nicht alles wahr oder für diese Geschichte von Bedeutung, was die Helden dabei an Berichten zu hören und zu lesen bekommen, doch fast jedesmal ist zumindest ein kleines Detail enthalten, das den Gefährten im Laufe der Kampagne einmal weiterhelfen wird. (Einen Stadtplan von Vallusa können Sie auf Seite 221 einsehen. Eine ausführlichere Beschreibung der Stadt finden Sie in der Box Rauhes Land im Hohen Norden im Heft Das Land an Born und Walsach, S. 118 ff.)

DER STAUB VON JAHRHUNDERTEN

Spezielle Informationen:

An drei Orten in Vallusa werden alte Dokumente systematisch gesammelt. Das sind die Archive des Rathauses und des Gerichtshofs und die 'Kammer der Weistümer' in der Ardaritenfestung. Nur das Rathaus ist ohne Probleme zugänglich. Für zwei Stüber pro Tag hat man hier Zugang zum Archiv. Die Akten des Gerichtshof kann nur einsehen, wer eine schriftliche Erlaubnis des Stadtmagistrats beibringt. (Allerdings soll auch manchmal ein Bestechungsgeld bei einem Gerichtsdieners helfen.) Das größte Problem stellt die Kammer der Weistümer dar. Hier werden nur Ordensbrüder oder Rondra-Geweihte vorgelassen, denn schließlich geht die schriftliche Hinterlassenschaft des Ordens nicht jeden etwas an (besonders Praios-Geweihte sieht man hier nicht gerne). Ein Bestechungsversuch bei einem der Ordensangehörigen wäre ein schwerer Fehler. Aussichtsreicher sind eine Verkleidung und eine Probe +3 auf das Talent Lügen.

Meisterinformationen:

Das Archiv im Rathaus wird relativ häufig besucht (zwei bis drei Gäste pro Tag), in den anderen halten sich die Helden meistens alleine auf. Bei dem dürrtigen Licht von Kerzen oder Ollämpchen können sie die unterschiedlichsten Manuskripte einsehen. Am besten erhalten sind auf Pergament geschriebene Texte, denn das erst vor wenigen Jahrzehnten erfundene Papier überdauert selten mehr als 50 Jahre. Die meisten Manuskripte wurden in Schweinsleder gebunden. Selten behandelt eines dieser Bücher nur ein Thema. Es können also durchaus auf einen medizini-

ischen Artikel über die Blaue Keuche ein Märchen aus der Khom und eine Anleitung zur Ziegenzucht folgen. Wer in diesem Chaos bestimmte Informationen finden will, muß sehr ausdauernd suchen.

Nicht in jedem Archiv findet man alle folgenden Texte. Die Buchstaben R, G und A stehen für Rathaus, Gerichtshof und Ardaritenburg und geben an, daß die entsprechende Information dort nachzulesen ist. Die folgenden Quellen können Sie in beliebiger Reihenfolge an Ihre Spieler weitergeben:

23. Praios 776 nach Bosparans Fall

R, G

»Dem hochwohlhöllichen Antrage des Obristen und Kaiserritters Erm Sen, im Löwenhause zum Zwergenplatz eine Fechterschule einzurichten, wurde durch den ehrenwerten Magistrate der Stadt Vallusa stattgegeben.«

Der Bornlandspiegel (ein in Vallusa seit Jahrhunderten gültiges Gesetzbuch)

G, R

»Das Duellieren mit scharfer wie auch mit stumpfer Waffe ist auf öffentlichen Plätzen untersagt. Jeder, der gegen dieses Verbot verstößt, hat ein Bußgeld von 10 Groschen zu entrichten. So sich ein Delinquent weigert, das Bußgeld zu entrichten, sei er mit zehn Tagen Kerker zu bestrafen. Findet trotz des Verbots ein Duell statt, bei dem einer der Kombattanten getötet wird, so hat der Überlebende eine Buße von 10 Batzen zu entrichten und binnen 24 Stunden die Stadt zu verlassen, deren Rechtsordnung mit Blut besudelt wurde. Wird der Verurteilte nach Ablauf dieser Frist noch innerhalb der Wehrmauern angetroffen, ist er zu verhaften und in den Kerker zu werfen, wo er bleiben soll, bis die Ratten an seinem Gebein nagen.«

In Rastullahs Hand (Reisebericht aus der Khom), ca. 950 BF A

»Dorten wo das Feuer des göttlichen Praios Dere am härtesten trifft, in der Tiefe der Wüste, lebt der Stamm der Beni Geraut Schie. Männer wie Frauen dieses schlanken, hochgewachsenen Volkes sind verschleiert. Niemals sah ich mehr als ihre blitzenden Augen, dabei erzählt man sich unter den Novadi, daß besonders die Frauen von großem Liebreiz sein sollen. Von Kopf bis Fuß sind diese Gestalten in blaues und schwarzes Tuch gekleidet. Dhachmuti, mein Führer; erwies den verschleierten Wüstenrittern äußersten Respekt, als wir ihnen begegneten. Hinterher erzählte er mir bei vorgehaltener Hand, sie seien alle furchterregende Schwertkämpfer und Schwarzmagier. Dafür, daß sie sich nicht dem wahren Glauben zuwenden, läßt Rastullah sie zu Staub zerfallen, wenn man einen von ihnen tötet oder gefangennehmen will.«

Aktenvermerk vom 12. Firun 819 BF

R

»Der Exorzist Restorn von Brabak, den der Magistrat mit der Vertreibung des Geistes vom Zwergenmarkt beauftragt hatte, hat seinen Verstand in Borons Hallen gesandt. Als stammelnder Idiot mußte ihn Emgerd, der Stadtweibel, zu den Noioniten bringen, wo er zur Pflege bleibt, bis sich sein Zustand bessert.«

Aktenvermerk vom 30. Hesinde 831 BF

R

»In diesem Jahr ist der Wiedergänger auf dem Zwergenmarkt nicht mehr erschienen. Es scheint, als hätte jener Wüstenkrieger nun endlich seine Ruhe gefunden und würde nachts keine Reisenden mehr belästigen.«

Aktenvermerk vom 29. Phex 1008 BF

R

(Diese Information ist knapp eine Woche alt.)

»In dieser Nacht war wieder Lärm auf dem Zwergenplatz. Es scheint, als hätten Fremde den alten Geist in seinem Schlummergestört.«

Der Tulamidenkrieg (ein Kriegsepos), ca. 780 BF

A

In diesem Buch finden sich alle Informationen über die Gefechte in der Khom, die vor der Schlacht von Unau geführt wurden. Auch das Kamel-Korps wird erwähnt. Der Name des Obristen Erm Sen ist nicht genannt. Es gibt allerdings eine Anmerkung, daß der Anführer ein Nivese war und nicht nur ständig einen Wolf mit sich führte, sondern auch "wie ein Wolf zu kämpfen verstand". Von der Silberflamme und den Auseinandersetzungen mit den Beni Geraut Schie ist nicht die Rede. Das Buch endet mit der Schlacht bei Unau. Der Autor nimmt irrtümlich an, daß dort alle Regimenter der Wüstenlegion vernichtet worden seien.

Die edle Kunst des Fechtens (ein Buch über Waffenkunde), ca. BF

A

»Jeder gute Fechter versucht, einen Kampf zu vermeiden. Ein Weg dorthin ist, den Ruf zu pflegen, ein besonders tödlicher Kämpfer zu sein. Wenn Dein Gegner Dich fürchtet, so wird er schlechter kämpfen. Besonders geeignet für diese Art des Kampfes ist der Wolfsbiß, ein Schwerthieb, den Erm Sen, ein Fechtlehrer aus Ysilia, entwickelt hat. Der Kämpfer unternimmt dabei nur noch Attacken auf die Kehle des Gegners. Wird ein Feind dessen gewahr und erkennt, daß er in diesem Kampf nur eine Wunde davontragen wird, welche aber zu seinem sofortigen Tod führt, so schwächt dies seine Kampfmoral so sehr; daß er mit großer, Wahrscheinlichkeit die Waffen streckt. Vor der Tötung, die sich effektivvoll durch einige Finten vorbereiten läßt, sollte ein ritterlicher Kämpfer seinem Gegner mehrmals Gelegenheit geben, seine Waffe zu strecken.«

Aktenvermerk vom 28. Firun 778 BF

R, G

»Am 28. Firun 778 nach Bosparans Fall lieferte der Fechtlehrer Erm Sen, den man in der Stadt Wolfsritter nennt, einem unbekannten Krieger aus der Khom ein Duell auf Leben und Tod. Obwohl sich eine große Menge Pöbel auf dem Zwergenplatz versammelt hatte, wagte niemand einzugreifen. Selbst Wachoffizier Piet Geldong konnte—den nach seinen Worten tierhaften — Kampf der beiden Kontrahenten nicht unterbrechen. Nach Aussage des Magistrats Steenbart, der dem Kampf über seine ganze Länge beiwohnte, dauerte das Gefecht mehr als eine Stunde. Er berichtet, der verschleierte Gegner des Fechtlehrers sei, nachdem er eine Wunde am Hals empfangen hatte, zum Entsetzen der Menge zu Staub zerfallen. Anschließend wurde Erm Sen wegen Verstoßes gegen das Duellgesetz verhaftet. Am heutigen Tage hat man den Schwertmeister der Stadt verwiesen. Die Überreste seines Gegners wurden in einem Tongefäß in der Misa versenkt.«

Meyne gefaehrlichsten Handelszuege (eine Autobiographie des Händlers Sluiter Broenster), ca. 790 BF

R

Zwei Passagen aus diesem 180 Seiten Wälzer sind für die Helden von Bedeutung.

»Eyne fühwahr schroeckliche Strapatzten war der Zug mit des Kaysers Obristen Erm Sen. Seynen Soldaten auf gar stinkenden Camelen waren verlauste Novadis eyne so dauerhafte Plage, dass diese kaum Acht auf meyne Waren haben konnten. Mehr denn fuerchterlich waren jene Attacken, die die Schwartzverschleyerten fuehrten. Allzeit wann wir eynen Mann auf den Thodt verwundet hatten, zerfiel derselbst zu Sandt. Welch Nutz ist von all dem Toedten kommen, als sie zum Schluss zu Unau gelangeten? Nichts denn Ruhm, der dem Kauffmann nichts zahlet, und eyn altes Schwert frier den Obristen. Und gar denselben wieder zu sehen, machte die Unauer wenig froh ...«

»Als ich zuletzt Vallusa erreiche, bot sich dort eyn gar wunderlich Bild. Da wird zu dieser Stunt eyn Mann nebst eynem Wolff aus der Statt gejagdt, der mich unvermittelst den Obristen erinnern macht, dem ich

vor Jahr und Tag in der Khom begegnet bin. Mit eben demselben war ich zu Zeyten von Punin nach Unau zu Pferde. Als er itzt ueber die Tobrische Bruecke kam geritten, blitzt auch eyn gleyches altes Schwert an seyner Seyt. Schoen glaenzten auch all die Funkelsteyne im Licht der Sonnen ...«

Von den wunderlichen siechhaiten . all die daz lebende laiden machen unter prayos straal (sehr altes Buch über Krankheiten und Heilkräuter). ca. 320 BF R

... in deine norderlande ist der himele gar tief . des getieres horne ritzet ihn uni ain klaines . da hoert man wunder sagen von des wulfes kinderen . die solln zeuget sain von aime wulf unde aime mennisch . wes geschlaecht auch ain jeglicher . des fleisches suende ist der kinderen laid . si wissen niht op zu lebene bai deme wulf oder bai deme mennisch . gar viele haben allezeiten ain wulfen zum genossen . im kampf ist daz antlitze gar schrecklich zu schauen . zebalde des blute flieszet sie springen zu unde beissen deme in den hals.«

Von den grossen Fechterschulen im kayserlichen Land (Traktat der Rondryana von Ploedtsingen) A

»Beruehmt iszt auch die Fechterschul zu Ysiliam, dortselben man den Wolfbisz und viel ander Finessen im ehrlichten Kampf ohn Magie lehret. Geheyszen wirdt die Schul der Rothe Thurm, toch man heyßt sie ouch Blutthurm, eyn gar sinlos Naam, alldieweyl sie schlicht von rothem Sandsteyn gebaut iszt worden. In eynem Thurme sint alle Lehrmeister untergebracht, die von Ferne komen, um ihre Schueler zu unterweysen. Gar eyn jeder Naam eynes Lehrers, der in der Schulen jemalen geleeret, steht ouf eyner grossen Tafeln im Thurm.«

MARKTFRAUEN UND MÄRCHENERZÄHLER

Spezielle Informationen:

Ohne eine Unmenge von Gerüchten und Geschichten ist eine Hafenstadt wie Vallusa kaum denkbar. Die Helden brauchen nur über die Märkte zu schlendern und dabei ein bißchen die Ohren zu spitzen, um den phantastischsten Mären zu lauschen. Leider spricht man nur noch selten über Ereignisse, die so lange zurückliegen wie das Duell auf dem Zwergenplatz.

Meisterinformationen:

Achten Sie darauf, an welchem Ort Sie Ihren Spielern welche Informationen zugänglich machen: Während man das Gerücht von dem Fremden, der die drei Streitwagen angekauft hat, am besten bei einem Reisenden aufschnappt, der aus Richtung Tobrien kommt, wird man die Geschichte von der Wolfsplage nur bei einem Vallusaner Märchenerzähler zu hören bekommen.

Um Informationen zu sammeln, gilt folgende Regel: Ein Spieler muß einmal am Tag eine Probe +4 auf das Talent Gassenwissen ablegen, um eine brauchbare Geschichte aufzuschnappen. Würfeln Sie verdeckt für den Spieler und erzählen Sie ihm — falls er die Probe nicht bestanden hat — irgendwelchen Tratsch über das große Donnersturmrennen, die Entführung des alananischen Großadmirals mitten aus dem Kriegshafen der Pestbeule des Südens oder den neuesten Flirt des Prinzen Brin am Gareth Hof. Folgende Gerüchte können aufgetan werden:

- Vor ein paar Tagen hat ein Fremder jenseits der Sümpfe auf dem tobrischen Ufer drei Streitwagen erhalten. Angeblich sind dies Ein-

zelstücke, die schon vor einer Weile in der Wagnerei Stoorrebrandt zu Festum bestellt wurden. Begleitet war der Mann von einer wunderschönen Travia-Geweihten und mehreren finster dreinblickenden Waffenknechten, wie sie allenthalben in den Städten anzutreffen sind.

- Diese Geschichte kennt nur ein Märchenerzähler:

Es muß wohl schon über 200 Jahre her sein, daß eine große Wolfsplage jenseits der Sümpfe herrschte. So stark war die Gier nach Beute, daß die reißenden Bestien sogar über bewachte Wagenzüge hergefallen sind und Vallusa daher fast völlig von seinem Hinterland abgeschnitten wurde. Erst ein Ritter aus dem Kaiserreich, der eine große Treibjagd organisierte, wie sie in den Wäldern hei Gareth oft von Adligen abgehalten werden, schaffte es, der Plage Herr zu werden.

Um Rondra zu danken und um Firun gnädig zu stimmen, wurden auf dem Zwergenplatz vier Wolfsstatuen aufgestellt, die für immer an die Zeit der Plage erinnern sollen.

- Seit in alten Tagen ein Fechtlehrer aus der Stadt einen verschleierten Fremden in einem Duell auf dem Zwergenplatz tötete, haust dort ein Gespenst. Nachdem es viele Jahre jeden, der nachts den Platz überquerte, heimgesucht hat, wurde es vor mehr als hundert Jahren wieder stiller um den Platz. Nur wer den Wolfsstatuen allzu tief in ihre steinernen Augen starrt, wird des Nachts den Zorn des Geistes zu spüren bekommen.

- Der Geist der Wolfsstatuen ist wieder geweckt worden, nachdem ein einäugiger Fremder vor wenigen Tagen zusammen mit einem Gelehrten die Wolfsstatuen untersucht hat. Seitdem sind schon mehrere Seeleute, die sich nachts auf den Platz wagten, von einer Schattengestalt heimgesucht worden, deren Berührung so kalt wie ein Luftzug aus Borons Reich ist. (Diese Geschichte variiert stark. Bei den vom Geist heimgesuchten handelt es sich aber immer um Fremde.)

- Im Jahre 10 Hal formierte sich eine große Ogerarmee, um schreckliche Verwüstungen über das Land zu bringen. Vallusa wurde nicht angegriffen, um so schlimmer erging es dafür Ysilia. In der Stadt des Herzogs blieb kein Stein auf dem anderen. Zu den letzten, die sich in diesem Massaker noch gewehrt haben, zählten die Lehrer der Fechterschule, die einen besonders heftig umkämpften Turm der Stadtmauer verteidigten. In der Schlacht hei den Trollzacken wurde die schreckliche Armee zerstreut. Noch heute gibt es allerdings Banden von Ogern, die die verwüsteten Landstriche um Ysilia unsicher machen. Zum Schutz der Region patrouilliert in letzter Zeit ein Banner Ritter aus Mendena in der heimgesuchten Grafschaft.

DIE WÖLFE AUF DEM ZWERGENPLATZ

Allgemeine Informationen:

Vor dem Rondra-Tempel am Zwergenplatz erheben sich vier manns-hohe Wolfsstatuen. Auf den Hinterläufen ruhend, kauern sie dort schon seit Jahrhunderten, die Schnauzen westwärts gewandt, dorthin, wo jenseits der Sümpfe ihre Brüder in den Drachensteinen leben.

Die südlichste der Statuen trägt — verschlungen wie eine sich windende Schlange — eine alte Inschrift auf der rechten Schulter.



Meisterinformationen:

Nur jene Helden, die Isdira mit mindestens vier beherrschen, dürfen eine Probe +5 auf das Talent Alte Sprachen ablegen, um die Inschrift zu entschlüsseln. Es handelt sich um die Schrift der Beni Geraut Schie, die aus den Glyphen des versunkenen Tie'Shianna entwickelt wurde. Dies können die Helden jedoch nicht wissen. Über die Inschrift läßt sich nur sagen, daß es sich um einen sehr altertümlichen elfischen Dialekt handeln muß.

Im schwarzen Basalt der Wolfsschulter steht folgendes:

»Mein Bruder wurde gemordet und ist nach Gontarin gegangen. Nun ist es an mir, unsere Schande zu tilgen. Das Orakel sagt, an einem Ort, Bluturm genannt, werde ich den Frevler finden, und ich würde die letzte meines Stammes sein, die den Räuber bekämpft. So ist sein Schicksal besiegelt und Selflanatil wird nach Tie'Shianna zurückkehren.«

Lailath vom Stamme der Beni Geraut Schie hat auf ihrer Suche nach Selflanatil, der Silberflamme, ihrem toten Bruder Nantiangel, der auf dem Zwergenplatz von Erm Sen getötet wurde, ein letztes Denkmal gesetzt.

"Nach Gontarin gehen" ist eine Metapher für den Tod. Das 'Alte Volk glaubte, daß alle Verstorbenen auf der Insel Gontarin im westlichen Ozean von den Göttern wieder zum Leben erweckt würden, um dort mit ihnen in ewiger Glückseligkeit zu leben. Die blutige Rache, die Lailath dem Erm Sen schwört, der damals in der Fechterschule von Ysilia lehrte, konnte die Kriegerin nicht vollziehen. Ihre Vermutung, der Sieg sei ihr gewiß, weil sie die letzte ihres Stammes sei, die gegen den Nivesen anzutreten hätte, war ein Irrtum. Auch sie unterlag.

Erm Sen, des ewigen Kämpfens müde, wanderte in die Drachensteine, wo er samt seinem Schwert verschwunden ist – doch die Vergangenheit ist nicht tot: Wann immer sich ein Fremder für die

Inschrift auf der Wolfsschulter interessiert, wird dadurch der Geist des Nantiangel aufgestört. Wie alle Beni Geraut Schie, die auf der Suche nach Selflanatil gestorben sind, kann auch er keine Ruhe finden.

die stimme AUS DER VERGANGENHEIT

Meisterinformationen:

Zu dieser Begegnung kann es nur nachts kommen, weil der Geist des Nantiangel bei Tageslicht über keine Macht verfügt. Der Versuch, ihn auszutreiben, ist gefährlich, wie die Helden durch ihre Recherchen bereits erfahren haben. Ein Exorzist muß gegen die Magieresistenz des Geistes anwürfeln. Gelingt die Probe, ist Nantiangel für eine Woche ausgetrieben. Schlägt die Probe fehl, verliert der Zauberrnde für eine Woche 3W6 Klugheits-Punkte. Nantiangel hat nicht vor, die Helden zu vernichten. Er versucht, sie dazu zu bringen, für ihn nach der Silberflamme zu suchen – denn erst wenn das Schwert nach Tie'Shianna zurückgebracht wird, sind alle Beni Geraut Schie erlöst, die auf der Suche nach der Klinge ihr Leben ließen.

Zunächst wird er von der reichen Belohnung erzählen, die den erwartet, der das Schwert des Bewahrers zurückbringt. Gehen die Helden darauf nicht ein oder versuchen sie, gegen Nantiangel zu kämpfen, greift der Schattenkrieger zu drastischen Mitteln: Bis dahin war nur seine Stimme zu hören, doch allein für das Gespräch muß jeder Held bereits eine einfache AG-Probe bestehen oder voller Angst den Zwergenplatz verlassen. Zeichnet sich ab, daß es zu einem Kampf kommen wird, ziehen langsam Nebelschwaden über den Platz. Es wird merklich kühler, und eine 9 Spann große, schlanke Gestalt erscheint im Dunst. Der durchscheinende Körper verschmilzt immer wieder mit dem Nebel, um an unerwarteter Stelle erneut aufzutauchen. Jeder, der diesen Krieger aus dem Jenseits erblickt, muß eine TA-Probe +3 bestehen oder er wird in panischer Angst das Weite suchen. Wer einmal den Kampf mit dem Geist aufgenommen hat, wird durch einen besonderen Zauber des Nachtgeschöpfs gebunden. Versucht ein Kämpfer, in den Nebel zu fliehen, wird er schon nach wenigen Schritten wieder vor den Wolfsstatuen stehen, ganz gleich, in welche Richtung er sich wendet.

Dieser Bann kann nur durch den Geist selbst oder den Zauber **BEHERRSCHUNGEN BRECHEN** +10 aufgehoben werden.

Nantiangel

MU 40 LE 80* AT/PA 16/15 (Schwert, W20*) RS 0*

GS GST 1 AU 1000 MR 10

*) Die Attacken Nantiangels sind nicht auf normale Weise zu parieren, da seine nicht stoffliche Klinge durch Waffen oder Schilde, die zum Schutz erhoben werden, einfach hindurchgleitet. Die Helden können seinen Angriffen nur Ausweichen. Treffer seines Schwertes werden durch keine Rüstung gemildert. Sie rauen Ausdauerpunkte, und die Verwundeten spüren, wie sich eine tödliche Kälte in ihrem Körper ausbreitet. Der Totenangst-Wert jedes Abenteurers, der in diesem Kampf 'stirbt' (dessen Ausdauerwert also auf Null oder tiefer sinkt), steigt für die nächsten vier Wochen um zwei Punkte. Tote fallen in eine Art Leichenstarre. Beim ersten Sonnenstrahl erwachen sie wieder aus diesem Zustand, und alle verlorenen Ausdauerpunkte sind regeneriert. Wird der Geist 'getötet', ist er für die nächsten W6 Nächte gebannt.

Das Eisen menschlicher Watten vermag diesen Geist genauso zu verletzen, wie es das schon zu Lebzeiten des Elfen getan hat. Auch wenn die Klinge anscheinend einfach durch Nantiangels Körper gleitet, nimmt der Beni Geraut Schie doch bei jedem Treffer Schaden.

VON VALLUSA NACH YSILIA

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr das Sumpfgebiet der Misa hinter euch gelassen habt, reitet ihr durch ein hügeliges Grasland, aus dem sich gelegentlich kleine Waldstreifen erheben. Obwohl schon viele Jahre seit dem Ogerzug vergangen sind, stößt man immer wieder auf Spuren der Verwüstung: ein ausgebranntes Dorf am Wegesrand, ein verlassenes Gehöft oder moosüberwucherte verfallende Karren aus der Zeit, als Flüchtlingstrecks versuchten, der schnell vorrückenden Ogerarmee zu entkommen.

Dort, wo früher Felder lagen, gewinnt das Steppengras stetig an Boden, und die wenigen neuen Dörfer sind palisadengeschützte Wehrsiedlungen, in denen man einer großen Gruppe Fremder mit äußerstem Mißtrauen begegnet. Dort könnt ihr vom blutdürstigen Lluma erzählen hören, der mit seiner Ogerbande noch heute das Land unsicher macht.

Meisterinformationen:

Nach einem Reisetag haben die Helden die Sümpfe vor Vallusa hinter sich gelassen. Wenn es nicht zu schwerwiegenden Zwischenfällen kommt, ist Ysilia nach drei weiteren Reisetagen erreicht. Wenn Sie die Reise mit einigen Zufallsbegegnungen 'würzen' wollen, verwenden Sie die Listen aus dem gleichnamigen Regelheft der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos, S. 94 ff, besonders aber die Liste *Mittelländische Wälder, Tobrisches Klima*.)

DIE RUINEN VON YSILIA

Allgemeine Informationen:

Vor euch erhebt sich ein weitgestrecktes Trümmerfeld zwischen den Hügeln. Das muß Ysilia sein, die einstige Hauptstadt der Markgrafschaft Tobrien. Zwischen rauchgeschwärzten Mauerresten und zerborstenen Steinen arbeiten Menschen. Hier und dort sieht man ein geflicktes Zelt, eine Bauhütte oder ein neues Backsteinhaus. Im Norden der Stadt erhebt sich ein langgestreckter, waldiger Hügel.

Spezielle Informationen:

Rund hundert Steinmetze, Zimmerleute und andere Handwerker arbeiten am Wiederaufbau der Stadt. Nur einige fliegende Händler bieten ein beschränktes Warensortiment feil.

Zu den wenigen vollendeten Gebäuden gehört die Schenke *Graf Hagen*, die von einem wortkargen Zwerg geführt wird. Einen Stall für Pferde gibt es noch nicht, dafür aber einen Gemeinschaftsschlafsaal.

Alles, was die Gefährten Phileassons in der Stadt erwerben wollen, kostet das Doppelte des normalen Preises. Niemand ist sehr erbaut darüber, wenn hier ein paar nutzlose Esser zwischen den Ruinen herum schnüffeln und dumme Fragen stellen. Man hat noch die Nase voll von den tyrannischen Fremden in den Streitwagen, die ein paar Tage zuvor hier waren und nun zum Orakel vom Purpurberg in der Schwarzen Sichel weitergereist sind.

Man braucht schon eine Menge Phantasie, um in diesem Trümmerfeld die Überreste der Bannakademie zu Ysilia oder das

lige Rathaus wiederzufinden. Einfacher zu entdecken ist die Fechterschule. Es gibt nur zwei Türme in der Stadt, die aus rotem Sandstein gebaut sind. Beide waren in die ehemalige Stadtmauer einbezogen. Einer steht im Westen des Ruinenfeldes, der andere im Norden. Der nördliche ist der Bluturm, die verfallene Unterkunft der Lehrer der alten Fechterschule. Irgendwo hier zwischen dem Chaos von geborstenen Steinen, verkohlten Balken und zersprungenen Schindeln befinden sich die Reste der Steintafel, auf der alle Lehrer der Schule genannt waren. Jenseits der zerstörten Stadtmauer liegt der Totenanger der Stadt. Hinter dem Waldhügel können die Helden ein noch recht gut erhaltenes Bauernhaus finden, dessen Scheune ein trockenes Nachtlager abgibt, falls sie den übellaunigen Kommentaren in der Schenke entgehen wollen.

Meisterinformationen:

Schildern Sie Ihren Spielern möglichst eindringlich die Kälte, mit der man ihnen unter den Bauarbeitern begegnet. Die Ursache für den Fremdenhaß liegt bei Beorn dem Blender, der vor wenigen Tagen in der Stadt war und sich mit seinen Söldnern recht überheblich aufführte. Einzig für die Travia-Geweihte aus seiner Begleitung hat man hier gute Worte, denn Pardona ist gemäß ihrer Tarnung sehr freundlich aufgetreten und hat einmal einen Streit in der Schenke beendet, bevor es zu Handgreiflichkeiten kam.

Zwei Tage haben Beorn und seine Leute gebraucht, um alle Bruchstücke der Namenstafel aus der Fechterschule zusammenzubekommen und die Bestätigung zu finden, daß Erm Sen hier als Lehrer unterrichtet hat. Doch auch durch magische Befragung des Geistes eines der Lehrer, der zeitgleich mit Erm Sen unterrichtet hat, konnte Pardona nicht herausfinden, wohin der Nivese nach seinem letzten Duell geritten ist. Deshalb ist Beorn der Blender nun zum Orakel vom Purpurberg unterwegs. Dort wird er in der Hoffnung, auf diese Weise endlich eine Spur zu finden, um einen Orakelspruch über den Verbleib des Nivesen bitten.

Bevor sie die Ruinenstadt verlassen haben, gab Pardona den Befehl, die Namenstafel zu zertrümmern, so daß die Helden eine Weile beschäftigt sein werden, um sie wieder vollständig zusammenzusetzen. Um völliges Chaos zu vermeiden, dürfen sich nicht mehr als drei Helden an der Rekonstruktion der Tafel beteiligen. Sie legen zweimal pro Tag eine Klugheits-Probe +4 ab. Sobald fünf Klugheits-Proben geglückt sind, kann ein großer Teil der Tafel wieder gelesen werden. Außer dem Namen von Erm Sen finden sie die Namen von fünf Lehrern, die mit ihm unterrichtet haben. Helge von Bram, Uitgulf Zweischneid, Aleta von Perricum, Amalaswinta und Cundrie vom See. Uitgulf und Amalaswinta liegen auf dem Friedhof vor der Stadt begraben. Mit einer Intuitions-Probe +2 können ihre verwitterten Grabsteine gefunden werden. Glückt ein NEKROPATHIA +10, stellt man eine Verbindung zu einem der Geister her, doch ist dieser verärgert, daß man ihn schon wieder in Borons Hallen stört. (Vor kurzem waren sie erst durch Pardona beschworen worden.) Mit etwas Überzeugungsarbeit (und einer entsprechenden CH-Probe) können sie jedoch besänftigt werden, und dann werden sie nach bestem Wissen über Erm Sen Auskunft geben. Die beiden Geister können nur mit wenigen neuen Informationen weiterhelfen. Sie wissen, daß Erm Sen an der Schule für den 'Wolfsbiß' berühmt war, einen ganz besonderen Schwertschlag, den er perfektioniert hat. Vier Jahre hatte er in der Fechterschule unterrichtet, als eine verschleierte Kriegerin ihn zum Duell forderte. Nachdem er sie

getötet hatte, verließ er die Schule, ohne zu sagen, wohin er reiten würde. Eine wichtige Information hat Pardona nicht erhalten, weil sie vergaß, danach zu fragen (und Geister sagen nur das, wonach sie auch ausdrücklich gefragt werden). Das Duell zwischen der fremden Kriegerin und Erm Sen wurde in einer Lichtung auf dem Waldhügel nördlich der Stadt ausgetragen. Hier verbirgt sich ein Hinweis darauf, wohin der Nivese nach dem Kampf geritten ist.

Wenn möglich sollten Sie als Meister unauffällig dafür sorgen, daß die Helden ihr Quartier in dem verfallenen Bauerngehöft unweit der Stadt aufschlagen. Mehrere Gründe sprechen dafür. Zunächst einmal wohnen sie hier umsonst. Zweitens sind sie dort auch kaum weiter von der Fechterschule entfernt, als wenn sie in der Schenke, die am anderen Ende des Ruinenfeldes liegt, Herberge suchen, und drittens können die mißtrauischen Arbeiter das Treiben der Helden dann nicht so gut beobachten. Der wahre Grund für die Wichtigkeit dieses Quartiers ist aber, daß nur dieser Ort nahe genug am Grab der Lailath liegt, um von ihrem Geist heimgesucht zu werden.

schlechte TRÄUME

Allgemeine Informationen:

Das Bauernhaus hinter dem Waldhügel scheint während des Ogerzugs verschont worden zu sein. Es ist zwar verfallen, weist aber keinerlei Brandspuren auf. Das Holzschindeldach der fünfmal acht Schritt großen Scheune ist noch vollständig in Ordnung. Das Gebäude bietet sich als Nachtquartier geradezu an.

Meisterinformationen:

In dem Bauernhaus sind mehrere Kleinkinder auf unerklärliche Weise gestorben. Als auch noch ein rätselhafter Selbstmord der Mutter folgte, ist das Haus verlassen worden. Die Frau stürzte sich aus der Dachluke des Heubodens über der Scheune zu Tode. Die Ursache für all' diese 'Unglücksfälle' ist das Duell, das Erm Sen keine 300 Schritt von der Scheune entfernt mit der Beni Geraut Schie-Kriegerin Lailath ausgefochten hat. Vom unbändigen Willen getrieben, um jeden Preis die Silberflamme in die Khom zurückzubringen und damit das Anrecht auf das Amt des Bewahrers zu erwerben, fand Lailath auch nach dem Tode keine Ruhe und terrorisierte als Nachtalp die nähere Umgebung der Lichtung. Lailath ist für den Tod der Kinder im Bauernhaus verantwortlich, die sie ihrer Lebenskraft beraubte, und ihretwegen sprang die Mutter der Kinder vorn Heuboden, da sie sich vor dem halbstofflichen Schatten der Kriegerin erschreckte, dem sie dort eines Nachts begegnete.

Wenn die Helden ihr Quartier in der Scheune beziehen, erhält Lailath Gelegenheit, durch deren Lebenskraft einen neuen Körper zu erlangen. Nur zweimal muß sie noch jemanden im Schlaf heimsuchen. Lassen Sie den Helden, den Lailath nachts seiner Kraft beraubt, jene Begebenheiten, die sich auf dem Bauernhof zugetragen haben, in seinen Träumen nacherleben. Natürlich kann er in einer solchen Nacht keine Lebensenergie regenerieren, statt dessen verliert er sechs Punkte!

Wenn Lailath im Morgengrauen nach der zweiten Heimsuchung wieder körperliche Gestalt erlangt, ist sie nackt und wird sich Kleidung und Ausrüstung bei den Helden und im Arbeiterlager stehlen.

Auch in ihrem neuen Leben ist Lailath weiterhin von der Idee besessen, die Silberflamme zu finden. Um das Schwert zu be-

kommen, ist sie zu jeder Schandtat fähig. Dadurch, daß sie als Nachtalp Zugang zum Unterbewußtsein zweier Gefolgsleute Phileassons gefunden hat, ist sie über die Pläne der Gruppe orientiert.

Als Spielleiter können Sie diese Figur sehr vielseitig einsetzen. Einen offenen Kampf wird Lailath nicht riskieren, statt dessen folgt sie den Abenteurern heimlich, um durch sie zum Versteck der Silberflamme geführt zu werden. Mit gezielten Bogenschüssen aus dem Hinterhalt und Überfällen auf einzelne Helden, die sich aus dem Sichtbereich der Gruppe bewegen, kann Lailath den Abenteurern das Leben schwer machen.

Auf die Seite von Pardona wird sich Lailath nicht schlagen, da sie diese instinktiv fürchtet. Sie könnte sich allerdings Phileasson in der Hoffnung anschließen, der Gruppe das Schwert zu stehlen, sobald es gefunden ist. Wie Sie sehen, sind die Möglichkeiten der Figur mannigfaltig.



Lailath ist von schlankem Körperbau, hat dunkle Augen und eine gebräunte Haut. Sie bevorzugt eng anliegende, schwarze oder dunkelblaue Kleidung, wie sie bei den Beni Geraut Schie üblich ist. Die Kriegerin trägt immer ein Kopftuch und einen Gesichtsschleier, wodurch ihre Elfenohren verborgen bleiben. Besonders auffällig ist, daß sie in einem altertümlichen Dialekt spricht: ein Aventurisch, wie es vor mehr als zweihundert Jahren, zum Zeitpunkt ihres Todes üblich war.

Als Waffe hat Lailath eine Vorliebe für den Langbogen, doch auch als Schwertkämpferin weiß sie sich hervorragend zur Wehr zu setzen.

Lailath

MU 17 KL 14 IN 18 CH 17 FF 17 GE 17 KK 13
AG 1 HA 2 RA 3 TA 1 NG 3 GG 15* JZ 5
ST 19 LE 73 KE 68 AT/PA 17/15 (Florett, W+3) MR 17

Alter: ? Größe: 85 Finger

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: dunkelbraun

Fernkampfwert: Langbogen 29 (!)

Herausragende Talente: Schußwaffen 17, Fährtensuchen 14, Fallenstellen 12, Gefahreninstinkt 13, Schleichen 11, Sich verstecken 13, Betören 10, Lügen 13, Taschendiebstahl 11

Zauberfertigkeiten: DUNKELHEIT 10, AXCELERATUS 13, EXPOSAMI CREATUR 12, WEISSE MÄHN 14, BLITZ DICH FIND 13, ADLER, WOLF 13, ARMATRUTZ 13, AEOLITUS 13, STURMGEBRÜLL 12 *(Hier handelt es sich nicht um Goldgier im herkömmlichen Sinn der Regeln, sondern um die Gier nach dem Besitz der Silberflamme.

Lailath verachtet Rüstungen, die sie in ihrer Bewegung und ihren Zauberfertigkeiten einschränken würden. Sie trägt deshalb nur leichte Stoffkleidung mit einem Rüstungsschutz von 1. (Vor einem Kampf hebt sie ihren Rüstungsschutz durch den Zauber ARMATRUTZ auf 10.)

Als Lieblingsangriffstaktik gegen eine Übermacht schleicht sich Lailath bei Nacht an ihre Gegner heran, legt eine magische DUNKELHEIT über das Lager und läßt mit einem EXPOSAMI CREATUR die Lebensauren ihrer Ziele für sich sichtbar werden. Dann spricht sie einen AXCELERATUS und schießt mit doppelter Geschwindigkeit eine Salve Pfeile auf ihre Feinde ab. Anschließend bringt sich Lailath durch den Spruch WEISSE MÄHN schnellstens aus dem Gefahrenbereich, denn ihr neu gewonnenes Leben schätzt sie viel zu hoch, um es leichtfertig aufs Spiel zu setzen.

DER DUELPLATZ

Meisterinformationen:

Nahe dem westlichen Ende des Wäldchens im Norden von Ysilia liegt eine Lichtung, an deren Rand ein fast unter Moos und Efeuranken verschwundener Findling ruht. Hier fand das Duell

zwischen Erm Sen und Lailath statt. Nach dem Kampf bestattete der Nivese die sterblichen Überreste der Kriegerin unter dem stattlichen Stein. Geplagt von bösen Vorahnungen brachte der Steppenwolf auf der Ober- und Unterseite des Steins Inschriften an. An der Oberseite sind die eingeritzten Zeichen durch Moos und Erosion fast vernichtet. Die Helden lesen dort:

W DRER L GE HI R NICHT D N HAU T ZUR R H
O ER DU CHST FÜR MER D AU EN ZU!

("Wandrer, lege hier nicht dein Haupt zur Ruh, oder du machst für immer die Augen zu!")

Um den Felsen beiseite zu rollen, sind insgesamt 20 Körperkraft-Punkte notwendig. Ohne Probleme läßt sich die Inschrift auf der Unterseite des Steins lesen. Unter dem Text ist anstelle einer Unterschrift ein grob geschnittener Wolfskopf in den Stein geritzt.

"Diesmal war es anders als sonst. Es war, als löste sich ein Schatten von ihr, als sie zu Staub zerfiel. Welcher Fluch lastet auf mir? Habe ich Schuld auf mich geladen? Ich werde dorthin ziehen, wo das geflügelte Grauen auf einem Bett von Gold ruht, um darauf zu warten, daß mein Schicksal sich erfüllt."

Mit dem letzten Satz macht Erm Sen eine Anspielung auf das klassische Bild des Drachens, der auf einem Goldhort ruht. Nach dem Duell zog er sich in die Einsamkeit der nahe gelegenen Drachensteine zurück. Unter dem Stein finden sich einige schwarz angelaufene Silberarmreifen, wie man sie in der Khom trägt (Feilschen-Probe +3, um die Herkunft zu bestimmen), eine völlig verrostete Säbel-ähnliche Waffe, einige Pfeilspitzen und der verrottete Rest eines Langbogens samt Köcher. Dazwischen liegt roter Sand, wie man ihn im Innersten der Khom findet (Geographie-Probe +8, bei Novadis +0). Bei dem Sand handelt es sich um die sterblichen Überreste Lailaths, die wie alle Beni Geraut Schie im Augenblick ihres Todes zu rotem Sand zerfiel. (Der Sand ist nur dann zu finden, wenn Lailath noch nicht wieder körperliche Gestalt angenommen hat.) Alle anderen Gegenstände sind ihr verbliebener Besitz, den Erm Sen hier bestattete.

DIE DRACHENSTEINE

Spezielle Informationen:

Die höchsten Gipfel der Drachensteine erheben sich bis zu 3000 Schritt über den Meeresspiegel. Das Gebirge besteht aus grauem Granitgestein, das in den Höhenregionen offen zu Tage liegt. Viele kleine Bäche durchziehen die Felsen und haben zahllose Höhlen und Schluchten in das Gestein gewaschen. Im Westen speisen sie die Quellflüsse der Misa und der Tobimora. Ihren Namen tragen die Berge wegen der Drachen, die hier beheimatet sind. Nur die mutigsten Siedler wagten sich deshalb in die fruchtbaren Täler des Gebirges. Nach einer langen Periode des Friedens kam es vor 300 Jahren durch den Riesenlindwurm Yofune zu grausamen Menschenjagden, die erst endeten, als das Ungeheuer vom Blitz erschlagen wurde.

Abgesehen von den vier Dörfern im Tal der Türme, gibt es keine nennenswerten menschlichen Siedlungen mehr in den Bergen. Der

Kaiserdrache Apep, der zur Zeit die Herrschaft über die Drachen des Gebirges ausübt, sieht in einer dichteren menschlichen Besiedlung der Berge eine Gefahr für seine Art. Deshalb sorgt er dafür, daß die Schreckensgeschichten über Drachen nicht in Vergessenheit geraten, sondern weiterhin Hirten davon abschrecken, in die Berge zu kommen. Von den wenigen Händlern und Reisenden, die die alte Paßstraße benutzen, welche durch das Tal der Türme führt, erheben die Drachen den Zehnten als Wegzoll. (Ist das Handelsgut zu verlockend, nehmen sie gelegentlich auch alles.) Jeder wird bei dieser Gelegenheit darauf hingewiesen, daß in den letzten 1000 Jahren niemand., der einen Drachen getötet hat, um dessen Schatz zu rauben, lebend die Berge verließ. Außerdem würde ein Drachenleben mit hundert Menschenleben aufgewogen, und viele Unschuldige müßten für dieses Unternehmen büßen.

Meisterinformationen:

Die Helden werden keinen Drachen zu sehen bekommen, so lange sie nicht anfangen, tollkühne Expeditionen in große Felsenhöhlen am Wegesrand zu unternehmen. Dennoch werden sie, außer im Tal der Türme, nie das Gefühl loswerden, daß man sie beobachtet. Am weitesten verbreitet sind die flugunfähigen Höhlendrachen, daneben leben eine Reihe Baumdrachen in den Bergwäldern, und laut Gerüchten soll es hier auch einen jähzornigen Purpurnur geben. Alle tolerieren die Herrschaft Apeps, der gegenwärtig der älteste Drache in den Bergen ist. Seit dem Tod von Yofune meiden die Umgeher das Tal der Türme.

REISE DURCH DIE DRACHENSTEINE

Meisterinformationen:

Wenn die Heldengruppe nicht den Weg über die Paßstraße nimmt, der sie direkt in das Tal der Türme führt, kann sich die Suche in den Drachensteinen über einen längeren Zeitraum hinziehen, zumal den Helden nicht bekannt ist, wo sich Erm Sen niedergelassen hat. Solange sich die Abenteurer auf der Paßstraße bewegen, kommen sie mit 80 % ihrer Durchschnittsgeschwindigkeit vorwärts. Abseits des Weges sinkt das Tempo auf 30 %. Dort müssen die Pferde immer wieder am Zügel geführt werden, weil man beritten auf den steilen Pfaden nicht mehr vorwärtskommt. Zu-fällige Ereignisse und Begegnungen würfeln Sie einmal täglich mit W20 aus.

1—2: Der Seeadler

Eine halbe Stunde kreist über euch ein Seeadler, der auf Beute in der Umgebung zu lauern scheint. Schließlich stößt er mit einem schrillen Schrei vom Himmel herab und verschwindet aus dem Sichtfeld.

Meisterinformationen:

Ein Seeadler in den Bergen sollte der Gruppe eigentlich zu denken geben. Bei dem Tier handelt es sich um Pardona, die sich mit dem Zauber ADLER, WOLF UND HAMMERHAI in den Greifvogel verwandelt hat, um auszuspähen, wie weit ihre Gegenspieler gekommen sind.

3: Das alte Dorf

Ihr stoßt auf verfallenes altes Mauerwerk, das von Büschen und Disteln überwuchert wird. Der Ort bietet sich als windgeschützter Lagerplatz geradezu an.

Meisterinformationen:

Die Spieler haben die Überreste eines kleinen Weilers entdeckt, der während der Schreckensherrschaft des Yofune von seinen Bewohnern verlassen wurde.

4—5: Steinschlag

Überraschend lösen sich einige Felsbrocken über euch.

Meisterinformationen:

Dieses Ereignis findet natürlich nur statt, wenn sich die Helden an einer Stelle aufhalten, wo sie tatsächlich von einem Steinschlag getroffen werden könnten. Mit einer Ausweichen-Probe +2 können Roß und Reiter den Felsbrocken entgehen. Ansonsten erleiden sie W20 Trefferpunkte.

6—11: Der Steinbock

Nicht weit von euch erklimmt eine Herde Wildziegen eine steile Felswand. Ein Bock mit gewundenem Gehörn mustert aufmerksam eure Gruppe.

Meisterinformationen:

Die offenkundige Reviervletzung, die diese Herde merkwürdiger Wesen begeht, reizt den Steinbock bis aufs Blut. Steinböcke attackieren stets mit gesenkten Hörnern und versuchen, ihren Gegner umzustößen. Sobald das Tier angreift, sind Reiten-Proben fällig, weil die Pferde scheuen. Nach zwei Attacken wird sich der Steinbock wieder zurückziehen. Bedenken Sie, daß auf einem steilen Felspfad die nervösen Pferde und ein Sturz, der aus dem Stoß des Bockes resultieren kann, die größten Gefahren sind.

Steinbock

MU 18 AT 15 PA 4 LE 45 RS 2 TP 1W+4
GS 6 AU 50 MR O GW 7

Beute: 20 Rationen Fleisch, Haut 6S, Horn 20S

12—13: Der Berglöwe

Meisterinformationen:

Findet die Begegnung tagsüber statt, dann werden die Helden nur den Schemen einer großen Katze wahrnehmen, die durch das Felslabyrinth eines Berghangs streift. Die Raubkatze würde in dieser Situation niemals einen Angriff wagen. Findet die Begegnung nachts statt, schleicht sich der Berglöwe an das Lager heran, um eines der Pferde zu reißen, die er für leichte Beute hält. Auf einen Kampf mit mehr als zwei Menschen wird er sich dabei allerdings nicht einlassen und im Zweifelsfall ohne Beute das Weite suchen.

Berglöwe

MU 14 AT 15(2AT/KR) PA 9 LE 32 RS 2
TP 1W+6 (Rachen)/1W+4 (Pranken)

GS 10 AU 45 MR -2 GW 10

Beute: 65 Rationen Fleisch, Fell 5D

14—16: Die Hirten

Ihr seht, wie weiter unten eine große Ziegenherde ins Tal zieht, die von drei Hirten begleitet wird. Drahtige, graue Hunde, die fast wie Wölfe aussehen, achten darauf, daß die Herde beisammen bleibt.

Meisterinformationen:

Treffen die Hirten die Gruppe weitab der Paßstraße, zeigen sie sich sehr verwundert darüber, daß sich Fremde in diese unwegsame Bergwildnis verirrt haben. Sie geben gerne Auskunft über den kürzesten Weg zur Straße oder ins Tal der Türme. Die Hirten kommen aus Gerlara und führen die Herde eines der Bergbauern auf die Sommeralm.

Charakteren, die einen Wert von 6 oder mehr im Talent Tierkunde haben, wird auffallen, daß die Hirtenhunde fast reinrassige Wölfe sind. Ein absolut ungewöhnliches Phänomen! Spricht man die Hirten darauf an, meinen sie schmunzelnd, daß sich die alte Hündin ihres Herren halt mal mit einem Wolf eingelassen hat. Das Resultat seien diese Halbwölfe. Bei einer bestandenen Menschenkenntnis-Probe +5 haben die Helden das Gefühl, belogen worden zu sein. Auf weitere Diskussionen lassen sich die Hirten aber nicht ein. (Wird diese Begegnung ein zweites Mal aus-gewürfelt, sollten Sie die Umstände ein wenig variieren.)

17: Die Felszeichnung

An einer Felswand unmittelbar an einem Ziegenpfad findet ihr eine kleine Ritzzeichnung. Sie stellt einen bewaffneten Reiter dar, begleitet von einem großen Hund.

Meisterinformationen:

Bei der Zeichnung handelt es sich um ein primitives Bild des Wolfsritters Erm Sen, das ein Hirte in die Felswand geritzt hat. Das Tier an seiner Seite ist natürlich kein Hund, sondern der Silberwolf, der ihn begleitete, seit er die Steppen des Nordens verlassen hatte.

Felszeichnungen dieser Art kann man häufig an den verschiedensten Stellen in den Bergen finden. Sie sind Ausdruck der Verehrung, die die Bergbewohner dem Nivesen entgegenbrachten — und heute seinen Erben, den Wulfen, entgegenbringen.

18-20: Wolfsgeheul

Die halbe Nacht bekommt ihr kein Auge zu, weil irgendwo im den umliegenden Bergen ein Wolf den Mond anheilt. Die Pferde sind unruhig!

Meisterinformationen:

Sollten die Helden auf die Idee kommen, am nächsten Morgen im weiteren Umkreis des Lagers nach Spuren zu suchen, werden sie nicht nur die Abdrücke von Wolfspfoten finden, sondern auch die von eigenartig verwachsenen, sehr schmalen nackten Füßen. Auch wenn sie es vorerst noch nicht wissen können, sind sie damit auf die erste Spur der Wulfen gestoßen.

DONNERNDE SCHWINGEN

Allgemeine Informationen:

Gegen Mittag des zweiten Tages, an dem ihr die Drachensteine bereist, hört ihr ein Rauschen wie von gewaltigen Vogelschwingen näherkommen. Die Tierwelt um euch verstummt. Kein lebendes Wesen läßt sich mehr blicken, und eure Pferde werden unruhig. Ein mehr als hundert Schritt langer Schatten fällt über das Tal, und eine mächtige Stimme, die sich in donnernden Echos an den Bergwänden bricht, fragt: "Wer setzt gegen das Gebot seinen Fuß in mein Königreich?"

Meisterinformationen:

So eröffnet Apep jede Begegnung mit Fremden, von denen er annimmt, daß sie gefährlich sein könnten. Natürlich ist der Kaiserdrache keine hundert Schritt lang. Der große Schatten ist ebenso wie das übersteigerte Rauschen der Flügelschwingen lediglich eine Illusion. Um kein Ziel für einen Angriff zu bieten, hat Apep einen VISIBILI gewirkt. Die Gruppe kann somit nur aus Schatten und Stimme auf die Größe des Drachen schließen. Zahlen die Helden den geforderten Tribut, können sie ungefährdet das Gebirge passieren. Wenn die Gefährten Phileassons versuchen, den Kaiserdrachen anzugreifen, sollten sie sich darüber im klaren sein, daß sie selbst bei einem Sieg über Apep der Rache, der anderen Drachen nicht entkommen werden. Außerdem wird Shaya, die Travia-Geweihte, versuchen, den Kampf zu verhindern. Sie würde niemals zulassen, daß wegen einer solchen Auseinandersetzung vielleicht hundert Unschuldige sterben müssen, wie es das Gesetz der Drachen fordert. Der Drache fordert ein _ Packpferd oder 5 Dukaten je Reisendem als Wegegeld.

DAS TAL DER TÜRME

Spezielle Informationen:

Das Tal der Türme bietet einen, für eine so öde Gegend wie die Drachensteine, außergewöhnlichen Anblick: Die Spuren menschlicher Siedlung sind allgegenwärtig. Lose aufgeschichtete Bruchsteinmauern ziehen sich an Wegen und Feldern entlang. In der Nähe der vier Dörfer findet man Obstgärten, und an einigen windgeschützten Winkeln der Südhänge wird sogar Wein angebaut. Die Dörfer haben zusammen etwas mehr als 1200 Einwohner.

Auffällig ist, daß es nur sehr wenige einzeln stehende Gehöfte gibt. Alle Dörfer zeichnen sich dadurch aus, daß am Marktplatz ein schlanker, steinerner Turm steht. Die Häuser im Tal sind im Erdgeschoß aus Bruchstein gemauert, erste Etage und Dachgeschoß aus Holz gezimmert und oft durch prächtige Schnitzereien verziert. Da nur selten Fremde ins Tal kommen, sind die Wirte hier nicht auf Übernachtungen eingestellt. Gästen können sie nur einen Platz auf dem Heuboden anbieten, der aber selbstverständlich kostenlos ist. Eine größere Anzahl Reittiere wird man auf einige Ställe im Ort verteilen.

An den Abenden bedrängt man die Fremden, Geschichten von der Welt jenseits der Berge zu erzählen. Seinen Namen hat das Tal von den Wachtürme in den Dörfern erhalten. Sie stammen aus der Zeit der Herrschaft des Riesenlindwurms Yofune. Damals war dort ständig ein Wächter mit Horn postiert, der ein Alarmsignal gab, sobald er einen Drachen sichtete.

Meisterinformationen:

Die Bewohner des Tals sind ein offener, freundlicher Menschenschlag. Sie mögen es allerdings nicht, wenn man Fragen nach Erm Sen oder den Wulfen stellt. Das hat die verschiedensten Gründe. Zum einen befürchten die Dörfler, daß man sie für ihre Verehrung der Wulfen verachten könnte, und zum anderen haben sie Angst vor einer Untersuchung durch das Inquisitionsgericht des Kaiserreichs, die das Tal treffen könnte, wenn dem KGIA Gerüchte über den Wolfskult zu Ohren kommen. Darüber hinaus argwöhnen sie, daß durch das Eingreifen Fremder der Pakt mit den Wölfen gebrochen werden könnte.

Als Erm Sen vor zweihundert Jahren in das Tal der Türme kam, waren die Herden der Bauern infolge einer Wolfspplage fast vernichtet. Aus Angst vor den streunenden Bestien wagten sich die Arbeiter nicht mehr auf die Felder.

Erm Sen, durch sein Blut selber mit den Wölfen verbunden, half den Bewohnern des Tals. Er besiegte die Leitwölfe auf eine Art, die nicht viel mit herkömmlicher Wolfsjagd zu tun hat, und nahm gemeinsam mit Arlupa, seinem Silberwolf, deren Platz ein.

Mit der Zeit wandte er sich mehr und mehr von den Menschen ab. Schließlich zog er sich in die Burgruine am Sturmhaupt zurück, um gänzlich unter den Wölfen zu leben. Sein Preis für den Schutz war, daß jedes siebte Tier, das im Tal geboren wird, so- bald es ausgewachsen ist, an einem der vier Opfersteine den

Wölfen übergeben werden muß. Zusätzlich sind kleine Abgaben in Form von Nahrungsmitteln zu entrichten. Die Wölfe verschonen als Gegenleistung nicht nur die Herden, sondern schützen sie auch vor anderen Räubern, wenn sie auf die Bergweiden getrieben werden.

Erm Sen sah in dem Leben bei den Wölfen die Erfüllung seines Schicksals. Scheinbar bestätigt wurde seine Meinung durch die Tatsache, daß ihn kein Krieger der Beni Geraut Schie in den Bergen gefunden hat. Nur einmal zeigte der Nivese sich noch unter den Dörflern, als diese ein junges Mädchen, das durch magische Fähigkeiten aufgefallen war, als Hexe verbrennen wollten. Er stellte Tanali unter seinen Schutz und nahm sie mit in die Ruine am Sturmhaupt.

Da die Nachkommen des Nivesen und der Hexe keinen Kontakt zu den Dorfbewohnern hatten, entstand durch 180 Jahre Inzucht und Leben unter den Wölfen das, was man im Tal der Türme Wulfen nennt: Wesen, die zwar eine außergewöhnliche Intelligenz besitzen, aber ansonsten kaum noch menschliche Züge aufweisen.

Alle Dorfbewohner kennen die Geschichte vom Pakt, den Erm Sen mit den Wölfen schloß, und verehren ihn noch heute wie einen Heiligen. Die ganz besonders abergläubischen Hirten haben überall im Tal Bilder von Erm Sen in den Fels geritzt, weil sie sich dadurch die besondere Gunst der Wölfe erhoffen.

Eine andere Geschichte erzählt man im Tal bereitwillig. Sie handelt von der Schreckenherrschaft des Lindwurms Yofune und dem 'göttlichen' Blitzstrahl, der ihn traf, als er während eines Gewitters durch die Berge flog. Seitdem verschonen die Drachen aus Furcht, vor der Göttin Rondra das Tal. Die Knochen des toten Lindwurms kann man noch heute bei dem Dorf Nissingen besichtigen.

Die Dörfer im Tal der Türme

Gerlara

Spezielle Informationen:

Dieses 256-Seelen-Nest liegt am westlichen Eingang zum Tal der Türme. Hier gibt es einen ordentlichen Schmied (TaW 9) und einen erstklassigen Birnenschnaps. Die Kneipe Das Wetterhaus ist klein und sauber und wird vom einem beliebten Wirt namens Ruodlieb geführt. Am Marktplatz steht ein blumengeschmückter Travia-Schrein.

Meisterinformationen:

Anderthalb Meilen vom Dorf entfernt liegt in einem Wäldchen der Opferplatz des Wolfskultes.

Wollhus

Spezielle Informationen:

Mit 182 Einwohnern ist Wollhus das kleinste Dorf im Tal. Hier gibt es nicht einmal eine Schenke. Das einzige auffällige Gebäude ist der Wachturm, der in allen Dörfern dieses Tals anzutreffen ist. Besonders stolz sind die Einwohner auf ihre Ziegen, die angeblich die beste Wolle im Tal liefern.

Meisterinformationen:

Fünf Meilen nördlich des Dorfes liegt bei einer Felsgruppe, die man die Drei Jungfrauen nennt, der Opferplatz des Wolfskultes.

Glauten

Spezielle Informationen:

Über die Grenzen der Drachensteine hinaus ist dieses Dorf berühmt für die Zeltbahnen aus Ziegenwolle, die hier hergestellt werden. In der 351köpfigen Gemeinde gibt es einen ausgezeichneten Schmied (TaW 12), der Arbeiten aller Art ausführt. Der Rosenhain der Wirtin Magdalena ist der allabendliche Treffpunkt der Berghauern. Am Marktplatz finden sich eine kleine Kapelle der Peraine und eine Priesterin, die, was den Wolfskult angeht, genau so verschwiegen ist wie alle anderen Bewohner des Tals.

Meisterinformationen:

Der Opferplatz des Ortes liegt in einer großen Höhle bei der Königsspitze zwei Wegstunden vom Dorf entfernt.

Nissingen

Spezielle Informationen:

Mit 423 Einwohner ist Nissingen das größte Dorf im Tal. Hier liegt das Brauhaus, in dem das Bier für das ganze Tal zubereitet wird. Auch der Bergvogt des Tals der Türme hat hier seinen Sitz. Der Vogt Rabel wurde von den Bauern in dieses Amt gewählt. Er kommandiert die drei Büttel des Tals und fungiert bei Streitigkeiten als Richter. Zu seinen Aufgaben gehört es auch, zu überwachen, daß jeder Bauer pünktlich seine Opfergaben entrichtet. Rabel ist ein hagerer, etwa sechzigjähriger Mann, der den Helden mit Mißtrauen entgegnet. Sehenswert ist die Rondra-Kapelle des Dorfes, in der man eines der drei Häupter des Yofune aufbewahrt.

Meisterinformationen:

Westlich des Örtchens liegt die Stelle, an der der tyrannische Lindwurm zu Tode kam. Hier befindet sich auch der Opferplatz von Nissingen. Direkt neben der Brauerei liegt das Gasthaus Urquell. Der Wirt Zenober ist ein hübscher, aber auch sehr eitler junger Mann.

Wolfskult

Meisterinformationen:

Nahe bei den Siedlungen liegen die Opferplätze des Wolfskultes. Hier findet sich jeweils ein weißer, reich geschmückter Altarstein. An den Seiten der Altäre ist Erm Sen abgebildet, wie er mit Wölfen kämpft und schließlich die Herrschaft über das Tal antritt. Auf jedem Altar ist auch die Abbildung einer Burgruine, aus der man auf den Verbleib des Nivesen schließen kann. Später hinzugefügte Verzierungen zeigen Zwitterwesen, halb Mensch, halb Wolf: die Wulfen, die aus der Verbindung zwischen dem Ritter und Tanali hervorgingen. Alle Opferplätze sind so verborgen, daß man sie nicht ohne weiteres finden kann. Spätestens alle drei Tage bricht ein Dorfbewohner auf, um an dem seinem Dorf nächstgelegenen Stein ein Opfer darzubringen. Meistens besteht es aus Brot und Wein, manchmal auch aus einer Ziege oder einem Schaf. Mit imitiertem Wolfsgeheul ruft er einen Wulfen herbei, der sich des Opfers annimmt.

Wenn die Helden aufmerksam sind, wird ihnen bald auffallen, wie ein Bauer verstoßen das Dorf verläßt. Mit je einer Probe auf Verstecken und Schleichen gelingt es den Abenteurern, ihm unbemerkt bis zum Opferplatz zu folgen. Legen sie sich dort auf die Lauer und warten, bis sich der Bauer wieder entfernt hat, können sie bei 1—10 auf W20 beobachten, wie ein Wulfen erscheint, um die Opfergaben abzuholen. Mit drei gelungenen +4

Proben auf die Talente Schleichen und Sich Verstecken ist es möglich, der Kreatur bis zur Burgruine zu folgen und zu beobachten, wie sie zwischen den Felsen zu Füßen der Ruine verschwindet.

Sollte der Bauer auf dem Weg zum Opferplatz merken, daß man ihm folgt, wird er die halbe Nacht ziellos durch das Tal wandern und schließlich unverrichteter Dinge ins Dorf zurückkehren. Spürt der Wulfen, daß jemand seine Spur aufnimmt, so fällt es ihm leicht, den Verfolger in die Irre zu führen. Nur eine Fährtensuchen- und eine Sinnenschärfe-Probe +7 lassen die Helden seine Spur wiederfinden. Einen einzelnen Verfolger wird die Kreatur durch einen HEXENSCHUSS außer Gefecht setzen.

Erheben Sie in Gestalt des Kapitän Phileasson Einwände, falls sich alle Helden an solchen nächtlichen Spähtrupps beteiligen wollen. Erstens steigt die Wahrscheinlichkeit, bemerkt zu werden, mit jedem, der zum Opferplatz schleicht, und zweitens läßt es sich kaum verheimlichen, wenn die ganze Gruppe nachts das Dorf verläßt.

die wulfen

Spezielle Informationen:

Die Wulfen sind im Ursprung menschlich, doch extrem stark behaart. Sie haben einen geduckten Gang und bewegen sich auf allen Vieren fast so schnell wie auf zwei Beinen. Füße und Hände sind durch Hornhautballen und gebogene Krallen entstellt. Ihre Eckzähne sind zu mörderischen Reißzähnen geworden.

Meisterinformationen:

Auch wenn die Wulfen nur noch entfernt Menschen ähneln, verfügen sie dennoch über eine gewisse Intelligenz. Sie sind deshalb durchaus in der Lage, die Gefährten des Phileasson in einen Hinterhalt zu locken oder sich rechtzeitig aus einem ausichtslosen Kampf zurückzuziehen. So lange die Gruppe sich der Burgruine auf dem Sturmhaupt nicht weiter als bis auf hundert Schritt nähert, werden Wölfe und Wulfen diese Eindringlinge in ihr Revier ruhig beobachten und sich verstecken. Wenn die Helden aber in das Höhlensystem eindringen und den Leichnam Erm Sens schänden, wird es zu einem erbarmungslosen Kampf kommen.

Sollten die Abenteurer in den Höhlen einen Sieg erringen, werden die Wolfsmenschen sie bis zu den Ausläufern der Drachensteine verfolgen, um das Schwert Erm Sens zurückzuholen. Besonders gefährlich werden die Wulfen durch jene magischen Kräfte, die sie von ihrer Urahne Tanali geerbt haben. Sie verwenden diese Kräfte instinktiv, was nicht heißt, daß sie sie nicht zu ihrem größtmöglichen Vorteil einsetzen. Wenn alle Wulfen in den Auseinandersetzungen umkommen, ist der Pakt zwischen den Bergbauern und den überlebenden Wölfen zunichte. Die Raubtiere finden dann innerhalb weniger Monate zu ihrem natürlichen Verhalten zurück. Überlebt auch nur einer der sieben Wulfen, bleibt das Gleichgewicht erhalten.

Wulfen

MU W3+19 KL W3+8 IN W3+12 CH W3+6
FF W3+6 GE W3+11 KK W3+13
Besondere negative Eigenschaften: AG > 6
AT 10-14 PA 7-11 LE W20+40 AE W20+30 RS 1
TP W6+3 (Krallen) oder W6+6 (Biß) GS GST1 AU LE+KK
MR W3-4

Herausragende Talente: Fährtensuchen 16, Gefahreninstinkt 13, Schleichen 15, Sich verstecken 14

Zauberfertigkeiten: BÖSER BLICK 5, HERR ÜBER DAS TIERREICH 9, SOMNIGRAVUS 3, HEXENSPEICHEL 5, DUNKELHEIT 5. Dazu die Hexenflüche HEXENSCHUSS und MIT BLINDHEIT SCHLAGEN.

Größe: 7-8 Spann Gewicht: um 50 Stein

Alter: variabel Haarfarbe: graubraun

Augenfarbe: blau oder hellgrau

Im Tal der Türme und den umgebenden Bergen leben rund 40 Waldwölfe. Sie sind seit Generationen die Gefährten der Wulfen. Wie viele der großen, schwarzbezelten Tiere sich bei der Ruine aufhalten, wenn Phileasson und seine Mannen dort ankommen, bestimmen Sie mit 2W20.

Waldwolf

MU 10 AT 11 PA 6 LE 22 RS 2 TP W+3
GS 12 AU 80 MR 0 GW 4

die ruine am sturmhaupt

Spezielle Informationen:

Nach einer Kletterpartie durch eine steile Klamm und über einen langgestreckten Geröllabhang (Klettern-Proben +1 und +3) erreichen die Gefährten ein Felsplateau, von dem aus sie die Burgruine sehen können. Nur eine Kluft trennt sie jetzt noch vom Ziel, denn das verfallene Gemäuer steht auf einer isolierten Bergzinne. Über den Abgrund führt eine 8 Schritt lange, baufällige Holzbrücke.

Meisterinformationen:

Wenn es keinem der Helden gelungen ist, einen Wulfen bis zu den Höhlen am Fuß Burgruine zu folgen, sollte ihnen das Auffinden des verborgenen Pfades sehr schwer fallen. Die Brücke über die Felskluft zu überqueren, ist gefährlich. Weder Wölfe noch Wulfen benutzen diesen Weg, und allein der

blick der morschen Holzbohlen dürfte so manchem Helden Angstschauer über den Rücken jagen. Wer hier weitergehen will, muß zunächst eine Höhenangst-Probe bestehen, denn es geht fast 40 Schritt in die Tiefe. Zum erfolgreichen Überqueren der Brücke muß jeder Spieler eine Schleichen-Probe schaffen. Mißlingt dieser Versuch, kann man sich mit einer Körperbeherrschungs-Probe auf festen Grund retten. Helden, die unangeseilt in die Tiefe stürzen, erleiden 4W20 Schadenspunkte. Ein Abenteurer, der mit einem Seil gesichert wurde, nimmt nur einen Schaden von W6 durch den Sturz. Jeder Unfall zerstört einige der morschen Brückenbretter und erschwert die folgenden Schleichen-Proben um zwei Punkte. In den Ruinen der alten Burg läßt sich nichts Bemerkenswertes finden. Sie bedecken das gesamte Plateau der 30 x 32 Schritt gro-

ßen Felsnadel. Unter den herabgefallenen Dachschilden, die den Fußboden des Herrenhauses (1) bedecken, liegt eine Falltür. Sie führt zu dem aus dem Fels gehauenen Lagerraum (8) der Burg. Entlang der Nordwand des 8 x 6 Schritt großen Gewölbes stehen Fässer mit Wein, den die Jahrhunderte zu Essig werden ließen. Fetzen von Säcken lassen ahnen, daß hier auch Mehl gelagert wurde, das längst zu einem Festschmaus der Mäuse geworden ist. In dem Gewölbe findet sich nichts von Interesse.

Eine zweite Falltür liegt im Bergfried (6). Sie ist fast gänzlich unter Trümmern verborgen. Würfeln Sie für jeden Helden, der hier sucht, eine verdeckte *Sinneschärfe*-Probe +2 aus. Bei Erfolg findet er die Tür und legt sie frei. Eine schmale Steintreppe führt hier in den Kerker (9) der Burg.

Die Wachtürme (4) und die quadratischen Tortürme (5) sind auf der dem Sturmhaupt zugewandten Seite mit verstärkten Mauern versehen. Durch Zufall oder durch den Schutz der Göttin blieb der Rondra-Tempel

der Feste (2) am besten erhalten. Zwischen den Trümmern findet sich hier ein gestürztes, aber unbeschädigtes Standbild der Göttin. Mit vereinten Kräften (30 KK-Punkte) läßt es sich wieder aufrichten. Am höchsten erheben sich die geborstenen Mauern des über das Ruinenfeld. In luftiger Höhe nisten einige Raben in Mauernischen. (Helden mit einem AG-Wert über 5 werden durch die 'Unglücksvögel' stark beunruhigt sein.) Wie ein kurzer Tunnel führt die Turmpforte durch das mehr als zwei Schritt dicke Mauerwerk.

Im westlichen Teil des Burggeländes liegt ein großer Pferdestall (3).

Am schwersten zerstört ist die Schmiede im Hof (7). Ihre Westwand ist vollständig in eine schier bodenlose Felsspalte gestürzt. Aus dem Abgrund weht ein eisiger Wind. Wenn die Helden bis zur Mittagszeit warten, können sie durch den senkrechten Einfall des Sonnenlichts eine Felsbrücke sehen, die sich 30 Schritt tiefer über den Abgrund spannt.

DER KERKER [9]

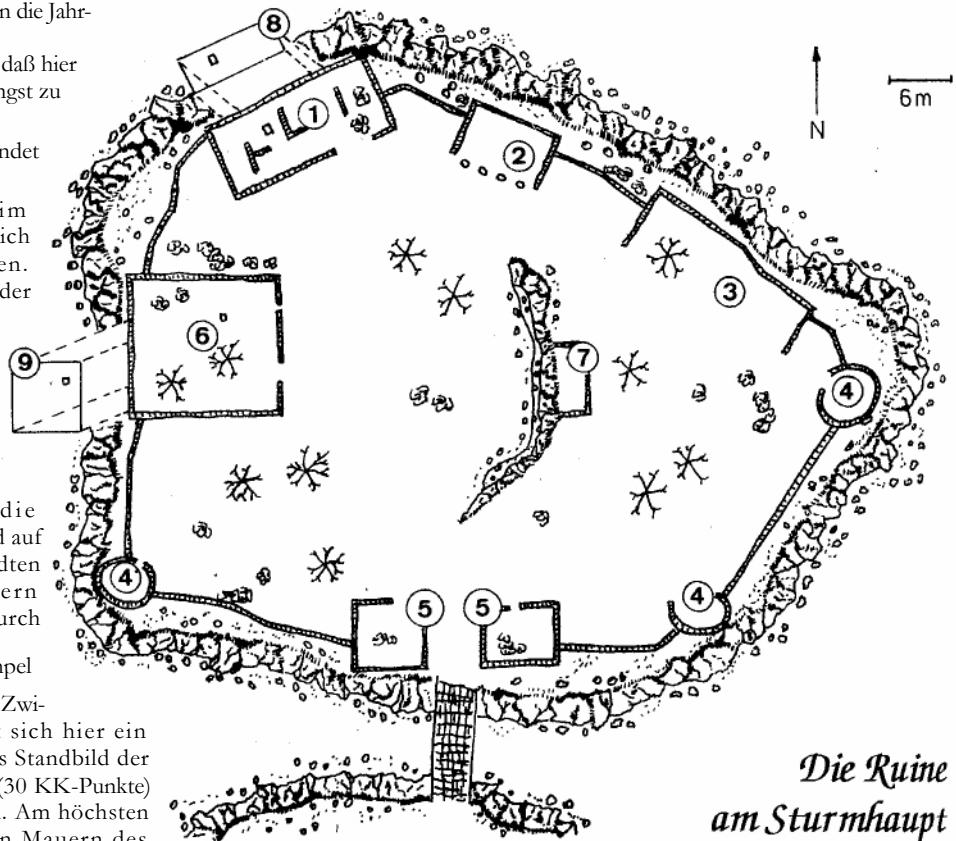
Allgemeine Informationen:

Einige Ketten und Eisenringe in den Felswänden verraten, wozu dieser Raum einmal gedient haben muß. In der Südwand klafft ein mannshoher Riß, breit genug, daß sich ein Mensch hindurchzwängen kann.

Meisterinformationen:

Folterinstrumente gibt es in dem Kerker keine mehr. Lediglich die eisernen Fesseln an den Wänden geben Aufschluß über den ehemaligen Zweck des Raums. Der Riß in der Südwand stammt wie die Felsspalte im Burghof von einem Erdbeben, das den Burg-

berg vor 250 Jahren erschütterte. Der ganze Felsen ist seitdem von einem Labyrinth aus Höhlen, Rissen und Spalten durchzogen.



*Die Ruine
am Sturmhaupt*

die höhle [10]

Allgemeine Informationen:

Eine langgestreckte Höhle öffnet sich vor euch. An den Wänden findet man die Reste improvisierter Fackelhalter. In vielen Felsnischen stehen Kerzenstummel. An der Südwand liegen die Reste eines Bettes aus Stroh und Decken. Auf dem Boden sind Tierknochen verstreut. Die Höhle macht den Eindruck, schon länger nicht mehr betreten worden zu sein. Mit Ruß gemalte magische Zeichen verzieren die Wände.

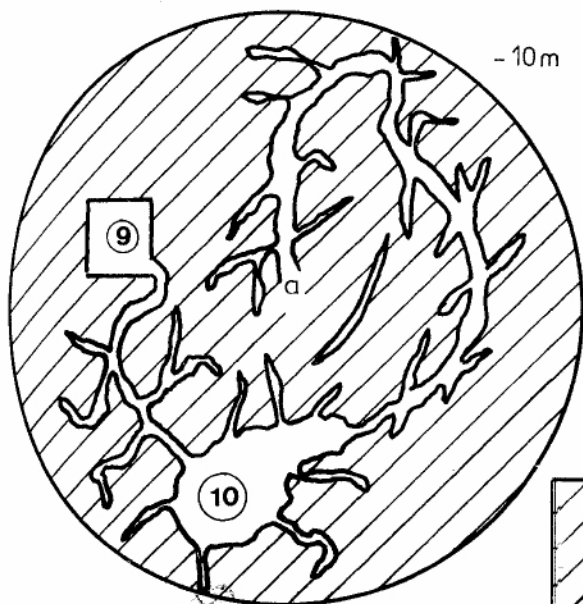
Meisterinformationen:

Jeder Magiebegabte erkennt sofort, daß die Zaubersymbole an den Wänden völlig ungefährlich sind. Sie dienen als Schmuck und zur Meditation. In dieser Höhle lebten Erm Sen und Tanali. Außer den Zeichen an den Wänden und einigen Tongefäßen zur Aufbewahrung von Speisen haben sie nichts hinterlassen.

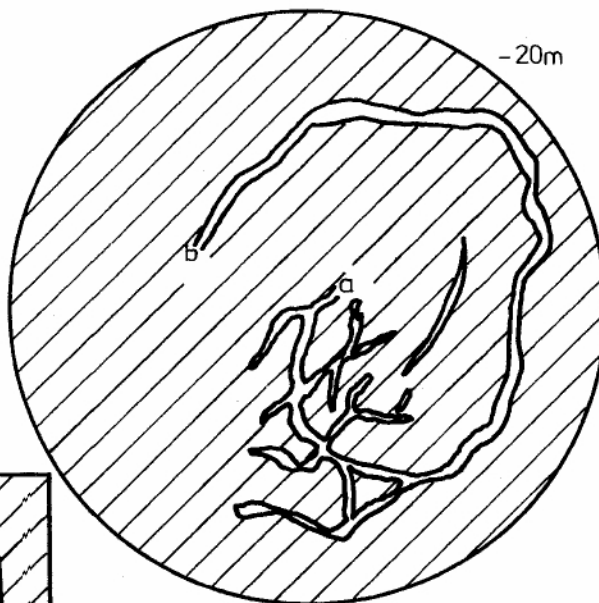
DAS LABYRINTH

Meisterinformationen:

Durch das Erdbeben vor 250 Jahren wurde im Inneren der Felsnadel ein bizarres Geflecht aus Rissen und Spalten geschaffen. Sich hier nicht zu verlaufen, ist ein Kunststück. Um die 'Gänge' leichter passierbar zu machen, hat Erm Sen an vielen Stellen Geröll und Erde aufgeschüttet, wie in der Skizze bei den Höhlen-



- 10m

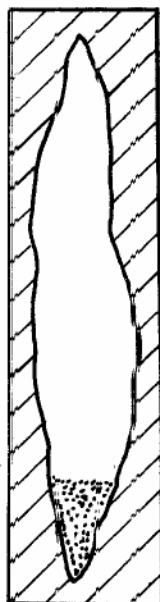


- 20m

6m

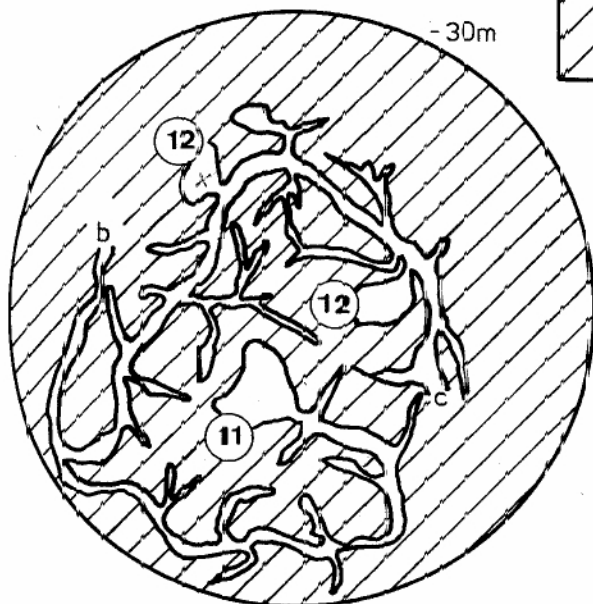


Schnitt
durch
eine
Spalte

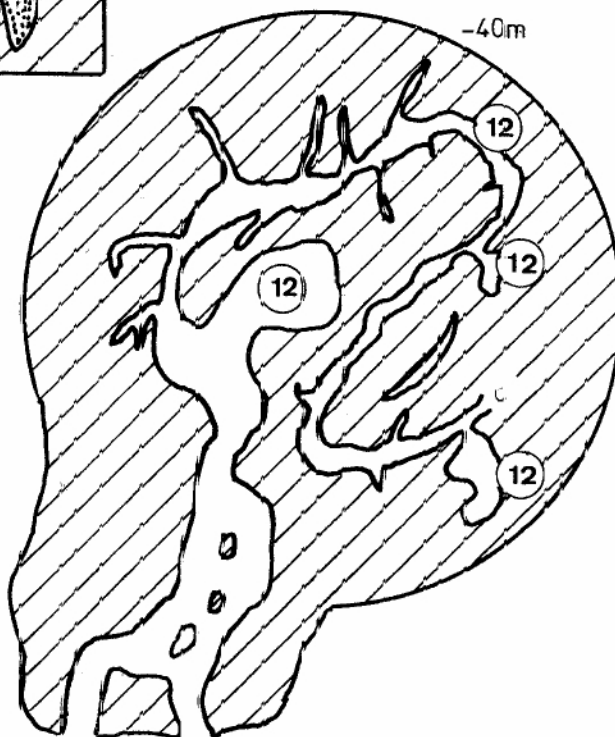


Geröll

Die Höhle unter der Ruine



- 30m



- 40m

plänen gezeigt ist. Man braucht kein Fachwissen auf dem Gebiet des Bergbaus, um zu erkennen, daß die Abzweigungen vom Hauptgang schwer passierbar und stellenweise einsturzgefährdet sind.

Die Helden sollten gelegentlich Klettern- oder Körperbeherrschungs-Proben ablegen, um die schwierigen Gänge passieren zu können. Obwohl nur bei schwersten Erschütterungen Einsturzgefahr besteht, steigert es die Atmosphäre erheblich, wenn Sie schildern, wie gelegentlich Steinchen von der Decke stürzen oder der unsichere Boden ein wenig absackt.

Der Hauptgang windet sich in steiler Neigung vom Kerker (9) bis zur Höhle der Wulfen (13) am Fuß der Felsnadel. Die anderen Spalten verlaufen zum Teil auch waagrecht oder steigend. Die Erforschung des Labyrinths auf herkömmliche Weise über das Aufzeichnen von Bodenplänen zu simulieren, ist sehr mühselig.

Eine Variante dieses Verfahrens verspricht sehr viel mehr Spielspaß. Dazu fertigt man eine Photokopie der Höhlenpläne an, schneidet die Zeichnungen der vier Ebenen aus und klebt sie einzeln in die Mitte eines DIN A4 Blattes. Dann nimmt man einen schwarzen Pappbogen — ebenfalls mindestens A4-groß — und schneidet in dessen Mitte ein Loch von ca. 5 mm Durchmesser. Diese Schablone wird über der Stelle des Planes platziert, an der Kapitän Phileasson und seine Gefährten in das Labyrinth eindringen. Der kleine Ausschnitt gibt das Stück der Höhlen wieder, das der Vorderste der Gruppe einsehen kann.

DER ATEM DER ERDE

Meisterinformationen:

Der große Riß, den die Gefährten schon im Burghof entdeckt haben, zieht sich durch den ganzen Felsen. Ein eisiger Luftzug weht aus den Tiefen der Erde zur Oberfläche. Was von oben wie eine Brücke aussah, entpuppt sich, sobald die Helden davor stehen, als ein Monolith, der über die Kluft gestürzt wurde, um eine Höhle (11) auf der anderen Seite des Abgrunds erreichbar zu machen.

Wer den Monolithen betreten will, muß zunächst eine HA- und eine AG-Probe ablegen. Obwohl nur drei Schritt über den Felsen zu balancieren sind, ist dieses Unternehmen durch die unberechenbaren Winde aus dem Abgrund sehr gefährlich. (Körperbeherrschungs- oder Klettern-Probe + 3.)

DIE GRABHÖHLE (11)

Allgemeine Informationen:

In der Höhle ist es schneidend kalt. Zwei Gestalten kauern mit angezogenen Knien in der südwestlichen Ecke. Vor ihnen liegt ein großer Wolf, den Kopf auf die Pfoten gelegt, und starrt in eure Richtung.

Spezielle Informationen:

Bei den Gestalten in der Ecke handelt es sich um einen alten Mann,



offensichtlich ein Nivese, und eine alte Frau. Vor ihnen liegt ein Silberwolf. Die Leichen wurden durch die Eiseskälte der Höhle konserviert. Der Mann ist in einen oft geflickten roten Umhang gekleidet. Darunter trägt er einen Waffenrock, der ein altes Kettenhemd verdeckt. Zu seiner Rechten lehnt ein Schild mit Wolfskopf gegen die Felswand. Die dünnen Hände umklammern ein prächtiges Schwert.

Die alte Frau ist in einen schweren, grünen Wollumhang gehüllt und trägt darunter ein schlichtes Kleid. Zwischen den beiden sind Tongefäße mit Nahrung für die Reise ins Jenseits aufgestellt.

Meisterinformationen:

Endlich ist die Gruppe am Ziel des Abenteuers. Bei den Toten handelt es sich um Erm Sen und die später an seiner Seite bestattete Tanali. Wertgegenstände sind hier kaum zu finden. Tanali trägt einen silbernen Armreif und eine Granatbrosche. Das kostbarste Objekt ist das prächtige Schwert, das der Nivese noch im Tod umklammert. Ohne den Leichnam zu beschädigen, läßt es sich höchstens auf magische Weise entfernen. Ansonsten benötigt man eine KK Probe, um es aus den steifen Händen des Toten zu reißen. Selbst abgebrühte Helden plündern kein Grab, ohne vorher eine TA-Probe +3 bestanden zu haben.

Der Silberwolf Arlupa war Zeit seines Lebens der Gefährte des Nivesen. Als Erm Sen starb, legte er sich neben ihn und verweigerte alle Nahrung, bis er seinem Herren in Borons Reich folgte. Sobald jemand die Leichen beraubt, wird sich der Geist des Wolfes manifestieren, um deren Eigentum zu verteidigen. Die Werte des Geisterwolves entsprechen denen eines lebenden Waldwolves, aber diese Kreatur ist nur durch Magie oder magische Waffen zu verwunden. Statt Lebensenergie verlieren die durch den Wolf 'Verwundeten' Ausdauerpunkte. Wer in diesem Kampf stirbt (d.h. wessen AU auf 0 sinkt), verfällt in eine Art Totenstarre und kommt erst dann wieder zu sich, wenn er ans Sonnenlicht gebracht wird. Bei der ersten 'Verwundung' eines Helden durch den toten Wolf steigt die Totenangst des Betroffenen für eine Woche um zwei Punkte. Wie im Kampf gegen Nantiangel ist es auch in diesem Fall nicht möglich, die Attacken eines nicht stofflichen Wesens auf normale Weise zu parieren. Anstelle der Paraden sind Proben auf den Wert Ausweichen erforderlich, um den wütenden Angriffen des Geisterwolves zu entgehen.

Sollte einer der Gefährten auf die Idee kommen, Arlupa mit Selflanatil zu bekämpfen, wird er eine böse Überraschung erleben: Jeder seiner Angriffe mit der Waffe wird automatisch zum Attacke-Patzer. Es mag sein, daß sich in dieser seltsamen Eigenart so etwas wie Erinnern an die Freundschaft spiegelt, die zwischen dem Schwerträger Erm Sen und diesem Wolf bestand. Schließlich ist die Silberflamme ein magisches Schwert und kann nicht nach normalen Maßstäben bemessen werden.

die SILBERFLAMME

Allgemeine Informationen:

Selflanatil ist ein reich mit Gold und Rubinen verziertes Schwert. Auch die Scheide der Waffe ist mit edlen Steinen und fremdartigen, verschlungenen Pflanzenornamenten geschmückt. Allein der Materialwert der Silberflamme beträgt mehr als 600 Dukaten.

Meisterinformationen:

Den eigentlichen Wert der Waffe machen ihre magischen Eigenschaften aus. Wann immer in der Nähe des Schwertes Magie ge-

wirkt wird, umgibt ein feines silbriges Licht die Klinge. Außerdem schützt es seinen Träger, indem es seine Magieresistenz um 5 Punkte erhöht. Geschmiedet wurde Selflanatil für den Kampf gegen die Schergen des Namenlosen. Wann immer es im Kampf gegen einen Diener des Rattenkinds gezogen wird, züngeln Flammen aus silbernem Licht um die Klinge der Waffe. Dieser Zauber gab dem Schwert seinen Namen. Die Waffe ist unzerbrechlich und verursacht W6+6 Trefferpunkte. Im Kampf gegen einen Diener des Namenlosen steigen die Trefferpunkte auf 2W+6. Die bloße Berührung durch Waffe oder Scheide verursacht bei diesen üblen Geschöpfen bereits W6 Trefferpunkte. Aus diesem Grund wird es Pardona und Beorn dem Blender nicht leichtfallen, die Silberflamme zu transportieren, falls es ihnen gelingen sollte, das Schwert zu erbeuten.

WOLFSHÖHLEN [12]

Allgemeine Informationen:

Aus diesen kleinen Höhlen und Felsnischen schlägt euch ein strenger Tiergeruch entgegen.

Meisterinformationen:

Die Höhlen dienen den Wölfen als Schlafplätze. Jedemal, wenn die Helden in die Nähe ihrer Öffnungen kommen, prüfen Sie mit dem W6, ob etwas passiert. Bei 1—3 ist die betreffende Höhle leer. Bei einer 4 sind zwar W6 Wölfe in der Höhle, jedoch bemerken sie die Gruppe nicht, es sei denn, die Abenteurer ziehen laut plaudernd an der Öffnung der Höhle vorbei. Bei 5 und 6 stoßen W6 Wölfe ein durchdringendes Geheul aus, und alle Artgenossen im Berg sind alarmiert.

die GROßE HÖHLE

Allgemeine Informationen:

Überraschend mündet der Gang in eine ungewöhnlich große Höhle. Der Boden ist hier bedeckt mit allerlei Tierknochen. Ihr spürt, daß ihr beobachtet werdet. Huschende Wolfsschatten bewegen sich in den Winkeln der Höhle. Aber da ist auch noch etwas anderes! Ein drohendes Knurren wird laut.

Meisterinformationen:

Nachts halten sich hier 4 Wulven und 20 Wölfe auf. Tagsüber sind W6 dieser Kreaturen anwesend und W20 ihrer Wolfsbrüder. Durch das Eindringen der Gruppe fühlen sie sich bedroht und werden sofort angreifen. Die Nachfahren Erm Sens sind intelligent genug, einen Kampf abubrechen, sobald er für sie aussichtslos wird. Wurde irgend etwas aus der Grabhöhle gestohlen, werden sie den Helden bis in die Ausläufer der Drachensteine folgen und alles versuchen, um es ihnen wieder zu entreißen.

DAS FINALE

Meisterinformationen:

Für das Finale im Inneren des Burgberges bieten sich etliche Spielvarianten an. Hier seien nur einige der Möglichkeiten aufgeführt.

- Wenn alle Abenteurer über den Monolithen in die Grabhöhle balancieren, werden sie sich den Rückweg über den Felsen erkämpfen müssen, da sich die Wulven, durch den Kampfalarm alarmiert, am anderen Ende der Kluft sammeln. Sie werden nicht

angreifen, denn die Enkel Erm Sens haben reichlich Zeit, darauf zu warten, daß die Helden aus der Höhle kommen und so in der ungünstigeren Position sind.

- Die Gruppe findet schon in der Burgruine Spuren, die zeigen, daß ihnen jemand zuvorgekommen ist.

Es gelingt den Helden, Beorn und sein Gefolge im Inneren des Berges zu stellen. Ein dramatischer Wettlauf um den Besitz des Schwertes beginnt.

- Die Wulfen stellen den Helden eine Falle. Rechts und links des Hauptganges haben sie sich in Felsspalten versteckt und fallen überraschend über Phileasson und seine Gefährten her. Den Angriff eröffnen sie, indem sie mit dem Zauber DUNKELHEIT die Fackeln der Gruppe nutzlos werden lassen. In völliger Finsternis werden die Attacke- und Paradowerte der Helden um 4 Punkte gesenkt, während die Wulfen und Wölfe, die sich auf ihre anderen Sinne verlassen können, ohne Abzüge kämpfen.

SCHLUßBEMERKUNG ZU DIESER ETAPPE

Falls Sie das Gefühl haben, der Grabraub in Erm Sens letzter Ruhestätte passe nicht zu den Charakteren Ihrer Heldengruppe, dann sollten Sie Beorns Mannschaft das Schwert erbeuten lassen. Wie eingangs erwähnt, ist es aus dramaturgischen Gründen erforderlich, daß jede der konkurrierenden Parteien jeweils eines der beiden magischen Artefakte in ihren Besitz bringt. Um den Largalahen

zu erbeuten, müssen sich die Abenteurer gleich mehreren finsternen Gestalten stellen und ein gefährliches Gefecht mit einem Dämon bestehen. Einer ritterlich gesinnten Gruppe wird es gewiß mehr zusagen, hier ihr letztes zu geben, als bei dem Versuch, das Grab eines Helden aus alter Zeit zu plündern. Dies ist eine Tat, die eher zu Beorn, Pardona und ihren Gefolgsleuten paßt.

DER LOHN DER MÜHEN

Meisterinformationen:

Ganz gleich, ob die Gefährten die Silberflamme erbeutet haben oder nicht, ist es eine beachtliche Leistung, der Spur des Erm Sen bis in die Burgruine zu folgen. Allein dafür hat jeder Spieler 200 Abenteuerpunkte verdient.

Wenn die Helden sich aus Rücksicht auf die Bewohner im Tal der Türme so verhalten, daß sie Gefechten mit den Wulfen möglichst aus dem Wege gehen und nicht alle dieser Kreaturen töten, so sollte dieses Verhalten mit weiteren Abenteuerpunkten belohnt werden. Schließlich haben die Spieler damit bewiesen, daß sie an der Fantasywelt, in der sie handeln, wirklich interessiert sind und vier Dörfer nicht einfach einem ungewissen Schicksal überlassen.

Sollte es Lailath gelungen sein, mit der Silberflamme zu entkommen, so wird sie schon nach kurzer Zeit von Pardona gestellt werden, die wiederum vor keiner Hinterlist zurückschreckt, um dieses für ihren Gott so bedeutende Schwert in ihre Gewalt zu bekommen. Für den weiteren Verlauf der Kampagne ist es bedeutend, daß Lailath spätestens im letzten Abenteuer dieses Bandes zu Tode kommt. Sollte sie sich als geläuterte Sünderin der Gruppe um Phileasson angeschlossen haben, verschaffen Sie ihr einen heldenhaften Abgang!

Wenn die Gefährten sich nun fragen, wohin sie reiten sollen, so antwortet Shaya, sie habe vage Visionen von einem großen Schiff, das im Osten auf sie wartet. Sie sieht die schemenhafte Gestalt eines einbeinigen Mannes.

DAS FÜNFTE ABENTEUER: H'RANGAS KINDER

Meisterinformationen:

Auf dem Weg nach Mendena erfahren die Gefährten Phileassons durch die Prophezeiung der Shaya, daß sie sich auf die Suche nach dem Reißzahn einer Seeschlange machen sollen. In der Gruppe weiß niemand, daß es Pardona mit Hilfe des Namenlosen gelungen ist, die Botschaft der Götter zu verfälschen, so daß die Helden glauben, sie sollten auf hoher See eines der Meeresungeheuer erlegen.

Schon bald wird den Abenteurern klar, daß es nicht leicht ist, einen Kapitän zu finden, der sich auf ein so waghalsiges Unter-

nehmen einläßt. Nur der undurchsichtige Kapitän Bacha nimmt die Helden an Bord; allerdings unter der Bedingung, daß sie ihm so lange bei der Haijagd helfen, bis die erste Seeschlange gesichtet wird.

Bacha verläßt sich dabei darauf, daß Seeschlangen sehr selten sind und daß es wahrscheinlich etliche Götternamen dauern wird, bis man einer begegnet. Der Haijäger weiß nicht, daß sich alle 49 Jahre die Seeschlangen zur Paarung östlich von Maraskan treffen und deshalb in diesem Frühjahr die Wahrscheinlichkeit, einem dieser Meeresungeheuer zu begegnen, ungleich höher liegt

als sonst. Trotzdem kann es Wochen dauern, bis es zu dem schicksalhaften Zusammentreffen kommt. So lernen die Gefährten die Gefahren und Tücken der Haijagd kennen.

Beorn der Blender sucht inzwischen an der Ostküste Maraskans nach dem legendären 'Friedhof der Seeschlangen', um dort relativ gefahrlos an den Reißzahn einer Seeschlange zu kommen. Damit es Phileasson unmöglich ist, diese Aufgabe zu lösen, und um den Vorsprung Beorns im Rennen zu vergrößern, gibt Pardona den Befehl, alle übrigen Schlangenzähne in der Grotte zu vernichten.

Derweil machen die Gefährten erste und beinahe auch letzte Erfahrungen im Umgang mit den Seeungeheuern. Während einer Haijagd stören sie zwei Schlangen bei der Paarung. Der Zorn der Tiere ist schrecklich, und nur knapp gelingt es der durch Rammstöße schwer beschädigten Sturmvogel dem tobenden Meeresgiganten zu entkommen. Zur Reparatur muß das Schiff eiligst den nächsten Hafen anlaufen. In Boran, der 'letzten freien Stadt Maraskans', treffen die Helden auf den alten Fischer Anders, der ihnen Geschichten über Seeschlangen erzählt, die sich vor der Küste tummeln.

Da es nach seinen Angaben Wochen dauern würde, durch den dichten Dschungel dorthin zu gelangen, ist die Gruppe erneut darauf angewiesen, ein Schiff zu finden, dessen Kapitän sich auf das Abenteuer einer Seeschlangenjagd einläßt. Kapitän Bacha wird sich dazu nicht ein zweites Mal hergeben.

Während die Gefährten zunehmend verzweifeln, hören sie von Kodnas Han, dem kühnsten Freibeuter der Insel. Tatsächlich gelingt es ihnen, diesen Vagabunden der Meere für ihr Unternehmen zu gewinnen, wenn auch nur gegen eine fürstliche Bezahlung. Mit Kodnas' Hilfe schafft es Phileasson nach mehreren Fehlschlägen schließlich doch noch, die 'Grotte der Einkehr', den Friedhof der Seeschlangen zu finden. Doch wie groß ist die Enttäuschung, als man den heiligen Ort verwüstet findet und sich herausstellt, daß in der ganzen Grotte kein einziger Reißzahn unversehrt geblieben ist!

Als die Stimmung der Abenteurer den Tiefpunkt erreicht hat, schwimmt durch den unterseeischen Eingang eine altersschwache Seeschlange, deren Lebenszeit abgelaufen ist, in die Meeresgrotte. So können die Gefährten zu guter Letzt doch noch die Aufgabe lösen, um im nächsten Abenteuer an der Seite von Kodnas Han ins Herz der Sargassosee vorzustoßen und dort den legendären Largala'hen zu suchen.

die PROPHEZEIUNG

Allgemeine Informationen:

Zwei Tage ist es her, daß die Travia-Geweihte Shaya in Trance von

dem Mann sprach, der euch in Mendena erwartet. In dieser Nacht habt ihr euer Lager in den Hügeln nahe des Ysli-Sees aufgeschlagen. Dichter Nebel zieht vom Wasser herüber und verschluckt alle Geräusche. Gedämpft, fast wie aus einer anderen Welt, dringt das unruhige Schnauben der Pferde, die nur wenige Schritt vom Lager angepflockt stehen, an eure Ohren.

Die Welt scheint sich auf den kleinen Lichtkegel des Feuers zu reduzieren, als Shaya gequält aufstöhnt. Unter Schmerzen schlägt sie beide Hände vors Gesicht, als hinter ihr eine schemenhafte Nebelgestalt erscheint und ihr die Hand auf die Schulter legt.

Im selben Moment nimmt Shaya die Hände wieder vom Gesicht. Ihre Augäpfel sind grotesk verdreht und scheinen nur noch aus weißem Perlmutter zu bestehen, als sie mit Grabesstimme zu sprechen beginnt:

"Es wird kommen der Tag, an dem sich die Kinder des H'Ranga aus den Fluten der Meere erheben und ihre schrecklichen Schlangenleiber an Land wälzen, um ganze Städte zu Staub zu zermahlen. Selbst die geringsten unter den Kindern der Gottechse, die sich schon in diesen Tagen unruhig in den Abgründen der Meere winden, können mit ihren Leibern die gewaltigsten Schiffe zerdrücken wie die übermütige Kinderhand die Schale eines Eies.

Verschafft euch den Reißzahn einer Seeschlange! Er gewährt euch Schutz in der Stunde, da keine Waffe von sterblicher Hand euch noch zu retten vermag. Vor der Ostküste Maraskans, das Meer durchpflügend, werdet ihr finden, was euch bestimmt ist."

Meisterinformationen:

In dieser Nacht hat der Namenlose einen mächtigen Zauber gewoben, der die Menschen in ihrem Götterglauben in die Irre führen und die Botschaften der Zwölf an ihre Gläubigen verzerren soll. So kann selbst Boron, der Shaya die Worte ihrer Prophezeiung in den Mund legt, nicht verhindern, daß durch den dunklen Gott der letzte Satz seiner Nachricht entstellt wird. Dieser hofft, Pardona einen großen Vorsprung zu verschaffen, indem er die Helden auf der Suche nach einer Seeschlange fehlleitet und sie lange Zeit vergeblich vor der Ostküste Maraskans kreuzen läßt. Der wahre letzte Satz lautet: "An der Ostküste Maraskans, wo sich die Finsternis, das Meer und der Fels miteinander vermählen, werdet ihr finden, was ihr sucht." (Eine verschlüsselte Botschaft, die zum Friedhof der Seeschlangen führen soll, jener Meeresgrotte, in der sich die alten Seeschlangen zum Sterben niederlegen.) Die Helden werden den Reißzahn der Seeschlange im nächsten Abenteuer brauchen, um sich gegen einen Spinnendämon zu wehren, der allein durch den Schlangenzahn zu verwunden ist. Der erste Satz der Prophezeiung entspringt dem düsteren Gemüt Borons und hat nichts mit der Aufgabe zu tun. Er ist lediglich eine verschwommene Vision ferner Zeiten.

MENDENA

Allgemeine Informationen:

Kleine Häuser aus roten Ziegeln kauern sich hinter den Festungswall, der Mendena auf der Landseite schützt. Entlang der Tobimoramündung sind große hölzerne Lagerhäuser aufgereiht, deutliches Zeichen für den lebhaften Seehandel der Grafenstadt.

Spezielle Informationen:

In der Flußmündung der Tobimora liegt ein Gewimmel aus Schivonen, Knorren und Koggen vor Anker. Lärmende Seeleute bevölkern die Kneipen des Hafenviertels. Gelegentlich schlendern Gardisten Graf Hagens vorüber.

Ein wichtiger Wirtschaftsfaktor der Stadt ist die Haijägerflotte, ein Geschwader robuster Schiffe mit Matrosen aus aller Herren Länder, die an den Kais flanieren. Hier trifft man ebensogut Moha-Harpuniere, die mit verschrumpelten Menschenköpfen handeln, wie tätowierte Eingeborene von Setokan, denen man nachsagt, daß sie ihre kannibalische Tradition noch nicht ganz abgelegt haben. Bei diesem Publikum gehören dunkelhäutige Alanfaner und hünenhafte Thorwaler zu den alltäglicheren Erscheinungen.

Meisterinformationen:

Im Hafenviertel werden die Helden schnell auf die Spur von Kapitän Bacha beziehungsweise auf seine Werber stoßen. Es reicht, einen Abend in einer der verräucherten Kneipen (Admiral Doran, Das gebrochene Ruder oder Krumme Rah) zu verbringen. Bacha ist der einzige, der sich auf das Wagnis einer Seeschlangenjagd einläßt. Die anderen Kapitäne im Hafen werden weder für Geld noch für gute Worte bei einem solch tollkühnen Unternehmen ihr Schiff riskieren.

DIE WERBER

Meisterinformationen:

Zum ersten Mal hören Phileasson und seine Gefährten durch den Steuermann Buckmann von Bacha. Dieser zieht Abend für Abend durch die einschlägigen Spelunken Mendenas, um neue Matrosen für die Sturmvogel zu werben. Für see-erprobte Männer und Frauen bietet er ein Handgeld von 10 Dukaten, für Bootsführer und gute Harpuniere sogar 30.

Niemand meldet sich auf dieses sehr günstige Angebot. Dem Maat begegnet man mit einer Mischung aus Angst und Respekt. Zu Schlägereien kommt es nicht, denn ein riesiger Moha begleitet Buckmann bei seinen Auftritten als Werber. Sobald die beiden wieder gegangen sind, werden wüste Geschichten über Kapitän Bacha und die Sturmvogel gesponnen. Es folgt eine Auswahl dieses Seemannsgarns. Jede Geschichte endet mit dem ausdrücklichen Hinweis, daß niemand, der seine Sinne noch beisammen hat, auf diesem Kahn anheuern wird.

- "Kapitän Bacha ist ein verfluchter Boron-Priester, was man schon leicht daran erkennen kann, daß er sich immer in Schwarz kleidet. Er hat mit dem Rabengott einen Pakt geschlossen, der ihm reichen Fang verspricht, wenn er dafür sorgt, daß bei jeder Fahrt eine Handvoll Seelen den Weg ins Totenreich antritt." (unwahr)

- "Auf jeder Reise geht mindestens ein Fangboot der Sturmvogel verloren, und die Besatzung endet als Haifischfutter." (Diese Ge-

schichte ist wahr doch ist es bei den gefährlichen Fangfahrten von Haijägern nicht ungewöhnlich, daß während der mehrmonatigen Reise mehrere Matrosen dieses Schicksal erleiden.)

- "Kapitän Bacha ist halb wahnsinnig vor Haß auf den Mocha, den größten Ifirnshai, den man jemals im Perlenmeer gesichtet hat. Im Kampf gegen diese fast 20 Schritt lange Bestie hat er vor 18 Monaten sein rechtes Bein verloren. Seitdem versucht er, den Weißhai zu stellen, doch obwohl er ihn schon mehrmals gejagt und zwei Bootsbesatzungen an ihn verloren hat, konnte er das Monstrum nicht erlegen." (wahr)

- "Der Mocha ist ein Seelenfresser. Ein Geschöpf des Namenlosen, das in die Welt gesetzt wurde, um den Menschen Unheil zu bringen. Die Seelen der Seeleute, die durch das Tier getötet oder verletzt werden, verfallen dem dunklen Gott. Auch Kapitän Bacha ist ein Gefolgsmann des Rattenkinds geworden und verfüttert seitdem die besten Harpuniere des Perlenmeers an den Mocha." (unwahr)

- "Vor Jahren brachen die Masten der Sturmvogel während eines Rondrikans vor Benbukkula. Die Mannschaft hat nach dem Unwetter an Land einige Bäume geschlagen, um daraus neue Masten zu zimmern. Aus Versehen fielen sie dabei auch einen Baum, der den Eingeborenen des Eilandes heilig war. Daraufhin verfluchte der Medizinmann der Insel das Schiff. Er beschwor seine Götter, daß, solange auf diesem Schiff der Großmast aus dem Holz des geheiligten Tiik-Tok-Baums steht, die Sturmvogel vom Unglück heimgesucht werden solle." (teilweise wahr)

Nach all diesen Gerüchten dürften Ihre Helden sicherlich neugierig darauf sein, Kapitän Bacha selbst kennenzulernen. Vielleicht haben sie ihn auch schon als den Mann mit dem Holzbein, von dem Shaya sprach, wiedererkannt. Die einzige Möglichkeit, Bacha zu begegnen, besteht darin, auf der Sturmvogel anzuheuern. Bacha ist dankbar für jeden Mann, der an Bord kommt, denn die Geschichten, die über sein Schiff kursieren, machen es ihm immer schwerer, eine Mannschaft zu bekommen. Er wird sich sogar darauf einlassen, gemeinsam mit Kapitän Phileasson und seinem Gefolge auf die Jagd nach einer Seeschlange zu gehen, sobald eines dieser Ungetüme gesichtet wird. Bacha vertraut dabei ganz darauf, daß die Wahrscheinlichkeit, ein solches Seeungeheuer aufzustöbern, sehr gering ist. Er selbst hat in den 25 Jahren, die er zur See fährt, erst dreimal solche Schlangen von Weitem gesehen. Er läßt sich von jedem, der mit Phileasson an Bord kommt, das Versprechen geben, ihn für normale Heuer so lange bei der Haijagd zu unterstützen, bis man eines der 'Kinder H Rangas' sichtet.

DIE STURMVOGEL

Allgemeine Informationen:

Vor euch am Kai dümpelt ein prächtiger Haijäger — eine schwimmende Trophäensammlung, ein Kannibale unter den Schiffen, aufgeputzt mit den erjagten Gebeinen seiner Gegner. Die schanzkleidlose, offene Reling gleicht — mit den langen, scharfen Zähnen des Ifirnshais, die dort als Belegnägel eingelassen sind, um die hanfenen Muskeln und Sehnen des alten Schiffes festzumachen — dem Riesenrachen eines mörderischen Raubfisches. Anstelle des üblichen Festlandholzes sind die Blöcke und Rollen der Takelage

aus kostbarem Meerelfenbein gefertigt. Statt eines neumodischen Rades findet man am Heck der Sturmvogel noch das klassische Ruder mit langer, geschwungener Ruderpinne aus der Rippe eines Knochenfisches.

Meisterinformationen:

Allem Seemannsgarn zum Trotz ist die Sturmvogel kein verfluchtes Schiff. Im Gegenteil, die Tatsache, daß sie schon fünfzig Jahre die See durchpflügt, spricht eher dafür, daß sie die besondere

Gunst Efferds genießt. Der mit reichlich Stauraum versehene Dreimaster verfügt über einige leichte Geschütze, die zum Schutz gegen Piraten dienen. Für die Jagd auf Haie können sie nicht verwendet werden, da es fast unmöglich ist, einen der wendigen Räuber mit einer so schwerfälligen Waffe wie einem Aal aufs Korn zu nehmen.

Takelage: III / rah 1 / rah 2 / havenisch

Länge: 28 Schritt Breite: 9 Schritt Tiefgang: 4 Schritt

Schiffsraum: 302 Quader Frachtraum: 160 Quader

Besatzung: 70

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit rauhem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Beweglichkeit: mittel Struktur: 5

Stabilität: 10/0* Rumpf: 302* Takelage: 227*

Bewaffnung: ein Schwerer Aal voraus und vier Hornissen — je eine pro Breitseite der Vorder- und Achtertrutz. (Erläuterungen zu den Schiffsdaten finden Sie in der Spielhilfe Thorwal — Die Seefahrt des Schwarzen Auges. In der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos finden Sie im gleichnamigen Regelheft auf den Seiten 70—71 Vorschläge zum Kampf zwischen Schiffen und großen Meereskreaturen. Diese können Ihnen zur Orientierung dienen, um ein spannendes Gefecht mit einer Seeschlange auszuspielen.)

*) Abweichend von den offiziellen Regeln und angeglichen an die Regeln für den Angriff von Haien und anderen Kreaturen auf die Jagdboote der Sturmvogel können Sie bei einem Kampf um das Schiff diese Werte einsetzen. Die Stabilität zählt wie der RS in einem konventionellen Kampf, wobei der erste Wert für den Schiffsrumpf und der zweite für die Takelage gilt. Die Zahlen hinter den Angaben Rumpf und Takelage können als Äquivalent zu den LE in konventionellen Kämpfen betrachtet werden.

1: VORDERTRUTZ

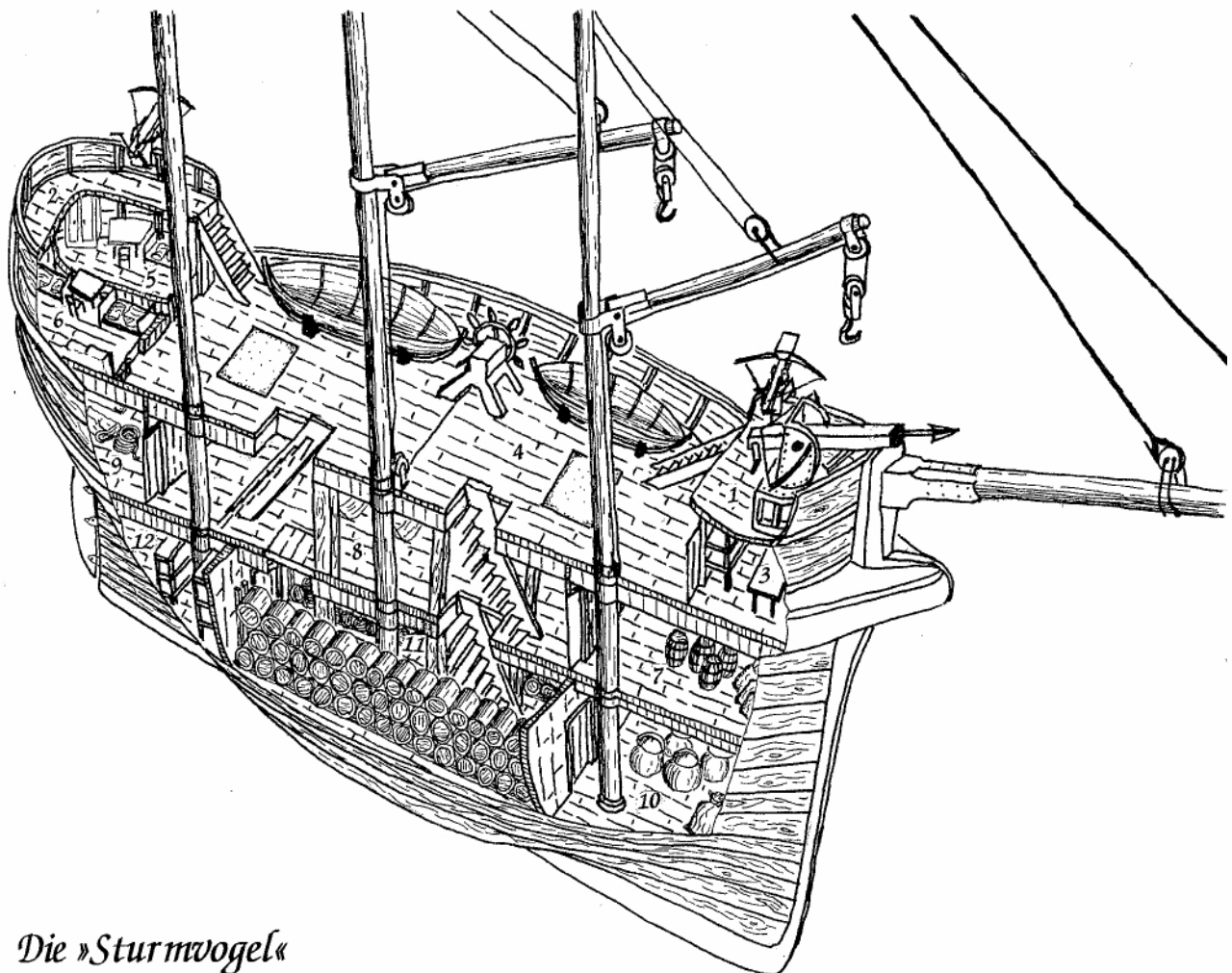
Allgemeine Informationen:

Zwei kurze Treppen führen auf die Vordertrutz. In Fahrtrichtung montiert ist dort ein schwerer Aal aufgebockt. Steuerbord und Backbord ist je eine Hornisse auf die Reling gesetzt. Alle Geschütze sind zum Schutz gegen schweres Wetter in Ölzeug eingeschlagen. Achtern befindet sich das Ankerspill, über das die beiden schweren Treibanker der Sturmvogel gehievt werden.

2: ACHTERTRUTZ

Allgemeine Informationen:

Auch auf die Achtertrutz führen zwei Treppen. Hier befindet sich die schon beschriebene auffällige Ruderpinne. Außerdem sind seitlich zwei Hornissen auf die Reling montiert.



Die »Sturmvogel«

Nacht um Nacht wandert der ganz in Schwarz gekleidete Bacha hier auf und ab und hält Ausschau nach der gewaltigen weißen Rückenfinne seines Erzfeindes Mocha. Wie eine Totentrommel hört man dann 'auf dem stillen Schiff den eintönigen Takt, den sein weißes, aus einem Haiknochen gefertigtes 'Holzbein' während des Gehens schlägt.

3: DIE KOMBÜSE

Allgemeine Informationen:

Hier regiert Halda, die Schiffsköchin, zwischen kupfernen Töpfen, Pfannen und Regalen mit Kräutern und Gewürzen, die die Wände der großzügig angelegten Kombüse füllen. Wenn nicht gerade Haiöl eingekocht wird, ist dies der einzige Ort an Bord, an dem ein offenes Feuer brennt. Bei gutem Wetter pflegt die Mannschaft ihre Malzeiten auf dem Oberdeck einzunehmen. Bei schlechtem Wetter wird das Essen durch eine Falltür in den Vorratsraum hinabgereicht und von dort in den Mannschaftsraum weitergegeben. Halda ist fast ununterbrochen in ihrer Kombüse anzutreffen. Sie schläft sogar dort.

4: DAS OBERDECK

Allgemeine Informationen:

Auf dem Oberdeck herrscht drangvolle Enge. Gut vertäut liegen hier die vier Fangboote der Sturmvogel. Jedes der Boote kann sechs Mann aufnehmen, verfügt über einen kleinen Mast, den man gegebenenfalls aufrichten kann, und eine eiserne Ration, die die Besatzung drei Tage ernährt, falls der Kontakt zum Mutterschiff verloren geht. Am Vor- und am Großmast der Sturmvogel befinden sich in fünf Schritt Höhe schwere Eisenbeschläge, die es erlauben, dort schwenkbare Arme für Flaschenzüge anzubringen. Die Hebevorrichtungen braucht man, um die Fangboote zu Wasser zu lassen, die schweren Steinplatten der Ladeluken zu heben, um Frachtgut aus dem Stauraum zu holen sowie um die erlegten Haie an Bord zu hieven. Zur Bedienung der Kräne, aber auch zum Fieren der Segel benutzt man die zwei Spills mittschiffs. Sehr auffällig sind die leicht eingetieften, großen Steinplatten über den Ladeluken. Sobald bei der Haijagd die Boote von Deck sind, werden sie jeweils backbord und steuerbord auf den Platz eines der Boote gehoben. Auf den 2x3 Schritt großen Platten werden dann Holzkohlefeuer entfacht und zwei große Kessel zum Einkochen des Haifischtrans bereitgemacht. Bevor man die Feuer entzündet, holt die Mannschaft alle Segel ein und verstreut Sand auf den Decks, um die Brandgefahr so gering wie möglich zu halten. Unter den zwei kleineren Luken verbergen sich Treppen, die in die Mannschaftsquartiere führen.

5: DIE KAPITÄNSKAJÜTE

Spezielle Informationen:

Die meiste Zeit des Tages verbringt Kapitän Bacha zwischen diesen vier Wänden und den Regalen voller Seekarten, Bücher und nautischer Instrumente. Eingeschlossen in der Schublade seines mit Perlmutter eingelegten Schreibtisches hebt er einige Beutelchen Rauschkraut auf Wann immer die Schmerzen in seinem grausam verstümmelten Bein zu groß werden, betäubt er sie durch die Droge. Die Narben der Wunde haben den Kapitän sehr wetterföhllich gemacht. Daraus erklärt sich sein außergewöhnlich hoher Talentwert in Wettersvorhersagen.

6: KAJÜTE DES HEILERS UND DES STEUERMANNS

Spezielle Informationen:

Diese Kabine teilen sich der Steuermann Buckmann, den die Helden bereits an Land kennengelernt haben, und der Efferd-Geweihte Pequod, der an Bord als zweiter Steuermann und als Heiler fungiert. Die Kabine enthält zwei am Boden festgeschraubte Kojen, einen kleinen Tisch samt Stuhl und zwei Wandschränke, in denen die beiden Seeleute ihre persönliche Habe aufbewahren. (Der Geweihte lagert in seinem Schrank darüber hinaus eine große Auswahl verschiedener Kräuter, die als Schiffsapothek dienen.) Ebenso wenig wie in der Kapitänskajüte sollten die Abenteurer hier einfach herumschnüffeln, denn obwohl weder Buckmann noch Pequod etwas zu verbergen haben, mögen sie es nicht, wenn man ihre Kajüte durchwühlt.

7: DER VORRATSRaum

Allgemeine Informationen:

Außer Halda hat nur Kapitän Bacha einen Schlüssel zu dem Stauraum, in dem die Lebensmittelvorräte des Schiffes aufbewahrt werden. Hier findet sich alles, was man für eine mehrmonatige Reise braucht: Schiffszwieback, Pökelfleisch, eingekochtes Obst und Gemüse, eingelegte Eier, Zucker, Salz, Gewürze, Mehl und ähnliche Dinge. Auf längeren Reisen ist dies der Raum, der das größte Interesse der Seeleute auf sich zieht.

8: MANNSCHAFTSRaum

Allgemeine Informationen:

Fast das ganze Mitteldeck wird durch die Mannschaftsunterkunft eingenommen. Zwei Treppen führen vom Oberdeck hinab und gehen weiter in den Laderaum. An zahllosen Haken in der Decke sind die Hängematten der Mannschaft festgemacht. Tagsüber werden sie zu wurstförmigen Rollen verschnürt und dicht unter der Decke vertäut, um nicht im Wege zu sein. Es sind dann nur wenige Matten von Freiwachen belegt, die hier ein Nickerchen halten. Nachts hingegen sind fast alle Hängematten von der Decke herabgelassen und schaukeln im Takt der Meeresdünung. Zu jeder Hängematte gehören ein oder zwei Decken, in die sich die Schläfer einwickeln.

Wenn Kapitän Phileasson und seine Gefährten auf der Sturmvogel anheuern, werden sie hier untergebracht. Entlang der Bordwände sind Dutzende eiserner Ringe ins Holz eingelassen. Sie dienen den Matrosen dazu, in mehreren Lagen übereinander die Säcke und Seekisten festzuzurren, in denen sie ihr Hab und Gut aufbewahren. Über den Ladeluken, die tiefer hinab in den Stauraum führen, liegt ein Verschlag aus schweren Bohlen, auf denen Tische und Bänke befestigt wurden. Hier nimmt die Mannschaft bei schlechtem Wetter ihre Mahlzeiten ein oder vertreibt sich während der Freiwachen die Zeit mit Würfelspielen.

9: DER GESCHIRR-Raum

Allgemeine Informationen:

Hier lagert alles, was auf einem Schiff an Ersatzteilen benötigt wird. Etliche Seilrollen für Harpunen, Taue in verschiedenen Stärken, Reservesegel, Blöcke und Rollen für die Takelage, einige Rund- und Vierkantbalken, ein Sortiment unterschiedlicher Bretter, allerlei

Werkzeug, zwei Fässer mit Fett und zwei Fässer mit Teer sowie Waffen, Hailenzen und Geschützmunition. Schlüssel zu diesem stets verschlossenen Raum besitzen nur der Kapitän, Buckmann, der erste Steuermann, und Gunhold, der Schiffszimmermann.

10: DER KESSELRAUM

Allgemeine Informationen:

Hier werden die beiden großen Kupferkessel aufbewahrt, die man zum Einkochen des Haifischtrans verwendet. Darüber hinaus lagern hier etliche Säcke Holzkohle und Sand.

11: DER LADERAUM

Allgemeine Informationen:

Annähernd 100 Fässer sind entlang der Bordwände des Stauraums in zwei Reihen übereinandergestapelt. Sie dienen dazu, das Öl aufzunehmen, das man aus dem Speck der erlegten Haie kocht. Zu Beginn der Reise sind zwei Drittel der Fässer leer. Die restlichen sind mit Trinkwasser für die Mannschaft gefüllt. Jeweils fünf leere Fässer liegen sicher vertäut unterhalb der Ladeluken. Sie werden als erste an Deck gehievt, wenn die Haijagd beginnt, und machen dann den Weg frei, um die Trankessel aus dem benachbarten Stau-

raum zu holen. Jedes der Fässer hat einen Durchmesser von einem Schritt und ist knapp zwei Schritt lang. Gefüllt mit feinstem Haiöl hat ein solches Faß einen Wert von 150 Dukaten. Haiöl wird als Grundsatz für Salben verwendet oder zur Herstellung besonders lang und rußarm brennender Kerzen, wie man sie in den Tempeln ganz Aventuriens findet.

12: DER 'HERZRAUM'

Spezielle Informationen:

Diesen Raum werden die Helden nur dann betreten, wenn Pequod sie dazu einlädt. Allein er und der Kapitän haben Schlüssel für diese Kammer.

Hier werden die wertvollsten Organe der erlegten Haie aufbewahrt. Eingelegte Augen, die man in Al'Anfa als Delikatesse schätzt; Haifischzähne, die zu Pulver zerstoßen als potenzsteigerndes Mittel gelten; die Haut der Haie, die sich zu einem außergewöhnlich zähen Leder verarbeiten läßt; eingepökelte Haifischflossen, die ebenfalls eine Gaumenfreude sind; und die konservierten Herzen der Meeresungeheuer, denen man nachsagt, daß sie den Mut und die Kampfeslust eines Kriegers steigern. Angeblich kann man sie an Stelle des Blutes verwenden, das man für gewöhnlich für die Herstellung von Mut- und Berserkerelixieren benötigt.

DIE MANNSCHAFT DER STURMVOGEL

BACHA

Allgemeine Informationen:

Weder als sie anheuern noch während der ersten vier Tage auf hoher See werden die Helden Kapitän Bacha zu sehen bekommen.



Er verläßt seine Kajüte nicht. Buckmann und die anderen Offiziere der Sturmvogel holen sich ihre Befehle im Kapitänsgemach. Am fünften Tage betritt Bacha zum ersten Mal das Deck: eine große, breitschultrige Gestalt, die Haut vom Seewind gegerbt und bronzefarbt. Dichtes, rabenschwarzes Haar wächst auf seinem Haupt; eine weiße Strähne hängt ihm in die Stirn. Vom Haaransatz über die Augenbraue und die linke Wange bis zum Hals hinab zieht sich eine dünne Narbe. Das von Verbitterung gezeichnete Gesicht zeugt vom unbeugsamen Willen, dem sich der Rest der Mannschaft fraglos unterwirft.

Meisterinformationen:

Ab dem fünften Tag erscheint der Kapitän häufig an Deck, um seine Runden zu drehen und mit kalten, grauen Augen die Arbeit der Mannschaft zu mustern. Am liebsten kommt er nachts heraus, um in der Einsamkeit endlos auf dem Achterdeck auf und ab zu wandern.

Sein Verhalten ist seiner rauhbeinigen Mannschaft unheimlich, und niemand würde es wagen, seinen Befehlen zu widersprechen. Bei der Haijagd übernimmt Bacha selbst das Kommando über eines der Ruderboote und steht mit der Harpune in der Rechten wie ein gnadenloser Rachedämon im Bug.

MU 16	KL 14	IN 15	CH 12	FF 13	GE 17	KK 16
AG 3	HA 2	RA 4	TA 2	NG 3	GG 4	JZ 5
ST 14	LE 7	AT/PA 16/14 (Entermesser, W+5)				
MR 8	RS 1					

Alter: 48 Größe: 94 Finger Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: grau
Herausragende Talente: Wurfaffen 14, Gefahreninstinkt 13, Wettervorhersage 18, Boote fahren 16, Menschenkenntnis 14
Berufsfertigkeiten: Seemann 12

BUCKMANN, DER STEUERMANN

Meisterinformationen:

Buckmann ist eine gedrungene, kleine Gestalt mit ersten weißen Strähnen im blonden Haar. Er fährt mit Bacha schon seit 20 Jahren zur See und ist der einzige an Bord, der wenigstens ein wenig Einfluß auf den Kapitän hat. Der Steuermann gilt als rangältester Offizier an Bord und hat, wenn Bacha in seiner Kajüte ist, unbestritten das Kommando.

Während der Haijagd bleibt er auf der *Sturmvogel* und sorgt dafür, daß alles zum Einbringen des Fangs bereit ist, wenn die Boote zurückkommen. Er trägt grobe Leinenkleidung und eine schwere, blaue Seemannsjacke. Im Grunde ist Buckmann ein herzenguter Mensch, nur abergläubisches Geschwätz über den Kapitän bringt ihn in Rage.

MU 14 KL 12 IN 11 CH 13 FF12 GE 15 KK 15
AG 4 HA 1 RA 2 TA 5 NG 2 GG 3 JZ 4
ST 9 LE 59 AT/PA 14/13 (Entermesser, W+4)
MR 3 RS 1

Alter: 51 Größe: 83 Finger

Haarfarbe: graublond Augenfarbe: blau

Herausragende Talente: Boote fahren 13, Orientierung 12

Berufseigenschaften: Seemann 12

PEQUOD, DER HEILER

Meisterinformationen:

Als zweiter Steuermann, Heiler und Efferd-Geweihter nimmt Pequod den wichtigsten Rang hinter Buckmann ein. Wie der Kapitän sondert auch er sich von der Mannschaft ab und verbringt viele Stunden in der Herzkammer tief im Schiffsbauch, wo er sich mit der Konservierung der kostbarsten Teile des Fangs beschäftigt. Immer, wenn die Fangboote zum Schiff zurückkehren, bringt er auf dem Achterdeck stehend Efferd ein Opfer dar, mit dem er im Namen der Mannschaft für die Gnade des Gottes dankt. Pequod ist auch ein talentierter Heiler, und allein seiner Kunstfertigkeit hat Bacha es zu verdanken, daß er die gräßliche Verstümmelung durch den *Mocha* überlebte.

MU 12 KL 14 IN 13 CH 13 FF 12 GE 15 KK 13
AG 5 HA 2 RA 1 TA 3 NG 4 GG 3 JZ 2
ST 9 LE 51 KE 27 AT/PA 12/13 (Efferdbart, W+3)
MR 1 RS 1

Alter: 36 Größe: 87 Finger Haarfarbe: rot Augenfarbe: braun

Herausragende Talente: Orientierung 13, Wettervorhersage 12, Boote fahren 12, Bekehren 11, Heilkunde Krankheiten 11, Heilkunde Wunden 13

HALDA, DIE SCHIFFSKÖCHIN

Meisterinformationen:

Halda sieht man zwar selten an Bord, dafür hört man sie um so besser, wie sie den ganzen Tag lang — schrecklich schief die aktuellen Gassenhauer pfeifend — in ihrer Kombüse herumhantiert. Mit ihrem erstklassigen Essen sorgt die hagere, rabennasige Frau für gute Stimmung bei der Mannschaft. Meistens sieht man sie

mit speckiger Lederschürze vor dem Bauch. Bei der Haijagd ist sie für das sachgerechte Einkochen des Trans zuständig. Halda hat eine ausgeprägte Höhenangst und würde um keinen Preis der Welt in die Wanten entern, um bei einem kritischen Segelmanöver zu helfen.

MU 11 KL 12 IN 10 CH 11 FF 14 GE 14 KK 12
AG 4 HA 9 RA 1 TA 4 NG 5 GG 4 JZ 4
ST 7 LE 52 AT/PA 11/12 (Entermesser, W+2)
MR 2 RS 1

Alter: 32 Größe: 90 Finger Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: grün

Herausragende Talente: Kochen 13

TASHTEGO, DER HARPUNIER

Meisterinformationen:

Tashtego ist mit Sicherheit die auffälligste Gestalt auf der *Sturmvogel*: ein zwei Schritt großer Koloß von der Südmeerinsel Ibonka und neben Bacha der erfolgreichste Harpunier der Mannschaft. Von Kopf bis Fuß tätowiert, meist nur mit einem Lendenschurz bekleidet und den Schädel, abgesehen von einer Haarsträhne an der linken Schläfe, kahlrasiert, wirkt Tashtego auf die meisten Matrosen beängstigend. Ein anderer Grund dafür ist sicherlich auch, daß er noch lange nicht alle barbarischen Sitten seines Stammes abgelegt hat. So besteht er zum Beispiel darauf, von jedem Hai, den er erlegt, einen Becher Blut zu trinken. Während der Freiwachen sieht man ihn oft an Deck sitzen und mit kleinen Knochen würfeln. Der Eingeborene versucht auf diese Weise, hinter die Schleier der Zukunft zu schauen. Meistens weiß er bereits im voraus, ob ein Matrose bei der Haijagd ums Leben kommen wird. Ein Wissen, das er im Bewußtsein, daß Kamaluqs Ratschluß unumstößlich ist, jedoch für sich behält. Tashtego achtet jedoch darauf, mit jenen, auf die der Schatten des Jaguars gefallen ist, nicht in einem Boot zu sitzen.

MU 15 KL 9 IN 15 CH 10 FF 16 GE 16 KK 18
AG 7 HA 1 RA 4 TA 7 NG 3 GG 2 JZ 4
ST 11 LE 75 AT/PA 14/13 (Kriegsbeil, W+10)
MR -2 RS 0

Alter: 29 Größe: 101 Finger Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: braun

Herausragende Talente: Wurfaffen 13, Prophezeien 15

Berufsfertigkeiten: Harpunier 12 (IN/GE/KK)

MATROSEN

Meisterinformationen

Bei dem Rest der Besatzung handelt es sich um Männer und Frauen, die aus allen Regionen Aventuriens bunt zusammengewürfelt sind. Alle Besatzungsmitglieder als individuelle Einzelpersonen zu gestalten, überschreitet mit Sicherheit das Talent auch des begabtesten Spielleiters. Nichtsdestoweniger besteht natürlich die Möglichkeit, noch einige weitere Meisterpersonen zu entwerfen.

Matrose

MU 12 LE 45 AT/PA 12/11 (Borndorn, W+2) RS 1 MR 0

AUF HOHER SEE

Meisterinformationen:

Da die *Sturmvogel* zwischen 100 und 200 Meilen östlich von Maraskan segelt, gibt es nur relativ selten Begegnungen mit anderen Schiffen. An Bord eines Haijägers achtet man vor allem auf die Rückenfinnen großer Haie. Aus diesem Grund ist die Begegnungstabelle nur bedingt für andere Seeabenteuer einzusetzen. Würfeln Sie einmal pro Reisetag auf folgender Tabelle:

1-2: Die Rückenfinne eines Ifirnshais wird gesichtet. Die weiter unten beschriebene Jagdprozedur wird eingeleitet.
3-4: Der Ausguck meldet einen Tigerhai. Die Mannschaft der *Sturmvogel* eröffnet die Jagd.
5-7: Ein Rudel kleinerer Haie, die über ein verletztes Meerestier herfallen, wird entdeckt. In der Hoffnung, daß bald auch größere Haie auftauchen, werden die Boote zu Wasser gelassen.
8-10: Die *Sturmvogel* kommt in eine Meeresregion, die Bacha als günstiges Fanggebiet betrachtet. Wie weiter unten beschrieben, werden Köder ausgelegt, und man hofft auf einen guten Fang.
11: Ein anderer Haijäger kreuzt den Weg der *Sturmvogel*. Eine halbe Stunde tauschen die beiden Kapitäne Informationen über Jagdgebiete und Piraten aus.
12-13: Mächtige Wasserfontänen ausstoßend passiert eine Herde Grünwale das Schiff. Pequod, der Efferd-Geweichte, zelebriert daraufhin eine Messe.
14-15: Östlich der *Sturmvogel* passiert ein schwerfälliger Kauffahrer-konvoi den Horizont.
16-17: Das Schiff passiert einen Schwarm fliegender Fische. Einige der Tiere fallen auf Deck und werden von Halda zur Ergänzung des Mittagessens eingesammelt.
18: Am Horizont wird eine Rauchfahne sichtbar. Als die *Sturmvogel* darauf zuhält, ist eine brennende Kogge zu erkennen. Ganz offensichtlich wurde das Schiff ein Opfer von Piraten. An Bord regt sich kein Leben mehr. Den Brand noch zu löschen, ist aussichtslos. Am Abend hält Pequod eine Messe für die Opfer des Überfalls. (Diese Begegnung findet nur einmal statt. Fällt ein zweites Mal die 18, würfeln Sie erneut.)
19: Der Ausguck meldet eine riesige weiße Rückenfinne achteraus. Den ganzen Tag über folgt die *Sturmvogel* dem Ifirnshai. An Bord besteht kein Zweifel: Das muß der berühmte *Mocha* sein. Es scheint ganz so, als würde der Hai sein Spielchen mit Bacha treiben, um das Schiff immer weiter aufs Meer hinaus zu locken. Nachts verschwindet der *Mocha* schließlich, und als er am nächsten Tag bis gegen Mittag nicht wieder aufgetaucht ist, gibt Bacha Befehl, wieder auf den alten Kurs zu gehen. (Zu einem Kampf mit dem *Mocha* sollte es nicht kommen. Heben Sie sich das letzte Duell zwischen Bacha und dem Ifirnshai als ein eigenes Abenteuer auf.)
20: 100 Schritt backbord der *Sturmvogel* schäumt das Meer auf. Aus der brodelnden Gischt erheben sich, einander eng umschlingend, die Leiber zweier Seeschlangen. Offensichtlich scheinen sie das Schiff nicht zu bemerken. Wenn der Haijäger noch ein wenig weiter heranschert, sind die Ungeheuer in Reichweite der Hornissen auf der Vorder- und Achtertrutz. Die Informationen zum weiteren Verlauf dieser Begegnung entnehmen Sie dem Kapitel Eine denkwürdige Begegnung. (Sollten Sie, nachdem die Helden schon zwei Wochen durch das Perlenmeer kreuzen, noch immer keine 20 gewürfelt haben, so addieren Sie für jeden weiteren Tag auf See +1

zum Würfelergebnis, bis Sie auf 20 oder mehr kommen. Auf diese Weise ist auch bei Würfelpech garantiert, daß die Schlüsselbegegnung des Abenteuers stattfindet.)

die haijago

Spezielle Informationen:

Sobald die *Sturmvogel* sich in einem Gewässer aufhält, von dem Kapitän Bacha sich einen erfolgreichen Fang verspricht, oder wenn der Ausguck die Rückenflosse eines großen Hais gesichtet hat, beginnen an Bord die Vorbereitungen zur Jagd. Zunächst wird aus dem Stauraum ein Faß mit Schweineblut an Deck gebracht, das durch die Behandlung mit Kräutern und Salzen nicht geronnen ist. Das Blut mischt man dann mit zerkleinerten Fischkadavern und schüttet es als Köder über Bord. Anschließend werden die kleinen Jagdboote bemannt und zu Wasser gelassen, um auf die Haie zu lauern, die durch das Blut angelockt werden. Mit diesem Verfahren ködert man ganze Rudel von Streifen- und Fleckenhaien, doch da das Öl, das man aus ihrem Speck gewinnen kann, nicht annähernd so wertvoll wie das eines Tiger- oder Ifirnshais ist, ignorieren die Jäger die 'kleinen Fische' und warten, bis sich größere Beute nähert. Manchmal verwundet der Harpunier auch einige der kleineren Haie, und das Boot folgt dem blutenden Tier, in der Hoffnung, daß größere Beute angelockt wird. So entfernen sich die Jagdboote häufig weit vom Mutterschiff.

Meisterinformationen:

Stellen Sie zu Beginn der Jagd genau fest, in welches der vier Beiboote der *Sturmvogel* sich die Abenteurer begeben und welche der sechs Bootspositionen sie einnehmen. In jedem der Boote gibt es vier Ruderer, einen Harpunier, dessen Aufgabe es ist, mit der Hailanze die Beute zu erlegen, und einen Steuermann, der das Boot für den Harpunier in die bestmögliche Wurfposition manövriert. Nachdem die vier Beiboote der *Sturmvogel* zu Wasser gelassen sind, würfeln Sie aus, welche Sorte Hai sich welchem Jagdboot nähert (Die Werte der unterschiedlichen Tiere finden Sie auf Seite 93):

- 1—5: Aus unerfindlichen Gründen kommt kein Hai in die Nähe des Bootes.
- 6—8: 2W6 Streifenhaie fallen über die Köder her.
- 9—11: W6 Fleckenhaie schnappen gierig nach den blutigen Fischkadavern.
- 12: Zwischen den Haien taucht auch ein Rochenwurm auf.
- 13—16: Um das Boot entwickelt sich ein tobendes Chaos. 2W6 Streifenhaie und W6 Fleckenhaie wetteifern um die Beute und stoßen mit ihren mächtigen Leibern immer wieder gegen die dünne Bootswand.
- 17: Um euch tost das Wasser von den Schwanzschlägen der 3W6 Streifen- und 2W6 Fleckenhaie, die sich wütend um die Beute streiten. Es besteht die Gefahr, daß das Boot kentert. Ruderer und Steuermann müssen eine -4 Probe auf das Talent *Boote fahren* ablegen, um das Boot in der Balance zu halten. Scheitert mehr als die Hälfte der Proben (drei oder mehr), kentert das Fangboot und die Insassen dürften ein unerfreuliches Ende nehmen.

18—19: Plötzlich schiebt sich ein mächtiger Rücken durch das Gewimmel der kleineren Haie, die sich um die Beute zanken. Viele suchen auch das Weite vor dem großen Räuber, denn ein Tigerhai ist aufgetaucht, um sich seinen Teil der Beute zu holen.
20: Majestätisch teilt eine mehr als einen Schritt große, weiße Rückenflosse das Wasser. Ein Ifirnshai, einer der gefährlichsten Räuber in den Meeren Deres, steuert auf euer Boot zu. Nun heißt es zeigen, was in euch steckt, denn der Ausgang eines solchen Duells ist ungewiß. Solltet ihr gewinnen und den erlegten Hai sicher an Bord der Sturmvogel bringen, habt ihr einen Fang für über 600 Dukaten eingebracht.

DAS HARPUNIEREN

Spezielle Informationen:

Die Hailanze ist ein tödliches Instrument, deren Handhabung größte Geschicklichkeit erfordert. An der Spitze einer etwas weniger als einen Schritt langen, rund geschmiedeten Stange befindet sich das zweischneidige Blatt der Lanze. Wie der Ogerfänger hat auch diese Waffe an der Schneide zwei Widerhaken, die herausklappen, sobald man versucht, die Lanze aus der Wunde zu ziehen. Das andere Ende der Stange ist mit einem Gewinde versehen, mit dem das mörderische Tötungsinstrument auf einem hölzernen Speerschaft festgeschraubt wird.

Am Ende des Holzschafes ist ein eiserner Ring eingelassen, an dem der Jäger ein dünnes, aber zähes Seil befestigt. Dieses Seil ist am sogenannten 'Haihorn' im Bug des Bootes vertäut. Auf diese Weise geht die Hailanze nicht verloren, wenn der Harpunier einen Fehlwurf macht. Trifft er aber den Hai, sind der Fisch und das Boot auf Gedeih und Verderb miteinander verbunden, solange niemand die Leine kappt.

Meisterinformationen:

Ein Held, der noch nie in seinem Leben mit der Hailanze gejagt hat, kann entweder seinen Talentwert Wurfaffen Speer oder seinen Fernkampf-Basiswert benutzen. In beiden Fällen sind alle seine Proben zusätzlich zu normalen Modifikationen noch einmal um 3 Punkte erschwert.

Entscheidend für die Jagd ist auch die Geschicklichkeit des Bootssteuermanns. Bevor der Harpunier die Lanze schleudert, wird mit einer Probe auf Boote fahren bestimmt, ob der Steuermann das Boot für den Jäger in eine optimale Position gebracht hat. (Versagt er dabei, erhält der Harpunier einen — zusätzlichen — Malus von W6 bei dem Versuch, den Hai zu harpunieren.)

Die Hailanze verursacht 2W6+W20 Trefferpunkte. Die 2W6 Trefferpunkte erleidet der Hai sofort; von den W20 Trefferpunkten wird je einer in jeder folgenden Kampfrunde angerechnet. Würfelt der Harpunier beim Angriff eine 1 auf W20, ist es ihm gelungen, das Herz des Hais zu treffen und die weiter unten aufgeführten Regeln für den Kampf mit einem tödlich verwundeten Riesenhai treten in Kraft. (Eine Herzwunde kann ebenfalls verursacht werden, wenn dem Harpunier ein angesagter Fernkampfangriff + 12 gelingt. Dies gilt zusätzlich zu den Abzügen dafür, das sich das Boot bewegt, der Hai möglicherweise halb getaucht ist usw.)

Eine Hailanze ist eine Fernkampfwaffe und wird gemäß der Tabelle für Speere eingesetzt. (Regeln zum Kampf im und unter Wasser finden Sie in dem gleichnamigen Regelheft der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos auf S. 58—59.)

tödliche duelle

Spezielle Informationen:

Während die kleineren Haie schnell bezwungen sind, kann sich der Kampf mit einem Tiger- oder einem Ifirnshai über Stunden hinziehen. Solange die Bootsbesatzung den Hai an der mehr als 200 Schritt langen Leine hat, kann sie durch das Ungetüm nicht überraschend angegriffen werden. Da die Haie nur über sehr begrenzte Intelligenz verfügen, würfeln Sie mit W6 aus, wie sich die Tiere verhalten:

- 1: In unmittelbarer Nähe des Bootes führt der Hai einen wahren Veitstanz auf, um die Harpune in seinem Rücken loszuwerden. Der Harpunier hat Gelegenheit, alle 5 Kampfrunden eine weitere Lanze nach der Bestie zu schleudern. (Es gibt nur 4 Hailanzen im Boot.)
- 2: Rasend schnell spult die Harpunenleine ab, bis das Boot mit einem Ruck vom Hai in Schlepp genommen wird. Der Hai erleidet durch die Widerhaken der Lanze in jeder Runde, die er das Boot schleppt, einen Schadenspunkt. (Würfeln Sie nach 2W20 KR erneut, wie sich der Hai verhält.)
- 3: Der Hai läßt die Spule ablaufen, schleppt das Boot W20 KR und taucht dann überraschend. Nur wenn es dem Harpunier gelingt, mit einer GE-Probe rechtzeitig das Seil zu durchtrennen, kann verhindert werden, daß das Fangboot in die Tiefe gezogen wird.
- 4: Der Hai taucht und verhält sich ruhig. Würfeln Sie nach einer Weile erneut!
- 5: Der Hai schwimmt in gerader Linie auf das Boot zu und versucht, es zu rammen. Bringen es die vier Ruderer und der Bootsführer gemeinsam auf mindestens drei gelungene Boote Fahren-Proben, gelingt ihnen im letzten Moment ein Ausweichmanöver. (Würfeln Sie erneut für das weitere Verhalten des Hais!) Kann die Besatzung nicht ausweichen, erleidet der Bootsrumpf eine je nach Hai variable Zahl Trefferpunkte, und jeder an Bord muß eine Körperbeherrschungs-Probe ablegen, um nicht ins Meer geschleudert zu werden. Wenn ein Matrose ins Wasser fällt, wird ein Hai immer zuerst diese Beute zur Strecke bringen, bevor er sich wieder dem Boot widmet.
- 6: Der Hai taucht eine Weile, um schließlich völlig überraschend aus der Tiefe das Boot zu rammen. Jeder an Bord muß eine Körperbeherrschungs-Probe +2 ablegen, um nicht ins Wasser zu stürzen. Das Boot nimmt je nach Hai unterschiedlich viel Schaden.

Ifirnshaie können bei einem Würfelresultat von 6 alternativ auch einen anderen Angriff durchführen. Sie tauchen aus der Tiefe hoch und versuchen, über die Reling hinweg einen Insassen im Boot zu attackieren. Würfeln Sie mit W6 aus, welche Position im Boot betroffen ist! (Bei 2-5 einer der vier Ruderer, bei 1 der Harpunier und bei 6 der Steuermann.) Bei einer mißglückten KK-Probe wird das Opfer ins Meer gezogen. Die Abenteurer rechts und links des Angegriffenen haben eine freie Attacke auf den Hai.

Helden, die durch einen Angriff aus dem Boot geschleudert wurden, kommen nach einer gelungenen Schwimmen- und einer Klettern-Probe sicher wieder an Bord. Scheitert nur eine der Proben, werden sie vom Hai angegriffen, bevor sie in Sicherheit sind. Der Kampf wird nach Maßgabe des Meisters oder den Regeln für Kämpfe im Wasser (Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos, S. 58—59) abgewickelt. Stürzen mehrere Helden über Bord oder ist das Boot gekentert, bestimmen Sie nach dem Zufallsprinzip, wer angegriffen wird.

Es gibt nur wenig, das Matrosen mehr fürchten als die tödlichen Kiefer eines Ifirnhais. Erleidet ein Verletzter 16 oder mehr Trefferpunkte durch den Hai, besteht die Möglichkeit, eine besonders schwere oder verstümmelnde Wunde erlitten zu haben. Ermitteln Sie die Einzelheiten wiederum mit einem W20:

1-10: Blutung. W6 KR lang verliert der Verletzte je 1 LE.

11-15: Starke Blutung. W20 KR lang verliert der Verletzte je 1 LE.

16: Starke Blutung. Das rechte Bein wurde bis zum Knie abgetrennt.

17: Starke Blutung. Das linke Bein wurde bis zum Knie abgetrennt.

18: Starke Blutung. Rechter Unterarm abgetrennt.

19: Starke Blutung. Linker Unterarm abgetrennt.

20: Der Brustkorb wurde zertrümmert. Ohnmacht! Sofortiger Verlust von 3W20 LE! Danach verliert der Verletzte W6-1 LE je KR und beginnt in Folge der Ohnmacht zu ertrinken.

Weil die Jagd nach großen Haien so gefährlich ist, eilen die Fangboote einander zur Hilfe, sobald ein Tiger- oder ein Ifirnhai auftaucht.

die JAGDBOOTE

Meisterinformationen:

Behandeln Sie ein Boot ähnlich wie eine Spielerfigur. Es verfügt über ein Äquivalent zur Lebensenergie, die Rumpfpunkte. Wann immer ein Boot getroffen wird und mit dem Schadenswurf die Stabilität (=Rüstungsschutz) überwunden wird, verliert das Fangboot Rumpfpunkte. Ist die Zahl der Rumpfpunkte auf Null gesunken, gilt das Boot als vollständig zerstört.

Haijagdboot

Rumpfpunkte: 20 Stabilität: 6

haie

Der Fleckenhai

Die eineinhalb bis zwei Schritt langen, äußerst aggressiven Raubfische sind wegen ihrer giftigen Bisse allgemein gefürchtet: Bei jedem zweiten Angriff sondern sie ein Sekret ab, das beim Eindringen in die Blutbahn betäubend wirkt (1W+2 SP und -1 auf AT, PA, GE, FF und KK). Fällt dabei entweder GE oder KK unter Null, so ist der Held vollständig gelähmt und muß ertrinken, falls er ins Wasser stürzt und keine Hilfe erhält. Die durch das Gift hervorgerufene Lähmung ist schmerzhaft und hält lange an. Pro Tag gewinnt der Held nur je einen Punkt auf AT, PA, GE, FF und KK zurück.

MU: 15 AT: 12 PA: 2 LE: 25 RS: 0

TP: 1W+2 (Biß)+(Gift)* GS: 8 AU: 50 MR: 4 GK: 7

Größe: 8-10 Spann Gewicht: 150 Stein

*) Der Fleckenhai sondert sein Gift nur bei jedem zweiten Biß ab (siehe oben).

Tiger- oder Riesenhai

Tigerhaie werden sechs bis acht Schritt lang und sind nur auf dem offenen Meer anzutreffen. Die Raubfische sind schwarz und weiß gestreift und als tödliche Bestien berüchtigt.

MU: 10 AT: 10 (7)* PA: 0 LE: 65 RS: 1

TP: W+8 (2W+10)* GS: 5 AU: 60 MR: 5 GW: 10

Rammschaden bei kleineren Booten: 1W+2

Größe: 6-8 Schritt Gewicht: 800 bis 1.200 Stein

*) Die Werte in Klammern gelten für einen Hai, dem eine Herzwunde beigebracht wurde.

Ifirns- oder Weißhai

Wer jemals das spukhafte Dahingleiten dieser gewaltigen weißen Raubfische beobachten konnte, wird dieses Bild nie vergessen. Der Ifirnhai, dessen größte Exemplare bis zu 15 Schritt lang werden, bevorzugt die nördlichen Gewässer Aventuriens.

MU: 10 AT: 9 (6)* PA: 0 LE: 80 RS: 1

TP: 2W+5 (3W+7)* GS: 4 AU: 80 MR: 5 GW: 12

Rammschaden bei kleineren Booten: 2W6

Größe: 12 bis 15 Schritt Gewicht: 3 bis 4,5 Quader

*) Die Werte in Klammern gelten für einen Hai mit Herzwunde.

Rochenwurm

Dieser sehr gefährliche rotgesprenkelte Fisch (der vom Aussehen her auch ein abgeplatteter Drache des Meeres sein könnte) greift manchmal Boote und kleinere Schiffe an- genauer gesagt, er springt an Deck und kann dort eine Weile lang Unheil stiften. Bei Gefahr oder ernsthafter Verletzung rollt er sich allerdings zusammen und bringt sich mit einem Schwung seines mächtigen Steuerschwanzes zurück ins Meer in Sicherheit. Unter Wasser ist der Rochenwurm in der Lage, sich durch Säureabsonderungen als Beute unbeliebt zu machen- auf einem Boot wirkt diese Säure als eine weitere Waffe. Manchmal hüllen Rochenwürmer ihre Gegner mit ihrem schlangenartigen Leib vollständig ein.

MU: 18 AT: 12/10* PA: 6 LE: 80 AU: 60 RS: 5/1**

TP: W+3 (Schwanz)/2W (Säure) GS: 9/2 MR: 8 GW: 12

Größe: 6 bis 10 Schritt Gewicht: 300 bis 400 Stein

*) Schwanzschläge/Säurespritzer. Mit einem gezielten Angriff kann der Rochenwurm einen Gegner umhüllen. Ein auf diese Weise gefangener kann sich nur durch eine KK-Probe +12 befreien oder versuchen, mit Dolch oder Faust die Unterseite des Tieres zu malträtieren, während er der Säure ausgesetzt ist: pro KR RS-2 bzw. W+1 SP, sobald RS auf 0 ist. Solange der Rochenwurm ein Opfer umhüllt hat, weicht er Angriffen anderer nicht aus. **) Rücken/Bauch

Ein Rochenwurm kämpft 2W6 KR an Deck eines Schiffes, dann muß er wieder für 2W6 KR ins Wasser (einen Umhüllen nimmt er dabei mit). Oft springt ein Rochenwurm bis zu W6 mal an Deck.

EINE DENKWÜRDIGE BEGEGNUNG

»Kinder von Schamschtu und Bahamuth, die unbesiegbaren Würmer so heißen bei den Tulamiden jene schrecklichen Kreaturen, die aus den Gedärmen Sumus gekrochen sind, um die Ozeane von Dere zu bevölkern. Gewaltig sind ihre geschuppten Leiber; und der Hieb ihres Schwanzes trifft ein Schiff härter als die mächtigsten Brecher im Rondrikan. Man sagt, wenn sich zum siebenten Mal ein siebentes Jahr wiederholt, finden sie die Meeresgiganten vor der verbotenen Insel ein, um ihre Brut zu zeugen. In diesen Tagen wird von geschuppten Händen viel Räucherwerk verbrannt, und geschlitzte Zungen rufen lispelnd lästerliche Flüche herab auf alle, die warmes Blut in den Adern führen. Mögen die Zwölf denen gnädig sein, die unwissend den Bug gen Sonnenaufgang wenden und im Osten der verbotenen Insel das Meer befahren, denn sie begeben sich in tödliche Gefahr«

Aus: Kreaturen am Rande der Welt

Schon kurz nach seinem Erscheinen ist dieses Buch durch die Inquisition verboten worden. So konnte das Werk leider nicht die Verbreitung finden, die es verdient hätte, und die Seeleute, die im Frühjahr 14 Hal vor Maraskan kreuzen, als sich zum siebenten Mal das siebente Jahr wiederholt, wissen nichts von den reißenden Bestien, die sich unter ihrem Kiel tummeln.

Meisterinformationen:

Kapitän Bacha hat nicht damit gerechnet, tatsächlich einer Seeschlange zu begegnen. Als dann zwei einander umschlingende geschuppte Meeresgiganten keine zweihundert Schritt achteraus aus dem Meer auftauchen, ist er zunächst völlig verblüfft. Die gewaltige Größe der Tiere läßt alle an Bord vor Schreck erstarren.

Noch immer haben die Schlangen keine Notiz von der Sturmvogel genommen, als Kapitän Phileasson als erster seine Fassung wiederfindet und energisch fordert, die Hornissen zu bemannen und das Schiff in eine günstige Schußposition zu bringen. Bacha zögert noch, als plötzlich die Seeschlangen ihre Häupter – groß wie Pferdefuhrwerke – wenden, sich aus ihrer Umschlingung lösen und das Schiff angreifen.

Der Kampf mit einer Seeschlange ist mit keinem anderen Gefecht zu vergleichen, das die Helden bis jetzt erlebt haben. Die Ungeheuer, die sich bis zu 20 Schritt aus dem Wasser aufrichten, um dann auf das Schiff hinabzustoßen, sind mit Nahkampfwaffen kaum zu verwunden, da sie sich nach jedem Zustoßen schnell wieder zurückziehen, um aufs neue die *Sturmvogel* zu attackieren. Deshalb ist es sinnvoller, Schuß- und Wurfaffen einzusetzen. (Die kleinen, durch Hornwülste gut geschützten Augen der Tiere zu treffen, ist so gut wie unmöglich. Sollten Ihre Spieler partout darauf bestehen, es zu versuchen, teilen Sie ihnen mit, daß für einen solchen Treffer eine angesagte Fernkampf-Probe +18 gelingen muß. Natürlich sind vorher noch alle weiteren Modifikatoren zu verrechnen.)

Meistens schnappen die Bestien mit ihren alles zermalmenden Kiefern einfach einen Matrosen von Bord, um ihn in ihrem gewaltigen Schlund verschwinden zu lassen. Jede dritte Attacke aber trifft das Schiff. Den Angriff einer Seeschlange auf herkömmliche Art und Weise parieren zu wollen, wäre – gelinde gesagt – leichtfertig. Statt dessen muß man eine Ausweichen-Probe ablegen, um den zuschnappenden Kiefern zu entkommen.

Sehr schnell begreifen Bacha und Phileasson, auf was für einen aussichtslosen Kampf sie sich eingelassen haben, und geben unabhängig voneinander den Befehl, den letzten Fetzen Tuch zu setzen, um den Ungeheuern vielleicht noch zu entkommen. Dazu müssen 10 Mannschaftsmitglieder eine *Boote* Fahren-Probe +5 bestehen.

Doch auch durch dieses Manöver gelingt es der *Sturmvogel* nur, einer der beiden Seeschlangen zu entkommen. Die letzte Hoffnung der Mannschaft besteht darin, daß die Bestien in einer guten halben Stunde, bei Sonnenuntergang, ihre Angriffe vielleicht beenden werden. Bis dahin wählen Sie aus der folgenden Liste nach Belieben die Schäden aus, die der *Sturmvogel* durch die Seeschlangen zugefügt werden, und liefern Sie einen mehr dramaturgisch aufgebauten, als durch Zufallswürfe bestimmten Kampf. (Natürlich sollten Ihre Spieler nicht merken, daß der Ablauf des Geschehens schon vorskizziert ist. Geben Sie ihnen immer wieder eine vermeintliche Chance, den Seeschlangen zu entkommen.)

- Die Seeschlange fügt der Takelage leichte Schäden zu.
- Ein Segel wird zerfetzt. (Diesen Treffer sollten Sie nur einmal verwenden. Schaffen sechs Leute eine *Boote* Fahren-Probe +5, kann noch während des Gefechtes ein Reservesegel auf die Rah genagelt werden.)
- Ein Schwanzschlag läßt den Schiffsrumpf erzittern. Einige Planken wurden eingedrückt, und das Schiff leckt leicht.
- Die Großmastrah stürzt auf das Deck herab. Wer mittschiffs steht, hat eine Chance von 1–2 auf W6, 3W6 Trefferpunkte zu erleiden.
- Bei einem Angriff wird eines der Schiffsgeschütze zertrümmert.
- Ein Schwanzhieb zerschmettert ein Stück Reling. Holzsplitter fegen über Bord. Es besteht eine Chance von 1–2 auf W6 2W6 Trefferpunkte zu erleiden.
- Ein Mast knickt ab und geht über Bord. Jeder Abenteurer würfelt mit W6. Bei einer 1 wird er unter den herabprasselnden Rahen, Blöcken und Segelfetzen begraben und nimmt W6 Trefferpunkte hin. Bei einer 2 wird der Held über Bord geschleudert. Schnellstmöglich müssen die letzten Tauen, die den Mast noch mit dem Schiff verbinden, gekappt werden, damit die "Sturmvogel" nicht kentert. Gnade Efferd jenen Helden, die vielleicht in der Takelage des gebrochenen Mastes gearbeitet haben! • Das Schiff erhält einen schweren Treffer unter der Wasserlinie. Ein großes Leck im Stauraum muß versiegelt werden. Der Schiffszimmermann sammelt Leute um sich, um das Loch in der Bordwand mit einem Pfropfen aus Segeltuch und Teer zu verstopfen. Drei Seeleute/Abenteurer müssen alle in Folge eine GE- und eine KK-Probe +4 bestehen, bevor das Leck versiegelt ist.
- Ein Jagdboot wird zerschmettert.
- Ein Schwanzschlag zerstört das Ruder der "Sturmvogel". Das Schiff ist von nun an manövrierunfähig. Nach dem Kampf muß es von den unbeschädigten Booten geschleppt werden, um den nächsten Hafen zu erreichen.

Seeschlange

Körperlänge: ca. 30 Schritt Gewicht: mehr als 250 Quader

MU: 25 AT: 8 PA: 0 LE: 450 RS: 3 TP: 3W20 (Biß)
GS: 10 AU: 1000 MR: 15 GW: 20

Bei Sonnenuntergang beenden die Ungeheuer ihre Attacken, und die schwer angeschlagene Sturmvogel tritt eine dreitägige Reise an, die sie in den Hafen von Boran bringen wird.

Notdürftig werden in dieser Zeit erste Reparaturen auf See vorgenommen. Ein Teil der Mannschaft wird rund um die Uhr eingesetzt, um das eindringende Wasser abzuschöpfen. Viele Seeleute sind verwundet und bedürfen der Pflege. Jeder an Bord fürchtet das Aufkommen eines Sturmes, denn das Schiff hätte kaum eine Chance, schweres Wetter zu überstehen.

BORAN

Allgemeine Informationen:

Boran, "die letzte freie Stadt Maraskans", liegt vor euch: ein Hafen auf einer Landzunge, geschützt durch ein Labyrinth von Erdschanzen, die in den mehr als 20 Jahren der Belagerung durch kaiserliche Truppen errichtet wurden. Zugespitzte, schräg in den Hafenschlamm gerammte Baumstämme verhindern, daß mehr als ein Schiff gleichzeitig die Hafeneinfahrt passieren kann.

Als die Sturmvogel in Boran einläuft, seht ihr, wie auf den Befestigungen mehrere schwere Geschütze auf das Schiff ausgerichtet werden. Zwei Ruderboote mit Bewaffneten legen vom Kai ab, um Schiff und Mannschaft zu begutachten.

Meisterinformationen:

Während die Sturmvogel von einer ganzen Batterie Geschütze aufs Korn genommen wird, gehen der Hafenkommandant und ein Dutzend Krieger an Bord. Schon mehr als einmal haben die Kaiserlichen versucht, mit einem getarnten Handelsschiff in den Hafen einzudringen und Truppen zu landen. Da die "Sturmvogel" offensichtlich in Seenot ist, hat sie bei der Überprüfung jedoch nichts zu befürchten.

Nachdem dieser Punkt geklärt ist, weist der Hafenkommandant Lowang Kapitän Bacha einen Liegeplatz am Kai zu und verläßt mit seinen Soldaten das Schiff

Spezielle Informationen:

Boran ist eine heruntergekommene Stadt. Die seit mehr als 20 Jahren andauernde Belagerung durch kaiserliche Truppen hat die Einwohner zermürbt. Nicht, daß es häufig zu Gefechten käme, aber ein dichtes System aus Posten und Schanzen macht es unmöglich, Boran auf dem Landwege zu verlassen. Wegen dieser Blockade müssen alle Waren über See herangeschafft werden und kosten deshalb das Doppelte bis Dreifache des normalen Listenpreises.

Einen wichtigen Machtfaktor der Stadt bilden die Freibeuter. Sie haben — meist von Prinz Denderan — einen Freibrief erhalten, der ihnen erlaubt, im Namen der maraskanischen Regierung Schiffe

geln. Sie bilden quasi die Seestreitmacht der Stadt und tragen in wesentlichem Maß zur Versorgung mit lebensnotwendigen Gütern bei. Wenn sie nicht gerade auf See sind, belagern diese zwielichtigen Gesellen in Scharen die Spelunken und Bordelle des Hafens, und es gehört nicht viel dazu, mit ihnen in Streit zu geraten.

Abgesehen von der Residenz Prinz Denderans gibt es in Boran nur noch eine Handvoll Häuser, die im klassisch maraskanischen Stil gebaut sind. Die Masse der Behausungen bilden mehr oder weniger sorgfältig gezimmerte Holzhütten und Verschläge aus Pfählen und Zeltplanen. Während der häufigen Regenfälle im Frühling muß man auf den unbefestigten Straßen der Stadt durch knöcheltiefen Schlamm waten.

Zu den berühmtesten Kneipen Borans, in denen man jederzeit Freibeuter antreffen kann, gehören die "Meerfrau", das "Wespennest" und "Das Freie Eiland".

Da Phileasson und seine Gefolgsleute nach dem unglücklichen Verlauf des Kampfes mit der Seeschlange dringend ein neues Schiff für ihre Suche brauchen, wird sie ihr Weg zwangsläufig irgendwann in eine dieser Spelunken führen. Kein Kapitän eines Handelsschiffes würde sich freiwillig auf so ein tollkühnes Unternehmen wie eine Seeschlangenjagd einlassen, zumal sich das Pech, das Bacha hatte, schnell im Hafen herumspricht. Doch gerade wegen dieser Geschichten werden die Helden eines Abends von einem gebrechlichen, alten Fischer angesprochen.

ANDERS, DER FISCHER

Allgemeine Informationen:

Ein tatteriger, alter Mann fragt euch mit ehrlichem Interesse nach euren Erlebnissen mit der Seeschlange. Offensichtlich hat er nicht vor, sich wie all die anderen im Hafen über euer Mißgeschick lustig zu machen. Mit glänzenden Augen erzählt er, wie er selbst schon zweimal Seeschlangen vor der Küste begegnet ist.

Spezielle Informationen:

Der Alte ist ganz offensichtlich betrunken, als er die Helden anspricht und macht darüber hinaus den Eindruck, mehr als nur ein bißchen senil zu sein. Immer wieder wird seine Rede von Kicheranfällen unterbrochen, wobei er am ganzen Körper zittert.

Meisterinformationen:

Obwohl Anders hart am Rande des Wahnsinns steht, ist seine Geschichte doch wahr. Er wird den Helden vom "Friedhof der Schlangen" berichten und die Lage dieses Ortes beschreiben. Vorausgesetzt die Gefährten hören ihm lange genug zu ...

Da der alte Fischer dem Alkohol verfallen ist, muß eine ausreichende Menge Branntwein fließen, um Anders in Redelane zu halten.

KODNAS HAN

Spezielle Informationen:

Es gibt nur einen Kapitän in Boran, der für eine angemessene Summe Gold sein Schiff und seine Mannschaft riskieren würde, um Phileasson und seine Gefährten zum Friedhof der Seeschlangen zu bringen. Dies ist Kodnas Han, der tollkühnste unter den maraskanischen Freibeutern.

Wenn die Helden im Hafen ankommen, ist der Pirat noch auf See, und die Gruppe muß 6 Tage warten, bis sein Schiff; die Tiger von Maraskan, wieder einläuft. Der zweimastige Segler gehört zu den schnellsten Schiffen, die vor der Küste Maraskans kreuzen. Sobald Kodnas Han wieder in der Stadt ist, hat die Gruppe Gelegenheit, mit ihm Kontakt aufzunehmen.

Allgemeine Informationen:

Kodnas Han trägt weite Hosen und eine kurze Weste. Seine Haut ist sonnenverbrannt. An der linken Seite hängt ein Khunchomer. Aus der breiten Schärpe, die er um die Hüften gewickelt trägt, ragen die Griffe zweier Dolche. Ein wild wuchernder, dunkler Bart und eine Augenklappe prägen sein Gesicht. Das einzelne grüne Auge zuckt unruhig hin und her. Kodnas macht den Eindruck, ständig auf der Hut vor einer Falle zu sein.

Spezielle Informationen:

Kodnas Han ist einer der meistgesuchten Freibeuter Maraskans. Fürst Herdin hat die ungeheuerliche Summe von 700 Dukaten auf seinen Kopf ausgesetzt — ein Grund für Kodnas, nicht sofort auf jedes verlockende Geschäft einzugehen, sondern vorsichtig zu sein.



Meisterinformationen:

Wenn Phileasson ihn um Unterstützung bittet, besteht der Freibeuter auf einen Tag Bedenkzeit. Inzwischen läßt er durch seine Spione in Boran Informationen über Phileasson und seine

Gefolgsleute beschaffen. Erst danach entscheidet er sich. Seine Bedingungen sind hart. Kodnas weiß, daß sich außer ihm kein Kapitän im Hafen auf das Abenteuer einer Seeschlangenjagd einlassen würde und er deshalb jeden Preis fordern kann. Der Freibeuter verlangt 50 Dukaten für jeden Tag auf See. Wenn seine Leute Phileasson im Kampf gegen eine Seeschlange beistehen sollen, fordert er, daß seine Gäste auch ihn in jedem Gefecht unterstützen, das sich ergeben könnte.

Kodnas braucht jeden Kreuzer, den er bekommen kann, denn in Festum liegt schon seit Wochen eine größere Waffenlieferung für ihn bereit, und er befürchtet, daß das erstklassige Material, das er dort bestellt hat, an jemand anderen weiterverkauft wird, wenn er nicht bald auftaucht. Der Freibeuter träumt davon, einen bewaffneten Volksaufstand gegen die Besatzer von Maraskan zu organisieren. Ein Unternehmen, das er weder Prinz Denderan noch den Vertretern der zahllosen Exilregierungen zutraut. Zu diesem Zweck hat er bereits eine ganze Reihe versteckter Waffenlager in den Dschungeln der Insel angelegt. Darüber hinaus beliefert der Freibeuter alle Feinde des Kaiserreichs mit Waffen, und er verfügt über gute Verbindungen zu den meisten Schmugglern und Piraten an den Küsten des Perlenmeers.

Kodnas Han

MU 14	KL 13	IN 15	CH 12	FF 13	GE 17	KK 16
AG 2	HA 1	RA 2	TA 3	NG 4	GG 8	JZ 5
ST 13	LE 72	AT/PA 15/14 (Khunchomer, W+6)				
MR 7	RS 2*					

*) Im Kampf trägt der Freibeuter eine leichte Lederrüstung.

Herausragende Talente: Wurfaffen 14, Akrobatik 12, Boote fahren 15, Schwimmen 12, Sinnenschärfe 12, Menschenkenntnis 13

Berufsfertigkeiten: Seefahrer 14, Richtschütze 12

DIE MANNSCHAFT DER TIGER VON MARASKAN

Die Tiger ist eine typische Perlenmeer-Thalukke, wie sie in der Box THORWAL - DIE SEEFAHRT DES SCHWARZEN AUGES beschrieben wird. Die Mannschaft des Piratenschiffes setzt sich aus maraskanischen Freiheitskämpfern, aber auch Halsabschneidern, Glücksrittern und üblen Schurken aus allen Gegenden Aventuriens zusammen.

Typischer Freibeuter

MU 13	LE 40	AT/PA 12/10 (Khunchomer, W+4)
RS 2 (Tuchrüstung)	MR 0	

Fernkampf: 14

Herausragende Talente: Boote fahren 10, Zechen 9, Lügen 8

Berufsfertigkeiten: Seemann 8, Richtschütze 8

DIE GROTTE DER EINKEHR

Allgemeine Informationen:

Nach drei Tagen erreicht die Tiger von Maraskan eine Gegend an der Südostküste, von der ihr euch sehr genau vorstellen könnt, daß dies der Friedhof der Seeschlangen sein könnte. Es ist schwer zu sagen, wo das Meer endet und die Insel beginnt, denn unzählige Inseln und Inselchen bedecken das flache, brackige Wasser — und

manche von ihnen stellen sich auf den zweiten Blick als tückische, schwimmende Teppiche aus Tang heraus. Tote Bäume strecken sich in die Höhe wie vergessene Skelettfinger, und manche von ihnen erinnern an die kahlen Knochen gewaltiger Kreaturen, die halb im schwappenden Wasser versunken sind. Kaum ein Vogel ist zu sehen, dennoch schießen irgendwelche großen Schatten durch das

Der Friedhof der Seeschlangen



Wasser, verstecken sich zwischen den bizarren Magrovenwurzeln oder zeigen für wenige Augenblicke ihre schuppig schillernden Körper in der brennenden Sonne.

Nach einiger Zeit entdeckt ihr die Felsklippen, von denen der alte Anders gesprochen hat und bei denen er angeblich die Seeschlangen verschwinden sah. Das kleine Beiboot der *Tiger von Maraskan* wird zu Wasser gebracht, und ihr rudert zu den Klippen. Dunkel zeichnet sich unter euch der Eingang einer Höhle ab. Ein Tauchgang durch die eisige Brandung wird zeigen, ob ihr endlich am Ziel seid.

Meisterinformationen:

Ein langer überfluteter Gang führt in die gewaltige Grotte, den Friedhof der Seeschlangen. Um die Strecke tauchend zu bewältigen, muß eine Schwimmen-Probe +4 abgelegt werden. (Berücksichtigen Sie dabei weitere Aufschläge, die sich durch Kleidung und Rüstung, sowie den Transport sperriger Waffen ergeben.) Mißlingt einem Helden die Probe, nimmt er W6 Schadenspunkte und muß erneut eine Probe ablegen. Bei einem zweiten Fehlschlag verliert er 2W6 LE usw. Schließlich tauchen die Abenteurer in einer gewaltigen, dunklen Grotte auf.

Spezielle Informationen:

Nur sehr langsam gewöhnen sich die Augen der Helden an die Dunkelheit. Man erkennt nicht mehr als vage Schemen. Nach einer fast endlos erscheinenden Schwimmstrecke stoßen die Gefährten Phileassons auf ein sanft ansteigendes Ufer. Rechts von ihnen er-

hebt sich eine kleine Stufenpyramide, wie man sie in ähnlicher Form auch in den Dschungeln der Mohas finden kann.

Meisterinformationen:

Ohne Lichtquelle wird es Ihre Abenteurer hier nicht leicht haben, denn in diesem Fall müßte alles, was sich in der Höhle befindet, mühselig ertastet werden. Sorgen Sie deshalb dafür, daß die Gruppe Fackeln in wasserdichten Beuteln mitnimmt, wenn sie nicht über magische Möglichkeiten verfügt, sich eine Lichtquelle zu verschaffen.

Erst bei Licht läßt sich erkennen, daß drei Schritt, unterhalb der Wasseroberfläche die bleichen Knochen von mehr als hundert Seeschlangen kreuz und quer durcheinanderliegen. Doch die Freude über den Erfolg wird schnell getrübt, denn es stellt sich heraus, daß irgend jemand sämtliche Reißzähne aus den skelettierten Kiefern herausgebrochen hat. Sehen sich die Helden am Ufer genauer um, finden sie in einer Felsnische die Leichen von sechs

Echsenmenschen in Priesterroben. Sie bewachten den Friedhof und zelebrierten Messen zu Ehren H'Rangas. Bei den Toten finden sich zerbrochene Obsidianmesser.

Eine aus dem Felsen gehauene Treppe führt aus der Grotte hinauf in den Dschungel, der sich hinter den Klippen der Küste erstreckt. Es gibt keine Spuren, die auf die Anwesenheit weiterer Echsenmenschen hinweisen. Die Helden werden sicherlich nicht lange brauchen, um zu durchschauen, daß Beorn ihnen zuvor gekommen ist.

Eine genaue Untersuchung des Grottengrundes bringt die Splitter der zerschlagenen Schlangenzähne zu Tage. Unter der Aufsicht Pardonas haben die Begleiter Beorns nach dem Massaker an den Echsenpriestern gründliche Arbeit geleistet. Auch wenn Ihre Helden noch so lange suchen, werden sie hier keinen unversehrten Schlangenzahn mehr finden. Geben Sie Ihrer Gruppe Zeit, ihre Verzweiflung auszukosten.

Schließlich schreckt sie ein gewaltiger Schatten auf, der in die Grotte gleitet. Eine altersschwache, 80 Schritt lange Seeschlange kommt an diesen Heiligen Ort, um zu sterben. Bis das Meeresungeheuer seinen letzten Atemzug getan hat, werden noch drei Tage vergehen. Falls die Abenteurer den Mut haben, das Tier anzugreifen, treffen sie auf einen Gegner, der kaum noch Widerstand leisten kann.

Sterbende Seeschlange

MU: 25	AT: 4	PA: 0	LE: 80	RS: 3
TP: 3W20 (Biß)	GS: 2	AU: 200	MR: 5	GW: 7

Nach dem Ende des Kampfes besitzen die Gefährten zwei mächtige, fast einen Schritt lange Reißzähne. Trophäen, um die sie selbst die berühmtesten Jäger Aventuriens beneiden werden. Als Waffen sind die Zähne eigentlich zu unhandlich, und dennoch dürften die Abenteurer schon bald froh sein, sich mit ihnen zur Wehr setzen zu können.

Nachdem die Gefährten Phileassons die Grotte verlassen haben und sich wieder an Bord der *Tiger von Maraskan* befinden, nimmt Kodnas Kurs auf die Koralleninseln bei Andalkan. Dort hat er ein verstecktes Lager, in dem die angeschlagenen Helden ihre Wunden behandeln können.

FREIBEUTERKRIEG

Allgemeine Informationen:

Kodnas Han und seine Piraten sind beeindruckt vom Mut Phileassons und seiner Männer. Immer wieder gratulieren sie den Gefährten zu ihrer Heldentat. Noch nie hat man davon gehört, daß eine Seeschlange im Nahkampf getötet wurde! Trotz all des Lobes herrscht eine leicht angespannte Stimmung an Bord.

Spezielle Informationen:

Die Freibeuter fühlen sich durch die Helden beschämt, und in dem Bestreben, ihre eigenen Qualitäten zu beweisen, kann es durchaus geschehen, daß sich aus einem harmlosen Wettkampf im Armdrücken oder Messerwerfen eine handfeste Schlägerei entwickelt. Das ändert sich schlagartig, als der Ausguck vom Mast "Seefuchs voraus!" meldet. Der mit dem Fernrohr des Kapitäns ausgestattete Beobachter hat eine Bireme der kaiserlichen Perlenmeerflotte ausgemacht. Kodnas Han gibt darauf Befehl, seine persönliche Flagge, einen gelbschwarzen Tigerkopf auf rotem Grund, hissen zu lassen und das Schiff gefechtsklar zu machen.

Meisterinformationen:

Alle Einwände Phileassons und seiner Gefährten fruchten nichts. Kodnas Han und seine Mannschaft wollen ihren Passagieren beweisen, daß auch sie heldenmütige Kämpfer sind. Während des Seegefechts, das nun entbrennt, ist es so gut wie unmöglich, nur als unbeteiligter Zuschauer am Rande zu stehen. Während Phileasson sich auf das Unvermeidliche einläßt und sich an den Kämpfen beteiligt, mögen einige der Helden in arge Bedrängnis kommen, wenn sie vor die Wahl gestellt sind, sich mit der Militärmacht des Mittelreichs anzulegen und vielleicht künftig als Pirat gesucht zu werden.

Das Seegefecht zwischen der Tiger von Maraskan und der kaiserlichen Bireme Muräne wird nach den Regeln der Spielergängung UNTER PIRATEN (S. 26 ff) aus der Box AL'ANFA UND DER

Muräne

Takelage: 1, R1 Schiffsraum: 50 q
Besatzung: 12 M (g) + 80 R (g) + 6 B (g) + 15 S (e)
Beweglichkeit: mittel Struktur: 6
Waffen: leichte Rotze (Bug)
Trefferpunkte Rumpf: 50 Trefferpunkte Takelage: 20
Aktionswert: 11 Reaktionswert: 11 Richtschützenwert: 14

Tiger von Maraskan

Takelage: I, H1 Schiffsraum: 40 q
Besatzung: 12 M (g) + 30 S (g)
Beweglichkeit: hoch Struktur: 7
Waffen: leichte Rotze (Bug)
Trefferpunkte Rumpf: 40 Trefferpunkte Takelage: 20
Aktionswert: 14 Reaktionswert: 13 Richtschützenwert: 10

Während Kodnas Han versucht, möglichst schnell ein Entermanöver einzuleiten, wird der Kommandant der Bireme Ausweichmanöver fahren und versuchen, sein Geschütz so gut wie möglich zum Einsatz zu bringen.

In Anbetracht der Tatsache, daß sie diesmal Gäste an Bord haben, verhalten sich die Freibeuter Kodnas Hans ungewöhnlich ritterlich und schenken allen Kaiserlichen, die sich ergeben, das Leben. Helden, die sich an den Kämpfen beteiligen, erhalten 5 Dukaten aus der Kriegsbeute und dürfen sich weitere Beute unter den Waffen und Rüstungen (Säbel und Brustplatten) der kaiserlichen Seesoldaten aussuchen. Würfeln Sie verdeckt für jeden Helden, der von den Kaiserlichen gesehen werden kann, auf W20. Bei einem Ergebnis von 18 oder mehr wird binnen zwei Wochen ein Steckbrief von ihm in allen Reichshäfen entlang der Perlenmeerküste verbreitet. Für dieses Abenteuer hat das zwar keine Konsequenzen, aber wer weiß, was die Zukunft bringen mag... Einen Tag nach dem Gefecht erreicht die Tiger von Maraskan das Piratenversteck auf Andalkan.

DER LOHN DER MÜHEN

Meisterinformationen:

Für die erfolgreiche Lösung dieser Aufgabe hat sich jeder Ihrer Spieler 200 Abenteuerpunkte verdient.

- Weitere Abenteuerpunkte sollten für besonderen Mut während der Haijagden vergeben werden, denn ein Abenteurer, der sich in einem kleinen Boot den Gefahren der See ausgesetzt hat, ist

wohl unzweifelhaft ein höheres Risiko eingegangen als einer, der von Bord der Sturmvogel aus nur zusehen hat.

- Gerade die Szenen an Bord der Schiffe leben vor allem von gutem Rollenspiel, deshalb sollten Sie sich in diesem Bewertungskriterium als besonders großzügig erweisen und gutes Spiel noch einmal extra mit bis zu 100 Punkten je Held

DAS SECHSTE ABENTEUER: DIE SUCH NACH DEM "LARGALA'HEN"

Meisterinformationen:

Im sechsten Abenteuer, das Kapitän Phileasson und seine Gefährten erleben, geht es darum, den verschollenen 'Largala'hen' wiederzufinden. Dieses mächtige magische Artefakt dient als zweiter Schlüssel zum Orakel von Tie'Shianna. Es ist entscheidend, daß der Pokal jener Abenteurergruppe in die Hände fällt, die nicht die Silberflamme besitzt, denn im siebten Abenteuer werden Beorn und Phileasson gezwungen sein, sich kurzfristig zu verbünden, um im zerstörten Tie'Shianna Informationen über den Untergang der alten Elfenkultur zu erhalten.

Am Schauplatz des Abenteuers in der Sargassosee befehlen sich seit etlichen Jahren die beiden Zauberer Vespertilio und Vermis und der Spinnendämon Mactans. Durch das Auftauchen der beiden Thorwaler Kapitäne und ihrer Gefolgsleute wird das labile Machtgleichgewicht zwischen den dreien dergestalt durcheinandergewirbelt, daß eine Gruppe schließlich mit dem Largala'hen entkommen kann.

Im Abenteuer wird vorgeschlagen, daß sich Phileasson mit Vespertilio verbündet. Selbstverständlich könnte er aber auch ein Bündnis mit dem feisten Vermis eingehen, falls Sie sich davon eine interessantere Geschichte versprechen. Ein Bündnis mit Mactans ist ausgeschlossen! (Und mal ehrlich, welcher rechtschaffene Thorwaler würde ein Bündnis mit einem Dämon eingehen?)

ANDALKAN

Spezielle Informationen:

In einer kleinen verborgenen Bucht an der Ostküste von Andalkan liegt der Unterschlupf von Kodnas Han. Der nur über eine schmale, gewundene Fahrtrinne erreichbare natürliche Hafen ist durch Felsklippen vor der Einsicht von See geschützt. So kommt es, daß der Unterschlupf der Freibeuter noch immer nicht durch die Perlenmeerflotte aufgespürt werden konnte, obwohl die *Seedler von Beilunk* schon mehrmals vor Andalkan kreuzte.

Die Einfahrt in den natürlichen Hafen wird durch sechs mittelschwere Rotzen gedeckt, die gut geschützt zwischen den Klippen verborgen sind. Obwohl Kodnas diesen Unterschlupf schon seit Jahren benutzt, gibt es keine gezimmerten oder steinernen Behausungen. Die Hütten am Strand sind aus Palmwedeln und Bambus gebaut. Als die *Tiger von Maraskan* in die Bucht einläuft, versammeln sich Frauen und Kinder jubelnd am Strand. Den ganzen Nachmittag ist Kodnas mit dem Verteilen der Beute beschäftigt. Kapitän Phileasson und seinen Gefährten wird eine geräumige Bambushütte als Quartier überlassen. Am Abend gibt es ein ausgelassenes Fest zu Ehren der Seeschlangenbezwinger und zur Feier des Sieges über die Kaiserlichen.

Meisterinformationen:

Lassen Sie Ihren Helden eine gute Woche Zeit, auf Andalkan ihre Wunden zu pflegen und wieder zu Kräften zu kommen.

Abenteurer, denen der Landurlaub zu langweilig wird, können im Dschungel der Insel verwilderte Hausschweine jagen. Allerdings sollte man sich vor den Tücken des Dschungels in acht nehmen und nie ohne ortskundigen Führer auf die Jagd gehen. Leicht kann man sich in dem grünen Labyrinth verlaufen oder unerwartet in Borons Reich eingehen, nur weil man sich vom Duft einer schönen Orchidee betören ließ, ohne zu ahnen, daß die Pollen der Blume ein tödliches Gift enthalten.

Sobald die Helden den Urlaub vom Abenteuer genügend ausgekostet haben und bevor Langeweile aufkommt, findet das folgende Ereignis statt.

DIE PROPHEZEIUNG

Allgemeine Informationen:

Eines Abends taucht ein Schwarm Delphine in der Bucht vor dem Rebellenlager auf. Immer wieder schwimmen sie am Ufer entlang, schlagen Kapriolen und versuchen, auf sich aufmerksam zu machen. Wer sich an den Strand begibt, kann hören, wie ein besonders großer Delphin, auf der Schwanzflosse reitend, den Namen der Travia-Geweihten ruft. Sobald Shaya ans Wasser kommt, läßt der Delphin sie ein, auf seinen Rücken zu steigen, was sie nach anfänglichem Zögern auch tut. Daraufhin verlassen die Delphine mit Shaya die Bucht und schwimmen aufs Meer hinaus.

Zwei Stunden später wird die Geweihte von den Tieren zurückgebracht. Ihr Blick *geht ins Leere*, und sie scheint nichts um sich herum wahrzunehmen. Sobald sie den Strand betritt, beginnt sie mit einer Stimme, donnernd wie die Brandung, die sich an einer Klippe bricht, zu sprechen:

*"Wo sich das Meer Schiffe nimmt,
ohne sie zu verschlingen,
wo drei alte Freunde leben,
ohne einander zu trauen,
dort hat der Kelch des Fenvariens seinen Glanz verloren.
Bringt das Kleinod nach Tie'Shianna,
und ihr haltet den zweiten Schlüssel zur Erkenntnis in Händen."*

Nach der Prophezeiung sinkt Shaya ohnmächtig am Strand nieder. Sobald sie wieder erwacht, weiß sie von alledem nichts mehr.

Meisterinformationen:

Es wird wahrscheinlich eine Weile dauern, bis die Bedeutung der ersten Hälfte des Orakels entschlüsselt ist. Da die Helden kaum erraten dürften, "wo sich das Meer Schiffe nimmt, ohne sie zu verschlingen", wird sich am Mittag des folgenden Tages Kodnas Han in die Beratung der Gruppe einmischen. Auch er hat am Abend vorher das Orakel am Strand gehört und ist der Meinung, daß die Sargassosee 400 Meilen südöstlich von Andalkan damit umschrieben wurde. Ein Schiff, das einmal im Seetang festsitzt,

hat fast keine Chance mehr zu entkommen. So nimmt sich das Meer Schiffe, ohne sie wie im Sturm zu verschlingen. Der Rest der Prophezeiung wird sich den Gefährten Phileassons nach und nach erschließen, wenn sie die Sargassosee erforschen und bis zur Barke vordringen. Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, den Largala'hen aus dem Schiff zu holen, bevor Pardona ihn gefunden hat. Tückisch ist die Passage, in der im Orakelspruch von "alten Freunden" die Rede ist. Gemeint ist, daß es sich tatsächlich um alte Freunde handelt. Die Zeit der Freundschaft hat sich jedoch längst überlebt. Heute belauern sich die Magier und der Spinnendämon und sinnieren über ihre gegenseitige Vernichtung nach.

Kodnas Han wird sich weigern, Phileasson und seine Gefährten bis zur Sargassosee zu bringen. Zu groß erscheint ihm das Risiko, bei dieser Aktion sein Schiff zu verlieren. Er ist allerdings dazu bereit, gegen eine entsprechende Summe der Gruppe ein hochseetaugliches Boot abzutreten.

Kodnas wird das Boot bis in die Nähe der Sargassosee begleiten, um den Abenteurern beizustehen, falls ein Sturm aufzieht oder Piraten auftauchen. Sobald die ersten großen Tangknäuel im Kielwasser der Schiffe treiben, wird sich der Freibeuter verabschieden. Von da an ist die Gruppe wieder auf sich allein gestellt. Bei gutem Wetter dauert es ungefähr vier bis sechs Tage, den großen Tangteppich zu erreichen. Da die Pflanzen auf dem Wasser treiben und nicht an einem festen Ort bleiben, werden die Helden ein paar Tage kreuzen müssen, bis sie die schwimmende Schiffsfalle gefunden haben.

VON "TIGERN" UND "SEeadLERN"

Allgemeine Informationen:

Am Morgen des vierten Tages auf See ruft euch der Ausguck auf der Tiger von Maraskan zu, daß ein Schiff am Horizont erschienen sei.

Spezielle Informationen:

Kodnas Han hat zur Zeit kein Interesse daran, sich mit anderen Schiffen anzulegen. Er will den Thorwaler und dessen Männer bis in die Nähe der Sargassosee bringen und dann Kurs nach Festum setzen, um mit dem Geld, daß er für seine Dienste erhalten hat, die überfällige Waffenlieferung abzuholen. Schnell stellt sich jedoch heraus, daß sich das Schiff am Horizont offenbar für die beiden kleinen Segler interessiert, denn es hält geradewegs auf sie zu. Eine halbe Stunde später ist es nah genug, um den Schiffstyp zu klassifizieren. Es handelt sich um eine Trireme der kaiserlichen Perlen-meerflotte.

Meisterinformationen:

Die Helden haben die zweifelhafte Ehre, vom Flaggschiff der Perlenmeerflotte, der Seeadler von Beilunk, aufgespürt worden zu sein. Und sie befinden sich in Gesellschaft von Piraten! Kodnas Han ruft Phileasson und seinen Gefährten zu, das sie sich von der Tiger von Maraskan trennen sollten. Folgen sie dem Rat, bleiben sie verschont. Hält sich das kleine Boot jedoch in der Nähe der Thalukke, so wird es gnadenlos mit den anderen Piraten verfolgt. Verwenden Sie zum Spiel die Regeln für Verfolgungsjagden auf hoher See, die im Regelheft Unter Piraten (S. 32) in der Box Al'Anfa und der tiefe Süden enthalten sind.

Seiner Majestät Galeere Seeadler von Beilunk

Takelage: III: havenisch 1, havenisch 1, havenisch 1

Riemen: 6 x 24 Schiffsraum: 156 q

Besatzung: 30 M (g) + 144 R (g) + 35 B (e) + 50 S (e)

Beweglichkeit: hoch Struktur: 4

Bewaffnung: eine Schwere und zwei Leichte Rotzen am Bug, 4

Mittelschwere Rotzen (je eine pro Turmseite), vier Hornissen (auf den Türmen)

Trefferpunkte Rumpf: 156 Trefferpunkte Takelage: 180

Aktionswert: 15 Reaktionswert: 14 Richtschützenwert: 16

Die Besatzung der Seeadler unter dem Kommando des Admirals Sanin betrachtet sich nicht zu unrecht als die Elite der Perlenmeerflotte. Die Trireme hat die Überlebenden des Seegefechts mit der Muräne an Bord genommen, und der Admiral hat sich spontan entschieden, nach den Piraten zu suchen. Um noch einmal zu unterstreichen, wie aussichtslos es wäre, sich mit der Seeadler anzulegen, seien hier noch die Werte des kleinen, offenen Bootes angeführt.

Boot

Takelage: 1, H1 Schiffsraum: 8

Besatzung: (?)

Beweglichkeit: hoch

Struktur: 2

Waffen: keine

Trefferpunkte Rumpf: 8

Trefferpunkte Takelage: 8

Aktionswert: 12 Reaktionswert: 12 Richtschützenwert: -

KEIN GUTER TAG

Allgemeine Informationen:

Anderthalb Tage sind vergangen, seit ihr von der Tiger von Maraskan getrennt wurdet. Noch habt ihr die legendäre Sargassosee nicht gefunden, als sich am Horizont eine inzwischen wohlvertraute Silhouette zeigt. Die Seeadler von Beilunk. Mögen die Götter wissen, wie die Kaiserlichen euch aufgespürt haben. Die Seeadler läuft unter Rudern und hält geradewegs auf euch zu. In Gedanken seht ihr euch schon im Hafen von Perricum am Galgen baumeln.

Meisterinformationen:

Liefen Sie Ihren Helden ein spannendes Rennen mit dem Kriegsschiff Auch das Boot verfügt über Ruder, und mit diesem Feind im Rücken werden die Gefährten gewiß pullen, was die Arme hergeben. Jeder an Bord muß in jeder Runde eine Boote fahren Probe ablegen. Jede geglückte Probe gilt als +1, jede mißglückte als -1 auf Aktionswert bzw Reaktionswert des Bootes. Phileasson steht an der Ruderpinne des kleinen Kutters, während Shaya zu Travia und Efferd betet.

Um der Verfolgung die rechte Würze zu geben, sollten Sie die Seeadler langsam aber stetig aufholen lassen, bis sie in Schußweite ist und rings um den Kutter Wasserfontänen der Rotzenkugeln aufspritzen. Bedenken Sie aber, daß der kleine Kutter keinesfalls mehr als einen leichten Streifschuß verträgt! Wenn schon alles verloren scheint, treiben erste Tangbündel am Kutter vorbei. Die Seeadler wagt es nicht, dem Kutter mehr als eine halbe Meile in das Fangfeld zu folgen. Dann dreht das Kriegsschiff bei. Vorerst haben die Charaktere buchstäblich den Hals aus der Schlinge gezogen. Oder vielleicht doch nicht?

TOTE SEE

Allgemeine Informationen:

Am Bug eures Bootes treiben immer häufiger schwarzgrüne Seetangballen vorbei. Dies ist wohl ein sicheres Zeichen, daß ihr euch dem "Meer der toten Schiffe" nähert, wie man diese Region angstvoll in den Seemannskneipen von Port Stoerrebrandt bis Neersand nennt.

Am Abend steuert ihr durch ein Labyrinth von Tanginseln, als plötzlich ein Ruck durch das kleine Boot geht. Ihr seid aufgelaufen. Es ist unmöglich, das Boot wieder in freies Fahrwasser zu bekommen. Fast scheint es so, als würde sich der Tang gierig am Rumpf festklammern.

Meisterinformationen:

Der Schein trügt nicht. Tatsächlich heftet sich der Tang in immer größeren Ballen an die Außenhaut des Bootes, so daß die Helden sich am nächsten Morgen inmitten eines dichten Tangteppichs wiederfinden. Das Geflecht der Tanggewächse ist so dicht, daß man mit vorsichtigen Schritten darauf gehen kann, ohne mehr als hüfttief einzusinken.

Bei einer erfolgreichen Orientierungs-Probe +6 bemerken die Gefährten, daß sich ihr Fahrzeug langsam bewegt, so als würde es durch den Seetang vorwärts getragen. Auf einem spiralförmigen Weg wird das kleine Segelboot langsam bis zum "Hort der toten Schiffe" gezogen. Wenn die Gruppe sich entschließt, ihr Schiff zu verlassen, kann sie sehr viel schneller zum Zentrum des Tangfeldes gelangen.

Das warme, nährstoffreiche Wasser begünstigt das Tangwachstum in dieser Meeresregion. Durch die magische Macht des 'Largalahen' ist es dem Spinnendämon Mactans gelungen, die Tanginseln aus einem Gebiet von mehr als 200 Meilen um die Elfengaleasse zusammenzuziehen und zu einem dichten Pflanzengeflecht zu verweben, das von einem eigenen Leben erfüllt ist. In kaum wahrnehmbaren, pulsierenden Bewegungen bringt der Tang alles, was sich in ihm verfängt, zum "Hort der toten Schiffe" bei der Elfengaleasse.

Über dem ganzen Tangfeld liegt ein Geruch von Verwesung, verursacht durch die obersten Pflanzenschichten, die in der Sonne verfaulen. Sich über das Dickicht aus Meerespflanzen fortzubewegen, ist sehr mühselig. Mal kommt man einige Schritte gut voran, wenn man auf eine besonders dicht verwachsene Tanginsel stößt, mal muß man sich, bis zu den Hüften eingesunken, durch das zähe Geflecht kämpfen. Die Tagesmarschleistung (Meilen) der Helden erhalten sie, wenn sie die Ausdauer des Schwächsten durch 7 teilen. (Ein Beispiel: Der Zauberer Alric hat eine Ausdauer von 52, also käme er 7 Meilen vorwärts. $52 : 7 = 7$ Rest 3) Innerhalb kürzester Zeit sind alle Abenteurer bis auf die Haut durchnäßt. Würfeln Sie zweimal ah jedem Tag, den sich die Gruppe über das Algenfeld bewegt, mit W20 eine Zufallsbegegnung aus:

I-2 Würgealgen: Plötzlich stoßen W20+5 zähe Algenranken durch den Tang und attackieren die Helden. Die Ranken wickeln sich um die Körper der Abenteurer und versuchen, sie unter die Wasseroberfläche zu ziehen. Gelingen drei Algenattacken gegen einen Helden, so geht er unter. Ist man erst von drei Algenranken umspinnen, bleibt nicht mehr genug Bewegungsfreiheit, um sich mit anderen Waffen als Messer oder Dolch zur Wehr zu setzen. Ein Abenteurer, der unter die Wasseroberfläche gezogen wurde, nimmt in

der ersten KR W6 Schaden, in der zweiten KR 2W6 Schaden usw und wird langsam ertrinken. Die Algenranken verursachen einen Schadenspunkt bei jedem erfolgreichen Angriff

Würgealgen

MU 30	AT 10	PA 4	LE 10	RS 2
TP 1	GS 1	AU 100	MR 10	GW 3

3-4: Sehr hoch am Himmel fliegt ein seltsamer schwarzer Vogel und beobachtet euch. Eine Viertelstunde kreist er über euren Köpfen und dreht dann nach Südosten ab. (Der vermeintliche Vogel ist in Wirklichkeit eine "Lederschwinge", die ihrem Meister Vespertilio von der Ankunft einer neuen Bootsbesatzung berichten wird.)

5-8: W6 Helden brechen durch die Oberfläche des Tangteppichs. Nur durch eine kombinierte Probe +3 auf *Körperbeherrschung* und *Schwimmen* gelangen sie wieder auf 'sicheren' Grund. (Beachten Sie bei der Probe, wie sehr die Helden durch Rüstungen und Gepäck belastet sind, und erschweren Sie die Probe entsprechend.)

9-10: Auf einer Tanginsel findet ihr zerbrochene Knochen, aus denen man das Mark herausgeholt hat. Wer in *Heilkunde Wunden* einen Wert von 6 oder mehr hat, erkennt, daß die Knochen von einem Menschen stammen.

11-12: Vor euch zieht sich eine Schleimspur über den Pflanzenteppich. (Folgen die Helden der Spur, stoßen sie auf ein Morfu.)

Morfu

MU 8	AT 15 (12 AT/KR)	PA 5	LE 50	AU 100	RS 1
TP 1W-1 (je Hornsplitter)	(+Gift)		GS 0,5	MR 15	GW 13 *

Das Morfu schießt eine Salve von 12 Hornsplittern auf einen einzigen Gegner ab. Den fliegenden Splittern kann nicht ausgewichen werden. Fällt bei einer AT eine 1, so trifft der entsprechende Splitter in jedem Fall eine ungedeckte Stelle. Helden, die durch Hornsplitter verletzt werden, erleiden zusätzlich W6 Giftschaden je Splitter (Stufe 5).

13-16: Hundert Schritt links von euch flattern viele Seemöwen um einen großen Tanghaufen. (Wenn sich die Abenteurer weiter nähern, werden sie von 2W20 Möwen angegriffen, die ihren Nistplatz bedroht fühlen.)

Seemöwe

MU 12	AT 13	PA 0	LE 4	AU 40	RS 1
TP 1W-1 (Schnabelhieb)			GS 30/1	MR 3	GW 3

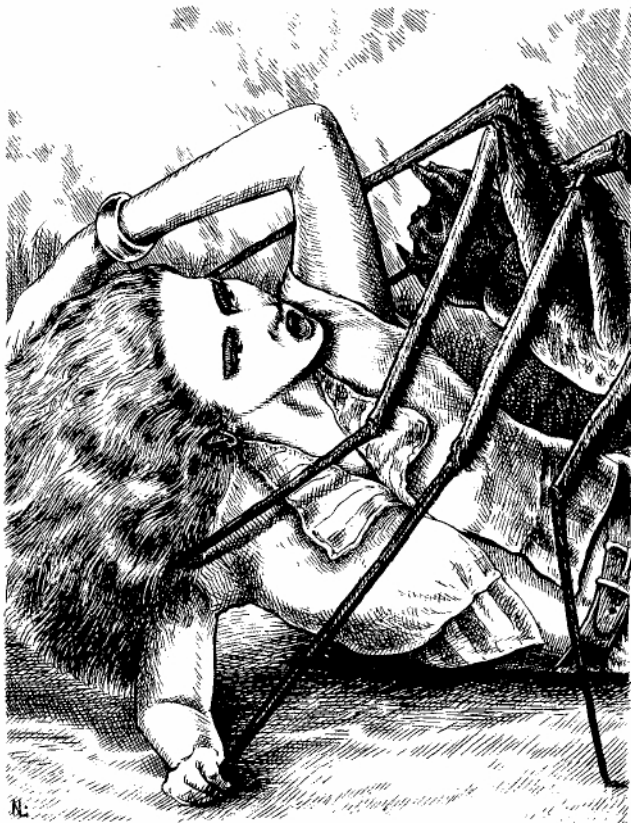
17-19: Die Helden bewegen sich durch das Revier von gefährlichen Raubspinnen, die zu den geringeren Dienern des Mactans zählen. Sie lauern in einem Luftkokon unter der Wasseroberfläche verborgen auf Beute.

Die Raubspinnen reagieren auf Erschütterungen des Tangdickichts und jagen sowohl über wie unter Wasser.

Wenn die Helden das Spinnenrevier durchqueren, werden sie von W6 Tieren angegriffen. Die behenden, feingliedrigen Spinnenwesen haben eine dunkelgrüne Färbung und eine Rumpflänge zwischen einem Viertel und einem halben Schritt.

Raubspinnen

MU 15	AT 12	PA 3	LE 20	RS 4	TP 1W+4 (Biß)
GS 5	AU 30	MR 12	GW 7		



20: Die Abenteurer finden den Eingang zum Tunnel eines Scherenwurms.

Wollen die Helden in diese Röhre hineinkriechen, schlagen Sie bitte im Abschnitt Die Scherenwürmer auf Seite 105 nach.

DIE TOTE SEE BEI NACHT

Meisterinformationen:

Je weiter sich die Charaktere zum Mittelpunkt des Tangfeldes vorarbeiten, desto höher türmen sich die Haufen von abgestorbenem, in der Sonne verrottendem Blasentang. Durch die verfaulenden Pflanzen entsteht nachts ein ebenso interessantes wie unheimliches Phänomen. Der Zerfallsprozeß setzt ein phosphoreszierendes, grünliches Leuchten frei, das intensiver wird, je weiter die Helden in das Tangfeld vordringen.

Die größte nächtliche Gefahr sind die Irrlichter, die über dem Tangteppich schweben. Sie locken die Helden in ein von Würgealgen durchzogenes Gebiet (1–3 auf W6) oder in das Revier von Raubspinnen (4–6 auf W6). Die Irrlichter erscheinen als kleine Flammen, die nachts über dem Todesort von Seeleuten tanzen, deren Schiffe sich in dem Pflanzenteppich verfangen haben. Sie versuchen, ihre Opfer durch Klagelaute und Wehgeschrei auf gefährlichen Boden zu locken.

DER 'HORT DER TOTEN SCHIFFE'

Allgemeine Informationen:

Von weitem könnte man glauben, sich einem Hafen zu nähern. Ein wahrer Wald von Masten ragt am Horizont. Doch als ihr näher kommt, könnt ihr erkennen, daß es sich ausschließlich um treibende Wracks handelt. Schiffe aus aller Herren Länder sind hier gefan-

gen im Algenfeld vereint. Nirgends ist Leben zu sehen. Was mag aus den Hunderten von Matrosen geworden sein?

Spezielle Informationen:

Der Hort der toten Schiffe bildet ein gewaltiges Durcheinander von mehr oder weniger verfallenen Wracks, die kreuz und quer herumliegen, ja sich zum Teil sogar übereinander geschoben haben. Viele sind so morsch, daß die Gefährten durch die Planken der Decks brechen, wenn sie versuchen, die Schiffe zu erforschen. Bedrückendes Schweigen liegt über den Schiffen.

Meisterinformationen:

Es würde zu viel Raum einnehmen, jedes Schiffswrack in dieser Region einzeln zu beschreiben, lassen Sie deshalb den W6 entscheiden, welchen Schiffstyp die Helden gerade vor sich haben. Helden mit einem AG- oder TA-Wert über 5 sollten gelegentlich Proben ablegen müssen, um in diesem unheimlichen Schiffsfriedhof nicht in Panik zu geraten. Schildern Sie die Szene bedrückend, so daß jeder Ihrer Spieler ständig auf der Hut bleibt und mit unangenehmen Überraschungen rechnet.

Schiffstypen:

- 1: Tulamidische Zedrakke. Kielloses ein- bis viermastiges Segelschiff. (Ähnlich der irdischen Dschunke.)
- 2: Thalukke. Ein- bis dreimastiger schnittiger Segler aus dem Perlenmeer. (Ähnlich der orientalischen Dau oder Felukke.)
- 3–4: Potte. Bauchiges Frachtschiff mit einem Mast und quadratischem Segel. Dieser Schiffstyp hat eine Vorder- und eine Achtertrutz.
- 5: Bornländische Kogge. Hochbordiger Lastensegler mit kleiner Vorder- und Achtertrutz. In der Regel haben Koggen nur einen Mast.
- 6: Karavelle. Ein meist zweimastiges, für Hochseefahrten ausgelegtes Handelsschiff mit Vorder- und Achtertrutz.

Schiffszustand:

- 1: Das Schiff ist aus Steineiche gebaut und weist noch keine nennenswerten Schäden auf.
- 2: Die Masten des Schiffs sind geknickt.
- 3: Das Holz des Schiffs ist so morsch, daß die Helden mit großer Wahrscheinlichkeit einbrechen, wenn sie eines der Decks betreten.
- 4: Das Schiff hat sich auf die Backbord- oder Steuerbordseite gelegt. Die gesamte Ladung ist verrutscht. Schweres Ladegut hat türgroße Löcher in die Bordwand geschlagen.
- 5: Aus dem Schiff wurde eine große Menge Planken herausgebrochen. Es sieht so aus, als hätte sich hier jemand systematisch Holz verschafft.
- 6: Nur einige Spanten und ein Teil des Kiels, die aus dem Tang ragen, erinnern daran, daß hier einmal ein stattliches Schiff gelegen haben muß.

Schiffsladungen

A: Das Schiff ist über und über mit Spinnweben bedeckt und auf bizarre Weise entstellt. Diesen Kahn näher zu untersuchen, ist nur bei einer geglückten MU-Probe möglich. Von den Rahen des Schiffes hängen etliche fast zwei Schritt lange Kokons. Sollten die Helden einen der Kokons abschneiden und öffnen, finden sie darin die sterblichen Überreste eines Seemanns – ein Anblick, der so gräßlich ist, daß der Totenangst-Wert eines jeden Abenteurers, der dies gesehen hat, für 1W6 Tage um einen Punkt steigt. Es ist sehr mühselig, sich durch das dichte Geflecht aus

Spinnweben bis in den Laderaum vorzukämpfen. Dort finden sich größere Kokons, in die die Ladung des Schiffes – zwei Dutzend Rinder – eingesponnen wurde. (Bei 1–7 auf W20 kommt es hier zu einer Begegnung mit einigen Spei-Spinnen.)

B: Von der Besatzung dieses Schiffes findet sich keine Spur. Es hat einige hundert Weinamphoren aus dem "Lieblichen Feld" geladen, kleine Fäßchen voll Honig und feine Keramiken ergänzen die Fracht. Ein Teil der Güter scheint aus dem Schiff entfernt worden zu sein. In der letzten Eintragung des Logbuchs ist von "geflügelten Ungeheuern" die Rede, die über das Schiff herfallen.

C: Über dem ganzen Segler liegt ein bedrückender Modergeruch, der noch stärker in die Nase sticht als der allgegenwärtige Gestank von verfaulendem Seetang. Im Schiffsrumpf verrottet eine große Ladung tulamidischer Stoffe. Das Gewebe ist von dunklen Stockflecken überzogen und wertlos. Von der Mannschaft findet sich keine Spur. Im Logbuch wird berichtet, wie das Schiff nach einem Sturm in den Tang geraten ist. Nachdem man 8 Tage festgesessen hatte, beschlossen Kapitän und Mannschaft, sich mit den Beibooten zum Rand des Tangteppichs durchzuschlagen, um dieser Falle zu entkommen.

D: Im Frachtraum des Schiffes finden sich einige hundert Sack Weizenmehl. Das Mehl ist verdorben und von Maden durchsetzt. Ein Teil der Ladung scheint entfernt worden zu sein. Das Logbuch ist naß geworden, die Schrift verschwommen und unleserlich.

E: Der Frachtraum dieses Schiffes ist völlig ausgeräumt. Dem Logbuch läßt sich entnehmen, daß die Ladung aus Bauholz bestand. Es wird auch beschrieben, wie das Schiff durch ungünstige

Winde in die "Tote See" abgetrieben wurde und 7 Tage festlag. Danach enden die Eintragungen.

F: Das Schiff hatte Zuckerrohr, Tee, Reis und Gewürzkräuter geladen. Große Teile der Fracht sind entfernt worden. Der Kapitän des Schiffes muß zum Schluß geistesverwirrt gewesen sein. Auf der letzten Seite des Logbuchs steht folgendes: "Gestern haben wir den letzten Tropfen Wasser getrunken. Wenn nicht bald ein Wunder geschieht, werden wir alle elendig zu Grunde gehen. Heute morgen will der Smutje einen weißen Wurm zwischen dem Tang gesehen haben....

Der Koch hatte recht. Heute nachmittag sind wir von einem Dutzend großer Krabbentiere angegriffen worden. Nur mit Mühe konnten wir uns unserer Haut erwehren. Sechs meiner Männer sind tot. Voll Bangen warten wir den Abend ab."

G: Das Schiff scheint für den Transport besonders wertvoller Güter eingesetzt worden zu sein. Es ist reichlich mit schweren Geschützen bestückt. An Bord finden sich nur noch einige schimmelnde Ballen Brokatstoff und Seide. Der Rest der Ladung wurde offensichtlich entfernt.

H: Das Schiff ist völlig in Spinnennetze eingewoben. Es wurde eine Zeitlang als Brutschiff benutzt. Ursprünglich handelte es sich um einen alfanischen Sklaventransporter. Der Frachtraum ist überfüllt mit Pritschen, an die die Gefangenen mit eisernen Fußfesseln angekettert waren. Jetzt finden sich dort nur noch die Reste aufgebrochener Kokons, in denen Mactans einen Teil seiner Spinnenbrut großgezogen hat.

Der Totenangst-Wert jedes Helden, der den Frachtraum untersucht, steigt für 1W6 Tage um einen Punkt.

ZWEI ALTE FREUNDE

Meisterinformationen:

Kennengelernt haben sich Vermis und Vespertilio durch ihre gemeinsame Vorliebe für Experimente mit dem Spruch MUTABILI HYBRIDIL. Beide besuchten die Schule der variablen Form zu Mirham. Kurz vor Vollendung des Studiums wurden die zwei Adepten der schwarzen Kunst von der Akademie verwiesen, weil ihre Experimente dem – ohnehin schon schlechten – Ruf der Schule so sehr schadeten, daß man in Mirham öffentlich über eine Schließung der Magierschule debattierte. Gemeinsam tingelten sie durch Aventurien und entgingen oft nur knapp den Forken aufgebrachter Bauern oder den Scheiterhaufen der Inquisition.

Eines Tages stießen sie in einem Kusliker Kuriositätenladen auf ein sehr altes elfisches Manuskript. Es berichtete vom Untergang Tie'Shiannas und der Diaspora des Elfenvolkes. So erfuhren die zwei von den "zwölf verlorenen Clans", die vor langer Zeit nach Norden gewandert sein sollen, und den "Wächtern in der Wüste", den Beni Geraut Schie, welche die Geheimnisse der versunkenen Elfenmetropole hüten. Hier lasen sie auch vom "Largala'hen", einem mächtigen magischen Artefakt, das einst dem hohen König Fenvarien gehört hat und das die magischen Kräfte seines Besitzers vervielfachen soll.

Dieser Kelch konnte vor dem Zugriff des Namenlosen gerettet werden. Auf einer Galeasse brachte man ihn ins Perlenmeer, wo er spurlos verschwand. Lange Jahre forschten Vermis und Vespertilio vergeblich nach dem Verbleib des Schiffes. Schließlich ließen sie sich auf das fragwürdige Geschäft der Dämonen-

beschwörung ein und schlossen einen Pakt mit dem fünfgehörnten Mactans, der ihnen den Weg zur Galeasse des alten Elfenvolkes wies. Das Schiff aus Steineichenholz war vor Jahrhunderten auf einer Insel aus Seetang "gestrandet". Die magische Aura des Largala'hen hatte es vor dem Verfall bewahrt.

Gemeinsam überwandern die drei die Fallen und Schutzgeister, mit denen die Elfen den Kelch umgeben hatten, bevor sie das manövrierunfähige Schiff verließen. Kaum daß die Magier und der Dämon den Largala'hen erbeutet hatten, gerieten sie in Streit. Jeder wollte das Artefakt zuerst benutzen, und jeder der drei argwöhnte, daß die anderen den Kelch nur dazu mißbrauchen würden, sich an einen sicheren Ort zu teleportieren, um dort allein mit dem Artefakt zu experimentieren. Schließlich verjagte Mactans die Magier vom Schiff. Diese rächten sich, indem sie zum letzten Mal gemeinsam einen Zauber woben, der den Dämon daran hinderte, die Galeasse mit dem Zauberkelch zu verlassen.

Vermis und Vespertilio kannten einander zu gut, um sich noch trauen zu können. Beide wußten voneinander, daß sie die Macht des Largala'hen nicht teilen würden. So gingen sich die zwei zunächst aus dem Weg und schufen mit dem Ziel, eines Tages den Largala'hen aus den Fängen des Spinnendämons zu reißen, die "Lederschwingen" und die "Scherenwürmer".

Mactans durchschaute sehr schnell die Absichten der Zauberer und schützte sich seinerseits durch große Raubspinnen. Alle drei brauchten für ihre schwarzmagischen Versuche menschliche Opfer.

Deshalb manipulierte Mactans das Wachstum und andere Eigenschaften des Seetangs, so daß sich der Pflanzenteppich auf sein heutiges Ausmaß ausdehnte und die seltsame Fähigkeit bekam, wie ein einziger großer Organismus zu handeln und alle Schiffe, die sich im Tangdickicht verfangen haben, durch pulsierende Bewegungen langsam zum "Hort der toten Schiffe" zu bringen.

Während herkömmliche Matrosen zu Sklavendiensten und als Opfer für magische Versuche mißbraucht werden, hoffen Vermis und Vespertilio, daß eines Tages eine besonders kampfstärke Schiffsmannschaft auf der Sargassosee "strander".

Mit ihrer Hilfe glaubt jeder der beiden Zauberer, Mactans besiegen zu können und endlich den langersehnten Largala hen in die Hände zu bekommen. Für Vermis hat sich dieser Wunsch eine Woche, bevor die Gefährten Phileassons die Tanginsel erreichten, erfüllt.

Pardona und Beorn haben sich bereit erklärt, mit ihm zusammenzuarbeiten, um von seiner Kenntnis um die Schwächen des Spinnendämons zu profitieren. Natürlich denken sie nicht im Traum daran, ihm den Largala hen nach einem siegreichen Kampf mit Mactans zu überlassen.

Vespertilio dagegen sieht bereits alle Träume, für die er die letzten 20 Jahre gelebt hat, durch das Schicksal vernichtet, als er über die Ankunft einer zweiten Gruppe bis an die Zähne bewaffneter Krieger unterrichtet wird. Es ist sein Plan, die Helden in den inneren Bereich des "Schiffshoters" eindringen zu lassen und abzuwarten, bis Mactans oder Vermis versuchen, die Fremden zu überwältigen. Dann will er ihnen unter Einsatz all seiner Diener zu Hilfe eilen, um sie aus der gefährlichen Lage zu befreien und eine gute Basis für eine "Freundschaft" zu schaffen, die so lange dauern soll, bis er den Largala hen in Händen hält. Sobald dies eintritt, will er sich auf das aventurische Festland teleportieren und seine ehemaligen Verbündeten ihrem Schicksal überlassen.

VESPERTILIO

Meisterinformationen:

Am Süden des Schiffshoters hat Vespertilio eine bornländische Schivone zu seinem Hauptquartier gemacht. Das alte Schiff steht ein gutes Stück abseits der anderen Wracks, so daß die Bordgeschütze in jede Richtung 200 Schritt freies Schußfeld haben.

Vespertilio ist ein spindeldürrer, vom Alter gezeichneter Mann, der sich mit Vorliebe in wallende, schwarze Roben kleidet. Sein schlohweißes Haar trägt er schulterlang. Er führt ständig einen langen Stab aus poliertem, schwarzem Holz mit sich (ein Zauberstab, der die Weißen aller sieben Stabzauber empfangen hat). Obwohl der Magier sich seit frühester Jugend leidenschaftlich dem schwarzen Zweig der arkanen Künste widmet, wird er in seinem Handeln nicht von niederen Motiven bestimmt. Er ist ein Wissenschaftler, der der Faszination des Bösen erlegen ist. Seine Motive sind nicht Haß oder Machtgier, sondern allein der Drang, immer tiefer in die Geheimnisse verbotener Magie einzudringen.

An Bord seines Schiffes sind ein gutes Dutzend menschlicher Sklaven auf dem untersten Deck einquartiert. Vespertilio behandelt sie gut, denn nur "hervorragendes Material" garantiert ihm Erfolg bei seinen Experimenten mit dem Spruch MUTABILI HYBRIDIL. Einen Teil der Sklaven läßt er an den Destillationsapparaten im Bug des Schiffes arbeiten, mit deren Hilfe aus Meerwasser Trinkwasser gewonnen wird. (Als Brennmaterial verwendet man ein Gemisch aus getrockneten Algen und dem Holz der

"gestrandeten" Schiffe. Ähnliche Destillationsgeräte befinden sich auch an Bord der Elfengaleasse und der Prunkthalukke des Vermis.)

Da Vespertilio in seinem Leben schon des öfteren die Erfahrung gemacht hat, daß andere mit größtem Unverständnis auf seine Versuche an Menschen reagieren, wird er die Existenz der Sklaven vor Phileasson und seinen Gefährten geheim halten. Was die "Lederschwingen" betrifft, behauptet der Zauberer, es handle sich um eine seltsame Tierart, deren natürlicher Lebensraum die Sargassosee sei. Daß sie aus seinen Experimenten hervorgegangen sind, wird er geflissentlich verschweigen. Auf die schwache magische Aura angesprochen, die die Kreaturen umgibt, erklärt er, sie sei das Resultat von Beherrschungszaubern, mit denen er sich diese Tiere gefügig gemacht habe.

Wenn Vespertilio einen schnellen Ortswechsel vornehmen will, läßt er sich von zwei seiner treu ergebenen "Lederschwingen" durch die Luft tragen.

Vespertilio

MU 15	KL 18	IN 14	CH 13	FF 13	GE 15	KK 9
AG 2	HA 1	RA 4	TA 1	NG 8	GG 2	JZ 3
ST 15	LE 46	AE 61	AT/PA 13/15 (Stab, W+2)			
MR 14 RS 1						

Alter: 62 Größe: 94 Finger Haarfarbe: weiß Augenfarbe: grün
Herausragende Talente: Pflanzenkunde 11, Tierkunde 15, Abrichten 12, Alchimie 16, Lesen/Schreiben 16, Malen/Zeichnen 16, Menschenkenntnis 13, Sprachen kennen 16, Alte Sprachen 15

Zauberfertigkeiten: Spezialgebiet Verwandlung von Lebewesen (hier beherrscht er alle Sprüche mindestens mit einem Wert von 8), FUROR, BLUT 14, HEPTAGON 15, ERINNERUNG VERLASSE DICH 12, HARTES SCHMELZE 14, WEICHES ERSTARRE 13, HÖLLENPEIN 13, MUTABILI HYBRIDIL 17

die Lederschwingen

Allgemeine Informationen:

Die Erscheinung der Lederschwingen ist äußerst unangenehm. Ihr Kopf sieht aus wie die groteske Parodie eines menschlichen Hauptes. Die Kreaturen sind nicht in der Lage, artikulierte Laute von sich zu geben. (Sie verständigen sich telepathisch.) Anstelle von Armen entspringen Fledermausflügel einem menschenähnlichem Rumpf. Dort, wo nach normalen anatomischen Maßstäben die Beine sein sollten, wachsen zwei muskulöse Arme aus dem Rumpf, die in schlanken, krallenbewehrten Händen enden.

Meisterinformationen:

Die Lederschwingen sind Mensch-Fledermaus-Chimären. Vespertilio betrachtet sie als das Glanzstück seiner schöpferischen Tätigkeit. Durch die Gewöhnung an einen Rauschtrank, den er aus einer seltenen Seetang-Art gewinnt, hat er diesen Zwitterwesen die letzten Reste von eigenem Willen genommen und sie zu hörigen Dienern gemacht.

Die "Lederschwingen" folgen jedem Befehl des Zauberers, auch wenn es sich dabei ganz offensichtlich um ein Todeskommando handelt. Vespertilio ist allerdings viel zu stolz auf seine Geschöpfe, um deren Leben leichtfertig aufs Spiel zu setzen. Beachten Sie dies bei allen Operationen, die Sie die Lederschwingen durchführen lassen.

Gemeinsam sind zwei dieser Kreaturen stark genug, einen Menschen durch die Lüfte zu tragen.

Lederschwinge

MU: 15 AT: 10 PA: 5 LE: 30 RS: 0
TP: W+4 (Krallen) GS: 15/2 AU: 50 MR: 8 GW: 7

VERMIS

Meisterinformationen:

Vermis ist ein kleiner, kolossal schmerzbäuchiger Mann. Im Gegensatz zu seinem ehemaligen Freund Vespertilio liebt er es, sich in grellbunte Gewänder aus kostbarsten Stoffen zu kleiden. Um den ihm eigenen, unangenehmen Körpergeruch zu übertünchen, pflegt Vermis auf seiner Prunkthalukke regelmäßig parfümierte Bäder zu nehmen, nach denen er duftet wie ein albanisches Freudenhaus (und zwar eins der billigsten Sorte). Ebenso exzentrisch ist sein Verhältnis zu Schmuck. Kein Finger, an dem er nicht einen protzigen Ring trägt, Dutzende Reife klappern um Hand- und Fußgelenke, und drei schwere goldene Ketten schlingen sich um seinen Stiernacken. Sein strähniges Haar trägt er zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden. Zum Zaubern benutzt Vermis einen langen, reich verzierten Stab. Im Gegensatz zu Vespertilio ist Vermis machtgierig und skrupellos. Nicht Forscherdrang hat ihn auf die Spur des Largalahen gebracht, sondern die Erkenntnis, daß dieses magische Artefakt ein gewaltiges Machtmittel darstellt. In der Handhabung des MUTABILI HYBRIDIL erwies sich Vermis schon bald als weniger talentiert als sein Kollege. So ist es ihm nie gelungen, eine brauchbare Tier-Mensch-Chimäre zu erschaffen. Den größten Erfolg in dieser Richtung stellen die 'Scherenwürmer' dar, eine Kreuzung zwischen Morfu und Hummer, deren Leben er sehr viel rücksichtsloser im Kampf riskiert, als sein Kollege Vermis dies mit den Lederschwingen zu tun pflegt.

So pompös wie sein Auftreten ist auch die Thalukke, auf der Vermis sich eingerichtet hat. Ein prächtiges viermastiges Schiff, überladen mit vergoldetem Schnitzwerk. Hier hortet der Zauberer einen großen Teil der Kostbarkeiten, die die gestrandeten Schiffe in die Sargassosee tragen. Da die Scherenwürmer nicht als Diener zu gebrauchen sind, hält Vermis rund 30 menschliche Sklaven gefangen. Durch Gifte um ihren Verstand gebracht, die-nen sie ihm fast willenlos.

Er benutzt sie als Sänfenträger (denn Vermis legt Wert darauf, keinen Fuß in diesen widerwärtigen Tang setzen zu müssen), zur Bemannung der "Hornissen", die seine Thalukke vor Angriffen schützen, zum Dienst in der Trinkwassergewinnung und für alle erdenklichen anderen Arbeiten.

Vermis

MU 13	KL 20	IN 14	CH 11	FF 10	GE 16	KK 12
AG 1	HA 3	RA 2	TA 2	NG 8	GG 8	JZ 6
ST 14	LE 51	AE 78	AT/PA 14/14 (Stab, W+2)			
MR 16	RS 1					

Alter: 62 Größe: 82 Finger

Haarfarbe: öliges Schwarz Augenfarbe: braun

Herausragende Talente: Pflanzenkunde 12, Tierkunde 13, Alchimie 15, Betören 14, Lesen/Schreiben 16, Lügen 15, Menschenkenntnis 13, Sprachen kennen 14, Sternenkunde 12, Alte Sprachen 14
Zauberfertigkeiten: Spezialgebiet Verwandlung von Lebewesen (hier beherrscht Vermis alle Sprüche mindestens mit einem Wert von 5), BÖSER BLICK 11, ERINNERUNG VERLASSE DICH 14, FUROR BLUT 13, HEPTAGON 13, CHAMAEIONI 12, BLITZ DICH FIND 13, PLUMBUM-BARUM 13, PARALÜ 14, MUTABILI HYBRIDIL 14

die SCHERENWÜRMER

Allgemeine Informationen:

Wie bei den meisten Chimären reicht auch bei diesen Kreaturen der bloße Anblick, um einem normalen Menschen Angstschauer über den Rücken zu jagen. Die vordere Hälfte des Wesens ähnelt einem großen Hummer mit mörderischen Scheren und setzt sich in einem von übelriechendem Schleim überzogenen Morfuleib fort.

Meisterinformationen:

Die Scherenwürmer sind Hummer-Morfu-Chimären mit faszinierenden neuen Eigenschaften. Der Morfu-Leib ist zwar nicht mehr in der Lage, vergiftete Hornsplitter zu verschießen, dafür produzieren die ehemaligen Giftdrüsen nun unablässig einen stinkenden, zähen Schleim, der sich, sobald das Tier ins Wasser steigt, zu einem elastischen, wasserundurchlässigen Schlauch formt. Im rückwärtigen Morfu-Leib liegen Atemorgane, die den Körper über den Schlauch, der zur Wasseroberfläche reicht, mit Sauerstoff versorgen. Diese einen halben Schritt durchmessenden Atemtunnel sind stabil genug, um das Gewicht eines Menschen zu tragen, der sich vorsichtig bewegt. (Um die Tunnel zu "betreten", ist eine Raumangst-Probe +3 erforderlich. Alle 20 Schritt muß eine Schleichen-Probe abgelegt werden, um zu dokumentieren, daß man nicht durch eine unvorsichtige Bewegung den schützenden Schleimkokon zerrissen hat.)

So eigenwillig wie ihre Anatomie ist auch die Jagdmethode der Scherenwürmer. Sie legen sich unterhalb des Tangteppichs auf die Lauer und registrieren mit ihren Fühlern Erschütterungen im Seetang, die durch Bewegungen auf der Oberfläche des Pflanzengeflechts hervorgerufen werden. Sobald sich die Beute genau über ihnen befindet, stoßen die Scherenwürmer durch die Schlingpflanzen und attackieren ihre Opfer mit zwei AT je Kampfrunde.

Scherenwurm

MU 14 AT (2x)9 PA 7 LE 30 RS 4/0*
TP 2W+2 (Scheren) GS 3 AU 80 MR 8 GW 10

*) Der Wert hinter dem Schrägstrich gibt den Rüstungsschutz des Morfuleibes an, der normalerweise unter der Wasseroberfläche bleibt und so vor Angriffen geschützt ist. Die Scheren und die obere Hälfte des Leibes sind durch einen dicken Hornpanzer geschützt. Bei einer gezielten AT+5, mit der mindestens 8 Schadenspunkte erzielt werden, ist es den Helden gelungen, einen der Scherenarme des Wurms zu durchtrennen.

die FALLE

Meisterinformationen:

Seit Vermis durch eine Gruppe Krieger (Beorn, Pardona und ihre

Gefolgsleute) Verstärkung erhalten hat, läßt Vespertilio die ganze Sargassosee mit größter Aufmerksamkeit von seinen Leder-

schwimmen beobachten. Der Zauberer fürchtet, daß man ihn durch einen Überraschungsangriff ausschalten könnte oder daß es Vermis gelingt, den Largala'hen an sich zu bringen und die Tanginsel zu verlassen.

So wird er als erster auf Phileasson und seine Gefährten aufmerksam. Der gerissene Zauberer haut darauf; daß auch Vermis und seine neuen Verbündeten versuchen werden, sich diese Gruppe gefügig zu machen. Deshalb faßt Vespertilio folgenden Plan:

Er läßt Phileasson ständig durch die Lederschwingen beobachten, ohne eine Annäherung an die Gruppe zu versuchen. Sobald Vermis die Helden angreift, wird Vespertilio unter Einsatz aller 32 Lederschwingen, über die er gebietet, versuchen, seinem Gegenspieler die Opfer wieder zu entreißen.

Vermis will nach Absprache mit Pardona und Beorn die Gefährten Phileassons bis zum Hort der Schiffe vordringen lassen. (Natürlich hat der Zauberer keine Ahnung, wer sich in Wahrheit hinter der Maske der Travia-Geweihten verbirgt.) Dann erschafft er gemeinsam mit Belasca (die ihrerseits, ohne es zu wissen, von Pardona unterstützt wird) die komplexe Illusion einiger Seeleute, die gerade von Spinnen angegriffen werden.

Dies hat den Sinn, die Abenteurer an eine Stelle zu locken, wo bereits 12 Scherenwürmer unter dem Tang auf ihre Opfer warten und die von einem nahegelegenen Schiff aus mit zwei Hornissen beschossen werden kann. Da Vermis und Pardona daran gelegen ist, möglichst viele lebende Gefangene zu machen, versuchen sie, unter Anwendung der Sprüche PARALÜ PARALEIN, PLUMBUMBARUM und BÖSER BLICK (Furcht) schnell den Kampfeswillen von Phileassons Gefolge zu brechen.

Kurz bevor sich die Gruppe ergibt, greift Vespertilio ein. Durch den Zauber ERINNERUNG VERLASSE DICH versucht er, Pardona und Vermis kurzfristig ihrer magischen Fähigkeiten zu berauben. Egal, ob er damit Erfolg hat oder nicht, wird er schnellstmöglich versuchen, den Kampfplatz wieder zu verlassen. Er bietet Phileasson und dessen Gefolge an, sie durch die Lederschwingen fortbringen zu lassen, bevor sich ihre Gegner von der Überraschung erholt haben.

Mactans mischt sich in das intrigante Spiel der beiden Zauberer nicht ein. Er sammelt den Großteil seiner Spinnen zur Verteidigung der Elfengaleasse, da er zu Recht vermutet, daß es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis man versuchen wird, ihm den Largala'hen zu entwenden.

Vespertilio bringt Phileasson und seine Gefährten in den Kabinen auf der Achtertrutz seiner Schivone unter und versorgt sie mit allem, was sie sich wünschen. Sich selbst versucht er in einem möglichst positiven Licht darzustellen.

Er wird verheimlichen, daß auch er in Wirklichkeit nur wegen des Largala'hens hier lebt, genauso wie er verschweigt, daß er jemals mit Mactans und Vermis verbündet war. Statt dessen behauptet er, einziger Überlebender eines Schiffsunglücks zu sein und schon seit Jahren auf der treibenden Tanginsel festzusitzen. Er gibt vor, Phileasson zu helfen, weil er erhofft, gemeinsam mit ihm endlich der Sargassosee zu entkommen. Ein magisches Amulett verhindert, daß die Helden durch Beherrschungs- oder Hellsicht-Zauber die wahren Absichten von Vespertilio durchschauen.

Die Luken, die ins Innere des Schiffes führen, hält Vespertilio verschlossen, solange sich die Abenteurer an Bord befinden. Durch diese Maßnahme will er verhindern, daß seine Gäste von den Sklaven im Schiffsbauch erfahren, auf wen sie sich eingelassen haben.

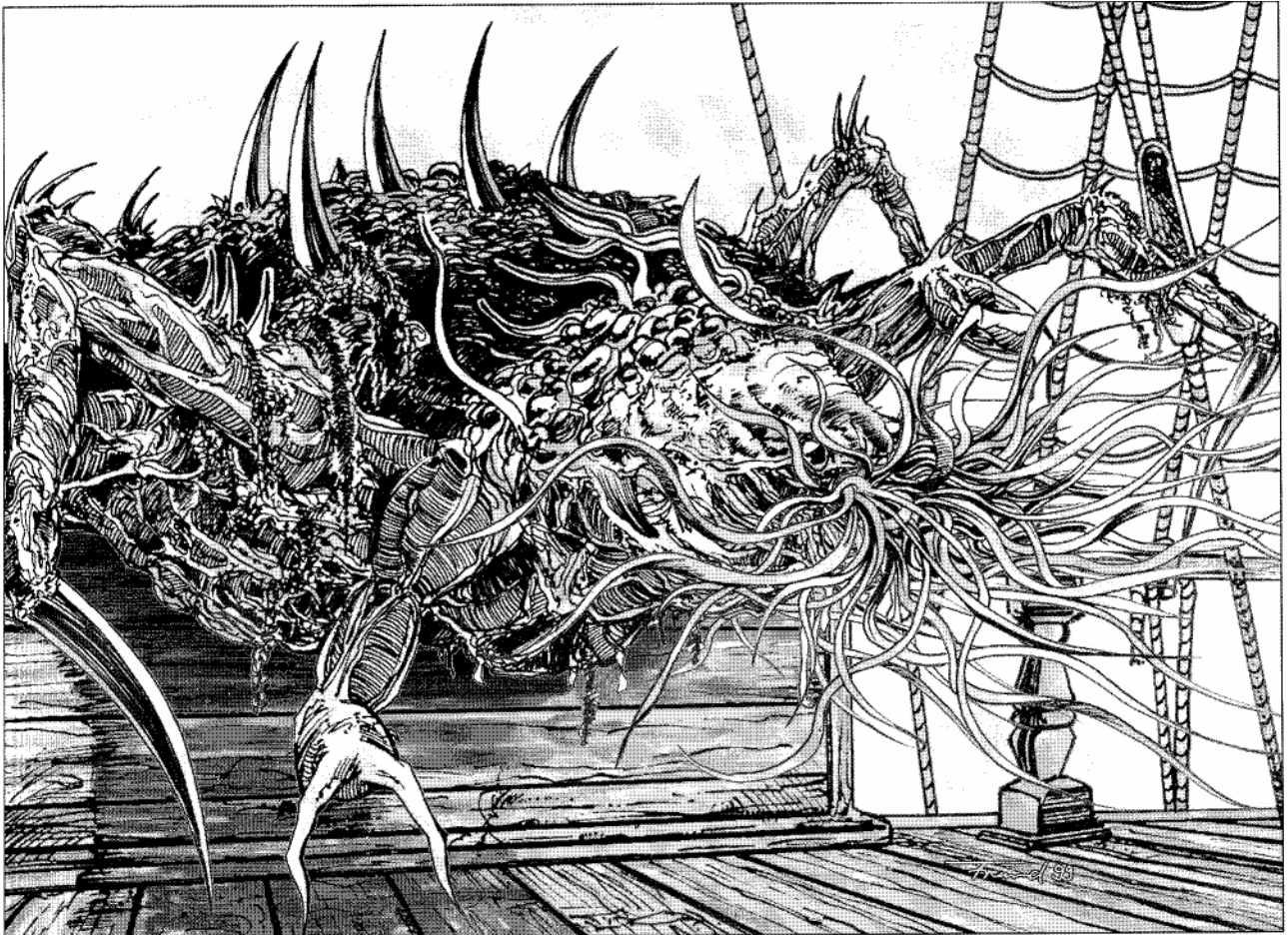
MACTANS

Meisterinformationen:

Mactans ist zu den mächtigeren unter den Gehörnten Dämonen zu zählen. Obwohl er ursprünglich von Vespertilio und Vermis beschworen und so zu einem unfreiwilligen Besuch auf Dere gezwungen wurde, beschloß der Spinnendämon, nachdem er von den Plänen zur Suche nach dem Largala'hen gehört hatte, in der Sphäre der Menschen zu bleiben, um sich vielleicht des magischen Artefakts bemächtigen zu können. Nachdem zwei Versuche der Zauberer fehlschlagen, den Dämonen wieder in seine Sphäre zu schleudern und ihre magischen Kräfte fast erschöpft waren, einigten sie sich darauf; mit Mactans ein Bündnis einzugehen. Als der Largala'hen gefunden war, gerieten die drei in Streit. Mactans vertrieb die Zauberer von der Elfengaleasse, doch konnte er sich seines Sieges nicht lange erfreuen. Gemeinsam legten Vespertilio und Vermis einen Bann auf das Schiff, der es dem Dämonen unmöglich macht, mit seiner Beute die Galeasse zu verlassen. (Ohne den Largala'hen könnte er problemlos in seine Dimension zurückkehren.) Mactans hat sich mit diesen Gegebenheiten abgefunden. Er geht davon aus, daß der Bann spätestens mit dem Tod der Zauberer gebrochen sein wird. So arbeitet die Zeit auf jeden Fall für ihn, denn die Spanne eines Menschenlebens ist für ihn kein nennenswerter Zeitverlust.

Um den Tod der Zauberer voranzutreiben, begann er, die ursprünglich nur knapp 500 Schritt durchmessende Tanginsel, auf der neben der Elfenbarke auch noch ein halbes Dutzend anderer Schiffe gefangen lag, magisch zu verändern, und schuf so einen gewaltigen, sehr dichten Pflanzenteppich. Diese magisch manipulierten Pflanzen weisen die besondere Eigenschaft auf, Schiffe und andere große Körper, die sich in ihnen fangen, durch pulsierende Bewegungen zum Hort der toten Schiffe in die Nähe der Elfengaleasse zu bringen. Die Matrosen, die dem Dämon auf diese Weise in die Hände fielen, verwandelte er in große Spinnen. Als Vermis und Vespertilio bemerkten, welche neue Gefahr ihnen drohte, begannen auch sie damit, menschliche Sklaven zu jagen und Chimären-Diener zu erschaffen, um weiterhin das Machtgleichgewicht gegenüber dem Dämon aufrecht zu erhalten. Nach einer Weile stellte Mactans fest, daß seine magisch geschaffenen Spinnen in der Lage waren, sich auf natürliche Weise zu vermehren. Dazu benötigen sie Wirtskörper von mindestens Menschengröße, in die sie Eier ablegen können. Die auf natürlichem Wege gezeugten Spinnen hatten den Vorteil, daß man sie, im Gegensatz zu ihren Eltern, nicht mehr in die Kreaturen zurückverwandeln konnte, die sie ursprünglich einmal gewesen waren. (Ein wichtiger Aspekt in der Auseinandersetzung mit Magiern.) So ging Mactans vor 10 Jahren dazu über, regelrechte Brutkolonien auf einigen der "gestrandeten" Schiffe anzulegen. Heute sind die meisten dieser Brutschiffe wieder verlassen, denn seit drei Jahren widmet der Spinnendämon fast seine ganze Energie einem neuen Ziel. Er experimentiert mit den verschiedenen Aspekten eines sehr komplexen Zaubers, der ihn unverwundbar machen soll. Mactans ist mittlerweile schon so weit, daß eine Strophe aus einem alten Heldenepos auf ihn zutrifft.

»Nicht Stein und nicht Stahl,
kein Bein und kein Pfahl,
nicht die Kraft alter Magie
noch tückische Alchimie
vermochten seine Haut zu ritzen ...«



Mactans weiß zwar, daß sein Zauber nicht ganz vollkommen ist, doch rechnet er nicht damit, daß jemand, den es in die Sargassosee verschlägt, eine Waffe mit sich führen könnte, die ihn zu verletzen vermag. Entsprechend selbstbewußt tritt er auf, sobald es zu einem Konflikt kommt. (Er ahnt ja nicht, daß die Helden gut gewappnet in diesen Kampf gehen. In der Auseinandersetzung mit Mactans — und nur bei ihm — verursacht der Seeschlangenzahn bei jedem unparierten Treffer 3W20 Schadenspunkte.)

Wie für alle gehörnten Dämonen gilt auch bei Mactans, daß, wer ihn zum ersten Mal sieht, eine Mut-Probe — erschwert um den AG-Wert — bestehen muß oder durch seinen gräßlichen Anblick gelähmt ist. Der Dämon ist fast zwei Schritt hoch und besitzt einen drei Schritt langen, aufgedunsenen, schwarzen Spinnenleib. Auf dem Rücken des Chitinpanzers wachsen ihm fünf orangefarbene Hörner. Dort, wo bei Spinnen normalerweise ein vieläugiges, beißzangenbewehrtes Haupt sitzt, quellen Mactans einige Dutzend dünner Tentakel aus dem Leib, um die ein unstetes bläuliches Licht spielt. Mit den Tentakeln kann er drei AT pro Kampfrunde schlagen.

Der Spinnendämon bevorzugt allerdings den Einsatz von Magie. Da es für Dämonenmagie keine festen Regeln gibt, können Sie als Spielleiter Mactans fast nach Belieben mit magischen Fähigkeiten ausstatten, um den Endkampf mit den Helden so spannend wie möglich zu gestalten.

Mactans, der Spinnendämon

MU 30 AT 15 (3/KR)* PA 17 (2/KR)* LE 250

RS magisch** TP W+7 (Tentakel), 2W+6 (Schnabel)

GS 6 AU unendlich MR 25

*) Mactans kann mit drei Tentakeln, zwei Tentakeln und dem Schnabel oder zwei Tentakeln und einem Zauber angreifen.

**) Abgesehen vom Zahn der Seeschlange erweist sich Mactans gegen herkömmliche Waffen und sogar gegen Magie als unverwundbar. Die Macht des Larga'h'en hat seine Präsenz auf Dere weit über das übliche Maß von Dämonen seiner Art manifestiert.

Die Diener des Mactans

Meisterinformationen:

Wie bereits erläutert, hat Mactans sich ein kleines Heer von Spinnendienern herangezogen. Der größte Teil dieser Kreaturen hält sich in der Endphase des Abenteuers im Bereich der Elfengaleasse auf

Wo genau der Dämon seine Streiter plaziert hat, entnehmen Sie der Beschreibung der Galeasse. Einige der Spinnen dürften Ihnen bereits bekannt sein, andere stammen aus bisher unerforschten Regionen Deres, und Ihre Helden haben das zweifelhafte Vergnügen, die ersten Aventurier zu sein, die mit ihnen Bekanntschaft machen.

Höhlenspinnen

Die schwarzen, haarigen Tiere haben die Elfengaleasse mit Dutzenden von Spinnennetzen gegen Luftangriffe der Lederschwingen gesichert. Die Höhlenspinnen erreichen einen Rumpfdurchmesser von fast anderthalb Schritt und ein Gewicht von hundert Stein. Jedesmal, wenn die Spinne ihrem Opfer Schaden zufügt, setzt die Wirkung des Gifte sein. Der Betroffene verliert für die Dauer eines Tages je einen Punkt auf AT, PA und GE. Überlebt das Opfer der Spinne den Angriff, so steigen diese Werte um einen Punkt in jeder Kategorie pro Tag. Das Spinnengift gilt nach den Regeln als ein Gift fünfter Stufe.

Wer in das klebrige Netz einer Höhlenspinne gerät, kann versuchen, sich mit einer Gewandtheits-Probe zu befreien. Mißlingt diese, ist eine Körperkraft-Probe +1 erforderlich. Schlägt auch diese fehl, folgt eine GE-Probe +2, dann eine KK-Probe +3 usw. Wer im Netz gefangen ist, kann zwar kämpfen, erhält aber einen Abzug in Höhe der Abzüge für Befreiungsversuche auf Attacke und Parade.

Höhlenspinne

MU 10	AT 8	PA 2	LE 30	RS 1	
TP 1W+3(+Gift)		GS 4	AU 20	MR 6	GW 7

Wolfsspinnen

Diese stark behaarten Spinnentiere werden bis zu zwei Spann groß und besitzen ein dichtes, schwarzbraunes Fell, das ihnen den Namen Wolfsspinne eingebracht hat. Sie jagen in Rudeln von W20 Tieren. Immer wenn ihnen eine gute Attacke gelingt, treffen sie eine

völlig ungeschützte Stelle ihres Opfers. Die Wolfsspinnen halten sich in der Nähe der Elfengaleasse auf.

Wolfsspinne

MU 10	AT 10	PA 0	LE 10	RS 0
TP 1W+1	GS 7	AU 20	MR 9	GW 4

Speispinnen

Diese seltene Spinnenart verfügt über eine besonders heimtückische Angriffswaffe. Sie ist in der Lage, klebrige Spinnwebfäden auf ihre Opfer abzuschießen. Es zeugt von der Intelligenz der Speispinne, daß sie einen Nahkampf meidet, bis sie ihre Beute für wehrlos hält. Diese Spinnen sind durch einen metallisch blau schimmernden Chitinpanzer geschützt.

Speispinnen

MU 14	AT 18/9*	PA 0	LE 30	RS 1
TP	AT,PA,GE,FF je -1 (Einspinnen)/ W+2 (Biß)*			
GS 5	AU 25	MR 6	GW 25	

*) Die Speispinne meidet den Nahkampf und nähert sich einem Opfer erst, wenn es hilflos eingesponnen ist (GE auf 0). Für die Angriffe mit Spinnenfäden gilt ein AT-Wert von 18 und die Tabelle Wurfaffen (Messer). Die Spinne spuckt alle 2 KR einen klebrigen Faden nach ihrem Opfer, das diesem Faden nicht ausweichen kann. Mit in zwei aufeinanderfolgenden KR bestandenen Fesseln/Entfesseln-Proben kann sich ein Held so weit aus dem Netz befreien, daß er jeweils einen Punkt seiner Einbußen zurückgewinnt.

die eLfengALeasse

Meisterinformationen:

Die Elfengaleasse ist eine Variante des Galeerenschiffstyps, die mit der hohen Vorder- und Achtertrutz auch Eigenheiten der Schivone aufweist. Die beiden auf havenische Weise getakelten Masten verleihen dem Schiff hervorragende Segeleigenschaften. Boote diesen Typs werden heute in Aventurien nicht mehr auf Kiel gelegt, denn das Wissen der alten Elfenbaumeister ist schon seit Jahrhunderten verlorengegangen. Das ganze Schiff verfügt über eine schwache magische Aura. Diese resultiert nicht aus der außergewöhnlichen Macht des Largala'hen, sondern aus der Tatsache, daß jede Planke des Schiffes auf besondere Weise magisch behandelt wurde. Verlorene Zauber machten das Holz besonders haltbar und ermöglichten die Reise zu den "Inseln im Nebel", die von gewöhnlichen Schiffen nicht erreicht werden können.

Erst auf hoher See stellte sich heraus, daß ein Teil der Elfen, die den Largala'hen aus dem gebrandschatzten Tie'Shianna retteten, mit der Dämonenfäule infiziert war. Schnell breitete sich die Krankheit unter der Besatzung der Galeasse aus, so daß das Schiff bald nur noch begrenzt manövrierfähig war. So wurde es unmöglich, das ursprüngliche Reiseziel, das Meer der Sieben Winde, durch die Straße von Sylla zu erreichen. Statt dessen trieb die Galeasse immer tiefer ins Perlenmeer ab und lief schließlich auf einer großen Tanginsel auf. Mit den letzten gesunden Besatzungsmitgliedern sicherte der Kapitän das Schiff durch Fallen und versteckte den Largala'hen in einem Bleikasten in der Kombüse. Danach gingen die Elfen von Bord. Sie wollten mit dem Beiboot eine sichere Küste ansteuern und später zurückkehren, um das

mächtige magische Artefakt zu bergen. Doch nie wieder sollte ein Elf seinen Fuß auf dieses Schiff setzen. Jahrhunderte später kamen Vespertilio, Vermis und Mactans und bemächtigten sich des Schatzes.

Heute ist die Galeasse fast vollständig in Spinnennetze eingesponnen, um eine optimale Verteidigung zu ermöglichen. Das alte Holz ist durch die Jahrhunderte auf See fast vollständig mit einem dünnen Panzer aus kristallisiertem Salz überzogen, so daß das ganze Schiff weißlich schimmert. Nur die Räume, die vor Wettereinflüssen geschützt liegen, weisen keine Salzkruste auf.

1: Die Vordertrutz

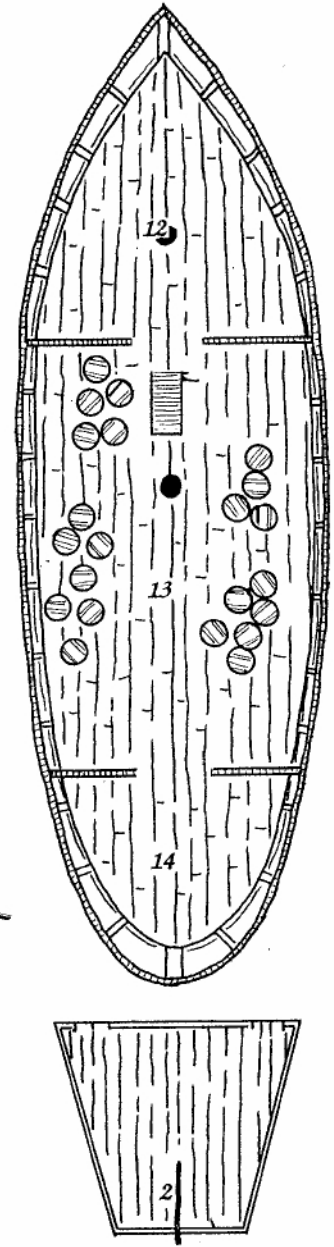
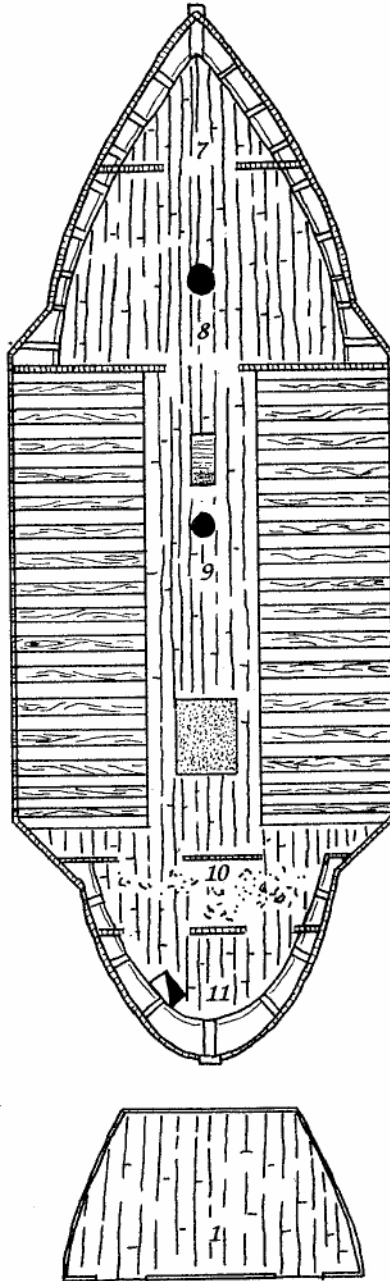
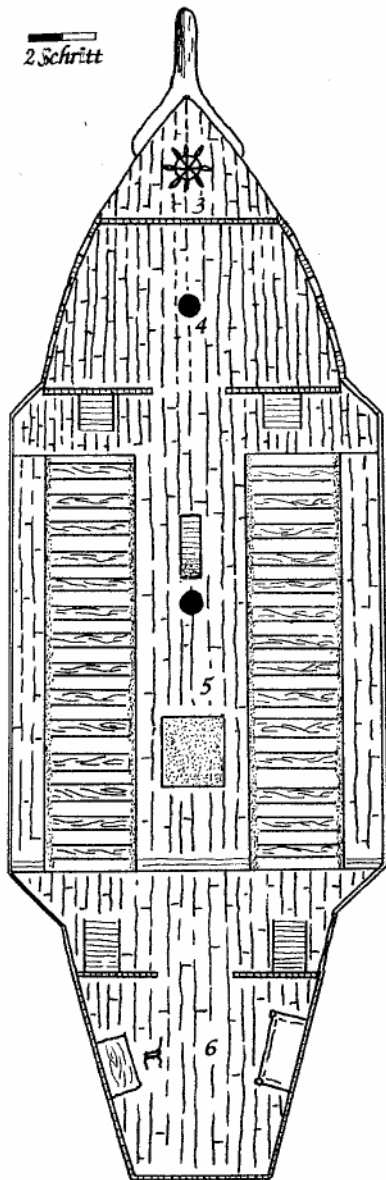
Wie das gesamte Oberdeck ist auch die Vordertrutz gegen Angriffe der Lederschwingen gesichert, indem Höhlenspinnen ihre Netze knapp oberhalb des Decks gewebt haben. Eine Höhlenspinne und eine Speispinne liegen hier auf der Lauer. Zwei steile Treppen führen vom Oberdeck auf diese Plattform. In der Mitte der Trutz erhebt sich der Vormast 8 Schritt über Deck.

2: Das Achterdeck

Von hier aus führten die Offiziere der Galeasse das Kommando über ihr Schiff. Am Heck ragt eine geschwungene Ruderpinne über die Reling. Zwei steile Leitern führen auf das Kommandodeck. Heute warten hier zwei Höhlenspinnen auf Beute. Auch dieses Deck ist durch Spinnennetze gegen Angriffe aus der Luft gesichert.

Die Elfengaleasse

2 Schritt



4: Der Bug

Unmittelbar vor dem Rammsporn befindet sich ein kleines Deck ohne Reling, in dessen Mitte sich das Ankerspill erhebt. Auch dieser Bereich des Schiffes ist eingesponnen, doch halten sich hier keine Spinnen auf:

5: Das Geschützdeck

Ursprünglich mit sechs Geschützen ausgestattet, bildete dieser Raum das zweitwichtigste Gefechtsdeck der Galeasse. Dort, wo ehemals eine Tür auf das Oberdeck führte, hat Mactans eine zwei Schritt große Bresche gebrochen, um sich mit seinem gewaltigen Körper Zutritt zu dieser Kajüte zu verschaffen. Es halten sich hier weder Spinnen auf, noch gibt es etwas Interessantes zu finden.

3: Das Oberdeck

Das Oberdeck bildet einen 3 Schritt schmalen Gang, der Vorder- und Achtertrutz miteinander verbindet und den Matrosen der Galeasse gerade genug Platz ließ, um die Takelage zu bedienen. An Backbord und Steuerbord erlauben die offenen Ruderkästen einen Blick auf das tiefer gelegene Ruderdeck. Schmale Trittbretter, die sich rund um die Ruderkästen ziehen, machen es möglich, die Backbord- und Steuerbordreling gegen Entermannschaften zu verteidigen.

Der havenisch getakelte Hauptmast des Schiffes erhebt sich 12 Schritt über das Deck. Unmittelbar hinter dem Mast führt eine "Treppe in das Innere des Schiffes. Weiter achtern liegt eine Ladeluke, durch die Proviant in die Stauräume der Galeasse gehievt wurde. Auch dieser Bereich des Schiffes ist fast vollständig durch Spinnweben geschützt, die sich wie Sonnensegel über dem Deck und

zwischen den Masten ausbreiten. Vier Speispinnen und sieben Höhlenspinnen sichern diesen Bereich.

6: Die Offizierskajüte

Auf den alten Schiffen der Elfen war es üblich, daß sich der Kapitän und seine Offiziere eine großräumige Kajüte teilten. Von der ehemaligen Pracht dieses Raumes ist wenig erhalten geblieben. Klebrige Spinnweben ziehen sich durch die Kammer. Im hintersten Winkel ist eine besonders große Speispinne verborgen. Auch hierher hat sich Mactans gewaltsam Eintritt verschafft. Dort wo früher die Tür war, klafft ein großes Loch in der Wand.

7: Die Segelkammer

Früher wurden hier Fahnen, Taue, Segel und Ersatzteile für die Takelage aufbewahrt. Heute ist der Raum mit klebrigen Fäden zugesponnen. Von den Ausrüstungsteilen hat nichts die Jahrtausende überdauert. Eine Speispinne verbirgt sich hier, um auf Befehl des Spinnendämons mit ihren Schwestern aus Raum 8 jeden anzugreifen, der versucht, sich dem Largala'hen zu nähern.

8: Unterkunft der Segelmannschaft

In der Kabine lauern zwei Speispinnen, die sich bereit halten, um im Notfall den Largala'hen zu verteidigen. Ein großes Loch im vorderen Bereich des Kajütenbodens erlaubt es Mactans, sich auf das unterste Deck des Schiffe zu begeben.

9: Das Ruderdeck

Backbord und steuerbord stehen jeweils 16 Bänke, die breit genug sind, um pro Bank drei Ruderern Platz zu gewähren. Vor Verlassen des Schiffes wurden alle Riemen eingeholt und in Verschlagen oberhalb der Bänke verstaut. Die für die langen Riemen vorgesehenen Löcher in der Bordwand sind alle sorgfältig verschlossen. Durch die Lichtschächte zum Oberdeck 'st es hier sehr viel heller als anderswo unter Deck.

Eine schmale Treppe führt sowohl tiefer ins Schiff als auch zum Oberdeck. Achtern befindet sich eine Ladeluke, durch die Vorräte

zu den Stauräumen hinabgelassen wurden.

Dieser Raum ist verdächtig unberührt. Nur sehr wenige Fäden am Boden weisen hier auf die Anwesenheit der Spinnen hin.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden auf das Ruderdeck hinabsteigen, werden die Speispinnen in den Kabinen 7 und 8 ihre Verstecke verlassen, um die Eindringlinge auf sichere Distanz mit ihren klebrigen Fangfäden zu "beschießen" und so daran zu hindern, bis zum Versteck des Largala'hen in Raum 11 vorzudringen. Auch Mactans wird schnellstmöglich herbeieilen, sobald jemand dieses Deck betritt.

10: Vorratsraum

Während die Trinkwasserreserven der Galeasse auf dem Mannschaftsdeck untergebracht waren und der größte Teil der Lebensmittel den Stauraum im Bug füllte, wurden hier unter unmittelbarer Obhut des Kochs die erleseneren Gaumenfreuden gelagert. Noch heute liegen die Reste zerschmetterter Weinamphoren und Gewürztöpfe auf dem Boden der Kabine. Von diesen kulinarischen Genüssen hat sich selbstverständlich nichts erhalten. Hier wie auch in Raum 11 hat Mactans zwei große Löcher in die Kabinenwände gebrochen, um sich Zutritt zu verschaffen. Zwei Höhlenspinnen bewachen diesen Raum, der zum Largala'hen führt.

11: Die Schiffskombüse

Am äußeren Ende des Raumes befindet sich eine fast völlig hinter Spinnweben verborgene, gemauerte Kochstelle. Hölzerne Regale bedecken die Wände. Es ist sehr eng in dem Raum. Im Feuerloch des Herdes ist eine bleierne Kiste versteckt, die nur gefunden werden kann, wenn man ausdrücklich dort nachschaut. In dieser Kiste liegt ein goldener, mit erlesenen Edelsteinen verzierter Kelch, den eine starke magische Aura umgibt.

Ansonsten läßt sich nichts bemerkenswertes finden, es sei denn, die Helden sammeln mit Grünspan überzogene, kupferne Schöpflöffel.

DER LARGALA'HEN

Wenn es den Helden tatsächlich gelingen sollte, den Largala'hen in die Hände zu bekommen, haben sie die sechste Aufgabe erfolgreich gelöst. So weit sollten Sie es als Spielleiter aber nur kommen lassen, wenn die Gruppe bei der Suche nach der Silberflamme gescheitert ist. Für das siebte Abenteuer ist es wichtig, daß sowohl Phileasson als auch Beorn über eines der Artefakte aus dem versunkenen Tie Shianna verfügen. (Außerdem verhindern gelegentliche kleinere Niederlagen, daß Ihre Heldengruppe zu überheblich wird und glaubt, das Schicksal—also Sie—würde ihnen schon alle Trümpfe zuspielen.)

Der Largala'hen ist aus Alchimistengold (besonders reinem Gold) gefertigt und mit unzähligen kleinen Edelsteinen besetzt, die komplizierte Muster bilden. In eine Zierborte am oberen Rand des Gefäßes sind verschlungene Glyphen eingraviert. Bei einer Probe +8 auf das Talent Alte Sprachen können die Charaktere folgenden Satz entschlüsseln.

»Sprich den Wunsch aus.«

Wird das alte elfische Wort für Wunsch ("Gwanchal") für sich alleine von demjenigen, der den Largala'hen in Händen hält, aus-gesprochen, so kann er über dessen magische Kraft gebieten, sofern er im Umgang mit astraler Energie bewandert ist.

Schon ganz zu Anfang ihrer Ausbildung in den Magierakademien lernen Zauberer, daß jedem Edelstein geheimnisvolle Kräfte innewohnen, die der Kundige zu seinem Vorteil gebrauchen kann. Dieses Wissen machten sich die Elfen zunutze, die den Largala'hen geschaffen haben. Sie setzten die Edelsteine zu einem Muster zusammen, das in besonderer Weise auf die ungebundenen astralen Kräfte der Atmosphäre wirkt.

So vermag der Largala'hen magische Kräfte aufzunehmen oder einfacher gesprochen: Der kostbare Pokal "regeneriert" täglich 5W20 Punkte Astralenergie bis zu einem Maximum von 100 Punkten. (Mehr als 100 Punkte kann der Kelch nicht speichern.) Diese Kraftreserve wird für einen Magiebegabten frei verfügbar, sobald er den Largala'hen in die Hand nimmt und das Wort "Gwanchal" laut ausspricht.

12: Vorratsraum

Hier wurde der größte Teil der Lebensmittelvorräte der Galeasse gelagert (Pökelfleisch, Mehl, Bohnen etc.). Nach Jahrhunderten ist davon selbstverständlich nichts mehr übrig geblieben. Heute ist der Raum von Spinnenfäden durchzogen, in denen an einigen Stellen bis zu zwei Meter lange Kokons hängen. (Siehe Raum 13.) Zwei Raubspinnen sind zur Brutpflege eingesetzt.

13: Der Mannschaftsraum

Zwei Dutzend große Fässer zeugen noch heute davon, daß man hier wegen des beschränkten Platzes an Bord auch die Trinkwasservorräte einlagerte. Die Wände zu den 'Nachbarkabinen' 12 und 14 sind eingeschlagen worden, um Mactans freien Zutritt zu gewähren. Der ganze langgestreckte Raum ist dicht mit Spinnenfäden verwebt, so daß die Sicht auf wenige Schritte beschränkt bleibt. Durch die Stiege, die vom Ruderdeck hierher hinabführt, dringt nur wenig Tageslicht in den Schiffsbauch. Zwischen den Fäden eingesponnen hängen fast zwei Dutzend länglicher Kokons.

Meisterinformationen:

In den Kokons befinden sich die sterblichen Überreste gefange-

ner Seeleute, die von den Spinnen dazu mißbraucht wurden, jeweils ein Ei in sie abzulegen. Während der verschiedenen Verpuppungsphasen, die die heranwachsende Spinne durchläuft, ernährt sie sich von} Körper der bewußtlosen, sterbenden "Wirtskreaturen". Sieben Raubspinnen bewachen die Brut in diesem Schiffsraum.

Vor geraumer Zeit ist Mactans dazu übergegangen, nur noch wenige "Wirtskörper" erjagen zu lassen, weil er erkannte, daß er bereits die maximale Zahl von Spinnen, die durch das Gebiet der Sargassosee ernährt werden können, großgezogen hatte. Aus diesem Grunde sind die meisten Brutschiffe heute wieder verlassen. Die mit Abstand bedeutendste noch betriebene Brutstätte der Spinnen befindet sich hieran Bord der Elfengaleasse. Sollten die Helden hier zum ersten Mal einen der Spinnenkokons öffnen, bewirkt der gräßliche Anblick der Leiche in seinem Inneren, daß ihr Totenangst-Wert für eine Woche um einen Punkt steigt.

14: Der Stauraum

Dieser Raum wurde genutzt, um Frachtgüter unterzubringen. Heute ist er wie die Räume 12 und 13 von Fäden durchzogen und drei Kokons sind hier aufgehängt. Eine Raubspinne wacht über die Brut.

DER KAMPF UM DEN LARGALA'HEN

Meisterinformationen:

Wenn Sie die Rolle des Vespertilio spielen, stehen Sie vor dem Problem, daß der Magier natürlich einerseits brennend an dem Largala'hen interessiert ist, er den Helden aber andererseits vorspielt, keine Ahnung zu haben. Warten Sie also darauf, daß Ihre Gruppe anfängt, nach einem Pokal zu fragen. Vespertilio wird dann - scheinbar teilnahmslos - antworten, auf einem alten Schiff in der Mitte der Sargassosee gäbe es irgend etwas, um das sich der Verrückte, der Phileasson und sein Gefolge überfallen hat, mit einem schrecklichen Ungeheuer streitet. Weiterhin wird Vespertilio darauf pochen, das Tangfeld schnellstmöglich zu verlassen und die Elfengaleasse als Brutstätte schrecklichster Monster schildern. Schließlich läßt er sich mit gespieltem Widerwillen darauf ein, die Abenteurer bei einem Angriff auf die Galeasse zu unterstützen, unter der Bedingung, daß man sofort danach flieht.

Nachdem die Verhandlungen so weit gediehen sind, unterstützt er die Gruppe nach Kräften. Beim Angriff läßt er alle Mitstreiter durch die Lederschwingen bis zum Spinnennetzgeflecht über dem Deck der Elfengaleasse tragen. Würfeln Sie mit W6 aus, ob die Helden unbeschadet an Bord gelangen:

1-3: Der Charakter hatte eine glückliche Landung.

4-6: Der Held blieb in Spinnenfäden hängen (siehe Kapitel Höhlenspinnen).

Lassen Sie Ihre Spieler auch für jeden neuen, eingesponnenen Deck-Abschnitt auswürfeln, ob sich ihr Charakter in den Netzen verfängt:

1-4: Nichts passiert.

5: Der Held stolpert.

6: Held hat sich in einem Netz verfangen.

Auch Beorn, Pardona und Vermis sind nicht untätig. Ungefähr zur selben Zeit, als die Gefährten Phileassons auf der Elfengaleasse landen, versuchen sie durch Schleimtunnel, die die Scherenwürmer bis unter den Schiffskiel vorangetrieben haben, zum Largala'hen zu gelangen. Mit kleinen Äxten, Bogenbohrern und Brechstangen planen sie, durch den Schiffsrumpf einzudringen. Bei dieser Ausgangslage ist es sehr wahrscheinlich, daß Beorn und Phileasson mit ihrem Gefolge ungefähr gleichzeitig auf dem Ruderdeck eintreffen. Sollte es zu Auseinandersetzungen kommen, werden diese mit Fäusten oder mit Zaubern ausgetragen, die keinen körperlichen Schaden verursachen. (Erinnern Sie sich an die Bedingungen, die die Hetfrau Garhelt gestellt hat.)

Dieses Finale wird je nach Spielgruppe sehr unterschiedlich verlaufen. Deshalb seien hier allgemeine Angaben gemacht, zu Aspekten, die unbedingt berücksichtigt werden müssen, und zu möglichen Spielvarianten, die Ihnen als Meister offenstehen.

- Bedenken Sie, daß auf dem Ruderdeck nicht allzuviel Platz ist. Vor allem der Einsatz von Magie kann sich leicht chaotisch gestalten.

- Vergessen Sie nicht, daß sich Mactans in die Kombüse zurückgezogen hat, um den Largala'hen zu verteidigen. In den Räumen 7 und 8 liegen Speisspinnen auf der Lauer, die in den Kampf eingreifen. Solange Mactans nicht geschlagen ist, wird er telepathisch Wolfsspinnen zu Hilfe rufen.

- Sowohl Vermis als auch Vespertilio werden ihre Kräfte schonen, um ganz zum Schluß, wenn sich alle anderen verausgabt haben, nach dem Largala'hen zu greifen.

- Es kann passieren, daß sich die verfeindeten Parteien zunächst abwartend gegenüberstehen, weil der, der zuerst angreift, vermutlich auch zuerst seine Kräfte erschöpft hat.

- Schön ist auch die Variante des betrogenen Betrügers. Sie erfordert allerdings, daß die Gruppen zeitlich versetzt auf dem Ruder-

deck eintreffen. So wäre es möglich, daß sich Vespertilio durch einen MOTORICUS MOTILITICH den Largala'hen verschafft, während die Helden gegen Mactans kämpfen. Gerade als er fliehen will, taucht Vermis auf und schaltet seinen Rivalen durch einen BÖSEN BLICK aus. Unmittelbar darauf wird er jedoch von Beorn niedergeschlagen, der sich ebenfalls den Largala'hen sichern will.

Bedenken Sie immer, daß dieses Finale einem Immanenspiel nicht unähnlich sein wird. Legen Sie mehr Gewicht darauf, es witzig zu gestalten, als hier verbissene Todeskämpfe auszufechten. Setzen Sie alle Mittel ein, um den Largala'hen letztendlich der Gruppe in die Hände zu spielen, die nicht die Silberflamme besitzt. Sobald sich eine Gruppe mit dem Largala'hen abgesetzt hat, verdüstert sich der Himmel und ein schweres Unwetter bricht los.

REISE INS UNGEWISSE?

Allgemeine Informationen:

Dunkle Sturmwolken ballen sich am Himmel zusammen, und von Ferne ist der Donner eines nahenden Gewitters zu vernehmen. Ihr spürt, wie Bewegung in das Tangfeld kommt.

Meisterinformationen:

Die Helden tun gut daran, schnellstens Zuflucht auf einem möglichst intakten Segler zu suchen, bevor sich der Pflanzenteppich ganz in treibende Tanginseln aufgelöst hat. Sei es durch den Verlust des Largala'hen, sei es durch das Eingreifen Efferds, der Bann, der den Tang zusammengehalten hat, ist gebrochen. Wenn dem größeren Teil der Helden eine Boote Fahren-Probe +3 gelingt, ist das Schiff in sicheres Fahrwasser gebracht. (Ansonsten könnte sich das Schiff erneut auf einer der kleineren Tanginseln festfahren, die nach dem Sturm übrig bleiben.)

Sollten die Abenteurer Mactans nicht getötet haben, wird er durch den Sturm in die Sphäre der Dämonen zurückgeschleudert. Vermis hat sich, wenn er während der Auseinandersetzungen nicht zu Tode gekommen ist, an Bord seiner Thalukke teleportiert. Vielleicht wird es ihm und seinen Sklaven gelingen, den Sturm zu überstehen. Seine Scherenwürmer hat er jedenfalls schmählich in Stich gelassen. Abgesehen, von zwei oder drei der Kreaturen, die Vermis retten konnte, sind diese Lungenarmer alle im Verlauf des zweitägigen Sturmes ertrunken. Auch Vespertilio hat alle Versuche aufgegeben, doch noch an den Largala'hen zu gelangen, als die Sturmböen immer heftiger wurden. Von seinen zwei stärksten Lederschwingen getragen, erreicht der Zauberer die kleine Waldinsel Andikan. Von dort aus wird er in einigen

Jahren wieder in die aventurische Geschichte eingreifen — doch das wird an anderer Stelle berichtet. Pardona und Beorn ist es mit oder ohne Largala'hen ebenfalls gelungen, ein seetaugliches Schiff zu finden und an einer sicheren Küste zu landen.

Sobald sich das Wetter gebessert hat, können die Abenteurer die Rückreise antreten. Dabei gilt es zu berücksichtigen, daß die Helden nur begrenzte Vorräte an Trinkwasser und Lebensmitteln mit sich führen dürften. Shaya kann möglicherweise durch ein göttliches Wunder die größte Not lindern, doch ist ihre Karmaenergie nur begrenzt. Vielleicht sollten einige Abenteurer nach der Rettung vor dem Verdursten erwägen, sich zum Glauben der Göttin des Herdfeuers bekehren zu lassen oder ihr zumindest eine größere Opfergabe versprechen. Die Gruppe wird versuchen, schnellstmöglich den nächstgelegenen Hafen anzulaufen, um sich dort zu verproviantieren. (Wobei sie in einem kaiserlichen Hafen möglicherweise Steckbriefe oder die Konfrontation mit einem Überlebenden des Überfalls auf die Muräne erwarten.) Noch bevor die Abenteurer einen Hafen erreichen, hat die Travia-Geweihte Visionen, daß die Helden im Praios-Tempel zu Khunchom erwartet werden.

Lebensmittel und Ausrüstung sind in einem Hafen wie Jilaskan, einem Außenposten der Zivilisation, um 50 % teurer als normal. Bei günstigem Wind dauert es mit dem angeschlagenen Schiff 3 bis 4 Tage, um von der Insel bis zur freien Stadt Khunchom zu segeln. Vielleicht ist es aber auch klüger, das angeschlagene Schiff zu verkaufen und auf einem wirklich seetüchtigen Segler eine Passage nach Khunchom zu chartern.

DER LOHN DER MÜHEN

Meisterinformationen:

Pauschal erhält jeder Spieler für den erfolgreichen Abschluß des Abenteurers Die Suche nach dem Largala'hen 200 Abenteuerpunkte.

Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, für besonderen spielerischen Einsatz zusätzliche AP zu verteilen.

50 AP für denjenigen, der durchsetzte, den Kutter zu verlassen, nachdem er in der Sargassosee "gestrandet" war.

200 AP sind unter der Gruppe aufzuteilen, wenn sich die Helden nicht durch Vespertilio einlullen ließen, sondern mißtrauisch blieben, und seine Verbindungen zu Vermis und Mactans zumindest teilweise erraten haben.

DAS SIEBTE ABENTEUER: WIE DER WIND DER WÜSTE

Meisterinformationen:

Nachdem die Gefährten Phileassons mehr oder weniger unversehrt die Abenteuer um den Largalahen überstanden haben, führen die Weissagungen der Travia-Geweihten Shaya sie in die alte Hafenstadt Khunchom.

Hier beginnt das siebte Abenteuer der rivalisierenden Thorwaler Kapitäne Beorn der Blender und Phileasson Foggwulf: Ein Orakelspruch, den sie im Praios-Tempel der Stadt erhalten, führt die Helden nach Fasar, wo sie einen Propheten ausfindig machen sollen, der "Wahres predigt" — keine leichte Aufgabe in einer Stadt, wo es von 'Leutbetrügnern' und Aufschneidern nur so wimmelt. Schließlich werden sie auf Ben Aram stoßen, einen mittelständischen Kaufmann, der all seine Besitztümer zu Geld gemacht hat, um eine Karawane auszurüsten, in der die Ärmsten der Armen aus Fasar gerettet werden sollen. Schreckliche Visionen von einem großen Krieg, der um die Khom ausgetragen werden soll, beherrschen seine Predigten. Allen Bettlern, die noch in Fasar verweilen, wenn die Gassen der Stadt dereinst vom Marschtritt alanfanischer Soldaten widerhallen werden, prophezeit er ein Ende in Sklaverei. (Daß es soweit nicht kommen wird, verhindert allein der mysteriöse Tod Tar Honaks auf dem Höhepunkt seiner Macht.)

Über 300 Bettler haben sich Ben Aram bereits angeschlossen, als die Abenteurer auf den Propheten stoßen. Da es den Stammesfürsten der Novadi nicht behagt, die Elenden der Banditenstadt bald an ihren Wasserlöchern lagern zu sehen, versuchen sie, die Karawane bereits in Fasar aufzuhalten. Der Sultan von Fasar verbietet deshalb den Verkauf von Kamelen an Ben Aram. Ohne eine ausreichende Zahl an Lasttieren für Wasser und Lebensmittel werden die Aussichten, unbeschadet die Khom zu durchqueren, verschwindend gering. Der einzige Ausweg besteht darin, daß die Helden für Ben Aram am großen Pferderennen im Hippodrom von Fasar teilnehmen, denn als Siegespreis winken 20 Kamele, ein wahrhaft fürstliches Preisgeld, mit dem über Gedeih und Ver-

derb der Bettlerkarawane entschieden wird. Unmittelbar nach dem Rennen verläßt Ben Aram mit seiner Gefolgschaft die Stadt. Schnell zeigt sich, daß nicht Räuber und argwöhnische Nomaden die größte Gefahr für die Karawane darstellen, sondern die sengende Sonne der Khom. Ständig von kreisenden Geiern verfolgt, schleppt sich der endlose Zug der Bettler von Wasserloch zu Wasserloch.

Ohne es zu wissen, hat Ben Aram die Route, der die Bettler folgen, so gelegt, daß sie das Stammesgebiet der gefürchteten Beni Geraut Schie streift. Die verschleierte Wüstenkrieger begegnen den Bettlern jedoch freundlich, denn durch Beorn den Blender, der sie einige Tage zuvor in Begleitung des Propheten Berengar erreichte, wissen sie bereits, daß Ben Arams Karawane von Helden begleitet wird, in deren Besitz sich das zweite Artefakt befindet, das der hohe König Fenvari im Tempel der Orima aufbewahren ließ. Unter Führung von Urdriel, deren Urahnin Hohenpriestern der Orima war, geleiten die Beni Geraut Schie die Thorwaler Kapitäne und ihre Gefolgsleute in die Wüste und befreien durch einen Staubsturm einen Teil des alten Tie'Shianna von den Sandgebirgen, unter denen die alte Elfenstadt begraben liegt.

Gemeinsam steigen die verfeindeten Heldengruppen in den Sandkrater hinab, den der Sturm geschaffen hat, denn nur durch den Einsatz beider Artefakte ist es möglich, die Statue der Orima im Rosentempel kurzfristig zu beleben und Informationen darüber zu erhalten, wo der Kerker zu finden ist, in dem der alte Hochkönig seit Jahrtausenden durch den Namenlosen gefangen gehalten wird.

Wieder begünstigt das Schicksal Beorn Seite, und vorläufig scheint es so, als werde er einen nicht mehr aufzuholenden Vorsprung gewinnen. Doch noch immer brauchen die Bettler die Helden. Helfen sie der Gefolgschaft des Ben Aram, wird sich am Ende erweisen, daß ihr Weg zu den "Inseln im Nebel" zwar der gewundenere, aber letztlich der bessere ist.

khunchom

Allgemeine Informationen:

Das altehrwürdige Khunchom gehört unbestritten zu den schönsten Hafenstädten Aventuriens. Prachtbauten aus Jahrhunderten säumen seine Alleen, und selbst die buntbemalten Lehmhäuser der einfacheren Leute vermitteln eine Lebensfreude, wie man sie in ähnlichen Vierteln anderer Städte nicht antrifft. Kaum daß ihr den Hafen angelaufen habt, machen sich Phileasson und Shaya auf die Suche nach dem örtlichen Praios-Heiligtum.

Meisterinformationen:

Der friedliche Eindruck, den Khunchom auf den ersten Blick macht, trügt. Gerüchte über einen Krieg Al'Anfas gegen das Kleinkönigreich Trahelien machen die Runde. Man befürchtet, daß der Handel, der ohnehin schon seit langem rückläufig ist, noch weiter gefährdet wird, wenn die alanfanischen Kriegsschiffe aus dem Perlenmeer abgezogen werden. Die südlichen Gewässer wären damit fast schutzlos Piraten und Freibeutern ausgeliefert.

DER PRAIOS-TEMPEL

Allgemeine Informationen:

Dieser Tempel unterscheidet sich nicht wesentlich von den monumentalen Bauten, die zu Zeiten, als das Kaiserhaus noch mächtiger war, dem Gott des Lichtes in ganz Aventurien errichtet wurden. Priester in rotgoldenen Roben leiten euch willig in das Innere des Heiligtums, wo ihr vor der aus Marmor, Elfenbein und Gold gefertigten Statue des thronenden Gottes euer Gebet verrichten dürft. Es ist recht leer im Tempel. Außer euch sind nur drei andere Besucher in stille Andacht versunken.

Spezielle Informationen:

Shaya kniet nieder und versenkt sich in Meditation, um den Göttern nahezu kommen. Lange Zeit passiert nichts. Sie sollten darauf achten, daß sich alle Helden, die den Tempel betreten haben, respektvoll verhalten, denn Gotteslästerung in einem Praios-Heiligtum kann katastrophale Folgen haben. Nach mehr als einer Stunde wird es langsam wärmer im Tempel. Schon bald perlen allen Anwesenden dicke Schweißtropfen über das Gesicht. Eine Erklärung für die unnatürliche Hitze läßt sich nicht finden.

Ein Tempelwächter holt den Hohepriester in den Andachtsraum. Im selben Moment, in dem die massige Gestalt das Portal durchschreitet, erscheint eine tosende Feuerkugel in der Mitte der Halle, rotiert einen Moment auf der Stelle und nähert sich dann langsam dem Götterbild. Einen Moment lang verharrt sie über dem Schoß der Praiosstatue. Dann hört man ein Klacken, als fiel ein Stein auf Stein. Im nächsten Augenblick ist die Feuerkugel verschwunden. Die Temperatur in der Tempelhalle sinkt wieder auf das normale Maß. Ehrfürchtig nähern sich Priester und Gläubige dem Götterbild. Auf dem Schoß der Statue liegt eine kleine, steinerne Tafel. Neugierig greift der Tempelvorsteher nach der göttlichen Gabe, doch schreckt er wieder zurück, kurz bevor seine Hand die Tafel berühren konnte.

"Sie ist noch immer heiß", murmelt er erklärend, "doch ich kann uns die Botschaft verkünden, die der Gott der Götter mit goldenen Lettern auf diese Tafel geschrieben übersandt hat."

"Findet den, der spricht wahr
im Basar der Stadt Fasar.
Erfüllt des Träumers Visionen,
er wird euch sicher führen,
lebendigen Stein zu berühren,
tief im Sand der Aeonen."

Meisterinformationen:

Diesmal offenbaren sich die Götter nicht ganz offensichtlich durch die Travia-Geweihte. Es bleibt zu hoffen, daß Ihre Spieler trotzdem erkennen, daß die Inschrift auf der Tafel an sie gerichtet ist, auch wenn die Praios-Priester des Heiligtums dieses Wunder ganz anders auslegen. Die ersten beiden Zeilen der Prophezeiung sind eine Aufforderung, nach Fasar zu ziehen und dort nach einem Propheten zu suchen, der in den Basaren der Stadt

eine wahrhaftige Zukunftsvision hat— keine leichte Aufgabe, denn in Fasar wimmelt es von Propheten, die allesamt von ihrer Gabe überzeugt sind. Haben die Helden Ben Aram ausfindig gemacht, sollen sie ihn und die Bettlerkarawane als Eskorte durch die Khom geleiten. Die Route, die der Prophet dabei wählt, wird sie geradewegs nach Tie'Shianna führen. Dort werden die Gefährten von einem sprechenden Bildnis der Orima Informationen über das Schicksal des hohen Königs und den Untergang Tie'Shiannas erhalten.

UNTERWEGS NACH FASAR

Spezielle Informationen:

Unmittelbar nach der Erscheinung im Praios-Tempel wird Kapitän Phileasson sich um den Verkauf des Schiffes kümmern, mit dem die Helden den Hafen erreichten. (Falls dies nicht schon früher geschah.) Vom Erlös besorgt er erstklassige Reitkamele für seine Gefährten sowie ein eigenes Packkamel für jeden seiner Mitstreiter. Darüber hinaus erhalten alle 100 Dukaten, um Dinge für den persönlichen Bedarf einzukaufen. Es wäre realistisch, wenn die Helden dafür unter anderem eine neue Garderobe einkaufen. Bei der Durchquerung der Khom werden sie dankbar sein, wenn sie leichte Baumwollstoffe vor den sengenden Strahlen der Sonne schützen, ohne daß man in dieser Kleidung das Gefühl hat dahinzuschmelzen. Für die sehr kühlen Nächte ist es angebracht, eine warme Decke oder einen schweren Umhang mitzuführen.

Lastkamel (Qaimuyan)

MU 14 LE 55 RS 1 AT 9 PA 8 TP 1W+3 GS 6/10*
AU 7/3* Tragkr.: 350 Stein Ausbildungsgrad: unerfahren

(Lassen Sie Ihre Spieler auflisten, was auf dem Lastkamel transportiert wird, damit unstrittig ist, was verloren geht, falls eines der Tiere geraubt werden sollte.)

Reitkamel (Qai'Chelar)

MU 16 LE 70 RS 1 AT 11 PA 10 TP 1W+5 GS 7/11*
AU 7/3* Tragkr.: 320 Stein Ausbildungsgrad: erprobt

*) Die beiden Geschwindigkeitswerte gelten für Trab und Galopp, so wie die beiden Ausdauerwerte angeben, wie lange (in Spielrunden) das Kamel diese Gangart durchhalten kann.

Am dritten Tag des Aufenthalts in Khunchom gelingt es Kapitän Phileasson, eine Karawane nach Fasar ausfindig zu machen, der sich die Helden anschließen können. Am nächsten Morgen verlassen sie mit den Händlern und siebzig Lastkamelen die Stadt. Die Kaufleute sind glücklich, einige schwer bewaffnete Krieger um sich zu haben, denn das senkt die Wahrscheinlichkeit eines Überfalls auf die Karawane. Der Handelszug umgeht weiträumig die Gorische Wüste, rastet einen Tag in Anchopal und erreicht neun Tage nach dem Verlassen Khunchoms das sündige Fasar. Auf der Reise kommt es zu keinen bemerkenswerten Zwischenfällen.

FASAR

Allgemeine Informationen:

Die sagenumwobene Stadt läßt sich mit keiner der anderen bedeutenden Metropolen des Kontinents vergleichen. Ohne Verteidigungswall und einheitliche Verwaltungs- und Machtzentrale fehlen Fasar zwei ansonsten bestimmende Komponenten im städtischen Leben. Wer hier etwas auf sich hält oder etwas zu verlieren hat, verfügt über eine möglichst große Anzahl Söldner.

Ebenso chaotisch wie die Machtverhältnisse ist die Siedlungsstruktur. Im Zentrum gibt es mächtige, zum Teil durch Brücken verbundene Turmbauten, doch andere Stadtviertel bestehen größtenteils aus Ruinen, von denen manche noch aus den Zeiten der Echsenherrschaft stammen sollen. Relikte aus der Epoche der Zugehörigkeit zum Kaiserreich sind einige Prachtbauten, der nie zu Ende geführte Versuch, eine Stadtmauer zu ziehen, und eine gewaltige Arena aus dem grünen Marmor des Raschtulswalls. Das große Oval, das 12.000 Zuschauern Platz bietet, wird allerdings nur genutzt, wenn ein einflußreicher Geldgeber die Bettler und Obdachlosen vorübergehend aus der Ruine vertreibt und Rennbahn sowie Publikumsränge halbwegs instand setzen läßt.

Die Masse der Häuser sind schlichte Lehmbauten, die nur aus einem Raum bestehen, den Mensch und Kleinvieh gemeinsam bewohnen. Prägend für das Stadtbild sind auch die vielen Zelte der Novadis, die zwar beschlossen haben, in der Stadt zu leben, es aber immer noch ablehnen, innerhalb fester Mauern zu wohnen. Bemerkenswert ist das Viertel der fliegenden Händler, das täglich aufs Neue zwischen den blaugrauen Basaltruinen im Westen der Stadt entsteht. Jeden Abend werden die wenigen Körbe mit Handelsgut und die großen Sonnensegel, die vor der sengenden Mittagshitze schützen, eilig zusammengerafft, denn selbst die Mutigsten überlegen sich gut, in dem verwunschenen Teil Fasars zu übernachten. Diese Eigenart des Marktes begünstigt den heimlichen Handel mit all jenen Dingen, die in zivilisierteren Gegenden das besondere Interesse der Obrigkeit erwecken. So findet man hier Hehlergut aus halb Aventurien, Kuriositäten und magische Artefakte, Gifte, Liebestränke, Heil- und Rauschkräuter, größtenteils aber wert- und wirkungslosen Ramsch.

Alle Reisenden, die die Fasar nur vorübergehend besuchen, sollten sich die Devise des Gareth Fernhändlers Antil Merkan zu Herzen nehmen: "Jeder, der schwer bewaffnet ist oder über eine Achtung heischende Persönlichkeit verfügt, ist ein Fürst in Fasar, solange er sich nicht in die Interessen eines schwer Bewaffneten oder einer Achtung heischenden Persönlichkeit einmisch."

Meisterinformationen:

Um die wichtigsten Propheten Fasars aufzuspüren und sich schließlich für einen von ihnen zu entscheiden, werden ihre Helden sicher etliche Tage brauchen. Für die Zeit, die Phileasson und seine Gefährten hier verbringen, sind einige Aspekte besonders zu beachten:

- Wer verschwenderisch mit Geld umgeht, wird sich sehr bald des ungeteilten Interesses einiger Taschendiebe erfreuen und sollte zumindest einen Teil seiner Barschaft einbüßen.
- Alle Waren werden hier zunächst für das Doppelte der Listenpreise in den verschiedenen Regelwerken angeboten. Wer aufs Handeln verzichtet, ist selber schuld, denn auch bei einer mißglückten Probe auf das Talent Feilschen zahlt man zum Schluß

nur selten 50 % mehr als üblich. Eine besonders gut geglückte Probe hingegen sollte mit 20 % Rabatt belohnt werden.

• Es ist ein Fehler, partout darauf zu bestehen, die Brückenstraßen im Zentrum Fasars zu benutzen. Sie sind allein den Mächtigen der Stadt vorbehalten. Verstöße gegen dieses ungeschriebene Gesetz werden streng geahndet.

• Fasar ist eine Stadt, in der die nackte Gewalt regiert. Ihre Helden können sich hier Dinge herausnehmen, für die sie in Festum oder Havena sofort im Kerker landen würden. Sie werden erst dann auf massiven Widerstand stoßen, wenn sie sich in die Geschäfte eines der "Erhabenen" einmischen. (So nennt man die Mächtigen der Stadt, die bevorzugt in Türmen wohnen und so auch architektonisch unterstreichen, daß sie sich über die Masse des Volkes erheben.) Jeder der "Erhabenen" unterhält eine stattliche Leibgarde und würde sich, wenn er sich herausgefordert fühlt, als sehr einfallsreich im Kaltstellen potentieller Störenfriede erweisen. Für gewöhnlich betreten diese einflußreichen Personen nicht dieselben Straßen wie das gemeine Volk. Als Maß der Macht eines "Erhabenen" gilt die Zahl der Brücken, die er hat bauen lassen.

• Es ist in Fasar nicht unüblich, unter freiem Himmel zu übernachten, obwohl Reisenden eine Vielzahl an Karawansereien und Rasthäusern "sichere" Obhut versprechen.

• Fremde tun gut daran, keine außergewöhnlich gefärbten Kleidungsstücke zu tragen. Es ist schon vorgekommen, daß Reisende, die, ohne es zu wissen, die Farben der Garde eines der "Erhabenen" trugen, in lebensgefährliche Intrigen verwickelt wurden.

Die Fremden etwas merkwürdig anmutende Turmbauweise resultiert aus der ungeschützten Lage der Stadt. Seit Jahrhunderten kommt es immer wieder vor, daß überraschend Reiterscharen aus der Khom in Fasar einfallen und die Metropole plündern. Da es keine Ordnungsmacht gibt, sind die "Erhabenen" deshalb dazu übergegangen, ihre Heime in regelrechte Festungen zu verwandeln. Alle Türme besitzen auf den ersten drei Etagen keine Fenster, und auch in den darüber liegenden Geschossen haben die meisten Fenster den Charakter von Schießscharten. Eisenbeschlagene Pforten, die nur über steile Treppen zu erreichen sind, machen es fast unmöglich, sich gewaltsam Zugang zu den Türmen zu verschaffen.

Häufiger als zu Überfällen von außen kommt es mittlerweile zu Auseinandersetzungen zwischen den "Erhabenen", die eifersüchtig über ihre Einflußsphären wachen.

Die 'ERHABENEN'

Meisterinformationen:

Um ein wenig Stimmung zu schaffen und die Neugier Ihrer Helden befriedigen zu können, seien hier einige der Wichtigeren unter den Erhabenen vorgestellt.

Malik Bey, Sultan von Fasar

Malik ist selbsternannter Herrscher über alle Novadis der Stadt, ein Titel, den ihm heute niemand mehr streitig zu machen wagt. Zu

Macht und Reichtum ist er gekommen, weil er von jedem Novadi, der in der Stadt seine Güter verkauft, einen Tribut verlangt. Gardisten, die man an ihren roten Kopftüchern erkennt, dienen ihm zur Durchsetzung seiner Interessen.

Der ehrenwerte Mawdli Saud

Eigentlich gibt es unter den Mawdliyat, die in Fasar eine berühmte Schule des Rastullah-Glaubens unterhalten, keinen Vorsteher, doch immer wenn die Gelehrten sich nicht einig werden, gibt das Wort des Saud den Ausschlag. Die Mawdliyat verfügen über keine bewaffneten Truppen, doch es wäre töricht, ihre Macht zu unterschätzen, denn sie brauchten nur wenige Stunden, um alle Rastullahgläubigen der Stadt aufzuwiegeln.

Lazlo Fitz Stratzburg

Ein schweres Los hat der Vorsteher des goldenen Tempels, den der Praios-Kult in Fasar unterhält. Kein Mächtiger der Stadt verfügt über so viele Brücken wie der Tempel. Der Bote des Lichts hat Lazlo sogar zwei Greifenreiter der Garethr Tempelgarde überlassen, um die Macht des Ordens zu dokumentieren. Trotzdem geht der Kreuzzug gegen den Rastullah-Unglauben nicht recht voran. Einige Ketzer behaupten sogar, diese Fehlschläge hätten den Verstand Lazlo Fitz Stratzburgs umnebelt.

Habled ben Cherek

Dieser gerissene Kaufmann handelt mit allem, was für Geld zu bekommen ist, und "bösaartige Verleumder" sagen ihm auch nach, daß er gelegentlich eine Karawane seiner Konkurrenten überfallen läßt und ihre Waren über Strohmannen auf dem Basar der "fliegenden Händler" verkauft. Habled unterhält beste Beziehungen zu den Fasarer Dieben und Meuchlern. Er gehört mit Sicherheit zu den bestinformierten Männern der Stadt. Im Gegensatz zu anderen gibt er diese Inforationen für angemessene Gastgeschenke auch weiter, wenn er Fremde zum Tee empfängt. Für seine Sicherheit sorgt eine Garde erlesener Krieger, die himmelblaue Kaftane tragen.

Weitere wichtige Personen sind der Fürst der Stadt, der Händler Manach ter Goom, die Hochgeweihte des Rahja-Tempels und der Leiter der "Akademie der geistigen Kraft".

DIE PROPHETEN VON FASAR

Meisterinformationen:

In Fasar wimmelt es von falschen Propheten, religiösen Träumern und Verrückten jeder Schattierung. Es sollte den Gefährten Phileassons nicht leicht fallen, unter all diesen obskuren Gestalten den richtigen herauszufinden. Zwischen den Narren, die von goldenen Städten in den Wolken, der Rückkehr des finstren Magiers Borbarad oder dem Untergang der Stadt durch gewaltige Regenfluten erzählen, finden sich nur fünf heilige Männer und Frauen, denen es gelungen ist, eine größere Anhängerschaft um sich zu scharen:

Die blinde Sila predigt vom großen Ozean unter der Wüste, in dessen Mitte eine Insel liegt, auf der Bäche von Milch und Honig fließen. Der Weg dorthin ist angeblich allen Sehenden verschlossen, doch berichtet Sila, daß das Augenlicht für das Leben in einem Land ohne Sonne ein geringes Opfer sei. Sila ist eine junge Frau, die ein schlichtes weißes Gewand trägt. Ein ebenfalls weißer Verband verhüllt ihre blutig entzündeten Augen. Nachforschungen ergeben,

die Frau tatsächlich zwei Jahre in der Wüste verschwunden war. Seit ihrer Rückkehr predigt sie von der wunderlichen Insel. Silas fanatischste Anhänger beweisen ihren Glauben, indem sie sich selber blenden.

Amedo predigt mit beredter Stimme das Wort Rastullahs. Vor allem auf die Novadis, die nur kurz in der Stadt verweilen, macht er großen Eindruck, und man sollte seinen Einfluß außerhalb Fasars nicht unterschätzen. Er redet weniger vom Krieg gegen die Ungläubigen als von der dringend erforderlichen Einigung der Stämme der Khom. Nur ein vereintes Tulamidenvolk wird einer drohenden Gefahr, die unmittelbar bevorsteht, begegnen können. Der junge Amedo genießt trotz seiner niederen Herkunft (seine Mutter war Sklavin, sein Vater ist unbekannt) hohes Ansehen unter den Mawdliyat und wird von ihnen heimlich unterstützt.

Mit dem, was er predigt, hat er sicherlich recht, doch wird er den Helden auf ihrer Suche nach Tie'Shianna nicht weiterhelfen können.

Ein gefährliches Leben führt Jojossa. Er predigt von der Gottlosigkeit der Stadt und von einem schrecklichen Strafgericht, das die Metropole treffen wird. In seinen Visionen spricht er von einem Fasar, das von einer Hand regiert wird, von einer Zeit, in der die "Erhabenen" durch einen mächtigen Fürsten in die Schranken gewiesen werden. Verständlicherweise reagieren die Oberen der Stadt auf diese aufrührerischen Reden äußerst empfindlich, und schon des öfteren wurden Mordanschläge auf den Propheten unternommen.

Bislang hatte Jojossa jedoch Glück. Leider ist auch er nicht der Mann, der Ihren Helden weiterhelfen wird. Sie können Ihre Spieler aber über seine Wichtigkeit täuschen und auf eine falsche Spur locken, indem Sie Phileasson und dessen Gefährten Zeugen eines gescheiterten Mordanschlags auf den Propheten werden lassen.

Nur wenige schenken den Reden des Berengar Glauben, obwohl er regelmäßig viele Zuhörer hat. Die meisten halten ihn mehr für einen begabten Märchenerzähler als für einen Propheten. Der schielende, alte Mann, der einen leicht verwirrten Eindruck macht, erzählt, wie er sich vor langer Zeit in der Wüste verirrt und fast verdurstet wäre, als er zwischen Felsen verborgen "den Quell der blauen Rose" fand. Verschleierte hätten ihn dort gepflegt und ihm, der schon ein alter Mann war, durch einen Zauberspruch seine Jugend zurückgegeben. Nachdem er viele Wochen in der Obhut der Verschleierte verbracht hatte, erwachte er eines Morgens allein in der Wüste. Seitdem weiß Berengar, daß es seine Lebensaufgabe ist, den "Quell der blauen Rose" wiederzufinden. Schildern Sie diesen Propheten so unglaubwürdig wie möglich! Stellen Sie ihn als Wahnsinnigen hin, der nicht weiß, wovon er redet. Die Tatsache, daß er sich jeden Abend in einem Rasthaus betrinkt, das "Zur blauen Rose" heißt, und es in seinen Erzählungen einmal 50 und dann wieder 100 Jahre her ist, daß er diesen wundersamen Quell gefunden hat, sollte ein übriges tun, um Ihre Gruppe von dieser Spur abzulenken. Tatsächlich aber ist seine Geschichte fast wahr. Berengar hatte sich vor langer Zeit in der Wüste verirrt, als er durch eine Gruppe Beni Geraut Schie gefangengenommen wurde. Ohne es zu wissen, hatte er sich in die Nähe des versunkenen Tie'Shianna begeben. Urdiri, "die blaue Rose", rettete dem Propheten die Freiheit, weil ihr offenbar wurde, daß er eines Tages einen der verlorenen Schätze Tie'Shiannas zurückbringen würde. Nachdem Phileasson Fasar bereits verlassen hat, wird sich auf

Pardonas Rat Beorn des alten Mannes annehmen und durch ihn auf Umwegen nach Tie'Shianna finden.

BEN ARAM

Allgemeine Informationen:

Die Ärmsten der Stadt scharen sich um diesen selbsternannten Propheten, der von einem fruchtbaren und sicheren Tal im Süden des Loch Harodrol predigt. Dort sind nach seinen Worten all seine Gefolgsleute in Sicherheit vor den Nachstellungen der alanfanischen Schergen, die schon bald großes Unheil über die Khom bringen werden.



Meisterinformationen:

In seinen Prophezeiungen nimmt Ben Aram viele Details aus dem Krieg mit dem mächtigen Al'Anfa vorweg. So ist er zum Beispiel im Recht, wenn er vielen Bürgern, Armen wie Reichen, ein Ende in der Sklaverei prophezeit. Ben Aram verspricht den

Heimatlosen eine Zeit der vollen Bäuche und schildert ihnen eine Alternative zum elenden Tod in einer Straßenrinne, der die meisten Bettler auf kurz oder lang erwartet.

Ursprünglich war Ben Aram ein mittelständischer Kaufmann, doch vor Monaten hatte er die ersten Visionen vom schrecklichen Krieg, den Tar Honak entfesseln wird. Seitdem verfolgen ihn Träume von einer Stadt im Südwesten, die zu gründen ihm bestimmt ist. So hat Ben Aram einen großen Teil seiner Güter verkauft und rüstet eine Karawane aus. Nur eine ausreichende Menge von Lastkamelen, beladen mit Wasser und Lebensmitteln, kann garantieren, daß der Zug der Bettler den mörderischen Marsch durch die Wüste überlebt. Schon jetzt hat dieses Unternehmen zahlreiche Feinde unter den tulamidischen Sippen westlich von Fasar gefunden. Ihnen gefällt der Gedanke nicht, daß der Pöbel der Stadt durch die Wüste zieht und dabei zwangsläufig zu ihren Oasen und Wasserstellen kommt. Malik Bey, der "Sultan" von Fasar, hat deshalb schon vor Wochen allen Novadis in der Stadt verboten, Kamele an Ben Aram zu verkaufen. Aus diesem Grund sieht der Prophet im großen Pferderennen, das im Hippodrom ausgetragen werden soll, eine letzte Chance, dennoch an die dringend benötigten Lasttiere zu kommen. Wann immer er während seiner Predigten in den Armenvierteln Fasars Krieger unter seinen Zuhörern entdeckt, wird er sie darauf ansprechen, ob sie nicht bereit seien, seiner heiligen Sache einen Dienst zu erweisen.

Wenn sich die Gefährten Phileassons dazu entschließen, Ben Aram zu folgen, wird der Prophet sie fortan bei allen wichtigen Fragen ins Vertrauen ziehen. Bauen Sie als Spielleiter Ben Aram als eine gütige Vaterfigur auf. Im Grunde seines Herzens verabscheut er jede Art von Gewalt, sollte sie jedoch unvermeidlich sein, legt er Planung und Ausführung etwaiger Kämpfe in die Hände der Helden.

Ben Aram ist Mitte Fünfzig und wie viele wohlhabende Männer seines Alters ein wenig beleibt. Sein Haar ist schlohweiß und ein Großteil seines Gesichts hinter einem wild wuchernden Bart verborgen. Seit er sich angewöhnt hat, in schlichten Gewändern in die Armenviertel Fasars zu gehen, um dort zu predigen und Spenden an die Armen zu verteilen, genießt er unter den Bettlern der Stadt höchstes Ansehen. (Viele der Heimatlosen, die nicht an seine prophetische Sendung glauben, halten ihn jedoch für verrückt und machen auch keinen Hehl aus ihrer Meinung.)

Erfolgreich konnte der Prophet bislang selbst vor seiner Tochter verbergen, daß er sterbenskrank ist. Er selber weiß, daß er nur noch wenige Wochen zu leben hat. Ben Aram ist keine Gestalt, die so sehr unter den Propheten Fasars heraussticht, daß die Abenteurer am ersten Tag in der Stadt auf ihn stoßen werden. Geben Sie Ihren Helden ein wenig Zeit, sich in der Wüstenmetropole umzusehen, und lassen Sie sie eine Weile im Zweifel darüber, welcher Prophet in Fasar "wahr" spricht.

DAS PFERDERENNEN

Allgemeine Informationen:

Eines der prächtigsten Bauwerke aus der Zeit kaiserlicher Besatzung ist das Hippodrom von Fasar, eine Pferderennbahn, die mit ihrer Fläche von 180 mal 60 Schritt nur wenig Vergleichbares in

Aventurien findet. Ebenso sprichwörtlich wie die Pracht dieser Bahn ist allerdings auch ihre Baufälligkeit. Kein schwerer Sturm, der nicht aufs neue lockeres Baugestein in die Arena stürzen läßt. Deshalb werden die meisten der Pferderennen, für die Fasar berühmt ist,

auf einer Ebene vor der Stadt ausgetragen. Lediglich dann, wenn sich einer der 'Erhabenen' die Gunst der Ärmsten erkaufen will, wird die Bahn restauriert, um ein großes Rennen zu organisieren.

Spezielle Informationen:

Der Erhabene Chalom, seines Zeichens Hehler und Sklavenhändler, möchte den schlechten Ruf, den er in Fasar genießt, unbedingt aufbessern. (Wollen doch die Gerüchte nicht abreißen, daß er vor allem aus den Stadtvierteln der Ärmsten heimlich Freie in die Sklaverei verschleppen läßt.) Er hat deshalb beschlossen, an die alte Tradition der Rennen im Hippodrom anzuknüpfen. Schon seit Wochen sind Steinmetze damit beschäftigt, die Arena zu restaurieren, und alle bedeutenden Pferdezüchter im Umkreis von Hunderten von Meilen wurden bereits zum Rennen eingeladen.

Mit dem ungewöhnlichen Preis, den Chalom ausgesetzt hat, will er vor allen Dingen die berühmtesten Reiter der Novadis in die Stadt locken, denn wer 20 Kamele auf einen Schlag gewinnt, ist über Nacht reich genug, eine eigene Sippe zu gründen.

Meisterinformationen:

Auch für Ben Aram ist der Preis von 20 Kamelen sehr reizvoll, würde die Karawane der Bettler dadurch doch in die Lage versetzt, sehr viel mehr Proviant mitzuführen. Deshalb versucht er, die Gefährten Phileassons zu überreden, für seine Farben zu reiten. Er kann den Helden drei erprobte Pferde zur Verfügung stellen (nur Pferde sind als Reittiere zugelassen) und wird das Startgeld von fünf Dukaten für jeden Reiter bezahlen, der antritt. Da sich über achtzig Reiter für Chaloms Rennen gemeldet haben, müssen die Wettkämpfe über drei Tage verteilt in mehreren Durchgängen stattfinden. Es treten jeweils sechs Bewerber in je-

dem Rennen an. Die drei ersten haben sich für das Rennen am nächsten Tag qualifiziert, die anderen scheiden aus.

REGELN FÜR DAS RENNEN

Meisterinformationen:

Spielen Sie das Rennen mit dem beigelegten Plan der Rennbahn und sechs farbigen Spielfiguren aus. Vor dem Rennen wird für alle sechs Reiter, die zum Wettstreit antreten, mit dem W20 die Startbahn ausgewürfelt. Wer die niedrigste Zahl würfelt, erhält die günstige — weil besonders kurze — Innenbahn, die zweitniedrigste Zahl startet auf der Bahn rechts neben der Innenbahn, usw. Der Reiter auf der Innenbahn zieht auch als erster. Im weiteren Verlauf des Rennens eröffnet derjenige die neue Spielrunde, der auf der Rennbahn am weitesten vorne liegt. Stehen zwei Figuren auf gleicher Höhe, zieht diejenige zuerst, die am nächsten zur Innenbahn steht. Um festzustellen, wie weit sich die Spielerhelden in einem Zug vorwärtsbewegen, muß eine Talentprobe *auf Reiten* abgelegt werden. Bei einem Erfolg gibt die Zahl der nicht verbrauchten Talentpunkte die Anzahl der Felder an, die der Reiter vorwärtsgaloppieren darf. (Vergessen Sie dabei nicht den Bonus von 1 zu addieren, der sich durch die erprobten Pferde ergibt.) Alle Meisterpersonen, die teilnehmen, würfeln am ersten Renntag mit W6 die Felder aus, die sie sich mit jedem Zug vorwärts bewegen. Sieger ist, wer zuerst die Ziellinie überquert. Da die Konkurrenten von Tag zu Tag besser werden, verwenden Sie bei den Rennen am zweiten Tag einen Modifikator von W6+2 für die Meisterpersonen. Im letzten Rennen, bei dem sich am dritten Tag entscheidet, wer den märchenhaften Preis von 20 Kamelen gewinnen wird, ist der Bewegungswert für die Nichtspieler-Reiter W6+3.



Bahnwechsel und Abdrängen

Selbst wenn die Gefährten Phileassons beim Start auf der Außenbahn platziert sind, ist das noch kein Debakel. Es besteht die Möglichkeit, sich langsam weiter nach innen vorzuarbeiten.

Um auf eine andere Bahn überzuwechseln, dürfen die Spieler ein Feld diagonal ziehen. Ein solches Manöver kostet allerdings zwei Bewegungspunkte. Besser platzierte Reiter können auf diese Weise auch abgedrängt werden, denn sollte auf dem Feld, auf das man diagonal zieht, bereits eine Figur stehen, wird diese automatisch um eine Bahn nach außen abgedrängt. So kann es leicht passieren, daß der Spieler, der zu Beginn einer neuen Spielrunde als erster startet und sich auf die Innenbahn vorarbeitet, um mehrere Bahnen nach außen abgedrängt wurde, nachdem alle anderen gezogen haben.

Als Spielfeld für das Rennen dient die Arena, die Sie im Anhang bei den Karten finden. Als Spielmarken können Sie Münzen, Pappcounter, Pöppel, Zinnminiaturen etc. verwenden. Wichtig ist dabei nur, daß Sie die einzelnen Spielmarken im Lauf des Rennens gut auseinanderhalten können.

Spieltaktik

Selbst einem Novadi erster Stufe dürfte es bei einem Talentwert *Reiten* 7 nicht schwer fallen, sich am ersten Renntag für eines der folgenden Rennen zu platzieren, da die Meisterpersonen statistisch

gesehen mit W6 im Durchschnitt 3,5 würfeln. Außerdem ist es wahrscheinlich, daß die Gefährten Phileassons zum Teil sogar bessere Talentwerte haben, handelt es sich doch um recht hochstufige Helden. Aus diesem Grund ist es auch besser, vor dem Entscheidungrennen am dritten Tag nicht mehr als zwei Abenteuerer in einer Renngruppe gegeneinander antreten zu lassen, damit sich die Spieler nicht gegenseitig ausbooten. Um den Einfluß des Würfelglücks bei Meisterpersonen zu verringern, empfiehlt es sich, das Rennen des zweiten Tages über zwei Runden zu führen und am dritten Tag dreimal die Arena zu umrunden. Damit sich der Rest der Spielgruppe nicht langweilt, während sich zwei oder drei als tollkühne Reiter produzieren können, sollten alle, die nicht mit ihrer Spielerfigur am Rennen teilnehmen, für einen oder mehrere der Meisterpersonen würfeln.

Preise

Wer bei einem der vierzehn Rennen am ersten Tag einen ersten Platz belegt, erhält dafür eine Siegesprämie von 50 Silbertalern. Reiter, die eines der drei Rennen des zweiten Tages gewinnen, bekommen einen prächtig ziselierten Khunchomer (Wert 500 S) als Belohnung. Dem Gewinner des Rennens am dritten Tage winken schließlich 20 Kamele. In diesem Fall bekommt auch derjenige, der 'nur' den zweiten Platz macht, noch einen Preis, ein feuriges Shadif-Streitroß (Wert 640 Dukaten!).

DIE BETTLER VON FASAR

Meisterinformationen:

Da die Bettler aus den Elendsvierteln Fasars auch in den nächsten beiden Abenteuern eine bedeutende Rolle spielen, ist es wichtig, daß die Helden Gelegenheit haben, ein persönliches Verhältnis zumindest zu einigen von ihnen entwickeln zu können. Dazu müssen Sie aus der Masse von über 300 Pilgern einige Charaktere herausarbeiten, die in einer besonderen Beziehung zu den Gefolgsleuten Phileassons stehen. Um Ihnen diese Aufgabe zu erleichtern, sind in diesem Kapitel einige Persönlichkeiten vor-gestellt.

Mansour ist ein 35jähriger, von Schicksalsschlägen gebrochener Mann. Ehemals gehörte er zur Garde von Khunchom, doch in einem Gefecht wurde er so schwer verletzt, daß ihm beide Beine amputiert werden mußten. Darauf wurde er aus dem Militärdienst entlassen, mit einer Abfindung, die gerade ausreichte, ihn ein halbes Jahr zu ernähren. Um nicht zu verhungern, mußte er sich unter die Bettler der Stadt mengen und wurde schließlich von seinen alten Waffenbrüdern aus Khunchom gejagt. In den Jahren nach seiner Verwundung hat er gelernt, sich recht geschickt auf seine Hände aufgestützt fortzubewegen. Trotzdem braucht er auf dem Pilgerzug ständig Hilfe, denn es ist ihm selbstverständlich unmöglich, den ganzen Tag auf Händen zu laufen. Sorgen Sie dafür, daß sich einer der Abenteuerer seiner annimmt, ihn trägt oder in einem Korb auf seinem Kamel mitnimmt. Mansour ist umgänglich, aber oft merkt man ihm an, mit welcher stummer Verbitterung er den Helden nachblickt und wohl offenbar denkt, daß auch er noch ein stolzer Krieger sein könnte, wenn nur einige Dinge ein wenig anders gelaufen wären. Wenn er in dieser Stimmung an Alkohol kommt, wird er sich sinnlos betrinken und zum Schluß weinend zusammenbre-

chen, um lauthals mit seinem ungerechten Schicksal zu hadern. Denkbar ist auch, daß er sich am Morgen nach einer solchen Nacht aus Scham aus dem Lager fortstiehlt, um darauf zu warten, daß die Sonne und die Wüste seinem Leben endlich ein Ende bereiten. Gibt man Mansour eine Armbrust, entpuppt er sich übrigens als ein exzellenter Schütze (Fernkampf Armbrust 17).

Abdallah ist ein fünfjähriges Waisenkind. Der kleine Junge hat den ganzen Kopf mit Schorf überzogen und starrt vor Dreck. Gekleidet ist er in ein viel zu großes Hemd, das sein ursprünglicher Besitzer auf den Lumpenhaufen geworfen hat.

Abdallah wird sich selbst zum Schutzpatron eines Helden ernennen, der kein Wort Novadi spricht, weil der Kleine nicht begreift, daß ein erwachsener Mensch, der ihn angeblich beschützen soll, nicht einmal vernünftig sprechen kann. Abdallah wird den Gefährten meist im Wege herumstehen, aber zugleich einen Charme beweisen, dem nur widerstehen kann, wer ein Herz aus Stein hat. Und wer weiß, vielleicht wird Abdallah auch einmal einem der Helden wirklich aus der Patsche helfen ...

Die hübsche Canan trat bis vor wenigen Tagen als Tänzerin und Schauspielerin in einem Schmierentheater auf Als der Besitzer dieses zweifelhaften Ensembles vor einer Woche kundtat, daß er seinen Star heiraten wolle, ist die Schauspielerin kurzerhand untergetaucht und hat sich dem Zug der Bettler angeschlossen, um schnellstmöglich aus Fasar wegzukommen. Während der Wanderschaft wird sie mit allen Mitteln versuchen, einen Helden dazu zu überreden, mit ihr nach Arivor zu reisen, wo sie ihre schauspielerische Karriere fortsetzen will. Ein Flirt mit Canan ist im Bereich des Möglichen, besonders, wenn es sich um einen Helden mit hohem Charisma-Wert handelt. Doch ihr Herz wird auf Dauer nur dem Theater gehören!

Barmak hat nie in seinem Lehen mehr besessen als die paar Lumpen, die er auf dem Leib trägt. Dennoch hat er die Manieren eines wohlherzogenen Edlen und bezaubert die Menschen durch sein aristokratisches Flair.

In jüngeren Jahren ist er als Hochstapler durch die Lande gereist, und oft gelang es ihm, sich für Wochen in das Vertrauen reicher Familien zu schleichen, indem er sich als zu unrecht verbannter Fürstensohn ausgab. In die Jahre gekommen, ist er heute das Idol der Kinder, mit denen er viel Zeit verbringt. Er macht sich einen Spaß daraus, die Helden mit Geschichten über seine Vergangenheit zu veralbern, und spinnt ein so feines Gewebe aus Wahrheit und Lügen, daß sich die Helden bis zum Schluß nicht darüber im klaren sein sollten, ob er nun ein verbannter Grafensohn aus dem Lieblichen Feld ist oder doch nur ein charmanter Gauner.

Zummurud war früher eines der berühmtesten Freudenmädchen der Stadt, bis eines Tages ihre Schönheit schlagartig verblühte. Manche sagen, ihr Erfolg hätte die Hohepriesterin der Rahja verärgert, so daß sie das Mädchen über Nacht zu einer alten Frau werden ließ. Zummurud ist redengewandt und verbittert. Während des Zuges wird sie sich zur Wortführerin der alten Frauen aufschwingen und auch vor Kritik an den Helden oder Ben Aram nicht zurückschrecken, wenn diese in ihren Augen Fehler begehen. Sie ist jedoch keinesfalls böse, sondern zeichnet sich eher durch einen übersteigerten Gerechtigkeitsinn aus. (Wäre ihr Leben anders verlaufen, hätte sie gewiß eine gute Praios-Geweihete abgegeben.)

Aischa ist die zierliche, dunkelhaarige Tochter des Propheten Ben Aram. Je kränker ihr Vater wird, desto mehr Aufgaben übernimmt sie von ihm. So wächst sie langsam in die Rolle der Führerin des

Bettlerzuges. Sie ist von Anfang an bei allen wichtigen Gesprächen, die Ben Aram führt, beteiligt und erweist sich dabei als begabte Diplomatin. Aischa ist besessen von der Idee, die Ziele ihres Vaters erfüllt zu sehen — eine Manie, die bis zur völligen Aufgabe ihres eigenen Charakters geht.

Eysel ist eine kränkelnde, junge Frau, die nur mit Mühe dem Zug der Bettler folgen kann. Sie ist die Tochter einer kleinen Händlerfamilie und wurde wegen ihrer Liebe zu einem Gaukler aus ihrer Sippe verstoßen. Als ihr Geliebter an der blauen Keuche starb, rutschte sie in das Milieu der Bettler ab.

Eysel betrachtet ihr Leben als gelebt und hofft nur noch darauf, daß es ihrer kleinen dreijährigen Tochter Sirka in der neuen Siedlung, die Ben Aram gründen will, eines Tages besser gehen wird. Als dramaturgisches Mittel könnten Sie Eysel während der Reise sterben lassen, wobei sie einen Held oder eine Heldin mit ihren letzten Worten darum bittet, daß sie Sirka sicher in Ben Arams gelobtes Tal bringen, damit das Mädchen einmal ein besseres Leben haben wird, als sie es hatte.

Mechmed ist ein 15-jähriger Novadi, der sich in Fasar durch kleine Diebstähle am Leben erhalten hat. Er ist sehr beeindruckt von den Predigten Ben Arams und glaubt fest, daß er als Sklave enden wird, wenn er in der Stadt bleibt. Zunächst wird es ihm sehr schwer fallen, seine Gewohnheit, sich einfach zu nehmen, was er braucht, wieder abzulegen. Später gibt er alles, was er den Helden gestohlen hat, wieder zurück.

Er kommt mehr und mehr zu der Überzeugung, er sei zum Krieger geboren, und wünscht sich nichts sehnlicher, als von einem der Abenteurer in den Künsten des Kampfes unterrichtet zu werden.

DIE KARAWANE DER BETTLER

Meisterinformationen:

Ben Aram hat sein ganzes Vermögen gegeben, um die Karawane der Bettler so gut wie möglich auszurüsten. Es erfordert eine enorme Menge von Kamelen, um das Nötigste an Wasser und Lebensmitteln zu transportieren. Darüber hinaus sind noch 20 Tiere mit Werkzeug und Ausrüstung zum Bau des Dorfes bei Loch Harodrol gepackt. Jeder Bettler braucht täglich ca. 50 Unzen Lebensmittel und vier Maß Trinkwasser. (Bei 320 Bettlern braucht Ben Aram also täglich 400 Stein Lebensmittel und 1280 Maß (!) Trinkwasser.) Somit ist leicht ersichtlich, daß die Trinkwasserversorgung der Karawane zum größten Problem wird. Alle 42 Jungkamele, die dem Propheten gehören, werden gebraucht, um eine Ration Wasser für anderthalb Tage zu transportieren. Da jeder Bettler selber auch 6 Maß Wasser in einem Ziegenlederschlauch trägt, kann die Karawane für drei Tage Trinkwasser mitnehmen.

In diesem Zusammenhang wird den Gefährten die wichtige Rolle der Kundschafter übertragen, die der Karawane vorausreiten und nach Wasser suchen.

Kritisch ist auch die Lage der Lebensmittelversorgung. Wenn die Helden das Rennen im Hippodrom nicht gewonnen haben, verfügt die Karawane nur über 20 Kamele, die Nahrung für die Bettler tragen. Das ist gerade genug, um die Karawane für 10 Tage zu versorgen. Weitere sechs Tagesrationen tragen die Bettler selbst,

Die Nahrung, die man unterwegs zu sich nimmt, ist nicht gerade abwechslungsreich. Es gibt Hirsebrei, Fladenbrot, Datteln, harten Ziegenkäse, getrocknetes Obst und als einzigen Luxus gelegentlich Tee mit etwas Honig.

Der Tagesablauf einer wandernden Karawane ist immer gleich: Kurz vor Sonnenaufgang nimmt man ein hastiges Frühstück ein und sattelt die Kamele, um während der kühlen Morgenstunden ein möglichst großes Stück Weg zu bewältigen. Zur Mittagszeit zwingt die Hitze die Karawane zur Rast. Jeder sucht ein möglichst schattiges Plätzchen. Nach der Mittagsruhe zieht die Karawane bis Sonnenuntergang weiter. Abends werden alle Tiere abgesattelt. Fußfesseln an den Vorderläufen hindern die Kamele daran, sich über Nacht allzu weit vom Lager zu entfernen. Auch wenn die Helden weitab der Karawane auf Wassersuche sind, sollten sie sich an diesen Tagesablauf halten. Wenn sie dennoch partout darauf bestehen, in der Mittagszeit durchzureiten, erhöht sich ihr Wasserverbrauch um zwei Maß. (Eine Tatsache, die die Abenteurer erst dann bemerken sollten, wenn ihre Wasserschlauche fast leer sind.)

Um nicht den Überblick zu verlieren, empfehlen wir Ihnen als Spielleiter, eine tabellarische Liste über die Ausrüstung und Größe der Bettlerkarawane führen. Diese Liste würde mit folgenden Startdaten beginnen:

Reisetag: 1
Kamele: 82 (102)
Bettler: 320
Wasser: für 3 Tage
Nahrung: für 16 (26) Tage
Geld: 7.300 Dukaten

- Als erster Reisetag gilt der Tag, an dem die Karawane Fasar verläßt.
- 82 Kamele besitzt Ben Aram. 42 davon sind unerfahrene Jungkamele, 40 gelten als erprobt. Sollten die Helden das Rennen im Hippodrom gewonnen haben, steigt die Zahl der Kamele auf 102, davon 60 erprobte.
- 320 Bettler haben sich entschlossen, Ben Aram in die Wüste zu folgen.
- Für drei Tage kann die Karawane Trinkwasser transportieren. Bei jeder sich bietenden Gelegenheit wird der Wasservorrat vollständig erneuert.
- Ursprünglich kann die Karawane nur für 1₆ Tage Lebensmittel mitführen. Sollten die Helden das Rennen im Hippodrom gewonnen haben, können zehn Tagesrationen mehr transportiert werden. (Mit Tagesration ist die Menge an Lebensmitteln gemeint, die aufgebracht werden muß, um die 320 Bettler einen Tag zu ernähren.)
- Ben Aram ist sich dessen bewußt, daß die Karawane von Anfang an nicht genug Lebensmittel befördern kann, um das Tal bei Loch Harodrol zu erreichen. Er hofft darauf; unterwegs bei wandernden Nomaden und Handelskarawanen die Lebensmittelvorräte ergänzen zu können. Bevor der Prophet Fasar verlassen hat, verkaufte er all sein Hab und Gut. In der Spalte Geld ist aufgeführt, wie viele Dukaten er noch besitzt, um die Vorräte der Karawane zu ergänzen.

Abschließend gilt es noch zu berücksichtigen, daß die Langsamsten im Zug das Tempo bestimmen. Kleine Kinder und Krüppel schaffen nicht mehr als höchstens 20 Meilen pro Tag. Die Karawane wird inklusive einiger Ruhetage ca. 7 Wochen bis zum Tal aus den Visionen des Ben Aram brauchen. Die Wassersucher, die der Karawane vorausreiten, können Tagesdistanzen von 60–80 Meilen bewältigen. (Ein erfahrener Reiter wird übrigens gelegentlich absteigen, um das Kamel für ein paar Meilen am Zügel zu führen, damit es zu neuen Kräften gelangen kann. Während der heißesten Tageszeit zu reiten, ist unüblich und äußerst strapaziös.)

LETZTE HOFFNUNGEN

Spezielle Informationen:

Ben Aram ist ein Prophet, und als solcher handelt er manchmal nicht völlig rational. So besteht er darauf; mit dem Zug der Bettler zunächst nach Süden Richtung Mherwed zu ziehen. Er erhofft sich ein Audienz beim Kalifen Abu Dhelrumun ihn Chamallah, um den Herrscher aller Gläubigen vor der großen Gefahr zu warnen, die bevorsteht. Bei der Reise durch die fruchtbaren Ebenen Mhanadistans herrscht kein Wassermangel, und die Bettler erhalten auch einige Geschenke in Form von Lebensmitteln. Man besteht aber fast immer darauf, daß der merkwürdige Zug sein Lager ein gutes Stück außerhalb der Siedlungen aufschlägt. Abgesehen vom Murren über die ersten Blasen an den Füßen ist die Stimmung in der Karawane gut. Noch haben alle das Gefühl, Auserwählte Rastullahs zu sein.

DIE STADT DES KALIFEN

Spezielle Informationen:

An den Toren Mherweds verwehrt man den Bettlern den Zutritt zur Stadt. Nur die Gefährten und Ben Aram dürfen in die Stadt des Kalifen. Doch bereitet es große Schwierigkeiten, auch nur bis zu den höheren Hofbeamten vorzudringen. In der Stadt herrscht eine gespannte Unruhe.

Meisterinformationen:

Es erweist sich als unmöglich, eine Audienz beim Kalifen zu erhalten. Nach zwei Tagen gibt Ben Aram seine Versuche auf. In der Zeit wurde die Karawane noch einmal neu verproviantiert. Der Prophet macht sich bittere Vorwürfe, als er Mherwed den Rücken kehrt. Er weiß, daß sein Eigensinn das ganze Unternehmen erheblich verzögert hat. Wenige Tage später hat die Karawane den Paß zwischen Khoramgebirge und Unauer Bergen passiert. Vor ihr erstreckt sich die in der Hitze flimmernde Khom, das Meer aus Sand, wie sie einst ein Dichter der Beni Novad taufte. (Zusätzliche Informationen über diese Region finden Sie in der Box Die Wüste Khom und die Echsensümpfe.)

DER WÜSTENTOD

Meisterinformationen:

Obwohl ein altes Sprichwort der Novadis besagt: "In der Wüste sind schon mehr Reisende ertrunken als verdurstet", ist die Karawane doch eher von Wasserproblemen geplagt, als daß sie Gefahr läuft, das Opfer einer plötzlichen Springflut in einem Wadi zu werden. Wie erwähnt, reicht die Lastkapazität der Karawane gerade aus, für drei Tage Wasser mitzuführen. Um zu verhindern, daß sich die Gefährten Phileassons bei ihren Ausritten auf abstruse Weise mit Wasserschläuchen behängen, sollten Sie erklären, daß mehr als drei Tage in einem Ziegenlederschlauch gelagertes Wasser ungenießbar wird.

Tulamiden und alle Helden, die einen längeren Abschnitt ihres Lebens in der Khom verbracht haben, benötigen etwa vier Maß Wasser pro Tag. Alle Abenteurer, die mit dem Wüstenklima nicht vertraut sind, verbrauchen sechs Maß.

Es ist eine unumstößliche Tatsache, daß man fast keine Chance hat, in der Wüste drei Tage ohne Wasser zu überleben. Entsprechend drastisch sind auch die Regeln, die Sie für Ihre Abenteurer anwenden sollten. Ab der Mittagszeit des ersten Tages ohne Trinkwasser werden alle Talentwerte halbiert. Es fällt immer schwerer, sich auf etwas zu konzentrieren. Bis zum Abend sterben W6 der schwächeren Bettler am Ende der Karawane. Um die Mittagszeit des zweiten Tages ohne Wasser werden die Eigenschaftswerte sowie AT und PA halbiert. Die Helden fühlen sich müde und entkräftet. Von nun an kommt es verstärkt zu Halluzinationen. Bis zum Ende des Tages brechen 2W20 Bettler zusammen und sind nicht in der Lage, sich weiter zu bewegen. Mit dem dritten Tag beginnt der letzte Akt der Tragödie. Ab den Morgenstunden verlieren die Helden stündlich 2W6 Ausdauerpunkte. Sobald die Ausdauer auf Null gesunken ist, können sie sich nur noch kriechend fortbewegen. In jeder weiteren Stunde verlieren die Abenteurer W6 LE. Am Ende des Tages leben noch 3W6 Bettler.

Als erfahrener Spielleiter sollten Sie es aber nicht so weit kommen lassen. Folgende Mittel stehen Ihnen zur Verfügung, um das Massensterben zu verhindern. Shaya könnte durch ein großes

Wunder der Travia aus dem Nichts eine sprudelnde Quelle erschaffen. Der verrückte Abdul el Mazar beschwört einen einstündigen Gewitterregen herauf. (Wie er das gemacht hat, weiß er selber nicht.)

Natürlich steht Ihnen auch offen, die Karawane im letzten Moment ein rettendes Wasserloch finden zu lassen oder den Bettlern

durch eine barmherzige Nomadensippe ausreichend Wasser zuzuspielen. Sie sollten die Szene des Verdurstens nicht dramaturgisch überstrapazieren. Einmal am Rande des Todes gestanden zu haben, ist für den Zug der Bettler genug. Helden, die sich auf der Suche nach Wasser verirren, kann dieses Schicksal allerdings durchaus mehrmals treffen.

DER MARSCH DURCH DIE WÜSTE

Meisterinformationen:

Für Sie gibt es zwei Möglichkeiten, den Marsch durch die Wüste zu gestalten. Der erste Weg besteht darin, jeden Tag, den der große Zug der Bettler unterwegs ist, nachzuspielen, indem Sie täglich aufs neue anhand der Tabellen den Spielablauf bestimmen. Diese Würfelprozeduren bringen den Spielverlauf aber leicht ins Stocken, so daß es ratsam ist, diese Arbeit vorab zu erledigen. In einer zweiten Variante werden mit Hilfe der Tabellen ohne das Zufallsmoment des Würfels Spielsituationen konstruiert, die den eigenen Vorstellungen einer Wüstendurchquerung entsprechen. (In beiden Fällen gilt es zu berücksichtigen, daß es nicht an jedem Tag zu dramatischen oder gar lebensbedrohlichen Begegnungen kommen sollte.)

DER ABLAUF DER WÜRFELPROZEDUR

1. Bestimmen des Wetters
2. Stellen Sie fest, wer an diesem Tag auf Wassersuche geht, überprüfen Sie die Erfolgschancen der Wassersucher, und würfeln Sie auf der Tabelle für Zufallsbegegnungen.
3. Bestimmen Sie die Begegnungen für das Gros der Bettler.

DAS WETTER

Meisterinformationen:

Für alle Bestandteile des Wetters – allgemeine Wetterlage, Bewölkung, Niederschlag, Wind, Temperatur – finden Sie in folgenden Tabellen, die jeweils aufeinander aufbauen. Beginnen Sie mit der allgemeinen Wetterlage, und arbeiten Sie sich bis zur Temperatur vor.

Wetterlage und Niederschlag

Der erste Wurf auf dieser Tabelle legt mit einem W20 die allgemeine Wetterlage fest. Damit das Wetter nicht allzu sprunghaft wechselt, gehen wir im folgenden von der einmal ermittelten Wetterlage aus. Veränderungen werden nun mit dem W6 bestimmt, wobei die bei Veränderung (VER) angegebene Zahl mit dem W6-Wurf zu verrechnen ist.

Ein Beispiel: Zunächst würfeln sie mit dem W20, z.B. eine 15. Auf der Tabelle finden Sie folgenden Eintrag: sonnig und klar, VER-1 WIND-1 TEMP+1. Um das Wetter für den nächsten Tag zu bestimmen, würfeln Sie nun mit dem W6, z.B. eine 3. Sie verrechnen die VER-Zahl (-1) und erhalten eine 2. Diese 2 addieren Sie nun zur Wetterzahl des Vortages: 15+2=17. Die 17 sagt Ihnen, welche Wetterlage am neuen Tag herrscht: 17-18 leichte Bewölkung VER +1 WIND +2 TEMP -2.

Bei dem Veränderungs-Ergebnis 0 bleibt das Wetter gleich. Zwi-

sehen den Wetterzahlen 1 und 20 wird ein Überschlag durchgeführt (Sie können sich die Tabelle als Kreis denken, den das Wetter durchläuft).

W20 Wetterlage und Niederschlag	Variable
1-16 sonnig und klar	VER-1 WIND-1 TEMP+ 1
17-18 leichte Bewölkung	VER-2 WIND+1 TEMP-1
19 starke Bewölkung	VER+ 1 WIND+2 TEMP-2
20 heftiger Gewitterregen*	VER+3 WIND+ 1 TEMP -3

*) Der Gewitterregen dauert etwa eine Stunde, danach gilt das Wetter des nächsten Tages.

Wind

Um die Windgeschwindigkeit zu bestimmen, würfeln Sie mit zweimal mit einem W6. Zu beiden Würfelresultaten addieren Sie jeweils den Modifikator aus der allgemeinen Wettertabelle. Dann wählen Sie das Ergebnis von den beiden aus, das näher an der Windgeschwindigkeit des Vortages liegt. Negative Resultate werden als 0 gehandhabt. Ergebnisse größer als 8 gelten als Sandsturm mit Orkanböen. Die Windrichtung können Sie selber bestimmen. Ein Sandsturm dauert in der Khom oft etliche Stunden, manchmal sogar Tage. Wenn der Sturm vorüber ist, beginnen Sie auf der Windtabelle mit einem Ergebnis von 1. Natürlich steht Ihnen frei, diese Würfe zu manipulieren, wenn ein Sturm das Überleben der Karawane in Frage stellt.

W6	Windstärke
0	Windstill
1	Leichter Windzug
2	Leichte Brise
3	Frische Brise
4	Steife Brise
5	Starker Wind
6	Sturm
7	* Sandsturm (Verlust von 2W6 LE)
8	* Sandsturm mit Orkanböen (Verlust von 1W20 LE)

*) Wenn Sie ein Ergebnis mit Sternchen erwürfeln, bedeutet dies, daß am betreffenden Tag die doppelte Menge Trinkwasser verbraucht wird.

Temperatur

Auch die Temperatur wird mit 2W6-Würfen festgelegt, zu dessen Ergebnis Sie den Modifikator aus der Tabelle zur Allgemeinen Wetterlage addieren. Auch hier zählt nur der Wurf, der näher an der Temperatur des Vortages lag. Auf eine Angabe von Grad Celsius ist

bewußt verzichtet worden, da in Aventurien das Thermometer unbekannt ist. Als grobe Richtlinie mag hier gelten, daß kühl in der Khom bedeutet, daß die Temperatur leicht unter zwanzig Grad liegt, wohingegen mörderisch heiß Temperaturen jenseits von 40 Grad im Schatten sind.

W6	Temperatur
bis 0	kühl
1-2	für die Khom angenehm
3-4	warm
5-7	heiß
8*	mörderisch heiß

*) Auch dieses Ergebnis hat am folgenden Tag eine Verdopplung des Trinkwasserverbrauchs zur Folge.

die WASSERSUCHE

Meisterinformationen:

Sobald der Zug das Gebiet der Khom erreicht hat, muß erwürfelt werden, ob es den Helden, die als Wassersucher fungieren, gelingt, eine Quelle oder Oase zu finden, die das nächste Ziel der Bettler wird. Ben Aram wird nur im Notfall eine Wasserstelle verlassen, wenn noch nicht feststeht, wo die nächste zu finden ist. Die Novadis halten die Lage der Wasserstellen geheim. Mit ihrer Hilfe ist nicht zu rechnen.

Es ist üblich, immer mindestens zu zweit zu reiten, da ein einzelner Wassersucher, dessen Kamel strauchelt oder dem ein anderes Mißgeschick widerfährt, in der Wüste verloren ist. Nur einer dieser Reiter darf die Proben ablegen, die zur Suche nach Wasser erforderlich sind. (Es steigert die Spannung, wenn Sie als Spielleiter die Talentproben verdeckt auswürfeln.) Der erste Würfelwurf auf der folgenden Tabelle wird mit W20 durchgeführt. Er gibt Auskunft darüber, ob in der Richtung, die die Wassersucher einschlagen, überhaupt eine Quelle zu finden ist. Mit der Probe auf das Talent Fahrten suchen prüfen Sie, ob es den Helden gelingt, anhand von Spuren eine Wasserstelle ausfindig zu machen (wenn es überhaupt eine gibt). Die Probe auf das Talent Orientierung gibt an, ob die Abenteurer bis Einbruch der Nacht zum Lager der Bettler zurückfinden. Für jeden Tag in der Wüste sollten Sie die Orientierungs-Proben um +1 erschweren. Haben die Bettler inzwischen das Lager gewechselt, wird die Probe um +2 erschwert.

W20 Chancen auf eine erfolgreiche Suche

- 1—3 Gute Chance, Wasser zu finden. Fahrten suchen +3, Orientierung +4.
- 4—7 Durchschnittliche Chance, Wasser zu finden. Fahrten suchen +5, Orientierung +4.
- 8—11 Schlechte Chancen, Wasser zu finden. Fahrten suchen +10, Orientierung +5.
- 12—20 Die Helden reiten in eine Richtung, in der es keine Wasserstelle gibt.

Novadis erhalten einen Abzug von 2 auf das Ergebnis, das Sie mit dem W20 für die Wassersuche erwürfelt haben, denn ihnen fällt es leichter, in der Wüste Wasser zu finden. Wiederholen Sie diese Würfelprozedur für jede Gruppe, die sich auf die Suche begibt. Wenn Trinkwasser gefunden wurde, bestimmen Sie mit 3W20, wie viele Meilen es vom Lager der Bettler entfernt liegt.

Für jede Gruppe besteht die Möglichkeit, daß es im Verlauf des Tages zu einer besonderen Begebenheit kommt. Benutzen Sie den W6, um dies zu ermitteln. Ein Ergebnis von 1—4 bedeutet, daß die Helden einen ereignislosen Tag verleben. Bei einer 5 oder 6 ermitteln Sie durch einen Wurf auf W20 mit Hilfe der folgenden Tabelle, was den Wassersuchern zustößt.

- 1: Ein Reittier strauchelt und bricht sich das Bein. Für das Tier besteht keine Möglichkeit zur Rettung mehr.
- 2: Ihre Helden haben eine Fata Morgana und sehen einen See, einen Palast, einen Palmenhain oder ähnliches.
- 3: Ein Wasserschlauch leckt. Ein Abenteurer verliert eine Tagesration Wasser.
- 4: Ein Wüstenskorpion attackiert während einer Rast einen der Wassersucher.

Skorpion

MU 11	AT 13	PA 0	LE 4	RS 1
TP 1W+1(+Gift)	GS 2	AU 15	MR 12	GW 8

*) Wenn der Stachel die Rüstung durchdringt, verursacht das Gift des Skorpions 2W20 Schadenspunkte.

- 5: Die Helden geraten in Treibsand. Prüfen Sie für jeden Spieler mit W6 die Konsequenzen. 1—3 Reiter und Kamel entkommen. 4—5 das Reittier geht verloren. 6 Das Reittier geht verloren, und der betroffene Held muß eine Körperbeherrschungs-Probe +2 bestehen, um der tückischen Falle unbeschadet zu entkommen. Ansonsten verliert er W20 LE, bevor er gerettet wird.
- 6: Die Reiter treffen auf eine kleine Salzkarawane und werden eingeladen, gemeinsam mit den Händlern und Kameltreibern eine Mahlzeit einzunehmen.
- 7: Gegen Mittag geraten die Gefährten in eine Region, in der ein unangenehm heißer Wind bläst. An diesem Tag Verbrauchen sie die doppelte Wassermenge.
- 8: Die Helden treffen auf ein herrenloses Kamel. Bei einer GE-Probe +3 kann das Tier eingefangen werden. Gelingt nun auch eine Abrichten-Probe +6, so folgt das Kamel in Zukunft willig den Wassersuchern.
- 9—10: Der Wüstenwind hat die sterblichen Überreste einer Karawane freigelegt, die sich in der Wüste verirrt und zugrunde ging. Sonne und Sand haben die Toten mumifiziert. Es finden sich keine Wertgegenstände.
- 11: Die Helden geraten in einen Hinterhalt von W6+1 Wüstenräubern. Die Banditen plündern die Abenteurer restlos aus, lassen ihnen aber zwei Wasserschläuche.

Wüstenräuber

MU 13	AT 14	PA 12	LE 50	RS 3
TP 1W+4 (Säbel)	GST 1	AU 65	MR 4	

- 12—13: Die Wassersucher treffen auf einen Lagerplatz wandernder Nomaden. Sie werden sehr freundlich aufgenommen und bewirtet. Mit etwas Verhandlungsgeschick können die Helden hier 2W20 Mherwedböcke für je 22 S erwerben. Bei einer guten Feilschen-Probe gehen die Novadis sogar auf 19 S herunter. (Ein Mherwedbock liefert 25 Fleischrationen, 26 Böcke können die Bettler z.B. zwei Tage ernähren.)
- 14—15: Die Wassersucher können W6 wilde Kamele beobachten, die durch die Wüste ziehen. Es ist nicht möglich, die Tiere einzufangen. Ihnen zu folgen wäre verhängnisvoll, denn sie gehen nicht zu einem Wasserloch, sondern haben erst vor wenigen Stunden eine Quelle verlassen.
- 16: Die Gefährten treffen einen einzelnen Tulamidenkrieger, der auf dem Weg zur Brautwerbung bei einer befreundeten Sippe ist.
- 17: Kreisende Khomgeier führen zu einer verendeten Ziege.

18: Die Wassersucher werden von 2W6 Sandwölfen verfolgt, die auf eine günstige Gelegenheit warten, um über Kamele und Reiter herzufallen (z.B. die mittägliche Rast).

Sandwolf

MU 15 AT 12 PA 8 LE 30 RS 2 TP 1W+4 (Biß)
GS 11 AU 100 MR 3 GW 5 (als Meute bis GW 12)

19: Über eine Sanddüne nähert sich eine Riesenameise, die die Helden offensichtlich als Beute betrachtet. Die Abenteurer stehen vor der Entscheidung, zu kämpfen oder zu fliehen.

Riesenameise

MU 10 AT 8 PA 0 LE 25 RS 4
TP 1W+3/W6-2 SP (Säure)* GS 4 AU 30 MR 13 GW 8

*) Die Säure wird in jedem Fall wirksam, da sie auch Rüstungen durchdringt.

Jeweils 5 SP durch Säure bedeuten den gleichzeitigen Verlust eines Punktes vom Rüstungsschutz.

20: Die Gefährten begegnen W6+5 Kriegern eines Hairan, die auf der Suche nach Wasserdieben sind. Mit einer Talentprobe *Lügen* +3 können die Helden den Reitern glaubhaft machen, nicht zu den Bettlern zu gehören. In diesem Fall werden sie sogar eingeladen, gemeinsam mit den Wüstenkriegern eine Mahlzeit einzunehmen. Werden sie hingegen als Wasserdiebe erkannt, wird man versuchen, sie zu fangen und zum Hairan zu bringen. Dieser beschließt, den Dieben zur Warnung alles Gut abzunehmen, ihnen 20 Stockschläge zu geben und mit einem Wasserschlauch in der Wüste auszusetzen. Um zu den Bettlern zurückzufinden, muß den Mißhandelten eine Orientierungs-Probe +4 gelingen.

Gut ausgebildeter Stammeskrieger

MU 14 KL 11 IN 12 CH 11 FF 12 GE 13 KK 15
AG 4 RA 3 HA 3 TA 4 NG 3 GG 3 JZ 7
ST 6 LE 45 AT/PA 13/12 (Khunchomer, W+5), (Dschrada, W+7)
MR 2 RS 1-4

Auch für den *Zug* der Bettler sind täglich Zufallsbegegnungen auszuwürfeln. Dabei ist zu unterscheiden, ob sich die Karawane an einer Wasserstelle aufhält oder auf dem Marsch durch die Wüste ist.

Begegnungen in der Wüste

1—12: Keine Begegnung.

13: 2W20 Sandwölfe folgen den Bettlern und fallen über die Kranken und Schwachen am Ende der Karawane her. (Werte der Sandwölfe siehe oben.)

14—16: W20 Räuber folgen der Karawane. Sie wissen, daß bei den Bettlern nicht viel zu holen ist und haben es einzig auf die Kamele abgesehen, die den Zug begleiten. (Werte der Räuber siehe oben.)

17: Ab Mittag bläst ein außergewöhnlich heißer Wüstenwind. An diesem Tag verbrauchen alle eine doppelte Wasserration.

18: Rund 20 Novadi-Krieger erscheinen, um der Karawane der Bettler das Weiterziehen zu verbieten. Der Hairan der Krieger fürchtet um die geringen Wasserreserven seiner Region und wäre daran interessiert, die Karawane auf das Stammesgebiet einer verfeindeten Sippe umzuleiten. Schlagen die Bettler freiwillig einen anderen Weg ein, schenkt der Fürst ihnen W20 Ziegen. Ansonsten zieht er weitere Krieger zusammen und wird sie mit Gewalt von seinem Boden vertreiben.

19—20: Eine Nomadenfamilie mit großer Ziegenherde kreuzt den Weg der Bettler. Bei gelungener Feilschen-Probe erklärt man sich bereit, 2W20 Ziegen für je 20 S zu verkaufen.

An den Wasserlöchern und Oasen kommt es zu ganz anderen Begegnungen als in der Wüste. Verwenden Sie in diesem Fall deshalb die folgende Tabelle:

1—10: Die Bettler sind allein an der Wasserstelle.

11: Nachts nähert sich ein Rudel von W6+1 Sandlöwen der Wasserstelle. Sie haben es in erster Linie auf die Kamele abgesehen, schrecken aber auch nicht davor zurück, ein menschliches Opfer anzufallen.

Sandlöwe

MU 15 AT 14 (erste AT16)* PA 8 LE 40 AU 70
TP 2W+4 (Rachen), 1W+4 (Pranken) GS 16 MR -4 GW 11

*) Bei der ersten AT, einem Sprung, setzen die Sandlöwen sowohl Pranken als auch Reißzähne ein. Danach attackieren sie nur noch mit den Pranken, außer bei einer guten AT.

12—14: An der Wasserstelle lagern einige Hirten mit einer Ziegenherde. Sie sind gerne bereit, zu den oben genannten Konditionen W20 Tiere zu verkaufen.

15: Eine Händlerkarawane hat an der Wasserstelle ihr Nachtlager aufgeschlagen. Die Händler sind gerne bereit, Ben Aram Lebensmittel zu verkaufen, verlangen aber 150 % des üblichen Preises.

16: Um die Wasserstelle stehen wilde Dattelpalmen. Die Bettler können genügend Datteln für eine Tagesration abernten.

17—18: Die Bauern der Oase räumen den Bettlern für drei Tage das Recht ein, an der hiesigen Quelle zu lagern. Sie versuchen, zu überhöhten Preisen ihre überschüssigen Ernteerträge an die Fremden zu verkaufen. Ben Aram könnte bis zu drei Tagesrationen zu einem Preis von 300 Silbertalern je Ration erwerben.

19—20: Die Oasenbauern reagieren unfreundlich auf die Karawane der Bettler. Sie haben Angst, von dem 'Gesindel' bestohlen zu werden. Es kommt zu Schlägereien.

WASSERLÖCHER UND OASEN

Meisterinformationen::

Die Wasserstellen, an denen die Karawane der Bettler rastet, können sehr unterschiedlich sein. Hier einige Vorschläge. Die Zahlen in Klammern geben Werte an, die Sie bei den Prüfwürfen für Oasenbegegnungen addieren oder subtrahieren sollten, damit es nicht zu unsinnigen Ereignissen kommt. Die Art der Wasserstellen sollten Sie nach den geographischen Beschaffenheiten der Region bestimmen, in der sich Karawane gerade befindet.

- Eine kleine, palmenumstandene Oase mit mehreren Brunnen. Bauern beackern hier kärgliche Felder. (+5)
- Eine von Felsblöcken beschattete Quelle. Schon nach wenigen Schritten versickert das Wasser im Sand. (—4)
- Ein artesischer Brunnen bewässert einen kleinen Dattelhain. (-1)
- Mitten in der Wüste findet ihr einen tiefen Ziehbrunnen, der durch Sickerwasser gespeist wird. 1W3 Tagesrationen Wasser können hier abgeschöpft werden. (—3)
- In einer aus dem Fels gehauenen Zisterne wird Wasser vom letzten Regenguß gespeichert. Einige Bauern bewässern ihre ärmlichen Felder damit. (+8)
- Es besteht eine Chance von 1—12 auf W20, in diesem trockenen Wadi ein wenig schlammiges Wasser zu gewinnen, wenn man nur tief genug gräbt. Auf diese Weise kann eine Tagesration Wasser geschöpft werden. (—8)

UNSICHTBARE AUGEN

Allgemeine Informationen:

Seit ihr gestern Abend das Nachtlager aufgeschlagen habt, glaubt ihr euch beobachtet. Kein Laut und keine Spur hat bisher die Anwesenheit fremder Späher verraten, doch werdet ihr das Gefühl nicht mehr los, daß knapp außerhalb eures Gesichtsfelds irgend etwas nicht Greifbares auf euch lauert. Auch die Bettler scheinen die fremde Präsenz zu fühlen. Sie sind verängstigt und gereizt.

Meisterinformationen:

Die Karawane ist in das Gebiet der Beni Geraut Schie eingedrungen, das sich 150 Meilen westlich von Unau entlang des Nordrandes der Khom erstreckt. Einige Späher der Wüstenelfen beobachten neugierig die Karawane. Vor einigen Tagen haben sie Beorn und seine Gefolgsleute gefangengenommen. Von ihm wissen sie, daß das zweite Artefakt (Silberflamme oder Largalahen) im Besitz der Beschützer des Bettlerzugs sein soll. Sobald sich die Späher dessen sicher sind, werden sie Urdiriell ('die blaue Rose') benachrichtigen. Die Führerin der Wüstenelfen wird der Bettlerkarawane darauf mit großem Gefolge entgegenreiten um sie in die Oase Kei Urdhasa ('alte Heimat') zu geleiten. Beorn befindet sich übrigens nicht mehr in Begleitung Pardonas. Die vermeintliche Travia-Geweihte hat in der Wüste vorgetäuscht, an einem Fieber gestorben zu sein. Sie war gezwungen, Beorn zu verlassen, da der Namenlose sie abberief, um sie als Spionin während des Khomkriegs einzusetzen.

ein neues Zeitalter

Meisterinformationen:

Nach der Überlieferung der Beni Geraut Schie bricht mit der Rückkehr der zwei Artefakte ein neues Zeitalter an. Sie glauben, daß nach den Jahrtausenden der Diaspora nun eine Epoche beginnt, in der die Kultur der Elfen erneut aufblühen wird: die Zeit der 'Rückkunft des hohen Königs' sei angebrochen. In einer alten Sage der Wüstenelfen heißt es, daß "an jenem Tag, an dem Orima wieder Schwert und Kelch trägt, zwei Helden eines Volkes aus dem Norden der Weg in die Vergangenheit gewiesen wird. In ei-

ner anderen Welt werden sie von den letzten Getreuen des Fenvarien erfahren, wo der hohe König zu finden ist. Doch nur einem wird es vergönnt sein, den Herrscher zu erretten, während auf den anderen das Verderben lauert."

Während Uridriel alle in Kei Urdhasa fürstlich bewirten läßt, erzählt sie Phileasson und seinen Gefährten die Geschichte von der Rückkehr des hohen Königs. Da es sich bei Phileasson und Beorn offensichtlich um die zwei Helden aus dem Norden handelt, erwartet sie, daß die Kapitäne und ihre Gefolgschaft am nächsten Tag in das versunkene Tie'Shianna hinabsteigen. Auf welche Weise sie in die unter Tausenden Tonnen von Wüstensand begrabene Stadt gelangen werden, verrät Uridriel nicht.

DAS STURMAUGE

Allgemeine Informationen:

Früh am Morgen verläßt ihr das Lager, um mit den Beni Geraut Schie in die Wüste zu reiten. Nach einigen Meilen verhalten die Elfen ihre Pferde. Urdiriell kommt zu euch und erklärt, ihr hättet euer Ziel erreicht. Zu euren Füßen würde Tie'Shianna liegen, doch weit und breit ist nichts als eine Sandöde zu sehen. Die Wüstenelfen verteilen sich in einem weiten Kreis, steigen von ihren Pferden und versenken sich in Meditation. Die 'Blaue Rose' rät euch, den Kreis zu verlassen, und geleitet euch ein Stück abseits. Wind kommt auf. Leichte Böen lassen Sandkörner durch die Luft tanzen. Der Wind wird stärker. Ihr habt den Eindruck, als würde eine nicht greifbare Kraft den Wind lenken. Langsam formt sich vor euren Augen die düstere Säule einer alles vernichtenden Sandhose. Der tosende Windwirbel wächst zu gewaltigem Umfang, bis er den weiten Kreis der Elfen fast ausfüllt. Urdiriell erklärt euch, sie würde nun ein Tor schaffen, durch das ihr in das 'Auge des Sturms' gelangen werdet.

Dort liegt, durch die Windhose vom Sand befreit, der Tempelbereich Tie'Shiannas. Zum Abschied reicht Urdiriell der Travia-Geweihten ein Horn. Sein Klang soll das Tosen des Sturms übertönen, damit die Führerin der Wüstenelfen erneut das Tor öffnen kann, wenn die Gefährten zurückkehren.

TIE'SHIANNA

Allgemeine Informationen:

Es gehört schon einiger Mut dazu, das unsichere Tor zu durchschreiten, das Urdiriell in der brausenden Wand des Wirbelsturms geöffnet hat. Indem ihr die Schwelle überschreitet, gelangt ihr an den Rand eines Trichters, der hinab in den Sand führt.

Wirbelnder Staub behindert die Sicht, und das Tosen des Sturmes macht eine Verständigung fast unmöglich. Hinter euch schließt sich die magische Pforte. Es bleiben nur wenige Stunden, um den Tempel der alten Götter zu suchen, von dem ihr nicht einmal wißt, an welcher Stelle des Sandkraters er zu finden sein wird. Von Zweifeln geplagt, beginnt ihr den Abstieg über den unsicheren Sand.

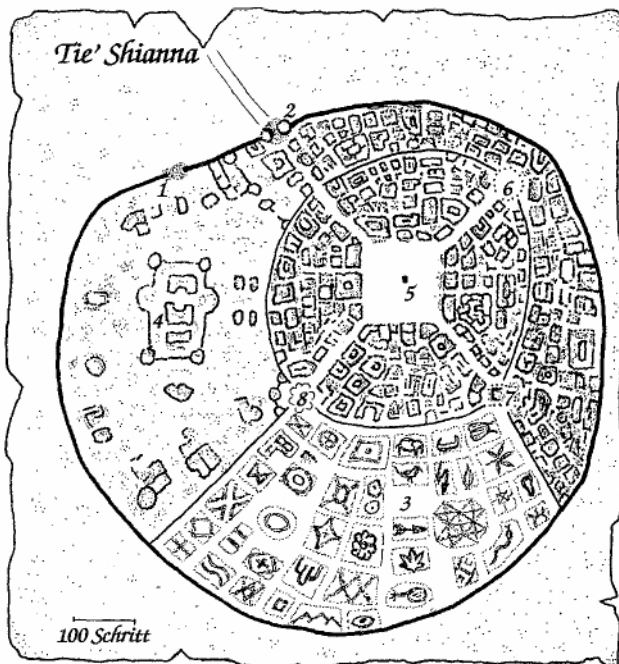
Meisterinformationen:

Nur ein kleiner Teil der versunkenen Elfenstadt wird durch den Sturm freigelegt: der Tempelbezirk in der Nähe der spät errichteten Nordmauer. Nach einem Abstieg von einer Viertelstunde (Klettern-Probe +3) stehen die Gefährten Phileassons auf dem Grund des Sandkraters.

1: DIE STADTMAUER

Allgemeine Informationen:

Vor euch erhebt sich eine titanische Mauer. Nur schwach sind viele Schritt über euren Köpfen im Staubsturm die zerfallenen Zinnen zu erkennen. Ziegelreliefs von Elfen, die über eine Armee von



Echsenmenschen triumphieren, schmücken das Mauerwerk. So gewaltig wie die Dimensionen der Mauer ist auch das Ausmaß der Zerstörung. So findet ihr im Westen eine so breite Bresche im Wall, daß zehn Kriegselefanten sie Schulter an Schulter durchschreiten könnten.

Meisterinformationen:

Die Stadtmauer ist ein spätes Bauwerk der alten Elfenstadt Ursprünglich war es dem Naturell des alten Volkes zuwider, ihrer Stadt durch einen Wall feste Grenzen zu setzen, bis es durch die Angriffe des mächtigen Echsenreichs im Süden unabdingbar wurde, Tie'Shianna durch Befestigungen zu schützen.

2: DAS LÖWENTOR

Allgemeine Informationen:

Es gehört nicht viel Phantasie dazu, sich vorzustellen, daß der große Trümmerhaufen zwischen den beiden Turmruinen, die sich hier über die Stadtmauer erheben, einst ein prächtiges Tor gewesen ist. Noch immer finden sich Reste der Messingbeschläge, die vor Jahrtausenden die hölzernen Flügel des Portals schmückten. Ungewöhnlich ist, welche Mühe sich die Eroberer bei der Zerstörung der Löwenreliefs, die die Türme schmücken, gegeben haben. Sorgfältig wurden die Köpfe der Raubkatzen durch Keulenschläge zertrümmert.

Meisterinformationen:

Kazak selbst, einer der Heerführer des Namenlosen, leitete den Angriff auf dieses Tor, geschmückt mit dem Sandlöwen, dem heiligen Tier der Zerzal. Es war sein letzter Befehl, alles zu zerstören, was an den Kult der Göttin der Jagd erinnert. Helden, die sich zwischen den baufälligen Ruinen der Türme bewegen, können leicht eine Schuttlawine auslösen. Bei einer 20 auf W20 werden sie von herabstürzenden Steinen getroffen und erleiden 3W6 Trefferpunkte.

3: DIE LEBENDEN HÄUSER

Allgemeine Informationen:

Dieses Viertel Tie'Shiannas hat eine eigenartige Struktur. Unter dem Sand verborgen liegen Hunderte von Mosaiken, die sich oft in seltenen Mustern aneinanderreihen. Die Ränder der Mosaikflächen sind von zum Teil gestürzten Säulen und Pfeilern gesäumt. Dazwischen liegen Trümmer von gitterartigen Holzverstreibungen.

Meisterinformationen:

Die Helden sind hier auf die kärglichen Reste der 'lebenden Häuser' gestoßen. Schon in alter Zeit gab es zwischen den verschiedenen Elfensippen unterschiedliche Auffassungen zu Wohnkultur und Naturnähe. Während die einen verspielte Paläste (siehe 9) errichteten, hätten andere am liebsten in wilder, unberührter Natur gelebt. (Eine Vorliebe, die sich bis heute bei den Waldelfen erhalten hat.) Jene naturverbundenen Sippen waren es auch, die die 'lebenden Häuser' entwarfen. Als Fußboden schufen sie jeweils ein prächtiges Mosaik (manche, noch naturverbundener bevorzugten allerdings eine Wiese als Fußboden). An den Rändern der abgesteckten Bodenfläche errichteten sie eine Reihe Säulen, die ein hölzernes Gittergerüst trugen. Anstelle von normalen Wänden ließen sie Hecken wachsen. Das Dach bildete eine besonders dicht wachsende Weinlaubsorte. Hecken und Weinranken wurden fast nicht beschnitten und wucherten schnell zu Gebilden, die von Ferne wie Hügel aussahen. (Vermutlich rühren von dieser Tatsache auch die Legenden, daß Elfen hohle Hügel bewohnen, in deren Innerem sich wunderschöne Säulenhallen befinden.) All diese Pracht ging mit der Vernichtung Tie'Shianna auf immer verloren. Was blieb, sind einsame Säulen und rissige Mosaik.

4: ZERFALLENE PRACHT

Allgemeine Informationen:

Eine unübersichtliche Trümmerlandschaft macht dieses Stadtviertel zu einem regelrechten Labyrinth. Trümmer von längst versiegten Jadebrunnen bedecken die zahlreichen Plätze. Zum Teil stehen noch etliche Schritt hohe Fassaden reich verzierter Wohnpaläste. Nur edelste Materialien wurden zum Bau verwendet. Geädertes Marmor, weicher, fast durchscheinender Alabaster und unzerstörbar dem Verfall trotzend polierter Basalt. Säulen, Mauern und Portale sind überladen mit ornamentalen Blumenreliefs und Weinranken. So vollkommen sind die Arbeiten, daß man meinen könnte, versteinerte Pflanzen vor sich zu haben.

Meisterinformationen:

Auch heute ist es den Firnelfen noch möglich, phantastische Paläste und Plastiken aus Eis zu formen. In dieser Fähigkeit lebt die Tradition jener Elfensippen fort, die sich schon vor Jahrtausenden dafür begeisterten, totes Material nach ihren Wünschen zu formen. Doch benutzten sie dazu nicht so plumpe Werkzeuge, wie sie den Menschen heute zu eigen sind. Sie waren noch in der Lage, kraft ihrer Magie den Stein zu formen. Eine Fähigkeit, die heute als verloren gilt. Viele der alten Paläste wurden während der Eroberung durch die Heerscharen des Namenlosen zerstört. Was unversehrt blieb, brach im Laufe der Jahrhunderte unter den Sandmassen ein, die sich über der versunkenen Stadt auftrümmten. So ist nur noch ein schwacher Abglanz der alten Pracht erhalten geblieben.

5: DER PLATZ DER ALTEN GÖTTER

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen mit rissigen weißen Marmorplatten ausgelegten Platz. Zwischen dem wirbelnden Staub, der die Sicht behindert, ziehen Schlieren eines unheimlichen, halbstofflichen Rauchs über den Marmor. Vage könnt ihr einen Schatten wie eine gigantische Schwertklinge aus der Mitte des Platzes ragen sehen.

Meisterinformationen:

Was auf die Helden von weitem wie ein Schwert wirkt, entpuppt sich beim Näherkommen als ein großer, schwarzer Obelisk. Sieben Schritt breit und 49 Schritt hoch ist dieses Siegeszeichen, das dem Namenlosen nach seinem Triumph über das Elfenvolk errichtet wurde. Alle vier Seiten des Pfeilers berichten von unterschiedlichen Aspekten des Sieges. So zeigt die westliche Seite in Bildfriesen die Pracht des alten Tie'Shianna. Unter vielen architektonischen Wundern fällt ganz besonders ein Tempel in Gestalt einer gewaltigen Rosenblüte auf, der über einem kleinen Platz, flankiert von fünf großen Rosenknospen, schwebt. Die nördliche Seite des Obeliskens zeigt auf seinen Bildern den Triumph der Soldateska des Namenlosen, die in endlosen Kolonnen durch Mauerbreschen in die Gleißende Stadt einfällt. Selbst den abgebrühtesten Veteranen dürften die Bilder auf der Ostseite des Pfeilers Schauer des Entsetzens über den Rücken jagen. Unsäglich sind die Szenen des makaberen Festes, das die Schergen des Namenlosen zur Feier des Sieges zelebrierten. Die südliche Seite des Steines ist mit tief eingekerbten Hieroglyphen einer längst vergessenen Sprache bedeckt, vermutlich eine Huldigung an den siegreichen Dreizehnten Gott.

Wenn ein Magier auf die Idee kommt, dies mittels eines XENOGRAPHUS herauszufinden, so muß er sofort drei AG-Proben ablegen. Wenn auch nur eine davon gelingt, steigt sein Aberglaube sofort um 1W6 Punkte, was erst durch den Besuch eines Hesinde- oder Praios-Tempels wieder rückgängig gemacht werden kann. In der Tat ist dies eine Huldigung an den Namenlosen — sein Name ist der Inschrift jedoch nicht zu entnehmen. Eine unberechenbare Gefahr stellen die mysteriösen Schwaden dar, die vom Obeliskens ausgehend über den Platz ziehen. Ein Held, der unbehelligt bis vor den Stein gelangen will, muß zwei Ausweichen-Proben +3 bestehen. Sollte eine Talentprobe mißlingen, würfeln Sie mit dem W20, um die Konsequenzen zu ermitteln.

1—11: Durch einen unnatürlichen Kälteschwall verliert der Held 3W6 LE.

12—16: Eine lähmende Kälte ergreift Besitz von dem Unglücklichen, der in den schwarzen Nebel geriet. Für den Rest des Tages sinken KK, FF, GE, AT und PA um W6 Punkte.

17—19: Der AG-Wert steigt für eine Woche um zwei Punkte.

20: Der Held fällt in Trance. Nur eine +5 Probe auf *Heilkunde Seele* oder ein Kuß der Urdiriel können ihn wieder aus seinem Schlaf erwecken.

Ursprünglich lag der Platz der alten Götter im Zentrum eines prächtigen Parks. Jetzt erinnert nur noch das spröde Holz gestürzter Baumriesen an die vergangene Schönheit. Von der Mitte des Platzes führen drei Prozessionsstraßen zu den Tempeln jener drei Elfenböter, die in Tie'Shianna besonders verehrt wurden.

6: DAS HEILIGTUM DER NURTI

Allgemeine Informationen:

Am Ende dieser Prozessionsstraße findet ihr nur wenig, das an einen Tempel erinnert. Einige Säulen mit längst verdorrten Weinranken, ein zerschlagenes Bodenmosaik und eine zerschmetterte Statue ist alles, das von diesem Heiligtum geblieben ist.

Meisterinformationen:

Einst war dieser Ort der Schöpfergöttin Nurti geweiht, doch als erschaffende Muttergöttin hatte sie der zerstörerischen Gewalt der Krieger des Namenlosen am wenigsten entgegenzusetzen. So wurde ihr lebender Tempel aus Hecken und Ranken vollständig zerstört.

Nur ein Wunder ließ sich nicht gänzlich vernichten: Wer die Relikte der ihr geweihten Statue genau betrachtet, wird darin eine sich ständig verändernde Frauengestalt erkennen. Versuchen die Helden, das Standbild wieder zusammenzufügen, erweist die fast vergessene Göttin ihnen ihre Gunst, indem sie die Totenangst der uneigennütigen Abenteurer für die nächsten zwei Monate um einen Punkt senkt.

7: DAS HEILIGTUM DER ZERZAL

Allgemeine Informationen:

Von liegenden Löwen aus rotem Sandstein gesäumt, führt eine Prozessionsstraße in den Südosten des Tempelbezirks. Die Eroberer haben sich große Mühe gemacht, alle Häupter der ruhenden Löwen zu zerschlagen.

Als ihr schon einige Minuten über die Prachtstraße geschritten seid, mischt sich ein neuer Ton unter das unablässige Tosen des Sturms. Er klingt wie ein schweres, gequältes Atmen. Nervös tastet ihr nach euren Waffen. Was für ein Ungeheuer mag vor euch lauern, daß sein Atmen das Gebrüll des Sturmes übertönt. Vage zeichnet sich der Schemen eines liegenden Riesen ab.

Meisterinformationen:

Bei der gewaltigen Gestalt handelt es sich um den Feldherren Kazak der, obwohl tödlich verletzt, dazu verdammt ist, nicht sterben zu können. Anstelle von menschlichen Beinen hat er zwei Pferdebeine mit glühenden Hufen. Darauf sitzt ein menschenähnlicher Leib, doch auch der Kopf des einstigen Feldherren ist der eines gewaltigen Hengstes.

Kazak gelang es zwar, das Heiligtum der Zerzal zu zerstören, doch schleuderte die Hohepriesterin der Göttin ihm einen Eichenpfahl ins Herz, den sie angeblich von ihrer Herrin selbst erhalten hat. Nur ein Elf kann diesen Pfahl wieder entfernen. Kazak ist unfähig, sich zu bewegen oder zu reden. In nie versiegendem Strom fließt noch immer dunkles Blut aus seiner Wunde. Solange der Pfahl in seinem Herzen steckt, ist dieses Monstrum nur noch dazu fähig, seine tiefgrünen Reptilaugen mit den geschlitzten Pupillen zu bewegen. Sollten die Abenteurer so dumm sein, ihm den Pfahl aus dem Herz zu ziehen, endet für sie die Geschichte mit dieser Aktion, denn Kazaks unermessliche Kräfte kehren zurück, und Dankbarkeit ist ihm fremd.

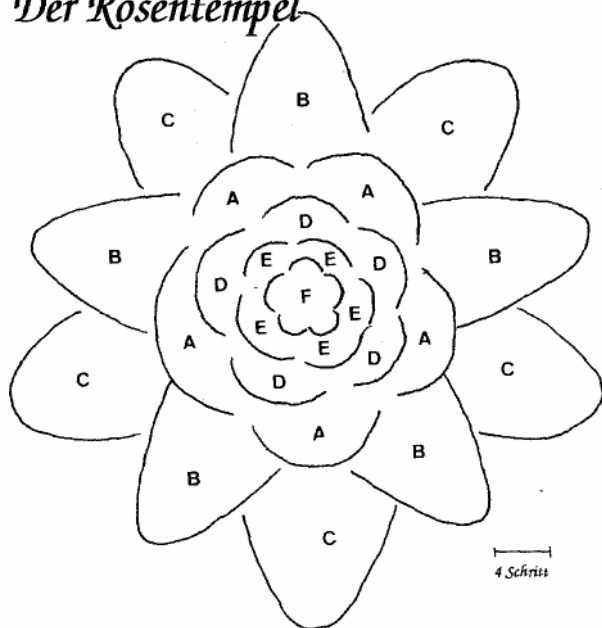
In der Khom stellte man die Göttin Zerzal mit dem Haupt eines Sandlöwen anstelle eines Luchskopfes dar, wie er weiter im Norden üblich ist.

8: DAS HEILIGTUM DER ORIMA

Allgemeine Informationen:

Fünf mehrere Schritt große Skulpturen von stilisierten Rosenknospen stehen um den Platz. Entlang der Prozessionsstraße, die hierher führte, habt ihr einige Statuen von einer Frau mit verbundenen Augen gesehen, die in der einen Hand ein Schwert und in der anderen einen Kelch oder ein Füllhorn gehalten hat. Der Platz, den ihr nun betreten habt, zeigt auf einem Relief aus Türkisen eine blaue Rose. Plötzlich fällt ein Schatten auf euch. Über euren Köpfen schwebt eine gewaltige, steinerne Rose. Doch genauso plötzlich, wie sie erschienen ist, verschwindet sie wieder. Sollte es nur eine Vision gewesen sein?

Der Rosentempel



Meisterinformationen:

Um den Tempel der Orima vor der Zerstörung zu bewahren, versuchte die Priesterschaft der Göttin, ihn in eine andere Sphäre zu versetzen. Doch der verderbliche Einfluß des Namenlosen war bereits so groß, daß der Zauber versagte. Statt dessen wurde der Tempel dazu verdammt, ständig zwischen verschiedenen Sphären hin- und hergerissen zu werden, ohne an einem Ort länger als wenige Minuten verweilen zu können. Aus diesem Grund ist es unmöglich, auf herkömmliche Weise in den Rosentempel einzudringen. Der einzige Weg führt durch die blauen Rosenknospen, die den Platz umgeben. Nähert man sich ihnen, so öffnen sich die steinernen Blüten. Aus ihrem Inneren ergießen sich Kaskaden eines unirdischen Lichtes. Sobald jemand in die geöffnete Blüte steigt, schließen sich die Blätter um ihn, und er wird sicher in eine der Einführungskammern des Rosentempels teleportiert. Bis zu vier Helden können gleichzeitig auf diese Weise teleportiert werden.

A: Einführungskammer

Allgemeine Informationen:

Überraschend steht ihr in einem Raum mit gewölbten Wänden aus einem durchscheinenden, blauen Stein. Rechts und links führen Wege aus der unwirtlichen Kammer. Auch in der Mitte der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine Öffnung.

Meisterinformationen:

Ihre Helden wurden in die Einführungskammer des Rosentempels teleportiert. Im ganzen Tempel leuchtet ein mattes, blaues Licht. Der Ursprung des Lichtes läßt sich nicht bestimmen. Obwohl hauchdünn, ist es unmöglich, den fugenlos verarbeiteten blauen Stein der Wände zu zerschlagen.

B: Balkone

Allgemeine Informationen:

Ihr tretet auf einen Balkon hinaus. Euren Augen bietet sich ein unvergeßliches Schauspiel.

Meisterinformationen:

Unablässig wird der Tempel zwischen verschiedenen Sphären hin und her gerissen. Eine magische Kuppel schützt den größten Teil des Heiligtums vor dem oft zerstörerischen Einfluß dieser Welten. Jedoch vermag allein der Anblick der bizarr fremdartigen Regionen Ihre Helden zu verändern. Würfeln Sie einmal pro Spielrunde mit W6, um zu ermitteln, was Ihre Abenteurer sehen:

- 1: Wirbelnde Staubwolken behindern die Sicht. Von Ferne dröhnt das Toben eines Sturms an eure Ohren. (Zur Zeit befinden sich die Helden über dem Tempelplatz von Tie Shianna.)
- 2: Eine unheimliche, unirdische Dunkelheit, die kein Licht zu durchdringen vermag, umgibt euch. Ein leises, schmatzendes Geräusch zerrt an euren Nerven. (Bei allen Helden, die sich zu diesem Zeitpunkt auf den Balkonen aufhalten, sinkt der MU-Wert für eine Woche um einen Punkt.)
- 3: Es ist, als hätte man euch in grenzenloses Blau geschleudert. Da erkennt ihr, daß sich der ganze Tempel tief unter Wasser befinden muß. Nur eine dünne, unsichtbare Wand schützt euch vor dem Ertrinken. (Der RA-Wert verschlechtert sich für eine Woche um einen Punkt.)
- 4: Blendendes Licht umgibt euch. Als sich eure Augen an die Helligkeit gewöhnt haben, seht ihr lichtumstrahlte Gestalten von Kriegern außerhalb des Rosentempels schweben, die euch freundlich zuwinken. (Der MU-Wert der Helden steigt für eine Woche um einen Punkt.)
- 5: Eine tödliche Hitze nimmt euch fast den Atem. Weit unter dem schwebenden Rosentempel erstreckt sich ein schier endloser Lavaozean. In Eruptionen steigen gewaltige Feuerfontänen Hunderte Schritt in die Höhe. (Der Balkon ist nur unvollkommen gegen die mörderische Hitze dieser Sphäre geschützt. In jeder Minute, die sich die Helden außerhalb des Tempels aufhalten, verlieren sie W20 LE.)
- 6: Purpurne Nebel umgeben den Tempel. Ihr habt das unguete Gefühl, daß irgend etwas Böses euch beobachtet und über euer Verderben sinnt. (Der AG-Wert der Abenteurer steigt für eine Woche um einen Punkt.)

Von den wie Blütenblätter geschnittenen Balkonen führen jeweils zwei Treppen auf tiefer liegende Terrassen. Von oben gesehen wirken sie im Gegensatz zu allen anderen Tempelbereichen gealtert und leicht verwittert. Stellenweise sind sie von Ruß geschwärzt.

C: Tore in eine andere Welt
Meisterinformationen:

Diese tiefer gelegenen Terrassen sind nicht mehr von einer Schutzaura umgeben. Sobald die Gefährten Phileassons die Treppen überschreiten, dringen sie in eine andere Sphäre ein, was in den meisten Fällen tödlich enden wird. Gewähren Sie ihnen aber im letzten Moment noch Gefahreninstinkt-Proben, um diesem Schicksal zu entgehen. Je nachdem, welche Sphäre Sie erwürfelt haben, fallen die Ergebnisse unterschiedlich aus. Übertragen Sie das Würfelergebnis der oberen Tabelle.

1: Die Helden befinden sich 20 Schritt hoch über dem versunkenen Tie Shianna. (Ungefährlich.)

2: Die Abenteurer werden von einer amorphen Masse ins Nichts gerissen. (Tödlich.)

3: Die Abenteurer befinden sich unter Wasser und werden ertrinken, wenn es ihnen nicht gelingt, über die Treppe auf den oberen Balkon zurück zu schwimmen (Schwimmen-Probe + 8).

4: Einer der strahlenden Krieger nähert sich und reicht den Helden einen goldenen Kelch mit einer roten Flüssigkeit. Wer davon trinkt, erhält augenblicklich alle verlorenen LP zurück und darf seine Lebensenergie sogar permanent um 1W6 Punkte erhöhen.

5: Wer sich in dieser Dimension auf einen der unteren Balkone hinabwagt, verwandelt sich augenblicklich in eine lebende Fackel. (Tödlich.)

7: In jeder Kampfrunde, die sich die Helden in dieser Sphäre aufhalten, sinkt ihr KL-Wert um einen Punkt, bis sie nur noch stammelnde Idioten sind. Eine schmerzlose Veränderung, die die Betroffenen erst bemerken, wenn es zu spät ist. Ihr einziger Trost: Die Bestürzung dauert nicht lange, denn um Angst oder Trauer um einen Verlust zu empfinden, braucht man mehr Intelligenz, als sie noch besitzen.

D: Die Kammern der Meditation
Allgemeine Informationen:

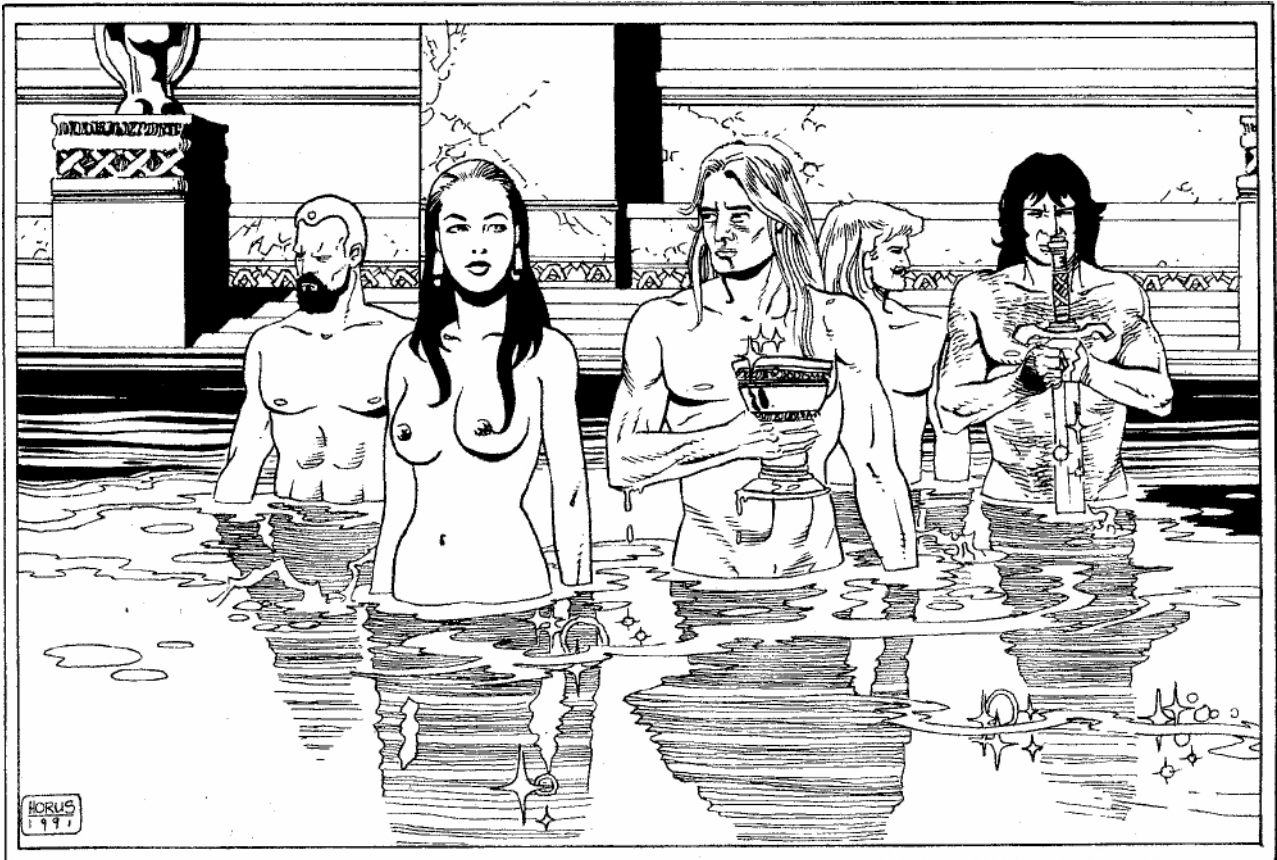
Reliefs von Elfen, die sich ihrer Gewänder entledigen und in ein meditatives Gebet versenken, schmücken die gewölbten Wände dieser Kammer.

Meisterinformationen:

Es ist unmöglich, in die Kammern des heiligen Wassers zu kommen, solange man Kleidung oder Waffen mit sich trägt. Obwohl der Zugang scheinbar offen ist, kann er nicht passiert werden. Nur der Largalahen und die Silberflamme können tiefer in den Rosentempel mitgenommen werden.

E: Die Kammern des heiligen Wassers
Allgemeine Informationen:

Diese etwas tiefer gelegenen Kammern sind hüfthoch mit köstlich kühlem Wasser überflutet. Wandreliefs zeigen Elfen, die sich waschen. Ein unruhig pulsierendes Licht dringt aus den Türöffnungen, die weiter in den Tempel führen.



Meisterinformationen:

Nur wer sich hier einer rituellen Waschung unterzieht, kann in das Allerheiligste des Tempels eintreten. Auch der Largala'hen und die Silberflamme müssen gewaschen werden. Das verzauberte Wasser dieser Kammern heilt alle Wunden der Helden.

F: Das Allerheiligste

Allgemeine Informationen:

Inmitten des Raumes steht die lebensgroße Marmorstatue einer Elfe mit verbundenen Augen, von der ein pulsierendes blaues Licht ausgeht. Sie trägt ein langes Kultgewand. Ihre Hände sind vorgestreckt, ganz so, als würde sie erwarten, daß man ihr ein Geschenk reicht.

Meisterinformationen:

Bei der Statue handelt es sich um ein Bildnis der Schicksalsgöttin Orima, der Herrin des Tempels. Ursprünglich hielt sie in der Linken den Largala'hen und in der Rechten die Silberflamme. Reichen Beorn und Phileasson ihr die beiden magischen Artefakte, erwacht die Statue der Orima zum Leben und greift nach Schwert und Kelch. In einem altertümlichen elfischen Dialekt bedankt sie sich bei den "Helden aus dem Norden".

Durch die Rückführung der Artefakte ist die Reise des Rosentempels beendet. Das Heiligtum der Orima hat seinen festen Platz im Tempelbezirk Tie'Shiannas wiedergefunden. Für wenige Minuten ist es den Helden möglich, über die Statue mit der elfischen Göttin des Schicksals zu kommunizieren.

Die geschwächte Orima, die nur noch einen Bruchteil ihrer alten Macht besitzt, kann nur solche Fragen beantworten, die auch einer ihrer Gläubigen beantworten könnte. Das heißt, die Macht der Göttin ist bereits so gering, daß ihr nur jenes Wissen zur Verfügung steht, das die wenigen Elfen besitzen, die auf den Inseln im Nebel noch an sie glauben. Sie kann weder Fragen über den Untergang Tie'Shiannas beantworten, weil sie kein Gedächtnis besitzt, noch kann sie in die Zukunft sehen. Es folgen die wenigen Auskünfte, die sie geben kann, wenn sie ausdrücklich danach befragt wird:

- Es gibt eine alte Legende, die besagt, daß es zwei Helden aus einem Volk im Norden bestimmt ist, dem Volk der Elfen zu helfen. Doch nur einer von beiden wird die Suche erfolgreich vollenden können.
- Es gilt den verschleppten hohen König Fenvarien wiederzufinden. Er allein kann das Elfenvolk auf den Inseln im Nebel vor dem Untergang bewahren.

- Um herauszufinden, wo Fenvarien gefangengehalten wird, muß man Shaltyr, die Insel der alten Helden besuchen, wo die erschlagenen Leibwachen des hohen Königs vielleicht Auskunft geben können, wohin der Namenlose Fenvarien verschleppt hat.
- Die Inseln im Nebel liegen zwischen der bekannten Welt und einer fremden Sphäre. Sie sind nur durch magische Hilfe zu erreichen. Verborgten in einem Geheimfach im Sockel der Götterstatue befindet sich eine Knochenflöte, mit der man einen Diener herbeirufen kann, der es dem Elfenvolk und deren Freunden schuldig ist, einen Wunsch zu erfüllen.

Tun Sie nun hinter dem Sichtschirm des Spielleiters so, als würden Sie unparteiisch auswürfeln, welcher der Kapitäne sich die Knochenflöte nehmen darf. Natürlich fällt diese Entscheidung zu Gunsten Beorns aus, schließlich ist die Schicksalsgöttin blind und kann nicht erkennen, wer hier die wahren Helden sind. Sobald Beorn die Flöte in Händen hält, spielt er eine kleine Melodie und wünscht sich und seine Gefährten nach Shaltyr. Eine folgenschwere Entscheidung, wie sich später herausstellen wird. Augenblicklich verschwinden er und sein Gefolge.

Wieder sind Phileasson und seine Gefährten auf sich allein gestellt. Die Manifestation der Orima hat das Götterbild verlassen. Das letzte, was die Helden von ihr hören, ist ein leise dahingehauchtes "til haka" (altelfisch = zurück).

Zwei Wege führen nun aus dem Rosentempel: Entweder seilen sich die Gefährten von den unteren Balkonen (C) 20 Schritt bis auf den Tempelplatz ab, oder sie rufen in einer der Einführungskammer "til haka". Im letzteren Fall werden sie in eine der fünf Rosenknospen auf dem Tempelplatz zurückteleportiert, die sich anschließend öffnet, um die Helden ins Freie zu entlassen. (Kleider, Waffen und Ausrüstung, die Beorn der Blender und seine Gefährten in den Meditationskammern zurückgelassen hatten, sind übrigens mit ihnen verschwunden.)

Sobald Phileasson und seine Gefährten den Rosentempel verlassen haben, erkennen sie, daß die Kraft des Sturmes langsam nachzulassen beginnt. Sandmassen fluten in den künstlich geschaffenen Krater zurück.

Gestillten Sie die Flucht aus Tie'Shianna so dramatisch wie möglich, aber auf keinen Fall tödlich. Ihre Helden haben in den letzten Stunden wahrlich genug durchgemacht! Für den Aufstieg durch den Hang aus gleitendem Sand, der zurück in die Wüste führt, sind eine Reihe erfolgreicher Klettern- und Körperbeherrschungs-Proben erforderlich.

DER DANK DER VERSCHLEIERTEN

Meisterinformationen

Nach sechs Stunden, kurz bevor der Sturm in sich zusammensinkt, gelingt es den Gefährten Phileassons, Tie'Shianna zu verlassen. Urdiriell ist überrascht, als Beorn und seine Mannen fehlen, und wird die Helden mit Fragen nach deren Schicksal bedrängen. Über die Inseln im Nebel wissen die Beni Geraut Schie wenig zu berichten. Ihnen ist nur bekannt, daß das alte Volk sie mit verzauberten Schiffen über das westliche Meer erreicht hat. Als Dank für den Dienst am Volk der Verschleierte läßt Urdiriell alle

menschlichen Gefangenen frei und stattet die Karawane der Bettler mit zwölf zusätzlichen Lastkamelen und Lebensmitteln für 20 Tage aus. Auch die zurückgebliebene Ausrüstung von Beorns Leuten (weitere 10 Kamele) wird Phileasson anvertraut. Obwohl die Anführerin der Wüstenelfen den Helden auch weiterhin das Gastrecht anbietet, drängt Ben Aram darauf, so schnell wie möglich weiterzuziehen. Erst vor wenigen Nächten plagte den Propheten eine Vision, daß er kaum noch 30 Tage leben würde, und er befürchtet, sein Lebenswerk nicht vollenden zu können.

DER mühen Lohn

Meisterinformationen:

Jeder Held, der dieses Abenteuer überstanden hat, hat sich redlich 200 AP verdient. Ebenfalls ausschlaggebend für die Verteilung der AP ist die Zahl der Bettler, die lebend bis nach

Shianna gelangt ist. Multiplizieren Sie die Zahl der Bettler mit zwei, und Sie erhalten die Menge der AP, die Sie für besonders aufopferungsvolle Taten im Dienste der Bettler und für gutes Rollenspiel unter Ihren Abenteurern verteilen können.

DAS ACHTE ABENTEUER: DER PROPHET zieht weiter

Meisterinformationen:

Phileasson und seine Leute haben nun ein Problem: Beorn hat seinen Weg gefunden, und es sieht so aus, als hätten die Helden um Phileasson den Anschluß verloren und damit die Wettfahrt vorzeitig verloren. Aber so leicht läßt sich der Thorwaler nicht unterkriegen. Noch ist Shaya da, und er gibt die Hoffnung nicht auf, daß sie mit einer neuen Prophezeiung einen anderen Weg nennen wird, um Beorn wieder einzuholen (eine Hoffnung, die sich nach wenigen Tagen erfüllt). Außerdem hat Beorn seine Travia-Geweihte verloren, so daß er vermutlich bald selbst nicht mehr weiterkommen wird.

In dem nun folgenden achten Abenteuer geht es darum, sich in Demut und Geduld zu üben. Selbstlos sollen die Helden den Bettlern, die dem Propheten Ben Aram folgen, dabei helfen, das Tal aus den Visionen des alten Mannes zu erreichen. So besteht ein Großteil dieses Abenteuers aus vermeintlicher Routine wie der Jagd für das Dorf oder Erkundungsritten. In zunächst scheinbar unbedeutenden Nebenhandlungen werden die Charaktere dabei, ohne es zu ahnen, immer tiefer in die Intrigen des größten wahnsinnigen Echsenpriesters Xchwar hineingezogen. Eine be-

drohliche Atmosphäre braut sich über dem Dorf der arglosen Bettler zusammen. Schließlich entlädt sich die Spannung in einem Überfall der Echsenpriester, während die Gefährten einigen Waldmenschen bei der Suche nach verschwundenen Jägern des Stammes helfen.

Damit die Helden ausreichend motiviert sind, sollten Sie dafür sorgen, daß sie bis zu diesem Zeitpunkt zu einigen Bettlern ein sehr enges Verhältnis aufbauen und nun darauf brennen, ihre Freunde zu befreien. Im Zweifelsfalle wird allerdings allein die Tatsache, daß auch die für die Suche nach Fenvari so wichtige Travia-Geweihte Shaya entführt wurde, ausreichen, die Helden schnellstmöglich auf die Spur der Echsenpriester zu bringen.

Dieses Abenteuer gibt Ihnen als Spielleiter die Gelegenheit, zahlreiche interessante Nebenhandlungen aufzubauen und Ihre Gruppe über den Wundern des südlichen Dschungels beinahe die Suche nach dem hohen König vergessen zu lassen. Dabei sind allerdings höchste rollenspielerisch Anforderungen an Sie gestellt. Deshalb lesen Sie den folgenden Text bitte sehr sorgfältig, denn dieses Abenteuer lebt in wesentlichen von der Stimmung, die Sie in das Spielzimmer zu zaubern verstehen.

DURCH DIE WÜSTE

Meisterinformationen:

Nach dem Abschied von den Beni Geraut Schie steht den Helden ein zehntägiger Marsch durch die Wüste bevor.

Im Westen der Goldfelsen bewegt sich die Karawane der Bettler auf den Paß zwischen dieser Gebirgskette und den Hohen Eternen zu. (Für Begegnungen, Wetter und Wasserversorgung gelten weiterhin die Tabellen aus dem vorhergehenden Abenteuer.)

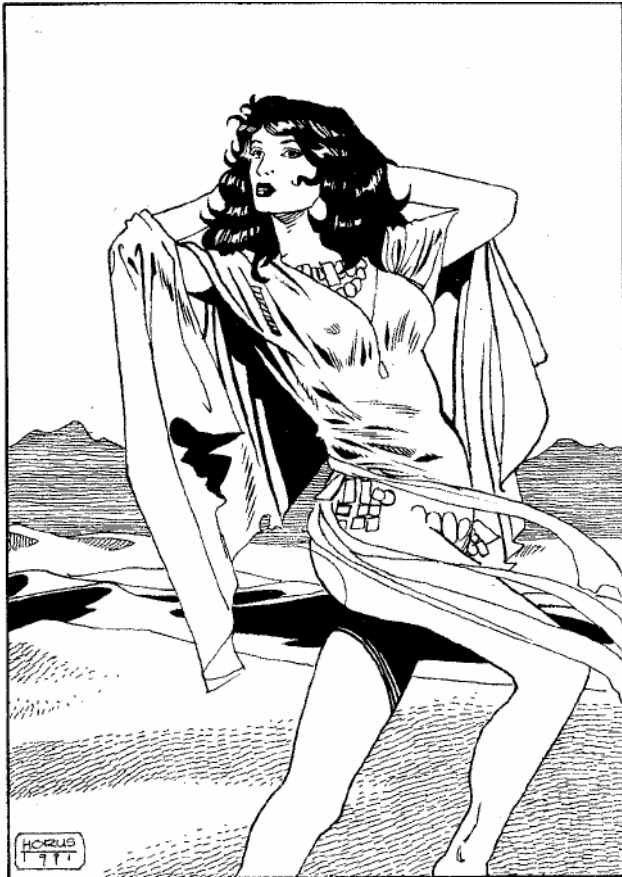
Wahrscheinlich werden Ihre Helden deprimiert sein, weil sich Beorn der Blender im Tempel der Orima wieder einmal als Günstling des Glückes zeigte, doch der Schein trügt. Zu lange sollte Ihre Gruppe nach diesem Erlebnis nicht orientierungslos bleiben. Deshalb empfiehlt es sich, schon in den ersten Tagen nach

dem Verlassen der Oase der Verschleierte die neue Prophezeiung der Shaya durchzuspielen.

DIE PROPHEZEIUNG

Allgemeine Informationen:

Wieder beginnt einer jener sengend heißen Wüstentage, die den Mund mit Staub füllen und den Geist in die Ferne schweifen lassen. Ihr habt euer kärgliches Frühstück beendet und die Kamele gesattelt. Die ersten Strahlen des aufgehenden Praiosgestirns tauchen den Horizont in goldenes Licht. Den ganzen Morgen schon erschien Shaya beunruhigt. Nun macht sie wieder diesen entrückten Eindruck, den ihr mittlerweile so gut kennt. Ruckartig erhebt



sich die Geweihte und entfernt sich mit merkwürdig tänzelndem Schritt vom Lager. Schon ein gutes Stück von eurem Rastplatz entfernt, erhöht sie ihr Tanztempo. Wie zu einer wilden, unhörbaren Melodie, die sich in einen immer schnelleren Rhythmus steigert, dreht sich die Geweihte. Artistische Sprünge vollführend und sich dann wieder in ekstatischer Verückung am Boden windend, hinterläßt Shaya eine tiefe Spur im Sand. Respektvollen Abstand haltend, nähern sich die Bettler der Karawane, um diesem ungewöhnlichen Schauspiel beizuwohnen. Immer bizarrer und schneller wird der Tanz der Geweihten, bis sie schließlich mit einem erlösten Aufschrei zusammensinkt.

Meisterinformationen:

Für den Helden mit dem höchsten Wert in *Sinnenschärfe* sollten Sie nun verdeckt eine Talentprobe auswürfeln. Glückt der Wurf, fällt ihm auf, wie ungewöhnlich die Spur aussieht, die Shaya im Sand zurückließ. Erst auf den zweiten Blick lassen sich aneinandergereihe Buchstaben erkennen, die den Text einer neuen Weissagung bilden. Sollten Ihre Abenteurer die Talentprobe nicht bestehen, laufen sie erst ein Stück auf Shaya zu, bevor ihnen die Eigenart der Tanzspur auffällt. Dabei werden die ersten 13 Worte des folgenden Schriftzugs ausgelöscht.

"(Der Weg zum Ruhm ist geprägt von Mühsal. So hilft, das kostbare Samenkorn) zu pflanzen in das wilde Tal aus den Träumen eines alten Mannes, und etwas wird geschaffen sein, das länger währt als der Ruhm eines Sterblichen. Kannst Du nicht wie ein Adler fliegen, klettere nur Schritt für Schritt bergan! Auch wer mit Mühe den Gipfel gewann, hat die Welt zu Füßen liegen."

Mehr als 200 Schritt zieht sich dieser Schriftzug durch den Sand der Wüste. Als die Helden am Ende angelangt sind und sich über die bewußtlose Shaya beugen, hat der beständig wehende Wüstenwind die ersten Worte der Prophezeiung bereits ausgelöscht. Der wilde Tanz hat die Geweihte vollkommen erschöpft, und sie wird den Rest des Tages ruhen müssen, um sich von dieser Anstrengung wieder zu erholen.

Die Aufgabe der Helden besteht zunächst darin, den Bettlern beim Aufbau ihres Dorfes zu helfen und sie vor den Gefahren des Dschungels zu schützen. Dem Dorf Brokschal, das Ben Aram gründen wird, ist es bestimmt, einmal eine berühmte freie Stadt zu werden, wenn der Ort die Unbilden aus den ersten Wochen der Besiedlung übersteht. Das Schicksal, das dem Dorf vorausbestimmt ist, ist untrennbar mit der Suche nach dem verschollenen Hohen König Fenvarien verbunden.

DER PAß

Spezielle Informationen:

Zwischen den Hohen Eternen und den Goldfelsen führt eine gewundene Paßstraße durch die zerklüfteten Ausläufer der beiden Gebirgsketten. Auf diesem Weg fallen immer wieder kriegerische Tulamidenreiter in das Liebliche Feld ein, um Städte und Dörfer des stolzen Königreichs zu plündern.

Meisterinformationen:

Der Paß wird ständig von Patrouillen der königlichen Truppen beobachtet. Sehr schnell werden die Bettler, die drei Tage für die Passage brauchen, entdeckt. Da die Grenzreiter nicht sicher sind, was sie von diesem zerlumpten Zug, begleitet von einer Handvoll Söldner, halten sollen, melden sie den Vorfall in Methumis, während sie die Karawane weiterhin heimlich beobachten.

Den Kaiserdrachen Shafir, der hoch über dem Paß wacht, brauchen die Bettler nicht zu fürchten. Er verspricht sich von diesem Gesindel weder Beute noch eine amüsante Unterhaltung, und über das Alter, in dem Drachen sich Menschen nähern, nur um sie zu erschrecken, ist Shafir schon seit Jahrhunderten hinaus. Zusätzliche Informationen über den Süden des Lieblichen Feldes finden Sie in der Box Fürsten, Händler, Intriganten.

DIE ESKORTE

Allgemeine Informationen:

Es ist noch keine zwei Tage her, daß ihr die Hügellandschaft zwischen den Hohen Eternen und die Goldfelsen hinter euch gelassen habt. Mit Mißtrauen begegneten euch die Bewohner der kleinen Dörfer, die ihr bislang passiert habt. Im Süden nähert sich eine Staubwolke über die Straße nach Neetha. Speerspitzen blinken in der Sonne. In militärischer Ordnung rückt eine Reiterschwadron heran. Über ihr flattert ein Banner mit einem weißem Berggipfel auf blauem Grund.

Meisterinformationen:

Vor zwei Tagen berichtete eine Grenzpatrouille dem Stadtkommandanten von Methumis, daß sich aus der Wüste ein Zug seltsamer Gestalten der Grenze des Lieblichen Feldes nähert. Dieser sandte darauf einen reitenden Boten an Hauptfrau Ira von Kelb, die Kommandantin der leichten Kavallerie in Neetha. Umgehend machte sich die Offizierin darauf mit der 1. Schwadron Oberfelder leichter Reiterei auf den Weg, um die Grenzverletzung zu über-

prüfen. Schnell erkennt die erfahrene Kriegerin, daß die Karawane, abgesehen von den wenigen 'Söldnern' (damit meint sie Phileasson und sein Gefolge), ungefährlich ist. Um die Bauern der Region zu beruhigen, die bei Fremden, die aus der Khom kommen, immer mit dem Schlimmsten rechnen, wird sie mit ihren 50 Reitern den Zug der Bettler bis nach Neetha eskortieren. (Dies dauert zweieinhalb Tage.) Dabei achten die Kavalleristen streng darauf, daß sich die Bettler nicht bei den reifen Früchten der Obsthaine bedienen.

NEETHA

Spezielle Informationen:

Neetha, auch 'die weiße Wacht' genannt, ist die südlichste Stadt des Lieblichen Feldes und mit starken Garnisonen bestückt. Seit dem Wunder an der Thalionmel-Furt nahe der Stadt begegnet man den Tulamiden mit einer Mischung aus Geringschätzung und Furcht. Nur knapp entging die reiche Hafenstadt damals der Plünderung durch ein Novadi-Heer. So mag es nicht verwundern, daß die Stadtväter nicht mehr als 20 Bettler aus Ben Arams Zug zur gleichen Zeit innerhalb ihrer Mauern dulden wollen. Auch dieses Entgegenkommen treffen sie nur, damit sich Ben Aram schnellstmöglich mit Proviant und Reittieren für die Weiterreise eindecken kann und 'seine stinkende Bande' bald wieder verschwindet.

Meisterinformationen:

Ben Aram wird versuchen, in Neetha die Kamele zu verkaufen. Für den Weitermarsch durch Sümpfe und Dschungel wären die Wüstenschiffe absolut ungeeignet. Statt dessen ist es sinnvoll, Maultiere für den Transport der Lasten einzusetzen. Da die Geschäfte unter Zeitdruck abgeschlossen werden und Kamele in Neetha nicht gerade ein begehrtes Handelsgut sind, macht Ben Aram erhebliche Verluste. (Für zwei Kamele erhält er drei Maulesel.) Nach drei Tagen vor den Toren der ungastlichen Stadt zieht die Karawane über die Handelsroute nach Dröl weiter gen Süden.

DRÖL

Allgemeine Informationen:

Nach vier ereignislosen Tagen erreicht ihr die freie Stadt Dröl. Zur See hin gut geschützt durch ein Labyrinth gefährlicher Klippen liegt dieses malerische Städtchen an der Mündung des Harotrud. Prächtige Blumengirlanden schmücken die Häuser, und dort, wo kein Grün gedeihen will, ziert filigranes Schnitzwerk Lagerschuppen und Hausgiebel.

Meisterinformationen:

Auch hier bestehen die Mächtigen der Stadt darauf, daß die Bettler außerhalb der Stadtmauern lagern. Im großen und ganzen macht man jedoch mehr Zugeständnisse. So dürfen sich die Fremden von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang frei in der Stadt bewegen. Ben Aram, dem das schwüle Klima des Südens schlecht bekommt, investiert bis auf 1000 Dukaten sein gesamtes Vermögen in den Kauf von 80 Tagesrationen Lebensmittel, Saatgut und Vieh, das zum Grundstock der künftigen Herden seines Dorfes werden soll (Goldfeler Klippziegen, Warunker Braune, Selemferkel und verschiedene Arten Geflügel). Die Händler der Stadt sind zufrieden über die unerwartet guten Geschäfte mit den Bettlern. Deshalb warnen sie Ben Aram vor den Gefahren

des Dschungels und dem Risiko, in der Wildnis eine Siedlung zu gründen. Einige Kommentare, die man in Dröl zu hören bekommt:

- "Im Dschungel gibt es Tiere, so groß wie Hügel. Sie zerbrechen die Holzpalisaden eines Dorfes, als seien es Strohhalme."
- "Am gefährlichsten sind nicht die wilden Tiere, sondern die Sklavenjäger aus Mengbilla. Man sagt, daß die Alanfaner zur Zeit Höchstpreise für Rudersklaven bieten."
- "Wenn euch Echsenmenschen auf dem Knüppeldamm behelligen, werft ein wenig Metall in den See und sie werden euch in Frieden lassen. Von diesen harmlosen Geschöpfen habt ihr nichts zu befürchten."
- "Hütet euch vor den Chirakas, einem Eingeborenennstamm aus den nördlichen Ausläufern des Regengebirges. Sie verwenden vergiftete Waffen und greifen nur aus dem Hinterhalt an. Sie sammeln die Köpfe von Eindringlingen in den Dschungel."

DER KNÜPPELDAMM

Spe, eile Informationen:

Da der Weg von Dröl nach Port Corrad an vielen Stellen durch sumpfiges Gebiet führt, ist er auf besondere Art befestigt worden, um trotz des schwierigen Terrains passierbar zu bleiben.

Der Knüppeldamm ist ein für sumpfiges Gelände angelegter Fahrweg aus Rundhölzern. Diese werden nach Entwässerung der Trasse durch Seitengräben, Entfernung der Schlammsschicht und dem Aufbringen einer Sandschicht aneinandergelegt und durch Langhölzer miteinander verbunden. Der so entstandene Weg ist stabil genug, um selbst schweren Ochsen gespannten Halt zu geben. Die Handelsstraße zwischen Dröl und Port Corrad ist stark frequentiert, weil sie dem Handel zwischen der Ost- und Westküste die gefährliche Schiffspassage durch die Straße von Sylla und die von Piraten heimgesuchten südlichen Gewässer erspart. Fast täglich werden die Bettler hier auf große Wagenkolonnen treffen.

Meisterinformationen:

Seit Menschengedenken sind die Sümpfe um Loch Harodrol von Echsenmenschen besiedelt. Lange Verhandlungen waren notwendig, um ihnen die Genehmigung zum Bau des Knüppeldamms abzurufen. Schließlich stimmten die Stammesoberen und die Priesterschaft von H'Rezzam unter der Bedingung zu, daß jeder, der die Stehenden Steine, eine alte Kultstätte des Echsenvolkes, passiert, den Göttern des Sees ein metallenes Opfer zu bringen hat. Für den Reisenden reicht eine alte Kupfermünze. Für Wagen und Lasttiere mag ein Klümpchen rostiges Eisen dienen.

Findige Händler verkaufen wegen dieses Brauchs an den Stadttoren von Dröl und Port Corrad Altmetall an jeden, der den Knüppeldamm benutzen will.

Zwischen Dröl und dem Südostende von Loch Harodrol führt die Straße durch verschiedene Sumpflandschaften. Unübersichtliche Schilfmeere, unterbrochen von Wasserflächen, wechseln sich ab mit stickigen Mangrovenwäldern, in denen titanische Bäume in fauligem Wasser wurzeln. Gelegentlich kann man verlassene Pfahlbauten sehen. (Weil die Straße so rege benutzt wird, haben sich alle Echsenmenschen in entlegene Regionen zurückgezogen.) Den sicheren Grund des Damms zu verlassen, kann schnell tragisch enden. Allzu leicht verirrt man sich oder verschwindet auf immer in einem bodenlosen Sumpfloch. Die unheimlichen Geräusche aus dem Schilf und den Tiefen der Mangrovenwälder tun ein übriges, um jeden vernünftigen Reisenden von Unvor-

sichtigkeiten zurückzuhalten. Tagsüber fallen wahre Wolken von Stechinsekten über alle warmblütigen Lebewesen her. Sollten die Gefährten Phileassons dennoch darauf bestehen, das Terrain abseits des Knüppeldamms zu erkunden, würfeln Sie einmal pro Spielrunde auf W20 die Beschaffenheit des Bodens aus.

1—5: Die Helden bewegen sich über festen Grund.

6—9: Die Abenteuerer müssen knietief durch brackisches Wasser waten, um vorwärts zu kommen.

10—12: Hier bewegen sich die Helden durch hüfthohes Wasser. 13: Unversehens sind die Gefährten in ein gefährliches Schlammloch geraten. (Gelingt einem in der Gruppe eine *Gefahreninstinkt*-Probe +5, entkommen die Helden unversehrt.) Ansonsten geht zunächst ein Reittier oder Packesel verloren, und anschließend müssen sich die Betroffenen durch KK- oder GE-Proben +5 mühselig aus der Schlammfalle wieder herauskämpfen. Bei jeder mißglückten Probe erleiden die Helden W6 Schadenspunkte.

14—20: Hier kommt man nur schwimmend vorwärts.

(Bedenken Sie die vielfältigen anderen Gefahren im Wasser! Sumpffegel, Kaimane etc.)

Mit Hilfe der Übersichtsliste *Südliche Sümpfe* (in Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos, S. 102) können Sie sich über die Flora und Fauna der Region orientieren. Nach dieser Liste können Sie Zufallsbegegnungen organisieren. Berücksichtigen Sie bei Begegnungen, die stattfinden, solange die Helden die Bettler begleiten, daß die Chance, daß ausgerechnet einer der Gefährten Phileassons direkt betroffen ist, ungefähr 1 zu 50 beträgt. Weit eher wird die Situation eintreten, daß die Helden zu Hilfe gerufen werden, wenn sich zum Beispiel am Ende des Zuges Kaimane dem Damm nähern, oder wenn einer der Bettler von einer Mysobviper gebissen wurde.

Darüber hinaus besteht auch die Möglichkeit für ein Zusammentreffen mit einem Händlerzug, der in entgegengesetzter Richtung den Damm passiert.

Der Marsch über den Knüppeldamm dauert ungefähr 8 Tage. Sobald am Südostende von Loch Harodrol der Grund wieder sicherer wird, schwenkt die Karawane in südliche Richtung, um sich durch die dicht bewaldeten nördlichen Ausläufer des Regengebirges vorzuarbeiten. Ben Aram gerät beim Anblick des Regengebirges ins Schwärmen und hält eine anfeuernde Rede, in der er den Bettlern verkündet, daß sie nur noch wenige Tagesmärsche von ihrem Ziel entfernt seien.

DER OPFERPLATZ

Allgemeine Informationen:

Im Dunst des dichten Mangrovenwaldes zeichnen sich vor euch einige verwitterte Menhire ab. Die alten Steine sind mit einer vergessenen Bilderschrift gezeichnet. Während ihr diese Monumente einer versunkenen Kultur untersucht, taucht neben dem Knüppeldamm aus dem brackigen Wasser eine Gruppe von Echtenmenschen auf.

Spezielle Informationen:

Der größte unter den zwölf Achaz, die aus dem Wasser steigen, scheint zugleich der Anführer zu sein. Er trägt ein prächtiges Obsidianmesser an einer Lederschnur um den Hals. Die anderen

Echtenmenschen sind mit Fischspeeren bewaffnet. Höflich, aber bestimmt werden die Helden in gebrochenem, zischelndem Aventurisch aufgefordert, den Echsengöttern ein Wegopfer darzubringen.

Meisterinformationen:

Seit die Karawane Dröl verlassen hat, kursieren unter den Bettlern Gerüchte darüber, daß die 'Sumpfmänner' böse Zauberkennen, mit denen sie Tiere gegen Reisende aufhetzen können. Aus schierer Angst werden die meisten Bettler deshalb der Aufforderung der Echtenmenschen Folge leisten. Verhalten sich auch die Helden freundlich und bringen ein Metalloffer dar, kommt es zu keinen Zwischenfällen und die Echtenmenschen ziehen sich nach einer Dankeslitanei in den Sumpf zurück. Reagieren die Abenteuerer allerdings aggressiv oder verweigern ein Opfer, verschwinden die Achaz wortlos.

Sollten Ihre Abenteuerer es auf eine gewaltsame Auseinandersetzung mit den Echten anlegen, so sorgen Sie dafür, daß der Anführer mit dem Obsidianmesser entkommen kann.

Einige Stunden später stürmt eine gereizte Hornechse aus dem Sumpf auf die Karawane zu und greift wahllos jeden an, der ihr im Weg steht.

Hornechse

MU 9	AT 12	PA 0	LE 120	RS 4 (Schädel 8)
TP 6W+6	GS 6	AU 30	MR 6	GW 15

Auch in den folgenden Tagen kommt es immer wieder zu Zwischenfällen. Unsichtbare Gegner schleudern vergiftete Speere nach den Last- und Reittieren, Kaimane bedrohen den abendlichen Lagerplatz etc. Obwohl niemals ein Echtenmensch zu sehen ist, sollte Ihren Helden klar sein, daß dies die Art ist, in der sich das geschuppte Volk für die Mißachtung seiner Götter rächt. Sobald sich die Karawane der Bettler eine Tagesreise von Loch Harodrol entfernt hat, hören die Racheakte der Echten auf.

Von Händlern, die die Helden auf dem Weg treffen, können sie erfahren, daß man den Echtenmann mit dem Obsidiandolch allgemein für eine Art Priester oder Schamanen hält, der Macht über die Tiere des Sumpfes ausüben kann.

DIE WALDBERGE

Spezielle Informationen:

Nachdem die Karawane die Handelsstraße verlassen hat, muß man sich schon bald mühsam den Weg durch dichtes Unterholz bahnen. Ein Gewirr aus Gestrüpp, von den Bäumen hängende Luftwurzeln und Lianen, mannshohe Schachtelhalme und junge Baumschößlinge machen das Vorwärtsskommen beschwerlich. Ben Aram reitet, seit man den Knüppeldamm verlassen hat, immer an der Spitze der Karawane. Oft läßt er den Zug anhalten und verharrt minutenlang bewegungslos und in sich gekehrt auf seinem Maultier. Dabei sieht er ganz so aus, als würde er sich auf eine innere Stimme konzentrieren. Am Ende solcher Phasen gibt er klare Befehle, in welche Richtung sich die Bettler weiterbewegen sollen.

Meisterinformationen:

Es muß wohl tatsächlich eine Kraft geben, die Ben Aram den Weg weist, denn auf unerklärliche Weise findet er in den Waldbergen den vergleichsweise unbeschwerlichsten Weg. So kommt es, daß die Bettler trotz des schweren Geländes täglich noch eine

Distanz von ca. 15 Meilen zurücklegen. Nach vier Tagen schließlich erreicht der Zug ein langgestrecktes Tal, von dem Ben Aram

verkündet, dies sei die neue Heimat, die er in seinen Visionen gesehen habe.

die neue heimat

Allgemeine Informationen:

Das Tal zu euren Füßen erstreckt sich über viele Meilen nach Osten. Im Norden und Süden wird es durch Bergketten eingerahmt. Ein breiter, knöcheltiefer Bach mit versumpften Uferregionen schlängelt sich durch den Talgrund. Der Südhang des Tal steigt gemächlich an. In seinem oberen Bereich lichtet sich der Dschungel deutlich. Der breite, abgeflachte Bergkamm bietet sich für die Anlage eines Dorfes geradezu an.

Spezielle Informationen:

Gegen Abend erreicht der Zug der Bettler das Plateau. Voller Begeisterung nehmen sie den Platz in Besitz. Schon am Abend aber gibt es erste Streitigkeiten darüber, wer in Zukunft wo seine Hütte bauen wird. Ben Aram ist den gesamten nächsten Tag über damit beschäftigt, den Siedlungsraum auf dem Höhenrücken gerecht unter seiner Gefolgschaft aufzuteilen.

Meisterinformationen:

Bevor die Helden anfangen, sich überflüssig zu fühlen, wird der Prophet mit seinen neuen Sorgen an sie herantreten. Anstelle des Schutzes der Karawane gibt es nun eine Vielzahl neuer Aufgaben, die die Bettler nicht wahrnehmen können: Das Gelände um das Tal muß erkundet werden. Durch die eingeschränkten Lebensmittelreserven sind die Siedler darauf angewiesen, zumindest zum Teil durch erjagtes Wild versorgt zu werden. Vielleicht sind auch einige Helden mit hohen Werten im Talent *Holzbearbeitung* in der Lage, Probleme beim Errichten der Hütten zu lösen?

Die Travia-Geweihte wird vollkommen darin aufgehen, ihrer Göttin eine kleine Kapelle zu errichten, und andere Geweihte in der Gruppe sollten sich überlegen, ob sie diesem Beispiel nicht folgen wollen.

Der weitere Verlauf des Abenteuers wird sich drastisch ändern. Da sich der Aufbau des Dorfes über Wochen erstreckt, wäre es müßig, die Helden hier Tag für Tag zu beschäftigen. Erkunden die Gefährten Phileassons das Gelände um das Tal, kommt es an den mit Zahlen auf der Karte markierten Stellen zu besonderen Ereignissen. Parallel zu diesen Begebenheiten, die jeweils dann stattfinden, wenn die Gruppe den betreffenden Ort erreicht, gibt es eine Reihe von Ereignissen, die auf einer Zeittafel festgelegt sind und auf direkte oder indirekte Weise auf den weiteren Verlauf des Abenteuers einwirken. Die Helden können nur dann Zeugen dieser Ereignisse werden, wenn sie sich tatsächlich zum Zeitpunkt des Geschehens am richtigen Ort aufhalten. So werden sie vom Tod Ben Arams zum Beispiel erst dann erfahren, wenn sie zum Dorf zurückkehren, es sei denn, sie haben sich am betreffenden Tag gerade in Broksdal aufgehalten und erleben das Drama unmittelbar mit.

Zum Erstellen von Zufallsbegegnungen in dieser Region sind je nach Beschaffenheit des Geländes die Listen über Flora und Fauna in *Südlichen Regenwäldern* oder *Südlichen Sümpfen* (Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos, S. 102) eine große Hilfe. Auf dem

Hochplateau, auf dem die Bettler ihr Dorf errichten, kommt es kaum zu Begegnungen, da die meisten wilden Tiere sehr schnell diese Region zu meiden lernen.

AUF DER JAGD

Meisterinformationen:

Während die Bettler beginnen, ihr Dorf zu errichten, können sich die Helden nützlich machen, indem sie auf die Jagd gehen, das Gelände erkunden und freundschaftliche Beziehungen zu den Bewohnern des Umlandes herstellen. Wenn sie dabei in einen der mit einer Zahl markierten Bereiche der Karte vorstoßen, kommt es zu der vorgesehenen Begegnung.

Sehr schnell sollten Ihre Abenteurer merken, daß man Dschungel und Sümpfe nicht hoch zu Roß oder in schwerer Rüstung erforschen kann. In leichter Rüstung und mit wenigen, am Zügel geführten Maultieren kommt die Gruppe am besten voran.

Zusätzlich zu den Würfeln auf den Begegnungstabellen für Dschungel und Sümpfe überprüfen Sie viermal täglich auf dem W20, welche Sorte jagdbares Wild die Gefährten Phileassons aufspüren. Im gleichnamigen Regelheft der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos finden Sie auf den Seiten 44 ff ausführliche Regeln zur Jagd, für die auch der jeweilige Jagdmodifikator angegeben wird. Verfügen Sie über dieses Regelwerk nicht, können Sie folgende Regeln benutzen:

Für die alternativen Jagdregeln werden zwei Begriffe neu eingeführt: *Beschleichen* und *Flucht/Angriff*. Die bei *Beschleichen* angegebene Entfernung zeigt, wie weit sich ein Jäger seiner Beute nähern kann, ohne daß er eine Schleichen-Probe ablegen muß. Danach sollte alle zehn Schritt eine Probe abgelegt werden, bei deren Mißlingen das Tier aufgeschreckt wird. Ab der unter *Flucht/Angriff* angegebenen Entfernung bemerkt die Beute den Jäger auf jeden Fall und handelt entsprechend.

In jedem Fall können Sie Ihren Helden nach einer erfolgreichen Probe *auf Wildnisleben* die genannten Werte geben, damit sie sich passende Vorgehensweisen zurecht legen können.

1—3: W6 Walddhühner

Ihr hört das unverkennbare Spektakel einer Gruppe von Walddhühnern, die sich in der Nähe aufhalten müssen.

Es ist schwer, in unübersichtlichem Gelände ein Waldduhn zu sehen. Überhören kann man es allerdings nicht. Eine gelungene Sinnenschärfe-Probe führt die Helden zu den Hühnern. Jagd +5; Beschleichen 20 Schritt, Flucht 10 Schritt, eine Ration. Für einen Fernkampfangriff gelten Walddhühner als kleine Ziele. Jeder Treffer tötet automatisch eines der Tiere.

4—10: W6 Wilde Selemferkel

Auch diese Urwaldbewohner hört man meistens schon von weitem. Diese kleinen Wildferkel haben ein langes, graues Borstenkleid und sind eine sehr schmackhafte Beute.

Selem-Ferkel

MU 9 AT 7 PA 12* LE 14 RS 2
TP 1W GS 8 AU 25 MR 2 Jagd +2

Beschleichen: 30 Schritt, Flucht: 10 Schritt, 20 Rationen

*) Natürlich pariert ein Selemferkel nicht auf herkömmliche Weise. Es erweist sich vielmehr als sehr geschickt darin, allen Angriffen auszuweichen, wenn man ihm ans Fell will.

11—14: 3W6 Ongalobullen

Ongalobullen halten sich nur in den Randgebieten der Wälder und Sumpfbereiche auf. Mit einer Schulterhöhe von anderthalb bis zwei Schritt sind die mächtigen Tiere nicht zu übersehen. Sie haben ein dunkles Fell und lange, leicht gedrehte Hörner.

Im Grunde sind die Tiere nicht angriffslustig. Eine aufgeschreckte Herde, die in Richtung der Helden flieht, kann allerdings zu einer tödlichen Gefahr werden.

Ongalobulle

MU 18 AT 9 PA 6 LE 7 0 RS 3
TP 1W+5 (Niederstoßen), 3W+3 (Überrennen) GS 8 AU 50
MR 0 GW 12 (20 für Herde) Jagd +4
Beschleichen: 50 Schritt, Angriff: 20 Schritt, 50 bis 60 Rationen

15—16: 2W20 Harodrol-Enten

Harodrol-Enten findet man nur in der Nähe von Gewässern. Meistens nisten sie in größeren Brutkolonien auf treibenden Schilfinselfen. Mit ihren roten Füßen und dem farbenprächtigen Gefieder sind die Vögel eine wahre Augenweide. Jeder Treffer tötet ein Tier.

Jagd +6; Beschleichen: 30 Schritt, Flucht: 10 Schritt, eine Ration

17—19: Riesenfaultier

Mag das Riesenfaultier dem Mittelländer zunächst als ungewöhnliches Beutetier erscheinen, so ist es doch bei Echsen und Mohas sehr beliebt. Die bis zu zwei Schritt großen Tiere haben ein dichtes schwarzbraunes Fell und sind nur im Dschungel anzutreffen, wo sie sich mit dem Kopf nach unten an starke Äste hängen und Blattwerk äsen. Hat man sie einmal entdeckt, sind die Riesenfaultiere leichte Beute. Da sie allerdings meist sehr hoch im Baum hängen, kommt man ohne erschwerte Klettern-Prob e nicht auf Schußweite an sie heran.

LE 40 RS 3

Beschleichen überflüssig, Flucht bei Verwundung, W6+30 Rationen

20: W6 Hornechsen

Jeder erfahrene Jäger rät davon ab, sich mit diesen 4 Schritt langen und zwei Schritt hohen Riesenechsen anzulegen. Ihre hornbewehrte Stirn und Nase, der mächtige Kopfschild und die zähe Lederhaut lassen die im Grunde harmlosen Pflanzenfresser zu tödlichen Gegnern werden.

Es gibt nur wenige natürliche Feinde, welche die Hornechsen im Sumpfbereich zu fürchten haben, und sie sind berüchtigt dafür, sofort zum Angriff überzugehen, wenn man versucht, sie zu bejagen. Schildern Sie Ihren Helden eindringlich, wie bedrohlich die Hornechsen wirken, und lassen Sie die Helden unter Umständen auch auf eine Waldmenschen-Jagdgruppe stoßen, die sie noch einmal vor diesen urzeitlichen Monstern warnt. Der Versuch, eine Hornechse zu erlegen, endet leicht tödlich!

Hornechse

MU 9 AT 12/8* PA 0 LE 120 RS 4 (Schädel 8)
TP 6W+6 (Horn), W20+10 (Überrennen)* GS 6 AU 30 MR 6
GW 15 Jagd +2

Beschleichen: 30 Schritt, Angriff: 10 Schritt, 10xW20 + 200 Rationen**

*) Die Hornechse versucht, ihre Gegner mit dem Horn niederzustoßen, um sie anschließend zu überrennen (Werte hinter dem Schrägstrich). **) Eine erlegte Hornechse bereitet ernste Transportprobleme und zieht sehr schnell Raubtiere und Aasfresser an.

RAMON VON OST-WALDEN

Meisterinformationen:

Gestalten Sie Ramons ersten Auftritt als zufällige Begegnung, aber natürlich ist es kein Zufall, wenn Ihre Abenteurer Ramon treffen. Er wartet geradezu auf sie, und es wäre sinnvoll, diese Begegnung schon kurz nach dem Erreichen von Broksdal einzuschieben, wenn sich Ihre Helden auf einen Jagdausflug begeben oder die Umgebung des Dorfes erkunden.

Eine besonders heimtückische Variante besteht darin, einen der Spieler, der seinen Charakter verloren hat, in die Rolle Ramons schlüpfen zu lassen. Indem Sie den NSC zu einem SC machen, verhindern Sie, daß die übrigen Spieler dem 'Neuen' gegenüber zu mißtrauisch sind. Eine solch wichtige Rolle können Sie natürlich nur einem Spieler überlassen, dem Sie vertrauen. Des weiteren muß sich der Spieler darüber im Klaren sein, daß Ramon Phileassons Truppe nach dem Abenteuer im Tal der Tempel wieder verlassen wird. Wenn Sie Ramon auf diese Weise einsetzen wollen, ist es auch denkbar, ihn schon früher zur Abenteurer-Gruppe stoßen zu lassen.

Allgemeine Informationen:

Am gegenüberliegenden Ende der Lichtung steht ihr zwei Maultiere äsen. Vor einem Gebüsch liegen Packsättel, und eine abgerissene Gestalt, die an einen Baum lehnt, beobachtet euch. Ihr Gesicht wird durch einen breitkrempigen Hut in Schatten getaucht. Deutlich erkennt man nur das Glimmen eines dieser zusammengerollten Tabakblätter, wie es auch die Eingeborenen rauchen. Der Mann trägt einen Poncho, ein zerschlissenes Hemd, speckige Lederhosen und hohe Lederstiefel. Griffbereit lehnt ein schlankes Rapier neben ihm.

Spezielle Informationen:

Ramon gibt sich ein wenig maulfaul, wenn die Gefährten Phileassons ihn anreden. Dennoch legt er Wert darauf, sich der Gruppe anzuschließen. Er bezeichnet sich als wandernden Medicus und Zahnausreißer, der sein Gewerbe in Grangor erlernt hat. In späteren Gesprächen erweist er sich als weit gereist. Ramon kennt das Kaiserreich, das Bornland und das Liebliche Feld.

Meisterinformationen:

Auf den ersten Blick wird jeder an den heruntergekommenen Medicus in mittleren Jahren glauben. Erst durch Zauberei offenbart sich, daß Ramon von einer starken magischen Aura umgeben ist. Egal wie die Helden zu dieser Erkenntnis kommen, Ramon wird es bemerken. In diesem Fall vertraut er ihnen an, daß er in Wirklichkeit ein wandernder Magus ist, was er aber aus verständlichen Gründen nicht jedem Fremden sofort erzählt. Als Beweise kann er eine Kristallkugel und mehrere Zauberbücher aus seinem Gepäck hervorkramen. Spezialisiert sei er auf Heil- und Illusionszauber.

Auch diese Behauptungen sind nichts als Blendwerk. In Wahrheit ist Ramon ein Dämon von der Art der 'Quitslinga', die man unter Dämonologen besser als die 'Täuscher' kennt. Sie beherrschen es so perfekt, sich in andere Gestalten zu verwandeln, daß bis heute niemand weiß, wie die Quitslinga wirklich aussehen. Ramons wahres Anliegen ist es, wieder in den Besitz des Buches der Namen zu kommen. Durch einen unglücklichen Zufall gelang es einigen Echsenpriestern, ein Buch zu bekommen, in dem die Wahren Namen einiger Quitslinga verzeichnet sind. Wer aber den Wahren Namen eines Dämons kennt, hat die Macht, ihn in seinen Dienst zu zwingen, und gerade die Quitslinga mit ihrer Begabung, jede beliebige Gestalt anzunehmen, können sehr nützliche Diener sein. Da das Buch in einer der Kultstätten im Tal der Echsengötter (näheres dazu im nächsten Abenteuer) aufbewahrt wird und somit unter göttlichem Schutz steht, ist es den Dämonen unmöglich, ohne fremde Hilfe wieder in seinen Besitz zu kommen. Seine wahren Absichten wird Ramon frühestens im Tal der Tempel preisgeben. Bis dahin spielt er den wandernden Medicus/Magus, eine Rolle, in der er sich sehr wohl fühlt. Er wird kranke Bettler behandeln, die Helden auf ihren Streifzügen begleiten und sich rundherum als guter Gefährte erweisen. Schildern Sie ihn als ein charismatisches Raubbein. Sitzt er in der Patsche, rettet er sich lieber durch den Einsatz seines Rapiers und einiger Wurfmesser, die er unter dem Poncho verborg-

gen trägt, als durch die offene Anwendung von Magie. Lästig sind seine Angewohnheit, dauernd Tabakblätter zu rauchen, und seine — verständlicherweise — schlechte Meinung über Echsenmenschen, mit der er bei keiner Gelegenheit hinter dem Berg hält. Ramons Werte als Quitslinga sind nicht spielrelevant, da er sich vollkommen den Möglichkeiten seines menschlichen Körpers angepaßt hat. Vom Benehmen würde man ihn eher für einen Streuner oder Gaukler der 10. Stufe halten als für einen Magier. Eine ausgesprochene Schwäche Ramons (die keineswegs typisch für Quitslinga ist) ist seine Höhenangst, wohingegen seine übersteigerte Neugier durchaus zu üblichen Charakteristika dieser Dämonengruppe gehört.

MU 13 KL 16 IN 15 CH 13 FF 17 GE 13 KK 16
AG 1 HA 6 RA 2 TA 1 NG 8 GG 2 JZ 2
LE 54 AE 66 AT/PA 16/17 (Rapier, W+3) MR 17 RS 2
Alter: 33 (?) Größe: 89 Finger Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: blau

Herausragende Talente: Schleichen 11, Sich verstecken 10, Feilschen 12, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheiten 10, Heilkunde Seele 12, Heilkunde Wunden 10, Lügen 13, Sich verkleiden 11, Wurfaffen 14

Zauberfertigkeiten: BALSAM SALABUNDE 14; 1N DEIN TRACHTEN 12; AURIS, NASUS 12; BLENDWERK 13; PLUMBUMBARUM 13; SALANDER 11
Fernkampfwert: Wurfaffen (Messer) 26

ERKUNDUNGEN

Meisterinformationen:

Die folgenden Schauplätze sind alle mit einer Kennziffer auf dem beigelegten Plan Nördliches Regengebirge versehen. Sobald Ihre Gruppe bei Erkundungen oder einem Jagdausflug in die Nähe einer mit einer Zahl markierten Region auf der Karte kommt, können Sie das angegebene Ereignis ausspielen.

I: Begegnung mit Chirakas

Spezielle Informationen:

Schon eine ganze Weile fühlen die Helden sich beobachtet, bis schließlich einer der Gruppe einen Waldmenschen im Gestrüpp auffindig machen kann. (Sinnenschärfe-Probe + 6),

Meisterinformationen:

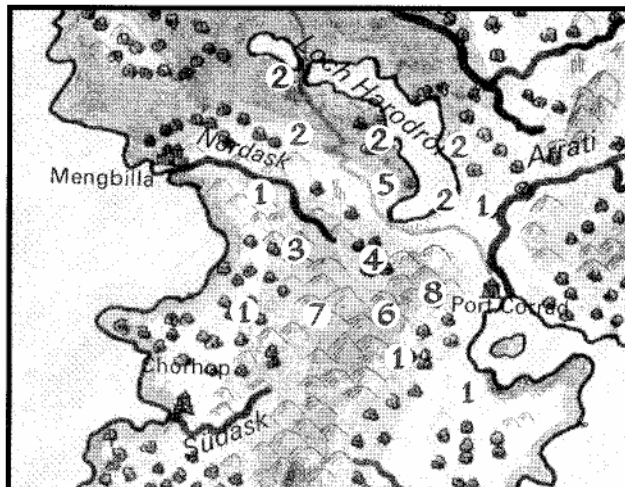
Ihre Abenteurer treffen mit einer W6+2 Köpfe starken Jägergruppe Chirakas zusammen. Einige von ihnen tragen Kopftrophäen von erschlagenen Feinden. Findet dieses Treffen mehr als 50 Meilen von einem Waldmenschen-Dorf entfernt statt, befindet sich die Gruppe auf einer kultischen Jagd, bei der das Totemtier eines anderen Stammes erlegt werden soll. Die Chirakas bleiben so lange distanziert, bis sie ganz sicher sind, daß es sich bei den fremden Krieger nicht um Sklavenjäger handelt. (Gelingt Ihrer Gruppe eine Menschenkenntnis-Probe +5, können sie diese Ressentiments aus dem Weg räumen.) Werden die Helden einmal von den Waldmenschen akzeptiert, können sie mit ihnen auf die Jagd gehen. Wenn Ihre Abenteurer die Chirakas eine Woche oder länger begleiten, dürfen sie je einen freien Steigerungsversuch auf die Talentwerte Fährten suchen, Wildnis leben und Sich Verstecken ausführen. Insgesamt gesehen sind die auch Ackerbau betreibenden Chirakas wahrscheinlich die nach mittelländischen

Maßstäben kultiviertesten Waldmenschen. Es sollte den Helden nicht allzu schwer fallen, dauerhafte Freundschaften zwischen den Einwohnern von Broksdal und den Chirakas nahegelegener Eingeborenendörfer zu stiften.

Chiraka-Jäger (5. Stufe)

MU 12 KL 11 IN 13 CH 13 FF 12 GE 13 KK 12.
LE 45 AT 12 PA 11 RS 0 TP je nach Waffe GST 1
AU 57 MR -3

Die Chirakas sind mit Speeren, Dolchen oder Blasrohren bewaffnet. Ihre Pfeile sind mit Wurara vergiftet. (Waffengift 4. Stufe, Schaden: 1W6/Stunde, Beginn 1 SR, Dauer: W6 Stunden)



2: Echsendörfer

Meisterinformationen:

Echsendörfer können sehr unterschiedlich aussehen. Die häufigsten Typen sind Kuppelbauten mit einem unter Wasser gelegenen Eingang, die an Biberburgen erinnern, oder komplizierte Labyrinth aus dicht aneinandergrenzenden Pfahlbauten. Auf der Karte sind nicht alle Echsendörfer dieser Region eingezeichnet, sondern nur die, die sich am leichtesten finden lassen.

Die Echsenmenschen sind ein friedfertiges Volk, das Menschen eher aus dem Weg geht. Dennoch mag es Ihren Helden gelingen, durch Geschenke oder auf andere Art das Vertrauen der Echsenmenschen zu gewinnen. Dann werden sie in ein Dorf eingeladen und bewirtet. Vielleicht wird zu ihren Ehren auch ein Fest gefeiert. Es soll sogar schon einmal vorgekommen sein, daß einem Abenteurer die Ehre zuteil wurde, eine Achazprinzessin zu heiraten. Auffällig ist der schöne Schmuck, den viele Echsen besitzen, und die Verehrung, die sie edlen Steinen entgegenbringen. Sollte ein Held Edelsteine besitzen, werden die Achaz versuchen, sie ihm abzuschwatzen, denn einige von ihnen beherrschen durchaus Garethi, wenn auch mit schrecklichem Akzent. Größere Dörfer besitzen W6 Reitechsen, die von den erfahrensten Kriegern zur Jagd benutzt werden. Diese Tiere erreichen Spannweiten von fast vier Schritt und können bis zu 100 Stein Gewicht tragen.

Reitechse

MU 10 AT 11 (Sturzflug), 4 (Nahkampf) PA 3
LE 35 RS 1 TP 1W+5 GS 12/1 AU 80 MR 10

Unerfahrener Achaz

MU 7 KL 9 IN 12 CH 9 FF 10 GE 7 KK 6
LE 16 AT/PA 8/7 RS 2 TP (je nach Waffe)
GS GST1 AU 25 MR 2W

Achaz-Veteran

MU 8 KL 13 IN 13 CH 10 FF 11 GE 8 KK 10
LE 40 AT/PA 11/8 RS 4 TP je nach Waffe GS GST1
AU 50 MR 2W

Achaz tragen nur leichte Rüstungen, die fast immer aus natürlichen Materialien (Hornschuppen, Holzscheiben etc.) gefertigt sind. Als Waffen verwenden sie meistens einen langen Speer oder einen Fischspeiß. Viele besitzen auch ein steinernes Messer.

3: Verlassener Echsenkultplatz

Allgemeine Informationen:

Auf einem Hügel findet ihr — von Schlingpflanzen überwuchert — geborstene Steinpfeiler mit strengen geometrischen Mustern.

Meisterinformationen:

Ein Held mit guten Kenntnissen in der Sternkunde erkennt in der Anlage ein verfallenes Observatorium. Wartet er die Nacht ab, kann er feststellen, daß diese Anlage auf das Sternbild der Schlange und jene acht rötlichen Sterne, die gemeinhin als Rubine bekannt sind, ausgerichtet ist.

4: Der Friedhof

Allgemeine Informationen:

Es ist schon das zweite Mal, daß ihr entlang des Wildpfades dem ihr folgt, einen seltsam geschnitzten Stab mit schwarzen Federn seht.

Diesmal ist der Stab auch noch mit einem faustgroßen, verschrumpelten Menschenkopf geschmückt.

Meisterinformationen:

Die Abenteurer nähern sich einem Totenkultplatz der Chirakas — ein gefährlicher Ort, denn die Waldbewohner (auch wenn sie nominell zwölfgöttergläubig sind) mögen es nicht, wenn man den Frieden ihrer Ahnen stört. Noch bevor die Helden den Kultplatz erreichen, ist der Dschungel erfüllt vom Dröhnen dumpfer Trommelschläge. Schließlich stößt die Gruppe auf einen von Höhlen durchzogenen Hügel. Holzpfähle mit schrecklichen Dämonenfratzen sind hier aufgestellt. Bunte Amulette aus Federn, Tierknochen und Steinen schmücken die Eingänge der Höhlen. Dieser Ort ist *tabu*. Die Zeichen auf den Wegen und das Trommelschlagen sollte Eindringlinge davor warnen weiterzugehen, denn jeder, der nicht unter dem Schutzauber eines Schamanen steht, läuft Gefahr, an diesem Kultort vom *Satuul*, der 'verrottenden Seele' eines Toten besessen zu werden. Ermitteln Sie, welcher der Helden den höchsten AG-Wert hat. Er wird das Opfer vom Satuul des Chipkawa, der im Kampf gegen Sklavenjäger den Tod fand. Ein unbändiger Haß auf alle Fremden hindert den Waldkrieger daran, seinen Frieden zu finden.

Der besessene Held merkt nichts von der Veränderung, die mit ihm vorgeht. Jede Nacht jedoch übernimmt Chipkawa die Kontrolle über den Körper seines Opfers. Dann schleicht der behexte Held sich heimlich aus dem Lager und sammelt giftige Pflanzen für Anschläge auf die Gruppe. So legt er Schlafenden Samthauch-Blüten neben ihr Ruhelager oder präpariert den Weg, den man am nächsten Tag einschlagen will, mit Schlingen und zugespitzten Bambusstäben, die mit Wurara bestrichen sind. (Für weitere Teufeleien haben Sie als Meister freie Hand.)

Wird Chipkawa bzw der Besessene von der Gruppe zum Kampf gestellt, wehrt er sich bis zum Tod seines 'Gastkörpers'. Eigentlich kann der Geist nur durch einen Chiraka-Schamanen ausgetrieben werden, doch sollte einem Zauberkundigen ein GEISTER AUSTREIBEN +10 gelingen, so ist auch er erfolgreich!

5: Der sterbende Echsenpriester

Allgemeine Informationen:

Aus einem nahen Busch hört man gequältes Stöhnen. Dort findet ihr einen tödlich verletzten Achaz. Als er euch sieht, versucht er sich aufzurichten.

Meisterinformationen:

Xzelfasr gehört zur Priesterschaft des Tempels von H'Rezxem. Er durchschaute die Intrigen des X'schwar und wollte den Hohepriester der Zza bei der Kultstätte am Knüppeldamm treffen, um ihn zu warnen.

Da er nicht die Sprache der Menschen beherrscht, wird Xzelfasr versuchen, auf telepathischem Wege mit einem Magiebegabten der Gruppe in Verbindung zu treten. Er 'sendet' das Bild eines riesigen Schlingers, der einen Waldmenschen zerreißt. Echsenmenschen, die offenbar kultische Handlungen durchführen, beobachten das blutige Schauspiel. Ihr Anführer trägt ein Diadem mit Rubinen. Im Hintergrund kann man schemenhaft die Umrisse einer intakten Tempelanlage sehen.

Als nächstes sendet Xzelfasr das Bild eines großgewachsenen Achaz mit kostbarem Obsidiandolch. Dazu murmelt er den Namen Zza-Xel.

Danach verlassen ihn seine Kräfte. Bevor der Achaz stirbt, sendet er unzusammenhängende Bilder von blutigen Waffen, bedrohlich bemalten Flugechsen am Himmel und Menschen, die in Sklavenketten durch ein sumpfiges Tal geführt werden. Die Verletzungen des Xzelfasr sind zu schwer, um sie noch heilen zu können.

Mit einer Heilkunde Wunden-Probe können die Helden feststellen, daß dem Achaz die Wunden von oben zugefügt wurden. Neben ihm und in der Nähe liegen insgesamt 12 seltsam geformte, metallene Pfeile, die nicht befiedert sind.

Welche Intrige der Echsenpriester verhindern wollte, werden die Helden im nächsten Abenteuer erfahren, wenn sie selber in die Machtspiele des Xch'war verstrickt werden.

6: Das Chiraka-Dorf

Allgemeine Informationen:

Vor euch stehen auf einer kleinen Dschungellichtung mehrere langgestreckte Hütten mit Blätterdach. Dabei ist der Begriff 'Hütten' eine schmeichelhafte Bezeichnung für diese Behausungen, die nur aus einigen tragenden Pfählen und einem Dach bestehen. Im Dorf wimmeln Dutzende nackter Gestalten durcheinander.

Meisterinformationen:

Bis in die Nähe des Dorfes können die Helden nur dann vordringen, wenn sie vorher schon das Vertrauen der Chirakas gewonnen haben. Wenn sie Stammeskrieger erfolgreich bei der Jagd geholfen haben, werden sie so lange als Ehrengäste behandelt, bis die gemeinsame Beute von der Dorfgemeinschaft verzehrt wurde. Hier können sich die Abenteurer auch ungetrübt dem und Pfeifenkräuter hingeben. Es ist ebenfalls möglich, Informationen über den Schamanen im Tal der sprechenden Steine zu erhalten.

Wenn sich die Helden hier länger aufhalten, wird ihnen eine junge Frau auffallen, die ihr Gesicht mit Asche eingerieben hat. Sie trauert um ihren Verlobten, einen Jäger, der vor kurzem im Dschungel verschwunden ist.

7: Das Tal der sprechenden Steine

Spezielle Informationen:

In diesem engen Tal sind zwei Felswände mit einer bizarren Bilderschrift bedeckt. Es werden Echsen- und Schlangengötter gezeigt, jagende Achaz und eine Tempelanlage in einem sumpfigen Tal. Unweit dieser 'sprechenden Steine' lebt der Schamane Choichio in einer Höhle.

Meisterinformationen:

Die Felsreliefs wurden vor langer Zeit von den Echsenpriestern aus H'Rexam in Auftrag gegeben. Sie veranlaßten die Chirakas

dazu, diesen Ort 'Tal der sprechenden Steine' zu nennen.

Choichio, der Schamane, begegnet den Helden zurückhaltend, kleine Geschenke helfen jedoch, sein Mißtrauen zu beseitigen. Er ist über und über behängt mit getrockneten Vogelköpfen. Auch in den gewundenen Mustern seiner Tätowierungen tauchen immer wieder Vogelmotive auf. (Im Stamm der Chirakas gilt der Vogel als Behüter der Tapams auf dem Weg zur Ebene des großen Jägers.) Sollten Zauberkundige in Ihrer Gruppe bereit sein, einen Teil ihres Wissens an Choichio weiterzugeben, so wird auch der Schamane einige seiner Geheimnisse verraten. Für jede Woche, die ein Magiebegabter bei Choichio verbringt, darf nach bestandener KL-Probe einer der folgenden Zauber um einen Punkt verbessert werden: HERR ÜBER DAS TIERREICH, SANFTMUT, GEISTER AUSTREIBEN,

GEISTER BESCHWÖREN, TIERE BESPRECHEN, HARM-LOSE GESTALT, FLUCH DER PESTILENZ.

Choichio wird sich nicht der Heldengruppe anschließen!

8: Das Tal des lebenden Wassers

Allgemeine Informationen:

Ein wunderbar unberührtes Tal erstreckt sich vor euch. Prächtige, unbekannte Orchideenarten blühen allort. Im Hintergrund hört ihr das Rauschen eines Wasserfalls.

Meisterinformationen:

Auch dieser Ort ist für die Chirakas tabu, doch da jeder im Stamm das 'Tal des lebenden Wassers' aus vielen Märchen kennt, sind hier keine Tabuzeichen angebracht. Im Wasserfall lebt ein Elementargeist, den die Chirakas vor langer Zeit verärgert haben. Seitdem neckt er die abergläubischen Waldbewohner,

wenn sie dem Wasserfall zu nahe kommen. Er zeigt ihnen grotesk verzerrte Spiegelbilder, wenn sie ins Wasser schauen, läßt sie durch einen Regenschauer verfolgen, der sich unheimlicherweise nur auf ihre engste Umgebung erstreckt, und ähnliches mehr. Wie sich der Elementargeist gegenüber Ihren Helden verhält, hängt von deren Auftreten ab. Tendenziell ist dieses Wesen aber immer zu Späßen aufgelegt, die normale Sterbliche — gelinde gesagt — irritieren.

9: Port Corrad

Spezielle Informationen:

Die junge Hafenstadt liegt an der Mündung des Osdask in einem engen Talkessel. Obwohl die Siedlung mit nur 920 Einwohnern recht klein ist, handelt es sich um eine sehr wohlhabende Stadt. Die Helden werden hier alles bekommen, was sie für den eigenen Bedarf und das Dorf Brokschal brauchen. Dies ändert sich nicht, als Port Corrad von mengbillanischen Truppen besetzt wird. Es könnte allerdings Versuche von mengbillanischer Seite geben, auch das kleine Dschungeldorf unter die Oberhoheit ihrer Stadt zu stellen.



ZEITPLAN: DER VERLAUF DES ABENTEUERS

Meisterinformationen:

Während im vorherigen Kapitel Begegnungsplätze beschrieben wurden, an denen die Ereignisse keiner strengen zeitlichen Abfolge unterworfen sind, werden nun hier alle Begebenheiten geschildert, die unausweichlich zu einer bestimmten Zeit an einem festen Ort stattfinden. Auch wenn die Helden während des Geschehens nicht zugegen sind, sollten sie von all diesen Ereignissen über kurz oder lang erfahren.

1. Hesinde

Spezielle Informationen:

Die Bettler erreichen das Tal aus Ben Arams Traumvisionen. Abends lagern sie auf dem Hügel, auf dem sie ihr Dorf errichten wollen. Es gibt kleinere Auseinandersetzungen um Siedlungsplätze.

2. Hesinde

Spezielle Informationen:

Gegen Abend wird auf dem Dorfhügel das Fest der Namensgebung gefeiert. Ben Aram tauft das Dorf 'Brokschal', was zerbrochene Schale heißt. Damit wird symbolisch das Ende des Bettlerdaseins seiner Gefolgsleute begangen. (Es ist üblich, daß Bettler mit einer kleinen Schale in der Hand um Almosen bitten.) Früh am Morgen bittet Ben Aram die Helden, auf die Jagd zu gehen, damit es abends zum Fest wenigstens ein wenig Wildbret gibt.

Meisterinformationen:

Nach dem Fest führt Ben Aram ein ernstes Gespräch mit den Gefährten Phileassons. Er träumte wieder von seinem baldigen Tod und bittet die Abenteurer, auch wenn er nicht mehr sein sollte, eine Weile über das Wohl des Dorfes zu wachen. Die Verbindungen zwischen den Helden und einigen Meisterpersonen aus den Reihen der Bettler sollten mittlerweile so eng sein, daß die Abenteurer die Gefolgschaft des Ben Aram nicht schutzlos im Dschungel zurücklassen.

8. Hesinde

Meisterinformationen:

Während Ben Aram mit der Herde des Dorfes ins Tal zur Weide zieht, kommt es zu einem Unfall. Der Prophet wird von einer Boronsvipere gebissen. Noch bevor die ersten Bettler zu Hilfe eilen können, ist der alte Mann in Krämpfen erstarrt. Trotz aller Versuche, das Gift aus seinem Körper zu holen, ist es bereits zu spät, als man wenige Minuten später die Travia-Geweihte an den Ort des Dramas holt. Ben Aram ist tot. Doch bevor es unter den Bettlern zur Panik kommt, übernimmt Aischa den Platz ihres Vaters und beschäftigt vor allem die unruhigen Geister mit schwerer Arbeit.

Am Abend spricht die Tochter des Propheten mit den Gefährten Phileassons (soweit verfügbar) über die Zukunft von Brokschal. Sie ist fest entschlossen, das Werk ihres Vaters zu Ende zu führen und das Dorf nicht aufzugeben.

9. Hesinde

Spezielle Informationen:

Am höchsten Punkt des Hügels, auf dem das Dorf Brokschal entstehen soll, errichten die Bettler im Laufe des Tages einen Scheiterhaufen, auf dem am Abend der Leichnam Ben Arams verbrannt wird. Neben dem Feuer stehend hält Aischa eine Rede, in der sie verkündet, daß der Tod ihres Vaters die letzte Prüfung sei, die ihnen der Prophet nach dem langen, beschwerlichen Marsch auferlegt. Sein Wille sei es, daß sie nun — auf sich allein gestellt — zu freien Menschen werden und das Werk, das er begonnen hat, vollenden.

3. Hesindewoche

Spezielle Informationen:

Täglich gehen schwere Regenschauer über dem Dschungel nieder und behindern die Bauarbeiten der Bettler. Die Travia-Geweihte Shaya hat rund 40 Bettler zu ihrem Glauben bekehrt. Sie helfen ihr beim Bau einer kleinen Kapelle zu Ehren der Göttin.

2. Firunswuche

Spezielle Informationen:

Fast alle Bettler haben jetzt ein mehr oder weniger dichtes Dach über dem Kopf. Bis zum Fuß des Hügels sind alle Bäume gefällt worden.

3. Firunswuche

Spezielle Informationen:

Eine Hornechse dringt in das Tal ein und macht die kleine Viehherde des Dorfes scheu. W6 Tiere fliehen in wilder Panik in den Dschungel. Die Helden werden gebeten, das Vieh wieder aufzuspielen und die große Echse aus dem Tal zu vertreiben. Die Siedler fassen den Beschluß, ihr Dorf mit einer Palisade zu umgeben.

4. Firunswuche

Meisterinformationen:

Eine als Händler getarnte Söldnertruppe aus Mengbilla zahlt den Tribut, den die Achaz für die Benutzung des Knüppeldamms um Loch Harodrol fordern, mit dem Metall der schweren Bolzen einer Hornisse. Das Geschütz hatte man auf einen Kaufmannswagen montiert und unter einer Plane versteckt. Dem Anschlag fallen der Priesterfürst Zza-Xel und seine ganze Gefolgschaft zum Opfer. Durch seinen Tod steigt Xch'war zum höchsten Priester der Echsen in dieser Region auf.

In derselben Woche bittet Aischa Kapitän Phileasson, daß er mit einem Teil seiner Gefolgsleute nach Port Corrad reisen möge, um dort zusätzliche Lebensmittel für das Dorf einzukaufen. Während dieser Reise erfahren die Helden vom Anschlag auf die Echsenpriester am Knüppeldamm.

Während die Alanfaner ihren Krieg gegen das Kalifat begonnen haben und nach dem Sieg am Szinto auf Unau vorrücken, besetzen Truppen aus Mengbilla die kleine Hafenstadt Port Corrad.

1. Tsawoche

Meisterinformationen:

Eine Delegation von Echsenpriestern, die in Mengbilla ein Blutgeld für den Anschlag am Knüppeldamm fordert, wird vom Großemir der Stadt und seinem hohen Rat zurückgewiesen. Als Begründung gibt man an, daß die Morde nicht von Handelsherren der Stadt, sondern von vagabundierenden Söldnern ausgeführt wurden, für die man nicht verantwortlich sei.

Am Tag darauf schließen die Achaz den Knüppeldamm und drohen jedem mit dem Tod, der versucht, in Zukunft diesen Handelsweg zu benutzen. Ihren Helden ist damit der Rückweg von Port Corrad versperrt. Sie sind gezwungen, sich mit den Maultieren einen beschwerlichen Weg durch den Dschungel zu suchen. Je nachdem, was für Waren die Helden einkaufen, ist es denkbar, daß ihnen ein mengbillanischer Spion folgt, um herauszufinden, wo das Dorf liegt, das die Gefährten mit den Gütern versorgen. Bei einer erfolgreichen Probe +7 auf Gefahreninstinkt entdecken die Gefährten Phileassons den Waldläufer, der sich an ihre Fersen geheftet hat. Verhindern die Helden nicht, daß die Lage von Brokschal bekannt wird, so wird über kurz oder lang ein Trupp mengbillanischer Söldner auftauchen und die Siedlung unter die Oberherrschaft der Großemirin Rahjane Lassenheim stellen.

Dringender jedoch bleibt zunächst die Auseinandersetzung mit den aufgebrachten Echsenmenschen. Haben die Abenteurer Freunde unter den Achaz gefunden, werden sie gewarnt und aufgefordert, den Dschungel zu verlassen, weil bald für alle Menschenkrieger in dieser Region "die Zeit des Blutes anbrechen wird".

9. Tsa

Spezielle Informationen:

Über Brokschal kreisen einige bunt bemalte Flugechsen. Es scheint, als würden die Flieger das Dorf beobachten.

10. Tsa

Spezielle Informationen:

In der letzten Nacht wurden einige Rinder durch vergiftete Speere getötet.

Meisterinformationen:

Die Speere stammen eindeutig von Echsenmenschen und ähneln denen, die bei dem sterbenden Echsenpriester zu finden waren (s. S. 138). Da die Rinder von Flugechsenreitern getötet wurden, ist es unmöglich, eine Spur zu finden und festzustellen, woher die Achaz kamen, eine Probe in Heilkunde Wunden verrät jedoch eindeutig daß die Speere von oben kamen.

Aischa fordert Phileasson und seine Gefolgsleute daraufhin auf, einen Teil der kräftigeren Bettler im Gebrauch von Waffen zu unterweisen. Mehr als zwei Wochen lang kommt es zu keinen weiteren Auseinandersetzungen mit den Echsenmenschen, so daß es den Anschein hat, der Zorn der Priesterschaft sei verraucht.

28. Tsa

Spezielle Informationen:

Eine kleine Delegation von Chirakas kommt nach Brokschal. Sie bitten die Helden um Hilfe, weil in der Nähe ihres Dorfes ein 'böser Geist' im Dschungel umgeht. Sieben Jäger sind in den letzten Tagen spurlos im Wald verschwunden.

Meisterinformationen:

Die abergläubischen Chirakas wissen sich nicht mehr zu helfen. Sie werden Brokschal nicht eher verlassen, als bis sich die Helden dazu durchringen, mit ihnen zu ziehen. Da mehr als zwei Wochen nichts mehr geschehen ist, sollten sie sich in Sicherheit wiegen. Auch Aischa redet der Gruppe zu, ihren Freunden zu helfen. Da das Dorf mittlerweile durch eine Palisade umgeben ist und sich einige Bettler als recht geschickt im Umgang mit den improvisierten Speeren und Bögen erwiesen haben, wähnt sie Brokschal auch dann in Sicherheit, wenn Phileasson und seine Krieger den Ort für eine Weile verlassen.

Shaya will weiter im Dorfbleben und sich um einige Bettler kümmern, die an Blutigem Rotz erkrankt sind. Achten Sie darauf, daß sich alle Abenteurer der Gruppe anschließen, die zur Unterstützung der Waldbewohner aufbricht!

Die verschwundenen Chirakas wurden von Echsenmenschen gefangen genommen und zum Tempel gebracht. Da Xch'war weiß, wie schlecht sich die Waldbewohner für schwere Arbeiten eignen, beabsichtigt er, die Jäger dem Schlinger zu opfern, der von seiner Priesterschaft als 'Sohn des Krieges' angebetet wird.

1. Phexwoche

Meisterinformationen:

Während die Helden vergeblich nach dem 'bösen Geist' suchen, dem die Chiraka-Jäger zum Opfer gefallen sind, greift Xch'war Brokschal an, um die Siedler zu verschleppen. Die stärksten sollen ihm als Arbeitskräfte beim weiteren Ausbau des Tempels dienen, während es den schwächeren unter den Bettlern bestimmt ist, dem Sohn des Krieges geopfert zu werden.

Der Widerstand der Bettler ist schnell gebrochen. Zwei Hornechsen, die Xch'war mit Hilfe eines faustgroßen Blutsteins beherrscht, schlagen mehrere Brechen in die Palisade um das Dorf, und der Widerstand der wenigen Bewaffneten ist schnell gebrochen. Es gibt fast keine Toten während des Gefechtes.

Die kleine Kapelle Shayas läßt Xch'war verbrennen. Dadurch wird die Tontafel konserviert, auf der die Geweihte, noch während der Kampf um das Dorf tobt, die 9. Prophezeiung niederschreibt:

»Die Zeit der blutigen Schwerter ist angebrochen, doch vergeht euch nicht an etwas, dessen Macht ihr nicht abschätzen könnt. Es ist nur einer, den ihr besiegen müßt. Manchmal muß man sich mit dem Bösen verbünden, um das Böse zu besiegen. Handelt im Sinne des göttlichen Phex, und ihr werdet vielleicht wiederkehren.«

Die Tafel mit der Prophezeiung kann leicht in den Ruinen der verbrannten Kapelle gefunden werden. Sie enthält eine verschlüsselte Warnung davor, die Götter, die von den Echsenmenschen angebetet werden, als Phantasiegestalten abzutun. Ein offener Angriff auf die verborgene Tempelstadt wäre Selbstmord, wie sich im nächsten Kapitel zeigen wird. Doch außer den Gefährten Phileassons hat die Priesterschaft des Xch'war einen weiteren mächtigen Feind, der sich zumindest vorübergehend an die Seite der Helden stellen wird. Der Diebstahl des Buches der Namen wird dann zum Auftakt einer riskanten Befreiungsaktion.

DER LOHN DER MÜHEN

Meisterinformationen:

Die Helden erhalten bei Abschluß dieses Abenteuers zunächst pauschal 100 AP. Weitere AP sollten Sie für gutes Rollenspiel unter Ihrer Gruppe aufteilen. Hier einige Vorschläge:

- 30 AP für jeden Helden, der eine enge Beziehung zu einer der Meisterpersonen aus den Reihen der Bettler aufbaut.

- 50 AP für jeden Geweihten, der seiner Gottheit eine Kapelle in Brokschal errichtet.

- Auch diplomatische Bemühungen mit den Behörden des Lieblichen Felds und ein geglückter Versuch den Standort des neuen Dorfes vor mengbillanischen Spitzeln geheimzuhalten sollten mit zusätzlichen AP belohnt werden.

DAS NEUNTE ABENTEUER: IM TAL DER ECHSENGÖTTER

Meisterinformationen:

Schon durch die Prophezeiung Shayas, die die Helden beim zerstörten Travia-Schrein gefunden haben, dürfte klar geworden sein, daß es in diesem Abenteuer um mehr als 'nur' die Befreiung der Bettler geht. Mit dem Notizbuch des Söldnerführers finden die Gefährten Phileassons schon bald einen Beweis dafür, daß das Massaker am Knüppeldamm, für das die Menschen beschuldigt werden, in Wirklichkeit

durch einen Echsenpriester organisiert wurde. Nachdem die Abenteuerer den gefährlichen Aufstieg zum Gipfel des Chap mata Tapam bestanden haben und im Tal der Tempel bei der intriganten Zsintiss oder den Zssah-Priestern Unterschlupf fanden, begreifen sie langsam die Hintergründe des Komplotts. Der Tempelvorsteher des Krthon'chh, Xch'war, ließ seinen Widersacher Zza-Xel durch Söldner ermorden, um dessen Amt als Hoher Priester zu übernehmen. Damit wurde der Tempelvorsteher zum ersten Priester im Tal der Tempel — eine Stellung, die er nutzen will, um die alten, kraftlos gewordenen Echsen-götter zu neuer Macht zu erheben und so den Grundstein zu einem neuen Echsenreich zu legen. Daß sich die gefährlichsten Widersacher gegen ein Wiedererstarken echsischer Macht, nämlich das Kalifat und Al'Anfa, in einem blutigen Krieg zerfleischen, hält er für ein göttliches Zeichen, daß nun der Augenblick zu handeln gekommen sei.

Wichtig sind für den Priester zunächst menschliche Arbeitskräfte, die für seine zukünftige Armee Unterkünfte und Vorratslager bauen sollen. Unter dem Vorwand, daß zunächst

bauffällige Tempel und Priesterhäuser restauriert werden sollen und daß noch mehr Menschen für den Mord an Zza-Xel büßen müssen, fand er bei den Tempelvorstehern eine Mehrheit für den Überfall auf das Dorf Brokschal.

Eine wichtige Rolle spielt während des Abenteuers auch der Dämon Ramon. Er überredet die Abenteuerer, für ihn das Buch der Namen aus dem Allerheiligsten des Priesterhauses der H'Szint zu stehlen. Dafür verspricht er der Gruppe einen Weg zu den Inseln im Nebel zu öffnen, zu denen Phileassons Rivale Beorn schon vor Monaten gelangte. Um sich der Gunst der Helden zu versichern, hilft er, wo er kann, bei der Befreiung der Bettler. Schließlich können die Helden, nachdem sie sich an den intriganten Spielen um die Macht im Tempel-Tal beteiligt haben, Xch'war öffentlich wegen des Mordes an Zza-Xel anklagen. Ein dramatischer und auch für die Helden nicht ungefährlicher Prozeß vor dem Tribunal der Tempelvorsteher wird zur Schlüsselszene dieses Abenteuers. Als der Höhe Priester des Mordes für schuldig befunden wird, verteidigt er mit allen Mitteln seine Position und versucht, die Gefährten umbringen zu lassen. Erst nachdem die Abenteuerer auch dieses Gefecht für sich entschieden haben, gelingt es ihnen, mit den Bettlern das Tal zu verlassen. Ein Handel mit dem Dämon wird abgeschlossen, und als schließlich die Gefährten Aischa und ihren Gefolgsleuten ein letztes Mal geholfen haben, reiten sie nach Westen zur Meeresküste, in der Hoffnung, von dort zu den Inseln im Nebel zu finden.

DIE VERFOLGUNG

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden in das verwüstete Brokschal kommen, liegt der Überfall auf das Dorf bereits eine Woche zurück. Die Chirakas, die mit den Helden hierhergekommen sind, bieten sich sofort an, bei der Austragung der Blutrache behilflich zu sein. Zwei von ihnen machen sich auf den Weg zurück zum Dorf, um weitere Krieger zu holen.

Meisterinformationen:

Am Morgen eben dieses Tages beginnen die Achaz mit ihren Gefangenen den rituellen Aufstieg auf den Chap mata Tapam. Brechen die Helden sofort auf, werden sie schon nach vier Tagen den Berg erreichen, denn ohne die Bettler können sie sich wesentlich schneller durch den Urwald bewegen als die Achaz. Der breiten Spur zu folgen, die die Entführer durch den Dschungel

zogen, bereitet keine Schwierigkeiten. Nach zwei Tagen stoßen einige Dutzend Chirakas zu der Gruppe, die ihre Hilfe bei der Befreiung der Dorfbewohner anbieten. Von nun an sind ständig einige Gruppen von Fährtsuchern unterwegs und werden die Helden davor bewahren, in einen Hinterhalt zu laufen. Diese Fährtsucher sind es auch, die am dritten Tag der Verfolgung eine schaurige Entdeckung machen.

DAS MASSAKER

Allgemeine Informationen:

Am Nachmittag des dritten Tages der Verfolgung stoßen zwei aufgeregte Moha Späher zu eurer Gruppe. Sie erzählen von einer Lichtung in der Nähe, auf der die Leichen vieler Sklavenjäger liegen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Gefährten Phileassons den Kundschaftern folgen, gelangen sie nach einer halben Stunde Fußmarsch zu der Lichtung, von der die Späher berichteten. Dort bietet sich ihnen ein entsetzlicher Anblick. Über die Lichtung verteilt liegen die Leichen von knapp 20 Söldnern. Ein bestialischer Gestank hängt über der Szene. Tausende von Fliegen tanzen über den Toten, an deren aufgedunsenen Körpern sich schon die Aasfresser des Dschungels gütlich getan haben.

Meisterinformationen:

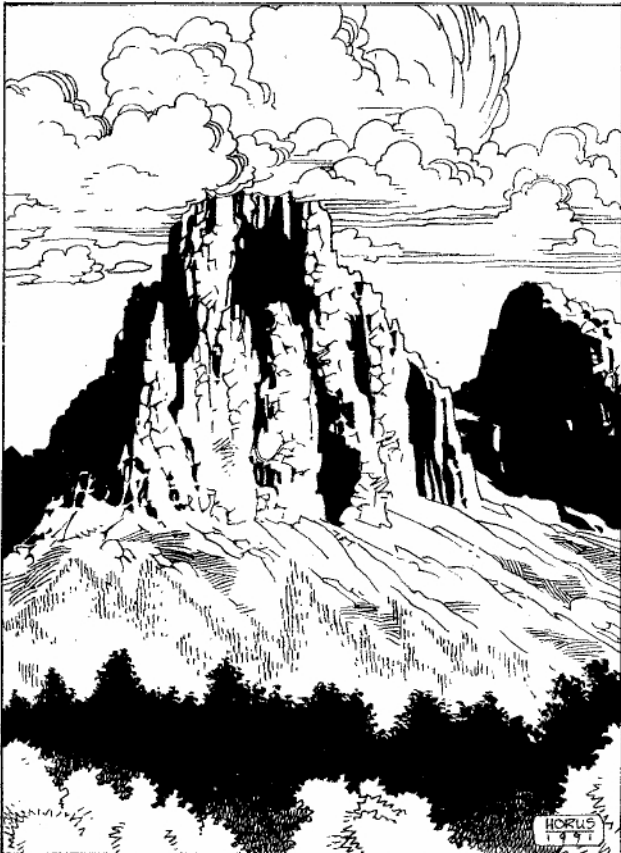
Jeder, der die Lichtung betreten will, muß eine TA-Probe +3 bestehen. Bei den Leichen handelt es sich um die Söldner, die Xch'war angeheuert hatte, um den Hohen Priester Zza-Xel und sein Gefolge ermorden zu lassen. Auf dieser Lichtung sollten sie

das Blutgeld für ihren Mord erhalten. Doch statt in Gold, zahlte Xch'war sie mit dem Eisen jener Pfeile aus, die die Achaz den 'leisen Tod' nennen. Legt ein Held eine *Heilkunde Wunden-Probe* +6 ab, erkennt er trotz des schlechten Zustands der Leichen, daß spitze, herabfallende Gegenstände ihre Körper durchschlagen haben. Auch hier sind wieder die merkwürdigen, unbefiederten Eisenpfeile zu finden.

Der Ehrenkodex der Echsenmenschen ist für Menschen schwer zu begreifen. Obwohl Xch'war selbst den Auftrag zur Ermordung des Hohen Priesters erteilte, war es ihm unvorstellbar, die Mörder ihrer gerechten Strafe entgehen zu lassen. Deshalb lockte er sie in den Hinterhalt auf der Lichtung. Er ist nun der letzte, der weiß, daß der Überfall bei Loch Harodrol kein Willkürakt einiger Söldner, sondern das Resultat einer sorgfältig eingefädelten Intrige war.

Wenn die Abenteurer die Leichen der Söldner sorgfältig untersuchen, finden sie beim Anführer ein minutiös geführtes Auftragsbuch. Auf den letzten Seiten finden sich Einträge, die beschreiben, wie ein geheimnisvoller Echsenmann mit einem breiten, gehämmerten Armreif aus schierem Gold den Auftrag zur Ermordung der Priester bei Loch Harodrol erteilte. Eine Hälfte des Lohns erhielten die Söldner vorweg, der Rest sollte ihnen einige Wochen später auf einer Dschungellichtung im Regengebirge ausgezahlt werden.

Wichtig ist die Beschreibung des Armbands, das wohl die Gier des Söldnerführers weckte, denn durch sie läßt sich später Xch'war als Auftraggeber für die Morde überführen. Eine sehr naturalistische Darstellung einer Raubechse, die einen Menschen verschlingt, macht den Armreif unverwechselbar.



DER CHAP MATA TAPAM

Spezielle Informationen:

Ungefähr sechs Tagesmärsche südöstlich von Brokskal erhebt sich ein sehr auffälliger Gipfel aus der Kette der Regenberge. Die Mohas nennen diesen Ort 'Chap mata Tapam', was frei übersetzt so viel heißt wie 'der Berg, der an der Seele frißt'. Jenseits der Regenwaldgürtels soll eine Treppe in den Felsen geschlagen sein, die sich bis zum Berggipfel hinaufwindet. Dort oben, weit über den Nebeln des Dschungels, erhebt sich ein prächtiges Tor, das ins Tal der Tempel führt. Für die Chirakas und alle anderen Waldmenschen dieser Region ist der Berg tabu!

Die Spur der verschleppten Bettler führt eindeutig zum Chap mata Tapam und sobald die Chirakas dies erkennen, werden sich die meisten zurückziehen. Nur zu gut wissen sie, wie schädlich der Berg für ihr Tapam ist.

Meisterinformationen:

Eine Handvoll Chirakas sollte dennoch auch weiterhin ihre Helden begleiten, und sei es nur, um sie an Stelle der Abenteurer in eine der tödlichen Fallen auf dem Chap mata Tapam geraten zu lassen.

Im Dschungel am Fuß des Berges stößt man auf außergewöhnlich viele Reptilien. Es liegt bei Ihnen, ob Sie es dabei bewenden lassen, daß die Abenteurer diese ungewöhnliche Tatsache 'nur

bemerken', oder ob es zur Konfrontation mit einer Mysobvipier oder gar einer gereizten Hornechse kommt.

In einer Höhe von 2000 Schritten leuchtet sich der Urwald und geht zunächst in dichtes Gestrüpp über, das schließlich von kümmerlichen Moosen abgelöst wird. Hier und dort stößt man auf Anzeichen, daß vor wenigen Tagen viele Menschen und Echsen den Berg erklommen haben. (Abdrücke von Füßen und Krallen im Schlamm, eine verlorene Sandale, ein abgerissener Streifen Stoff an einem Ast, ein verlassener Lagerplatz usw.) Wie ein mächtiges Haupt erhebt sich jenseits des Grüns ein kahles Felsmassiv. Zunächst erscheint es fast unzugänglich, doch nach kurzem Suchen werden die Helden auf eine breite Treppe stoßen, die in zahllosen Windungen bis zum Gipfel des Berges führt.

DER ERSTE ALTAR: ZSAHH

Allgemeine Informationen:

Am Fuß der Treppe steht ein blumengeschmückter kleiner Altar. Ein Relief, das kunstvoll aus dem Felsen gemeißelt wurde, zeigt eine sich häutende Echse.

Meisterinformationen:

Hier huldigten die Echsenpriester der Zsahh, der Göttin von Wiedergeburt und Erneuerung, der die ersten 1664 Stufen der großen Treppe geweiht wurden. Auf den Stufen lassen sich verwitterte Farbreste erahnen. Sie waren vor langer Zeit einmal in den Farben des Regenbogens bemalt. Während die Abenteuer langsam der gewundenen Treppe folgen, kommt es zu einem unheimlichen Zwischenfall. Immer deutlicher sind im Pfeifen des Windes, der hier oben recht tüchtig bläst, wispernde Stimmen zu hören, die davor warnen, weiterzugehen, da dieser Weg in den sicheren Tod führe. Nachdem die Gruppe ungefähr die Hälfte der 1664 Stufen erklommen hat, sollten alle eine Probe +1 auf ihren AG-Wert ablegen. Nur wer die Probe nicht besteht, kann weitergehen. Alle anderen laufen in blinder Panik die Treppe hinab.

Helden, denen die Treppe unheimlich ist, haben die Möglichkeit, mit einer einfachen Klettern-Probe durch Geröllfelder das erste Teilstück auf dem Weg zum Gipfel zurückzulegen.

DER ZWEITE ALTAR: KHA

Meisterinformationen:

Der zweite Abschnitt der Treppe wurde von den Echsen der Adamantschildkröte Kha geweiht, der Gottheit der Ewigkeit. Wieder findet sich ein Altar, der diesmal die Form einer Schildkröte hat. Einige Flußmuscheln zeugen davon, daß ein Opfer dargebracht wurde. Während die Gefährten Phileassons den nächsten 832 Stufen folgen, wächst in ihnen immer stärker die Ahnung der Vergeblichkeit all ihrer Mühen. Niemals werden sie das Ende dieser Treppe erreichen, denn sie führt in eine Welt, die ihnen verboten ist. Nur bei einer mißglückten AG-Probe +3 gelingt es, diesen Abschnitt der Treppe hinter sich zu bringen. Alle, die scheitern, kehren zum Altar der Kha zurück.

Wählen die Abenteuer statt der Treppe eine Kletterpartie, müssen sie eine Probe -2 bestehen, um diese noch recht einfache Etappe des Gipfelsturms zu bewältigen.

Anstelle eines Altars steht ein schlangenverziertes Becken am Beginn des nächsten Treppenabschnitts. In seinem Inneren finden sich kleine Smaragdsplitter und ein zerbrochener Vulkanglasdolch

als Opfer an die vielgestaltige H'Szint, der die nächsten 416 Stufen geweiht sind. Die Treppe ist mit einem bösen Fluch belegt, der Furcht in die Herzen der Helden sät. Wer diesen Treppenabschnitt bis zum Ende gehen will, muß eine MU-Probe +3 bestehen oder verängstigt zum Schlangenbecken zurückkehren. (Hexen und Druiden müssen eine Probe +6 bestehen, denn sie trifft der Fluch der H'Szint-Priester besonders schwer.) Dieser Abschnitt der Bergflanke kann alternativ durch eine Klettern-Probe +4 überwunden werden.

DER DRITTE ALTAR: CHARYB'YZZ

Meisterinformationen:

Nun stehen die Helden vor dem Altar von Charyb'Yzz, der Meerschlange. Das Relief auf dem heiligen Stein zeigt ein gewaltiges Seeschlangenhaupt, das sich aus einem Strudel erhebt, um einen Wal, groß wie eine Insel, zu verschlingen. Thorwaler und jeder, der jemals gegen eine Seeschlange gekämpft hat (dies dürfte wohl auf fast alle Ihre Helden zutreffen), müssen eine AG-Probe -6 ablegen, um die nächsten 208 Treppenstufen unbeschadet hinter sich zu lassen. Abenteuer, auf die diese Aussagen nicht zutreffen, müssen 'lediglich' eine Probe -3 schaffen. Alle Helden, die diese Proben nicht bestehen, erliegen auf der Mitte dieses Treppenabschnitts einer gefährlichen Sinnestäuschung. (Der folgende Text sollte nur dem/den Verfluchten alleine vorgelesen werden.)

"Plötzlich fühlst du dich alleine und siehst keinen deiner Kameraden mehr. Auch befindest du dich nicht mehr auf einer gewundenen Treppe, sondern stehst (0 auf der glitzernen Oberfläche einer endlosen Wasserwüste. Unter dir siehst du große Schlangenleiber, die durch die Wogen gleiten und langsam mit weit aufgerissenen Kiefern näher kommen. Plötzlich taucht am Horizont die Sturmvogel auf. Mit weit ausholender Bewegung winkt dir Kapitän Bacha zu, dich an Bord zu retten, und du beginnst zu laufen. Immer kleiner wird der Abstand zwischen dir und den drohenden Reißzähnen der Schlangen. Im allerletzten Moment enterst du über ein Tau die Bordwand der Sturmvogel hinauf. Gerettet!? Der Haijäger dreht in den Wind, um der Bedrohung zu entgehen. Da öffnet sich der Schlund des Ozeans zu einem gewaltigen allesverschlingenden Strudel. Schiff und Mannschaft werden in bodenlose Tiefen gerissen. Gräßliche Todesschreie gellen, als du in schwarzes Vergessen sinkst."

Den Helden, die nicht betroffen sind, bietet sich folgendes Bild. Zunächst starren ihre Kameraden in Panik auf den Boden, dann laufen sie in wilder Panik die Treppenstufen hinab. Nichts und niemand vermag sie dabei aufzuhalten. Schließlich stolpern sie und stürzen sich überschlagend die letzten Stufen der Treppe hinab, um bewußtlos vor dem Altar des Charyb'Yzz liegen zu bleiben. Dabei erleiden die Charaktere 3W6 Schadenspunkte und verlieren für die Dauer von einer Woche einen Mut-Punkt. Erst nach über einer Stunde erwachen sie aus ihrer Ohnmacht. Alternativ ist dieses Stück des Weges durch eine Klettern-Probe +6 über einen schroffen Berghang zu bewältigen.

DER VIERTE ALTAR: SSAD'HVAR

Meisterinformationen:

Wer die 208 Stufen des Charyb'Yzz hinter sich gelassen hat, steht vor dem Schrein der feisten Ssad'Hvar, einer großen, aus grü-

nem Stein gehauenen Kröte, die auf einem kristallinen Ei hockt. Wer an ihr vorbeigehen will, um die nächsten 104 Stufen zu erklimmen, muß eine MU-Probe ablegen.

Der Fluch, der über diesen Stufen liegt, vermag die Ausdauer der Helden zu schwächen. Alle 10 Stufen muß eine KK-Probe abgelegt werden. Mißlingt sie, verliert' der Betroffene W20 Ausdauer-Punkte. Ein Abenteurer, dessen Ausdauer auf Null sinkt, wird ohnmächtig und muß zum Schrein der Ssad'Hvar getragen werden, um wieder zu Kräften zu gelangen. (Hexen sind gegen den Fluch der Ssad'Hvar-Priesterschaft gefeit! Sie können die Treppe erklimmen, ohne behelligt zu werden.)

Statt die Treppe zu wählen, besteht selbstverständlich wieder die Möglichkeit, diesen Felsabschnitt kletternd zu bewältigen. Dies-

mal ist dazu eine Probe +8 zu bestehen, denn die Gefährten Phileassons haben eine zerklüftete Felswand zu überwinden.

DER FÜNFTE ALTAR: CHR'SSIR'SSR

Allgemeine Informationen:

Das Ziel scheint fast erreicht: Nur wenig mehr als 20 Schritt in der Höhe trennen die Helden jetzt noch vom Gipfel.

Die Treppe, die bisher durch eine zerklüftete Felslandschaft und über enge Steige führte, ist auf dem letzten Stück aus der Flanke der fast senkrecht aufragenden Nordwand des Berges gehauen. So erhebt sich zur Linken der Helden schroffer Felsen, während zur

KLETTERN

Wenn sich die Helden dagegen entscheiden, die Treppe zu benutzen, die den Chap mata Tapam hinaufführt, müssen sie eine ganze Reihe von Klettern-Proben ablegen. Dazu sind folgende Sonderregeln zu beachten:

Die allermeisten Spielgruppen führen eine ganze Reihe Kletterutensilien mit sich. Um sich als Meister langwierige Diskussionen zu ersparen, wie sinnvoll der Einsatz eines Seils beim Durchklettern eines Kamins ist, sollten Sie von vornherein festlegen, daß ein Seil jede Probe um 25 % erleichtert. (Mehrere Seile addieren sich nicht zu einem höheren Erfolgsbonus auf.)

Eine weitere Erleichterung von 25 % kann durch den Einsatz von Kletterhaken erreicht werden. Ein Satz Kletterhaken ist allerdings verbraucht, indem man die Probe ablegt. Die Haken verbleiben im Fels und können nicht wiederverwertet werden.

Derjenige, der vorweg klettert, um die Haken in den Fels zu schlagen, erhält keinen Bonus.

Ein Beispiel: Eine Klettern-Probe +8 ist zu bestehen. Indem sich die Helden anseilen und untereinander sichern, wird die Probe auf +6 erleichtert. *Klettert nun noch der beste Bergsteiger der Gruppe erfolgreich vor und schlägt Haken in den Fels, müssen alle, die ihm folgen, nur noch eine Probe +4 bestehen.*

Stürzt einer Ihrer Helden, würfeln Sie mit W20 auf der unten angegebenen Tabelle. Um zu simulieren, daß die Wahrscheinlichkeit, sich einen schweren Sturzschaden zu holen, für einen erfahrenen Kletterer wesentlich geringer ist als bei einem Neuling, und um auch noch den Schwierigkeitsgrad der Probe zu berücksichtigen, bietet sich folgende Ergänzung an. Berücksichtigen Sie die Modifikationen durch Seile und Kletterhaken. Ziehen Sie von diesem Ergebnis den Talentwert Klettern des Helden ab und addieren Sie diese Zahl zum Ergebnis, das Sie mit W20 erwürfelt haben.

Ein Beispiel: Eine Klettern-Probe +14 ist zu bestehen. Der Bergsteiger verwendet Haken und Seile und reduziert so die Probe auf +7. *Da er einen Talentwert von 3 in Klettern hat, muß er letztlich eine Probe +4 bestehen. Leider mißglückt die Probe. Sie würfeln mit W20 eine 10 und addieren 4 hinzu. Laut Tabelle wird der Held also 3W6 Schaden nehmen. (Rüstungen vermindern den Sturzschaden nicht!)*

SCHADENSTABELLE

W20 Schaden

- bis 8 Der Held zieht sich leichte Schürfwunden zu und erleidet W6 SP.
- 9-12 Der Held zieht sich Prellungen und Schürfwunden zu und erleidet 2W6 SP.
- 13-15 Bei diesem Sturz zieht sich der Bergsteiger Prellungen und Stauchungen zu. Er verliert 3W6 LP und bekommt einen Abzug von 1 auf GE und FF*.
- 16-17 Dieser Sturz hat Stauchungen und Quetschungen zur Folge. Der Abenteurer verliert 4W6 LP und bekommt einen Abzug von 2 auf GE und FF*.
- 18-19 Der Held erleidet schwere Verletzungen und verliert 5W6 LP. Er ist für W20 Minuten bewußtlos und bekommt auf GE, FF und KK einen Abzug von 2.
- 20+ Ein folgenschwerer Sturz, der Brüche und innere Verletzungen nach sich zieht. Der unglückliche Bergsteiger ist W20 Stunden ohne Bewußtsein und verliert 6W6 LP. Nachdem er zu sich kommt, hat er auf MU, GE und KK einen Abzug von 2*.

* An jedem Tag, der auf den Sturz folgt, wird einer der verlorenen Eigenschaftspunkte (MU, GE, KK) zurückgewonnen. Wird auf magische Weise der gesamte durch den Sturz erlittene Schaden geheilt, sind auch diese Abzüge wieder aufgehoben.

DIE TREPPE

Gottheit	Stufen	Probe	Klettern-Probe
Zsahh	1664	AG+ 1	+/-0
Kha	832	AG+3	-2
H'Szint	416	MU+3	+4
Charyb'Yzz	208	AG-6/AG-3	+6
Ssad'Hvar	104	MU, 10xKK	+8
Chr'Ssir'Ssr	52	Selbstbeherrschung +6	+10
	26	keine	+12
Kr'thon'chh	13	speziell	+14

Rechten der Absturz in einen schwindelerregenden Abgrund droht. In einer Felsnische liegen die Kadaver mehrerer Dschungelvögel, die man einem Gott geopfert hat, dessen Bildnis zu verwittert ist, um es noch zu erkennen. Es könnte sich um einen geflügelten Götzen gehandelt haben.

Meisterinformationen

Die 52 Stufen des Chr'Ssir'Ssr bergen die bislang heimtückischste Gefahr. Je weiter die Gefährten nach oben steigen, desto mehr wächst in ihnen der Drang, sich der Lust des Fallens hinzugeben und sich in den Abgrund zu stürzen. Um dieser Versuchung zu widerstehen, müssen die Charaktere eine Selbstbeherrschungs-Probe +6 bestehen. Mißlingt die Probe, nähern sie sich immer mehr dem Abgrund, bleiben schließlich stehen, starren verzückt in die Tiefe und springen dann völlig überraschend. Um Ihren Spielern diese Gefahr vor Augen zu führen, sollten Sie zunächst einen der Chirakas 'opfern', der die Gruppe begleitet. So erhalten die Helden Gelegenheit, entsprechend zu reagieren, falls einer der Gefährten ein ähnlich seltsames Verhalten an den Tag legt. (Wer in den Abgrund springt, kann nur noch durch ein größeres Wunder gerettet werden, denn selbst hochstufige Abenteurer werden 10W20 Schadenspunkte kaum überleben.)

In vielen Spielgruppen gibt es Helden, die aus den unterschiedlichsten Gründen an ein Fluggerät gelangten, sei es ein Hexenbesen oder der klassische fliegende Teppich. Doch die Echsenpriester, die diese Treppe anlegten, haben auch das eventuelle Auftreten fliegender Eindringlinge bedacht. Sehr überlegt wählten sie diesen Berg, um dessen Gipfel beständig ein rauher Wind weht. Gefährliche Turbulenzen machen auch leichte Flugmanöver zu einer riskanten Übung. Nicht von ungefähr sieht man im Gipfelbereich des Chap mata Tapam keinen Vogel fliegen.

Bis zur Höhe des Opferplatzes von Chr'Ssir'Ssr kann man mit einer Fliegen-Probe +7 gelangen. Danach werden die Turbulenzen so stark, daß Flieger unweigerlich gegen die Felsen gedrückt werden. Mißglückte Fliegen-Proben zwingen zur Notlandung, bei der alle Beteiligten 5W6 Schaden nehmen. Bei einer 19 oder 20 auf W20 wird obendrein das Fluggerät zerstört (wenn es nicht unzerbrechlich ist).

Statt sich dieser mörderischen Gefahr auszuliefern, haben die Helden wieder die Möglichkeit, kletternd zur nächsten Etappe zu gelangen. Diesmal ist eine Probe +10 zu bewältigen.

DER SECHSTE ALTAR: EINE UNBEKANNTE GOTTHEIT

Meisterinformationen

Wem die nächsten 26 Stufen einst geweiht waren, weiß heute niemand mehr. Dort, wo früher ein Altar stand, finden sich nur noch geschmolzene Steine. Der Fluch ist von diesen Stufen genommen, und sie können gefahrlos überwunden werden. Sollten Ihre Helden nach den üblen Erfahrungen auf den letzten Treppenabschnitten ganz zum Klettern übergegangen sein, sind sie zu bedauern, denn es bedarf schon fast übermenschlichen Geschicks, um die senkrechte Felswand, die zu einem Sims unter einem Überhang führt, zu erreichen. Eine Klettern-Probe +12 muß abgelegt werden.

DER SIEBTE ALTAR: KR'THON'CHH

Meisterinformationen:

Kr'thon'chh, dem Zermalmer, dem grausamsten der Echsenböller, sind die letzten 13 Stufen geweiht, die die Gefährten noch vom Hochplateau trennen. Unmittelbar neben dem Treppenabsatz, am Fuß der letzten Stufen, wurde eine Höhle in den Felsen getrieben. Jedem, der dort eintritt, schlägt süßlicher Verwesungsgeruch entgegen. Am Ende des Höhlengangs steht ein mit dolchlangen Zähnen verzierter, großer Altar. Neben ihm finden sich die Leichen von 13 Bettlern. Nur Kinder und Greise wurden geopfert. Unter den Toten sollte sich auch eine Meisterperson befinden, der Ihrer Gruppe sehr nahe stand. Schüren Sie unter Ihren Spielern den Haß gegen diesen Echsenböller! Eine Tierkunde-Probe +5 läßt erkennen, daß der Altar mit den Zähnen eines Schlingers geschmückt ist. Diese blutgierigen Raubechsen gelten als die heiligen Tiere des Kr'thon'chh.

Es kommt einem Selbstmordversuch gleich, die letzten 13 Stufen der Felstreppe zu überschreiten, ohne vorher die schützenden Rituale der Echsenpriesterschaft zelebriert zu haben. Die Stufen sind sehr hoch und schmal, so daß es unmöglich ist, eine Treppenstufe zu überspringen. Sobald ein Held seinen Fuß auf die erste Stufe setzt, durchfährt ihn ein leichter Schmerz. Er verliert einen Lebenspunkt. Mit der nächsten Stufe steigern sich die Schmerzen. Der Verlust beträgt 2 LP Auf der dritten Stufe verliert man 3 LP usw. (Summa summarum läuft dies bei 13 Stufen auf einen Verlust von 91 LP heraus.) Zumindest hier also sollten die Helden ihre ganze Erfindungsgabe dem Umklettern der Stufen widmen. Doch die letzte Kletteretappe ist eine bergsteigerische Herausforderung der Sonderklasse. Es gilt, einen Überhang mit wenigen Griffen zu bewältigen. Eine Aufgabe, die ohne Seile und Kletterhaken fast nicht zu schaffen ist. Zum Erfolg muß eine Probe +14 abgelegt werden.

DER GIPFEL

Meisterinformationen:

Wenn die Gefährten Phileassons den Gipfel erreicht haben, stehen sie vor den Ruinen eines alten Kultplatzes. Nur ein 'Ihr, das genau nach Süden gerichtet ist, scheint noch vollständig erhalten zu sein.

Nun ist entscheidend, zu welcher Tageszeit die Helden den Gipfel erreichen. Zur Mittagszeit, wenn die wechselwarmen Echsen ihre agilste Phase durchleben, kommt es zu einer seltsamen Begebenheit. Das Tor wird durch Sonnenlicht, das von angeschrägten, polierten Steinflächen reflektiert wird, in gleißendes Licht getaucht. Verblüffen Sie Ihre Spieler mit diesem seltsamen Phänomen, das für den weiteren Verlauf des Abenteuers keine Bedeutung hat, aber dennoch einschüchternd wirken sollte.

Im Süden des Hochplateaus führt eine Treppe hinab ins Tal der Tempel: ein großes, von steilen Felsen umgebenes Tal, das von dichtem Dschungel erfüllt ist, über dem eine dichte Nebelwolke hängt.

Die Treppe ist nicht mit Fallen versehen und kann daher ohne Gefahr beschritten werden. Auf dem ersten Stück Weg hinab besteht noch die Möglichkeit, daß die Gefährten durch Flugechsenreiter entdeckt werden, doch bald schon schluckt sie der ewige Nebel, der über dem Tal liegt.

DAS TAL DER TEMPEL

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden den Chap mata Tapam oder eine der Steilwände, die dieses Tal umgeben, erklommen haben, bietet sich ihnen folgender Anblick:

Zu euren Füßen erstreckt sich ein etwas mehr als drei Meilen langer Talkessel. Dichter Nebel läßt die Beschaffenheit des Talgrundes nur erahnen. Im Norden scheint sich ein üppiger Urwald zu erstrecken, der nach Süden langsam lichter wird. Undeutlich ist das Rauschen fallenden Wassers zu vernehmen. Weit vor euch stößt eine Flugechse durch den Nebel, um in weiten Kreisen einen Patrouillenflug über dem Tal zu beginnen. Es ist ratsam, sich lisch sicherer Deckung umzusehen.

Spezielle Informationen:

Kurz nachdem die Gefährten den Abstieg in den Talkessel begonnen haben, durchqueren sie schwülwarme Nebelfelder. Die extrem hohe Luftfeuchtigkeit macht jeden Atemzug zur Qual. Schon bald sind alle Abenteurer in Schweiß gebadet. Die Sichtweite ist gering. Unheimliche Geräusche aus dem Regenwald unterstreichen die beklemmende Atmosphäre. Selbst wenn die Helden die Nebel hinter sich gelassen haben, wird das Klima kaum angenehmer. Durch den Dunst dringt kaum Sonnenlicht, so daß am Talgrund düsteres Zwielflicht herrscht.

Die hohen Felswände schirmen den Talkessel von allen Luftbewegungen ab. So bildet sich eine Nebelschicht über dem Tal der Tempel und schafft eine für Menschen schier unerträgliche Schwüle. Die Feuchtigkeit und Wärme liebenden Echten fühlen sich bei diesem Klima jedoch sehr wohl.

Meisterinformationen:

Die genauen geographischen Gegebenheiten des Tals entnehmen Sie der Karte Das Tal der Tempel. Im Norden und an den Hängen erstreckt sich dichter Regenwald. Von den Klippen der Westwand ergießt sich ein Wasserfall. Durch ein breites Sumpfareal zieht sich ein kleiner Fluß, der im Süden in einen trüben See mündet. Unweit vom Wasserfall liegt ein Steinbruch, in dem die Bettler Sklavendienste verrichten. Nahe beim See und zum Teil im Sumpfelegen, befinden sich die Kultplätze und die Unterkünfte der Echtenpriester. Vom Chap mata Tapam führt ein Weg zu den Tempeln.

Dort, wo der Regenwald in den Sumpf übergeht, lagern zwölf Wächtereichen nahe dem Weg, um etwaige Eindringlinge abzufangen. Wenn die Gefährten sich dieser Region nicht ausdrücklich schleichend nähern (was durch entsprechende Proben zu belegen ist), werden sie von den Wächtern überrascht. Die echsenischen Tempelwächter gehören einer alten, besonders kriegerischen Rasse an. Es wäre unpassend, auch sie als 'Echsenmenschen' zu bezeichnen, denn die einzigen Kreaturen, mit denen sie eine gewisse Ähnlichkeit aufweisen, sind längst ausgestorbene Raubsaurier. Sie gehen aufrecht, haben verhältnismäßig kurze Arme, aber mächtige Hinterbeine und einen starken Schwanz, auf den sie sich stützen. Ihr gewaltiges Maul, das den Kopf beherrscht, ist mit zahllosen dolchartigen Zähnen gespickt.

Wächtereiche

MU 15 AT 10/6* PA 8 LE 25 RS 5
TP 1W+4 oder 2W+6 (Gebiß) GS 6 AU 40 MR 6

*) Wenn Sie für eine Echsenattacke 6 oder weniger würfeln, so hat die Kreatur zu einem ihrer schrecklichen Bisse angesetzt, und die TP werden mit 2W+6 ausgewürfelt.

die FLUGECHSEN DES CHR'SSIR'SSR

Meisterinformationen:

Sowohl die Priester als auch die Wachen vom Tempel des Chr'Ssir'Ssr sind im Umgang mit Flugechsen unterwiesen. Der Kult verfügt über insgesamt acht Flugechsen, die in Höhlen beim Heiligtum des Tempels untergebracht werden. Diese beachtliche Luftstreitmacht ist die gefährlichste Waffe des Tempels, denn gegen die metallenen Pfeile, die sie vom Himmel regnen lassen können, ist man so gut wie wehrlos. Einer dieser Reiter war es, der, von Xch'war hypnotisiert, den Mord an dem Priester beging, der Zza-Xel vor dem Anschlag warnen sollte. Der Echsenreiter weiß nichts von dieser Tat. Unter Führung der Tempelvorsteherin Ssirissa waren alle Flugechsen bei der Hinrichtung der Söldner im Dschungel beteiligt. Diese Tat erfolgte im Glauben, damit alle Schuldigen, die für das Massaker von Loch Harodrol verantwortlich waren, bestraft zu haben.

Bei einem Angriff durch die Flugechsen ist entscheidend, wie hoch die Tiere fliegen. Je höher die Echsen fliegen, desto weiter streut das Bündel von 20 Metallpfeilen, das durch den Reiter abgeworfen wird. Die Treffer werden wie folgt ermittelt: Stellen Sie zunächst fest, welche Helden sich in dem Gebiet aufhalten, das getroffen wird. Dann würfeln Sie für jeden Helden mit dem W20. Bei einem Ergebnis von 1—4 und einer Angriffshöhe von bis zu 50 Schritten hat der Held so viele Treffer erhalten, wie der Würfel anzeigt. (Also bei einer 1 einen Treffer, bei einer 2 zwei Treffer usw.) Ergebnisse von 5 oder mehr gelten nicht. Je höher die Echsen fliegen, desto größer wird zwar der Bereich, den sie mit Pfeilen bedecken, doch verringert sich dabei die Trefferwahrscheinlichkeit.

Jede Reitechse trägt einen Priester des Chr'Ssir'Ssr, dazu werden jeweils drei Bündel zu zwanzig Metallpfeilen auf jeder Echse mitgeführt. Diese nach vorne gewichteten Pfeile durchschlagen jede Panzerung und verursachen W6+6 Schadenspunkte. Außerdem ist der Reiter mit einer langen Lanze ausgerüstet, die er im Sturzflug gegen Ziele am Boden einsetzen kann.

Es gelten dabei die gleichen Modifikatoren wie für eine Lanze, die vom Rücken eines galoppierenden Pferdes eingesetzt wird. Die Reitechsen der Echsenmenschen besitzen eine Spannweite von fast vier Schritten und können eine Last von bis zu 100 Stein tragen.

Reitechse

MU 12 AT 11 (Sturzflug), 4 (Nahkampf) PA 3
LE 35 RS 1 TP 1W+5 GS 12/1 AU 80 MR 10

DIE PRIESTERHÄUSER

Spezielle Informationen:

Im Gegensatz zu den Heiligtümern sehen sich alle Priesterhäuser im Tal der Tempel sehr ähnlich. Es sind dreigestufte Terrassenanlagen, zu deren Dach zwei breite Treppen führen. In diesen Gebäuden sind die Wächter und Diener des Tempels sowie die Adepten, Priester und auch der Tempelvorsteher untergebracht.

Das unterste Geschoß hat glatte Außenwände. Auf der zweiten Ebene sind an der Außenwand Reliefs angebracht, welche die alte Herrlichkeit des Kultes während der Zeit des Echsenreiches zeigen, wohingegen die Reliefs der dritten Ebene allein die Gottheit preisen, deren Priester das große Haus bewohnen. Die Priesterhäuser sind ohne Verwendung von Mörtel aus mächtigen Steinquadern errichtet worden. Als Baumaterial wurde ein dunkler Sandstein verwendet. Heute sind die Blöcke zum Teil stark verwittert.

Die Diener der Tempel setzen sich aus jungen Achaz der Region zusammen. In vielen Echsendörfern ist es üblich, die Heranwachsenden eine bestimmte Zeit lang zum Kulddienst in das Tal der Tempel zu schicken. Aus ihnen erwählt die Priesterschaft manchmal einen Adepten, der sich dann auf immer dem Dienst am Tempel verschreibt. Für berühmte Jäger unter den Achaz gilt es als besondere Ehre, ein oder zwei Jahre in der Wache eines Tempels zu dienen. Auch die meisten Priester im Tal der Tempel sind einfache Echsenmenschen. Ausnahmen bilden die Priesterschaften des Kr'thon'chh und des Chr'Ssir'Ssr. Hier wird die Wache vollständig aus Wächterechsen gebildet (siehe oben), und selbst einige Priester gehören zu dieser Rasse.

DIE RÄUMLICHKEITEN DER PRIESTERHÄUSER:

2: Die Götterstiege

Spezielle Informationen:

Auf jeden Tempel führen zwei breite Treppen. Die linke wird von der Echsenpriesterschaft benutzt, um auf die verschiedenen Terrassen des Tempels zu gelangen. Die rechte, kultische Treppe bleibt allein der Gottheit vorbehalten, um über diese Stufen, wenn sie vom Himmel herabsteigen sollte, die letzten Schritte zur Erde zu gehen.

3: Gänge

Spezielle Informationen:

Ein Labyrinth von ein Schritt schmalen und drei Schritt hohen Gängen durchzieht die untere Ebene des Priesterhauses.

4: Die Unterkünfte der Tempeldiener

Spezielle Informationen:

In diesen großen Kammern sind jene jungen Echsenmenschen untergebracht, die freiwillig in den Dienst des Tempels getreten sind. Die Kammern sind nicht möbliert. Aus Farnen und Blättern sind am Boden primitive Schlafstätten hergerichtet. Einige kleine Tongefäße dienen jedem Achaz zur Aufbewahrung von Nahrung und persönlichen Gegenständen. Bis zu acht Diener sind in jedem dieser Räumen untergebracht.

1: Die Unterkünfte der Tempelwachen

Spezielle Informationen:

Diese Kammern unterscheiden sich kaum von denen der Tempeldiener. Einzig einige an die Wände gelehnte Waffen sind Belege für

den kriegerischen Charakter der Bewohner. In jedem dieser Räume können bis zu sechs Krieger untergebracht werden (üblich sind vier.) In den Kammern und im Bereich der Tempeleingänge und Treppen halten sich immer mindestens zehn Wachen auf

5: Die Vorratskammern

Spezielle Informationen:

In diesen beiden Räumen werden die Vorräte der Gemeinschaft gelagert. Versorgt werden die Tempel durch freiwillige Abgaben der Echsendörfer jenseits des Tals.

6: Das Lager

Spezielle Informationen:

In dieser Kammer werden Dinge des täglichen Bedarfs aufbewahrt. So finden sich hier Tongefäße, Schreibgriffel, Tierhäute, Farbtöpfe usw.

7: Das Metallager

Spezielle Informationen:

Jeder Tempel besitzt seinen eigenen Metallvorrat. Wie ein Volk, das keinen Bergbau und wenig Handel betreibt, zu beachtlichen Mengen unterschiedlichster Metalle gelangt, wurde bereits im vorangehenden Abenteuer erläutert. Überwiegend benutzt man die Erze zur Produktion von Schmuck, doch werden in den Tempeln des Chr'Ssir'Ssr, des Kr'thon'chh und der Charyb'Yzz auch Waffen und Rüstungen gefertigt.

8: Die Werkstatt des Edelsteinschleifers

Spezielle Informationen:

Allen Echsen ist eine besondere Zuneigung zu edlen Steinen zu eigen. Man erzählt sich phantastische Geschichten über das kostbare Altargerät versunkener Echsentempel und den prächtigen, unermeßlich wertvollen Schmuck, den die Priesterschaft zu ihren Zeremonien anlegt. Manches davon ist Übertreibung, doch gewiß steckt mehr als nur ein Körnchen Wahrheit in den gewaltigen Schatzkammern echsischer Tempelstädte. So unterhält z.B. jeder Tempel seinen eigenen Edelsteinschleifer, der nicht nur neuen Schmuck anfertigt, sondern sich auch um die Restauration alter Stücke kümmert. Eine wichtige Rolle spielen Edelsteine auch in manchen kultischen Handlungen der Echsen (Blutsteine usw.).

9: Die Kammer des Edelsteinschleifers

Spezielle Informationen:

Die Bedeutung des Edelsteinschleifers wird dadurch unterstrichen, daß er im ganzen Priesterhaus neben dem Tempelvorsteher der einzige ist, der eine Kammer alleine bewohnt. Der Raum ist kaum eingerichtet. Es gibt ein Schlaflager aus Farn. Einige Schmuckkistchen und Tongefäße bergen persönliche Habe. An der Westwand steht ein kleines Regal mit einigen Schriftrollen zu den Themen Edelsteinschleifen, Schmuckherstellung und Mechanik — allerdings in unterschiedlichen echsischen Sprachen und Dialekten abgefaßt, die kaum einem Helden geläufig sein dürften.

10: Die Tempelküche

Spezielle Informationen:

Dieser Raum dient nicht nur als Küche. Hier findet auch das Zusammenleben der Wachen und Diener statt. Es wird gespeist, geredet und gespielt. Fast immer halten sich hier tagsüber 10 bis 15 Achaz auf. Mit einer menschlichen Küche kann dieser Raum nur bedingt verglichen werden. Die großen, raumbherrschenden Feuerstellen,

die die Helden von dort kennen, gibt es hier nicht, denn die Echsenmenschen nehmen den größten Teil ihrer Nahrung roh zu sich.

12: Die Priesterzellen

Spezielle Informationen:

Karg eingerichtet sind auch die Räume der Priester. Hier finden sich ebenso wie bei den Dienern Schlafstätten aus Farn und Blättern. Einige kleine Tongefäße bergen persönliche Gegenstände. Jeweils zwei Priester sind in jeder Kammer untergebracht.

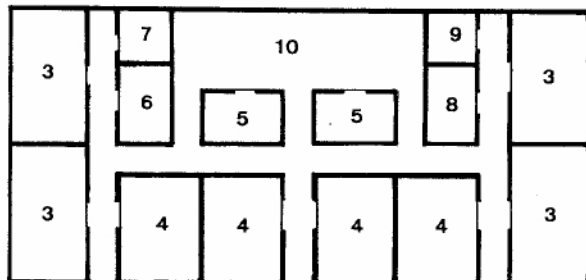
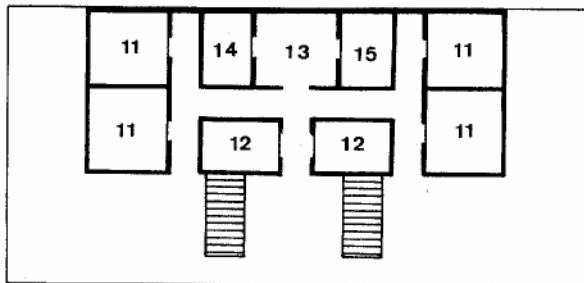
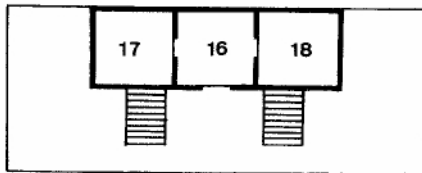
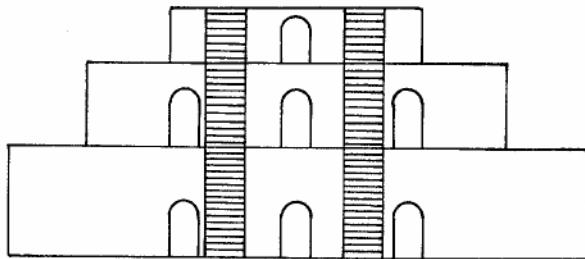
13: Die Zellen der Adepten

Spezielle Informationen:

Hier sind die Echsen untergebracht, die die Position eines Priesters anstreben und nach jahrelangen Unterweisungen vielleicht auch erreichen werden.

Die Kammern unterscheiden sich in nichts als der Größe von den Unterkünften der Priester. Jeweils zwei Adepten teilen sich eine Kammer.

Das Priesterhaus



14: Die Meditationskammer

Spezielle Informationen:

Auf den Reliefs dieser Kammern finden sich Darstellungen der verschiedenen Aspekte des jeweils verehrten Gottes. Oft liegt in der Mitte der Kammer auf einem Sockel ein faustgroßer, kostbar gefasster Edelstein. Ein Versuch, diesen Edelstein zu stehlen, hätte ähnlich katastrophale Folgen, wie das Allerheiligste eines der Zwölfgötter zu bestehlen.

Priester und Adepten ziehen sich in diesen Raum zurück, um durch Meditation ihrer in fernen Sphären versinkenden Gottheit Kraft zufließen zu lassen.

15: Die Bibliothek

Spezielle Informationen:

Dieser Raum unterscheidet sich deutlich von den meisten Bibliotheken, die Ihre Helden kennen. Hier gibt es nicht die üblichen Regale mit den verstaubten Wälzern. Das Alter der Texte, die hier gelagert werden, zählt zum Teil nach Jahrtausenden! Bücher überstehen solche Zeiträume nicht. Statt dessen findet man sehr viele Ton- und Steintafeln, welche mit Schriftzeichen bedeckt sind, die kaum einem Aventurier geläufig sein dürften.

Es handelt sich um die Schriftsprache des alten Echsenreiches, die selbst unter Echsen nur noch von Priestern gelesen werden kann. Nur ein Regal ist mit Papyrus- und Schlangenlederrollen gefüllt. Diese Texte sind alle 'neueren' Datums. Die Quellen umfassen mythologische Erzählungen, Beschreibungen von Kulthandlungen, Tempelgeschichten und dramatische Spiele, die zu Ehren der Götter abgehalten wurden.

16: Die Kammer der Unterweisung

Spezielle Informationen:

Hier werden die Adepten durch die Priester in die Riten des Kultes und in die Lehren des Tempels eingeführt. Ein Adept wird dabei jeweils durch zwei Priester betreut. Der Raum ist karg und enthält nichts, was den Schüler während des Unterrichts ablenken könnte.

17: Das Allerheiligste

Spezielle Informationen:

Auf einem kleinen Altar oder in einer Nische werden in der Kammer jeweils die wichtigsten Kultobjekte der verschiedenen Priesterhäuser bewahrt.

(Bei H'Szint zum Beispiel das Buch der Namen oder bei Charyb'Yzz der edelsteinverzierte Schädel des ersten Hohepriesters dieser Gottheit.) Ständig wird in diesen Räumen in Ampeln, Pfannen oder Kohlenbecken Räucherwerk verbrannt. Die bedrohliche Atmosphäre, die von diesen Kammern ausgeht, erfordert eine erfolglose AG-Probe -6, bevor das Allerheiligste betreten werden kann. Hier etwas zu stehlen, ist ein todeswürdiges Unterfangen, wie sich später zeigen wird, denn wenn Götter der Echsen mancherorts auch die 'Sterbenden' genannt werden, so besitzen sie doch noch immer eine gewisse Macht.

11: Die Kammer des Tempelvorstehers

Spezielle Informationen:

Diese Räume werden jeweils von den Obersten des Tempels bewohnt, wobei es sich sowohl um männliche als auch um weibliche Echsen handeln kann. Je nach Geschmack variiert die Einrichtung dieser Räume stark. So hat Xch'war sein Gemach zum Beispiel voller Waffen und Kampftrophäen gehängt, Zsintiss hingegen legt Wert auf kostbare Stoffe und hat als einzige Priesterin in diesem Tal ein

Bett, das auch Menschen ohne weiteres als solches erkennen. Lassen Sie bei der individuellen Beschreibung dieser Räume Ihrer Phantasie freien lauf. (Vergessen Sie im Spiel aber nicht, wie gefährlich es ist, in eines dieser Gemächer vorzudringen. Es ist sehr unwahrscheinlich, daß die Gefährten Phileassons im Verlauf des Abenteuers mehr als eine oder zwei dieser Kammern zu sehen bekommen.)

18: Die Schatzkammer des Tempels

Spezielle Informationen:

Den durchschnittlichen Zwerg dürfte das Begutachten der Reichtümer, die in dieser Kammer aufgehäuft liegen, auf Stunden beschäftigen. Es finden sich goldene, mit Perlen und Edelsteinen verzierte Masken, kostbares Altargerät, Kultbilder, die bei Prozessionen durch das Tal getragen werden, Schmuck und Waffen, die bei Feierlichkeiten an die Dienerschaft und die Wachen des Tempels ausgeliehen werden, und Geschenke für den Tempel, die sich in Jahrhunderten zu wahren Bergen angehäuft haben. Es ist unmöglich, den Wert dieser Schätze zu bestimmen. Der Diebstahl eines dem Tempel geweihten Gegenstandes lenkt unweigerlich einen tödlichen Fluch auf den Dieb.

Bewohner der Tempel

Meisterinformationen:

Die folgenden Werte für Diener, Wachen und Priester sind Durchschnittswerte! Leichte Veränderungen nach oben und unten sind möglich. Diese Spieldaten gelten nur für Echsenmenschen. Sollten andere Kreaturen in den Tempeln Dienst tun, so werden sie in den folgenden Kapiteln vorgestellt.

Tempeldiener

MU 8 AT 7 PA 6 LE 16 RS 2
TP je nach Waffe GS GST1 AU 25 MR 7

Die Priesterschaft

MU 9 KL 13 IN 13 CH 11 FF 10 GE 9 KK 8
LE 36 KE 20* AT 8 PA 8 RS 3 TP je nach Waffe
GS GST1 MR 10

*) Die Wunder, die die Priester wirken können, sind in den folgenden Kapiteln dargestellt. Vergessen Sie bei der Lektüre nicht, daß Mirakel sich im Gegensatz zu Zaubersprüchen nicht in konkrete Zahlen fassen lassen. Da die Gottheiten des Tales schon vor undenklichen Zeiten zu sterben begonnen haben, besitzen sie nur noch einen Schatten ihrer alten Macht. Daher sollten Sie bei den Echsen-Wundern nicht übertreiben und die Helden durchaus auch ein- oder zweimal beobachten lassen, wie eine Anrufung mißlingt.

Die Tempel

1: Das Heiligtum der Zsahh

Allgemeine Informationen:

Das Priesterhaus der Zsahh liegt unmittelbar neben dem Wasserfall, der sich ins Tal ergießt. Das sich im Sturz ständig verändernde Wasser, der Quell des Lebens, ist den Echsenpriestern heilig. Neben der Quelle stehen einige mit Federn, Echsenhäuten, Bändern, hölzernen und Stroh puppen geschmückte Bäume. Täglich bringen die Echsen hier eine neue Kleinigkeit an oder nehmen etwas fort, so daß der Schmuck der Bäume sich ständig verändert.

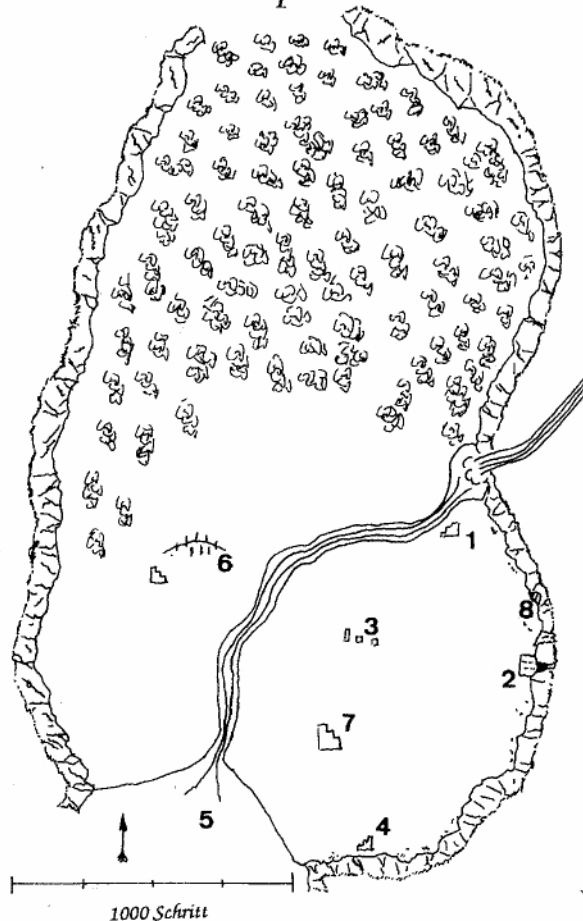
Meisterinformationen:

Unter den Zsahh-Anhängern herrscht immer noch größte Niedergeschlagenheit wegen des Mordes an Zza-Xel. Der Leichnam ihres Tempelvorstehers und Hohen Priesters im Tal der Tempel war so übel zugerichtet, daß an eine Wiederbelebung nicht zu denken war. Das Massaker haben neben der Dienerschaft nur noch sechs Priester und acht Wachen überlebt. Ein neuer Tempelvorsteher wurde immer noch nicht gewählt.

Obwohl es zu Zza-Xels Lebzeiten ständig Streit zwischen ihm und Xch war gab, kann sich keiner im Priesterhaus vorstellen, daß der neue Hohe Priester die Schuld an der Ermordung Zza-Xels trägt. Wenn die Helden nun mit dem Buch des Söldnerführers einen eindeutigen Beweis für den Mord vorlegen, erhalten sie die ungeteilte Unterstützung aller Bewohner dieses Priesterhauses. Die Zsahh-Geweihten werden versprechen, sich für die Freilassung der Bettler einzusetzen, und bieten den Helden ihre Wohnstätte als Versteck an. Um Verletzte werden sie sich fürsorglich kümmern und sich bemühen, das Leben der Bettler in ihrer Gefangenschaft so angenehm wie möglich zu gestalten. Die Gefährten können versuchen, in Begleitung einiger Priester heimlich Kontakt zu Zsintiss, Xriskls oder Wartrusz aufzunehmen, um sie zu einem Bündnis gegen Xch war zu bewegen. Einen offenen Aufstand wagen die Zsahh-Geweihten nicht. Überhaupt gehen kriegerische Auseinandersetzungen gegen ihr Naturell.

Die Wunder der Zsahh liegen auf dem Gebiet der Heilung.

Das Tal der Tempel



2: Das Heiligtum des Kr'thon'chh mit dem Tempelvorsteher Xch'war
Allgemeine Informationen:

Das Heiligtum des Kr'thon'chh ist ein großer gepflasterter Platz, der auf zwei Seiten von gemauerten Tribünen begrenzt wird. An der Ostseite erheben sich die Klippen, die das Tal schützend umfassen. Dort zeigt sich der Eingang zu einer großen Höhle. An der Westseite des Platzes steht das Priesterhaus des Kultes.

Spezielle Informationen:

In der Höhle wird der Schlinger des Tempels gefangen gehalten, eine gewaltige Raubechse, die mit einer schweren eisernen Fessel an die Höhlenwand gekettet ist. Xch'war hat das Tier auf die Jagd nach Menschen abgerichtet. Seit die Sklaven im Tal sind, darf der Schlinger sich deshalb nicht frei bewegen. Von den sieben Waldmenschen, die ins Tal verschleppt wurden, um dem Sohn des Krieges geopfert zu werden, leben noch fünf. Sie werden in einer kleinen Zelle in der Höhle gefangengehalten. "

Unter den Tribünen liegen zwei große Hallen mit gewölbter Decke. In der nördlichen Halle ist ein, gewaltiges Arsenal altertümlicher Waffen untergebracht. Die Halle unter der südlichen Tribüne wird ständig schwer bewacht. In vorderen Bereich der Halle befinden sich Schlafplätze für mehr als zwanzig Wächterechsen. Ein großer Teil der Schlaflager aus Farnen und Moos wird offensichtlich seit einiger Zeit nicht mehr genutzt. Die Halle ist groß genug, um bis zu 200 Krieger Quartier zu bieten. Auch von hier führt ein schmaler Gang unter den Platz.

Unter dem Tempelplatz liegt ein gewaltiger, runder Saal. In seiner Mitte ruht ein mächtiger Blutstein, um den trübes, rotes Licht spielt. Hunderte von Eiern der unterschiedlichsten Größen sind in Kreisen um diesen Stein angeordnet. Einige der kleineren, knapp einen Spann langen Eier sind aufgebrochen. Aus den größeren Eiern ist noch nichts geschlüpft.

Meisterinformationen:

Auf menschliche Gemüter wirkt der Saal zutiefst beunruhigend. Eine AG-Probe -8 muß abgelegt werden, um den Mut aufzubringen, diese Bruthalle zu betreten. Die Eier stehen unter dem Schutz des Kr'thon'chh. Bei einer 1 oder 2 auf W20 erwacht der uralte Gott aus seinem Todeskampf, wenn jemand versucht, die Eier zu beschädigen, und es löst sich ein roter Blitz vom Blutstein in der Mitte des Saals, trifft den Frevler und verursacht 3W20 Schadenspunkte. Aus den zerbrochenen Eiern sind jene Echsen geschlüpft, die Xch'war als Tempelwachen einsetzt. Welche Schrecken in den größeren Eiern darauf warten, durch ein unheiliges Ritual auf dem Tempelplatz zum Lehen erweckt zu werden, wird die Zukunft zeigen. Es scheint, als bestünde ein Zusammenhang zwischen den Menschenopfern, dem Blutstein und der Befruchtung der Eier.

Xch'war gehört zur Rasse der Wächterechsen. Er ist von fanatischem Glauben besessen und will den sterbenden Göttern wieder zu alter Macht verhelfen. Sein erstes Ziel, vom Tempelvorsteher des Kr'thon'chh, zum Hohen Priester im Tal aufzusteigen, hat er durch den Mord an Zza-Xel erreicht.

Xch'wars Auftreten ist äußerst beherrscht. Fast nie verfällt er in den bei seiner Rasse so gefürchteten Bluttausch. Über seine Fähigkeiten als Priester hinaus verfügt er über hypnotische Kräfte. Einem Einzelnen ist es fast unmöglich, dem Willen des Priesters zu widerstehen (Selbstbeherrschungs-Probe +10), und als begna-

deter Redner hat er selbst unter den Wachen der anderen Tempel viele Anhänger, die sich für seine Ideen begeistern.

Spüren Sie Xch'war als genialen Bösen, als einen Versucher, der im Zweifelsfall auch nicht davor zurückschreckt, Ihren Helden das Angebot zu machen, sich an seinen Plänen zu beteiligen und seine Macht zu teilen. (Solche Pakte halten selbstverständlich nur, solange sie Xch'war nützlich sind. Danach wird er die Abenteurer ohne Gewissensbisse dem Sohn des Krieges opfern.) Bisher bestand Xch'wars einziger Fehler darin, während der Verhandlungen mit den Söldnern sein unverwechselbares Armband nicht abzulegen. Dazu passend trägt er mittlerweile ein Diadem aus Rubinen, wie es die Gefährten aus der Vision des sterbenden Echsenpriesters Xzelfasr bereits kennen.

Xch'war

MU 18	KL 14	IN 15	CH 13	FF 12	GE 10	KK 11
LE 52	KE 71	AT 13	PA 10	RS 5	TP je nach Waffe	
GS GST1	AU 63	MR 13				

Außerordentlich ist der Selbstbeherrschung-Wert des Hohenpriesters. Er beträgt 16.

Kr'thon'chhs Wunder: Die Wunder des Hohepriesters, die er nur noch selten und mit äußerster Mühe bewirken kann, sind allesamt kriegerischer Art.

Der Sohn des Krieges

Meisterinformationen:

Schon als Jungtier haben die Echsenpriester den Schlinger ins Tal gebracht, der nun in der Höhle hinter dem Tempel angekettet ist. Die Kr'thon'chh-Priesterschaft verehrt die Raubechse als



heiliges Tier und hat ihr den Namen 'Sohn des Krieges' gegeben. Sie sehen in dem Schlinger die fleischgewordene Mordlust und Zerstörungskraft ihres Gottes.

Der Schlinger

MU 20 AT 12 (Klauen), 10 (Gebiß), 6 (Schwanz) PA 5
LE 100 RS 3 TP 1W+5 (Klauen), 2W+4 (Gebiß), 1W+4 (Schwanz)
GS 12 AU 40 MR 10 GW 18

Der Schlinger kann drei Attacken pro Kampfrunde ausführen. Während der Schlinger mit Gebiß und Klauen zum Doppelangriff ansetzt, greift er mit dem Schwanz zusätzlich einen anderen Gegner an.

3: Die Tempelruine

Allgemeine Informationen:

Nahe dem Fluß finden sich die Reste eines zerstörten Priesterhauses und auf einem Hügel die Ruine eines Heiligtums. In der Region wächst nichts, obwohl die Zerstörung offensichtlich schon lange zurückliegt.

Meisterinformationen:

Bei genauerer Untersuchung der Ruinen zeigt sich, daß die Steine von Priesterhaus und Heiligtum geschmolzen sind und die Bauwerke wie erhitztes Wachs in sich zusammensanken. Wer oder was diese Tempelanlage zerstört hat, weiß heute im Tal niemand mehr. Ebenso wenig behaupten die anderen Priester zu wissen, wen man hier verehrt. Ausdauernde Helden können bei monatelangen Forschungen in den Erinnerungen Xan-yams vielleicht eine Spur finden, doch gehört dies eigentlich nicht in dieses Abenteuer.

4: Das Heiligtum des Chr'Ssir'Ssr

und die Tempelvorsteherin Ssirissa

Allgemeine Informationen:

Nahe dem See im Süden des Tals der Tempel ragt ein breiter Felsvorsprung aus der Klippenwand, die das Tal schützt. Dahinter scheinen sich Höhlen zu verbergen.

Meisterinformationen:

Eine schmale, aus dem Fels gehauene Treppe führt zu dem Vorsprung. Die breite Felsterrasse wird von den Flugechsenreitern als Landeplatz genutzt. Am Rand des Abgrunds steht ein Altar. Hier werden in regelmäßigen Abständen Vögel geopfert. An hohen Festtagen des Kultes bringt man Chr'Ssir'Ssr auch Menschenopfer dar. In ein buntes Federkleid gehüllt stürzt man sie vom Rand der Klippe. (Wenn Sie die Abenteurer in arge Gewissenskonflikte stürzen wollen, dann lassen Sie ein solches Opferfest stattfinden, während die Helden bereits Kontakt zu einer der Priestergruppen aufgenommen haben. Jetzt eine Rettungsaktion zu starten könnte leicht alles verderben. Es sei denn, man hat einen wahrlich genialen Plan ...)

Weiter hinten gibt es einige große Höhlen in der Steilwand. Hier sind die Reittiere der Priesterschaft untergebracht. Unter normalen Umständen halten sich dort W6 Flugechsen auf. Die Tiere werden von mindestens zwei Tempelsoldaten bewacht.

Am Fuß der Treppe, die zum Felsvorsprung führt, liegt das Haus der Priesterschaft des Chr'Ssir'Ssr. Hier ist Ssirissa, die Vorsteherin des Tempels, anzutreffen. Nach echsischen Maßstäben ist sie eine Schönheit, doch den meisten Helden dürfte der Sinn für ihre Ausstrahlung abgehen. Sie ist in die Pläne des Xch'war zur

Machterweiterung des Tempels eingeweiht und unterstützt sie in vollem Umfang. Von den Hintergründen der Ermordung des Zza-Xel weiß sie nichts. Legen die Helden eindeutige Beweise für die Machenschaften des Xch'war vor, werden sie Ssirissa mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit (1—10 auf W20) auf ihre Seite ziehen können.

Werden Späher auf die Gefährten Phileassons aufmerksam, während sie ins Tal der Tempel eindringen, wird die kriegerische Ssirissa persönlich die Verfolgung der Abenteurer anführen.

Ssirissa

MU 11 KL 15 IN 14 CH 12 FF 12 GE 11 KK 11
LE 48 KE 50 AU 59 AT 10 PA 9 RS 4
TP 1W+8 (Lanze vom Rücken einer Flugechse eingesetzt)
GST1 MR 12

*) Ssirissa besitzt einen magischen Fußreifen, der ihren Rüstungsschutz in kritischen Situationen vorübergehend um sechs Punkte erhöht. Der Reif ist ein Geschenk der Götter und für Menschen, die Chr'Ssir'Ssr wohl eher nicht verehren, auch nicht von Nutzen.

Wunder: Chr'Ssir'Ssr hat seit Jahrzehnten kein Wunder mehr gewirkt.

5: Das Heiligtum des Charyb'Yzz mit dem Tempelvorsteher Yzassar

Allgemeine Informationen:

Am südlichen Ende des Tals der Tempel ergießt sich der Fluß in einen grünlich schillernden Teich. Eine algenbedeckte breite Treppe führt ins Wasser. Im Schlamm finden sich Spuren unförmiger Füße mit Schwimmhäuten.

Spezielle Informationen:

Sollten die Helden in den See steigen, müssen sie feststellen, daß die Sicht in dem trüben Wasser nicht weiter als zwei Schritt reicht. So erkennen sie das Priesterhaus und den Tempel erst, wenn sie unmittelbar davor stehen.

Meisterinformationen:

Am Boden des Sees ist ein Tempel der Gottechse Charyb'Yzz aus der steil aufsteigenden Felswand geschlagen. An Stelle von Wächterechsen versehen hier Krakonier den Wachdienst. Im Allerheiligsten befindet sich ein mit gewundenen Seeschlangen verzierter Abfluß, durch den das Wasser des Sees das Tal verläßt. Um diesem zwei Meilen langen, unterirdischen Wasserlauf zu folgen, müßten die Helden im Wasser atmen können. Am Ende erwartet jeden Wagemutigen übrigens eine böse Überraschung, denn der Wasserlauf tritt aus einer senkrechten Felswand aus und stürzt 50 Schritt in die Tiefe.

Der Tempel der Charyb'Yzz spielt in diesem Abenteuer keine wichtige Rolle. Sollten Ihre Helden partout darauf bestehen, sich hier umzusehen, improvisieren Sie ein wenig.

Yzassar, der Tempelvorsteher (der übrigens auch dem Volk der Krakonier angehört), wird sich unter keinen Umständen auf die Seite der Abenteurer schlagen. Er weiß von ihren Untaten im Perlenmeer, und in seinen Augen war das, was sie mit dem Reißzahn der Seeschlange taten, Gotteslästerung.

Sollte er auf die Anwesenheit der Helden im Tal aufmerksam werden, wird er sie verfolgen und keine Gelegenheit auslassen, die Gruppe ans Messer zu liefern. Der Tod durch Ertränken ist seiner Meinung nach das einzig angemessene Ende für diese Frevler.

Yszassar

MU 16 KL 10 IN 15 CH 9 FF 9 GE 11 KK 13
LE 45 KE 50 AT 12 PA 10 RS 2/6*
TP W+3 (Harpune aus Walbein) GST 1 AU 58 MR 13

*) Seine schwere Rüstung legt Yszassar für gewöhnlich nur an, wenn er das Wasser verläßt.

Charyb'Yzss Wassertod:

Das am häufigsten gewirkte Wunder der Priesterschaft macht es ihren Gegnern unmöglich, im Wasser zu atmen. (Egal, ob sie diese Fähigkeit auf natürliche oder magische Weise oder durch die Einnahme von Kajuboknospen besitzen.) Gelingt die Mirakel-Probe der Priester, ist die Wasseratmung für W6 Minuten unterbunden. Nach einer Anzahl von Kampfrunden, die der halben Ausdauer der Helden entspricht, beginnen sie zu ertrinken, wenn sie nicht die rettende Wasseroberfläche erreichen. Wendet der Tempelvorsteher den Spruch an, hält er für W6 Stunden.

Tempelwache (Krakonier)

MU 12 AT/PA 12/11 (Säbel, W+3) LE 40 GS GST2 AU 55 MR 14 RS 5
Besonderheit: Krakonier verfügen über ein sensibles Nervenzentrum, das zwischen Kopf und Schulter liegt. Der Nervenknoten ist für die Umstellung von Kiemen- auf Lungenatmung zuständig. Wird dieses, meist zusätzlich gepanzerte Nervenzentrum mit einer angesagten AT+10 getroffen, so hat dies katastrophale Folgen für einen Krakonier. 1 bis 10 dort angerichtete Schadenspunkte führen zu einer Kampfunfähigkeit für 1 bis 10 KR. Mehr als 10 SP bedeuten, daß der Krakonier binnen W20 KR erstickt.

Krakonier sind äußerst kräftig und untersetzt. Sie haben eine geschuppte Haut und einen großen Kopf, der an eine Kröte erinnert. Der gedrungene, fette Körper endet in stämmigen kurzen Beinen, die Füße haben Schwimmhäute. Einmal am Tag muß ein Krakonier für mindestens eine Stunde ins feuchte Element (wo er sich am wohlsten fühlt), sonst würde seine Haut austrocknen. Diese amphibischen Geschöpfe sind so gut wie nie außerhalb des Selemgrundes anzutreffen, wo sie angeblich eine unterseeische Stadt bevölkern.

6: Das Heiligtum der H'Szint und die Tempelvorsteherin Zsintiss

Allgemeine Informationen:

H'Szint ist neben Zsahh die einzige Echsen Gottheit, von der man mit Sicherheit weiß, daß sie keine Menschenopfer begehrt. Sie ist die Göttin der Weisheit, Magie und Kunst. Ihr Heiligtum liegt auf einem kleinen Hügel, über den in asymmetrischen Mustern stehende Steine verteilt sind.

Spezielle Informationen:

Die reich durch Steinmetzarbeiten verzierten Steine sind zugleich Sternwarte und Himmelskalender. Der Kundige kann mit ihrer Hilfe nachts den genauen Stand des Sternenjahrens ermitteln. Seit neuestem experimentiert die Priesterschaft mit flachen Edelsteinen, die unter Anwendung besonderer Formeln geschliffen und zu einem merkwürdigen optischen Gerät vereint angeblich Ausblicke in vergangene und zukünftige Sternkonstellationen gewähren.

Meisterinformationen:

Die Vorsteherin des Tempels ist eine Hybride, halb Mensch und halb Schlange. Zsintiss hat den Unterleib einer gewaltigen Schlan

ge, der in den Körper einer schönen Frau übergeht. Ihr langes, schwarzes Haar trägt sie mal offen, mal kunstvoll hochgesteckt und von perlenverzierten, Bändern gehalten. Zsintiss führt immer einen langen, reich verzierten Zauberstab mit sich, den ihr ihre Echsendiener schenken. Sie benutzt ihn als Stütze, wenn sie auf ihrem Schlangenleib vorwärts gleitet. Mit Hilfe des Stabs kann sie sich zu einer Höhe von mehr als zwei Schritt aufrichten wenn sie erregt ist.

Natürlich kann Zsintiss die Fähigkeiten des Stabes als Priesterin nicht nutzen, doch fühlt sie sich als Dienerin der H'Szint von allen Dingen, die mit Zauberei zu tun haben, auf geradezu magische Weise angezogen. Ihr ganzer Stolz ist das Buch der Namen, der kostbarste Besitz ihres Tempels. Die besondere Fähigkeit der Quitslinga, eine beliebige Gestalt anzunehmen, kommt Zsintiss' intriganten Machenschaften sehr entgegen. Ständig läßt sie zwei oder drei der Dämonen in Gestalt von Schmetterlingen, Libellen oder kleinen Echsen durch das Tal streifen und für sich spionieren. Von Anfang an wußte sie deshalb um das Komplott des Xch'war. Sie war es, die den Zsahh-Priester Xzelfasr über den geplanten Anschlag auf seinen Herren informierte und ihn losschickte, den Hohen Priester des Tals der Tempel zu warnen. Egal wie vorsichtig sich die Abenteurer verhalten, wenn sie in das Tal eindringen, Zsintiss wird schon am ersten Tage von ihrer Anwesenheit erfahren. Bald nimmt sie Verbindung zur Gruppe auf und wird sie bei jedem Anschlag gegen das Triumvirat von Ssirissa, Yszassar und Xch'war unterstützen.

Dies tut sie freilich nicht aus Nächstenliebe, sondern mit dem Kalkül, daß sie zur Hohen Priesterin avancieren wird, sobald die Macht der drei Tempelvorsteher gebrochen ist. Sie wird auch ver-



suchen, die Gefährten Phileassons zu hintergehen, denn sie hat ein Interesse daran, daß die Bettler weiterhin im Tal bleiben, um Sklavendienste zu leisten.

Spielen Sie Zsintiss als listenreiches und verschlagenes Wesen, in dem die Charaktermerkmale der Schlange das Menschliche überschatten. Verfahren Sie dabei aber so bedacht, daß Ihre Spieler lange an die Aufrichtigkeit von Zsintiss glauben.

Zsintiss

MU 12	KL 17	IN 12	CH 14	FF 13	GE 10	KK 11
LE 57	KE 54	AT 6	PA 14	RS 1	TP Speziell*	
GS 4	AU 68	MR 13				

*) Zsintiss wird Kämpfen aus dem Weg gehen. Statt dessen versucht die Priesterin, männliche Gegenspieler zu betören (TaW 15). Gelingt ihr das, wird sie ihr Opfer leidenschaftlich küssen. Dabei überträgt sie ein Gift, das die Eigenschaft besitzt, den Willen der Geküßten zu lähmen. Alle Opfer dürfen im Augenblick des Kusses und danach einmal pro Tag eine Selbstbeherrschungs-Probe +6 ablegen, um den Auswirkungen dieses Giftes und des Charmes der Priesterin zu entgehen. Mißlingt die Probe, werden die Opfer tun, was Zsintiss von ihnen verlangt.

H'Szints Schutz vor Magie

Die vielgestaltige H'Szint hat kaum etwas von ihrer alten Kraft verloren: Alle H'Szint-Priester können sich mit Hilfe dieses Wunders gegen Zauberei schützen. Gelingt das Mirakel, werden Zaubersprüche auf den Magier zurückgeworfen, der sie wirkte. Das Wunder dauert W6 Spielrunden und kostet die Priester W6 Karmapunkte.

Zsintiss verfügt über eine mächtigere Variante dieses Spruches, der W20 Spielrunden anhält und 3W6 Karmapunkte kostet. Dieses Mirakel reflektiert nicht nur jede Magie, die gegen die Priesterin eingesetzt wurde, sondern verstärkt auch noch die Wirkung des Zaubers, der auf den Magier zurückfällt.

7: Das Heiligtum der Kha

und der Tempelvorsteher Xriskls
Allgemeine Informationen:

Das Auffälligste an der Umgehung um das Priesterhaus des Kha ist, daß es nichts gibt, das auch nur entfernt wie ein Heiligtum aussieht, so wie man es von den anderen Priesterunterkünften kennt. Auch macht das Gebäude einen ziemlich heruntergekommenen Eindruck. Nur wenige Wachen und Diener lassen sich sehen.

Meisterinformationen:

Das Heiligtum des Kha-Kultes ist in seiner Art einzigartig im Tal der Tempel, denn es bewegt sich! Die Priester verehren eine gewaltige Landschildkröte, deren mächtiger Panzer dicht mit Farn und verkrüppelten Büschen bewachsen ist. So kann man die Schildkröte leicht, wenn sie sich nicht bewegt, für einen kleinen Hügel halten.

Der Kha-Kult beschäftigt sich mit der Ewigkeit. Die Priester sind der festen Überzeugung, daß Xangyam, die Schildkröte, lebt, seit Aventurien besteht, und auch bis zum Untergang Deres weiterleben wird. Für sie ist das Tier die verkörperte Ewigkeit. Die Priester des Kultes besitzen allesamt eine außergewöhnliche telepathische Begabung. Erlebnisse, die sie besonders stark erregt ha-ben, und Dinge, die sie für sehr wichtig halten, teilen sie auf diesem Weg Xangyam mit und speichern sie in ihrem Hirn. Alle Informationen, die das Tier jemals erhalten hat, können auf diesem Wege auch wieder abgerufen werden. Dies erfordert mitun-

ter allerdings sehr viel Zeit, denn man muß sich schon ein Leben lang mit Xangyam beschäftigt haben, um sich in dem Chaos jahrtausendealter Gedankenketten zurecht zu finden. Die Schildkröte bewegt sich frei durch das Tal. Tagsüber schläft sie meistens, und auch nachts wechselt sie nur selten ihr Lager. Es halten sich ständig einige Priester und Tempelwachen in ihrer Nähe auf.

Die Kha-Priester sind so bewandert in der Wissenschaft der Telepathie, daß es unmöglich ist, vor ihnen einen Gedanken verborgen zu halten. Xriskls, der Tempelvorsteher, ist ein sehr alter Achaz und interessiert sich nicht für die Intrigen der anderen Priestergruppen im Tal. Es ist schon schwer, ihn überhaupt dazu zu bringen, sich mit den Gefährten Phileassons auf ein Gespräch einzulassen, in dem es um etwas anderes als Xangyam geht. Xriskls aber zu bewegen, den durch Kha vorausbestimmten Ablauf der Ewigkeit zu ändern, indem er in einen Machtkampf eingreift, ist völlig unmöglich. Der Tempelvorsteher schlägt sich weder auf die Seite Xch'wars, noch auf die der Helden. Er beobachtet lediglich, was geschieht, um dies später an Xangyam weiterzugeben.

8: Der Steinbruch

Allgemeine Informationen:

Südöstlich des Wasserfalls liegt ein Steinbruch, in dem die entführten Bettler Frondienste für die Echsen leisten. In einem weit in die Klippe vorgetriebenen Oval brechen sie Steine, die zur Restaurierung baufälliger Priesterhäuser verwendet werden. Neben dem Steinbruch befinden sich einige Höhlen, in denen die Quartiere der Bettler liegen.

Spezielle Informationen:

Die Bettler dürfen sich frei im Tal bewegen, befinden sich dabei aber meist in Begleitung einiger Echsen. Ausbruchsversuche halten sie für sinnlos, denn sie fürchten, bei der Flucht über die Treppe an der Nordwand des Chap mata Tapam jämmerlich umzukommen, da sie die Schutzrituale nicht kennen. (Ein Irrtum, denn die Flüche auf den verschiedenen Treppenabschnitten richten sich nur gegen diejenigen, die das Tal betreten, nicht aber gegen jene, die es verlassen wollen.)

Außerdem drohte Xch'war, jeden Fluchtversuch mit der Hinrichtung von zwei Gefangenen zu ahnden. So kommt es, daß sich die Bettler trotz geringer Bewachung in ihr Schicksal ergeben haben. Wenn sie morgens die Höhlen verlassen und in Arbeitsgruppen ein-geteilt werden, wird jeder einzelne Gefangene namentlich aufgerufen. So gehen die Echsen sicher, daß sich niemand absetzt. Am Abend wiederholt sich diese Prozedur, bevor die Bettler in die Höhlen zurückkehren. Da die Priesterschaft daran interessiert ist, die Arbeitskraft der Bettler zu erhalten, werden sie gut versorgt.

Meisterinformationen:

Die Bettler wurden entführt, weil alle Tempelvorsteher übereinstimmend der Meinung waren, daß Menschen wesentlich besser für schwere Arbeit geeignet sind als Echsen. So werden sie für Aufgaben wie das Herausbrechen und den Transport von Steinblöcken eingesetzt, während Echsendiener an den Priesterhäusern die eigentliche Restauration und die feine Steinmetzarbeit übernehmen.

Die Pläne von Xch'war, Ssirissa und Yzassar gehen jedoch sehr viel weiter. Sie wollen ihren Göttern weitere Priesterhäuser errichten, große Lebensmittel- und Waffenlager anlegen und eine

Armee aus Priestern und Tempelwachen aufbauen. Mit Hilfe dieser Armee soll zumindest ein Teil der alten Macht der Echsen

wiederhergestellt werden. Eine Basis, auf der ein neues Reich entstehen kann.

ABENTEUER IM TAL DER ECHSENGÖTTER

Gleich zu Anfang ist entscheidend, ob es zu einem Gefecht mit den Wächtereichen kommt, die den Pfad durchs Tal bewachen. Ist dies der Fall, ist Xch'war gewarnt. Siegen die Helden, werden schon bald die Leichen der Echsen gefunden. Fliehen die Helden, werden die Wachen Xch'war verständigen, und eine große Suchaktion beginnt, an der sich Soldaten aus allen Tempeln beteiligen. Werden die Gefährten gefangen genommen, läßt man alle Magiebegabten in die Zellen bei der Höhle des Schlingers bringen. An jedem der folgenden Tage wird einer von ihnen auf dem Tempelplatz des Kr'thon'chh geopfert. Die anderen Helden läßt man unter scharfer Bewachung im Steinbruch arbeiten. Ramon wird es in jedem Fall gelingen zu entkommen.

Wird die Gruppe von Echsen verfolgt, sollte der begabteste Held eine Wildnisleben-Probe +2 ablegen. Glückt sie, gelingt es, im Dschungel oder in den zerklüfteten, von Höhlen durchsetzten Felswänden ein Versteck zu finden, in dem die Gefährten für 20 Stunden vor Verfolgung sicher sind. (Bestimmen Sie mit einem verdeckten Wurf, wie lange es dauert, bis Echsen-Suchtrupps das Versteck aufstöbern, denn dieses Spiel ist nur dann spannend, wenn Ihre Helden nie abschätzen können, wie lange sie in Sicherheit sind.) Wenn ein Versteck aufgespürt wird, kommt es zum Gefecht mit 4W6 Gegnern, die Sie beliebig aus Echsen-Wachen und Krakoniern zusammenstellen können. Es sollten sich auch Priester der kriegerischen Kulte bei den Suchtrupps befinden.

Werden die Helden nicht aufgespürt, bricht man nach drei Tagen die Suche in dem Glauben ab, daß die Eindringlinge das Tal wieder verlassen haben.

Ab dem Ende des ersten Tages, an dem sich Phileasson und seine Gefährten im Tal der Tempel aufhalten, wird Zsintiss, die Tempelvorsteherin des H'Szint-Kultes, durch ihre dämonischen Späher über die Anwesenheit der Helden informiert sein, egal wie diese sich verhalten. Alle Bewegungen und Gespräche werden von nun an durch die Quitslinga überwacht. Den Täuschern gefällt es zwar auch nicht, jene zu verraten, die sie vielleicht erlösen könnten, doch sind sie durch die Macht des Buches der Namen gezwungen zu tun, was Zsintiss von ihnen verlangt. Allein auf dem geweihten Grund der Heiligtümer und der obersten Etage jedes Priesterhauses sind die Abenteurer vor den Nachstellungen der Dämonen sicher. (Diese Orte kann Ramon natürlich auch nicht betreten.)

Zsintiss wird so schnell wie möglich persönlichen Kontakt zu den Abenteurern suchen und die Gruppe bei allen Plänen gegen Xch'war unterstützen. Sie fördert auch heimliche Verhandlungen mit den Priestern oder Tempelvorstehern anderer Kulte, um eine Allianz gegen Xch'war aufzubauen. Wie die anderen Priesterschaften darauf reagieren, ist in den vorausgehenden Kapiteln beschrieben. Darüber hinaus verschafft sie den Helden die Möglichkeit, sich im Priesterhaus der H'Szint zu verstecken. (Auch die Zsahh-Priesterschaft würde sich bereit erklären, die Helden zu verstecken.) Ramon wird Zsintiss meiden, denn er fürchtet, daß sie seine wahre Identität erraten könnte.

Sich unter die Bettler im Tal zu mischen, ist relativ leicht. Da für die Echsen alle Menschen gleich aussehen, wird man die Helden nicht erkennen. Sie müssen sich nur bis zum abendlichen und morgendlichen Appell zurückgezogen haben, wenn alle Bettler namentlich aufgerufen werden, bzw. in die Rolle eines Bettlers schlüpfen, der beim Appell fehlt. So ist es einfach, die Gefangenen ständig über alle Pläne der Gruppe informiert zu halten.

In dieser Phase wird sich Ramon den Charakteren offenbaren. Er wartet einen günstigen Moment ab und stellt sich dann als ein gestaltwandelndes Wesen aus einer fremden Welt vor. Das Wort Dämon wird er dabei tunlichst meiden. Er erläutert, daß er dringend das Buch der Namen aus dem Priesterhaus des H'Szint-Kultes stehlen muß, um einige seiner Gefährten aus der Knechtschaft der Zsintiss zu befreien. Auch erklärt er, daß die oberen Etagen der Priesterhäuser und die Heiligtümer durch einen Zauber geschützt sind, die es Geschöpfen wie ihm unmöglich machen, sie zu betreten. Er bittet die Helden deshalb, ihm mit dem Diebstahl des Buches einen Gefallen zu tun. Als Gegenleistung verspricht Ramon nicht nur seine tatkräftige Unterstützung bei der Befreiung der Bettler, sondern er deutet auch an, daß er einen Weg zu den Inseln im Nebel wüßte.

Die Vorschläge, die Ramon unterbreitet, sind durchaus ernst gemeint, doch sollten die Helden nicht den Fehler machen, ihm das Buch der Namen zu geben, bevor er seinen Teil der Abmachung erfüllt hat. Sonst ist es gut möglich, daß der Quitslinga auf Nimmerwiedersehen verschwindet.

Falls die Helden nicht von alleine auf die Idee kommen, wird Ramon ihnen vorschlagen, er könne in die Rolle verschiedener Hohepriester schlüpfen und so Unfrieden zwischen den Priesterschaften im Tal der Tempel stiften. Wichtig ist jetzt vor allem, die Verbündeten von Xch'war, Ssirissa und Yzassar dergestalt zu verärgern, daß der Hohe Priester ihre Unterstützung verliert. Damit büßt er nicht nur einen großen Teil seiner Truppen ein, sondern vor allem die Möglichkeit, die Gruppe durch die Flugechsen noch weit über die Grenzen des Tals hinaus verfolgen zu lassen. Das Bündnis ist leicht zu zerschlagen, wenn Ramon betont arrogant gegen die beiden Tempelvorsteher auftritt. Zum Beispiel könnte er von beiden in Zukunft einen Kniefall verlangen, oder daß sie Kr'thon'chh als oberstem aller Götter huldigen. Es gilt auch bei diesen Spielchen zu beachten, daß Ramon nicht alle Orte im Tal betreten kann.

Neben diesem Intrigenspiel kann Ramon die Unruhe im Tal noch verstärken, indem er einige Auftritte als Geist von Zza-Xel inszeniert. Dabei beschuldigt er Xch'war des Mordes an Zza-Xel und seinen Priestern.

Damit ist dann die Prophezeiung der Travia-Geweihten eingetreten, denn mit dem Dämonen Ramon, der gegen Xch'war agiert, haben sich die Helden "mit dem Bösen verbündet, um das Böse zu besiegen".

Nun ist für die Gefährten der Zeitpunkt gekommen, durch Zsintiss eine Versammlung aller Echsenpriester auf dem Platz des

Kr'thon'chh einzuberufen, bei der die Anschuldigungen gegen Xch'war geklärt werden. Unter dem Schutz der Wachen und der Priesterschaft des H'Szint-Kultes werden die Helden dann am nächsten Tag zum Platz eskortiert. Nun können sie mit dem Buch des Söldnerführers einen Beweis für das heimtückische Spiel des Xch'war vorlegen, denn das Armband, das dort genau beschrieben wird, trägt der Hohe Priester, wie das Schicksal so spielt, auch an diesem Tag. Xch'war wird sich natürlich verteidigen und alle Anschuldigungen weit von sich weisen. Dieser Schauprozess sollte der rollenspielerische Höhepunkt des Abenteuers werden!

Xch'war wird sich mit folgenden Behauptungen verteidigen:

- Das Buch, das die Helden vorlegen, ist eine Fälschung. Um die üble Qualität des Machwerks zu kaschieren, hat man es gründlich mit Blut verschmiert.
- Menschen haben den Echsen von jeher übel mitgespielt. Die falschen Ankläger sind in Wirklichkeit Spione, die ein Wiedererstarken der Echsen unter seiner Führung verhindern sollen.
- Daß die Söldner, die er auf der Lichtung hat ermorden lassen, den Anschlag auf Zza-Xel ausgeführt haben, wußte er durch eine Vision, die ihm sein Gott gegeben hat.
- Alle Vorfälle im Tal haben sich in relativ kurzer Zeit ereignet. Der Tod Zza-Xels liegt aber schon viele Wochen zurück. Vielleicht sind die menschlichen Eindringlinge darin verwickelt und haben alles nur inszeniert, um ihn in ein schlechtes Licht zu stellen.

Um die Spannung zu steigern, kann man den Prozeß auf mehrere Tage ausdehnen. Ein sehr fantasy-gerechtes Ende läßt sich erreichen, wenn man einige Priester des Chr'Ssir'Ssr mit Flugechsen losschickt, um sie die Überreste des Leichnams des Söldnerführers bergen zu lassen. Als Finale des Prozesses könnte dann ein Zauberkundiger aus dem Gefolge Phileassons versuchen, mit einer Kombination der Sprüche GEISTER BESCHWÖREN und NEKROPATHIA MODERND' LEICH den Geist des Söldnerführers herbeizurufen und darüber aussagen zu lassen, wer ihm den Auftrag zu den Morden am Knüppeldamm gegeben hat. Nach kurzer dramatischer Pause wird der Geist auf Xch'war weisen und in Borons Reich zurückkehren. Damit hat der Hohe Priester den Prozeß verloren, und das Tribunal der Tempelvorsteher spricht ihn schuldig. (Sollte keiner Ihrer Helden die beiden Sprüche GEISTER BESCHWÖREN und NEKROPATHIA MODERND' LEICH beherrschen, lassen sich im Archiv des H'Szint-Priesterhauses zwei Spruchrollen finden, die es einer beliebigen magiebegabten Figur erlauben, die Zauberei mit einem Talentwert von drei durchzuführen.) Ramon wird die Helden in der Nacht vor dem Prozeßende vor einer Verschwörung warnen. Die Quitslinga, die für Zsintiss spionieren, haben herausgefunden, daß Xch'war, falls er verurteilt wird, sich mit Gewalt gegen eine Bestrafung zur Wehr setzen wird. Seine Wachen sollen die Ankläger noch auf dem Tempelplatz umbringen. Zsintiss gibt diese Information bewußt nicht weiter, denn sie spekuliert darauf, daß ihre bisherigen Verbündeten Xch'war in ihrem letzten Gefecht so schwere Verluste beibringen, daß sie danach das Amt der Hohepriesterin im Tal der Tempel antreten kann. Die Helden können sich auf zwei sehr unterschiedliche Arten auf den Kampf, der auf die Urteilsverkündung folgen wird, vorbereiten. Stehlen sie bei Zeiten das Buch der Namen und händigen es nicht den Quitslinga aus, so können sie die Dämonen dazu zwingen, auf ihrer Seite an den Kämpfen teilzunehmen. Sie werden den Gefährten in Gestalt von Baumdrachen beistehen und den Abzug aus dem Tal decken. Sollten die Abenteurer sich aber weigern, ih-

nen nach Verlassen des Tals das Buch auszuhändigen, werden sie eine böse Überraschung erleben. Ramon, der nicht in ihrem Bann steht, wird sich dann gegen sie wenden und das Buch in seine Gewalt bringen. Da das Artefakt sich nicht mehr auf geweihtem Boden befindet, hat er dabei keine Probleme.

Eine zweite Möglichkeit besteht darin, die Bettler das Waffenlager unter der nördlichen Tribüne stürmen zu lassen. Mit den Waffen, die sie dort erbeuten können, haben sie gute Chancen gegen die geschwächte Streitmacht des Xch'war (schließlich kann der Priester nach der Niederlage vor Gericht nicht mehr über alle Tempeltruppen verfügen). Die Helden werden auch im Eifer des Gefechtes immer wieder von Ramon daran erinnert, das Buch der Namen nicht zu vergessen.

In jedem Fall wird Xch'war den Sohn des Krieges freilassen und gegen die Menschen einsetzen. Die Wachen der verschiedenen Echsenkulte verhalten sich während der Kämpfe neutral, durch die großen Zukunftspläne des Hohen Priesters beeinflusst, weigern sie sich, den Befehl des Tribunals auszuführen und Xch'war gefangenzunehmen. Erst wenn die Niederlage des Hohen Priesters absehbar wird, erinnern sie sich wieder an ihre Befehle. Bis dahin hoffen sie auf ein Wunder des Kr'thon'chh.

Gestalten Sie als Spielleiter den Kampf so turbulent wie möglich! Den Helden sollte keineswegs von vornherein klar sein, daß sie gewinnen werden. Wenn sich dann nach einigem Hin und Her die Waagschale endlich zu Gunsten der Helden neigt, hat der Sohn des Krieges seinen großen Auftritt. Bei lebendigem Leibe verschlingt er Xch'war, denn Kr'thon'chh duldet keine Tempelvorsteher, die Niederlagen einstecken.

Sobald die Kämpfe zu Ende sind, gestattet man allen Menschen freien Abzug aus dem Tal. Die Priester sehnen sich nach Ruhe, um ihre internen Probleme ordnen zu können. Der Diebstahl des Buches wird erst bemerkt, wenn die Bettler das Tal verlassen haben. Zsintiss kann sich über diesen Diebstahl nicht bei den anderen Tempelvorstehern beklagen, denn damit würde sie gleichzeitig gestehen, sich der Dienste von Dämonen bedient zu haben, was einem Priester nicht zusteht. So bleibt die Tempelvorsteherin zuletzt als betrogene Betrügerin zurück.

DER TEMPELFREVEL

Meisterinformationen:

Dem Helden, der das Buch der Namen entwendet, mag der Diebstahl zunächst erstaunlich leicht vorkommen. Im Allerheiligsten des Priesterhauses halten sich keine Wachen auf. Das Buch ist durch keine Fallen gesichert, allein die unheimliche Aura des Raumes mag abergläubischen Naturen ein wenig zu schaffen machen. Bevor er das Allerheiligste verläßt, kann der Dieb kurz den Schatten einer Schlange sehen. Sollte er den Raum daraufhin noch einmal genauer überprüfen, findet er allerdings kein Reptil.

Erst nachdem die Gruppe den Chap mata Tapam hinter sich gelassen hat, machen sich die Auswirkungen des Fluchs bemerkbar, den der Dieb durch den Tempelfrevel auf sich geladen hat. Wann immer es in Zukunft zu einer Zufallsbegegnung mit einer Schlange kommt, trifft es dabei den Dieb. Doch das ist bei weitem noch nicht alles. Legt sich der Verfluchte nachts zur Ruhe, spürt er schon bald den schuppigen Leib einer großen Schlange auf seiner Brust. Doch schlägt er die Augen auf, ist da nichts zu sehen. Auch seine Gefährten bemerken nichts Verdächtiges. Legt

er sich danach wieder zur Ruhe, dauert es nicht lange, bis ihn erneut die Vision von der Schlange auf seiner Brust plagt. In Zukunft wird der Held weder tags noch nachts seine Ruhe finden. Statt zu regenerieren, verliert er täglich 1/2 W6 LE. Der Fluch währt so lange; bis der Held der Göttin Hesinde ein außergewöhnlich großes Opfer bringt. Sein Pech mit Schlangen wird ihn jedoch für den Rest des Lebens verfolgen.

DER WEG ZURÜCK

Meisterinformationen:

Nach Verlassen des Tals fordern die Quitslinga das Buch der Namen von den Helden. Zum Tausch bieten sie eine mit kostbaren Einlegearbeiten verzierte Holztruhe, die offensichtlich elfischen Ursprungs ist. In ihr befindet sich das filigrane Modell eines Schiffs. Die Dämonen erklären, daß dieses Schiff, sobald man es in das Wasser des westlichen Ozeans setzt, "zur rechten Größe anwachsen wird und seine Passagiere zu den Inseln im Nebel bringt". Bei einer Prüfung ergibt sich, daß das Modell tatsächlich von einer starken magischen Aura umgeben ist. Auch hat es entfernte Ähnlichkeit mit der Elfengaleasse, die den Helden von ihrem Abenteuer im Perlenmeer bekannt ist. So schwer es ihnen fallen

mag, den Helden bleibt nichts übrig, als den Quitslinga zu trauen und sich auf den Handel einzulassen, denn auf dem Gipfel des Chap mata Tapam oder im Dschungel läßt sich kein Beweis dafür erbringen, daß die Dämonen versuchen, sie zu täuschen. Im Zweifelsfall mag den Ausschlag geben, daß die Travia-Geweihete Shaya den Quitslinga glaubt.

Der Rückweg nach Brokschal verläuft ohne besondere Ereignisse. Aus den Vorräten im Tal der Tempel hat man den Bettlern und Helden ausreichend Lebensmittel mitgegeben, um sie für die nächsten Wochen zu versorgen. Ein großer Teil des Viehs, das nach dem Überfall auf das Dorf in den Dschungel geflohen ist, kann wieder eingefangen werden. Shaya ist überzeugt, daß den Bettlern nach diesem dramatischen Auftakt nun eine friedliche Zukunft, ganz so wie Ben Aram sie prophezeit hat, bevorsteht.

Nach zwei Wochen, in denen sie den Bettlern bei den größten Arbeiten zum Wiederaufbau helfen konnten, ist die Zeit zum Aufbruch gekommen. Zu Ehren der Abenteurer, die so viel für den Aufbau des Dorfes getan haben, wird man ein großes Abschiedsfest feiern. Zum Schluß enthüllt Aischa dabei einen Gedenkstein, der fortan auf dem Marktplatz von Brokschal stehen wird und die Namen aller Abenteurer trägt, die die Bettler beschützt haben.

Nun führt der Weg Ihrer Helden nach Westen zur Küste.

DER LOHN DER MÜHEN

Meisterinformationen:

Jeder Held, der das Tal der Tempel wieder lebend verläßt, hat sich mit Fug und Recht 200 Abenteurerpunkte verdient. Zusätzliche 300 AP sind an die Gruppe zu verteilen, wenn es gelang, das Finale auf relativ unblutige Weise zu gestalten. Weitere 100

AP können Sie für gutes Rollenspiel in der Gerichtsverhandlung geben. Diese Punkte werden nicht gleichmäßig unter den Helden verteilt, sondern je nach dem Elan bemessen, mit dem sich Ihre Spieler an den Diskussionen des Prozesses beteiligt haben, denn Dabeisein allein ist eben nicht alles.

DAS ZEHNTE ABENTEUER: INSELN IM NEBEL

Meisterinformationen:

Die zehnte Prophezeiung führt die Helden weit nach Westen in eine nebelumwobene, fremde Welt. An Bord des Zauberschiffes Taubralir überqueren sie das Meer der Sieben Winde und dringen in ein Inselreich vor, das keines Menschen Fuß je betreten hat: das Land jener Elfen, die vor fast 5000 Jahren dem Untergang Tie'Shiannas entronnen sind und sich auf der Flucht vor den Schergen des Namenlosen hier niedergelassen haben.

Auf den Inseln begegnen die Helden mancherlei Gestalten aus der elfischen Mythologie und werden in einen seit vielen Jahren währenden Konflikt hineingezogen: den Bruderkrieg zwischen den 'Alten' und den 'Wilden', zwei Elfenvölkern, die sich seit dem Verschwinden ihres gemeinsamen Hohen Königs Fenvariens erbittert befeinden.

Die Abenteurer erfahren, daß ihr Gegenspieler Beorn schon seit geraumer Zeit bei den Elfen weilt und sein seefahrerisches Können in die Dienste der Wilden gestellt hat. Sie müssen sich nun

entscheiden, ob sie gleichfalls für eine Seite in diesem Krieg Partei ergreifen wollen.

Ihre eigentliche Aufgabe ist jedoch, den wahren Aufenthaltsort Fenvariens zu finden. Dazu müssen sie sich nicht nur (zähneknirschend) mit Beorn verbünden, nein, mindestens ein Held muß sterben und in das elfische Totenreich eingehen, um dort nach einem der ehemaligen Begleiter Fenvariens zu suchen und von ihm zu erfahren, wo der König seit vielen tausend Jahren gefangen gehalten wird.

Um ihren verstorbenen Gefährten wieder aus dem Totenreich zu befreien, müssen die Helden in den Turm eines finsternen Echsenherrschers eindringen und dort den magischen Kessel der Cammalan eine Nacht lang gegen die wütenden Angriffe der Echsen verteidigen. Nur mit Hilfe des Kessels und zweier elfischer Weiser kann es gelingen, den toten Freund wiederzuerwecken, und nur mit Hilfe Beorns haben die Helden überhaupt eine Chance, den Turm des Echsenkönigs zu erstürmen.

DIE PROPHEZEIUNG

Spezielle Informationen:

Ein unbestimmbares Gefühl zieht Shaya in den Westen. Nach dem Aufbruch aus Broksdal übernimmt sie die Führung der Gruppe und bringt die Gefährten zu einer sandigen kleinen Bucht irgendwo zwischen Mengbilla und Chorhop. Dort angekommen, bittet sie um einen Tag Ruhe, um — in Meditation versunken — die vielen verwirrenden Bilder zu ordnen, die auf sie eindringen. Auf einem der Hügel nahe der Bucht steht ein einsamer Grabstein, den ein zerbrochenes Rad, das Zeichen Borons, schmückt. Dort läßt sich die Geweihte nieder, um die Kraft zu einer neuen Prophezeiung zu sammeln. Dabei duldet sie keinen der Abenteurer in ihrer Nähe.

Meisterinformationen:

Der Namenlose versucht auf subtile Weise, den Aufbruch ins zehnte Abenteuer zu verzögern, denn während der Reise in die 'andere Welt', die den Helden bevorsteht, werden sie den Schlüssel zur Befreiung Fenvariens finden. Um eine offene Konfrontation mit den Zwölfgöttern zu vermeiden, muß der Namenlose dabei allerdings verschlungene Wege gehen.

Er kann die Prophezeiung zwar stören, jedoch nicht verhindern. Während Shaya in Trance fällt, erscheint ihr Pardona in Gestalt einer weißgewandeten jungen Frau und reicht der Travia-Geweihten Papier und Feder, damit sie die göttliche Botschaft niederschreiben kann, die sie empfängt. Als dieses Werk vollendet ist, nimmt Pardona das Schriftstück an sich und zerschneidet es in acht Teile. Diese legt sie in den Schoß der entrückten Geweihten, dann scheint sie sich buchstäblich in Nichts aufzulösen.

Als Shaya aus der Trance erwacht, weiß sie von all dem nichts mehr. Verwundert betrachtet sie die Papierstreifen in ihrem Schoß und kehrt mit ihnen in das Lager der Abenteurer zurück. Als Spielleiter verfahren Sie am besten so, daß Sie den folgenden Orakelspruch auf ein Stück Papier schreiben und an den markierten Stellen durchtrennen. So haben Ihre Spieler das Rätsel greifbar vor Augen, vor dem Phileasson und seine Gefährten nun stehen.

Im Westen hinter den Nebeln liegen Inseln,
die nicht den Schutz der Zwölf kennen./

Dort leben die Erben derer, deren versunkene Pracht ihr schauen dürfen;
und der Bruder vergießt das Blut des Bruders./

denn es gibt keinen, der von allen anerkannt wird, so lange der eine
noch lebt, der zur Legende wurde./

Der Tod wird in eurer Mitte wüten, und es ist gut so,/

denn nur unter den Wellen, im Pantheon der toten Helden, werdet
ihr erfahren, wo der hohe König gefangen gehalten wird./

Der Weg zurück führt über den Rand eines Kessels, den die Lebenden
eine Nacht vor den Krallen des alten Feindes schützen müssen./

Ihr braucht die Macht eines alten und des jungen Weisen, den Weg zu
finden und das Ritual zu vollenden./

Achtet gut auf das verzauberte Holz, das euch den Weg durch den
Nebel gewiesen hat, denn nur mit seiner Hilfe werdet ihr den Weg
zurück in eure Welt finden./

Es ist recht unwahrscheinlich, daß Ihre Spieler die richtige
Anordnung der Texte herausfinden, wenn Sie Ihnen die
Papierstreifen geben. Lassen Sie sie zunächst im Unklaren über
die korrekte Reihenfolge. Mit Hilfe der Informationen, die die
Abenteurer in der 'anderen Welt' sammeln, werden sie mit der
Zeit alleine die richtige Lösung finden.

Die entschlüsselte Botschaft der Prophezeiung bedeutet, daß die
Helden weit im Westen eine andere Welt finden werden, denn
während sie glauben, nur durch dichte Nebelschwaden zu segeln,
bringt das Zauberschiff Taubralir sie in eine Globule, die
losgelöst von Aventurien existiert. Da sie wie gesagt Aventurien
verlassen, sind der Macht der Zwölfgötter Grenzen gesetzt. Auf
den Inseln im Nebel leben die Erben derer, deren Pracht die
Helden bereits schauen durften. Eine zweideutige Aussage, denn
es leben hier sowohl ein Teil der Elfen, die den Untergang
Tie'Shiannas überlebten, als auch Abkömmlinge von
Echsenmenschen, die die 'Sterbenden Götter' verehren.

Der Satz "Der Bruder vergießt das Blut des Bruders" deutet den
Krieg an, den Alte und Wilde miteinander führen. Dazu kommt
es, weil die Elfen mit Fenvariern einen von allen anerkannten
Führer verloren haben. Einen neuen König kann es nach altem
Gesetz aber erst dann geben, wenn feststeht, daß Fenvariern tot
ist. Um herauszufinden, wo der hohe König gefangengehalten
wird, muß mindestens einer der Helden sterben und die Reise in
das 'Reich unter den Wellen' antreten. Nur dort können die
Gefährten von den verstorbenen Sternenträgern, die Fenvariern in
die Gefangenschaft begleiteten, erfahren, wo der König der Elfen
zu finden ist. Der einzige Weg zurück aus dem Reich unter den
Wellen führt durch den Kessel der Cammalan, den die Echsen
den Elfen vor langer Zeit raubten. Da es unmöglich ist, den Kessel
aus dem Turm des Schlangenkönigs zu stehlen, müssen die
Helden ihn eine Nacht lang gegen die Angriffe der Echsen
verteidigen, während der 'alte und der junge Weise' das
Zauberritual vollziehen, mit dem das 'Licht' des Toten in seinen
Körper zu-rückgeholt wird.

Die Inseln im Nebel können die Helden nur mit Hilfe des
Zauberschiffes Taubralir wieder verlassen. Deshalb ist es wichtig,
daß sie auf das 'verzauberte Holz' — sprich ihr Schiff — gut acht
geben, denn sonst laufen sie Gefahr, für immer in dieser fremden
Welt gefangen zu sein.

DAS ABENTEUER AUF DEN INSELN IM NEBEL

Das Abenteuer, das die Helden auf den Inseln im Nebel erleben, ist
das größte und komplexeste auf ihrer Reise mit Phileasson. Es
unterteilt sich in drei Abschnitte:

Zunächst werden die Charaktere mit ihrem Schiff zwischen den
Äußeren Inseln kreuzen und die erstaunlichsten Abenteuer erleben.
Diese Episoden erfüllen nicht allein den Zweck kurzweiliger Un-

terhaltung, sondern sie geben den Helden Einblick in die Vergangenheit des Elfenvolkes. Je nach Geschmack des Spielers und seiner Gruppe kann man hier sehr viel Zeit verbringen oder auch nur die notwendigsten Abenteuer bestehen. Besonders reizvoll ist dabei, die Spieler in Episoden aus der Vergangenheit zu verwickeln, mit denen sie sich im Rahmen der Suche nach Fenvari schon intensiv beschäftigt haben (z.B. der Blüte und dem Untergang der Gesellschaft im Himmelsturm oder die Eroberung Tie'Shiannas durch Kazak). Am Ende dieser Irrfahrt sollte die Gefangennahme durch die Vislani stehen, die auf verschiedene Weise herbeigeführt werden kann.

Mit dem Aufenthalt in den Kerkern von Ta'Lisseni beginnt der zweite große Abschnitt dieses Abenteuers. Im Angesicht des Todes werden die Gefährten vom 'Volk des Meeres' befreit. Sie lernen noch im Kerker den ersten 'Sternenträger' kennen und werden nun zu den Inneren Inseln gebracht. Dort erfahren sie vom blutigen Bruderkrieg der Alten und Wilden und werden wahrscheinlich sogar in die Auseinandersetzungen verwickelt. Noch viel bedeutsamer ist allerdings, daß ihnen vorgeführt wird, welche wichtige Rolle Beorn der Blender in diesem Konflikt spielt. Sehr schnell werden sie erkennen müssen, daß bei der Lösung ihrer Aufgabe kein Weg an Beorn vorbei führt. Dieser zeigt sich dabei sehr kooperativ, denn es liegt in seinem Interesse, die Inseln im Nebel endlich wieder verlassen zu können und die Reichtümer, die er hier angehäuft hat, nach Thorwal zu bringen. Bevor die Helden aber gemeinsam mit Beorn zur 'Verlorenen Insel' aufbrechen können, gilt es, noch den alten Weisen aus der Prophezeiung zu finden. Informationen über diese Figur erhält man am leichtesten in den Städten der Alten. Hier lernen die Helden dann auch, daß nicht allein die tyrannischen Vislani das Sagen haben, und andere Clans sie durchaus gastfreundlich empfangen. Nachdem das Bündnis mit Beorn herbeigeführt ist und der alte Weise gefunden wurde, kann mit der Planung der Expedition zur Verlorenen Insel begonnen werden. Als Generalprobe für die Schlagkraft ihres neuen Bündnisses können die Helden nun in Zusammenarbeit mit Beorn und Shadrael

in einem Kommandounternehmen Taubralir aus dem Hafen von Bardibrig stehlen. Für ein schnelles Verlassen der Inseln im Nebel nach dem Überfall auf die Verlorene Insel empfiehlt es sich, rechtzeitig das Zauberschiff zurückzuerobern.

Spätestens im zweiten Abschnitt des Abenteuers auf den Inseln im Nebel muß einer der Helden ums Leben kommen, um die Reise in das 'Reich unter den Wellen' anzutreten. Der Tlaskelam aus dem Kerker von Ta'Lisseni wird dabei verhindern, daß der Körper des Toten zu verrotten beginnt. Trotzdem stellt die Aufgabe, ständig einen Toten zu transportieren, die Helden vor eine ganze Reihe von Problemen, denn mindestens ein Charakter ist dauernd damit beschäftigt, den Toten zu tragen.

(Die Abenteuer auf den Inneren Inseln können sehr beschleunigt werden, wenn die Helden statt vom Volk des Meeres von Beorn dem Blender aus dem Kerker in Talislani befreit werden. Diese Spielvariante erleichtert es den Helden, zu ihrem Rivalen Beorn ein Vertrauensverhältnis aufzubauen.)

Mit der Fahrt zur Verlorenen Insel beginnt der letzte Abschnitt der Abenteuer auf den Inseln im Nebel. Beorn wird mit seiner gesamten Flotte in See stechen. Die Wilden hat er für diese Expedition gewonnen, indem er ihnen in Aussicht stellte, bei dem Überfall gefangene Kameraden zu befreien. Während das Gros der Truppen einen schweren Angriff auf die Siedlungen der Echtsen durchführt, versucht ein kleiner Teil, sich mit den Helden zum Turm des Schlangenkönigs durchzuschlagen.

Dort wird das Zauberritual vollzogen, mit dem der Tote wiederbelebt wird, der die Reise in das Reich unter den Wellen angetreten hatte. Von ihm erfahren die Gefährten, wo sie den toten Fenvari in Aventurien zu suchen haben. Nachdem sie diese Information erlangt haben, empfiehlt es sich, die Inseln im Nebel auf dem schnellsten Weg zu verlassen, um sich nicht der Rache des Schlangenkönigs auszuliefern.

Beorn wird allerdings darauf bestehen, daß die Helden noch einen Abstecher nach Deriono unternehmen, damit er seine vergrabenen Schätze an Bord nehmen kann.

DAS SCHIFF IN DER TRUHE

Spezielle Informationen:

Wenn Shaya von den Hügeln zurückkommt, verlangt sie, das Schiff in der Truhe zu sehen, das die Gefährten Phileassons als Lohn von den Quitslinga erhalten haben. Lange mustert sie das filigrane Schiffsmodell in seinem gepolsterten Gehäuse, und schließlich verkündet sie, daß heute zur Abenddämmerung die richtige Zeit sei, um festzustellen, ob das Schiff zur rechten Größe anwachsen und seine Passagiere zu den Inseln im Nebel bringen werde, wie die Quitslinga behaupteten, als sie es den Helden schenkten. Danach verteilt Shaya die Papierstreifen und erklärt den Gefährten, daß sie diese in ihrem Schoß gefunden habe, als sie ihr meditatives Zwiegespräch mit ihrer Göttin beendet hatte. Diese rätselhaften Orakelfetzen würden, in der richtigen Reihenfolge aneinandergelegt, ihre Aufgabe auf den Inseln im Nebel schildern. Bis zur Abenddämmerung bleiben den Helden noch einige Stunden Zeit, um über diesem mysteriösen Orakel zu rätseln.

Meisterinformationen:

Das Schiff in der Truhe vermag die Charaktere wirklich zu den

Inseln im Nebel zu bringen, so wie die Quitslinga behaupteten, doch seine magischen Möglichkeiten reichen noch viel weiter. Nimmt man es aus der Truhe und setzt es auf das Wasser des westlichen Ozeans, so wächst es zu der Größe an, die seine Besitzer gerade brauchen. Soll es nur wenige Helden transportieren, so nimmt es die Form eines kleinen, wendigen Seglers an, müssen hundert oder mehr Personen auf ihm Platz finden, wächst es zur mächtigen Galeasse an. (Mehr als 250 Krieger und Seeleute vermag das Zauberschiff nicht zu transportieren.) Taubralir, die 'Zauberwooge', nennen die Elfen dieses Schiff. Einst gab es viele Segler wie diesen, und es war den Elfen ein Leichtes, zwischen den Welten zu reisen.

Nun ist das Wissen verloren, diese mächtigen Artefakte herzustellen, und nicht allein die Vislani, der Clan der Krieger und Barden, werden die Helden um Taubralir beneiden. (Sie sind jedoch die einzigen, die versuchen werden, es den Helden mit Gewalt zu nehmen.)

Steuert man das Zauberschiff auf den sandigen Strand einer Insel, so schrumpft es, sobald alle von Bord gegangen sind, wieder

auf die Größe eines Modells zusammen, das sich leicht in der kleinen Truhe transportieren läßt. (Für den Transport von Pferden oder anderen Reittieren ist das Schiff übrigens nicht ausgelegt, und die Helden werden ihren geliebten Vierbeinern die Freiheit schenken müssen, bevor sie mit Taubralir zu den Inseln im Nebel reisen.)

Proviantprobleme gibt es auf dem Zauberschiff nicht. Der Wein und das Wasser in seinen Vorratsamphoren gehen niemals zur Neige, und auch das süße, weiße Brot und das köstliche Obst, das in Schüsseln bei den Amphoren steht, erschöpft sich nicht, egal wieviel die Helden davon essen. (Bringt man diese Zaubergefäße allerdings von Bord des Schiffes, geht ihre Magie verloren, und sie werden zu ganz gewöhnlichen tönernen Vorratsgefäßen.) Die Nahrung, die das Schiff zu bieten hat, ist zwar ausgewogen, doch schon bald dürften die Charaktere den Geschmack von Fleisch, Geflügel oder Fisch vermissen, so daß jede

Insel in der 'anderen Welt', die Aussicht auf eine erfolgreiche Jagd verspricht, zu einer großen Verlockung für die Gefährten werden wird.

Immer wenn Taubralir ein Feld auf der Karte der Inseln im Nebel passiert, nimmt es automatisch Kurs auf die größte Insel in diesem Seegebiet. Wollen die Helden dort an Land gehen, sucht sich das Schiff, allen Segelmanövern zum Trotz, selbst eine sichere Bucht.

Es ist für die Gefährten Phileassons von größter Wichtigkeit, Taubralir vor Schaden zu bewahren, denn selbst der geschickteste Bootsbauer auf den Inseln im Nebel vermag dieses Zauberschiff nicht zu reparieren. Alles was an Holz, Tauen oder Segeltuch ergänzt wird, hat nicht die Fähigkeit, mit dem Rest des Schiffes zu schrumpfen oder zu wachsen, sondern behält seine ursprüngliche Größe — und ein gleichwertiges Schiff ist auf den Inseln im Nebel nicht zu finden.

AUFBRUCH in eine ANDERE WELT

Allgemeine Informationen:

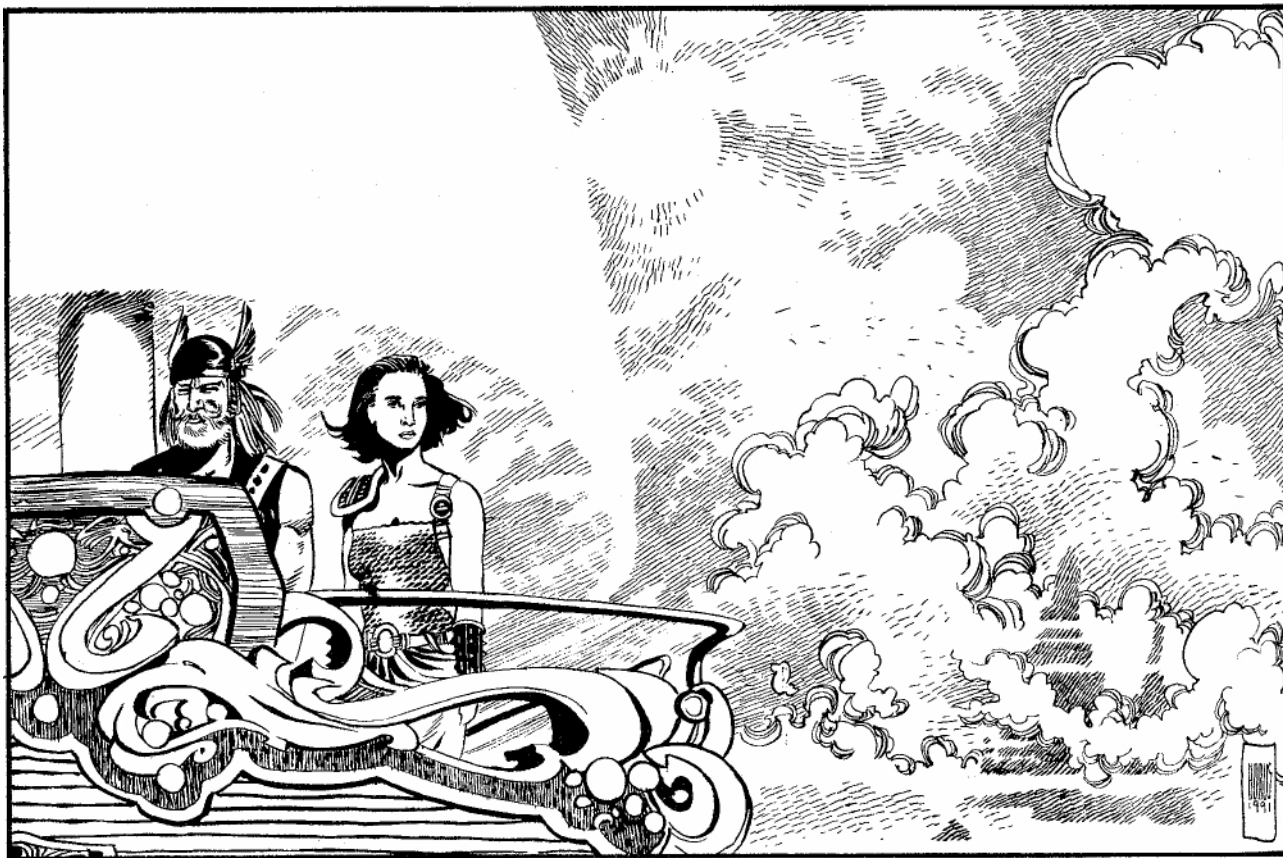
Schneller, als euch lieb ist, bricht die Dämmerung herein, und die Zeit zum Aufbruch ist gekommen. Ein leichter Dunst steigt über dem Meer auf und wird von den letzten Strahlen der untergehenden Sonne in goldenes Licht getaucht.

Meisterinformationen:

Gestalten Sie den Aufbruch so pathetisch wie möglich. Schildern

Sie, wie Taubralir nach einigen langen Sekunden bangen Wartens tatsächlich zu wachsen beginnt und sich zu einem schnittigen offenen Segelboot entwickelt. Das Holz des Schiffes ist von silberweißer Farbe und hat einen leichten Perlmutschimmer. Das weiße Segel ist mit einer dunkelblauen, stilisierten Woge geschmückt.

Wie von selbst nimmt Taubralir dann Kurs auf die offene See und entführt die Helden in einen immer dichter werdenden Nebel.



Ohne das Dazutun der Charaktere findet das elfische Zauberschiff seinen Weg durch den Nebel in jene andere Welt, die Aventurien so nahe liegt und doch für normale Schiffe unerreichbar bleibt. Der Nebel ist in dieser Nacht so dicht, daß die Gefährten kaum die sprichwörtliche Hand vor Augen sehen können — und seltsamerweise auch nicht das Wasser unter ihrem Boot. Es gibt keine Stelle, an der sie merken könnten, daß sie von ihrer Welt in eine andere gelangt sind. Der Übergang ist fließend. Nur einmal, spät in der Nacht, hören sie unheimliche Geräusche, so als würden große Körper nahe des Bootes durch das Wasser gleiten.

Am nächsten Morgen lichtet sich der Nebel ein wenig. Es wird hell, ohne daß die Sonne oder ein anderes Gestirn am Himmel zu sehen wären. Auch wird die Sicht über dem Wasser nie ganz klar. Obwohl sich der Nebel gehoben hat, bleibt für das menschliche Auge alles ein wenig unwirklich und verschwommen, ganz so, als blicke man durch den durchscheinenden Schleier einer tulamidischen Tänzerin. Allein elfische Charaktere haben dieses Problem nicht, sie sehen so scharf wie immer.

DER ZEITVERLAUF IN DER ANDEREN WELT

Meisterinformationen:

Schon einmal im Verlauf dieser Kampagne haben Ihre Charaktere die Grenzen von Aventurien überschritten und sind in eine andere Welt eingedrungen, in der auch der Zeitverlauf einem anderen Rhythmus folgte. Damals im Silvanden Faeden Karen verbrachten sie nur eine Nacht im Zauberswald der Niamh, und doch kam es den Helden so vor, als wären sie eine ganze Woche dort gewesen. Ein ähnliches Phänomen gilt auch auf den Inseln im Nebel. Für die Helden, die sich nicht mehr in Aventurien befinden, aber auch nicht zu den Inseln im Nebel gehören, scheint die Zeit normal zu vergehen — in Aventurien verstreichen derweil jedoch nur die Tage, die die Helden mit Taubralir durch den magischen Nebel fahren, also insgesamt etwa eine Woche. Für die hier lebenden Elfen verläuft die Zeit jedoch völlig normal, d.h. wenn sie an Bord des Zauberschiffes nach Aventurien reisen würden, wären für sie 5000 Jahre seit ihrem Exodus vergangen. Voraussichtlich werden ihre Abenteurer Wochen damit beschäftigt sein, diese neue Welt zu begreifen und ihre Aufgabe zu lösen. Auf jeden Fall dauert es so lange, daß die 80 Wochen Frist, die ihnen die Hetfrau Garhelt für die 12 Stationen ihrer Wettfahrt gestellt hat, während des Aufenthalts auf den Inseln im Nebel abgelaufen wäre, würde hier die Zeit normal verstreichen. Der Zwerg Eigor Eisenbeiß und auch Ohm Follker, der Skalde, werden auf das offensichtliche Scheitern Phileassons immer häufiger hinweisen, je näher die Frist rückt, und damit für einige Unruhe in der Mannschaft sorgen. In Wirklichkeit sind die Helden genau so lange unterwegs, wie man von Kuslik bis nach Thorwal benötigt — insgesamt etwa eine Woche.

MAGIE UND GÖTTERWUNDER

Meisterinformationen:

So wie auf den Inseln im Nebel die Zeit anders verläuft als in Aventurien, so hat diese Welt auch eine anderen Fluß der magischen Energien als Aventurien. Im Klartext heißt dies, daß jeder Zauber nichtelfischen Ursprungs hier mit einem Malus von +7 belegt ist. Die den Elfen unbekannte Magie Aventuriens, die in den letzten Jahrtausenden entwickelt wurde, funktioniert hier ein-

fach nicht so gut. Nach jeder erfolgreichen Anwendung eines Zaubers sinkt der Malus um einen Punkt. Im umgekehrten Fall ist es hier sehr viel einfacher, jene Zauber einzusetzen, die im Regelwerk mit einem A, F oder W gekennzeichnet sind. Auf alle Elfenzauber erhalten Magiebegabte auf den Inseln im Nebel einen Bonus von -7. Steigt die Zauberkunst eines Helden damit auf -5 oder mehr, darf er den Spruch anwenden, obwohl er ihm in Aventurien nicht zugänglich wäre. Für jeden elfischen Zauberspruch, den ein Held auf den Inseln im Nebel mindestens einmal erfolgreich angewendet hat, erhält er bei der Rückkehr nach Aventurien einen freien Talentsteigerungsversuch. Alle anderen Abzüge und Zuschläge werden mit der Rückkehr nach Aventurien hinfällig. Beachten Sie beim Ausspielen dieser Regeln, daß sich die Fähigkeiten menschlicher Magier durch diese Regel meist so drastisch verschieben, daß sie buchstäblich nicht mehr sie selbst sind. Alles Ungemach, das die Zauberkundigen auf den Inseln im Nebel erleiden, dürfte jedoch durch das zusätzliche Wissen, das sie hier gewinnen, wieder aufgewogen werden.

Elfen, die in diese Globule gelangen, sollten, wenn die Zeit der Rückkehr nach Aventurien kommt, versucht sein, auf den Inseln im Nebel zu bleiben, denn sie sind quasi in das goldene Zeitalter ihres Volkes zurückgekehrt.

Noch wesentlich härter als die Magiebegabten sind die Geweihten von der Andersartigkeit dieser fremden Welt betroffen. Hier, wo der Glaube an die elfischen Götter (von dem an die Zwölf ganz zu schweigen) zu wenig mehr als einer Legende verkommen ist, fällt es den Geweihten sehr schwer, eine Verbindung zu ihren Göttern herzustellen. Jede Mirakel-Probe muß deshalb mit einem Malus von +7 durchgeführt werden. Im Gegensatz zu den Zaubersprüchen wird dieser Abzug bei Erfolg nicht automatisch kleiner, sondern es bedarf langer Zeit, um ihn zu verringern. Für jeden Monat, in dem ein Geweihter mindestens ein erfolgreiches Wunder in Gegenwart von Elfen aus dieser Dimension vollbracht hat, verringert sich der Abzug auf künftige Mirakel-Proben um einen Punkt.

Versuche, die Elfen auf den Inseln im Nebel zum Glauben an die Götter Aventuriens zu bekehren, sind aussichtslos.

DAS SEGELN IN DER ANDEREN WELT

Meisterinformationen:

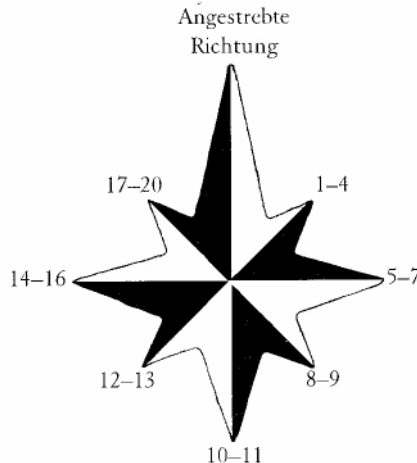
Ohne Sonne bei Tag und ohne Mond und Sterne bei Nacht fehlen den Seeleuten bei der Navigation zwischen den Inseln im Nebel wesentliche Orientierungshilfen. Erschwert wird diese Situation auch noch durch die unsicheren Sichtverhältnisse. Deshalb ist es selbst für erfahrene Seeleute sehr schwierig, hier ihren Kurs beizubehalten.

In einem Zeitraum von 24 Stunden legt die Taubralir etwa 120 Meilen zurück — das entspricht einem Zentimeter auf der Karte. Legen Sie vor Beginn des Segeltages fest, wer in den einzelnen Schichten am Ruder des Schiffes steht, um es zu steuern. Jeder der Steuerleute muß eine Orientierungs-Probe +4 bestehen, um Taubralir auf Kurs zu halten. Ist die Mehrzahl der Proben geglückt, läuft das Schiff den gewünschten Kurs. Bei einem Patt oder bei überwiegend mißglückten Proben bestimmen Sie mit einem W20 und der Windrose auf der nächsten Seite, welchen zufälligen Kurs das Schiff eingeschlagen hat.

Gefahren wie Riffen und Untiefen weicht das Zauberschiff auch

ohne Einwirken des Steuermanns aus. Es ist ebenfalls unmöglich, die Taubralir in einen der großen Strudel zu steuern. Das Zauberschiff weicht diesen Seegebieten ohne Hilfe der Mannschaft aus — selbst wenn diese absichtlich auf einen solchen Mahlstrom zu steuert.

mißlungene Navigation



Wenn die Gefährten Phileassons während ihrer Abenteuer auf den Inseln im Nebel die Taubralir verlieren und auf einem normalen Schiff weitersegeln, gelten alle diese Vergünstigungen nicht. In kritischen Situationen muß dann die gesamte Mannschaft Boote Fahren-Proben ablegen, um komplexe Segelmanöver zu meistern. Inseln am Weg werden nicht mehr automatisch angelaufen, und die Mannschaft muß alleine entscheiden, welcher Platz der günstigste ist, um vor Anker zu gehen.

BEGEGNUNGEN AUF HOHER SEE

Meisterinformationen

In der direkten Umgebung einer Insel können Sie mit W6 bestimmen, ob es zu einer Begegnung kommt. Bei 1—4 gibt es keine nennenswerten Zwischenfälle. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 würfeln Sie mit W20 auf folgender Tabelle. Ist keine Insel in der Nähe, dann steigt die Wahrscheinlichkeit einer Begegnung. Hier kommt es nur bei einem Ergebnis von 1—3 auf W6 zu keinem Zwischenfall.

1: Ein Totenboot vom Volk der Wildnis

Meisterinformationen:

Alle Elfenvölker in dieser Welt bestatten ihre Toten in Booten, die sie auf dem Lyr, dem Ozean, treiben lassen. Ein magisches Zeichen auf dem Bug verhindert, daß diese Boote am Festland stranden. So treiben sie manchmal monatelang auf See, bis sie von einem der drei großen Strudel erfaßt und versenkt werden. Die Totenboote des Volkes der Wildnis sind sehr schlicht. Es handelt sich um grob zurechtgehauene Einbäume, die durch einen Ausleger stabilisiert werden, oder um Kähne, die aus zusammengebundenen Schilfrohren gefertigt sind.

Der Tote liegt nackt in dem Boot, so wie er das Licht der Welt erblickte. Im Schiff befinden sich keine Gaben für die Reise ins Reich unter den Wellen.

2: Die Galeasse

Allgemeine Informationen:

Ein mächtiges Schiff mit eingeholten Rudern und havenisch getakelten Segeln kommt euch entgegen. An Bord ist keine 'Menschenseele' zu sehen. Auch auf Rufe von euch gibt es keine

Meisterinformationen:

Steigen die Helden an Bord der Galeasse, finden sie ein blutverschmiertes Deck. (Das Schiff ist im übrigen wie die Elfengaleasse in der Sargassosee aufgebaut.) Einige Indizien weisen auf einen Kampf hin. Bei näherer Untersuchung können die Spitzen einiger abgebrochener Pfeile und das zerbrochene Blatt eines reich ornamentierten Thorwaler Schneidzahn (!) gefunden werden. Steigen die Gefährten bis zu Unterkunft der Segelmannschaft hinab, finden sie dort sorgsam aufgebahrt die mehr als hundert toten elfischen Besatzungsmitglieder der Galeasse. Das Schiff wurde von Beorn und seinen Gefolgsleuten aufgebracht und geplündert. Danach richteten die Wilden ihre erschlagenen Brüder für die letzte Fahrt her. Am Bug des Schiffes finden sich auch die für die Totenboote des Elfenvolkes charakteristischen Zauberrunen.

3: Ein Totenboot vom Volk des Meeres

Meisterinformationen:

Auch hier handelt es sich um ein Auslegerboot, das aber sorgfältig gezimmert wurde und ein aus Naturfasern geflochtenes Segel führt. Auf den Segeln dieser Boote ist immer eine Meerestier abgebildet (Muscheln, ein springender Delphin, ein fliegender Fisch etc.). Die Toten sind bekleidet, aber auch hier gibt es keine Gaben für die Reise ins Reich unter den Wellen.

4: Ein Totenboot des Alten Volkes

Meisterinformationen:

Ein prächtiges kleines Segelboot aus kostbaren Hölzern und Elfenbein kreuzt den Weg der Helden. Ein wunderbares, seidenes Segel spannt sich im Wind. Auf einer Bahre aus Kissen, Teppichen und kostbaren Pelzen liegt ein Toter des Alten Volkes. Seine Waffen und sein kostbarstes Hausratsgerät wurden ihm für die Reise ins Boot mitgegeben. Ohne weiteres läßt sich hier Beute im Wert von Hunderten von Dukaten machen. Finden die Alten bei den Helden im weiteren Verlauf des Abenteuers Gegenstände, die aus den Totenbooten gestohlen wurden, verurteilt man die Diebe zum Tode. Zur Aburteilung werden sie nach Ta'Lisseni auf Shaltyr gebracht.

5: Der reisende Sänger

Allgemeine Informationen:

Ein kleines, schönes Segelboot kreuzt euren Weg. Ein Mann in schlichten Gewändern bedient das Segel. Er stellt sich euch als Brianissim vor. In Tücher eingeschlagen liegt vorn im Boot eine Harfe. Auf Einladung kommt Brianissim gerne zu euch an Bord, um euch mit Liedern und Märchen zu unterhalten.

Meisterinformationen:

Nach einigen Stunden wird Brianissim die Helden wieder verlassen, um seine Suche nach Tibanna (s. nächste Begegnung) fortzusetzen. Sollten sich die Gefährten weigern, ihn gehen zu lassen, stimmt er auf seiner Zauberharfe ein "Friedenslied" an, woraufhin es unmöglich ist, ihn weiter gegen seinen Willen festzuhalten. Brianissim können Sie einsetzen, um der Gruppe In-

formationen über die Welt der Elfen zuzuspielen. Mehr über die Geschichte des reisenden Sängers können die Abenteurer von den Elfen aller drei Völker oder von Tibanna erfahren.

6: Die Insel der Tibanna

Allgemeine Informationen:

Vor euch taucht eine Insel auf. Beim Näherkommen stellt ihr ein erstaunliches Phänomen fest. Die Insel scheint sich zu bewegen und auf den Wellen zu treiben!

Spezielle Informationen:

Als die Helden auf der Insel landen, sehen sie, wie mehrere Seehunde eilig ins Wasser fliehen. Am Strand sitzt eine wunderschöne dunkelhaarige Frau. Sie schaut die Helden irritiert an, denn sie hat noch niemals Geschöpfe mit Bärten und runden Ohren gesehen. Wenn sie ihre Scheu überwunden hat, weiß sie viel über die "Inneren Inseln" zu erzählen. Alles Wissen über die "Äußerer Inseln" hat sie allerdings vergessen. Laufend fragt sie nach einem Mann namens Brianissim, denn sie glaubt, es sei für sie sehr wichtig, ihn wiederzutreffen. Warum das so ist oder wer Brianissim ist, weiß sie allerdings nicht mehr.

Meisterinformationen:

Brianissim war ursprünglich eine mythologische Figur, die auf den "Äußerer Inseln" beheimatet war. Er galt als König der Märchenerzähler und verbrachte seine Zeit mit einer Fürstin, die seine Erzählungen zwar schätzte, ihn aber nicht liebte. Tibanna, eine Vislani, kam auf die Insel der Fürstin, um den Barden zu befreien. Doch als sie einen Mann aus Feuer bekämpfen mußte, um zu ihrem Geliebten zu kommen, scheiterte sie, und noch heute trägt sie feurige Male an den Händen. Brianissim aber wurde durch ihr Werben zu einer Gestalt aus Fleisch und Blut. Als Tibanna zum zweiten Mal zu dieser Insel kam, war der Mann aus Feuer kein Hindernis mehr für sie, doch sie verlor sich in dem Labyrinth, in dem die Fürstin Brianissim gefangen hielt. Als sie wieder zu sich kam, war sie allein auf einer treibenden kleinen Insel und hatte alles Wissen um die "Äußerer Inseln" vergessen. Brianissim aber gewann durch den zweiten Versuch der tapferen Tibanna seine Freiheit von der Fürstin, die nur seine Fabeln liebte, und seitdem kreuzt er in einem kleinen Boot auf dem Ozean und sucht Tibanna. Wenn sie sich finden, müssen sie sich einer letzten Prüfung unterziehen, um für immer vereint zu sein. Die traurige Geschichte von Brianissim und Tibanna kennen die Elfen aller drei Völker. Vielleicht gelingt es den Helden, die Liebenden zu vereinen.

7: Das "Volk des Meeres"

Allgemeine Informationen:

Ihr sichtet eine Handvoll Boote. Die kleine Flotte fächert auf, als ihr euch nähert, und nimmt eine sichelartige Formation ein. Eines der Boote löst sich aus der Kampfformation und kommt näher.

Meisterinformationen:

Seit den ersten schlechten Erfahrungen mit Beorn dem Blender ist das "Volk des Meeres" vorsichtiger geworden. Auf typisch thorwalsche Art suchte Beorn bei ihnen nach Beute, und es kam nicht nur zu Verletzten. Daraus resultiert das Mißtrauen, mit dem sie den Gefährten Phileassons zunächst begegnen. Stellen sich die Abenteurer als friedfertig heraus, wird das Verhältnis zunehmend offener und freundlicher. Über die Auseinandersetzungen

zwischen den "Alten" und den "Wilden" wollen sie nur wenig erzählen, da sie sich aus allen Streitigkeiten herauszuhalten versuchen. Dafür besitzen sie Informationen über einige der äußeren Inseln und können viel über die seltsamen Wesen erzählen, die den Lyr bevölkern. Wenn sich die Helden als besonders zu-vorkommend erweisen und sich durch Gastgeschenke oder auf andere Weise beliebt machen, wird das "Volk des Meeres" sie einige Tage auf ihrer Reise begleiten.

8: Das lebende Schiff

Allgemeine Informationen:

Am Horizont sichtet ihr eine kleine Gruppe von Bäumen. Eine Insel! Doch nein! Irgend etwas stimmt da nicht. Fast scheint es, als bewege sich diese Insel über den Wellen.

Meisterinformationen:

Je näher die Helden kommen, desto merkwürdiger erscheint das Phänomen, mit dem sie hier konfrontiert werden. Es handelt sich in Wirklichkeit um einen Baum und zwei weniger große Ableger, die mit ihren Wurzeln und Ranken vollständig ein großes Schiff überwuchert haben. An vielen Stellen ist das Wurzelwerk so dicht, daß man die Planken des Schiffes entfernen könnte, ohne daß Gefahr bestünde, daß das Schiff Wasser fassen würde. Von diesen Baumschiffen gibt es nur sieben auf den "Inseln im Nebel".

Manchmal kommt es in dieser Welt vor, daß ein Elf und eine Dryade eine Verbindung eingehen. Doch nur wenn ein "Sternenträger" und eine Dryade, die in einer Strandeiche lebt, zueinander finden, vereint sich genügend Zauberkraft, ein solches Schiff zu schaffen. Ein Schößling dieser Eiche wird in das Herz des Schiffes gepflanzt, so daß die Dryade ihren angestammten Baum verlassen kann. Durch Magie beschleunigen dann Elf und Dryade das Wachstum des jungen Keims. Doch selbst auf diesem Wege dauert es Jahrhunderte, bis ein großes Schiff entstanden ist. Das Wesen des Baumes, in den so viel magische Kraft geflossen ist, verändert sich mit der Zeit, so daß seine Wurzeln und Äste die Fähigkeit erlangen, sich nach dem Willen der Dryade zu bewegen. So werden Schiff und Baumnymphe zu einer Einheit, die in unvergleichlicher Vollkommenheit auf die seglerischen Anforderungen des launischen "Lyr" reagieren.

Wenn die Gefährten einem solchen Schiff begegnen, empfängt man sie mit freundlicher Distanz. Nur der "Sternenträger" pflegt Umgang mit den Helden, die Dryade werden die Gefährten niemals zu Gesicht bekommen, so daß sie glauben müssen, daß dieser Elf allein das Schiff lenkt. Verhalten sich die Abenteurer aggressiv an Bord eines Baumschiffes, finden sie sich unversehens durch Wurzeln und Ranken gefesselt. Besonders freundlich werden die Charaktere aufgenommen, wenn sie sich an den alten Brauch halten, als Gastgeschenk ein wenig Humus an Deck des Schiffes zu verstreuen. Der "Sternenträger" ist weise genug, um den Helden Auskunft auf alle Fragen über die "Inseln im Nebel" geben zu können. Oft ist er allerdings nicht gewillt, Fremden allzu viele Geheimnisse zu verraten.

Drei "Sternenträger", welche die Gefährten bei verschiedenen Begegnungen mit Baumschiffen treffen können:

Amantillada, "der Fruchtbringende", ist ein lebenslustiger, leutseliger Geselle. Er besitzt das größte aller Baumschiffe, und nur sein Schiff ist von einer ganzen Schar Kinder bevölkert, die er mit seiner Gefährtin gezeugt hat. Den Helden wird es vorkommen, als seien sie mitten in ein Koboldnest geraten, denn

Ammantilladas Nachwuchs schreckt vor keiner Albernheit zurück.

Faelandel, "der Windmeister", scheint zunächst ein sehr zurückhaltender Elf zu sein. Doch der Schein trügt, schon bei der kleinsten Provokation wird er aufbrausend. Je nachdem, wie die Gefährten mit ihm klarkommen, werden sie in den nächsten Tagen besonders günstigen oder widrigen Winden ausgesetzt sein. (Faelandels Launen sind besonders dem "Volk des Meeres" bekannt, wo man den Helden endlose Geschichten über diesen "Sternenträger" erzählen könnte.)

Lynissel, "die Blitzschleuderin", ist eine etwas knabenhafte Elfe mit kurzgeschorenen Haaren. Sie nimmt eine Sonderstellung ein, denn, soweit bekannt, ist sie die einzige Frau, die mit einer Dryade zusammenlebt. Die Helden sollten ihr mit Vorsicht begegnen, denn die kämpferische Elfe hat sich schon zweimal an Strafexpeditionen gegen die Flotte Beorns beteiligt und ist auf die zerstörerischen "Rundohren" nicht gut zu sprechen.

9—10: Die Galeasse der Vislani Allgemeine Informationen:

Aus einer Nebelbank nähert sich euch eine mächtige Galeasse. Schon von Ferne könnt ihr an Bord viele Krieger in schimmernden Rüstungen erkennen.

Meisterinformationen:

Diese Begegnung kann für Ihre Abenteurer leicht tödlich enden. Es handelt sich hier um ein schwerstbewaffnetes Kriegsschiff der Vislani, das gnadenlos Jagd auf die Schiffe Beorns und seiner Verbündeten macht. Wegen der runden Ohren werden Phileasson und seine Gefährten sofort für Freunde Beorns gehalten, und die Vislani an Bord der Galeasse gehören nicht zu den Elfen, die viele Fragen stellen oder sich lange Erklärungen anhören. Im Zweifelsfalle werden sie ohne Vorwarnung das Gefecht eröffnen. Wenn die Charaktere an Bord von Taubralir sind, werden die Vislani versuchen, durch gespielte Freundlichkeit und einen überraschenden Angriff in den Besitz des Zauberschiffes zu gelangen. Sie werden auf jeden Fall vermeiden, das Zauberschiff zu beschädigen. Ansonsten werden diese Elfen die Abenteurer gnadenlos jagen und das Boot unter ihnen zusammenschießen. Die einzige Chance der Gefährten besteht in schneller Flucht.

Die Segeleigenschaften der beiden Schiffe sind fast gleichwertig. Die Galeasse ist etwas schneller, dafür ist das Schiff der Helden wendiger. Die Verfolgungsjagd regeln Sie am besten über Boote fahren-Proben: Phileassons Mannschaft sollte mittlerweile höchst erfahren im Umgang mit jeder Art Schiff sein. Die Mannschaft der Galeasse hat in Boote fahren einen Talentwert von 8, KK 11 und GE 14. (Taubralir gewährt einen Bonus von 3 Punkten auf die Boote fahren-Probe.)

Nähert sich die Elfengaleasse, kann das Schiff der Gefährten beschossen werden. Die Elfen treffen bei 1—4 auf W6. Bei jedem Treffer wird ein Test mit 2W6 für das Schiff der Helden erforderlich. Ist das Würfelergebnis kleiner/gleich der Anzahl der Treffer, die das Schiff empfangen hat, ist es manövrierunfähig. Die Elfengaleasse leitet dann ein Entermanöver ein. Zum Entergefecht kommt es auch, wenn das Schiff der Elfen in direkte Nähe zieht. Ein Kampf ist aussichtslos. An Bord der Galeasse befinden sich 50 "Geisterkrieger" und mehr als 30 Vislani. Die Elfen versuchen, möglichst viele lebende Gefangene zu machen, um sie nach Ta'Lisseni auf Shaltyr zu bringen. Ob die Helden das Rennen gewinnen oder von den Elfen gefangen werden, liegt in Ihrer

Hand.

Alternativ besteht die Möglichkeit, ein "Wettsegeln" nach den Regeln für Verfolgungen beim Schiffskampf auszutragen und auch für eine Seegefecht die Regeln aus dem Heft Unter Piraten in der Box A¹Anfa und der tiefe Süden abzuwickeln. In diesem Fall gelten folgende Werte:

Taubralir

Aktionswert 16 Reaktionswert 17

Richtschützenwert (je nach Besatzung)*

Rumpfpunkte (je nach Besatzung zwischen 60 und 300)

Takelage (je nach Besatzung zwischen 60 und 210)

*) Je nach Größe verfügt die Taubralir über eines oder mehrere Geschütze, die ungefähr den schweren Aalen entsprechen. Mit diesen Geschützen kann auch Brandmunition verschossen werden.

Vislanigaleasse

Aktionswert 14 Reaktionswert 15

Richtschützenwert: 15*

250 Rumpfpunkte 180 Takelagepunkte

*) Die Geschütze an Bord entsprechen in etwa den mittelschweren Rotzen.

Kleines Segelschiff

Aktionswert 13 Reaktionswert 12

Richtschützenwert 0

60 Rumpfpunkte 60 Takelagepunkte

Thorwaler Otta

Aktionswert 14 Reaktionswert 13

Richtschützenwert 0

50 Rumpfpunkte 60 Takelagepunkte

11—12: Reiter über den Wassern

Meisterinformationen:

Als die überlebenden Elfen aus Tie'Shianna flohen und die Diaspora ihres Volkes begann, übernahmen es Lariel und einige Getreue, die Spuren der Fliehenden zu verwischen und die Häscher des Namenlosen in die Irre zu führen. Es war eine verbitterte Schar, und schnell wurden sie bei ihren Feinden berühmt für ihre unelfische Grausamkeit. Auch nachdem sich das Heer, das Tie'Shianna zerstörte, schon längst in alle Winde zerstreut hatte und die überlebenden Elfen in Sicherheit waren, suchten Lariel und seine Reiter jene Völker heim, deren Krieger sich an der Vernichtung der Gleißenden Stadt beteiligt hatten. Der Name Lariel wurde zum Synonym für Tod und Vernichtung. Viele Jahre durchstreiften seine Reiter das Gebiet von den Dschungeln der Echsen bis zu den Tälern des Raschtulswalls, bis sie an der Westküste in eine Falle gerieten, die ihnen die Menschen gestellt hat-ten.

Um nicht von Menschenhand zu sterben, jagte die wilde Schar im vollem Galopp in den Abgrund. Damit sie niemals wiederkehren könnten, um die Lebenden heimzusuchen, legte ein Druide, der die menschlichen Streiter begleitet hatte, einen Bann über die toten Elfen, der es ihnen unmöglich machte, jemals wieder an Land zu kommen. Gleichzeitig verhindert der mächtige Zauber allerdings auch, daß sie in das Reich unter den Wellen, eingehen können. So streift die prächtig anzuschauende Reiterschar noch heute ruhelos über den Lyr. Noch immer sind sie auf der Suche nach 'Rundohren', um Rache am menschlichen Geschlecht zu nehmen. So stellen sie eine der tödlichsten Gefahren dar, die



Phileasson und seinen Gefährten auf dem Lyr begegnen können. Der Fluch des Druiden bewirkt, daß Lariels Reiter für jeden Kampf wieder körperliche Gestalt annehmen und Schmerzen und Ängste eines Gefechtes wie Lebende durchleiden. Da sie exzellente Krieger sind, stellt die Auseinandersetzung mit den 'Reitern über den Wassern' eine der größten kämpferischen Herausforderungen dar, die den Abenteurern auf den Inseln im Nebel droht. (Deshalb sollten Sie diese Begegnung überspringen, wenn die Helden zu sehr geschwächt sind.)

Der Weise (siehe: Zwei alte Narren, S. 180), der die Geschichte der Reiter kennt, weiß neben dem Waffengang noch einen anderen Weg, sich dieser wilden Schar zu erwehren. Streut man Sand oder Erde auf das Deck eines Schiffes, so können Lariel und seine Getreuen das Boot nicht entern. Schleudert man ihnen gar Erde entgegen, so sind sie für einen Tag gebannt.

Bei einem Angriff nähern sich die Reiter über den Wassern in vollem Galopp, um ihre Feinde zunächst mit einer Wolke von Pfeilen zu überschütten. Dann reißen sie ihre Pferde herum und scheinen zu fliehen, jedoch nur, um überraschend eine zweite Attacke zu reiten. Tollkühne Salti schlagend springen sie dann aus den Sätteln ihrer Pferde über die Bordwand und stürzen sich in den Nahkampf.

Reiter

MU 15 LE 60 ASP 30 RS 3 AT/PA 15/14 (Schwert, W+4)

GS GST 1 (Beritten GS 18) AU 75 MR 12

Fernkampfwert: Bogen 21.

Die Reiter verwenden ein Pfeilgift, das 2W6 zusätzliche Schadenspunkte verursacht, wenn der Pfeil die Rüstung durchdringt.

Beliebte Zauber der Reiter sind BLITZ DICH FIND, AXXELERATUS BLITZGESCHWIND und WEHE, WALLE, NEBULA. Letzteren setzen sie ein, um über dem Wasser eine Nebelbank zu schaffen, aus deren Deckung sie überraschend ihren zweiten Angriff vortragen.

Da es sich bei Lariel und seinen acht Gefährten um eine besondere Art von Geistern handelt, erscheinen sie jeden Tag aufs Neue, egal, wie oft man sie im Kampf besiegt hat. Das heißt, daß die Abenteurer bei den Inseln im Nebel mehrmals den Reitern begegnen können.

13: Der Harneh

Allgemeine Informationen:

Mitten im Lyr sichtet ihr ein kleines Felsenriff auf dem sich etwas bewegt. Beim Näherkommen könnt ihr einen bärtigen jungen Mann erkennen, der euch zuwinkt.

Meisterinformationen:

Beim Harneh handelt es sich um ein sehr seltsames Geschöpf. Seine spitzen Ohren weisen auf eine elfische Herkunft hin, wohingegen der Bartwuchs ein sehr menschliches Merkmal ist. Sämtliche Elfen meiden den Umgang mit dem Harneh, denn für sie ist er geradezu die Verkörperung von dem, was sie als badoc bezeichnen. Sobald die Helden auf Rufweite an das Felsenriff herangekommen sind, wird der Harneh anfangen, sie in haarsträubende Diskussionen über Zerzal und die Welt zu verwickeln. Wie der Harneh auf diesem kargen Eiland — das zu verlassen er sich weigert — überleben kann, ist ein Rätsel. Einige behaupten, er würde sich wahrscheinlich von Luft und Illusionen ernähren.

14: Der Tiburon

Allgemeine Informationen:

Ein gewaltiger geschuppter Rücken taucht gut 100 Schritt backbord von euch aus den Fluten. Inmitten schäumender Gischt nähert sich ein Meeresungeheuer eurem Schiff. Wenn nichts geschieht, wird es euch gleich rammen.

Meisterinformationen:

Der Tiburon gehört zu den Meeresungeheuern, die der Phantasie der Vislani entsprungen sind und mit der Zeit Realität wurden. Das massige, oft mehr als 30 Schritt lange Ungeheuer scheint in Schiffen Rivalen zu sehen. Allein vor den Baumschiffen und der Taubralir hat es Angst; alle anderen Wasserfahrzeuge sind potentielle Beute. Die kleinen Segler des Volks der Meere kentern schon bei der ersten Attacke des Tiburon. Ruderboote und kleine Segler können dem Angriff des Tiburon nur dann ausweichen, wenn der Hälfte der Besatzung eine Boote Fahren-Probe +5 gelingt. Ein großes Schiff entgeht dem Rammstoß des Ungeheuers, wenn der Steuermann eine Boote Fahren-Probe + 10 schafft. Selbst Galeeren und große Segler können unter der Wucht der Rammstöße leckschlagen und sinken. Beim ersten Treffer durch den Tiburon sinkt ein großes Schiff bei einer 1 auf W20, beim zweiten Treffer bei 1—2 auf W20 usw. Meistens gibt sich das Meeresungeheuer zufrieden, wenn ein Matrose als Opfer über Bord geworfen wird. Diese Geste der Unterwerfung veranlaßt es, wieder in den Fluten zu verschwinden, während das Opfer zwischen den säbellangen Zähnen des Ungeheuers ein schreckliches Ende nimmt.

Auch wenn der Tiburon ein Schiff nicht anzugreifen wagt, folgt er ihm oft tagelang und verhindert so, daß Boote ausgesetzt werden können, um die Bordvorräte auf einer Insel zu ergänzen.

Tiburon

MU 30	LE 350	RS 7	AT 8 (oder Rammen)	PA 3
TP 2W20+10 (Rammstöße, siehe oben)	GS 4	AU 350		
MR 10	GW 20			

15: Die Meerherrin

Allgemeine Informationen:

Ein weiteres Mal hat sich die unheimliche, völlig lichtlose Nacht der anderen Welt über euer Schiff gesenkt. Wenige Stunden, nachdem es dunkel geworden ist, erscheint ein Leuchten vor dem Bug des Schiffes. Bei genauem Hinsehen ist eine von Licht umgebene Frauengestalt zu erkennen, die sich aus der Tiefe der See langsam der Wasseroberfläche nähert. Mit beiden Händen hält sie ein Fischernetz.

Meisterinformationen:

Bei der leuchtenden Frauengestalt handelt es sich um Neriella, die Meerkönigin, eine weitere Figur, die der Phantasie der Vislani entsprungen ist. Da es sich bei den Geschichten über Neriella um relativ junge Schöpfungen handelt, die noch nicht sehr fest im mythologischen Bewußtsein der Elfen verankert sind, unterliegt die Meerkönigin den Regeln der sich verschiebenden Realitätsebenen. Überprüfen Sie also zunächst, wie real die Begegnung ist. Ein Ergebnis von 1 ignorieren Sie und würfeln erneut.

Die Meerkönigin wird versuchen, die Nachtwache mit ihrem Netz einzufangen und über Bord zu zerren. (Neriellas Angriffe glücken bei 1—14 auf W20.) Paraden gegen ein Netz sind sinnlos.

Nur ein rascher Sprung zur Seite kann einen Abenteurer retten (Ausweichen +5). Wer von dem Zaubernetz getroffen wird, kann sich nicht mehr aus ihm befreien und wird von Neriella in die Tiefen des Lyr hinabgezogen. Die Gefangenen können unter Wasser atmen und müssen der Königin W20 Tage dienen. Wer eine 20 würfelt, zieht für immer die Gesellschaft Neriellas den Abenteuern mit seinen Kameraden vor. Die von dem Bann der Meerkönigin erlösten Helden tauchen — sich an ein Stück Treibgut klammernd — im Kielwasser des Schiffes ihrer Gefährten wieder auf. Die Fähigkeit zur Wasseratmung haben sie dann verloren.

16: Das versteinerte Schiff

Allgemeine Informationen:

Ein seltsam geformtes Riff erhebt sich backbord aus der See. Es sieht aus wie ein großes steinernes Schiff. Beim Näherkommen könnt ihr sogar steinerne Gestalten an Bord des Seglers erkennen. Am Heck steht eine Tür offen.

Meisterinformationen:

Bei den steinernen Schiffen handelt es sich um einen wichtigen Bestandteil in einer neuen Sage, die die Vislani entwickeln. Sie wollen ein Meerungeheuer schaffen, das Schiffe versteinert. Ein Teil der Vislani hat allerdings starke Bedenken gegen diese Schöpfung, denn die Erfahrungen mit dem Tiburon und anderen Kreaturen haben gezeigt, daß diese Ungeheuer durchaus auch ihren eigenen Schiffen gefährlich werden. So existieren bislang nur die steinernen Schiffe, um die das Volk der Meere mittlerweile viele Gerüchte gesponnen hat. Nutzen Sie diese Begegnung, um Ihre Helden nervös zu machen. Hinter der offenen Kajütentür findet sich übrigens nichts Besonderes.

17—18: Die Spiele der Wasserelementare

Allgemeine Informationen:

Völlig überraschend verwandelt sich die bislang ruhige See in ein Inferno aus brodelnder Gischt. Die Wucht des plötzlichen Sturmes reißt euch von den Beinen. Es ist ratsam, sich irgendwo festzuklammern oder besser noch festzubinden, um nicht über Bord gerissen zu werden. Im Toben des Sturms sind Lachen und unverständliche Rufe zu hören.

Meisterinformationen:

Die Helden sind die Opfer einiger ausgelassener Wasserelementare geworden. Sie haben nicht vor, den Helden etwas Böses zu tun, sind aber ziemlich rauh in ihren Späßen. Bei 1—4 auf W6 machen sie sich einen Jux daraus, die Seefahrer zu erschrecken und bis auf die Knochen zu durchnässen. Danach verschwinden sie, und die See ist wieder ruhig. Bei einem Würfelerggebnis von 5 oder 6 wird das Schiff im wahrsten Sinne des Wortes zum Spielball der Elemente. Zwei Gruppen von Wasserelementaren spielen mit dem Schiff und versuchen, es mit Sturmwellen in unterschiedliche Meeresbereiche abzudrängen. Dieses 'Spiel' dauert W6 Stunden, und jeder an Bord nimmt W20 Schadenspunkte durch Prellungen und Meerwasser, das er geschluckt hat. Anschließend bestimmen Sie mit W6, in welches der angrenzenden Seefelder das Schiff getrieben wurde.

19: Tückische Riffe

Allgemeine Informationen:

Ihr geratet in ein Seegebiet, über dem ein leichter Nebel liegt. Am

sich verändernden Laut der Wellen hört Phileasson, daß Riffe in der Nähe sein müssen. Vorsicht ist geboten.

Meisterinformationen:

Befinden sich die Helden an Bord von Taubralir, besteht keine Gefahr. Das Zauberschiff weicht ganz von allein allen gefährlichen Riffen aus. An Bord eines beliebigen anderen Bootes sieht dies anders aus. Ein Abenteurer mit einem hohem Talentwert in Sinnenschärfe muß sich in den Bug des Schiffes stellen, um nach Riffen Ausschau zu halten. Seinen Kommandos folgend macht der Rest der Mannschaft Boote Fahren-Proben, um den Riffen auszuweichen. Bestimmen Sie mit W6, wie vielen Riffen ausgewichen werden muß. Verlangen Sie für jedes einzelne eine Sinnenschärfe-Probe +2 vom Ausguck. Schlägt seine Probe fehl oder verpatzt die Mehrzahl der Mannschaft den Wurf auf Boote fahren, bestimmen Sie mit W20 auf folgender Tabelle die Konsequenzen.

1-15: Das Schiff schrammt über ein Riff, nimmt aber keinen ernststen Schaden (dies merken die Gefährten aber erst nach eingehender Untersuchung des Schiffsrumpfs).

16-17: Das Schiff hat sich auf einem Riff festgefahren. Die Helden müssen warten, bis die Flut sie wieder befreit.

18-19: Einige Planken im Rumpf des Schiffes werden eingedrückt. Das Boot nimmt Wasser. Schaffen die Helden eine Holzbearbeitungs-Probe +5, kann der Schaden noch auf See notdürftig behoben werden. Mißlingt die Probe, wird ein Teil der Mannschaft in Schichten Wasser lenzen müssen. Wird das Schiff an Land gezogen, ist der Schaden durch eine einfache Holzbearbeitungs-Probe binnen drei Tagen zu beheben.

20: Das Schiff nimmt schweren Schaden, als es über das Riff läuft. Der Mast bricht und stürzt auf Deck, das Ruder ist zerstört, und das Boot bewegt sich steuerlos weiter über See, bis es strandet. Bestimmen Sie mit W6, in welche Felder das Schiff auf seinem weiteren Kurs getrieben wird.

20: Das Unwetter

Allgemeine Informationen:

Völlig überraschend und ohne Vorzeichen schlägt das bislang milde Wetter in einen Sturm um. Mannshohe Wellen tauchen das Deck in tobende Gischt.

Meisterinformationen:

Segeln die Charaktere auf Taubralir, besteht keine Gefahr, daß das Schiff kentert oder vom Kurs abkommt. Trotzdem tut jeder Held gut daran, sich an einem festen Gegenstand anzubinden, damit er nicht über Bord gespült wird. Jeder Abenteurer verliert während des Sturmes W6 LE durch Prellungen und Salzwasser, das er schluckt. Befinden sich die Gefährten an Bord irgend eines anderen Schiffes, ist ihre Lage weit ernster.

Die gesamte Mannschaft muß drei Boote Fahren-Proben bestehen, um das Schiff möglichst unbeschadet durch den Sturm zu bringen. (Die einzelne Probe gilt jeweils als bestanden, wenn die Mehrheit der Helden den Wurf schafft.) Bei jeder mißglückten Probe erleidet jedes Mannschaftsmitglied W6 Schadenspunkte. Bestimmen Sie zufällig mit dem W20, in welche Richtung das Schiff abgetrieben wird. Der Sturm dauert 20 Stunden, und das Schiff legt pro Stunde 10 Meilen zurück.

Wenn es dabei einer Insel zu nahe kommt, erleidet die Mannschaft bei mißlungener Probe automatisch Schiffbruch. Jeder an Bord verliert W20 LE und muß sich durch eine Schwimmen-Probe +3 an Land retten oder erleidet weitere 2W6 SP.

SCHIFFBRUCH ODER SCHIFFSVERLUST

Meisterinformationen:

Es ist fast unvermeidlich, daß die Gefährten Phileassons im Laufe der Abenteuer Taubralir an die Vislani verlieren. Unter normalen Umständen ergibt sich dabei, daß sie entweder vom Volk des Meeres gerettet werden oder aber Gelegenheit haben, sich ein kleines Boot zu stehlen.

Es ist nicht ratsam, ein Boot zu stehlen, das in Zusammenhang mit den Manifestationen der mythologischen Vergangenheit des Elfenvolkes steht. Diese Schiffe werden den Helden schon sehr bald auf offener See unter den Füßen verschwinden.

Bei einem Schiffbruch auf den Äußeren Inseln müssen sich die Gefährten selbst ein Boot bauen bzw. auf die eine oder andere Art an eines der Boote der 'See-Elfen' gelangen. (Bootsdiebstahl gilt bei diesen übrigens als das verachtungswürdigste aller Verbrechen.)

Versuchen die Abenteurer, sich selbst zu helfen, brauchen sie drei Tage, um ein halbwegs seetüchtiges Floß zustande zu bringen. Die Arbeit an einem kleinen Boot erstreckt sich über mehrere Wochen. Phileasson, Raluf und Eigor bringen genügend Fachwissen und handwerkliches Geschick mit, um einen Bootsbau zu organisieren.

Bedenken Sie dabei, daß der Bootsbau die Helden durch die Zeitverschiebung – im Hinblick auf das Wettrennen – nur wenige Tage kostet. Hier bietet sich also eine erstklassige Gelegenheit, eine abgekämpfte Abenteurergruppe bei einem Monat Zwangsurlaub wieder zu Kräften kommen zu lassen.

Schildern Sie in einigen knappen Sätzen, wie der Bootsbau langsam Fortschritte macht, und investieren Sie nicht zu viel Spielzeit in diese Episode.

Auf den Inneren Inseln ist es am einfachsten, an der Küste nach einem Lager vom Volk des Meeres zu suchen oder nach einer Küstenstadt der Alten Ausschau zu halten. Auf diese Weise kommen die Gefährten schneller zum Erfolg als bei dem Versuch, selbst ein Boot zu zimmern.

Die Äußeren Inseln

Meisterinformationen:

Mit wenigen Ausnahmen sind alle Kreaturen, die die Äußeren Inseln bevölkern, Inkarnationen des mythologischen Bewußtseins der Elfen. Es sind die Monster und Helden der Märchen- und

Sagenwelt der Inselbewohner. Durch den über Jahrtausende andauernden Bruderkrieg zwischen den 'alten' und den 'wilden' Elfen wird die Märchen- und Sagentradition heute nicht mehr so gepflegt wie in vergangenen Zeiten. Niemand (außer

Brianissim) weiß mehr alle Geschichten, und nur die kriegerischen Barden des Clans der Vislani kennen mehr als einige Dutzend. Die Folge davon ist, daß die 'Bewohner' der Äußeren Inseln ebenso wie die Erinnerungen an sie langsam verblasen.

Aus diesem Grund müssen Sie jedesmal, wenn Ihre Heldengruppe eine der Äußeren Inseln betritt, auf der folgenden Tabelle auswürfeln, welchen Grad von Realität die Bewohner zur Zeit besitzen. Wann immer Sie es im Verlauf des Spielgeschehens für passend halten, besteht die Möglichkeit zu einem Prüfwurf.

1: Die Insel scheint völlig unbewohnt zu sein. Außer einigen wild-lebenden Tieren können keine Lebewesen ausgemacht werden.

2: Manchmal sind unerklärliche Stimmen und Geräusche zu vernehmen. Die Urheber dieser Laute bleiben allerdings unsichtbar. (Die Helden werden nicht direkt angesprochen. Es sind AG-Proben fällig, um zu testen, wie die Gefährten auf dieses geisterhafte Flüstern reagieren.)

3: Schemenhafte Gestalten der mythologischen Bewohner dieser Insel können wahrgenommen werden. Die Bewohner der Insel können die Gefährten Phileassons allerdings nicht wahrnehmen und reagieren weder durch Worte noch durch 'raten auf sie. (TA-Proben -4, um nicht kopflos davonzulaufen.)

4: Die 'Bewohner' der Insel sind klar zu erkennen, ansonsten gilt, was unter 3 beschrieben ist. ('TA-Proben -6, um nicht in Panik zu geraten.)

5: Die Bewohner der Insel sind deutlichst zu erkennen, wenn sie auch immer noch nicht in einer Gestalt aus Fleisch und Blut manifestiert sind. Sie reagieren auf die Abenteuerer, und Gespräche sind möglich. Die Inselbewohner sind sowohl zur Anwendung von Magie in der Lage als auch für Zauber der Helden empfänglich. (Merken die Helden, daß ihr Gegenüber nicht stofflich ist, ist eine TA-Probe -6 fällig.)

6: Die Inselbewohner sind jetzt aus Fleisch und Blut. Begegnungen werden wie unter normalen Umständen abgewickelt. (In diesem Zustand ist äußerste Vorsicht angebracht, denn Ihre Heldengruppe kann jetzt sehr schnell in lebensgefährliche Handlungen verstrickt werden.)

Bei fast allen Abenteuern, in die die Helden auf den Äußeren Inseln verwickelt werden können, besteht die Möglichkeit, gefährliche Situationen zu entschärfen, indem sich die Realitätsebene überraschend verschiebt, so daß tödliche Gegner in Sekunden zu ungefährlichen Schemen werden.

Für die meisten Inseln gilt, daß sich ein skizzierter Handlungsablauf, den Sie als Spielleiter bunt ausschmücken sollten, immer wieder abspielt. Dabei kann es sich um kurze Szenen wie den Kampf eines Helden gegen ein Ungeheuer handeln, aber auch um sehr komplexe Ereignisse, die sich über einen längeren Zeitraum erstrecken.

Die Szenen, in die die Helden auf den Inseln verwickelt werden können, folgen einer abstrakten Logik. Je weiter die Inseln, die die Gefährten Phileassons besuchen, von den Inneren Inseln entfernt sind, desto älter oder vergessener ist die Geschichte, die sich dort abspielt. Gerade bei den äußersten Inseln der Spirale werden die Abenteuerer die Erfahrung machen, daß sich nur noch vage Spuren einer Handlung, die sich hier einmal abspielte, finden lassen. Wird eine Geschichte gänzlich vergessen, verschwinden zunächst die Personen, von denen sie handelte, dann die Schauplätze und schließlich die ganze Insel. Demzufolge spiegeln die Inseln keine chronologische Reihenfolge der Mythen

wieder, sondern ihren Bekanntheitsgrad. So liegen Inseln, auf denen sich eine gerade entstehende Geschichte manifestiert, und Inseln, auf denen sich eine uralte, fast vergessene Sage abspielt, Seite an Seite am Ende der Spirale.

Im selben Maße, wie eine Geschichte im Laufe der Jahrhunderte wächst und an Popularität gewinnt, wächst auch die Insel und bewegt sich langsam zum Zentrum der Spirale. Eine gegenläufige Bewegung und einen Schrumpfungsprozeß macht die Insel durch, wenn der Inhalt der Geschichte langsam aus dem mythologischen Bewußtsein der Elfen verschwindet. Zu Fenvariens Zeiten gab es wesentlich mehr Inseln. Seit seiner Gefangenschaft sind bereits Hunderte Inseln verschwunden, und die Äußeren Inseln werden über kurz oder lang fast vollständig verlöschen, wenn nicht der Bruderkrieg zwischen den Elfen beendet werden kann.

Die Abenteuer auf den Äußeren Inseln dienen dazu, Ihre Spieler langsam mit der neuen Welt, in der sie sich bewegen, vertraut zu machen. Sie erhalten erste Hinweise auf die Lösung ihrer Aufgabe, wie zum Beispiel die verschiedenen Orakelsprüche, die ihnen den Weg weisen, aber auch Rätsel aufgeben. Am meisten faszinieren dürfte die Helden allerdings, daß sie auf einigen Inseln in Geschehnisse aus der Vergangenheit verwickelt werden, deren letzten Spuren sie im Laufe ihrer eigenen Abenteuer schon begegnet sind. So können sie zum Beispiel den völlig intakten Himmelsturm finden und einen Teil der Geschichte seines Untergangs bis hin zur Schlacht auf dem Eis nacherleben oder aber in die Belagerung Tie'Shiannas durch die Truppen des Namen-losen verwickelt werden. Das wunderbarste Erlebnis in dieser Hinsicht dürfte wohl die Begegnung mit dem mythologischen Abbild Fenvariens sein, des Mannes, den zu finden sich langsam als Hauptaufgabe der Suche herausstellt, in die die Gefährten Phileassons verwickelt wurden.

Die Äußeren Inseln sollten Ihre Helden so lange beschäftigen, wie sie die Abenteuer auf ihnen als kurzweilig empfinden. Segelt die Gruppe an einer Begegnung vorbei, von der Sie der Meinung sind, daß sie unbedingt stattfinden sollte, haben Sie keine Skrupel, das Szenario kurzerhand auf eine andere Insel zu verlegen! Außerdem haben Sie völlig freie Hand, noch weitere, eigene Geschichten des Elfenvolkes zu erfinden, denn Inseln, die noch zu 'füllen' wären, gibt es mehr als genug.

Beachten Sie dabei aber, daß alles, was die Helden von den Äußeren Inseln mitnehmen, auch weiterhin den Regeln der sich verschiebenden Realität unterliegt, sofern nicht ausdrücklich das Gegenteil genannt wird. Das heißt zum Beispiel, daß ein Zauberschwert, das man irgendwo bekommen hat, mitten in einem Gefecht vorübergehend verschwinden kann. Würfeln Sie beim Realitätstest eine 1, kehrt das betroffene Objekt sogar dahin zurück, von wo Ihr Held es mitgenommen hat. Doch nun zu den Inseln.

1: Felsiges Eiland

Allgemeine Informationen:

Eine kleine Insel aus Felsen und Dünen taucht vor euch auf.

Meisterinformationen:

Diese Insel wird nur von Seevögeln und Krebsen bewohnt. Manchmal lassen sich auf Inseln dieses Typs Spuren von Lagerplätzen der See-Elfen finden. Daß man auf ein richtiges Lager dieses vagabundierenden Volkes trifft, ist sehr selten. (Diese Beschreibung können Sie in leichten Variationen als Standard für

Inseln verwenden, auf denen keine besonderen Vorkommnisse vorgesehen sind.)

2: Eine Waldinsel

Allgemeine Informationen:

Eine große bewaldete Insel hebt sich vor euch aus dem Lyr. Sie lädt geradezu zu einer Jagd ein, und die flachen Sandstrände bieten sichere Ankerplätze für die Nacht.

Meisterinformationen:

In der elfischen Mythologie gibt es ungezählte Geschichten von Helden, die einen Teil ihres Lebens in Wäldern verbrachten oder aber jahrelang Wälder auf der Suche nach einem außergewöhnlichen Wild durchstreiften. Diesen Typus repräsentieren die relativ häufig auftretenden Waldinseln. Daß es in den Wäldern tatsächlich zu einer Begegnung kommt, ist relativ unwahrscheinlich. (Es können auf den verschiedenen Inseln übrigens auch die unterschiedlichsten Typen von Wald angetroffen werden. Mangrovensümpfe mit trügerischem Grund, Mischwald, wie man ihn aus Garetien kennt, karge Bergwälder, dichter Dschungel oder auch das Palmendickicht einer sehr fruchtbaren Oase.)

3: Die Schlacht auf dem Eis

Allgemeine Informationen:

Seit einer halben Stunde wird es kontinuierlich kälter, als vor euch eine flache, schneebedeckte Insel in Sicht kommt. Eine Erforschung der Insel kommt ohne Winterkleidung nicht in Frage, denn jeder längere Aufenthalt würde mit Sicherheit zum Kältetod führen.

Meisterinformationen:

Verfügen die Helden noch über die Winterkleidung aus den ersten drei Abenteuern, stellt die Erforschung der Insel kein Problem dar. Nach einigen Stunden Marsch stoßen sie auf ein Lager aus vertäuten Eissegeln, das von verängstigten, schlecht für den Aufenthalt in der Kälte ausgerüsteten Elfen bevölkert wird. Es handelt sich um die Überlebenden des Massakers im Himmelsturm, das Pardona angezettelt hat. Kaum haben die Gefährten Phileassons das Lager erreicht, als sich von Norden eine weitere Flotte von Eissegeln nähert. Es sind Pardona und ihr Gefolge, die unter dem Banner der geflügelten Sonne anrücken, um die Flüchtigen zu vernichten. Emetiel und die anderen haben gegen die erdrückende Übermacht keine Chance. Was folgt, ist weniger eine Schlacht als ein Gemetzel. Als der Sieg Pardonas schon sicher scheint, stößt ein gewaltiger Drache vom Himmel, stellt sich schützend vor die letzten Ratselfen und schlägt Pardona in die Flucht. Die Überlebenden Elfen errichten ihren Toten nach der Schlacht einen gewaltigen Grabhügel und segeln dann nach Süden. (Mehr über die Geschichte des Himmelsturms und das Grab im Eis erfahren Sie im zweiten Abenteuer.)

4: Blutige Rache

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt eine dicht bewaldete Insel. Am Strand steht ein prächtiger Hirsch und schaut übers Meer. Dann wird er vom Pfeil eines unsichtbaren Jägers im Wald niedergestreckt.

Meisterinformationen:

Die Episode mit dem Hirsch hat für die Helden keine Bedeutung. Bis sie am Strand ankommen, ist der Kadaver des toten Tiers verschwunden. Erforschen sie die Insel weiter, können sie

Zeugen eines Überfalls von Vislani und Geisterkriegern auf ein kleines Dorf der Wilden werden. Erbarmungslos wird vom Clan der Barden und Sänger alles niedergemacht, was ihnen vor die Schwerter kommt. Da es sich um kein sehr großes Gefecht handelt, könnte hier ein Eingreifen der Helden eine Wende zu Gunsten der Wilden herbeiführen. (Vorausgesetzt die Begegnung hat einen Realitätsgrad von 5 oder 6.) Diese Episode kann auch auf einer beliebigen anderen Insel angesiedelt werden und dient zur Stimmungsmache gegen die Vislani, mit denen die Helden später noch ernstere Auseinandersetzungen haben werden.

5: Beorn der Städtezerstörer

Allgemeine Informationen:

Weit vor euch auf dem Meer könnt ihr eine große Menge gestreifter Segel beobachten, wie sie auf Drachenbooten üblich sind. Die Flotte nähert sich zielstrebig einer langgestreckten Insel.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich vorsichtig nähern, können sie Zeugen der Manifestation der neuesten Legende auf den Inseln im Nebel werden. Sie handelt von 'Beorn dem Städtezerstörer', und dies ist kein Geringerer als ihr alter Rivale Beorn der Blender. Er hat sich im Bruderkrieg der Elfen auf die Seite der Wilden geschlagen und schnell eine große Gefolgschaft um sich versammelt. Gemeinsam mit dem populären Elfenführer Shadrue ist es ihm gelungen, den Kriegerclans der Wilden so viel Disziplin abzunötigen, daß sie zu einer tödlichen Gefahr für die Alten geworden sind. In der Vision auf dieser Insel manifestiert sich die Zerstörung von Djanilla, der 'Perle', der ersten Stadt, die durch Beorn dem Erdboden gleich gemacht wurde. Das Gros des Heeres greift vom Meer aus den Hafen an, während eine kleine Gruppe von Elitekämpfern durch die Kanalisation ins Innere Djanillas vordringt, um den Verteidigern in den Rücken zu fallen.

Die Schlacht dauert nur wenige Stunden. Danach wird die Stadt zwei Tage lang geplündert und gebrandschatzt. Die Helden tun gut daran, hier nur stille Beobachter zu spielen. Der Realitätsgrad ist bei dieser neuen Legende ohnehin noch nicht sehr hoch. Diese Vision ist ein leichter Vorgeschmack auf das, was Phileasson und seine Gefährten auf den Inneren Inseln erwartet.

6: Das Haupt des Königs

Allgemeine Informationen:

Eine kleinere Insel mit einem prächtigen Palast schält sich langsam aus dem Dunst des morgendlichen Nebels. Von weitem sieht der Palast verlassen und ein wenig heruntergekommen aus.

Meisterinformationen:

Der erste Eindruck trügt nicht. Der Palast ist tatsächlich verlassen. Nur im obersten Gemach des höchsten Turmes erwartet die Helden eine Überraschung. Dort ruht in einer goldenen Schüssel, die auf einem alten Thron steht, ein Schädel, der die Helden anspricht, sobald sie das Gemach betreten. Er verspricht ihnen, etwas über ihre Zukunft zu verraten, wenn sie ihn samt der Schüssel auf ein Fenstersims stellen, damit er aufs Meer blicken kann. Erfüllen die Abenteurer ihm diesen Dienst, verkündet der Schädel folgenden Orakelspruch:

"Wer einem toten Freund helfen will,
muß sich manchmal mit einem lebenden Feind verbünden."

Bald wird sich zeigen, daß die Gefährten Phileassons nur mit Hilfe Beorns des Blenders das Ritual am Kessel der Cammalan vollziehen können.



7: Das Hoffest

8: Allgemeine Informationen: Eine schöne Insel mit Wäldern und grünen Ebenen.

Meisterinformationen:

Inmitten der Insel liegt ein großer elfischer Clanspalast, dessen Bewohner zu Ehren einer Delegation von Echsenpriestern und Kriegern ein prächtiges Hoffest geben. Auf dem Höhepunkt des Festes wird ein Krieger aus dem Gefolge der Echsen versuchen, den Clansältesten der Elfen zu ermorden. Die Helden werden von einer elfischen Jagdgruppe zu diesem Fest eingeladen. Auch hier gelten die Regeln der Realitätsverschiebung.

8: Die Heerfahrt des Serleen

Allgemeine Information:

Die große Insel, die sich vor euch aus dem Meer erhebt, ist mit einem dampfenden, dichten Urwald bedeckt.

Meisterinformationen:

Der Urwald zeigt die Region der Khom, wie sie vor über 4.001 Jahren in der Zeit des Echsenreiches ausgesehen hat. Mit 100 Gefolgsleuten kämpft sich der elfische Held Serleen durch diese Hölle, um seine Braut Lafadiel aus den Händen der Echsen zu befreien. Sie soll in der Stadt X'war einem der blutrünstigen Echsen götter geopfert werden. Es bieten sich zahllose Gelegen-

heiten für haarsträubende Abenteuer.

Echsenkrieger aus alter Zeit

MU 15 AT 10/7* PA 8 LE 25 RS 5 AU 40

TP 1W+4 (Obsidiankeule) oder 2W+6 (Gebiß) GS 6

*) Wenn Sie für eine Echsenattacke 7 oder weniger würfeln, so hat die Kreatur zu einem ihrer schrecklichen Bisse angesetzt, und die TP werden mit 2W+6 ausgewürfelt.

Mit viel Pech stoßen die Helden sogar auf einen der legendären Leviatanim, einer 6 Schritt langen Kreatur, die aussieht wie eine Mischung aus Riesenkröte und Drachen.

Leviatan

MU 1W+17 KK 2W+45 AT 14 PA 14 LE 3W+140

AE 80+2W20* RS 5 TP 3W+12 (Klauen)/ 1W+4 (Schwanz)

GS 15 (springend)/ 2 (watschelnd)/ 4 (schwimmend)

AU 300 MR 20

*) Leviatanim beherrschen diverse Kampfzauber. Für den Einsatz im Spiel können Sie davon ausgehen, daß diesen uralten Geschöpfen ihre Zauber glücken, so lange Sie keine 17–20 bei einem Test anstelle der Talentprobe auf den Zauber würfeln.

Auch diese Insel unterliegt den Regeln der wechselnden Realitäten.

9: Die Insel der Dryaden

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt eine Insel mit einem wunderschönen, lichten Laubwald.

Meisterinformationen:

In dem Wald dieser Insel leben mehrere verführerische Dryaden, die nicht den Regeln der wechselnden Realität unterliegen. Es ist wahrscheinlich, daß der eine oder andere unter Ihren Helden dem Charme der Dryaden erliegen wird und nur noch durch Gewalt dazu zu bewegen ist, diese Insel wieder zu verlassen. Die Dryaden entfernen sich nicht weiter als zehn Schritt von dem Baum, mit dem sie verbunden sind.

10: Der Himmelsturm

Allgemeine Informationen:

Erneut wird es immer kälter, während sich das Schiff der Gefährten einer großen schneebedeckten Insel nähert. Weit im Landesinneren kann man schwach die Silhouette eines gewaltigen Felspfeilers erkennen.

Meisterinformationen:

Um ins Innere der Insel aufzubrechen, benötigen die Helden eine Winterrüstung. Wenn sie darüber verfügen, können sie nach einem Tagesmarsch den Fuß des Himmelsturms erreichen. Dort werden sie freundlich aufgenommen und können verschiedene Episoden aus der Geschichte dieser Elfensiedlung erleben, z.B. das jährliche Rennen zur Nordküste von Yeti-Land, eine Expedition in die 'Wilden Lande', den Bau des großen Eisseglers, Omethons erste Begegnung mit Pardona oder das Massaker im Ratssaal. Mehr über die Geschichte des Himmelsturms sowie Pläne verschiedener Ebenen des Turms finden Sie im zweiten und dritten Abenteuer dieses Bandes. Was nach der Schlacht auf dem Eis geschah, wurde den Bewohnern der Inseln im Nebel

nicht überliefert und schlägt sich folglich nicht in der Vision des Himmelsturms nieder.

11: Der Thron des Dagal

Allgemeine Informationen:

Eine felsige Insel liegt vor euch. Von See aus könnt ihr einige wilde Rinder zwischen den Klippen grasen sehen. Auf einem steilen Felsen, der sich hoch über das Wasser erhebt, ist ein prächtiger, aus Stein gehauener Thron zu erkennen.

Meisterinformationen:

Dagal 'der Wahnsinnige' war ein bedeutender Barde in der elfischen Mythologie. Ihn selbst kann man auf der Insel nicht antreffen. Nichts was den Helden hier begegnet, unterliegt den Regeln der wechselnden Realitätsebenen. Auf dem Thron hat der Barde oft gesessen, um über das Meer zu schauen, sich zu entspannen und an neuen Texten und Melodien zu arbeiten. Noch heute übt der verzauberte Thron seinen Einfluß auf jeden aus, der sich für mehr als nur einen Augenblick auf ihm niederläßt. Kommt einer der Charaktere auf die Idee, sich hier zu setzen, bestimmen Sie mit W6, was ihm widerfährt. (Klären Sie die Helden erst dann über die Veränderungen auf, die sie durchmachen, wenn sie die Insel wieder verlassen haben. So vermeiden Sie, daß sich plötzlich jeder setzen will. Selbstverständlich hat nur jeweils das erste Setzen Auswirkungen.)

Wer sich auf Dagals Thron niederläßt, fühlt sich zugleich von der Welt entrückt und von einer unnennbaren Gefahr beunruhigt.

1-3: Der Talentwert Geschichtswissen steigt permanent um zwei Punkte.

4-5: Der Talentwert Musizieren steigt permanent um drei Punkte.

6: Die KL senkt sich auf Dauer um einen Punkt. (Nicht umsonst hatte Dagal den Beinamen 'der Wahnsinnige'.)

12: Die Seuche

Allgemeine Informationen:

An der Küste der Insel vor euch könnt ihr eine blühende Hafenstadt sehen. Rote Fahnen und Wimpel wehen von allen Türmen. Man kann den Eindruck haben, daß die Stadt für bevorstehende Feiertage festlich beflaggt wurde.

Meisterinformationen:

Rot ist bei den Elfen auf den Inseln im Nebel die Farbe der Trauer, denn rot ist die Tracht der Tlaskalem, jenes Clans, der für das Einbalsamieren der Toten zuständig ist. Die Gefährten nähern sich der Vision des Hauptsitzes der Vislani, Bardibrig. Diese Phantominselfe entspringt der Erinnerung an die Zeit der großen Seuche, als die Gliederfäule Tausende von Elfen dahinraffte. Bardibrig gehörte zu den Siedlungen, die am schwersten unter der Krankheit zu leiden hatten.

Es spielen sich dramatische Szenen ab. Der Hafen liegt voller Totenboote, und an den Kais stehen die rotgewandeten Tlaskalem, um gehetzt und oft selber vom Tode gezeichnet, die Rituale der Einbalsamierung zu vollziehen. Weil die Leichen nicht verbrannt werden und die Tlaskalem völlig überfordert sind, liegen Berge von Toten im Hafen, und es ist unmöglich, der hochgradig ansteckenden Seuche Herr zu werden. Viele versuchen, aus den Städten in die Wälder zu fliehen, doch die Wilden machen gnadenlos alle nieder, die die Stadt verlassen, denn noch geben sie

sich der Hoffnung hin, so zu verhindern, daß die Gliederfäule auch auf sie übergreift. Für die Helden besteht in der Stadt Ansteckungsgefahr, wenn die Realität 6 beträgt. Es handelt sich um eine Krankheit der 18. Stufe, die auch für die Helden mit dem Tode enden kann. Auch wenn die Symptome nicht identisch sind, so ist der Krankheitsverlauf mit dem der Zorgan-Pocken zu vergleichen, was den Verlust von Lebenspunkten angeht. Im Gegensatz zu den Pocken verrotten den Helden jedoch bei lebendigem Leib die Glieder. Um dies zu simulieren, teilen Sie die Zahl der LE eines Charakters durch sechs. Verteilen Sie nun je ein Sechstel der LE auf den rechten und den linken Arm sowie das rechte und das linke Bein. Für jeden LE, den ein Held während der Krankheit verliert, würfeln Sie auf W6 und ordnen die Ergebnisse wie folgt zu: 1 = rechter Arm, 2 = linker Arm, 3 = rechtes Bein, 4 = linkes Bein, 5+6 = allgemeine LE-Verluste. Sobald der Vorrat an LE eines der Gliedmaßen erschöpft ist, gilt es als verrottet. Sollten die Verluste an allgemeinen LE höher als zwei Sechstel der Ausgangs LE sein, stirbt der Held.

Sobald die Helden die Umgebung der Insel verlassen und bei dem Prüfwurf zur sich verschiebenden Realität eine 1 würfeln, sind sie vollständig von der Krankheit geheilt. Auch verdorrte Gliedmaßen regenerieren sich. Nur Tote werden nicht wieder lebendig.

13: Die Kristallinsel

Allgemeine Informationen:

Ein gleißendes Licht am Horizont erweckt eure Aufmerksamkeit. Als ihr euch nähert, wird es so hell, daß man seine Augen abschirmen muß, um nicht geblendet zu sein. Erst wenn das Licht, das diese andere Welt erhellt, langsam verblaßt und die sternenlose Nacht hereinbricht, kann man das große strahlende Gebilde richtig betrachten. Eine mächtige, kristallene Insel erhebt sich vor euch aus dem Lyr. Die Öffnungen von Grotten, in deren Tiefe Lichter zu leuchten scheinen, laden zum Besuch ein.

Meisterinformationen:

In dem verzauberten Labyrinth im Inneren der Kristallinsel ist das 'Licht' (siehe Das Reich unter den Wellen, Seite 187) eines Elfen gefangen und sucht vergebens nach einem Ausgang. Daraus resultiert das geisterhafte Leuchten, das man bei Nacht sehen kann. Tagsüber bricht sich tausendfach das Tageslicht an den spiegelnden Außenflächen der Insel und blendet die Seefahrer schon von Ferne. Es ist gefährlich, sich in das Kristalllabyrinth der Insel zu wagen, dessen zahlreiche Öffnungen schon manchen Seefahrer lockten. Wer sich eine Spielrunde lang durch die schillernden Gänge und Grotten bewegt hat, ohne deutliche Wegmarkierungen zu hinterlassen, findet nur bei einer Orientierungs-Probe +8 aus dem Labyrinth heraus. Es sind zwei Proben pro Tag erlaubt. (Beachten Sie, wieviel Nahrung die Helden mit sich führen.)

14: Die Insel der Katzen

Allgemeine Informationen:

Eine Insel mit flachen, grasbewachsenen Hügeln hebt sich aus dem Meer. In ihrer Mitte steht ein prächtiger Palast.

Spezielle Informationen:

Der Palast erweckt den Eindruck, als wäre er eben erst verlassen worden. Frischbezogene, kostbare Betten laden zum Verweilen ein. In einem großen Saal ist eine gewaltige Tafel mit den erlesensten

Speisen gedeckt. Goldene Becher und Teller zeugen vom Reichtum des verschwundenen Hausherrn und seines Gefolges. Wunderbare Waffen und Schilde sind an den Wänden aufgehängt. Die einzigen Lebewesen, die sich in all der Pracht zeigen, sind einige Katzen, die den Helden vertrauensselig um die Beine streichen.

Meisterinformationen:

Diese Insel ist verflucht, und wer immer versuchen sollte, ihre Kostbarkeiten zu rauben, wird sich bei der Rückkehr zum Schiff am Strand in eine Katze verwandeln. Wer nur das Gastrecht beansprucht, kann hier allerdings ungefährdet speisen und die Nacht verbringen.

15: Die Insel der Chalwen

Allgemeine Informationen:

Turmhoch erheben sich die Klippen der Insel, die vor euch liegt. Manchmal trägt der Wind aus dem Inneren der Insel ein Geräusch an eure Ohren, das sich wie Seufzen anhört.

Meisterinformationen:

Um die Felsklippen zu überwinden, die die kleine Insel auf allen Seiten umgeben, ist eine Klettern-Probe +4 abzulegen. Dann bietet sich den Helden jedoch ein überwältigender Anblick. Das Herz der Insel ist ein wunderschönes Tal. Aus einer der steilen Felswände des Tals ist ein gewaltiger Thronsessel herausgeschlagen, auf dem eine Riesin sitzt. Sie begrüßt die Rundohren freundlich und fragt, ob sie gekommen seien, um nach ihrer Zukunft zu fragen. Wenn die Helden dies bejahen, herrscht für einen Augenblick Stille, bis die Riesin Chalwen mit Donnerstimme verkündet:

"Zwei alte Narren sind die weisen Brüder; die seit tausend Jahren dem Geheimnis der Insel der Pferde nachspüren und vor dem Treiben der Vislani die Augen verschließen. Sie haben die Macht, die Pforten zum Reich unter den Wellen aufzustoßen und die Reisenden zurückzuholen."

(Dieser Spruch steht in Verbindung mit der Prophezeiung der Shaya, die die Helden zu den Inseln im Nebel führte. Einer der beiden Brüder wird der 'alte Weise' sein, dessen Hilfe die Gefährten brauchen, um mit dem Kessel der Cammalan, das 'Licht' der toten Helden aus dem Reich unter den Wellen zurückzuholen.)

Wenn die Abenteurer der Riesin Chalwen Speisen und Trank aus ihren Vorräten schenken, wird sie noch einen zweiten Orakelspruch verkünden.

"Ein Auge ist auf euch gerichtet, und der euch beobachtet, ist entschlossen, den Weg zurück mit oder ohne eure Hilfe zu nehmen."

Der einäugige Beorn, der schon seit vielen Monaten auf den Inseln im Nebel gefangen ist, ohne einen Weg zurück nach Aventurien finden zu können, wartet verzweifelt auf die Ankunft Phileassons, um sich notfalls mit Gewalt die Möglichkeit zur Rückkehr zu verschaffen.

16: Der Kesselraub

Allgemeine Informationen:

An der Küste, deren Verlauf ihr eine Weile gefolgt seid, erhebt sich nun eine große Stadt. Schon von weitem macht sie einen ziemlich

heruntergekommenen Eindruck. Tiefe Risse sind in den Stadtmauern zu erkennen, und viele Häuser sind baufällig.

Meisterinformationen:

Die Helden nähern sich Gwidual, der 'Stadt des Zaubers'. Die rundohrigen Fremden werden hier freundlich willkommen geheißen und in den Palast der weisen Cammalan eingeladen. Sie hat einst mit einigen anderen mächtigen Zaubern den Kessel der Wiedergeburt geschaffen. Er ermöglicht es, das 'Licht' verstorbener Elfen aus dem Reich unter den Wellen zurückzuholen und mit ihren Körpern wieder zu vereinen. Genau in dieser Nacht wird Gwidual von den Heerscharen des Schlangenkönigs überfallen, der persönlich den Angriff leitet. Da mehr als drei Viertel der Stadtbevölkerung in den Jahren der großen Seuche gestorben sind, haben die Elfen den Angreifern fast nichts entgegensetzen. Sehr schnell dringen die Geflügelten in den Palast der Cammalan ein und machen die Elfenzauberin nieder, die verzweifelt versucht, den Kessel zu verteidigen. Zwölf Geflügelte sind notwendig, um den schweren Kessel zu der Galeere zu fliegen, auf der ihr König vor der Küste wartet. Erst durch den Besitz des Kessels fühlt er sich auf der Verlorenen Insel sicher, denn würden die Elfen ihn nun angreifen, könnte er seine toten Krieger durch die Kraft des Kessels beliebig oft wiederbeleben und würde so mit Sicherheit über jeden Feind triumphieren.

17: Die Insel der Duellanten

Allgemeine Informationen:

Einer kleinen Insel vorgelagert seht ihr eine lange, schmale Sandbank vor euch. Zwei Elfen liefern sich dort ein erbittertes Gefecht, und das helle Klirren aufeinanderschlagender Schwerter ist noch weit über die See zu hören.

Meisterinformationen:

Gilana und Rancalena liefern sich hier ein Duell um die Gunst des schönen Sayllaite. Beide haben sich geschworen, die Sandbank nicht zu verlassen, bis sie ihre Rivalin getötet haben. Da es sich bei den zwei Elfen jedoch um absolut gleichwertige Kämpferinnen handelte, zog sich der Kampf hin, bis beide, immer noch aufeinander einschlagend, in der steigenden Flut ertranken. Versuchen die Abenteurer, hier einzugreifen, müssen sie feststellen, daß sich die beiden durch nichts von ihrem tödlichen Geschäft ablenken lassen.

18: Der verfluchte Berg

Allgemeine Informationen:

Ein steiler Felsen hebt sich aus dem Meer. Von Ferne kann man auf einer Klippe ein Feuer brennen sehen. Eine schöne dunkelhaarige Elfe hütet die Flamme. Hinter ihr öffnet sich eine tiefe Grotte in den Fels.

Meisterinformationen:

Die schöne Morwenna ist auf ewig dazu verdammt, an diesem Höhleneingang zu wachen, weil sie ihren Geliebten verraten hat. Eindringlich warnt sie jeden davor, die Höhle zu betreten, und schildert die Gefahren, die im Inneren des Berges lauern. Das verfluchte Labyrinth, in das die Grotte mündet, ergreift auf unheimliche Art von jedem Besitz, der es betritt. So als handle es sich bei dem Höhlennetz um ein bösartiges, denkendes Wesen,

trennt es zunächst die Gruppe. Einzelne Helden stürzen zum Beispiel durch Falltüren, die sich sofort wieder über ihnen schließen, oder werden regelrecht von den Wänden verschlungen und in einen anderen Gang geschleudert. Sobald die Gruppe in Einzelpersonen aufgelöst ist, erschafft der unheimliche Berg von jedem Helden ein Abbild, das völlig von dessen negativen Eigenschaften beherrscht wird. Diese dunklen Zwillinge verfügen über die selben Eigenschaften wie die jeweiligen Spielerfiguren und gleichen ihnen aufs Haar. Jeder Held muß auf sich allein gestellt diese dunkle Seite seines Selbst töten, um das Labyrinth wieder verlassen zu können. (Die dunklen Zwillinge können den Berg nicht verlassen, wenn sie im Kampf gewinnen sollten.) Erst wenn die Helden diesen Zweikampfbestanden haben, finden sie einen Ausgang aus dem Labyrinth. Jeden, der den Berg wieder verläßt, belohnt Morwenna mit einem verzauberten Armreif, der es dem Abenteurer einmal gestattet, fünf Minuten seines Lebens ein zweites Mal durchleben zu können, wenn er diesen Wunsch äußert. Danach ist die magische Kraft des Armreifs erloschen. (Nur bei einem Würfelerggebnis von 1 auf der Tabelle der sich verschiebenden Realitäten erlischt die Kraft des Berges und die Negativabbilder der Helden werden nicht gebildet bzw. verschwinden wieder.) Der Armreif unterliegt nicht den Regeln der wechselnden Realität. Als Spielleiter sollten Sie sich darüber im Klaren sein, daß ein konsequent geführter Kampf gegen die Spiegelbilder mit einer Wahrscheinlichkeit von annähernd 50 % (schließlich kennen Sie die Möglichkeiten der Charaktere nicht ganz so gut wie deren Spieler) zum Tod führt. Scheuen Sie deshalb nicht davor zurück, im Zweifelsfall bei dem Probewurf für die sich verschiebenden Realitäten zu schummeln!

19: Shaltyr

Allgemeine Informationen:

Eine zwischen 20 und 100 Schritt aufragende Steilküste läßt nur an wenigen Stellen eine sichere Landung für Boote zu. Teile der Insel sind manchmal in dichten schwarzen Rauch gehüllt, so als tobe in ihrem Inneren eine gewaltige Feuersbrunst.

Spezielle Informationen:

Wenn die Charaktere die Insel umrunden, treffen sie zwangsläufig auf die schwer befestigte Hafenstadt Ta'Lisseni, den Hauptstützpunkt, den die Vislani, der Clan der Barden und Krieger unter den 'alten' Elfen, auf den äußeren Inseln unterhalten. Zwei turmbewehrte Mauerringe schützen den Hafen zum Festland. Es gibt zahlreiche Lagerhallen und an die 30 prächtige Stadtvillen sowie einen kleinen Palastkomplex. Im Hafen liegt eins der magiedurchwobenen Baumschiffe.

Meisterinformationen:

Von den Türmen des Hafens wird man den Charakteren freundlich zuwinken und sie in die Stadt einladen. Sobald die Helden in den Hafen eingelaufen sind, versperrt man heimlich die Hafeneinfahrt mit einer schweren Ankerkette, die sich unsichtbar knapp unter der Wasseroberfläche spannt. Dutzende Bogenschützen mit seltsamen, geschlossenen Helmen erscheinen nun auf den Festungsmauern.

Den Helden sollte klar sein, daß sie keine Chance haben zu entkommen. Sobald sie sich ergeben, werden sie von einer Einheit schwer gepanzerter Bewaffneter in den Palast gebracht. Dort erklärt der Hafenkommandant den 'Rundohren', daß ihre Existenz

in dieser Welt nicht vorgesehen sei. Noch am selben Tag werden die Helden vor ein Tribunal gestellt, das über ihr weiteres Schicksal zu befinden hat.

(Bei den Verhandlungen interessiert die Elfen besonders herauszufinden, wie die Abenteurer an das Zauberschiff Taubralir gekommen sind.) Egal welche Entschuldigungen die Gefährten vorbringen, am Ende des lächerlichen Schauprozesses verurteilt man sie zum Tod durch das Schwert. Das Urteil soll in drei Tagen vollstreckt werden. Alle Helden werden in einem magisch gesicherten Verlies eingesperrt. (Zauberproben sind hier um W6+6 Punkte erschwert.)

Natürlich findet keine Hinrichtung statt. Die Spieler sollten genug kreative Phantasie besitzen, um sich selbst zu befreien. Der geschickteste der Gruppe kann zum Beispiel über eine Menschenpyramide (Akrobatik-Proben!) durch eines der fünf Schritt hoch gelegenen Fenster des Kerkers entfliehen, oder man könnte den klassischen Weg gehen und durch einen Trick die Wächter übertölpeln.

In ihrem Kerker genießen die Helden den Komfort eines mittelständischen Garethers Hotels. Fauliges Stroh und Ratten gibt es hier nicht! Dafür aber drei Mitgefangene. Den hochgewachsenen, schweigsamen Salabal, den See-Elfen Gwynn und den Tlaskelem Lynissen. Der See-Elf und sein Freund vom Volk der Alten sind sehr kooperativ, freunden sich schnell mit der Gruppe an und werden sie nach Kräften bei jedem Fluchtversuch unterstützen. Von ihnen können die Abenteurer auch erfahren, was es mit dem schweigsamen Salabal auf sich hat. Er ist einer der Sternenträger, und die Vislani halten ihn hier als Geisel gefangen, um so den Willen der Dryade Yrbilya zu beugen, die das Baumschiff beherrscht, das die Gruppe im Hafen sehen konnte. Salabal und Yrbilya sind seit langem als Paar verbunden und haben gemeinsam aus einem Schößling der Strandeiche, in der die Dryade beheimatet war, den Baum gezogen, der über Jahrhunderte das Baumschiff zu dem werden ließ, was es heute ist. So lange die Vislani Salabal gefangen halten, können sie das unvergleichliche Schiff für ihre Zwecke nutzen, denn aus Angst um das Leben ihres Geliebten tut Yrbilya, was immer sie von ihr verlangen. Die anderen Elfen wurden gefangen, weil sie sich zu sehr für die Geheimnisse des Clans der Barden und Krieger interessierten.

Die Gefangenschaft stellt eine gute Gelegenheit dar, Ihren Charakteren durch die Elfen grundlegende Informationen über die Inneren Inseln zukommen zu lassen. Außerdem sollten die Helden durch diverse Geschichten über Fenvari und Tie Shianna neugierig auf eine Expedition ins Kernland dieser Insel gemacht werden.

Sollten Ihre Helden nicht aus dem Kerker entkommen, wird das Gefängnis in der Nacht vor der Hinrichtung von einer Gruppe See-Elfen gestürmt, die sich heimlich in die Stadt geschlichen haben. Sie drängen darauf, möglichst schnell zu verschwinden, weil sie viel zu wenige für eine offene Auseinandersetzung mit den Vislani sind. Die Flucht führt in den Hafen, wo die Abenteurer eine böse Überraschung erwartet. Taubralir ist verschwunden. Die Vislani haben das Zauberschiff sofort nach der Gefangennahme Phileassons und seiner Gefährten bemannt und nach Thiranog geschickt. Den Helden steht nun frei, gemeinsam mit Salabal, Lynissen und den See-Elfen das Baumschiff zu erobern und aus dem Hafen zu fliehen oder sich in das Hinterland der Insel Richtung Tie Shianna durchzuschlagen.

zeit für helden

Meisterinformationen:

Im Inneren dieser großen Insel wiederholt sich in endloser Folge die lebendigste aller Sagen des Elfenvolkes — die Geschichte vom Untergang Tie'Shiannas und der Beginn der Diaspora des Elfenvolkes. Es ist sehr gefährlich, sich hier aufzuhalten. Weil diese Geschichte noch so lebendig in der Erinnerung der Elfen ist, haben alle Ereignisse einen besonders hohen Realitätsgrad. Würfeln Sie auf der oben aufgeführten Tabelle deshalb so lange, bis Sie ein Ergebnis von vier, fünf oder sechs erzielen.

Bestimmen Sie selbst, zu welchem Zeitpunkt die Helden in die mit dem Untergang Tie'Shiannas verbundene Geschichte verwickelt werden. Alle drei Wochen wiederholt sich folgendes Szenario:

Zunächst spielen sich auf der Ebene rund um die Gleißende Stadt zahlreiche kleine Scharmützel zwischen Elfenreitern und den Spähern des Heers des Namenlosen ab. Dann, in der Nacht des dritten Tages, erreichen die gewaltigen Heersäulen der Kreaturen und Gefolgsleute des Dreizehnten die Stadt und schlagen ihr Lager vor den Mauern Tie'Shiannas auf. Oger und Trolle, fehlgeleitete Menschen und Zwerge, Kontingente heute fast ausgestorbener Echsenrassen wie der Marus oder Krakonier sind dem Heerruf des Namenlosen gefolgt. Aber auch viele Kreaturen, für die die heutigen Sprachen keinen Namen mehr besitzen, haben sich eingefunden, um das Schicksal des Elfenvolkes zu besiegeln. Wesen mit Klauenhänden erfüllen die Luft mit dem Schwirren ihrer durchscheinenden silbrigen Flügel, vielarmige Riesen mit Kranichköpfen schleudern wütend Felsen gegen die Mauern der Stadt, und ein unsäglich, titanischer Wurm unterwühlt die 'Ihre, um für die Krieger des Verderbens Breschen zu schlagen.

Dreizehn Tage lang schleudern Katapulte Felsbrocken, nicht verlöschendes Feuer und Körbe mit Schlangen und Skorpionen in die gleißende Stadt. Tag und Nacht bestürmen die Truppen die Mauern, um den Willen der Verteidiger zu brechen. Fast jede Nacht wagen die Elfen, angeführt von Fenvariern, Ausfälle, um die Kriegsmaschinen der Feinde zu verbrennen; doch egal, wieviel sie auch zerstören, noch schneller bauen die zahllosen Sklaven und Diener im Gefolge des dunklen Heeres neue Maschinen, um die Mauern der Stadt zu vernichten. Am 17. Tag steigt Oisin, der Geliebte der Niamh, in die Gänge hinab, die der gräßliche Wurm unter den Stadtmauern gegraben hat, um zu verhindern, daß das Ungeheuer das hart bedrängte Löwentor zum Einsturz bringt. Ihr Kampf läßt die Erde erbeben. Das Tor wird gerettet, doch Oisin kehrt nicht zurück. Groß ist die Zahl der Recken, die in diesen Tagen einen Platz im Pantheon der Helden erringen, aber zu gewaltig ist die Zahl der Feinde, und aller Mut der Verteidiger kann das Schicksal Tie'Shiannas nur verzögern. (Gleiches gilt für Ihre Helden. Sie können zwar durchaus heroische Taten vollbringen, doch ist es unmöglich, den Ausgang der Kämpfe zu Gunsten der Elfen zu beeinflussen. Im Gegenteil, Ihre Abenteurer tun gut daran, vor dem Untergang Tie'Shiannas die sterbende Stadt zu verlassen. Das letzte Gefecht, das Fenvariern liefert, überleben nur der König und einige Gefährten aus seiner Leibwache.)

Der Untergang der Gleißenden Stadt beginnt in der Nacht des 18. Tages. Feuer und Schwefel regnen vom Himmel und setzen die Stadt in Brand. Viele Elfen kommen ums Leben. Am Morgen des 19. Tages beginnen die Belagerer den letzten Sturm auf die Mauern Tie'Shiannas. Kazak, der General des Namenlosen, zerschmettert persönlich das Löwentor. Durch zahllose Breschen,

die in der Nacht durch Magie und durch die Kraft von Rammböcken geschlagen wurden, stürmen die Feinde von Osten in die Stadt. Von Süden werden Dutzende gewaltiger Belagerungstürme an die Mauern gerollt, und die Verteidigung der Elfen bricht unter der Vielzahl der Angriffe zusammen. Fenvariern verschanzt sich mit seiner Leibwache im Tempelbezirk nahe dem Löwentor, während die letzten Elfen heimlich durch einen Tunnel aus der Stadt fliehen.

Erst am Abend ist der Widerstand in der Stadt gebrochen. Kazak, der Befehlshaber des Namenlosen, liegt todwund im zerstörten Tempel der Zermal (eine Beschreibung von Kazak finden Sie auf S. 127). Fenvariern und einige Gefährten sind lebend gefangen genommen worden und müssen mit ansehen, wie Tie'Shianna zwei Tage lang geplündert wird und man die übrigen Gefangenen während grausiger Rituale ermordet.

Mit dem Abzug des Heeres aus der zerstörten Stadt am 21. Tag beginnen Handlungsort und Personen zu verblassen. Am nächsten Tag wird die Geschichte der Eroberung der Elfenmetropole erneut beginnen.

Abgesehen von einem ungewöhnlichen Abenteuer hat diese Begegnung Ihren Helden noch weit mehr zu bieten. Wenn die Gruppe sich entsprechend edel und selbstlos verhält und sich an der Verteidigung Tie'Shiannas beteiligt, hat sie eine gute Chance, die mythologische Personifikation von Fenvariern kennenzulernen. Eine Figur, die im Kern den wirklichen König wiedergibt, aber auch das repräsentiert, was das Elfenvolk von seinem Ersten erwartet. Eine Persönlichkeit, die souverän für die Interessen seines Volkes eintritt und in jeder Hinsicht vorbildlich ist. Also eine ganz andere Sorte Herrscher, als die Menschen sie kennen. Im Glauben der Elfen sind das Wohl der Allgemeinheit und das Wohl des Herrschers untrennbar miteinander verbunden. Hier liegt auch die Wurzel für den Bruderkrieg auf den Inseln, denn in ihm spiegelt sich der Wahnsinn, in den Fenvariern im Laufe seiner langen, einsamen Gefangenschaft verfallen ist. Es ist von unschätzbarem Wert für die Gruppe, Fenvariern als den kennengelernt zu haben, der er einmal war bzw. der er im Bewußtsein seines Volkes noch ist. So werden sie mehr Gefühl für die Tragik des stammelnden Irren entwickeln, dem sie im elften Abenteuer begegnen.

Sollte einer der Helden bei der Auseinandersetzung um Tie'Shianna zu Tode kommen, raten die Elfen der Stadt, seinen Leichnam einzubalsamieren und zu den Inseln im Nebel zu bringen. Dort können sein Körper und sein unsterbliches Licht im Kessel der Cammalan wieder vereinigt werden. Auch die fliehenden Elfen nehmen viele ihrer Toten mit. Einigen dieser Wiederbelebten, mittlerweile aber um Jahrtausende gealterten Kämpfer können die Helden mit ein wenig Glück auf Thiranog oder einer anderen Inneren Insel wieder begegnen. Charaktere, die in der Schlacht den Heldentod gefunden haben, gehen in das Reich unter den Wellen ein und haben dort vielleicht Gelegenheit, jenen Gefährten zu begegnen, die zunächst mit Fenvariern gemeinsam in Gefangenschaft geraten sind, aber mittlerweile alle auf die verschiedenste Art zu Tode kamen. Nur sie können den Gefährten Phileassons die entscheidende Information über den derzeitigen Aufenthaltsort des Hohen Königs liefern. Den zauberkräftigen Kessel aber finden die Helden auf der Verlorenen Insel, wo sie gemeinsam mit dem 'alten und dem jungen Weisen', wie es die Prophezeiung der Shaya besagt, ihre Freunde aus dem Reich unter den Wellen zurückholen können.

Wenn Sie die Abenteurer gegen einige der Schrecken aus dem

Heer des Namenlosen antreten lassen wollen, verwenden Sie folgende Spieldaten:

Oger

MU 21 LE 50 RS 2 AT 10 PA 6
TP 3W+4 (Keule) GS 10 AU 40 MR 0

Die Oger stellen die Masse der Fußtruppen im Kampf um die Stadt der Elfen. Sie sind bei allen Angriffen in Scharen beteiligt.

Trolle

MU 24 LE 85 RS 3 AT 10 PA 8
TP 4W+8 (Axt) GS 7 AU 120 MR 8

Die Trolle gehören zu der Elite unter den Fußtruppen des Namenlosen. Sie werden massiert in den Brennpunkten des Schlachtgeschehens eingesetzt.

Purpurwürmer

MU 25 KL 18 IN 14 CH 18 FF 9 GE 12 KK 33
LE 140 AE 160 AT*/PA 15/13 Klauen, 2W+6; Gebiß 3w+3)
RS 7 GS 12/4 AU 200

*) Die Purpurwürmer führen 2 AT je KR durch.

Wie es dem Namenlosen gelungen ist, drei Purpurwürmer für den Heerzug zu gewinnen, wird wohl für immer ein Rätsel bleiben. Wahrscheinlich folgten sie ihm nicht, weil er sie darum bat, sondern weil es den drei Drachen, aus Gründen, die für Menschen unverständlich sind, so gefiel. Gegen die meisten Zauber sind Drachen immun. Selbst Kampfzauber wie FULMINICTUS oder BLITZ DICH FIND sind gegen die Drachen um 5 Punkte erschwert. Purpurwürmer verfügen über 120 Zauberfertigkeiten-Punkte, die Sie in den Bereichen Beherrschung, Hellsicht, Illusion, Verständigung und Verwandlung von Unbelebtem aufteilen können (dabei beginnen alle drei Drachen regeltechnisch mit einem Wert von 0 bei den einzelnen Zaubern). Alle Formeln kosten sie drei AE weniger als angegeben.

Durch die außerordentliche Hitze, die vom Leib des Drachens ausgeht, erleidet jeder im Umkreis von zehn Schritt 2SP je KR. Diese Purpurwürmer können alle zehn KR einen Flammenstrahl gezielt gegen eine einzelne Person speien, der dann 3W20 SP verursacht.

Zwergen-Veteran

MU 14 LE 90 RS 4 AT 16 PA 13
TP 1 W+8 (Streitaxt) GS GST2 AU 110 MR 10

Nachdem der gräßliche Wurm erschlagen war, übernahmen es die Zwerge, Minen unter die Wälle und Türme von Tie'Shianna zu treiben. Außerdem sind sie verantwortlich für Entwurf und Bau der eingesetzten Belagerungsmaschinen.

Menschlicher Veteran

MU 15 LE 75 RS 2-5 AT 16 PA 14
TP je nach Waffe GS GST1 AU 90 MR 6

Die Menschen, die an der Belagerung teilnehmen, sind die Urahnen jener wilden Bergstämme, die in unseren Tagen im Raschtulswall siedeln. Sie wurden in erster Linie als leichte Kavallerie eingesetzt und führten die ersten Gefechte mit den Elfen. Später, als die Flucht eines Teils der Bewohner Tie'Shiannas entdeckt wurde, war es ihre Aufgabe, den Flüchtigen nachzusetzen.

Echsen

Für die Echsen, die am Kampf um die Gleißende beteiligt waren, ziehen Sie die an anderem Ort angegebenen Werte für Echsenkrieger und Leviatanim heran. (Vergessen Sie dabei nicht, daß letztere magiegebend sind.)

Namenlose Schrecken

All jene Kreaturen, die heute zum Glück in Vergessenheit geraten sind, entwerfen Sie am besten nach Ihren eigenen Vorlieben. Lassen Sie Ihrer Phantasie und Ihren schlechten Träumen freien Lauf!

Die Plage

Zu den unerklärlichen Mysterien bei der Belagerung Tie'Shiannas gehört es, daß bei entscheidenden Gefechten wie aus dem Nichts gewaltige Rattenschwärme auftauchten, um die Verteidiger zu behindern und wütend zu attackieren. Noch heimtückischer als ihre Angriffe waren jedoch die Seuchen und das Ungeziefer, das sie ins Lager der Elfen trugen.

Rattenschwarm

MU 12 AT 7 PA 0 LE 6 RS 0 SP 3* GS 4
AU 20 MR 1 GW 1-11

*) Ratten treffen immer eine ungedeckte Stelle, so daß jeder Rattenbiß immer Schadenspunkte erzeugt, die direkt von der LE abgezogen werden. Da sich Ratten nur schwer mit normalen Attacken bekämpfen lassen, gilt auf alle Waffen ein AT-Malus von 3. Dagegen kann ein gezielter Tritt mit einem festen Stiefel eine Ratte ins Jenseits befördern; wenn einem Helden eine GE-Probe gelingt, hat er eine Ratte getroffen und fügt ihr W6 Trefferpunkte zu. Gelingt die Probe mit einer 1 oder 2 auf dem W20, so ist die Ratte tot und einer zweiten Ratte werden W6 Trefferpunkte zugefügt. Wenn ein Held durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen mußte, besteht eine 5%ige Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutas (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-14), Zorgan-Pocken (15-16), Gliederfäule (17-18), Tollwut (19) oder Jahresfieber (20). Näheres über den Verlauf der Krankheiten finden Sie auf den Seiten 82 ff. im gleichnamigen Regelheft der Box DRACHEN, GREIFEN, SCHWARZER LOTOS.

die geschichte des elfenvolkes auf den inseln im nebel

Seit über 3.000 Jahren sind die Elfen auf den Inseln im Nebel von ihren Verwandten in Aventurien getrennt. Eine so gewaltige Zeitspanne kann man auf dem hier zur Verfügung stehenden Raum nicht einmal ansatzweise darstellen. Deshalb werden nicht die ungezählten Gefechte, die es zwischen den verschiedenen Clans gegeben hat, aufgezählt, sondern es wird eine knappe Skizze der wichtigsten historischen Entwicklungen entworfen.

In den ersten Jahrhunderten nach dem Untergang Tie'Shiannas lebten die Elfenclans in relativem Frieden miteinander. Schon in dieser Zeit entwickelt sich bei vielen Elfen die Auffassung, daß ihr Volk nicht ein Opfer des Namenlosen geworden wäre, wenn sie weniger angreifbar gewesen wären. In Tie'Shianna konnte er ihnen leicht den Todesstoß versetzen; als wildlebende Jäger und Nomaden hätten sie seinen Angriffen ausweichen können. Aus diesen Ideen entwickelt sich das Ideal, die Städte zu verlassen und frei durch die Wildnis zu streifen. Zunächst sind es nur wenige Elfen, die so leben, doch über die Jahrhunderte wächst die Zahl derer, welche die Städte verlassen, immer stärker an. Zum Zeitpunkt des Abenteuers macht die Zahl der von den Stadtbewohnern verächtlich die Wilden genannten Elfen fast 60 Prozent der elfischen Population aus.

Vor ungefähr 2.200 Jahren gelangte auf unbekannten Wegen der Schlangenkönig in die Globule, in der die Inseln im Nebel liegen. Er schaffte es mittels eines mächtigen Zaubers, eine der Äußeren Inseln aus dem Zustand der sich verschiebenden Realitäten zu reißen. Ursprünglich wiederholte sich dort immer wieder die Geschichte eines Elfenfürsten, der von seiner mächtigen Feste aus einen Überfall auf eine Echsenstadt verübte. Als diese Geschichte reale Form annahm, obsiegten die Echsen mit Hilfe des Schlangenkönigs. Das elfische Clanfürstentum wurde vernichtet, die Überlebenden wurden zu Sklaven. So gelang es dem Schlangenkönig, eine kleine Enklave des geschuppten Volkes auf den Inseln im Nebel zu schaffen.

Vor rund 1.500 Jahren suchte das Elfenvolk eine bis dahin unbekannte Krankheit heim. Die Opfer der Gliederfäule verrotteten bei lebendigem Leib. Es konnte kein Mittel gegen die Seuche gefunden werden, und mehr als zwei Drittel der Elfen fielen ihr zum Opfer. Am schlimmsten wütete die Krankheit in den Städten, wo sich die hochgradig ansteckende Seuche schneller ausbreitete als in den Wäldern. Viele Städte verwaisten in dieser Zeit, und die 'wilden' Elfen erhielten großen Zulauf. Als die Seuche schon einige Jahrzehnte gewütet hatte, überfiel der Schlangenkönig überraschend Gwandual, die 'Stadt des Zaubers', und raubte dort den Kessel der Cammalan. Die Elfen hatten herausgefunden, daß jene, denen man in einem Zauberritual mit Hilfe des Kessels das Leben wiedergab, immun gegen die Gliederfäule wurden. Es sollte den Elfen nie mehr gelingen, den Zauberkessel von der Insel des Schlangenkönigs zurückzuholen, denn die Alten verfügten nicht mehr über die Macht für einen Krieg gegen die Echsen und die Wilden hatten nicht die nötigen Mittel und waren untereinander uneins.

Nur langsam zeigte sich eine andere Folge der Seuche. Mit dem Tod so vieler Elfen war auch ein guter Teil des Wissens um Märchen und Sagen verlorengegangen. Wann immer aber eine dieser mündlich überlieferten Geschichten aus dem Bewußtsein der Mehrheit des Volkes verschwand, begann auch die dazugehörige Insel

im äußeren Inselgürtel zu verblassen. Dutzende Inseln verschwanden im Nichts, ohne daß es zu verhindern war, und unter den Weisen der Elfenclans keimte die Furcht, daß vielleicht eines Tages auch die Inneren Inseln verschwinden würden, weil das Volk der Elfen begonnen hatte, seine eigene Vergangenheit und damit auch seine Identität zu verlieren. (Die Idee, die Geschichten einfach niederzuschreiben, hat man übrigens schnell wieder verworfen, denn es zeigte sich, daß allein der Zauber des Erzählens die magische Kraft hatte, sich auf die Äußeren Inseln auszuwirken.) Deshalb übertrug man dem Clan der Vislani die Aufgabe, Barden auszubilden. Sie sollten die Inseln bereisen und sowohl in den Städten der Alten als auch an den Lagerfeuern der Wilden von der großen Vergangenheit ihres Volkes erzählen. Darüber hinaus bildete man jeden Barden zu einem exzellenten Krieger aus, denn zu sei-nen Pflichten gehörte es auch, mindestens einmal in 100 Jahren die Äußeren Inseln zu bereisen, um die Geschichten, von denen er erzählte, aus eigener Anschauung kennenzulernen und seine Weisheit zu vertiefen. Doch zwischen den Vislani und den Wilden herrschte von Anfang an Mißtrauen. Die Barden warfen diesen frei lebenden Elfen vor, ihr altes Erbe zu verraten, indem sie den Städten und der Kultur der Alten den Rücken kehrten, und die Wilden trauen keinem, der die in ihren Augen falschen Ideale der Vergangenheit hochhielt. Aus diesem gegenseitigen Mißtrauen entwickelte sich im Laufe der Jahrtausende der blutige Bruderkrieg, der heute die Elfen auf den Inseln entzweit.

Für die Alten ist es heute gefährlich, sich weit von den Städten zu entfernen, denn in den Wäldern und Ebenen sind die Wilden die unumstrittenen Herren. Doch die Vislani entdeckten zwei Wege, der Übermacht ihrer Gegner die Stirn zu bieten. Sie ersannen Märchen von schrecklichen Ungeheuern, die die Wälder, Ebenen und . Meere heimsuchen und unter den Wilden wüten. Und da sie als Bewahrer der Geheimnisse der Vergangenheit gelten, glaubte man ihnen. Durch Magie bewirkten sie dann, daß sich diese Ungeheuer nicht allein auf den Äußeren Inseln, sondern manchmal auch in der Wildnis der Inneren Inseln manifestierten und zur Bedrohung für das Volk der Wilden wurden.

Der zweite Weg der Vislani, die Städte vor den Angriffen der Wilden zu schützen, sind die Geisterkrieger. Ihr Name täuscht und beruht auf einem Irrtum der Elfen aus den Wäldern. Sie glauben, daß es sich bei diesen Gestalten um die Geister erschlagener Krieger handelt; in Wirklichkeit sind es allerdings nur auf magischem Weg belebte Rüstungen. Diese etwas schwerfälligen, aber um so kampfstärkeren Schöpfungen sichern das militärische Überleben der Elfen in den Städten.

Erst mit der Ankunft Beorns des Blenders begann sich das Gleichgewicht dieser Welt zu verschieben. Er schlug sich auf die Seite der Wilden und half ihnen bei der Koordination ihrer Angriffe auf die Alten, denn all zu oft waren ihre Attacken bislang gescheitert, weil sich kein Clan dem Befehl eines fremden Häuptlings unterwarf. Erst Beorn, der zu keinem der Clans gehörte, konnte von allen als Anführer akzeptiert werden, ohne daß einer der stolzen Elfenkrieger ein Stück seiner Ehre verloren hätte. Er ließ die Wilden nach dem Vorbild der Thorwaler Ottas Schiffe bauen, so daß seine Truppen nun auf allen Inneren Inseln operieren können.

Der Thorwaler hat die Führerrolle natürlich nicht aus lauter Uneigennützigkeit übernommen. Er und seine Gefolgschaft erhalten die Beute aus jedem Überfall, denn den Wilden bedeuten die kostbaren Kleinodien der Alten nichts. Seit Beorns Ankunft in dieser Welt wird die Lage der Vislani und der Alten immer kritischer. Daraus resultiert, daß sie den Gefährten Phileassons zunächst aggressiv, mindestens aber mit äußerstem Mißtrauen begegnen werden, denn sie halten diese 'Rundohren' so lange für Gefolgsleute Beorns, bis es den Helden auf überzeugende Weise gelingt, ihnen das Gegenteil zu beweisen.

die gesellschaft der elfen

Um den zerrütteten Zustand zu begreifen, in dem sich die elfische Gesellschaft befindet, muß man sich zunächst mit ihrer Auffassung von Königtum beschäftigen, die sich vollkommen von menschlichen Vorstellungen unterscheidet. Für sie verkörpert der hohe König die Seele seines Volkes, und sein Wohlbefinden ist auf das Engste mit dem Wohlergehen seines Volkes verbunden. Nur wer zum König geboren wurde, kann dieses Amt erfüllen. Es ist nicht so, daß Bruder oder Sohn dem König auf den Thron folgen. Die Nachfolge kann an einen beliebigen Sternenträger weitergehen, aus-schlaggebend ist allein, daß er sich dazu berufen fühlt, dieses Amt zu erfüllen. (Und kein Elf würde seine Freiheit aus bloßen Machtgelüsten gegen die Bürde des Königtums eintauschen.)

Einen neuen König kann es erst dann geben, wenn der alte Hochkönig gestorben ist oder aus freien Stücken abgedankt hat. Alle Orakelsprüche und Prophezeiungen geben aber seit Jahrtausenden immer die gleiche Antwort: "Fenvariens lebt!"

Ein Interregnum, die vorübergehende Königsherrschaft eines anderen, kommt für die Elfen nicht in Frage, denn ihre Logik sträubt sich gegen die Vorstellung, daß das Wohl der Elfenclans gleichzeitig mit den Geschicken zweier Herrscher verbunden sein könnte. (Deshalb tötete der Namenlose den hohen König nicht, sondern sorgte dafür, daß er in sicheren Gewahrsam kam, denn nur so war garantiert, daß das Volk der Elfen ohne wahren König blieb und gemeinsam mit dem Gefangenen leiden würde.) Das Ausmaß des Unheils, das sich aus der Gefangenschaft Fenvariens ergibt, der zur gleichen Zeit Herr über Tie'Shianna und die Inseln im Nebel war, kann man erst dann erahnen, wenn man berücksichtigt, daß über 3.000 Jahre seit dem Untergang der Elfenmetropole vergangen sind. Eine Zeitspanne, die selbst für die langlebigen Elfen enorm ist. Die Folgen, die aus der Zerstörung Tie'Shiannas resultierten, waren vielfältig. In Aventurien kam es zum Zerfall des Volkes in verschiedene Stämme. Ebenso stellt dieses Ereignis eine Zäsur im Verhältnis der Elfen zu ihren Göttern dar. Orima und Pyr sind in Aventurien fast vollständig in Vergessenheit geraten. Zerzal und Nurti existieren zwar noch im Bewußtsein der Elfen, doch würde sich niemals ein Elf Hilfe von diesen Gottheiten versprechen. Sie existieren, doch sie haben keinerlei Interesse an den Geschicken der Sterblichen. Eine Tatsache, die nach elfischem Verständnis durch den Untergang Tie'Shiannas endgültig bewiesen wurde. (Die Geschichte von Pyr, der den Verfolgten bei der Schlacht auf dem Eis gegen Pardona Beistand leistete, ist bei den Elfen fast gänzlich in Vergessenheit geraten.) Schon seit Jahrtausenden kam deshalb auf Aventurien kein Elf mehr auf den Gedanken, den Göttern einen Altar zu errichten — und gleiches gilt auch für die Inseln im Nebel. Sehr viel bedeutsamer als die Vernichtung Tie'Shiannas und der verlorene Glaube an ihre Götter war für die weitere Entwicklung der Elfenstämme die Gefangennahme Fenvariens, denn nach dem

Königsbild der Elfen hängt sein Wohl mit dem ihren zusammen. Der König ist gefangen, und gleich ihm sind die Elfen der Inseln im Nebel Gefangene ihrer Welt geworden, denn aus unterschiedlichen Gründen haben sie das Wissen verloren, Schiffe wie *Taubralir* zu bauen.

Der König ist in seiner langen Gefangenschaft wahnsinnig geworden, und wie anders als Wahnsinn könnte man den Bruderkrieg der Elfen auf den Inseln im Nebel nennen.

Wenn die Zustände auf den Inseln im Nebel extremer als in Aventurien sind, so liegt das daran, daß die Elfen hier so lange von ihrer Umwelt isoliert waren und sich deshalb in eine extreme Richtung entwickelten.

Haben die Helden diese Zusammenhänge auch nur ansatzweise durchschaut, werden sie begreifen, wie wichtig ihre Suche nach dem hohen König ist. Sollte es ihnen gelingen, Fenvariens zu befreien und ihm die Rückkehr zu den Inseln im Nebel zu ermöglichen, so hätten sie einen wichtigen Schachzug im Spiel des Namenlosen Gottes zunichte gemacht. Aber selbst wenn der König zurückkehrte, dürfte es Jahrhunderte dauern, bis die Schäden der Vergangenheit getilgt sind.

die alten

Nur wenige Städte sind den Alten noch verblieben. Die Metropolen werden von einem Rat verwaltet, dem jeweils ein Mitglied jedes Clans angehört, der in der Stadt lebt. Alle Städte sind schwer befestigt, um die Einwohner vor den Angriffen der Wilden zu schützen. Die Verteidigung der Städte liegt in den Händen der Vislani, und das Bild der Siedlungen wird geprägt von zahllosen Geisterkriegern, die durch die Straßen patrouillieren und alle strategisch wichtigen Punkte der Städte kontrollieren. Man hat den Eindruck, daß die Alten die Gefangenen ihrer Städte sind. Feldarbeiten können nur unter militärischem Schutz vorgenommen werden, und immer seltener werden die Jagdausflüge der Stadtbewohner, denn zu groß erscheint die Gefahr, dabei in einen Hinterhalt zu geraten. Das Leben der Alten wird von dem Wunsch geprägt, Schönes zu schaffen. Ihre Handwerksarbeiten sind unvergleichlich. Die Pracht der Paläste und himmelhohen Türme, die die Helden in ihren Städten bewundern können, findet nirgendwo auf Aventurien ihresgleichen. Generationen von Elfen haben ihre ganze Kunstfertigkeit in den Bau dieser Städte gesteckt. Verwendet wurden nur edelste Materialien wie weißer und roter Marmor, Onyx, Jade und Alabaster. Kostbare Reliefs schmücken die Wände vieler Häuser, und kristallene Kuppeln wölben sich über den Palästen. Andere Bauten werden von weitausladenden terrassierten Gartenanlagen oder kunstvoll geschnittenen Hecken gekrönt, die so dicht wachsen, daß kein Regentropfen sie zu durchdringen vermag. Helden, die sich ihren Sinn für Wunder erhalten haben, werden wohl stundenlang staunend durch die Straßen dieser Städte wandern können. Wasserspiele und farbenprächtige Illusionen erfreuen das Auge des Wanderers auf den mit weißem Muschelkalk bestreuten Plätzen, und große Gärten mit prächtig ausgestatteten Pavillons laden zum Verweilen ein. Doch egal, in welche Richtung die Charaktere ihre Schritte lenken, nach kurzer Zeit beschneiden wieder die granitenen Wälle und Türme der Befestigungen, die die Stadt wie ein Fremdkörper umgeben, ihre Aussicht.

Basare mit Händlern, Gasthäuser und Schenken wird man in diesen Städten vergebens suchen. Jeder Clan der Elfen ist weitgehend autark und versorgt sich mit Nahrungsmitteln aus seinen Gärten und Feldern. Ihre freie Zeit verbringen die Elfen mit dem Erstellen

kunstfertiger Arbeiten, die sie untereinander tauschen, denn Geldhandel ist unbekannt. Fast jeder Clan tut sich auf einem Gebiet besonders hervor. So gibt es Boots- und Instrumentenbauer, Tuchmacher, Steinmetze, Lederarbeiter, Bogenbauer und viele andere. Allein die Vislani erzeugen nichts und lassen sich von den anderen Clans versorgen. Da die Erzeugung landwirtschaftlicher Güter kontinuierlich schwieriger wird, unterhalten die Seestädte immer größere Flotten, um die Einwohner ersatzweise mit den Früchten des Meeres zu ernähren.

Sobald die Helden von dem Verdacht reingewaschen sind, mit Beorn dem Blender gemeinsame Sache zu machen, werden sie fürstlich von den Alten bewirtet, denn die Gesetze der Gastfreundschaft sind den Elfen heilig. (Nur die Vislani werden den Charakteren gegenüber immer argwöhnisch bleiben.) Man wird den Gefährten einen geräumigen Turm als Quartier zur Verfügung stellen und sie mit kostbaren Gewändern und Spezereien beschenken. Allabendlich wird sich ein anderer Clan um die Ehre bemühen, für die Fremden ein Fest geben zu dürfen. Sphärenhafte Musik begleitet die Gefährten Phileassons an solchen Abenden, und fremde Köstlichkeiten, wie sie noch nie ihre Gaumen erfreuten, werden den Helden gereicht. Wenn die Tafel aufgehoben wird, bieten Artisten und Barden ihr Bestes, man wird die Abenteurer zum Tanze auffordern und sie ermutigen, sich selbst an den filigranen Instrumenten der Künstler zu versuchen. Den Abschluß dieser unvergleichlichen Abende bildet ein Feuerwerk berücksender Visionen, die begabte Zauberer in der von Rauch und Parfüm schwangeren Luft der Festsäle entstehen lassen. Besonders Ohm Follker und Eigor haben großes Interesse an den Möglichkeiten der Städte. Eigor könnte Jahre damit verbringen, den Elfen bei Schmiedearbeiten zuzusehen oder mit ihnen über Feinheiten der Steinmetzkunst fachzusimpeln. Follker hingegen ist geradezu geblendet von der Kunst der Vislani, Erzählung und Musik in ein zauberhaftes Ganzes zu verweben. Er ist der Einzige unter den Gefährten Phileassons, dem es vielleicht gelingen könnte, unter den Vislani Freunde zu finden, den die Angehörigen des Clans der Barden und Krieger sehen in Follker eine verwandte Seele.)

Sorgen Sie als Spielleiter dafür, daß sich Ihre Abenteurer zumindest bei ihrem ersten Besuch in einer der Städte der Alten vom Rausch des prächtigen Lebens der Stadtbewohner gefangennehmen lassen. Sie werden nichts unterlassen, um die Helden mit ihrem Glanz zu blenden. Um sie völlig auf ihre Seite zu ziehen, werden einige Jagdausflüge veranstaltet, bei denen mit Angriffen der Wilden zu rechnen ist. (Raluf und Crottet werden die ewigen Feste in den Städten bald langweilig. Sie sind Feuer und Flamme, an Jagdausflügen teilzunehmen und dabei ihre Geschicklichkeit zu beweisen. Die Alten — und unter ihnen vor allem die Vislani — hoffen darauf, daß die edlen Krieger an der Seite Phileassons einen unauslöschlichen Zorn auf das Volk der Wilden bekommen werden, wenn sie zum ersten Mal an eigenem Leibe erfahren haben, wie harmlose Jäger ohne Vorwarnung aus dem Hinterhalt beschossen werden. (Es wäre sogar denkbar, das die Vislani eine Intrige spinnen und eine Jagdgruppe absichtlich in einen Hinterhalt der Wilden führen.)

In den Städten gibt es keine Tür, die vor den Helden verschlossen bliebe. Ausgenommen sind davon allein die tiefen Keller unter den Palästen der Vislani. Dort werden Wilde gefangen gehalten, die das Pech hatten, lebend in die Hände der Vislani zu fallen. Sie werden vom Clan der Barden und Krieger an den Schlangenkönig verschachert, der die Alten in Notfällen dafür großzügig mit Getreide und anderen Lebensmitteln beliefert.

Ist Taubralir in die Hände der Vislani gefallen, werden sie den Charakteren das Schiff nicht mehr freiwillig zurückgeben und statt dessen tausend Wege ersinnen, die Helden endlos zu vertrösten. So stellt sich mit der Zeit heraus, daß die Gastfreundschaft der Alten eine recht zweischneidige Angelegenheit ist. Besuchen die Charaktere häufig die Städte der Alten, sollten sie auch einmal Zeugen eines massiven Angriffs der Wilden werden und in die Zwangslage geraten, ihre Loyalität mit dem Schwert in der Hand zu beweisen.

Ein Alter
MU 10 KL 15 IN 15 CH 14 FF 17 GE 13 KK 9
AG 4 RA 2 HA 3 TA 2 NG 5 GG 2 JZ 2
LE 30 AE 40 AT/PA 12/12 (Degen, W+3) RS 1—5
GS GST1 AU 39 MR 8

*) Weitere typische Waffen sind Speer, Schwert und Dolch.

Herausragende Talente: Lesen/Schreiben 12, Musizieren 10, Tanzen 9

Besonders beliebte Zauberei: ADLER WOLF UND HAMMERHAI 10, SENSIBAR — WAHR UND KLAR 8, UNITATIO GEISTESBUND 8

Vislani
MU 12 KL 13 IN 15 CH 13 FF 16 GE 15 KK 12
AG 4 RA 1 HA 2 TA 2 NG 7 GG 3 JZ 7
LE 40 AE 40 AT/PA 13/12 (Tuzakmesser, W+5)
RS 3—5 GS GST 1 AU 46 MR 8

Fernkampf: Schußwaffen (Bogen) 20, Wurfaffen (Dolch) 18

Herausragende Talente: Wildnisleben 7, Betören 8, Menschenkenntnis 8, Musizieren 14, Geschichtswissen 12

Besonders beliebte Zauberei: ADLER WOLF UND HAMMERHAI 10, BANNBALADIN 10, AXXELERATUS BLITZGESCHWIND 7, IN DEIN TRACHTEN 7, BLITZ DICH FIND 7, FULMINICTUS DONNERKEIL 8, ARMATRUTZ 7

Die Geisterkrieger

Die sogenannten Geisterkrieger finden sich zu Hunderten in jeder Stadt. Bei den magisch belebten Rüstungen handelt es sich um optimale Wächter. Sie brauchen keinen Schlaf, kennen keine Angst und führen Befehle wortgetreu aus. Zu selbständigen Aktionen sind sie allerdings nicht fähig. Deshalb muß sich im Gefecht immer ein Vislani in ihrer Nähe aufhalten, um ihnen im Zweifelsfall neue Order zu gehen.

Es ist recht schwierig, einen Geisterkrieger im Kampf zu bezwingen, und es gelten in diesem Falle leicht variierte Kampfregeln. Wird im Gefecht der Rüstungsschutz des Kriegers durchdrungen, verliert er keine Lebensenergie (denn er besitzt keine LE), sondern es wird ein Prüfwurf auf W20 abgelegt. Ist das Ergebnis kleiner/gleich der Schadenspunkte, ist der Zauber gebrochen und die Rüstung fällt in sich zusammen. Sollte das Würfelergebnis aber größer sein, ignoriert der Geisterkrieger den Treffer und kämpft unbeschadet weiter. Geisterkrieger sind immun gegen Beherrschungszauber. Auch die Sprüche DUNKELHEIT oder BLITZ DICH FIND beeinträchtigen ihre Kampfwerte nicht.

Geisterkrieger
MU 20 AT 12 PA 8 LE --
TP je nach Waffe (typische Waffen sind Morgenstern, Schwert und Brabakbengel)
GS GST 1 AU 200 MR 10 MK 40 RS 6



die wilden

Fast die gesamte Landmasse der Inneren Inseln wird von den Wilden kontrolliert. Sie leben in kleinen Clans in den Wäldern und Ebenen. Nur selten schließen sie sich zu großen Kriegsscharen zusammen, um gemeinsam gegen die Städte der Alten vorzugehen. Seit der Ankunft Beorns des Blenders verlassen aber immer mehr junge Heißsporne ihre Clans, um dem 'großen Heerführer aus der Fremden Welt' zu folgen, der versprochen hat, auch die letzten Bastionen der Alten mit Feuer und Schwert heimzusuchen.

Es ist das Ideal der Wilden, im Einklang mit der Natur zu leben und nichts zu hinterlassen, das nicht binnen drei Jahren nach ihrem Tod wieder gänzlich in der Natur aufgegangen ist. Wegen des milden Klimas genügen ihnen Zelte aus Tierhaut und runde Hütten, die sie aus Binsengeflecht und Lehm errichten. Sie leben von der Jagd und den Früchten der Felder und Wälder. Die Alten und ihre Städte betrachten sie als Fremdkörper in ihrer Welt. Sie wissen sehr wohl, daß die Ungeheuer, die nachts die Wildnis durchstreifen, größtenteils Geschöpfe der Vislani sind. Deshalb kennen die Wilden im Kampf gegen das 'heimtückische Volk der Städte' keine Gnade. Gefangene werden nicht gemacht.

Mit den anderen Völkern der Wildnis wie den Blütenfeen oder Dryaden leben sie in Frieden. Wenn auch nicht alle das ungestüme Temperament der Wilden teilen, so ist ihnen doch die Liebe zur Natur gemein.

Wenn die Charaktere Kontakt zu den Wilden aufnehmen, werden sie zunächst freundlich empfangen, hält man sie wegen der 'Rundohren' doch anfänglich für Gefolgsleute Beorns. (Sollten die Helden vorher allerdings schon an der Seite der Alten kämpfend gesehen worden sein oder aber unvorsichtig von Besuchen in den Städ-

ten erzählen, schlägt die Freundschaft der Wilden schnell in unverhohlenen Haß um, und allein die Gesetze der Gastfreundschaft hindern sie daran, eine Bluttat zu begehen.) Das Leben der Wilden ist hart und entbehrungsreich. Über Speise und Trank hinaus haben sie den Helden nicht viel zu bieten. Gerne werden sie die Fremden aber zu gemeinsamen Jagdausflügen einladen, um deren Geschick als Jäger auf die Probe zu stellen. Vielleicht werden sie sogar zu einem Überfall auf eine Gruppe Feldarbeiter der Alten mitgenommen.

In der Gesellschaft der Wilden werden die Tugenden des Kriegers und Jägers groß geschrieben. Zauberei ist hier nicht so bedeutend wie in den Städten, und vor allem Kampfzauber werden als unehrenhaft angesehen.

Ein Wilder

MU 13	KL 12	IN 16	CH 12	FF 15	GE 13	KK 12
AG 4	RA 4	HA 2	TA 3	NG 6	GG 1	JZ 5
LE 50	AE 20	AT/PA 13/12 (Schwert, W+4) RS 2				
GS GST1	AU 62	MR 8				

Fernkampf: Bogen 23

Herausragende Talente: Fährtensuchen 9, Wildnisleben 12, Schleichen 9, Sich verstecken 8, Bogenbau 7

Besonders beliebte Zaubersprüche: ADLER WOLF UND HAMMERHAU 10, SPURLOS 7, HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT 6, CHAMAEIONI MIMIKRY 6

DAS VOLK DES MEERES

Beim Volk des Meeres handelt es sich um eine dritte Gruppe Elfen, die nicht in die Auseinandersetzungen zwischen den Wilden und den Alten hineingezogen werden möchten. Wie die Wilden haben sie das Ideal, im Einklang mit der Natur zu leben, doch im Gegensatz zu ihnen verwerfen sie nicht alle Errungenschaften der Zivilisation. Sie lieben es, sich kostbar zu kleiden, schätzen Schmuck und treiben Handel mit den Alten, um von ihnen Haushaltswaren aller Art und vor allem Wein zu bekommen. Die meiste Zeit verbringen diese Elfen auf ihren Booten, und keiner kennt den Lyr so gut wie sie. Sie sind exzellente Seeleute und mit vielen Bewohnern des Meeres wohl vertraut.

Die verschiedenen Clans des Volkes der Meere kann man schon von weitem an ihren Segeln erkennen, denn jede Sippe dieser Elfen hat sich ein Meerestier ausgewählt, das ähnlich den Wappen der Menschen in stilisierter Form auf den Segeln der Boote abgebildet wird. Das Volk des Meeres wird den Gefährten Phileassons zu-nächst mit äußerstem Mißtrauen begegnen, denn wegen der runden Ohren wird man sie für Krieger Beorns halten. Der Thorwaler aber hat sich die Elfen des Meeres zu Feinden gemacht, weil er einige Clans ihrer Boote beraubte, um mehr Transportraum für seine Operationen gegen die Städte der Alten zu erhalten. Selbst wenn die Abenteurer dem Volk des Meeres beweisen, daß sie nichts mit Beorn zu tun haben, werden die Elfen immer eine gewisse höfliche Distanz zu den Fremden halten, denn in den Jahrhunderten zwischen den Fronten der sich bekriegenden Vettern haben sie gelernt, daß es niemals gut ist, zu vertraut mit jemandem zu werden.

Die Schiffe des Volkes der Meere sind kleine, wendige Segelboote und Katamarane mit riskanter Takelung, die es guten Seeleuten erlaubt, mit diesen Booten erstaunliche Geschwindigkeiten zu erreichen. Wer sich aber verschätzt, wie hart er mit dem Segler vor den Wind gehen kann, kentert leicht oder erlebt einen Mastbruch. Sollten die Abenteurer auf die Idee verfallen, eines der Boote des

Volkes der Meere zu rauben, haben sie sich nicht nur für immer die Sympathien dieser Elfen verschert, sondern jeder an Bord muß täglich eine Boote Fahren-Probe +3 ablegen, um zu belegen, daß die Mannschaft mit dem Schiff klarkommt. Mißglückt mehr als die Hälfte der Proben, kentert das Boot. (Für jede Woche an Bord eines Seglers vom Volk der Meere wird die Probe um einen Punkt erleichtert.) Theoretisch ist es möglich, den See-Elfen eines ihrer Schiffe abzuhandeln.

See-Elf

MU 13 KL 12 IN 14 CH 12 FF 14 GE 13 KK 13

AG 4 RA 4 HA 2 TA 2 NG 4 GG 1 JZ 2

LE 40 AE 30 AT/PA 12/11 (Degen, W+3)

RS 2 GS GST1 AU 53 MR 8

Fernkampfwert: Wurfaffen 18 (Dreizack)

Herausragende Talente: Fischen/Angeln 11, Orientierung 8, Boote fahren 11, Schwimmen 10

Besonders beliebte Zaubersprüche: ADLER WOLF UND HAMMERHAI 8, IN SEE UND FLUSS 7, STURMGEBRÜLL BESÄNFTGE DICH 7

DIE STERNENTRÄGER

'Sternenträger' werden auf den Inseln im Nebel jene Elfen genannt, die von Geburt an ein kleines sternförmiges Mal auf der rechten Schulter haben. Kinder mit diesem Zeichen sind schon in allen Clans des Elfenvolkes geboren worden. Das Mal verheißt seinen Trägern eine große Zukunft, denn bisher zeigte sich bei jedem Sternenträger, daß er im Laufe seines Lebens außergewöhnliche Fähigkeiten entwickelte. Alle Könige des Elfenvolkes haben das Sternenmal getragen, Niamh im Silvanden Fae, der Schmied Goibnywn, der Barde Brianissim und viele andere Helden, deren Legendengestalten die Helden vielleicht auf den Äußeren Inseln begegnet sind, waren Sternenträger.

Die allermeisten von ihnen zeichnet große Tatkraft und Weisheit aus, was aber nicht heißt, daß sie diese Gaben zwangsläufig zum Guten verwenden. Viele der Sternenträger leben für sich alleine, losgelöst von dem Clan, in dem sie einst geboren wurden. Trotzdem bleiben sie ihren Blutsverwandten ein Leben lang verbunden, und es gibt viele Geschichten darüber, wie durch den überraschenden Auftritt eines Sternenträgers, der unerwartet aus seinem selbstgewählten Exil zurückkehrte, der Ältestenrat des Clans davor bewahrt wurde, eine schwerwiegende Fehlentscheidung zu treffen. Nicht immer können sich die Sternenträger durchsetzen, doch ihr Wort hat in jeder Ratsversammlung großes Gewicht.

Die Informationen über diesen Adel der Elfen sollten Sie sparsam an Ihre Helden weitergeben und dabei darauf achten, daß die 'Sternenträger halb märchenhafte Züge behalten. Sobald die Abenteurer zum ersten Mal einem dieser Auserwählten begegnen, sollte ihnen klar werden, daß unter den Trägern des Mals der alte und der junge Weise aus der Prophezeiung zu suchen sind.

Zu Fenvariens Zeiten bildeten die Sternenträger tatsächlich eine Gruppe, auf die die menschliche Bezeichnung Adel in etwa zutraf. Er versammelte diese Auserwählten in seinem Gefolge und übertrug ihnen besonders wichtige Aufgaben. Sie gingen mit ihm in den Untergang, als Fenvarien in seinem letzten Kampf die Flucht der überlebenden Elfen aus Tie'Shianna deckte.

Shadrue

Shadrue ist der Sternträger, der in der Prophezeiung der 'junge, Weise' genannt wird. Ursprünglich gehörte er zu den Alten und

genoß unter den städtebewohnenden Elfen hohes Ansehen. Obwohl er kein Vislani war, beschäftigte er sich sehr intensiv mit der Vergangenheit seines Volkes. Aus diesem Grund wurde er vom Clan der Krieger und Barden lange mit Argwohn beobachtet. Als er schließlich erkannte, mit welcher hintergründigen Absichten die Vislani Geschichten über das Tiburon und die Schrecken der Wälder verbreiteten, verließ er seine Heimatstadt Djanilla, um sich in den Wäldern den Wilden anzuschließen. Bei seinen neuen Gefährten erlernte er die Künste des Kriegers und Jägers und zeigte sich trotz seines hohen Alters als sehr begabt. Er vereinigt jetzt in sich das Können eines guten Kriegers und eines äußerst talentierten Zaubers. Außerdem gehört er zu den wenigen lebenden Elfen, die das Zauberswort kennen, mit dem man das 'Licht' eines Toten, der in den Kessel der Cammalan gelegt wurde, wieder an dessen Körper bindet. Aus diesem Grund wird Shadrue unentbehrlich für das Ritual, das die Abenteurer auf der Verlorenen Insel zelebrieren, um ihren toten Gefährten aus dem Reich unter den Wellen zurück-zuholen.

Einige Monate nach dem Auftauchen Beorns auf den Inseln im Nebel hat Shadrue mit ihm einen Pakt geschlossen. Der Weise befürchtete, daß dieser rauhbeinige Thorwaler den Elfen auf den Inseln sehr gefährlich werden könne. Er verbündete sich mit ihm, um Einfluß auf Beorn zu haben. So gelang es ihm, Beorns unbestreitbares Talent als Anführer und Eroberer ganz im Dienst der Wilden einzusetzen.

Den Beinamen 'junger Weiser', haben die Wilden Shadrue gegeben. Die Bezeichnung ist Metaphorisch gemeint, denn das tatsächliche Alter des Elfen beträgt mehrere Jahrhunderte. Die Wilden halten ihn für 'jung im Geiste', weil er zu den wenigen wirklich mächtigen Alten gehört, die aus Überzeugung ihre Heimat und ihren Clan verlassen haben, um sich der Sache der Wilden anzuschließen.

Shadrue ist eine drahtige Gestalt mit braunen Haar, in dem sich die ersten grauen Strähnen zeigen. Um seine Schultern trägt er den Pelz eines Wolfes. Gekleidet ist der Weise in die abgewetzte Leder-montur eines Kriegers und Jägers vom Clan der Falken. Seine besondere Gabe hat Shadrue erst sehr spät entdeckt. Er ist ein begnadeter Bogenschütze, und man sagt, daß noch keiner seiner Pfeile sein Ziel verfehlt habe.

Zwei alte Narren

Als Narren oder Verrückte bezeichnet man die Sternenträger Gwern und Caradel, die gemeinsam mit ihrer Nichte Swelfa auf der Insel der Pferde leben. Die beiden Weisen beschäftigten sich seit Jahrhunderten mit dem Problem der verschwindenden Pferde. Schon in der Zeit vor dem Eintreffen des Schlangenkönigs war der Einsatz von Pferden auf den Inseln im Nebel, zumindest für die Reiter, zu einem riskanten Manöver geworden. Auf für die Elfen bislang unerklärliche Weise verschwinden immer wieder Pferde, zum 'feil sogar, während ein Reiter auf ihnen sitzt. Wenn die Tiere Tage später dann genauso überraschend wieder auftauchen, sind sie meistens schaumbedeckt, als hätten sie einen stundenlangen scharfen Ritt hinter sich. Das Geheimnis hinter diesem Phänomen konnte man nie lösen, seine Erforschung wurde schon lange aufgegeben. Allen Pferden schenkte man die Freiheit, und heute interessiert es niemanden mehr, ob auf einer Lichtung im Wald ein Wildpferd mehr oder weniger steht. Nur Gwern und Caradel, kundige und mächtige Zaubers, beschäftigt das Problem noch weiter, denn sie sind überzeugt, daß die Pferde die Globule der Inseln im Nebel verlassen, wenn sie verschwinden, und sie hoffen, durch die Pferde einen

Weg zurück in jene Welt zu finden, die den Elfen auf den Inseln so lange Zeit verschlossen war.

Auf den Inseln im Nebel ist der Zauberspruch WEISSE MAHN UND GOLDNER HUF nicht bekannt. Die aventurischen Auelfen entwickelten ihn erst Jahrhunderte nach der Diaspora. Die Pferde, die mit diesem Zauber beschworen werden, kommen von den Inseln im Nebel. Sollte einer der Spielercharaktere diesen Spruch beherrschen, könnte er zur Aufklärung des Rätsels beitragen. In diesem Fall wäre es kein Problem, einen der beiden Brüder dazu zu überreden, die Helden auf die Verlorene Insel zu begleiten. Auf keinen Fall werden beide diese Reise antreten, denn einer der Brüder bleibt zurück, um den neu erlernten Zauber in der Praxis zu üben. Caradel und Gwern haben zwei sehr unterschiedliche Charaktere. Caradel besitzt das Temperament eines tulamidischen Kriegers. Er ist aufbrausend, leicht beleidigt und hat eine starke Tendenz zu unüberlegten Heldentaten. Gwern ist das genaue Gegenteil. Er ist ruhig, ausgeglichen und hält seinen Bruder von übereilten Aktionen zurück. Kommt es zu Gefechten, legt er einen Unsichtbarkeitszauber auf sich und zieht sich zurück. Caradel ist in solchen Situationen — laut seine Gegner schmähend — in der ersten Reihe zu finden. Gwern wäre übrigens durchaus zuzutrauen, daß er die Gefährten wieder verläßt, wenn er eine Situation für aussichtslos hält — eine Idee, auf die Caradel niemals kommen würde.

Überlegen Sie gut, welcher von beiden Ihre Gruppe begleitet! Gwerns besondere Begabung besteht darin, daß seine Zauber um ein Vielfaches länger ihre Wirkung behalten, als dies normalerweise der Fall wäre. Caradel hingegen verfügt über eine Gabe, die seinem aufbrausenden Temperament entspricht. Jeder Zauber, den er im Zorn spricht, kostet ihn nur W6 ASP.

Beide Elfen kennen das Geheimnis um den Kräutersud, den man im Kessel der Cammalan zubereiten muß und der verhindert, daß die Toten während der Zeremonie der Wiederbelebung schwere Verbrühungen erleiden. Auf beide trifft die Bezeichnung "alte Weise" aus der Prophezeiung der Shaya zu.

Falls Ihnen Ihre Spielgruppe zu schwach erscheinen sollte, kann auch die Nichte der beiden Alten die Helden begleiten., Swelfa ist eine ausgezeichnete Schwertkämpferin, hat allerdings auch eine ausgeprägte Schwäche für das starke Geschlecht. Der Haken dabei ist, daß sie niemals mehr als eine Nacht mit einem Mann verbringt, was schnell zu erheblichen Eifersüchteleien in der Gruppe führen könnte. Swelfa ist überaus lieblich anzuschauen und trägt kein Schwert, wenn die Helden ihr in der Nähe eines kleinen Wasserfalls bei weidenden Wildpferden zum ersten Mal begegnen.

Der Schmied Goibnywn

Goibnywn lebt auf einer kleinen Insel, wo er eine wohlausgestattete Schmiedewerkstatt unterhält. In die Streitigkeiten zwischen Wilden und Alten mischt er sich nicht ein. Auf den Inneren Inseln erzählt man, daß er jedem, der ihn besucht, eine Waffe schenkt. Goibnywn ist von schwächlicher, kleiner Statur, und man traut ihm kaum zu, daß er einen der großen Schmiedehämmer seiner Werkstatt auch nur heben könnte. Manche halten ihn für einen fragwürdigen Charakter, weil er jeden, der ihn darum bittet, mit Waffen beschenkt. Vor allem die Alten, denen es leicht fällt, auf ihren großen Schiffen zur Insel des Schmiedes zu segeln, haben daraus schon so manchen Vorteil gezogen. Für sie fertigt Goibnywn auch die Rüstungen der Geisterkrieger. Die Wilden mußten früher abenteuerliche Reisen in ihren Einbäumen bestehen, um an eines der Schwerter des Schmiedes zu gelangen. Seit Beorn und Shadrueel sie eigene Schiffe bauen ließen, hat sich dies grundlegend geändert. Auch die

Helden beschenkt der Schmied mit kostbaren Waffen, die er nach ihren Vorgaben anfertigt.

Goibnywn verfügt über die wunderbare Gabe, daß er eine beliebige Waffe mit nur drei Schlägen auf seinem Amboß fertigen kann. Für eine Metallrüstung, gleich welcher Machart, braucht er elf Schläge. Es ist üblich, dem Schmied als Gegenleistung für seine Arbeit einige Geschenke zu überlassen. (Zucker oder Salz aus den eigenen Vorräten oder ein erjagtes Wild sind angebracht.)

Weitere Sternenträger finden Sie in dem Kapitel Das lebende Schiff in der Rubrik der Begegnungen auf hoher See auf Seite 162.

Beorn der Blender

Viele Wochen ist es her, daß die Helden Beorn den Blender das letzte Mal gesehen haben. Dadurch, daß Beorn auf eine andere Art und Weise die Inseln im Nebel erreicht hat, sind für ihn zwei Jahre vergangen. Gestrandet auf einer verlassenen Insel, war das erste, was er und seine Gefährten taten, ein Boot zu bauen, das sie zur Hauptinsel, nach Thiranog trug. Dort begegnete Beorn dem Sternenträger Shadrueel. Seitdem ist der Weg der beiden verbunden. Beorn lehrte die Wilden, auf welche Weise sie die Städte der Alten bezwingen konnten. Er zeigte ihnen auch, wie Schiffe zu bauen sind, die aufs Haar der Otta der Thorwaler gleichen. Viele Wilde hielten für falsch, was Beorn tat und wie er die Natur unter seinen Willen zwang, indem er Schiffe baute, die nicht mehr dem Spiel der Elemente ausgeliefert sind. Doch mit Shadrueel an seiner Seite fand er immer genug Gefolgsleute, um seine Pläne zu verwirklichen. Vom 'jungen Weisen' lernte Beorn alles, was er über die fremde Welt wissen mußte, die zu seiner neuen Heimat geworden ist. Der Sternenträger erzählte ihm vom unterschiedlichen Zeit-Verlauf in dieser Welt, und Beorn, der seine Wette mit Phileasson lange Zeit für verloren hielt, schöpfte neuen Mut, doch noch nach Thorwal zurückkehren und gewinnen zu können. Seitdem wartet er auf die Ankunft seines Rivalen, denn Beorn fehlt das Wissen der Prophezeiung: Er weiß nicht, welche Aufgabe er in dieser Welt lösen soll! Auch hat er keinen Weg gefunden, nach Aventurien zurückzukehren. Aus diesem Grund ist er bereit, alle Macht, die er in dieser Welt besitzt, für kurze Zeit in den Dienst Phileassons zu stellen. Er braucht Taubralir genauso dringend wie die Gefährten, um diese Welt wieder verlassen zu können. Beorn wird zur Not jeden Eid darauf schwören, daß er Phileasson nicht hintergehen wird. Er verweist darauf, daß er in den letzten Monaten so viel Beute in den Städten der Alten gemacht habe, daß er nie wieder zur See fahren müsse. Alles was er noch wolle, sei es, zu den Fjorden Thorwals zurückzukehren. Und Beorn lügt gut, auch aus diesem Grund führt er den zweideutigen Beinamen "der Blender". Er ist gewillt, seine Versprechen zu halten, so lange die Helden in dieser Welt segeln, doch nach seiner Auffassung von Recht kann ein Wort, das er in einer fremden Welt gegeben hat, in Aventurien nicht mehr gelten. Sobald die Gefährten die Inseln im Nebel verlassen haben, betrachtet er alle seine Versprechungen als hinfällig. Bis dahin wird er allein aus Eigennutz ein zuverlässiger Verbündeter sein, der sogar seinen Kopf riskiert, um Phileasson und Shaya am Leben zu erhalten und Taubralir vor Schaden zu bewahren.

Auf den Inseln im Nebel ist Beorn für alle Wilden, die ihm folgen, ein Held, dessen Ruhm, obwohl er ein 'Rundohr' ist, dem der Sternenträger in nichts nachsteht. Die Alten und das Volk des Meeres fürchten seine tollkühnen Attacken, und Freund wie Feind haben ihm für seine Taten den Beinamen "der Städtezerstörer" gegeben. Sein 'Ruhm' auf den Inseln im Nebel ist so groß, daß die Legenden um ihn der Kontrolle der Vislani entglitten sind und ganz

am Ende der Spirale der Äußeren Inseln bereits eine Insel Gestalt angenommen hat, auf der sich seine Taten wiederholen.

TOTEMGLAUBE UND TOTENKULT

Allen Elfen ist gemeinsam, daß sie sich auf schwer verständliche Weise mit einer besonderen Tiergattung verbunden fühlen. Ein für Menschen unbegreifliches Band besteht zwischen ihnen, und sie würden sich niemals gegenseitig ein Leid zufügen. Hieraus erklärt sich auch die besondere Begabung aller Elfen auf den Inseln im Nebel für den Zauber ADLER, WOLF UND HAMMERHAI, denn sie schlüpfen oft in die Gestalt ihres Totemtiers, um gemeinsam mit ihren Tierbrüdern durch die Wildnis zu streifen.

Unter den verschiedenen Elfengruppen lassen sich besondere Vorlieben in der Wahl der Totemtiere finden. Die Alten fühlen sich oft zu Vögeln hingezogen, die Wilden zu den Bewohnern der Wälder, vor allem aber zu Raubtieren, und das Volk des Meeres fühlt sich besonders verbunden mit allen Geschöpfen, die im und am Meer leben. Ein Elf fühlt sich nie zu einem einzelnen Tier besonders hingezogen, denn allzu kurz würde die Freundschaft in Anbetracht der gewaltigen Lebensspanne dieses Volkes währen. Seine Zuneigung gilt allen Tieren der Gattung, und er wird es niemals dulden, daß man auch nur einem von ihnen in seiner Gegenwart ein Leid zufügt.

Stirbt ein Elf, so fertigen seine Freunde und Verwandten ein Boot für ihn, in dem sein Körper die Reise in das Reich unter den Wellen

antreten kann. (Wie unterschiedlich diese Boote aussehen können, ist unter den Begegnungen auf hoher See auf Seite 162 beschrieben.) Der Umgang der drei Völker mit den Körpern der Toten ist grundverschieden. Die Wilden legen den Leichnam einfach ins Totenboot und überlassen es dem Wasser. Das Volk des Meeres hingegen legt den Körper des Verstorbenen vor der großen Reise für eine Zeit in Salz, um ihn zu konservieren. (Dabei wird er allerdings recht unansehnlich.)

Die Alten beherrschen die vollkommenste Methode, das ursprüngliche Aussehen des Toten zu konservieren. Der Clan der Tlaskelem hat in diesem Handwerk die größte Kunstfertigkeit erreicht und wird für gewöhnlich mit der Konservierung der Toten betraut. Sie füllen Magen und Därme der Leiche mit einer Flüssigkeit, die verhindert, daß die Leiche von innen heraus verrottet. Die Haut des Verstorbenen wird mit einer Paste bestrichen, die sie frisch und geschmeidig hält. Zum Schluß werden dann mit roter Farbe Zauberrunen auf die Stirn des Toten gemalt, die aassfressende Vögel davon abhalten, in dem Totenboot ihr Mahl zu suchen.

Wenn Ihre Charaktere sicher gehen wollen, daß sie durch die Reise in das Reich unter den Wellen keinen dauerhaften Schaden nehmen, tun sie gut daran, die Körper der Toten binnen sieben Tagen zu einem Angehörigen des Clans der Tlaskelem zu bringen. Der beste Weg 'wäre allerdings, einen Elfen dieser Sippe dazu zu überreden, sich den Gefährten Phileassons für die Dauer des Aufenthalts auf den Inseln im Nebel anzuschließen. Eine gute Gelegenheit dazu bietet sich während der Gefangenschaft in Ta'Lisseni, wo die Helden gemeinsam mit einem Tlaskelem eingekerkert sind.

die inneren inseln

Meisterinformationen:

Am Ende der Odyssee durch die Äußeren Inseln befinden sich die Helden in der Gefangenschaft der Vislani. Sollten sie sich bei 'der Befreiung durch das Volk des Meeres dafür entscheiden, mit dem Baumschiff von Shaltyr zu fliehen, werden sie mit zu den 'Drei großen Schnecken' genommen, eine Inselgruppe, die wegen ihrer zahlreichen Korallenriffe und Untiefen von den Elfen des Meeres gerne als Versteck benutzt wird, da ihnen die Schiffe der Alten oder Beorns hier nur schwer folgen können. Das Volk des Meeres wird den Helden nur dann ein eigenes Boot schenken, wenn sie sich durch besondere Tapferkeit hervorgetan oder den Vagabunden des Meeres einen anderen großen Dienst erwiesen haben. Ist dies nicht der Fall, müssen sie sich selber ein Boot hauen.

Auf den Inneren Inseln haben die Gefährten Phileassons die Aufgabe, den 'alten und den jungen Weisen' zu finden, denn allein mit deren Hilfe ist es möglich, ihre toten Freunde aus dem Reich unter den Wellen zurückzuholen. Lassen Sie die Helden ein wenig suchen, denn dem Volk des Meeres ist die Prophezeiung sehr unklar, und von dieser Seite gibt es keine Hilfe bei der Auslegung des Rätsels. Wenn die Helden langsam die Machtverhältnisse auf den Inneren Inseln kennenlernen und einige Städte besuchen, dann dürfte ihnen sehr schnell der tyrannische Charakter der Vislani klar werden. Damit ist das moralische Fundament gelegt, sich auf ein Bündnis mit Beorn dem Blender einzulassen, der die Vislani bekämpft. Trotzdem bleibt es sinnvoll, die eine oder andere Stadt zu besuchen. Fragt man dort nach einem 'alten

Weisen', wird man immer wieder auf die Vislani verwiesen, die als Barden die Hüter der Vergangenheit sind und von den meisten Stadtbewohnern unkritisch für sehr weise gehalten werden. Gleichzeitig kommt den Helden immer wieder die Geschichte über die 'alten Narren' zu Ohren, so daß sie über kurz oder lang zur Insel der Pferde gelangen. Von einem jungen Weisen' erzählt man in den Städten nur sehr ungern. Diese Information werden die Gefährten sehr viel leichter in den Lagern der Wilden erhalten.

Ein nützliches Utensil für die weitere Planung der Helden könnte eine Karte der Inseln im Nebel sein. Eine solche Karte läßt sich in jedem Palast der Vislani finden. Freiwillig geben sie diese Karten allerdings nicht heraus, und sie gestatten auch nicht, daß man Kopien davon anfertigt; eine Gelegenheit für die Helden, ihr Talent als Diebe unter Beweis zu stellen!

Im Laufe der Abenteuer auf den Inneren Inseln sollte den Helden klar werden, daß für eine erfolgreiche Lösung ihrer Aufgabe die Zusammenarbeit mit Beorn dem Blender unvermeidlich ist. Es ist fast unmöglich, Taubralir ohne seine Hilfe aus dem Hafen von Bardibrig, dem Hauptsitz der Vislani, zu rauben. Ein Überfall auf den Turm des Schlangenkönigs aber, in dem der geraubte Kessel der Cammalan aufbewahrt wird, ist vollkommen sinnlos, wenn die Helden nicht die Unterstützung von Beorns Elfenarmee und von Shadrue, dem jungen Weisen, haben.

Fehlen den Gefährten noch wesentliche Informationen, ist auch eine Rückkehr zu den Äußeren Inseln möglich, um dort das Wissen über den Untergang Tie'Shiannas oder über den Raub des

Kessels der Cammalan und über den Schlangenkönig zu vertiefen. Für die erfolgreiche Lösung der zehnten Aufgabe, nämlich herauszufinden, wo Fenvari gefangen gehalten wird, ist es unumgänglich, daß einer der Charaktere schon eine ganze Weile vor dem Angriff auf den Turm des Schlangenkönigs zu Tode kommt, um in das Reich unter den Wellen einzugehen. Gelegen-

heiten für einen Heldentod bieten sich genug. (Zum Beispiel ein Hinterhalt durch die Vislani, ein Überfall durch eines der Monster, die nachts die Wälder heimsuchen, oder während des Versuchs, Taubralir aus dem Hafen von Bardibrig zu stehlen.) Die Regeln der sich verschiebenden Realitätsebenen gelten auf den Inneren Inseln nicht mehr.

DIE STÄDTE DER ALTEN

Allgemeine Informationen:

Die meisten der Städte der Alten liegen an den Küsten der Inseln. So waren optimale Verbindungswege zwischen den verschiedenen Siedlungen garantiert. Für die Wilden sind die Städte gerade aus diesem Grund lange Zeit nicht zu erstürmen gewesen. Die Mauern blieben ohne Belagerungsgeräte unüberwindbar, und weil eine Versorgung über den Hafen gewährleistet war, konnten die Städte auch nicht ausgehungert werden.

Ganz allgemein läßt sich über die meisten Städte sagen, daß es eine starke Tendenz gibt, in die Höhe zu bauen. Viele Paläste haben ein Dutzend oder mehr Etagen. Die Beleuchtung wird durch großzügig angelegte Lichthöfe arrangiert, und terrassierte Dachgärten verleihen den Gebäuden ein reizvolles Ambiente. Natürlich gibt es auch immer wieder Sonderentwicklungen. So tendieren die Vislani in letzter Zeit dazu, gewaltige Türme zu errichten, die von zahllosen Bögen und Stützpfählern gesichert werden, weil die tragenden Außenwände von gewaltigen Fenstern durchbrochen sind.

Allen Städten gemeinsam ist ein tiefgestaffeltes Verteidigungssystem zum Festland hin, das in den Jahrhunderten des Krieges mit den Wilden immer weiter verfeinert wurde. Selbst die kleinste Stadt wird durch mindestens zwei Wallanlagen abgeschirmt. Seit kurzem sind die Häfen aller Städte zum Mittelpunkt reger Bautätigkeiten geworden, da man die Hafenanlagen bisher nur ungenügend von der Seeseite her gesichert hatte; eine Schwäche, die Beorn der Blender immer wieder erfolgreich für seine Überfälle nutzt.

Meist ebenfalls im Hafengebiet befinden sich zahlreiche Silos und Lagerhäuser, in denen sich Lebensmittel stapeln. Um jederzeit für eine Belagerung gewappnet zu sein, betreiben die Alten eine ausgeklügelte Vorratspolitik.

In jedem Hafen findet sich neben den normalen Schiffswerften auch eine mehr oder minder große Schiffsschreinerei der Tlaskalem, in der dieser Clan Totenboote zimmert. Diese Gefährte eignen sich besonders gut, wenn die Helden einmal überstürzt eine Stadt verlassen müssen. Die meisten anderen Schiffe im Hafen sind viel zu groß, um von einer Abenteurergruppe gesteuert zu werden.

Das Straßen und Wälle aller Städte sind durch die ständige Präsenz der Geisterkrieger und Vislani geprägt. An jeder Straßenecke, auf jedem Wall und an jedem Tor stehen diese stummen, aber aufmerksamen und argwöhnischen Wächter. Sie fordern mit einem Wink jeden auf, stehenzubleiben, der ihnen auch nur im geringsten verdächtig erscheint.

BARDIBRIG

Dies ist das Zentrum der Machtausübung der Vislani. Hier ist ihr Hauptsitz und hierhin wird auch Taubralir gebracht, wenn das Zauberschiff in die Gewalt des Clans der Krieger und Barden gerät. In einem schwer bewachten Trockendock wird das Schiff der Hel-

den von herausragenden Wissenschaftlern und Magiern des Clans untersucht.

Der Diebstahl von Taubralir aus dem Trockendock von Bardibrig gehört zu den Schlüsselsituationen dieses Abenteuers. Diese Stadt im Sturm zu nehmen, ist unmöglich, selbst wenn die Helden die gesamte Streitmacht Beorns hinter sich haben. Eine findige Gruppe dürfte aber etliche Wege ersinnen, durch ein tollkühnes Kommandounternehmen in den Besitz des Schiffes zu kommen. Ein Weg wären da zum Beispiel Taucher, die nachts bis in den Kriegshafen (I) vordringen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, mit Hilfe der Wilden eine der Galeassen der Vislani zu kapern, sich mit deren Rüstungen und denen der Geisterkrieger zu tarnen und bis in den Kriegshafen vorzudringen.

Eine ausführliche Karte dieser Stadt finden Sie auf Seite 222.

1: Haupttürme der Hafenbefestigung Spezielle Informationen:

Am Fuß dieser mächtigen quadratischen Türme befinden sich schwere Winden, mit deren Hilfe die Hafeneinfahrt durch eine Kette blockiert werden kann. Hier halten sich immer mindestens ein Vislani und zehn Geisterkrieger auf. Auf den Plattformen der Türme stehen Geschütze, die mittleren Rotzen ähneln.

Meisterinformationen:

Wird Bardibrig von See angegriffen, so besteht eine bewährte Verteidigungsstrategie der Vislani darin, die gegnerischen Schiffe ungehindert die erste Sperrkette passieren zu lassen, den Haupthafen (II) zu blockieren und die Feinde nicht über die Vordere Bucht (III) hinauskommen zu lassen. Sobald sich die Mehrheit der Angreifer in der Vorderen Bucht befindet, wird auch ihr Ausgang mit einer Sperrkette blockiert. Die Vislani lassen dann von den angrenzenden Verteidigungsanlagen eine Art Hylailier Feuer, das auf der Wasseroberfläche treibt, ins Hafenbecken laufen und setzen es in Brand. Dieser Feuerhölle dürfte kaum einer der Angreifer lebend entkommen.

2: Die Rundtürme

Spezielle Informationen:

Diese runden Türme stehen an Schlüsselpositionen der Verteidigungsanlagen und haben eine ständige Besatzung von 20 Geisterkriegern und drei bis fünf Vislani. Da für die Geisterkrieger keine Quartiere notwendig sind, ist genügend Raum vorhanden, um jeden der Vislani in einem großen, prächtig möblierten Turmzimmer unterzubringen.

3: Die Schanzen

Spezielle Informationen: Die halbrunden Schanztürme dienen als Plattformen für große Ge-

schütze, die den schweren Rotzen Aventuriens ähneln. Auf den Schanzen sind ständig einige Geisterkrieger präsent. Vislani begeben sich in diese Stellungen nur, wenn der Stadt ein Angriff droht.

4: Die Toranlagen Spezielle Informationen:

Die hohen Tore der Stadt sind aus schweren Steineichenbalken gefertigt, die zusätzlich durch Metallbeschläge verstärkt wurden. Alle Tortürme sind reichlich mit Pechnasen bestückt und verfügen in ihrem Inneren über Vorrichtungen, in denen man Öl, Wasser oder Blei zum Kochen bringen kann, um damit Angreifer abzuwehren. An jedem Tor halten sich ständig zwei Vislani und zehn Geisterkrieger auf

5: Die Paläste der Vislani Spezielle Informationen:

Charakteristisch für alle Paläste der Vislani ist, daß sie samt und sonders in Verbindung mit den Verteidigungsanlagen stehen. Jeder von ihnen stellt noch einmal eine kleine Festung für sich dar. Hier wimmelt es von Dutzenden von Bardenkriegern, und je nach Wichtigkeit der Stellung finden sich dort gelegentlich sogar über 100 Geisterkrieger. An diesen Orten werden die Clansangehörigen sowohl im Kampf als auch in Gesang und Dichtung ausgebildet. Die Paläste sind Trutzburgen des Wissens, und Ihre Helden können hier Dinge in Erfahrung bringen, die niemand sonst auf den Inseln im Nebel noch weiß. In den dunkelsten Kellern dieser Paläste werden Wilde gefangen gehalten, deren Schicksal es eines Tages sein wird, im Tausch gegen Korn an die Echsen der Verlorenen Insel verschachert zu werden.

6: Lagerhäuser Spezielle Informationen:

In diesen großen Speichern wird alles Erdenkliche gelagert. (Zum Beispiel Amphoren mit Öl und Wein, getrocknete Früchte, Säcke voller Korn, Reis und Nüsse, gesalzenes Fleisch und geräucherter Fisch. In manchen wird auch nur Holz, Teer, Segeltuch und Tauwerk aufbewahrt.) Die Vorratswirtschaft der Alten garantiert, daß jede ihrer Städte ohne Probleme eine mehrmonatige Belagerung überstehen kann.

7: Die Clanspaläste Spezielle Informationen:

Die meisten der weitläufigen Palastanlagen der verschiedenen Elfenclans liegen in schönen Parkanlagen. Alle diese Gebäude sind mehr oder weniger sonderbar. So leben die Tlaskelern in ihren Bauwerken zum Beispiel ihre ausgeprägte Vorliebe für alles Rote aus. Sie verwenden roten Marmor, die Wandbehänge sind in tiefem Purpur gehalten und rote Glasfenster sorgen dafür, daß ihre morbiden Paläste in ein unheimliches Licht getaucht werden.

8: Die Gärten Spezielle Informationen:

Die großen Gartenanlage wirken auf den ersten Blick wie ein Stück Wildnis inmitten der Stadt. Erst wenn man sie genauer betrachtet, wird einem auffallen, daß es sich um eine kultivierte Wildnis handelt. Jeder der Gärten ist nach einem Thema gestaltet. So findet man im Bergwald zum Beispiel künstlich aufgeschichtete Felsen, auf denen Bäume wurzeln, die so nah am Meer und in dem Klima dieser Region eigentlich gar nicht wachsen würden. Andere Themen von Gärten sind Mangrovensümpfe, ein Oasengarten mit blü-

henden Kakteen und ausgefallenen Palmsorten oder eine Seenlandschaft, in der Hunderte verschiedene Wasserpflanzen gedeihen. Auf gewisse Weise spricht es für die verquere Art der Alten, daß sie niemals auf die Idee kommen würden, die Gärten aufzugeben, um sie als landwirtschaftliche Nutzfläche im Schutz der Mauern zu nutzen.

9: Werftanlagen Spezielle Informationen:

Von zunehmender Wichtigkeit für das Überleben der Alten wird der Schiffbau, denn die ständige Auseinandersetzung mit den Wilden macht es ihnen mittlerweile fast unmöglich, die Städte zu verlassen und geregelten Ackerbau zu betreiben. So decken sie ihren Lebensmittelbedarf mit dem, was das Meer zu bieten hat, und, wenn die Not groß ist, aus dem Handel mit den Echsen. Aus diesen Gründen gewann der Schiffsbau für die Alten in den letzten Jahrzehnten immer mehr an Bedeutung. In jeder ihrer Städte finden sich mittlerweile ausgedehnte Werftanlagen mit großen Kränen, weitläufigen Lagerhallen und Trockendocks, in denen die Schiffe von lästigem Muschelbesatz gesäubert werden.

10: Taubralir Spezielle Informationen:

In diesem gefluteten Dock liegt Taubralir, das Zauberschiff der Helden, das nach ihrer Gefangennahme durch die Vislani von Ta'Lisseni nach Bardibrig überführt wurde. Ein starkes Tau am Bug des Schiffes führt zu einer Winde, mit deren Hilfe der Segler über eine Rampe ins Trockene gezogen werden kann. Die Vislani haben bereits festgestellt, daß Taubralir schrumpft, wenn man es aufs Trockene bringt. Für weitere Experimente brauchten sie allerdings das Schiff in seiner ursprünglichen Größe. Durch die Winde fällt es den Charakteren leicht, das Zauberschiff an Land zu ziehen. Sobald es geschrumpft ist, kann es von einem einzelnen Helden transportiert werden.

Den Vislani liegt sehr viel an diesem ungewöhnlichen Schiff, deshalb brachten sie es in den Kriegshafen (I) von Bardibrig. Dort wird Taubralir Tag und Nacht von 20 Geisterkriegern und fünf Vislani bewacht, die bei den Trockendocks patrouillieren.

Die Wachen sind allerdings ein wenig nachlässig, weil sich der Clan der Krieger und Barden inmitten des Kriegshafens unangreifbar dünkt.

11: Schwerbewaffnete Galeassen Spezielle Informationen:

Diese stark bemannten und schwer bewaffneten Galeassen bilden das Rückgrat der Seestreitkräfte der Vislani. Einige dieser mächtigen Schiffe kreuzen ständig zwischen den Inneren Inseln, um die Flottenbewegungen Beorns zu beobachten. Aus diesem Grund mußte auch die Zahl der Expeditionen zu den Äußerer Inseln, für die diese Schiffe ursprünglich konzipiert wurden, stark eingeschränkt werden. Im Expeditionshafen (V) auf der anderen Seite der Halbinsel liegen deshalb jetzt nur zwei Galeassen.

12: Das Baumschiff der Lynissel Spezielle Informationen:

Lynissel ist zur Zeit in Bardibrig, weil sie davon gehört hat, daß die Vislani ein außergewöhnliches Schiff erbeutet haben. Diesen gerüchteumwobenen Segler wollte die Sternenträgerin mit eigenen Augen sehen. Wenn der Hafen angegriffen wird, kämpft sie auf Seiten des Clans der Krieger und Barden.

13: Bewaffnete Handelsschiffe

Spezielle Informationen:

Diese großen Schiffe dienen zu Fahrten auf kleinere Inseln, wo die Alten — von den Wilden unbehelligt — Ackerbau und Viehzucht betreiben können. Sie sind damit lebensnotwendig, um die Versorgung der großen Städte aufrecht zu erhalten. Da es in den letzten Monaten verstärkt zu Überfällen auf Handelsschiffe kam, sind mittlerweile alle Segler mit leichten Geschützen bestückt. So wurde ein gewisses Gleichgewicht gegenüber den Ottas, die keine Schiffsgeschütze tragen, wiederhergestellt. Dennoch erwägen die Vislani, Korntransporte künftig nur noch unter Geleitschutz von mehreren Galeassen durchzuführen.

14: Fischerboote

Spezielle Informationen: Diese kleinen Boote dienen zum Fischfang in der Küstenregion

WEITERE STÄDTE DER ALTEN

Meisterinformationen:

Vom Aufbau ähneln die großen Elfenstädte einander, so daß Sie prinzipiell Bardibrig als Vorbild für die anderen Städte nehmen können. Es gibt jedoch einige Abweichungen:

Ta'Lisseni ist die einzige Stadt der Alten, die nicht auf den Inneren Inseln liegt. Neben Bardibrig ist sie die bestbefestigte Stadt auf den Inseln im Nebel. Hier beginnen die meisten Expeditionen der Vislani zu den Äußerer Inseln. Ein altes Gesetz verbietet den Elfen auf den Inneren Inseln die Ausübung der Blutgerichtsbarkeit. Deshalb werden alle Gefangenen, die von den selbstherrlichen Vislani zum Tode oder zur Verstümmelung verurteilt werden, nach Ta'Lisseni gebracht, weil dieses Gesetz hier nicht gilt.

Gwidual, die 'Stadt des Zaubers', heißt so, weil hier Zauber leichter glücken als an irgendeinem anderen Ort auf den Inseln im Nebel. (Jeder Zauber wird hier mit einem Bonus von 2 durchgeführt.) Trotzdem ist Gwidual seit dem Überfall des Schlangenkönigs, der den Kessel der Cammalan rauben ließ, nie wieder zu ihrer alten Pracht aufgeblüht. Früher war sie der Sitz der Elfenkönige, heute sind viele Paläste verlassen und verfallen. Die heutigen Bewohner bringen kaum noch die Kraft auf, den aufwendigen Verteidigungsgürtel der Stadt in Schuß zu halten. Laut den Geschichten der Vislani ist Gwidual die erste Stadt, die von den Elfen begründet wurde, als sie auf die Inseln im Nebel kamen.

Pwyll wird zur Zeit von Beorn dem Blender belagert, und bei 1—14 auf W20 ist der Thorwaler irgendwo im Heerlager anzutreffen.

Weitere Städte: Noch gibt es fast ein Dutzend anderer Städte, wie Madalla, 'die Perlenhäutige', deren Mauer buntsilbern wie Perlmutter schimmern, oder Lyrлагol, eine kleine Stadt an einer tiefen Lagune, wo riesige Seeschnecken an Land kommen, aus deren Sekreten man kostbaren Farbstoff gewinnt. Alle weiteren Städte aufzuführen würde hier zu weit gehen. Fühlen Sie sich frei, an dieser Stelle zu improvisieren und eigene Städte zu entwerfen, in denen sich eine mehrtausendjährige Geschichte spiegeln mag.

ZERSTÖRTE STÄDTE

Meisterinformationen:

Bei den meisten der zerstörten Städte handelt es sich um kleinere Siedlungen, die nur von einigen Dutzend Clansfamilien besiedelt waren. Gerade an diesen Orten manifestieren sich nachts besonders häufig jene Monster, die von den Wilden unter dem Sammelbegriff 'Schrecken der Nacht' zusammengefaßt werden. (Die Chance für eine Begegnung liegt hier bei 1—8 auf W20.) Besondere Wertgegenstände lassen sich zwischen den geborstenen Mauern nicht mehr finden, doch mögen die Ruinenstädte jenen Helden, die nicht um die Gefahr durch die Schrecken der Nacht wissen, als ideale Lagerplätze erscheinen.

Rhiallon auf der Insel der Pferde war einst der Sitz eines Clans, der sich durch seinen vorzüglichen Umgang mit Pferden auszeichnete. In Folge des Geheimnisses um die verschwindenden Pferde schrumpfte der Clan langsam zur Bedeutungslosigkeit, bis auch die letzten Elfen aus Rhiallon fortzogen. Weil die Stadt nicht erobert und geplündert, sondern langsam verlassen wurde, finden sich hier heute noch besonders viele halbwegs intakte Gebäude. Die Stadt ist mittlerweile vollständig vom Laubwald überwuchert. In der Nähe von Rhiallon sind Gwern und Caradel, die zwei 'alten Narren' zu finden.

Deriono ist eine Stadt, die während der Epidemie der Gliederfäule vollständig entvölkert wurde. Weil dieser Ort angeblich verflucht sein soll, wurde er auch danach nie wieder besiedelt. Nur wenige Ruinen erinnern heute noch daran, daß hier überhaupt einmal eine Stadt gestanden hat. Beorn der Blender hat diesen gemiedenen Ort ausgewählt, um hier die Schätze aus seinen Überfällen zu vergraben. Bevor er die Inseln im Nebel verläßt, wird er unter allen Umständen noch einmal nach hier zurückkehren, um seine Schätze abzuholen.

DIE SCHRECKEN DER NACHT

Meisterinformationen:

Bei den Schrecken der Nacht handelt es sich um Kreaturen, die von den Vislani erdacht wurden, um die Wilden zu bekämpfen. Durch mächtige Zauber versuchen sie zu verhindern, daß sich diese Monster auf den Äußerer Inseln manifestieren, wie es bei Figuren aus den Geschichten der Elfen eigentlich üblich ist. Nur nachts nehmen diese Ungeheuer Gestalt an. Mit dem ersten Tageslicht verschwinden sie gleich einem Alptraum wieder. Allen diesen Ungeheuern ist gemein, daß sie eine besondere Vorliebe für Elfenfleisch haben. (Das heißt natürlich nicht, daß sie Menschen- oder Zwergenfleisch verschmähen würden.) Innerhalb der Städte der Alten manifestieren sich diese Monster niemals. Verbringen die Helden eine Nacht in der freien Wildnis, kommt es bei einem Ergebnis von 20 auf W20 zu einer Begegnung. (In Ruinenstädten liegt die Wahrscheinlichkeit für eine Begegnung wesentlich höher. Hier werden die Helden bei 13—20 auf W20 in ihrer Nachtruhe gestört.)

Die folgenden zwei Beispiele können Ihnen als Richtlinie zum Entwurf für weitere Schrecken der Nacht dienen.

Der Goll

Der Goll ist ein bis zu sieben Schritt großes, zweibeiniges Ungeheuer, das durch eine außergewöhnlich zähe Schuppenhaut geschützt ist. Durch seine Größe ist es dem Goll unmöglich, sich einem Lager überraschend zu nähern. Das Monster besitzt nur wenig Verstand, läßt sich leicht täuschen und ist relativ anfällig für Zauber. Dennoch sollte es nicht unterschätzt werden, denn schon ein einziger Treffer mit der baumgroßen Keule des Goll, kann für einen Helden das Ende bedeuten. Es ist unmöglich, diese Attacken zu parieren. Den Helden muß eine Ausweichen-Probe gelingen, um den Hieben zu entgehen.

Goll

MU 40 AT 7	PA 5	LE 200	RS 6
TP 2W20+10	GS 8	AU 250	MR 2

Die gefiederte Schlange

Bei diesen Geschöpfen handelt es sich um äußerst giftige, arm-lange Reptilien, die in allen Regenbogenfarben schimmernde Flügel besitzen. Meistens verbergen sie sich in Büschen und Bäumen und greifen Wanderer an, die nachts durch den Wald streifen. Manchmal werden sie auch durch den Schein eines Lagerfeuers angelockt. Der Biß dieser Schlangen ist sehr giftig.

Gefiederte Schlange

MU 20	AT 15	PA 10	LE 20	RS 2
TP 1W+2 (+20)*	GS 10	AU 30	MR 7	

*) Das Gift kommt nur dann zur Wirkung, wenn die Schlange mit ihrem Biß den RS des Opfers durchdrungen hat.

IM WALD UND FLUR

Allgemeine Informationen:

In den Wäldern und auf den Ebenen der Inneren Inseln findet sich reichlich Jagdwild. Im Gegensatz zu Aventurien trifft man hier allerdings vergleichsweise häufig auf Fabelwesen. Für diese Geschöpfe gelten die Werte, die in der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos aufgeführt sind. Hier nur eine knappe Liste der Bewohner von Wald und Flur:

Waldschrate, Einhörner, Kronenhirsche, Wildschweine, Streifendachse, Nachtwinde, Große Schröter, Waldspinnen, Waldwölfe, Baumbären, Auerochsen, Wildkatzen, Eulen, Riesenlöfller, Stinktiere, Luchse, Singvögel, Raben, Falken, Eichhörnchen, Wühlmäuse, Schwarzbären, Bergadler, Nesselvipern, Greifen, Hippogreifen, Harpyien u.v.a.

Blütenfeen, Kobolde und Wurzelbolde werden ihren Schabernack mit den Helden treiben, wie sie es schon im Silvanden Fae'den Karen getan haben, verliebte Dryaden und Quellnymphen legen es darauf an, den Charakteren den Kopf zu verdrehen. Bocksbeinige Ziegenmänner prahlen am Lagerfeuer mit ihrer Manneskraft und unterhalten durch wunderbares Flötenspiel, übermütige Kentauren fordern die Helden zum Wettlauf oder zum Armdrücken, und mit sehr viel Glück begegnen die Gefährten sogar einer jener alten Feen, die selbst auf den Inseln im Nebel selten anzutreffen sind.

An bekannten Kräutern können die Abenteurer Alraune, Belmart, Chonchinis, Egelschreck, Eitrigen Krötenschemel, Gulmond, Ilmenblatt, Joruga, Lulanie, Mirbelstein, Roten Drachenschlund, Schleimigen Sumpfknoterich, Shurinknolle, Traschbart, Ulmenwürger, Vierblatt, Wirselskraut und Zwölflblatt finden.

DIE INSEL DER PFERDE

Spezielle Informationen:

Nur wenige Elfen leben auf dieser großen Insel am äußeren Ende der Inneren Inseln. Dafür gibt es um so mehr Pferde auf den weiten Ebenen und in den lichten Wäldern dieses Eilands. Rhiallon, einst die Metropole der Insel, ist vom Wald überwuchert. Die wenigen kleinen Küstenstädte sind bislang weitestgehend von Angriffen der Wilden verschont geblieben.

DIE DREI GROSSEN SCHNECKEN

Spezielle Informationen:

Diese Inseln bestehen aus den Überresten mächtiger Korallenriffe. Die Gewässer rund um die Drei großen Schnecken gelten wegen der zahlreichen Riffe und unberechenbarer Strömungen als sehr gefährlich. Nur selten wagt sich eines der Schiffe der Alten in dieses Seegebiet, und auch Beorn hat die Drei großen Schnecken bisher weitestgehend verschont. Die Inseln sind sehr flach. Es gibt abgesehen von zwei Vulkanen keine größeren Erhebungen. Hier baut das Volk des Meeres seine Boote, denn ihrer Meinung nach gibt es nirgends besseres Holz für dieses Geschäft als auf den seltsam gewundenen Inseln. Unheimliche, mit meterlangen Tentakeln bewehrte Meerestiere, die in großen Schneckenhäusern leben, werden bei diesen Inseln oft gesehen, und man erzählt sich, das Volk des Meeres könne sich mit ihnen verständigen.

GUALACH

Spezielle Informationen:

Diese langgestreckte Insel ist sehr bergig. Es gibt eine ganze Reihe kleinerer Küstensiedlungen. Auch hier spielen die Wilden nur eine geringe Rolle, denn es gibt nur wenige Clans, die in den Wäldern leben. Gualach ist sehr wildreich und war früher, in friedlicheren Zeiten, ein beliebtes Ziel für große Jagdgesellschaften.

THIRANOG

Spezielle Informationen:

Die Hauptinsel im inneren Inselgürtel ist der Brennpunkt der Auseinandersetzungen zwischen Wilden und Alten. Ungezählte Clans leben in den dichten Wäldern dieser großen Insel, und für jeden Krieger, den Shadrue und Beorn in ihrem Kampf verlieren, ist schnell Ersatz gefunden. Seit der Ankunft des Thorwalers beginnt sich auf dieser Insel die Lage immer mehr zu Ungunsten der Alten zu verschieben.

Es gibt nur wenige Höhenzüge auf Thiranog. Der Großteil der Insel ist dicht bewaldet. Die Felder im Küstenbereich verwildern, weil die Alten sich kaum noch aus den Städten wagen können, um Ackerbau zu betreiben. Dutzende gebrandschatzte kleine Städte prägen das Bild der Küste. Auch die Siedlungen im Landesinneren befinden sich sämtlich in der Hand der Wilden. Der Widerstand der Alten konzentriert sich zur Zeit auf die wenigen großen Städte, die sie noch sicher unter Kontrolle haben.

DIE PFORTEN DES MEERES

Spezielle Informationen:

Im Gebiet der Inneren Inseln liegen drei große Strudel, die von den Elfen aller Völker die "Pforten des Meeres" genannt werden. Alles

Stoffliche, das durch sie in den Abgrund gerissen wird, kann niemals wieder zu den Inseln im Nebel zurückkehren. Es sind die Häfen der Totenboote, denn wenn diese zerbrechlichen, kleinen Gefährte erst einmal ihren Weg zu den Strudeln gefunden haben und die Körper der Toten in die Tiefe gerissen wurden, so kann das

'Licht' der Verstorbenen im Reich unter den Wellen einen neuen Körper hervorbringen.

Für alle Lebenden sind die Strudel eine große Gefahr, denn wenn der Rumpf eines Bootes erst einmal von ihrem Sog erfaßt wurde, gibt es kein Entkommen mehr.

DAS REICH UNTER DEN WELLEN

Das Reich unter den Wellen ist gleichbedeutend mit dem Jenseits der inselfischen Vorstellungswelt. Es ist gleichzeitig der stärkste Mythos der Elfen auf den Inseln im Nebel – ein Mythos, der mittlerweile zur Realität geworden ist. Der Glaube der Elfen unterscheidet sich erheblich von dem der Menschen, deren Jenseitsvorstellungen von einem ewigen Gelage an der Tafel der Götter bis hin zu den verschiedenen Schattierungen des Boronkultes reichen. Für die Elfen auf den Inseln im Nebel ist der Tod lediglich das Tor in eine andere Welt. In ihrer Mythologie liegt die Welt, die man mit dem Tod betritt, unter dem Lyr, dem allesumfassenden Ozean. Aus diesem Glauben resultiert der Name – das Reich unter den Wellen – für die Dimension, in die ein Elf mit dem Tod hinüber geht.

Stirbt ein Elf, so wechselt zunächst jener Teil, den man das "Licht" nennt, in das Reich unter den Wellen. Das Licht umfaßt die Essenz, die jedes Wesen unabhängig von seiner Körperlichkeit ausmacht. Das Licht kann in den unterschiedlichsten Farben erstrahlen und nimmt in dem Reich unter den Wellen die Form einer Kugel an. Der Umfang, den das Licht in Kugelgestalt annimmt, variiert zwischen der Größe einer Faust und der Größe eines Menschenkopfes. Die Kugel kann sich frei in allen Richtungen bewegen. Ihre Bewegungsmöglichkeit ist nicht den Gesetzen der Materie unterworfen, das heißt, sie kann durch feste Objekte hindurchgleiten. Wände stellen also kein Hindernis dar.

Das Licht kann nur auf optische und akustische Eindrücke reagieren, also sehen und hören. Die Kommunikation der Lichtkugeln miteinander erfolgt durch Melodien und durch seltsame Bewegungsfolgen, die an Tänze erinnern. Die anderen Wesen, die das Reich unter den Wellen bevölkern, können die Lichtkugeln zwar sehen und auch deren bezaubernde Melodien wahrnehmen, doch begreifen sie den Tanz und die Melodien nicht als Form von Sprache. Die einzige Ausnahme bilden hier die Barden, doch davon später mehr.

Normalerweise ist die Kugelgestalt nur ein vorübergehender Zustand für einen Elfen, der die Reise in das Reich unter den Wellen angetreten hat. Der Körper des Verstorbenen wird von seinen Clans-angehörigen in ein Totenboot gebettet, das man dem Lyr übergibt oder über einen Fluß in den Ozean treiben läßt. Eine Zauberrune am Kiel des Bootes verhindert, daß das Gefährt kentert. Die Boote treiben so lange auf dem Meer, bis sie in die Strömung eines der drei großen Strudel geraten.

Diese Strudel stellen eine rätselhafte Verbindung in das Reich unter den Wellen dar, denn sobald die sterblichen Überreste eines Elfen in den gewaltigen Wasserwirbeln verschwunden sind, erhält das Licht des Verstorbenen die Möglichkeit, körperliche Gestalt anzunehmen. Die Kugel beginnt zu wachsen und sich zu verfestigen, bis sie zu einem zwei Schritt durchmessenden, gallertartigen Gebilde geworden ist. Dann zerreißt die Außenhaut der Kugel, und aus ihrem Inneren 'schlüpft' ein Flirete, eine Gestalt, die sich aus dem Körper eines Elfen und dem Körper jenes Tieres zusammen-

setzt, zu dem sich der Elf zu Lebzeiten am meisten hingezogen fühlte. So bevölkert eine Vielzahl der phantastischsten Kreaturen das Reich unter den Wellen. Es gibt riesige Schmetterlinge, bei denen nur ein elfenähnlicher Kopf an die frühere Inkarnation erinnert, andere Flirete haben elfische Körper behalten, tragen auf ihren Schultern aber die Köpfe von Falken, Pferden, Wildkatzen, Gazellen, Schwänen oder Kranichen. Der größte Teil der Flirete aber wird in einer Tierhaut geboren. Auf den ersten Blick unterscheiden sie sich in nichts von ihrem Totemtier, doch besitzen sie die Möglichkeit, diese Tierhaut abzustreifen und elfische Gestalt anzunehmen. Einem Flirete die Tierhaut zu stehlen, gilt als das größte Verbrechen unter den 'Elfen' dieser Welt, denn damit verliert er die Fähigkeit, sich in sein Totemtier zurückzuverwandeln. Einem anderen aber nützt diese Haut nichts, weil – zumindest im Reich unter den Wellen – nur ihr wahrer Besitzer sie zur Verwandlung in ein Tier nutzen kann.

In der Gesellschaft der Flirete genießen die Barden eine Sonderstellung. Als einzige haben sie die Erinnerung an ihr vorheriges Leben behalten, und die meisten von ihnen besitzen ein magisches Musikinstrument. Im Gegensatz zu den übrigen Flirete, die sich oft in Clans zusammenschließen, ziehen sie auf der Suche nach eigener Vervollkommenung ungebunden durch das Land. Manche von ihnen sollen sogar Umgang mit den Tabisern pflegen und zahme Büffel reiten. Die Barden allein verstehen die Tänze und Melodien der Lichter, und dank ihrer verzauberten Instrumente vermögen sie den Lichtern zu antworten. An den Schnittpunkten der Energielinien der Erde, den magischen Orten, an denen Steinkreise stehen, treten sie mit den Lichtkugeln in Verbindung. Wenn zum Jahreszeitenwechsel die Zauberkraft der Steine am größten ist, treffen sich oft mehrere Barden und Hunderte Lichter bei den verzauberten Orten, um sich gemeinsam an die Taten der Elfenhelden zu erinnern und eine Zaubermelodie von unirdischer Schönheit zu ersinnen. Dieses Treffen nennt Shaya in ihrer Prophezeiung "Pantheon der toten Helden", denn die Barden sind die Wiedergeburten der toten Elfenhelden von den Inseln im Nebel (und den in Aventurien verbliebenen Elfen dieses Volkes). Viele der Lichter sind die Essenz von toten Helden, deren Körper niemand in ein Totenboot betten konnte, weil sie ein einsames Ende gefunden haben, wie zum Beispiel die Sternenträger aus der Leibwache des Fenvariens. Neben den Flirete gibt es im Reich unter den Wellen noch die Kultur der 'Tabiser'. Sie haben Körper, die in ihrer Grobschlächtigkeit und Plumpheit den Ogern gleichen, und tragen auf ihren Schultern Bisonköpfe. Die Tabiser sind ein Nomadenvolk, das mit gewaltigen Büffelherden über die weiten Grasebenen dieser Dimension zieht. Im Gegensatz zu den Flirete, die die Jagd gänzlich ablehnen – denn schließlich kann man ja nie sicher sein, nicht aus Versehen einen Artgenossen in seiner Tiergestalt zu erlegen –, sind die Tabiser leidenschaftliche Jäger. Die Tabiser haben eine matriarchalische Kultur von höchster Konsequenz. Selbst die Jagd, sonst

eine Domäne der Männer, wird hier von Frauen durchgeführt, die in kleinen Gruppen zu ausgedehnten Jagdausflügen in die Wälder am Rand der Ebenen aufbrechen. Währenddessen hüten die Männer die Herden und kümmern sich um die Kinder. Vor den Flirete haben die Tabiser Angst, denn immer wieder fallen die 'Tierelfen' über die Nomaden her, um den Tod von Freunden und Clansmitgliedern zu rächen, die den Jagdspeeren der gehörnten Nomaden zum Opfer gefallen sind. Wenn es gegen die Tabiser geht, kennen die sonst so friedfertigen Flirete keine Gnade, denn sie respektieren die Büffelhäuptigen nicht als mit sich oder den Tieren im Reich unter den Wellen gleichwertig, da noch nie ein Flirete in der Gestalt eines Tabisers geboren wurde.

Die Lichtkugeln werden von den Tabisern als Kinder der 'Mutter Sonne' verehrt, und man begegnet ihnen mit abergläubischer Ehrfurcht. Machen die Kugeln jedoch ihre Metamorphose zur Stofflichkeit durch, so versucht man, sie einzufangen und zu verbrennen, um zu verhindern, daß ein neuer Flirete geboren wird. Im Glauben der Tabiser sind Lichtkugeln, die sich so verändern, von den bösen Zaubern der Flirete besessen und können nur durch das Feuer gerettet werden, das sie zurück zur 'Mutter Sonne' führt.

DIE ABENTEUER IM REICH UNTER DEN WELLEN

Um Kontakt zu den toten Sternträgern zu bekommen, die Fenvari in die Gefangenschaft folgten, müssen einige der Gefährten Phileassons den Weg in das Reich unter den Wellen antreten. Das heißt im Klartext, sie müssen sterben und das auch noch heldenhaft, denn nur wenn 'Rundohren' (oder fremde Elfen) ihr Leben für den Schutz eines Lebens der Inselelfen opfern, steht ihnen der Weg in das Reich unter den Wellen frei.

Am wichtigsten für Helden, die in diese andere Dimension gewechselt sind, ist es, sich über ihre neue 'Körperform' und ihre eingeschränkten Möglichkeiten im Klaren zu sein. In Gestalt einer nicht-materiellen Lichtkugel können sie nichts bewegen oder anfassen. Sie können sich nur tanzend und über Melodien mit anderen Lichtkugeln und Barden 'unterhalten'. Alle anderen Bewohner dieser Welt verstehen sie nicht. Wenn sie sich also nicht gerade 'unterhalten' — was übrigens enorm zeitaufwendig ist —, sind sie auf die Rolle eines Beobachters beschränkt. (Die einzige amüsante Abwechslung für ihre Helden mag darin bestehen, sich eine Zeit lang von den Tabisern als 'Kinder der Sonne' anbeten zu lassen.)

Da das Reich unter den Wellen eine eigene Welt mit riesigen Ausdehnungen ist, ist es keineswegs selbstverständlich, daß ihre Helden hier ständig auf andere Lichter oder gar einen Barden treffen. Die Abenteuer der 'toten' Helden können sich deshalb über einen längeren Zeitraum erstrecken, und Sie tun als Spielleiter gut daran, Ihre Spielgruppe aufzuteilen und die Geschicke der Helden in den beiden Welten getrennt auszuspielen. (Wer besonders viel Zeit hat, kann sich sogar den Luxus erlauben, mit jedem 'verstorbenen' Helden einen eigenen Spielabend durchzuführen, denn die Lichter der Toten erscheinen an verschiedenen Stellen im Reich unter den Wellen.)

Zunächst würfeln Sie mit W6, um die Landschaft zu bestimmen, in der sich das Licht bewegt, zu dem der Spielercharakter geworden ist.

1—3: Die Lichtkugel gleitet über schier endlose Graslandschaften. Gelegentlich kreuzen große Bisonherden den Weg des Lichtes. Die Tiere zeigen keinerlei Scheu vor der Kugel.

4—5: Der Charakter findet sich in einem dichten Wald wieder. Der Untergrund ist ein Labyrinth aus gestürzten Baumriesen, gewaltigen Wurzelstöcken und dicht verfilztem Buschwerk. (Lassen Sie Ihren Helden hier die Erfahrung machen, daß er durch feste Objekte wie Büsche und Bäume problemlos hindurchgleiten kann.) Auch die zahlreichen kleinen Nagetiere und Vögel des Waldes zeigen keine Scheu vor dem Licht.

6: Den ganzen Tag gleitet die Lichtkugel über ein großes, von Hunderten kleinen Felsinseln durchsetztes Binnenmeer.

Ihre Helden bewegen sich durch diese Dimension, um von dem Licht eines der Sternenträger, die Fenvari begleitet, zu erfahren, wo der hohe König gefangengehalten wird. Diese Information zu bekommen, gestaltet sich sehr schwierig, da sie tagelang durch das Reich unter den Wellen streifen können, ohne überhaupt auf ein Licht zu treffen. Gute Erfolgsaussichten auf Treffen mit anderen Kugeln bestehen bei den Steinkreisen, da sie als Treffpunkte der Lichter und der Barden gelten. Spätestens beim Fest zum Jahreszeitenwechsel kann man hier auf das Licht eines der Gefolgsleute Fenvariens stoßen oder zumindest erfahren, wo es zu finden ist.

Um die besonderen Erlebnisse eines Helden in Gestalt einer Lichtkugel durchzuspielen, können Sie bei Bedarf; aber nicht häufiger als höchstens einmal pro Tag, auf folgender Tabelle mit W20 eine Begegnung auswürfeln. (Wenn nur ein Held in das Reich unter den Wellen eingegangen ist, sollten Sie die Reihenfolge der Ereignisse, so abstimmen, daß er am Ende seines Weges Erfolg hat, denn wenn er ohne Informationen zu seinen Gefährten zurückkehrt, war das ganze Abenteuer vergebens. Nur wenn mehrere Helden unabhängig voneinander durch diese Dimension streifen, können Sie es sich leisten, dem Zufall freie Hand zu lassen, und müssen erst dann eingreifen, wenn der äußerst unwahrscheinliche Fall eintritt, daß allen kein Erfolg beschieden ist. Übrigens unterliegt die Geschwindigkeit, mit der Zeit verrinnt, auch hier wieder anderen Gesetzmäßigkeiten als auf Dere oder auf den Inseln im Nebel. So kann ein Held, der nur wenige Tage tot war, durchaus das Gefühl haben, er sei für Monate durch die fremde Welt gestreift.)

1: Eine junge Raubkatze folgt stundenlang dem Licht des Helden und versucht, es einzufangen. (Für Neuankömmlinge, die sich noch nicht über die Beschaffenheit ihrer Lichtkugel und somit ihre relative Unverletzlichkeit im Klaren sind, mag dies ein beklemmendes Erlebnis sein.)

2: Es kommt zu einem Treffen mit dem Licht eines frisch verstorbenen Elfen, der von dieser Dimension genauso wenig weiß wie Ihr Held.

3: Der Held kann die Wanderung einer gewaltigen, wildlebenden Büffelherde miterleben.

4: Es kommt zum Treffen mit einem Licht, das in seiner früheren Inkarnation einer der Sternenträger war, die mit dem hohen König verschleppt wurden, nachdem er in Tie'Shianna in Gefangenschaft geriet. Er weiß allerdings nicht, daß der König mittlerweile in das Tal der Träume verschleppt wurde, da er noch während der Zeit der Knechtschaft im Palast des Namenlosen starb. Er kann deshalb nur einen Teil der Geschichte des Königs erzählen. Er ist noch heute der Auffassung, daß Fenvari im Palast des Namenlosen zu finden sei.

5: Der Charakter trifft auf einen gutgelaunten, schmetterlingsflügeligen Flirete, der eine Weile mit ihm durch die Luft tanzt. Eine Verständigung ist leider nicht möglich.

6: Zufällig stößt der Abenteurer an diesem Tag auf einen Steinkreis. W6 andere Lichter halten sich hier auf. Er kann grundlegende Informationen über diese Welt bekommen; einen Gefährten Fenvariens kennt aber keines der Lichter.

7: Eine Jagdgruppe von Tabisern kreuzt den Weg Ihres Abenteurers. Sie begegnen dem Licht mit abergläubischer Furcht und opfern ihm eine frisch erlegte Gazelle. Nach einer Weile nehmen sie ihre Jagd wieder auf.

8: Ihr Held muß miterleben, wie Jägerinnen der Tabiser eine Lichtkugel einfangen und verbrennen, die begonnen hat, zu wachsen und eine materielle Form anzunehmen.

9: Der Charakter stößt auf das Lager eines mehr als 100 Köpfe zählenden Tabiserstammes und dessen große Büffelherde. Hier kann er 24 Stunden am Tag die ungeteilte Aufmerksamkeit von Kindern und Alten erfahren, die ihn in Gestalt der Lichtkugel als 'Kind der Sonne' verehren.

10: Der Held trifft auf einen einzelnen Flirete, der auf einem mächtigen Büffel reitet. (Hier handelt es sich um einen Barden, der sich aber nur dann um das Licht kümmert, wenn es versucht, seine Aufmerksamkeit zu erregen. Vom ihm kann der Charakter alle erdenklichen Informationen über diese Dimensionen erhalten. Der Barde kennt zwar kein Licht, das zu den Gefährten Fenvariens gehört hätte, ist aber gerne bereit, bei der Suche zu helfen.)

11: Der Charakter gerät in ein Treffen mehrerer Clans der Flirete, die einen Überfall auf ein Tabiserlager in der Nähe planen, um Rache für einige tote Gefährten zu nehmen.

12: Der Held muß miterleben, wie mehrere Tabiser-Kundschafterinnen einen wehrlosen Flirete niedermetzeln.

13: Der Held trifft auf ein umherstreifendes Licht, das ihn für W6 Tage begleiten wird und ihm bei seiner Suche hilft. Von ihm kann er einige Informationen über diese Dimension erhalten.

14: Es kommt zu einem Treffen mit einem alten Tabiser, der sich in die Einsamkeit zurückgezogen hat, um zu sterben.

15: Der Held trifft auf zwei Flirete, die in inniges Liebeswerben vertieft sind und nicht die geringste Notiz von ihm nehmen.

16: Ein 'Lichterverschlinger', ein gewaltiger schwebender Krake, macht Jagd auf das Licht Ihres Helden. Dies ist die einzige Gefahr, die den Lichtern in dieser Dimension droht. Wird er von dem Kraken verschlungen, wird der Charakter in eine noch weiter entfernte Dimension verschlagen und kann selbst durch das Ritual am Kessel der Cammalan nicht mehr in den Leichnam auf den Inseln im Nebel zurückgeholt werden.

17: Falls noch ein anderer Abenteurer aus der Gruppe der Gefährten Phileassons den Heldentod gefunden hat, kommt es zu einem Treffen mit dessen Licht.

18: Der Charakter trifft auf einen Barden, der in einem einsamen

Steinkreis gemeinsam mit 2W6 Lichtern eine neue Melodie webt. Sie werden ihm auf seiner weiteren Suche behilflich sein.

19: Falls der Held mit einem anderen Licht zusammen ist, beginnt bei seinem Gefährten die Verwandlung zur Stofflichkeit. (Ergänzen Sie diese Begegnung durch ein Treffen mit Tabisern, die Jagd auf den Gefährten machen.)

20: Der Abenteurer findet einen großen Steinkreis. 2W20 Lichter sind hier, und bei 1—10 auf W20 trifft er einen der Angehörigen aus der Garde Fenvariens. Ansonsten weiß eines der Lichter, wo man einen der Gefolgsleute des hohen Königs finden kann.

Nehmen Sie sich die Freiheit, das Ende der Suche im Reich unter den Wellen so dramatisch wie möglich zu gestalten. Da sich der Zauber, mit dem die beiden Weisen das Licht des Helden aus dieser Dimension zurückrufen, über mehrere Stunden erstreckt, können Sie ihn langsam spüren lassen, daß eine unbekannte Kraft den Helden fortzieht. Parallel zu dem sich verstärkenden Gefühl, diese Welt bald zu verlassen, sollte die letzte Episode der Suche nach einem der Gardisten Fenvariens ablaufen. Lassen Sie den Helden spüren, wie seine Kraft in dieser Dimension immer mehr nachläßt, während er unter vielen Lichtern nach dem Gesuchten forscht. Wenn dieser gefunden ist, vergessen Sie nicht, daß die Kommunikation über den Tanz viel Zeit erfordert, und übermitteln Sie die entscheidenden Informationen über die Lage des Tals der Träume buchstäblich in letzter Sekunde. Einen ohrenbetäubenden Schrei auf den Lippen findet der Held sich dann in seinem Körper im Kessel der Cammalan wieder.

DIE BOTSCHAFT DES LICHTS

"Weit im Norden, südlich der vielen Seen, richtete der dunkle Gott uns einen Kerker, nachdem er sich lange Zeit in seinem Palast an unseren Qualen ergötzt hatte. Nahe der Quelle des Flusses, den die Rundohren Enquil nannten, wurden wir im Inneren eines Hügels gefangengehalten. Dort waren wir wie lebendig begraben, und ohne Hoffnung nahmen sich nach und nach auch die tapfersten unter den Freunden des Königs das Leben, denn die einzige Freiheit, die uns blieb, war der Tod. Doch oft träumte ich, daß an dem Tag, an dem die Erde erzittert und ein Stern vom Himmel stürzt, der König wieder frei sein wird."

Mehr kann das Licht über den Verbleib Fenvariens nicht sagen. Der Fluß, den es fälschlich Enquil nennt, ist der Enqui im hohen Norden Aventuriens. Er entspringt in dem Gebirge, das das Orkland nach Norden abschließt. In dem Quelltal, das die Orks das "Tal der Träume" nennen, werden die Helden das Gefängnis des Fenvariens finden.

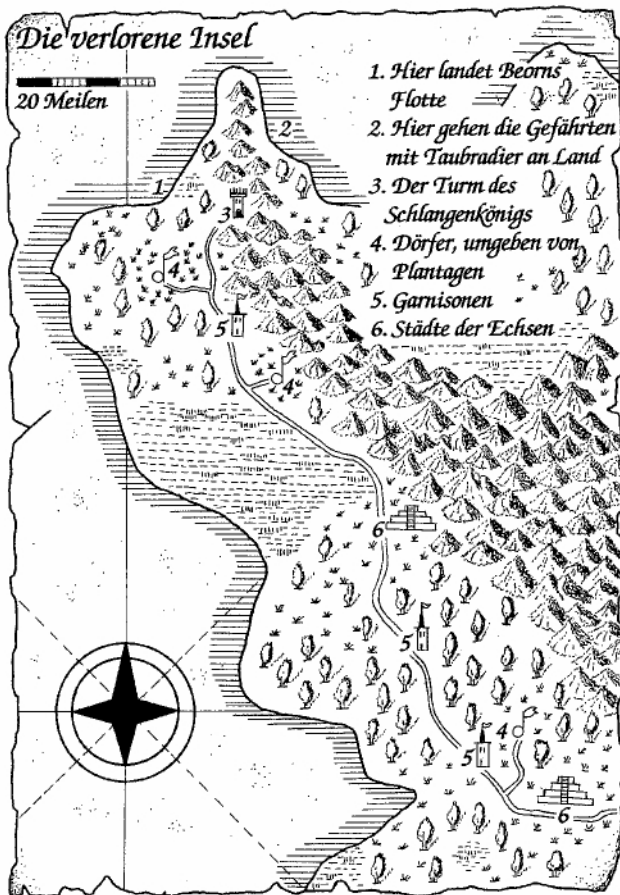
DIE VERLORENE INSEL

BEORNS BEDINGUNGEN

Spezielle Informationen:

Bevor Beorn der Blender gemeinsam mit den Gefährten Phileassons zur Verlorenen Insel aufbricht, stellt er einige Forderungen an die Gruppe. Er verlangt, daß diese Aufgabe vor dem Schiedsgericht in Thorwal als gemeinsam gelöst zu behandeln sei. Außerdem fordert er, vor dem Verlassen der Inseln im Nebel noch einmal nach Deriono zu segeln, um dort seine Schätze bergen zu können.

Auch Shadrue, der den Wert des Zauberschiffes *Taubralir* zunehmend zu schätzen beginnt, stellt eine Forderung. Er wird bei dem Ritual zur Wiedererweckung des toten Gefährten nur dann mitwirken, wenn die Helden ihm und seinen Gefolgsleuten nach ihrer Ankunft in Thorwal das Schiff überlassen. Erst wenn all diese Konditionen ausgehandelt worden sind, beenden Beorn und Shadrue die Belagerung von Gwandual. Den größeren Teil ihrer Truppen schicken sie zurück in die Wälder. Nur die besten werden auf den



20 Schiffen und Booten, die Beorn zur Verfügung stehen, mitgenommen. Die Wilden sind vom Plan eines Überfalls auf die Verlorene Insel begeistert, denn es ist das erste Mal in der Geschichte der Inseln im Nebel, daß die Elfen einen Angriff auf die Echsen unternehmen. Außerdem brennen die Krieger der Wälder darauf gefangene Freunde zu befreien, die die Alten an die Echsen verschachert haben.

Die Überfahrt

Spezielle Informationen:

Rund eine Woche dauert die Reise der Flotte. Nacht für Nacht hüllen die Elfen die Schiffe in einen Zaubernebel, damit die geflügelten Späher des Schlangenkönigs ihren Herren nicht vorzeitig vor dem Überfall warnen können. Besondere Ereignisse werden wie gewohnt nach der Liste der Begegnungen auf hoher See (S. 162) ausgewürfelt.

Während der Überfahrt reisen Shadrue und einige herausragende Krieger der Wilden sowie Beorn und seine Getreuen auf Taubralir. Gemeinsam mit Phileasson und seinen Gefährten entwerfen sie einen Schlachtplan für den Überfall.

Rund hundert Meilen vor der Küste der Verlorenen Insel ankert zunächst die gesamte Flotte. Einige Dutzend Elfen nehmen Vogelgestalt an und werden als Späher zur Insel geschickt. Mit Hilfe ihrer Auskünfte wird eine Karte der Region erstellt, in der der Turm des Schlangenkönigs steht. Am Ende der Beratungen kommen alle

überein, daß es am erfolgversprechendsten sei, wenn das Gros der Flotte an dem mit 1 gekennzeichneten Küstenstrich lande. Von hier aus sollen die Wilden ins Innere der Insel vorstoßen und möglichst viele Truppen des Schlangenkönigs binden. Egal wie erfolgreich dieser Feldzug verläuft, sollen sich alle Krieger bis zum Abend des dritten Tages nach der Landung wieder zur Flotte zurückziehen und die Insel verlassen. Ein direkter Angriff auf den Turm des Schlangenkönigs darf auf keinen Fall durchgeführt werden, damit der Herrscher der Echsen in diesem Gebiet keine Truppen massiert. Während der Kampf tobt, umrundet Taubralir das Kap der Insel, und die Gefährten gehen an dem mit 2 gekennzeichneten Küstenstrich an Land. In der Nacht des ersten Tages nach dem Angriff überqueren sie die Berge und suchen sich einen versteckten Lagerplatz in der Nähe des Turms.

Während des folgenden Tages werden sie ruhen, um Kräfte für den für die zweite Nacht geplanten Angriff auf den Turm zu sammeln. Wenn das Ritual am Kessel erfolgreich beendet wurde, zieht sich die Gruppe zum nächstgelegenen Küstenstrich zurück, läßt dort Taubralir zu Wasser und flieht von der Insel. Auf hoher See erwarten die Gefährten dann den Rest der Flotte, um sich mit den Wilden, die ebenfalls im Verlauf des dritten Tages die Kämpfe beendeten, wieder zu vereinigen.

Meisterinformationen:

Bei diesem Angriffsplan handelt es sich um einen Vorschlag und nicht um ein Muß. Natürlich steht es Ihren Spielern frei, einen völlig anderen und vielleicht besseren Plan zu entwerfen.

Der Angriff der Wilden

Meisterinformationen:

Nachdem die Wilden gelandet sind, können sie zunächst zehn Meilen vorrücken, ohne auf nennenswerte Gegenwehr zu stoßen. Erst dann gelingt es den Echsen, langsam eine wirksame Verteidigung zu organisieren.

Für jeweils weitere fünf Meilen, die die Elfen vorrücken wollen, wird nun ein Prüfwurf mit W20 fällig:

unter 5 Die Wilden werden fünf Meilen zurückgeschlagen.

6—14 Patt. Auf beiden Seiten bewegt sich nichts.

15—18 Die Wilden rücken um fünf Meilen vor.

19 + Die Wilden rücken um fünf Meilen vor und erobern mehrere kleine Plantagen. Dabei werden W20 Sklaven befreit. Für jeden Abenteurer, der an diesen Kämpfen teilnimmt, gibt es auf der Tabelle einen Bonus von +1. Bedingung ist allerdings, daß jedesmal, wenn der Bonus eingebracht wird, auch ein Kampf gegen einen Echsenkrieger ausgefochten werden muß. Im Verlauf eines Tages kann es zu maximal sechs Gefechten kommen; das heißt, die Wilden können um höchstens 30 Meilen vorrücken. Wenn die Elfen bis zur Küste zurückgedrängt werden, müssen sie sich einschiffen und ihr Angriff ist vollständig abgeschlagen. Ab dem Mittag des zweiten Tages erhalten die Echsen nach jedem Gefecht einen Bonus von -1 auf den Würfelwurf, weil ihre Truppen stetig stärker werden. Würfeln Sie auf jeden Fall die Kampfergebnisse aus, denn vom Erfolg der Wilden hängt ab, ob die Gefährten ihren Angriff auf den Turm des Schlangenkönigs durchführen können. Sobald die Elfen zurückgeschlagen sind, werden 3W20 Geflügelte zum Turm kommen, um ihrem Herren den Sieg zu verkünden.

DER WEG ÜBER DIE BERGE

Spezielle Informationen:

Nachdem die Gefährten ihren zur Landung vorgesehenen Küstenstrich erreicht haben, tun sie gut daran, *Taubralir* an Land zu ziehen und das Zauberschiff in der Truhe zu verstauen. So sind sie mobil und können die Insel an einem beliebigen Küstenstrich wieder verlassen. Ansonsten wären sie gezwungen, hierher zurückzukehren und müßten auch noch Wachen zum Schutz des Schiffs abstellen. Wenn Tragen zum Transport von *Taubralir* und des toten Helden gezimmt werden, stellen diese während des Marsches über die Berge keine nennenswerte Behinderung dar.

Meisterinformationen:

Da die Abenteurer keinem befestigten Weg folgen, sind zur erfolgreichen Überquerung der Berge drei Klettern-Proben abzu-legen. Jeder, dem eine Probe mißglückt, erleidet W6 Schadenspunkte. Es ist nicht vorgesehen, daß es hier zu besonderen Begegnungen kommt. Um Ihre Spieler aber nicht zu sehr in Sicherheit zu wiegen, sollten Sie gelegentlich einen verdeckten Würfelwurf durchführen.

Nach einer erfolgreichen Wildnisleben-Probe finden die Gefährten ein gut getarntes Versteck, in dem sie sich von den Strapazen der Nacht erholen können. Von hier aus ist es auch möglich, den Turm des Schlangenkönigs zu beobachten. Bis zur Abenddämmerung haben sie herausgefunden, daß sich rund zehn Geflügelte und eine unbestimmte Anzahl von Echsenkriegern in dem Turm aufhalten.

DER TURM DES SCHLANGENKÖNIGS

Spezielle Informationen:

Hoch über den Gipfel einer steilen Klippe erhebt sich der mächtige Turm des Schlangenkönigs. Kein Pfad führt zu diesem Turm, und kein Tor ist an seinem Fuß zu erkennen. Auf der Rückseite des Domes des Schlangenkönigs ragt der Arm eines Krans über eine Wölbung in der Mauer. Es scheint, als würden alle Gäste, die nicht fliegen können, in einem Korb auf die Plattform des Turms gehievt.

Meisterinformationen:

Man kann die Plattform des Turms tatsächlich nur durch die Luft oder aber mit Hilfe des Krans erreichen. Den Helden stehen nun zwei Wege offen. Entweder verwandeln sich einige ihrer 'wilden' Freunde in Vögel, fliegen zur Plattform hinauf und holen den Rest der Gruppe mit dem Korb hinauf; oder sie gelangen ganz einfach kletternd auf die Plattform.

Mit dem Korb können pro halber Spielrunde drei Personen auf die Plattform gehievt werden. Dazu müssen allerdings mindestens zwei Personen die Winde des Krans bedienen. Um den Turm zu erklettern, ist zunächst eine Probe +3 fällig, um die Klippe zu ersteigen. Danach ist für jedes Geschoß des Turmes eine weitere Klettern-Probe +5 abzulegen, denn es ist extrem schwierig, in dem grob vermauerten Gestein gute Griffe zu finden. Ab der dritten Etage können die Helden durch die großen Fenster ins Innere des Turms eindringen. Tote Kameraden und die Truhe mit *Taubralir* können auf einer solchen Klettertour natürlich nicht mitgenommen werden. Sie müssen mit Hilfe des Korbes nach oben gehievt werden.

1: Die Plattform

Spezielle Informationen:

Nachts halten sich hier oben nur selten Wachen auf. Sollten die Helden aber sehr laut sein, werden sie schnell mit den Kriegern aus dem Wachraum (4) zu tun bekommen.

2: Der Kran

Spezielle Informationen:

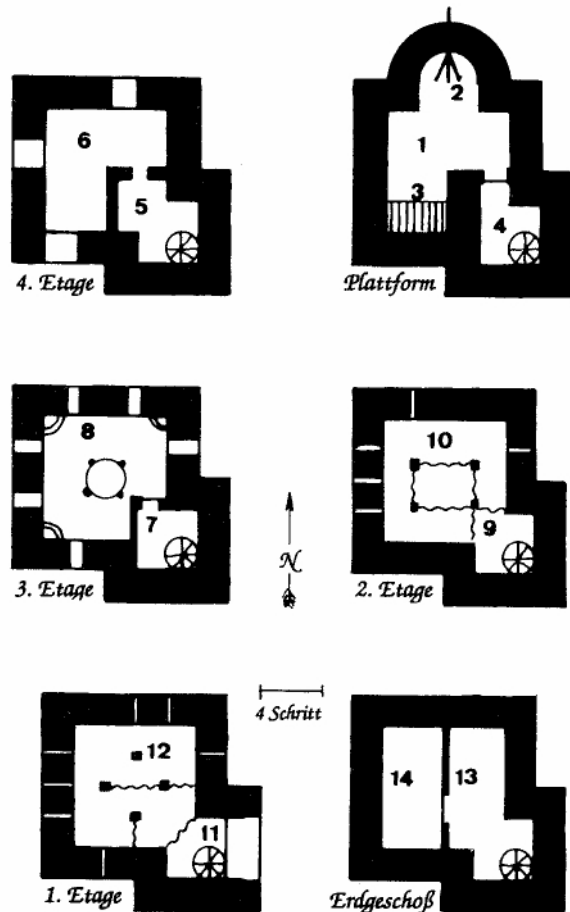
Auf einer Wölbung der Plattform steht ein großer hölzerner Kran. Mit seiner Hilfe kann ein Korb vom Fuß der Klippe bis zur Plattform hinaufgezogen werden. Der geflochtene Korb steht zur Zeit neben dem Kran. Er kann bis zu drei Personen fassen. Die Seilwinde des Krans knirscht unangenehm laut, sobald man sie bedient. Innerhalb kürzester Zeit wird dadurch die Aufmerksamkeit der Wachen in Raum 4 geweckt.

3: Der Verschlag

Spezielle Informationen:

Unter einem kleinen Schutzdach ist hier ein thronähnliches Gebilde untergestellt. Statt auf Füßen ruht es auf zwei langen, waagrecht montierten Stangen.

Der Turm des Schlangenkönigs



Meisterinformationen:

Charaktere, die den Süden Aventuriens kennen, werden hierin sofort eine Sänfte erkennen. Auf ihr läßt sich der Schlangenkönig von den Geflügelten aus Raum 6 durch die Lüfte tragen, wenn er seinen Turm verläßt.

4: Der Wachraum

Spezielle Informationen:

Ein Turmbau erhebt sich in dieser Ecke der Plattform. Eine schwere, eisenbeschlagene Tür versperrt den Eingang. Im Wachraum auf der Plattform halten sich ständig drei Echsenkrieger auf. Nachts sind sie meist schläfrig und unaufmerksam. Die Tür zur Plattform ist nur selten verschlossen und läßt sich auch von außen ohne Probleme öffnen. Der Raum ist spartanisch möbliert. Es finden sich ein Tisch und ein paar Stühle. Eine Wendeltreppe führt von hier ins Innere des Turms. Wenn die Wachen angegriffen werden, wird einer der Krieger versuchen, über die Treppe nach unten zu fliehen, um Alarm zu schlagen.

Echsenkrieger

MU 15 AT 10/7* PA 8 LE 25 RS 5

TP 1W+4 (Obsidiankeule) oder 2W+6 (Gebiß)

GS 6 AU 40 MR 3

*) Wenn Sie für eine Echsenattacke 7 oder weniger würfeln, hat die Kreatur zu einem ihrer schrecklichen Bisse angesetzt und die TP werden mit 2W+6 ausgewürfelt.

7: Das Quartier der Wachen

Spezielle Informationen:

Geflochtene Matten und einige Nackenkeile stellen das dürftige Mobiliar dieses Raumes dar. Hier ist die Unterkunft der Echsenkrieger des Turms. In diesem Raum sind ständig fünf Krieger anwesend. Sobald sie Kampflärm von oben hören, werden sie sich rüsten und nach dem Rechten sehen. Eine der Wachen wird nach unten eilen, um den Schlangenkönig zu verständigen.

6: Der Raum der Geflügelten

Spezielle Informationen:

Hier halten sich ständig zehn Geflügelte bereit, um den Schlangenkönig auf Wunsch in seiner Sänfte durch die Lüfte zu tragen. Die großen Fenster dieses Raumes erlauben es den Geflügelten, problemlos in den Turm zu gelangen. Im Inneren des Turmes sind sie durch ihre mächtigen Lederschwingen stark behindert. Außer in großen, offenen Räumen können sie sich nur sehr langsam bewegen. Wenn der Turm angegriffen wird, warten sie hier zunächst auf Befehle des Schlangenkönigs. Sobald auch schon aus dem angrenzenden Quartier der Wachen Kampflärm zu hören ist, werden sie hinausfliegen, um die Plattform des Turmes zurückzuerobern. Entwickelt sich der Kampf zu ihren Ungunsten, werden einige der Geflügelten zu fliehen versuchen, um Verstärkung zu holen.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten auf jeden Fall verhindern, daß einer der Geflügelten entkommt, denn wenn erst einmal Verstärkung eintrifft, dürfte die Lage der Gefährten Phileassons sehr schnell unhaltbar werden.

Geflügelter

MU 15 AT 12 PA 10 LE 50 RS 2

TP 1W+5 (Klauen) oder 2W+3 (Biß) GS 3/25 AU 70 MR 4

8: Die Bibliothek

Spezielle Informationen:

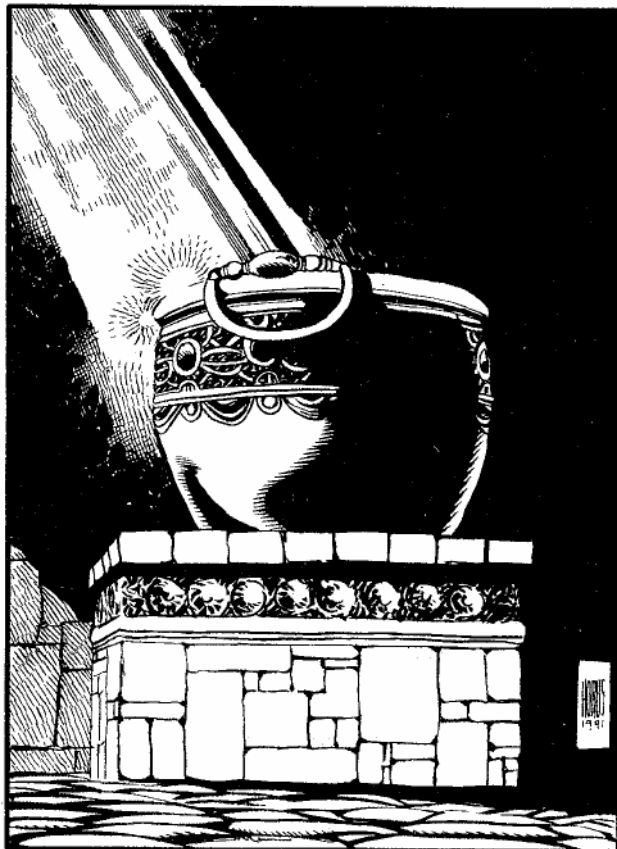
Mächtige Regale füllen die Wände dieses kleinen Raums. Hunderte von Schriftrollen und Tontäfelchen werden hier gelagert. Kaum einer der Helden dürfte in der Lage sein, die komplexe Bilderschrift der Echsen zu lesen. Deshalb läßt sich aus dieser kostbaren Bibliothek für die Gruppe kein Nutzen ziehen.

9: Die verbotene Kammer

Spezielle Informationen:

Fenster aus buntem Glas tauchen diesen Raum in ein unheimliches Licht. Ein mächtiger Kessel auf einem Sockel beherrscht den verbotenen Raum. Die Helden sind am Ziel! Vor ihnen steht der Kessel der Cammalan. Nun gilt es, den verbotenen Raum eine Nacht lang gegen den Schlangenkönig und seine Schergen zu verteidigen, um das Ritual zur Wiederbelebung der toten Kameraden zu vollziehen. (Helden, die in dieser Nacht fallen, können in das Ritual miteinbezogen werden.) Drei große Steinstatuen von Echsenkriegern stehen in den Ecken des Raumes.

Es gibt kein Mobiliar in dieser Kammer. Sollte Verstärkung für den Schlangenkönig eintreffen, werden etliche Geflügelte versuchen, von außen durch die Fenster einzudringen.



5: Ein Wachraum

Spezielle Informationen:

Hier stehen ständig zwei Echsenkrieger Wache. Vorhänge trennen diese Kammer vom Gemach des Schlangenkönigs.

10: Das Gemach des Schlangenkönigs

Spezielle Informationen:

Vier reich verzierte, quadratische Pfeiler beherrschen dieses Gemach. Sie sind durch hölzerne Stangen miteinander verbunden. Über diesen Stangen hängen Teppiche und kostbare Tücher, die den Raum unterteilen und unübersichtlich machen. Überall stapeln sich Kissen und Teppiche. Dazwischen stehen Kohlepfannen und kleine, intarsienverzierte Tische, auf denen Schriftrollen und Tontäfelchen liegen. Im Zentrum des Raumes, gerahmt von den Vorhängen, befindet sich eine Ruhestatt aus Kissen, Teppichen und Decken. Einige runde Lichtschächte lassen Tageslicht in den Raum.

Meisterinformationen:

Die meiste Zeit des Tages verbringt der Schlangenkönig in diesem Raum. Von hier aus wird er seine magischen Attacken gegen die Helden vortragen.

11: Die Kammer der Brutwächterinnen

Spezielle Informationen:

Zwei Echsenweibchen wachen darüber, daß von hier niemand unbefugt in die Brutkammer des Schlangenkönigs eindringt. Sie werden zwar schreien und zetern, wenn die Abenteurer hier eindringen, können den Helden aber keinen ernsthaften Widerstand entgegensetzen. Kissen und Teppiche gestalten diese Kammer wohnlich.

12: Die Brutkammer des Schlangenkönigs

Spezielle Informationen:

Sieben echsische Schönheiten bewohnen diese Kammer, die ähnlich wie die ihres Herren mit Kissen und Teppichen eingerichtet ist und durch Vorhänge unterteilt wird.

Hier halten sich die Lieblingsweibchen des Königs auf, um ihre Eier abzulegen und auszubrüten. Einige exotische Musikinstrumente liegen herum. Es finden sich auch Handspiegel, Schmuck und andere Utensilien des täglichen Bedarfs.

Wenn Fremde und obendrein noch 'Weichhäute' diese Kammer betreten, sind die 'Haremsdamen' zutiefst verunsichert und wagen es nicht, Widerstand zu leisten. Einige runde Lichtschächte beleuchten den Raum.

Meisterinformationen:

Wenn es den Helden gelingt, die Echsenweibchen und ihre Brut als Geiseln zu nehmen, können sie mit ihrer Hilfe einen freien Abzug zur Küste erpressen. Der senile, alte König der Echsen wird, obwohl er sonst recht skrupellos ist, nichts unternehmen, was die Sicherheit dieser zierlichen Echsendamen gefährden könnte.

13: Die Kammer der Diener

Spezielle Informationen:

Hier unten endet die Wendeltreppe, die sich durch den Turm zieht. In der geräumigen Kammer liegen Strohmatten, auf denen die Bediensteten ruhen. Es finden sich auch alle erdenklichen Küchenutensilien, jedoch keine Feuerstelle.

14: Die Vorratskammer

Spezielle Informationen:

In Säcken und Amphoren werden hier die unterschiedlichsten Vorräte gelagert. Viele der Speisen, die hier zu finden sind, vermögen allerdings vermutlich nur echsische Gaumen zu erfreuen.

DER KAMPF UM DEN KESSEL

Meisterinformationen:

Um den oder die Toten vorzubereiten und die komplizierten Beschwörungsformeln zu sprechen, brauchen Shadrue und Gwern bzw Caradel die ganze Nacht. Es ist wichtig, daß sie dabei nicht gestört werden. Mit dem Morgenrot ist die Beschwörung abgeschlossen, und es entscheidet sich, wie erfolgreich die Elfen waren. Für jeden Helden, der wiederbelebt wird, würfeln Sie mit W20:

1—18: Die Wiederbelebung ist perfekt gelungen.

19: Die Wiederbelebung gelingt, doch verliert der Held für immer einen Punkt seiner KK, seiner KL und seines CH.

20: Die Wiederbelebung scheitert. Eine fremde Macht ergreift Besitz vom Körper des Toten. Wie unter der Wirkung des Spruches SAFT, KRAFT, MONSTERMACHT fällt er über seine Gefährten her. Durch Charisma-Proben kann der Berserker nicht beruhigt werden. Er kämpft bis zum Tod, der diesmal endgültig ist.

Für jede Störung des Rituals erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, daß eine dauerhafte Schädigung der Klugheit, Körperkraft und des Charismas eintritt, um 5 %.

Ein Held, dessen Körper konserviert worden ist, wird sich zunächst schrecklich erbrechen. Er braucht rund eine Stunde, um sich in dieser Welt wieder zurechtzufinden und auf Fragen zusammenhängend antworten zu können. Wenn die Geflügelten daran gehindert werden konnten, Verstärkung zu holen, werden bis zur Morgendämmerung keine weiteren Echsen zum Turm kommen, denn ihre ganze Aufmerksamkeit gilt den Angriffen der Wilden. Gelingt es aber nur einem einzigen Geflügelten zu entkommen, so wird er bald mit Dutzenden von Gefährten zurückkehren und versuchen, durch die Fenster des verbotenen Raums einzudringen. Außerdem werden sie die Plattform des Turmes besetzen, um den Gefährten den Rückweg abzuschneiden. In dieser Situation können die Helden nur noch mit Hilfe der Haremsdamen ihren Hals retten.

Werden die Wachmannschaften überwunden, bleibt als einziger Gegner der Helden der Schlangenkönig.

DER SCHLANGENKÖNIG

Meisterinformationen:

Der Schlangenkönig gehört zur alten Echsenrasse der Ssrkhr-sechim. Seine Gestalt ist die einer Schlange mit grob menschenähnlichem Oberkörper und einem Schlangenhaupt. Er ist ein wenig alt und senil und verfügt nicht mehr über die gewaltigen Kräfte, die er besaß, als er seine Herrschaft auf dieser Insel begründete. Dennoch sind seine magischen Fähigkeiten denen eines Menschen oder Elfen weit überlegen. Auch hat er Kenntnis von Zaubersprüchen, die seinen Gegnern immer verborgen bleiben werden.

Um die Absichten der Eindringlinge herauszufinden, legt er zunächst einen Unsichtbarkeitszauber auf sich und teleportiert sich dann in die Verbotene Kammer. Dort stiftet er mit Beherrschungszaubern wie BANNBALADIN Unruhe unter den Charakteren. Dann zieht er sich zurück, um nicht entdeckt zu werden. Stündlich kehrt der Schlangenkönig zurück, um das Ritual der Wiederbelebung zu stören. Er verfügt dabei über alle Sprüche von denen Sie wünschen, daß er sie beherrscht. Seine Zauberproben mißlingen nur, wenn er eine 20 würfelt. Der Schlangenkönig ver-

fügt über 200 ASP und ein besonderes Amulett, das die Kosten für jeden Zauber um zwei ASP senkt. Den Nachstellungen der Helden entzieht er sich durch Teleportation. Haben Sie keine Hemmungen, dem Herrscher der Echsen auch Zauber zuzueignen, die im Regelwerk nicht vorgesehen sind. (Wie wäre es zum Beispiel, wenn plötzlich einem der Helden eine Echsenhaut zu wachsen beginnt?) Er ist ein begnadeter Freizauberer! Außerdem steigert es das unheimliche Flair dieser Begegnung, wenn die Spieler mit einer Magie konfrontiert werden, die sie nicht kennen. Ihre Helden werden dem Echsenherrscher darauf mit Sicherheit noch mehr Respekt zollen! (Eine gute Methode, Spieler nervös zu machen, besteht auch darin, sie wiederholt nach ihrer MR zu fragen und hinter dem Spielleiterschirm ohne weiteren Kommentar — aber mit ernstem Gesicht — ein bißchen zu würfeln.)

Einen offenen Kampf vermeidet der König. Sollten seine Haremsdamen gefangen werden, wird er versuchen, auch sie durch Teleportationszauber zu befreien. Kurz vor Morgengrauen wird der Schlangenkönig bei einem letzten Angriff die Statuen in der Verbotenen Kammer beleben und in den Kampf gegen die Helden schicken. Das kostet ihn 15 ASP pro Statue.

Statue

MU 20 AT 9 PA 7 LE 40 TP 3W+6 (Prankenhieb)
RS 10 GS 4 MR 12

die flucht von der insel

Meisterinformationen:

Sollte keine Verstärkung zum Turm gelangen, können die Gefährten unbehelligt kurz nach der Morgendämmerung fliehen. Verzögert sich ihr Aufbruch jedoch, erreichen einige Geflügelte den Turm, bevor die Abenteurer entkommen konnten. Sie werden die Helden angreifen und weitere Verstärkung herbeirufen. Die zweite Fluchtmöglichkeit besteht darin, die Haremsdamen des Schlangenkönigs als Geiseln zu nehmen und sich mit ihnen einen freien Abzug zu erpressen. Solange der König überzeugt ist, daß sie in ernster Gefahr sind, wird er von jedem Angriff absehen.

Wenn die Helden die Echsenweibchen nicht spätestens am Strand freilassen, wird der Herrscher einen Sturm entfesseln und verhindern, daß das Zauberschiff die Insel verlassen kann. Der Schlangenkönig ist ein sehr nachtragender Greis und wird den Überfall auf den Turm nie verzeihen. Wenn sie sich noch lange auf den Inseln im Nebel aufhalten, wird er die Helden persönlich an der Spitze der Geflügelten verfolgen und für ihre Vernichtung sorgen.

BEORNS SCHATZ

Meisterinformationen:

Beorn ist durch nichts — auch nicht durch die drohende Rache des Schlangenkönigs — davon abzubringen, nach Deriono zu segeln, um dort seinen Schatz zu bergen. Für Kapitän Phileasson, der dies ebenfalls vom Standpunkt eines Thorwalers sieht, ist diese Dickköpfigkeit absolut verständlich. Es dauert einen ganzen Tag, bis Beorn seine gesammelten Schätze zwischen den Ruinen ausgegraben hat. Für ihre Geduld überläßt Beorn den Charakteren ein kostbares Schatzkästchen mit Perlen. (Für jeden einzelnen Helden sind dies Perlen im Wert von 80 Dukaten.) Da alle diese Schätze von den Inneren Inseln stammen, unterliegen sie nicht den Regeln der wechselnden Realität.

DURCH DEN NEBEL

Spezielle Informationen:

An der Rückreise nach Aventurien nehmen neben Beorn und seinen Gefährten auch Shadrue und eine Reihe Wilder teil. Sie werden das Zauberschiff übernehmen, sobald sie ihre rundohrigen Freunde in Thorwal abgesetzt haben.

Bei ihrer Ankunft auf den Inseln im Nebel befanden sich die Gefährten Phileassons zunächst auf dem mit einem Pfeil gekennzeichneten Feld der Inselkarte. Für die Rückkehr ist es nicht notwendig, auf derselben Route die Inseln wieder zu verlassen. Es genügt, an einer beliebigen Stelle in den Nebel zu segeln, um nach Aventurien zu gelangen. Wenn sich die Nebel am nächsten Morgen heben, befinden sich die Helden nur wenige Meilen südlich von Thorwal, wo sie eine traurige Nachricht erwartet.

DER LOHN DER MÜHEN

Meisterinformationen:

Nach diesem überaus gefährlichen und langen Abenteuer haben sich die Helden je 750 AP verdient. (Da das Abenteuer sehr lange dauert, sollten Sie erwägen, ob Sie den Helden nicht jeweils 300 Punkte nach der Verlassen der äußeren Inseln und nach dem Bündnis mit Beorn sowie weitere 150 nach der Rückkehr nach Aventurien geben.)

Weitere 150 AP sollte jeder Held bekommen, der vor den Kämpfen auf der Verlorenen Insel die Reise in das Reich unter den Wellen angetreten hat. Hat sich der Held freiwillig entschieden, im

Dienste der Gruppe zu sterben, sollte er 250 AP erhalten. In jedem Fall steigen TA, AG, MU und IN eines jeden Charakters, der im Reich unter den Wellen weilte, um je einen Punkt. (Der Tod geht halt nicht spurlos an einem vorbei, und jeder aufrechte Aventurier dürfte zutiefst verstört darüber sein, daß er nicht in Borons Reich eingegangen ist.)

Es hebt die Motivation der Spieler und erfahrungsgemäß auch die Qualität des Spiels, wenn Sie schönes und stimmungsvolles Rollenspiel am Ende jeden Spielabends mit einigen zusätzlichen AP belohnen.

DAS ELFTE ABENTEUER: DER ALTE KÖNIG

RÜCKKEHR NACH THORWAL

Spezielle Informationen:

Ihr habt die Nebel der anderen Welt hinter euch gelassen und steuert auf die schwach im Morgendunst zu erkennende Küstenlinie der Bucht von Thorwal zu. Neugierig wird Taubralir beäugt, als sie in den Hafen einläuft. Werftarbeiter lassen ihre Arbeit liegen, Lastenträger halten auf dem Weg zu Lagerhäusern inne, stellen ihre schwere Bürde zu Boden und starren zu dem Schiff hinüber. Dann gellt ein Schrei von den Docks: "Beorn ist zurück!", und ein zweiter: "Phileasson, hurra!"

Als die Taubralir am Kai anlegt, wimmelt der Hafen vor Menschen, die von überall herbeigelaufen kommen, um die beiden Kapitäne zu begrüßen. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die Botschaft in der Stadt, und bald sind auch Hetmann Tronde und seine Gefolgsleute im Hafen, um die Helden in Empfang zu nehmen.

Tronde läßt es sich nicht nehmen, an Bord des Zauberschiffes zu kommen und seine vollkommene Bauart zu bewundern. Dann lädt er die Gefährten in sein Langhaus, um die Rückkehr zu feiern. Shaya, die auf die Saufgelage, die zu solchen Anlässen unweigerlich folgen, nicht viel gibt, setzt sich im allgemeinen Tumult ab, um im Tempel der Travia ihrer Oberin, Mutter Cunia, Bericht zu erstatten.

Während Shaya den Tempel besucht, erzählt Tronde den Helden zunächst vom Tod seiner Mutter, der Hetfrau Garhelt, die die Wettfahrt der beiden Kapitäne erdacht hatte. Dabei betont er, daß Garhelt noch auf ihrem Sterbebett darum gebeten habe, daß Tronde dafür sorgen solle, daß dieses Duell ein würdiges Ende nehme. Eine Weile herrscht bedrücktes Schweigen im Langhaus; man gedenkt der von allen respektierten alten Hetfrau. Doch dann fordert Tronde die beiden Kapitäne auf Garhelt zu Ehren von ihren Abenteuern zu erzählen, denn wo immer seine Mutter nun auch sei, sie würde es sicher nicht gutheißen, wenn auf einem Fest ihrewegen Trübsal geblasen werde!

Manche Dinge sehen die beiden Thorwaler Kapitäne sehr unterschiedlich, und über einige Details kommt es fast zu Schlägereien. (Natürlich erwähnt Beorn nicht, daß seine Geweihte in Wahrheit im Himmelsturm umkam und eine andere ihre Rolle einnahm. Auch wird er nicht berichten, unter welchen Umständen die vermeintliche Geweihte in der Khom umkam. Er redet sich allgemein darauf hinaus, der Durst und die Hitze hätten sie getötet. In Wahrheit aber ist Pardona vom Namenlosen abgerufen worden, um die Geschehnisse des Khom-Krieges aus nächster Nähe zu beobachten.)

Schließlich ergibt sich folgendes Bild: Beide Kapitäne haben Mammut gefangen, beide haben Einsichten in die Geheimnisse des Himmelsturms erhalten, und beide fanden den Silvanden Fae den Karen (auf den es bei der dritten Aufgabe eigentlich ankam). Bei den beiden folgenden Aufgaben (Largala hen bzw das Schwert des Erm Sen) hat jeder der Kapitäne eine Aufgabe bewältigt, und beide erbeuteten den Zahn einer Seeschlange, so daß es bis hierhin aus-

geglichen stand. Das versunkene Tie Shianna erreichten die Konkurrenten gemeinsam, und während Beorn sofort zu den Inseln im Nebel gelangte, mußten die Gefährten zwei weitere Aufgaben bewältigen, um in den Besitz von Taubralir zu gelangen und sich so einen Weg in die andere Welt zu öffnen.

Da Beorn diese Aufgaben durch einen Glücksfall nicht lösen mußte, um zum Ziel zu gelangen, hat Cunia, die Vorsteherin des Travia-Tempels in Thorwal und oberste Schiedsrichterin in diesem Rennen, entschieden, daß er daraus keinen Nachteil erleiden soll. Deshalb rechnete sie ihm eine der Aufgaben, an denen er seine Fähigkeiten nicht erproben konnte, als gelöst an. (Daß für diese Entscheidung eine größere Spende Beorns an den Tempel der Travia eine Rolle spielte, ist natürlich nichts weiter als ein übles Gerücht!) Die Aufgabe auf den Inseln im Nebel lösten beide Parteien gemeinsam. Damit führt Phileasson mit neun gelösten Aufgaben nur knapp von Beorn mit acht Lösungen.

Am Ende des Berichts erhebt sich Phileasson noch einmal, um folgendes zu verkünden:

"Es steht fest, daß Beorn seine Travia-Geweihte verloren hat. Ob mit oder ohne sein Verschulden, das sei dahingestellt. Deshalb hat er niemanden mehr, der ihm die Aufgaben benennt, die noch zu lösen bleiben. Eigentlich hätte er deshalb schon jetzt verloren, da ich meinen Sieg aber nicht auf so billige Weise erschwindeln möchte, wird er von mir die Prophezeiungen erfahren, sobald Shaya sie mir benennt. Nur so kann wahrlich herausgefunden werden, wer von uns beiden der bessere ist."

Beorn braust nach dieser sehr selbstherrlichen Rede Phileassons zunächst erbost auf, doch nachdem er einen Moment darüber nachgedacht hat, nimmt er die Herausforderung an und verkündet: "Es mag wohl wahr sein, daß Phileasson zur Zeit im Hinblick auf unsere Wettfahrt besser dasteht als ich, und ich danke ihm für den Edelmut, den er mir gegenüber beweist. Doch wer von uns hat besser für seine Leute gesorgt? Ich habe den Bauch unseres Schiffes mit Truhen voller Gold gefüllt, und meine Leute werden, wenn ich sie ausbezahlt habe, niemals in ihrem Leben feststellen müssen, daß Ruhm alleine nicht satt macht."

Früh am nächsten Morgen, als die meisten Thorwaler schon lange von Met und Premer Feuer niedergestreckt wurden, nimmt Shadrueel Phileasson und Beorn beiseite, um mit ihnen zu reden. Er erklärt, daß es seiner Meinung nach wohl noch eine Weile dauern werde, bis der hohe König gefunden sei, und so wie er die Ausführungen Trondes verstanden habe, dürften er und seine Elfenfreunde keinen weiteren Anteil an der Suche haben. Aus diesem Grund habe er beschlossen, mit der Morgenflut den Hafen zu verlassen und in den Süden zu reisen, um den Clan der Beni Geraut Schie zu besuchen. Mit Ablauf der 80 Wochen wollen sie nach Thorwal zurückkehren, um ihrem hohen König das Ehrengelot zu den Inseln im Nebel zu geben. Shadrueel trägt diesen Plan sehr energisch vor. Schließlich geben Phileasson und Beorn ihm nach und wünschen dem Elfen Glück auf seiner Reise.

die PROPHEZEIUNG

Spezielle Informationen:

Mutter Cunia erzählt Shaya, daß ihr in den letzten Wochen seltsame Vorzeichen offenbar geworden seien. So hätten die Gänse des Tempels immer wieder versucht, in den Norden zu fliegen. Sie habe von fallenden Sternen, einem erzürnten Ingerimm und einem einsamen Mann geträumt. Dies alles, glaube sie, könne nur im Zusammenhang mit der elften Aufgabe der beiden Kapitäne stehen. Eine Stunde, bevor das Schiff der Elfen in den Hafen eingelaufen sei, so sagt sie, sei ihr eine verhüllte Gestalt im Traum erschienen

und habe ihr folgenden Orakelspruch kund getan:

"Hoch im Norden, am Quell des Flusses, der sich nahe Enqui in den mächtigen Svellt ergießt, wartet ein Mann dunklen Sinnes im Tal der Träume. Wenn ein Stern vom Himmel fällt und Ingerimm die Erde erbeben läßt, ist der Tag seiner Freiheit gekommen. Doch braucht er Hilfe, damit ihm die Freiheit auch zum Glück gereicht."

Am Morgen nach dem Fest in Trondes Langhaus sucht Shaya Phileasson und Beorn, um ihnen die neue Prophezeiung zu verkünden.

DAS ELFTE ABENTEUER UND DIE DEUTUNG DER PROPHEZEIUNG

Meisterinformationen:

Die Prophezeiung gibt recht deutlich an, daß die Helden nun nach Enqui reisen müssen, um dort den benannten Fluß zu suchen und ihm zu seiner Quelle zu folgen. So gelangen sie in ein Tal, das die Orks und Waldläufer der Region das "Tal der Träume" nennen. Dort geschehen bisweilen seltsame Dinge, und alle meiden deshalb diese Gegend. Am Abend, bevor die Helden dieses Tal erreichen, können sie beobachten, wie eine Sternschnuppe vom Himmel stürzt und hinter einem Hügelkamm dort einschlägt, wo sie den Quell des Flusses vermuten. In derselben Nacht werden sie noch ein weiteres Mal durch ein ungewöhnliches Naturereignis gestört. Diesmal bebt die Erde unter ihren Füßen. Doch schon nach wenigen Minuten ist Ingerimms Zorn wieder verraucht, und nun herrscht Ruhe für den Rest der Nacht. Wenn sie am nächsten Tag ins Tal der Träume vorstoßen, finden sie dort Fenvariens Gefängnis verlassen. Folgen sie den Spuren des hohen Königs, geraten die Helden in eine seltsame Traumlandschaft, und als sie Fenvari endlich finden, müssen sie wieder einmal erkennen, daß ihnen Beorn zuvorgekommen ist. Doch auch er und seine Mannen können mit dem alten König von Tie Shianna nichts anfangen, denn Fenvari ist wahnsinnig. Ratlos fragen sich Beorn und Phileasson, ob dies wirklich das Ziel all der Strapazen des letzten Jahres gewesen sein könne, diesen stammelnden Irren zu befreien, der sich nicht einmal selbst helfen kann. Einzig Abdul el Mazar versteht sich mit Fenvari hervorragend, und die beiden reden in alten Sprachen über den haarsträubendsten Unsinn.

AUFBRUCH IN DEN NORDEN

Spezielle Informationen:

Es sind die letzten Tage des Monats Peraine im Jahr 15 Hal, als Phileasson erneut sein Schiff ausrüsten läßt, um in den Norden aufzubrechen. Über ein Jahr ist es her, daß seine Gefolgsleute den zweizahnigen Kopfschwänzer nach Thorwal brachten, und gemeinsam mit dem Tier, das Beorns Leute gefangen haben, fristet es sein Dasein auf einem der Landgüter Trondes.

Auch diesmal gilt, daß weder Mitglieder aus Phileassons Sippe noch Angehörige seiner Ottajasko an der Fahrt teilnehmen dürfen. Obwohl sich ausreichend abenteuerlustige Thorwaler finden, um eine Besatzung für die Seeadler zu stellen, herrscht bei Beorn doch be-

deutend mehr Andrang, denn schnell hat sich herumgesprochen, was für unermeßliche Schätze er von den Inseln im Nebel mitgebracht hat, während Phileasson mit leeren Händen heimkehrte. Beorn scheut keine Kosten, sein Schiff, die Seeschlange, mit den besten Ruderern und Seeleuten Thorwals zu bemannen. So gelingt es ihm auf hoher See schon bald, Phileasson hinter sich zu lassen.

Elf Tage dauert die Seereise von Thorwal nach Enqui. Es ist zum Anfang des Ingerimm zwar noch recht frisch hier im Norden, doch die Zeit der Frühjahrsstürme ist vorbei, und die Seefahrt verläuft bei stetigem Wind ohne dramatische Zwischenfälle. Einmal pro Tag würfeln Sie mit W20 auf der folgenden Tabelle für Seebegegnungen:

1—10: Es kommt zu keiner besonderen Begegnung.

11—12: Eine Schule junger Wale kreuzt den Weg der Seeadler. Für Thorwaler gelten Treffen dieser Art als glückverheißend.

13—14: Die Gefährten treffen einen Haijäger. Die Schiffe passieren einander auf Rufweite. Über Beorn weiß man dort nichts. Sie können aber berichten, daß Kapitän Bacha auf der Jagd nach Mocha vor zwei Götternamen bei den Waldinseln gesichtet wurde.

15—17: Eine kurze Flaute zwingt alle Besatzungsmitglieder an die Ruder, damit Beorns Vorsprung nicht noch größer wird.

18—19: Zwischen treibendem Seetang werden einige große Ambrabrocken gesichtet, die von der Mannschaft an Bord genommen werden. Im Süden Aventuriens werden daraus kostbare Parfums und Arzneien hergestellt.

20: Den Thorwalern begegnet ein Waljäger. Es kommt zu einer kurzen, aber heftigen Auseinandersetzung mit der Besatzung des Schiffes, die damit endet, daß die siegreichen Thorwaler alle Wallenzen über Bord werfen. Der Kampf wird mit Fäusten und stumpfen Hieb Waffen ausgetragen.

Matrose

MU 13	LE 41	AT 13	PA 8
TP je nach Waffe	RS 1	MR -3	

in enqui

Allgemeine Informationen:

Nach elf Tagen auf See erreichen Phileasson und seine Gefährten Enqui, eine kleine, auf Pfählen errichtete Stadt im Flußdelta des Svellt. Das Frühjahrshochwasser ist gerade wieder zurückgegangen, und die Stadt ist recht entvölkert, da all die Walfänger und Jäger,

die hier den Winter verbrachten, Enqui schon vor einigen Wochen, am Ende des Winters, wieder verlassen haben. Thorwalern tritt man recht distanziert gegenüber, denn gerade weil hier so viele Walfänger heimisch sind, hat es in der Vergangenheit schon einige Auseinandersetzungen gegeben.

Meisterinformationen:

Phileasson bemüht sich zwei Tage lang, einige Kanus aus Birkenrinde zu bekommen. Beorn, der hier vor anderthalb Tagen eingetroffen ist, hat die meisten Kanus aufgekauft und alle Fahrzeuge, die er nicht selber nutzen konnte, unbrauchbar gemacht. Deshalb fällt es Phileasson schwer, noch Boote zu finden.

Nach dem Frühjahrshochwasser ist es wesentlich leichter, sich mit dem Kanu durch das Gelände südlich der Stadt zu bewegen. Die wenigen Wege, die es in dieser Region gibt, sind dann durch den Schlamm der Überschwemmungen nahezu unpassierbar. Die Helden können hier ihre Ausrüstung ergänzen, doch an die Freunde von Thorwalern verkauft man in Enqui zu deutlich überhöhten Preisen.

Als die Gefährten endlich alle Ausrüstung beisammen haben, können sie mit der Seeadler noch einen halben Tag südlich segeln, bis sie die Flußmündung des Enqui, einen der vielen Seitenarme des Svellt, erreichen. Hier muß sich Phileasson von seiner Besatzung trennen und bricht erneut mit seinen erprobten Gefährten auf, um die Suche nach Fenvariens fortzusetzen. Der Besatzung der Seeadler gibt er Befehl, das Schiff zurück nach Enqui zu bringen. Wenn er dort innerhalb der nächsten drei Wochen nicht wieder eingetroffen sei, sollen sie nach Thorwal segeln. (Weitere Informationen über Enqui und das Svelltal finden Sie in der Box Das Orkland).

FLUßAUFWÄRTS

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich nicht verirren, dauert die Fahrt den Enqui aufwärts vier Tage. Danach erreichen sie ein Gebiet, in dem es Stromschnellen unmöglich machen, dem Flußlauf noch weiter bis zur Quelle zu folgen.

Der Enqui fließt durch ein Gebiet aus Sümpfen und Marschen. Da der Fluß erst vor kurzem über die Ufer getreten ist und noch immer Hochwasser führt, ist es leicht, die Orientierung zu verlieren und aus Versehen einem toten Flußarm zu folgen, bis er im Nichts endet. Um zur Nacht einen geeigneten, trockenen Lagerplatz zu finden, muß den Helden eine Wildnisleben-Probe gelingen. Wenn nicht ausdrücklich den ganzen Tag nach einem solchen Rastplatz Ausschau gehalten wird, haben die Charaktere vor Einbruch der Dämmerung drei Proben. Finden sie in dieser Zeit keinen Lagerplatz für die Nacht, müssen sie irgendwo im Schlamm übernachten. In einem so ungemütlichen Nachtlager wird nur die Hälfte der sonst üblichen Lebens- und Astralenergie regeneriert.

In jedem der Kanus, die Phileasson in Enqui besorgt hat, finden zwei bis drei Helden samt ihrer kompletten Ausrüstung Platz. Legen Sie vor Beginn der Fahrt fest, welche Helden in welchem Boot sitzen, wo sich wichtige Ausrüstungsgegenstände befinden und ob einer der Helden darauf verzichtet, zu rudern. Zweimal täglich kommt es während der Kanufahrten zu besonderen Ereignissen. Würfeln Sie mit W20 auf der folgenden Tabelle:

1-3: Sandbänke. Die Helden geraten in ein Labyrinth aus tückischen Sandbänken. Um das Kanu hier unbeschadet hindurch-

zubringen, muß jeder Bootsbesatzung eine Boote Fahren-Probe +3 gelingen. (Für jedes Besatzungsmitglied, dem eine Probe mißglückt, nimmt das Kanu W6 Punkte Rumpfschaden.)

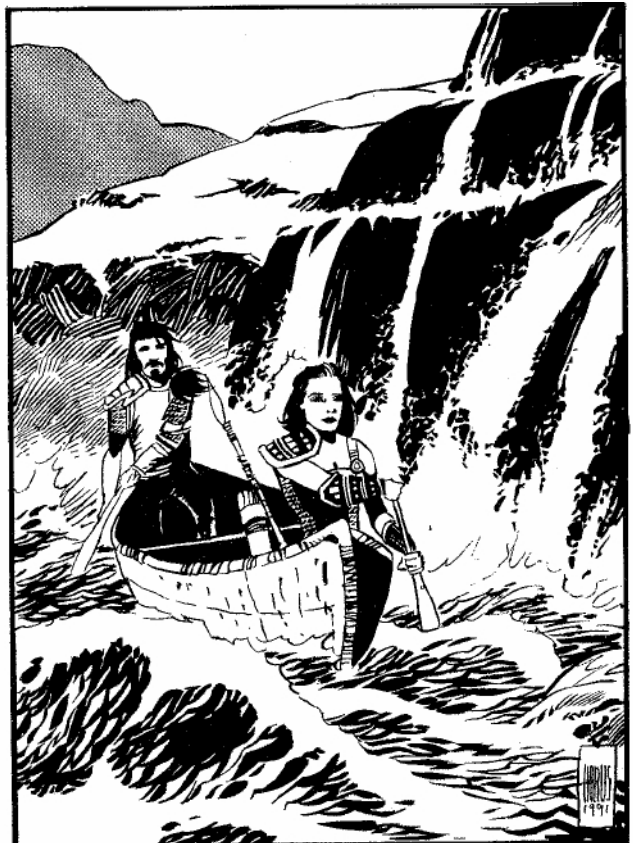
4—8: Durch das Hochwasser sind einige Bäume entwurzelt worden, die nun den Fluß hinuntertreiben. Dieses Treibgut kann den dünnwandigen Booten sehr gefährlich werden. Um einen Zusammenstoß zu vermeiden, muß jeder Ruderer eine 'Talentprobe' ablegen. (Für jede mißglückte Probe nimmt das Kanu 2W6 Punkte Rumpfschaden.)

9—10: In einiger Entfernung sehen die Helden eine Gruppe weidender Elche. Wenn sie die Tiere nicht provozieren oder bejagen, verhalten sie sich friedlich. Ansonsten greift ein Elchbulle die Boote an. (Jede gelungene Attacke des Elchs, die gegen Charaktere in einem Kanu gerichtet ist, bedeutet einen zusätzlichen Schaden am Boot von W6.)

Elchbulle

MU 15	AT 11	PA 8	LE 40	RS 3
TP 3W+2 (Niederrennen)	GS 11	AU 45	MR -2	GW 10

Ein Elch liefert durchschnittlich 50—60 Rationen Fleisch.



11—12: Die Gefährten Phileassons gelangen an einen Flußabschnitt, in dem der Enqui ein so großes Gebiet überschwemmt hat, daß es sehr leicht ist, die Hauptströmungsrichtung zu verlieren und sich zu verirren. Lassen Sie die Spieler diskutieren, wer in dieser kritischen Lage bestimmen soll, in welche Richtung gerudert wird. Sobald ein Anführer feststeht, würfeln Sie verdeckt für ihn eine Orientierungs-Probe +4 aus. Besteht der Held, wird weiterhin in die richtige Richtung gerudert. Mißglückt

die Probe, hat sich die Gruppe verirrt und verliert einen ganzen Tag, bis sie zum Hauptstrom zurückfindet.

13—14: Die Helden sehen Beorn und seine Leute auf einer flachen Flußinsel lagern. Die Konkurrenten müssen offensichtlich Schäden an den Kanus ausbessern. Bis zum Einbruch der Nacht dauert es noch zwei Stunden. Die Helden können nun einen kleinen Vorsprung herausfahren.

15—16: An einer steilen Böschung lassen sich Spuren eines Lagerplatzes entdecken. Halten die Helden und gelingt einem von ihnen eine Fährtensuchen-Probe, so können sie feststellen, daß Beorn hier vor kurzem gelagert hat und einen Vorsprung von wenigen Stunden hat.

17—18: Auf die langgestreckte flache Insel, die sich die Gefährten als Lagerplatz ausgesucht haben, hat sich ein verirrter Höhlenbär vor dem Hochwasser geflüchtet. Wenn sie diesen Platz nicht schnellstens wieder verlassen, kommt es zur Auseinandersetzung mit dem hungrigen Bären.

Der Höhlenbär

MU 20 AT 11(2AT/KR)* PA 4 LE 80 RS 4
TP 2x(2W+2) GS 7 AU 150 MR -1 GW 14

*) Der Höhlenbär hat zwei AT je KR, die er stets gegen denselben Gegner richtet, um diesen zu Boden zu werfen.

Ein Höhlenbär liefert etwa 150 Portionen Fleisch.

19: Die Helden treffen auf eine Gruppe nivesischer Jäger, die ihre Boote auf eine kleine Insel gezogen haben. Die Gefährten werden zu einer gemeinsamen Mahlzeit eingeladen. Kommt das Gespräch auf das Tal der Träume, warnen die Jäger ausdrücklich vor diesem Ort, weil in dem Tal etwas lauert, das den Verstand verwirrt. (Crottet wird diese Warnung sehr ernst nehmen!)

20: Eine große Goblinsippe wurde durch das Hochwasser vom Festland abgeschnitten. Sie betteln die Helden um Nahrungsmittel an, da ihre eigenen Vorräte fast gänzlich erschöpft sind. Werden sie gefragt, warnen auch die Goblins ausdrücklich vor dem Tal der Träume, das tabu sei. Wer dort hingehe, dem verwirrten böse Geister die Sinne.

SCHÄDEN AN DEN KANUS

Meisterinformationen:

Nicht alle Kanus, die Phileasson eingekauft hat, sind gleich stabil. Bestimmen Sie mit 3W6+10, wie viele Trefferpunkte der Rumpf eines Bootes besitzt. Bis zu sechs Schadenspunkte kann ein Kanu hinnehmen, ohne so stark beschädigt zu sein, daß es nicht mehr schwimmen kann. Ist der Schaden größer, muß es umgehend an das nächstgelegene Ufer gesteuert werden. Ein Kanu mit sieben bis zwölf Schadenspunkten wird innerhalb der nächsten W20 Spielrunden sinken. Bekommt ein Kanu mehr als zwölf Schadenspunkte ab, bricht es auseinander und sinkt auf der Stelle.

Bei einer gelungenen Holz- oder Lederbearbeitungs-Probe, erschwert um den Schaden am Kanu, kann das Boot innerhalb von zwölf Stunden wieder repariert werden.

Nimmt das Kanu Schaden, müssen alle Ruderer eine Boote Fahren-Probe +4 ablegen. Scheitert eine der Proben, kentert das Boot. Würfeln Sie die Konsequenzen auf folgender Tabelle mit W6 aus:

- 1: Das Boot treibt mit der gesamten Ausrüstung davon. Den Helden bleibt nur, was sie am Leib tragen.
- 2: Die Hauptwaffe jedes Helden geht verloren.
- 3—4: Jeder Held verliert ein wichtiges Ausrüstungsstück.
- 5—6: Die gesamte Ausrüstung kann geborgen werden.

DIE STROMSCHNELLEN

Allgemeine Informationen:

Der Enqui wird immer schmaler und wilder, je weiter die Gefährten sich seiner Quelle nähern. Das Gelände wird jetzt felsig und ist wieder besser zu begehen. Die Sümpfe und Marschen haben die Helden hinter sich gelassen. Bald machen Stromschnellen es unmöglich, mit den Kanus noch weiter flußaufwärts zu gelangen.

Meisterinformationen:

Verlangen Sie Ihren Spielern immer häufiger mit Zuschlägen versehene Boote Fahren-Proben ab, wenn sie versuchen, sich durch die Stromschnellen zu kämpfen. Irgendwann wird die Gruppe dann hoffentlich von sich aus auf die Idee kommen, die Kanus an Land zu ziehen und dem Enqui zu Fuß bis zur Quelle zu folgen. Die Helden sind nun noch knapp 40 Meilen vom Tal der Träume entfernt, eine Distanz, die sie in zwei bis drei Tagen überbrücken können.

EINE AUFREGENDE NACHT

Spezielle Informationen:

Am zweiten Abend, nachdem die Helden ihre Kanus zurückgelassen haben, werden sie Zeugen von zwei ungewöhnlichen Naturschauspielen. Zur Mitte der Nacht kann die Wache beobachten, wie ein unglaublich großer, hell leuchtender Stern vom Himmel stürzt. Einen Moment lang scheint er über dem Lager der Helden zu verharren. Dann verschwindet er nördlich hinter den Bergen, genau in die Richtung, in die die Abenteurer am nächsten Tag weiterziehen werden.

In den frühen Morgenstunden herrscht plötzlich eigentümliche Stille. Kein Tierlaut ist mehr zu hören, kein Lufthauch regt sich. Selbst der unaufmerksamsten Wache kann diese unnatürliche Stille nicht entgehen. Es ist, als hielte die Natur den Atem an. Dann erschüttern einige heftige Stöße die Erde. Alle Helden, die bislang noch geschlafen haben, werden sofort wach. In kurzer Distanz zum Lager fliehen in Panik einige Hirsche durchs Gebüsch. Nach wenigen Minuten normalisiert sich die Lage wieder. Das Erdbeben ist vorbei. Die Tiere rings herum beruhigen sich.

Meisterinformationen:

Charaktere mit hohem AG-Wert werden nach dieser Nacht der Vorzeichen in heller Panik sein und spätestens nach dem Erdbeben kein Auge mehr zutun. Alle Proben, die sie am nächsten Tag ablegen, sind pauschal um einen Punkt erschwert. Beide Ereignisse stehen in Übereinstimmung mit Cunias Prophezeiung und weisen darauf hin, daß das Finale des Abenteuers unmittelbar bevorsteht.

Der Zwerg Eigor ist übrigens der Meinung, daß es sich bei dem Erdbeben um ein Vorzeichen Angroschs handele und der folgende Tag ein außerordentlicher Glückstag sein werde.

DAS TAL DER TRÄUME

Allgemeine Informationen:

Nichts an diesem Tal wirkt ungewöhnlich, und die Gerüchte, die die Helden bisher über diesen Ort gehört haben, scheinen wohl doch nicht mehr als Altweibergewäsch zu sein. Ein über viele Meilen langgezogener Talkessel öffnet sich vor der Gruppe. Die Bergflanken sind dicht bewaldet. Von einer Steilklippe stürzt ein tosender Wasserfall, der Quell des Enqui. Nicht weit entfernt vom Wasserfall liegt vor den Klippen ein kleiner Hügel, der künstlich errichtet zu sein scheint.

Meisterinformationen:

Es ist später Nachmittag, als die Gefährten Phileassons das Tal erreichen. Kündigt jemand aus der Gruppe an, eine Fährten-suchen-Probe abzulegen, stößt er auf Spuren von Beorn und seinen Leuten. Sie können vor kaum mehr als zwei Stunden hier vorbeigekommen sein.

Auf dem Weg zum Wasserfall finden die Charaktere einem 50 Schritt durchmessenden Krater. Hier ist die Sternschnuppe eingeschlagen, die sie in der letzten Nacht beobachteten. Abenteurer, die sich hier aufhalten, können pro Spielrunde W20 Unzen Meteoreisen bergen. Mehr als 500 Unzen des kostbaren Metalls lassen sich nicht finden. Zwerge müssen gegen ihre Goldgier anwürfeln, um an dem Krater vorbeigehen zu können, ohne nach dem wertvollen Metall zu suchen. Bei einem Alchimisten ist das Material zu einem Preis von 5 Heller pro Unze zu verkaufen. (Jeder Aufenthalt vergrößert Beorns Vorsprung.)

Der Hügel bei der Quelle ist einem Grabhügel nicht unähnlich. In seiner Westflanke klafft ein breiter Riß und gibt den Blick auf eine Höhlung in seinem Inneren frei. Von dort steigt ein mörderischer Gestank auf. Über eine Rampe aus Geröll kann man nun in den Hügel hinabsteigen. Der Riß entstand in der letzten Nacht durch das Erdbeben. Hier sind die Spuren von Beorn und seinen Leuten unübersehbar. Mindestens zwei von ihnen sind in den Hügel hinabgestiegen. Nur wer hier ausdrücklich nach Spuren sucht und eine Fährten-suchen-Probe +5 besteht, bemerkt, daß es Spuren gibt, die darauf hindeuten, daß, noch bevor Beorn kam, etwas Menschengroßes auf allen Vieren aus dem Hügel herausgekrochen ist.

Nur wenn die Helden zu diesem Zeitpunkt nicht den Grabhügel untersuchen, haben sie eine Chance, den König vor Beorn zu finden. Ansonsten verlieren sie soviel Zeit, daß ihnen ihr Konkurrent zuvorkommt. Folgen Phileasson und seine Gefährten den Spuren, müssen sie eine Fährten-suchen-Probe +6 bestehen, um die Spur Fenvariens nicht zu verlieren. Den Spuren Beorns und seiner Leuten zu folgen, ist leicht, führt aber in die Irre, da sie nach einigen hundert Schritt Fenvariens Fährte verloren haben und in eine falsche Richtung gegangen sind. Gehen die Helden nicht in die Irre, werden sie bei 1—5 auf W20 den hohen König noch vor Beorn dem Blender finden. Verlieren sie unnötig Zeit mit der Untersuchung des Grabhügels, ist die Gruppe selbst Schuld, wenn sie die elfte Aufgabe nicht löst, denn es gab Indizien genug dafür, daß die Zeit knapp ist. (Für ein spannenderes Finale im Zwölften Abenteuer wäre es sogar wünschenswert, daß Phileasson diese Aufgabe nicht besteht.)

DAS GEFÄNGNIS DES FENVARIEN

Meisterinformationen:

In diesem abgelegenen Tal errichteten Getreue des Namenlosen vor langer Zeit einen Kerker für Fenvariens. Ihr finsterner Gott hatte sein Interesse an dem König des alten Elfenvolkes verloren und widmete sich schon lange anderen Plänen. Mit dem Stab der Nacht raubte er dem hohen König den Verstand und ließ ihn — gemeinsam mit seinen letzten lebenden Gefährten — in ein Gefängnis sperren, aus dem sie aus eigener Kraft nicht fliehen konnten. Erst das Erdbeben der letzten Nacht öffnete Fenvariens den Weg in die Freiheit. Doch was kann ein Wahnsinniger mit der Freiheit noch anfangen?

Alle Räume in diesem Hügel, wo man Fenvariens und sein Gefolge quasi lebendig begraben hat, haben eine starke magische Aura. Die Wände der Kammern sind mit schlichten Reliefs bedeckt, die Feste in den Palästen von Tie'Shianna oder Jagdszenen in blühenden Wäldern zeigen. Dieser einfache Wandschmuck wurde von den Elfen während ihrer schier endlosen Gefangenschaft gefertigt.

Decken, Wände und Böden der Kammern und Gänge in diesem Hügel sind aus grauem Granit gefertigt. Ohne Spitzhacken oder Brecheisen ist es unmöglich, diese überaus stabilen Mauern zu durchbrechen.

Raum 1: Die Kloake Spezielle Informationen:

Der westliche Teil der Decke dieses Raumes stürzte während des Erdbebens in der vergangenen Nacht ein. Ein steiler Geröllhang führt von hier nun in die Freiheit.

Der Boden des Raumes ist mit einer knöcheltiefen Schicht aus übel stinkenden Schlamm bedeckt. Wer hier hindurchwaten will, muß eine Selbstbeherrschungs-Probe bestehen oder sich erbrechen. Bis er sich und seine Kleidung gründlichst gereinigt hat, verliert der Charakter zwei Punkte Charisma.

Meisterinformationen:

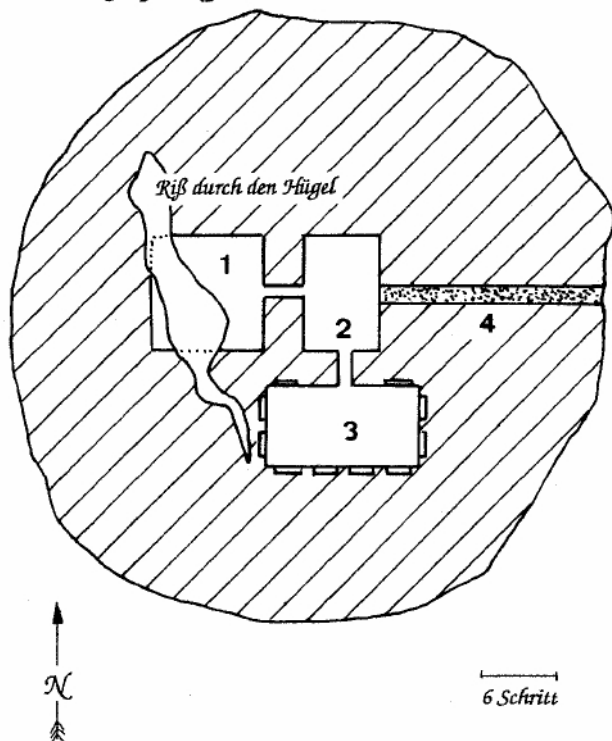
Wozu dieser Raum ursprünglich gedacht war, läßt sich nicht sagen. Da es in diesem Gefängnis keinen Ort gab, an dem die Elfen ihre Notdurft verrichten konnten — eine der subtilen Martern, mit denen die Diener des Namenlosen die Gefangenen bedachten — mußten sie den einzigen mit einem Abfluß versehenen Raum dazu benutzen.

Kurz vor der Öffnung zur zweiten Kammer stoßen die Gefährten, während sie sich mühselig vorwärtsarbeiten, mit den Füßen an etwas Festes, das im Unrat verborgen liegt. Kurzes Tasten mit den Händen fördert zersplitterte Knochen und einen Schädel zu Tage. Bei einer Probe +5 auf das Talent Heilkunde Wunden kann zweifelsfrei bestimmt werden, daß es sich um elfische Knochen handelt. Außerdem wird dem Untersuchenden klar, daß die Hohlknochen zerschmettert wurden, um das Knochenmark aus ihnen herauszukratzen. Ein grausiger Akt von Kannibalismus, den Fenvariens in seiner geistigen Umnachtung beging, als sein letzter Gefährte starb.

Raum 2: Die Kammer der Speisung
Spezielle Informationen:

Ein großer Block aus poliertem schwarzem Basalt steht in der Nordhälfte dieser Kammer. Auf ihm sind die köstlichsten Speisen hergerichtet. Alles wirkt frisch und duftet gut. In diesem Raum finden sich sehr viel weniger Fäkalien als in der ersten Kammer, ganz so, als habe man darauf geachtet, ihn sauber zu halten. Mehrere dünne Lichtbahnen durchziehen die Kammer.

Das Gefängnis des Fenvariens



Meisterinformationen:

Bei dem Basaltblock handelt es sich um ein magisches Artefakt, mit dem die Ernährung der Gefangenen sichergestellt wurde. Er ist ständig mit frischen Speisen und Getränken gedeckt, egal wieviel man von ihm wegnimmt. Schafft man den Basaltblock aus dieser Kammer, verliert er seine magischen Fähigkeiten. Die Lichtbahnen, die die Kammer ein wenig erhellen, stammen von schmalen Belüftungsschächten, die sich in der Decke der Kammer befinden. Die meisten Schächte sind durch das Erdbeben allerdings zerstört worden. Über diese Schächte konnten Jäger, die auf ihren Streifzügen den Hügel bestiegen haben, Stimmen aus dem Innern hören, und so entstanden bei den Orks und Nivesen dieser Region die Geschichten vom Volk, das in den Hügeln wohnt. Zusammen mit den merkwürdigen Illusionen, die hier gelegentlich die Sinne des Wanderers verwirren, sind sie der Grund, warum dieses Tal von den Schamanen für tabu erklärt wurde.

Raum 3: Die Kammer der Toten
Spezielle Informationen:

In den Wänden dieser Kammer befinden sich zehn große Nischen. Sie sind jeweils gut zwei Schritt lang und etwas weniger als

halb Schritt hoch. In acht der Nischen liegen Skelette. Diese Kammer ist wieder deutlich stärker mit Kot und Unrat verdreckt als der letzte Raum.

Meisterinformationen:

Die Nischen waren ursprünglich als Schlafplätze für die Elfen gedacht. Wenn sie starben, wurden sie von ihren Kameraden hier aber auch bestattet. Nur die Nische von Fenvariens und dem letzten Elfen, der starb — und dessen Überreste die Abenteurer bereits gefunden haben — sind leer.

Sollte einer der Gefährten Phileassons auf die Idee kommen, die Knochen der toten Elfen einzusammeln, um sie bei Gelegenheit in einem Boot auszusetzen, sollte er 50 Extra-Abenteurerpunkte erhalten, weil er die Totenriten der Elfen so verinnerlicht hat. Das Boot wird auf wunderbare Weise seinen Weg zu den Inseln im Nebel finden, und den Lichtern der toten Gefährten Fenvariens wird so die Möglichkeit zur Wiedergeburt in einem neuen Körper geschenkt.

4: Der Eingang in den Hügel

Meisterinformationen:

Diesen Gang werden die Helden nur finden, wenn sie beginnen, die Erdschicht des Hügels abzutragen. Im 'Raum der Speisung' deutet in der sauber gemauerten Ostwand nichts auf die Existenz dieses Ganges hin. Durch ihn wurden die Elfen in ihr Gefängnis gebracht. Danach wurde der Eingang zum Grab vermauert und der ganze Gang mit Geröll aufgefüllt.

ein FLIMMERN IN DER FERNE

Allgemeine Informationen:

Folgen die Helden erfolgreich der Fährte Fenvariens, können sie nach einer halben Stunde Fußmarsch zwischen den Bäumen am Südende des Tals ein seltsames Flimmern erkennen. Je näher sie diesem Phänomen kommen, desto stärker verändert sich der Wald um sie herum. Die Bäume werden immer größer, fremdartige, schöne Blumen, wie sie sie nur von den Inseln im Nebel kennen, bedecken den Boden des Waldes. Plötzlich wachsen neben den Helden zwei riesige Orchideen aus der Erde. Hufgetrappel und Stimmen sind in der Ferne zu hören.

Meisterinformationen:

Die Helden bewegen sich durch ein Gebiet, das unter dem Einfluß der ungelenkten Zauberkraft Fenvariens steht. Ohne daß er es weiß, werden seine Träume als Illusionszauber manchmal ins Tal projiziert.

Da der König aber nicht nur von Hoffesten und Jagdausflügen träumt, sondern oft auch von Alpträumen über das Gemetzel vor Tie'Shianna und die Schrecken, die ihm in der Gefangenschaft begegneten, heimgesucht wird, hatte das Tal unter den Jägern der Region schon bald den Ruf, die Sinne zu verwirren und ein Ort namenloser Schrecken zu sein.

Schamanen, die hierher kamen, um das Phänomen zu untersuchen, konnten die Ursache nicht herausfinden. Nur der Name, den sie dem Ort gaben, verrät, daß sie der Wahrheit näher kamen als andere Sterbliche, denn fortan hieß diese Gegend das Tal der Träume und galt als tabu.

Wenn die Gefährten sich nicht unnötig am Grabhügel aufgehalten haben und den Spielern Würfelglück beschieden war, finden sie den hohen König noch vor Beorn inmitten der Illusion eines

Elfenwaldes. In diesem Fall sehen sie einen alten, gebrechlichen Elf schlafend unter einem Baum liegen. Ansonsten ist der Schläfer bereits von Beorn und seinen Gefolgsleuten umringt, die ihn mit einer Mischung aus Neugier und Abscheu beobachten.

FENVARIEN

Spezielle Informationen:

Was 3.000 Jahre Gefangenschaft aus dem König der Elfen gemacht haben, ist alles andere als schön anzuschauen. Vor den Helden liegt ein ausgemergelter, nackter, alter Elf im Gras. Narben von Flechten und anderen Hautkrankheiten entstellen seinen Körper. Mitten auf der Stirn hat er eine von fauligem Fleisch umgebene Wunde. Langes, silbergraues Haar hängt in wirren Strähnen von seinem Haupt herab. Die Augen sind in blauschwarze Höhlen eingesunken. Wenn Fenvari wach ist, wandert sein Blick ständig hin und her, ohne auch nur eine Herzschlag lang zu verharren. Die meisten seiner Zähne fehlen, und im Schlaf rinnt ihm ein feiner Speichelfaden aus dem Mundwinkel. Ganz offensichtlich ist der hohe König wahn-sinnig. Er spricht nur selten, und wenn er den Mund öffnet, dann redet er unzusammenhängend und unverständlich. Obwohl er sehr schwächlich aussieht, kann er in seinem Wahn erstaunliche Kräfte entwickeln, und es sind mindestens vier starke Arme notwendig, um ihn von einem Unsinn, den er sich in den Kopf gesetzt hat, abzuhalten.

Meisterinformationen:

Fenvari ist ein friedlicher Irrer. Meistens träumt er mit offenen Augen vor sich hin und bereitet den Charakteren keine Schwierigkeiten. Zu turbulenten Ereignissen kann es allerdings kommen, wenn er mitten in Ortschaften durch seine Träume illusio-näre Landschaften entstehen läßt. Außerdem geht ein übler Ge-stank von ihm aus, und es ist einige Arbeit mit Bürste und Seife notwendig, damit man es in seiner Nähe aushalten kann. Daß es sich bei dieser bemitleidenswerten Kreatur wirklich um einen

Elfen handelt, beweisen seine spitzen Ohren. Das Mal auf seiner Schulter weist ihn als Sternenträger aus. Da sich im ganzen Tal kein zweiter Elf finden läßt, dürfte für die Helden bald außer Zweifel stehen, daß es sich bei dem Irren tatsächlich um den ho-hen König aus Tie'Shianna handelt. Die nicht verheilende Wun-de auf der Stirn Fenvariens stammt von der Berührung mit dem 'Stab der Nacht', wodurch ihm der Namenlose den Verstand raub-te. Kein Zauber, den die Helden oder andere Magier Aventuriens kennen, kann dem König seinen Verstand wiedergeben.

Abdul el Mazar versteht sich hervorragend mit dem wahnsinni-gen König. Die beiden verbringen viel Zeit miteinander. Der Sinn der aberwitzigen Gespräche, die sie führen, bleibt normalen Menschen jedoch verschlossen. Crottet und Ynu betrachten Fenvari als von den Göttern berührt. Für sie ist er ein Heiliger, und beide behandeln ihn mit großem Respekt. Sie werden nicht dulden, daß man in ihrer Anwesenheit abfällig über Fenvari spricht.

DAS ENDE DES ELFTEN ABENTEUERS

Meisterinformationen:

Was die Helden im Tal der Träume gefunden haben, dürfte kaum ihren Vorstellungen vom hohen König der Elfen entsprechen. Demzufolge wird sich wahrscheinlich einige Frustration in der Gruppe breitmachen, und noch vor Shayas letzter Prophezeiung dürfte wohl jedem klar sein, daß es im abschließenden Abenteuer darum gehen muß, Fenvari von seinem Wahnsinn zu heilen. Sollte Beorn die elfte Aufgabe gelöst und Fenvari vor den Ge-fährten Phileassons gefunden haben, gibt es ein Patt zwischen den beiden Wettparteien: Beide Gruppen haben neun Aufgaben erfolgreich gelöst! Ein niederschmetterndes Ergebnis für die Helden, die sich im Gegensatz zu Beorn während der Wettfahrt (hoffentlich) immer anständig verhalten haben. Die Lösung der letzten Aufgabe bringt nun die Entscheidung über Sieg oder Niederlage.

DER LOHN DER MÜHEN

Meisterinformationen:

Haben die Charaktere Fenvari vor Beorn gefunden, erhalten sie je 100 AP, ansonsten nur 50. Weitere 100 AP sollten Sie für rollengerechtes Spiel unter der Gruppe verteilen. Wer auf die Idee kam, die Knochen der toten Elfen im Grabhügel einzusammeln,

um sie bei nächster Gelegenheit in ein Totenboot zu legen und aufs Meer treiben zu lassen, hat sich weitere 50 Abenteuerpunkte verdient.

Auch einen freundlichen Umgang mit Fenvari sollten Sie mit ein paar AP belohnen.

DAS ZWÖLFTE ABENTEUER: ALTE FREUNDE, ALTE FEINDE

die PROPHEZEIUNG

Meisterinformationen:

Gemeinsam schlagen Beorn und Phileasson mit ihren Getreuen ein Lager im Tal der Träume auf. Alle warten am Abend nach der ersten Begegnung mit Fenvariern auf die Prophezeiung der Shaya, aus der die letzte Aufgabe im Wettkampf der beiden Thorwaler hervorgeht. Beide Parteien teilen sich in dieser Nacht die Wachen.

Einige Stunden vor dem Morgengrauen richtet sich Shaya unvermittelt von ihrem Lager auf. Sie schlägt die Decke zurück, huscht zum Lagerfeuer und nimmt einige abgebrannte Holzscheite mit. Dann schleicht sie leise zu einem nahegelegenen Felsen. Bei allem, was die Travia-Geweihte nun tut, ist sie in Trance, ist sich also ihrer Handlungen nicht bewußt. Belasca, die dunkelhaarige Magierin aus dem Gefolge Beorns, hält gerade Wache, während dies geschieht. (Sollte auch einer der Charaktere auf Wache sein, weil Phileassons Gefährten Beorn und seinen Leuten nicht trauen, winkt Belasca ihm zu, gemeinsam der Travia-Geweihten zu folgen, um zu schauen, was Shaya tun wird.)

Die Geweihte hat sich indessen vor einem Felsblock niedergelassen und beginnt mit den verkohlten Enden der Holzscheite Buchstaben auf den Fels zu malen. Als sie fertig ist, schleicht sie zum Lager zurück und legt sich schlafen. Auf dem Fels steht folgender Text:

"Welch ein Geschenk ist ein Lied! Es vermag Kummer zu heilen, wo Worte allein nutzlos bleiben. Es vermag die Wogen des krausen Verstandes zu glätten und schenkt Vergessen, wo Erinnerung Qual bedeutet. Dort wo die Nivesen in einer Nacht eine Woche gewinnen, mag der Bann gebrochen werden. Bringt die Herrin des Waldes zum leidenden Freund und ihm wird geholfen sein!"

Belasca begreift sofort, was dieser Text bedeutet. Sollte einer der Helden mit ihr auf Wache gestanden haben, legt sie einen SOMNIGRAVIS auf ihn. (Belasca hat CH 16, KL 14 und einen Talentwert von 6 in diesem Zauber.) Der arglose Wächter wird erst am nächsten Morgen sehr unsanft von Phileasson geweckt werden. Im Schutz eines SILENTIUM, den Belasca auf das Lager legte, haben Beorn und seine Leute schon vor Stunden das Nachtlager verlassen. Fenvariern haben sie mitgenommen. (Auch wenn er die elfte Aufgabe nicht gelöst haben sollte, läßt Beorn Fenvariern aus dem Lager entführen.)

Die zwölfte Prophezeiung enthält die verschlüsselte Botschaft, daß ein Zauberspruch den Elfenkönig heilen könnte. Der Ort, an dem die Nivesen in einer Nacht eine ganze Woche gewinnen, ist natürlich der Silvanden Fae'den Karen, in dem sie während des großen Viehtriebs am Ende des Winters ihre Herden weiden lassen. Die Helden kennen diesen Wald von ihrem dritten Aben-

teuer, und es dürfte ihnen nicht allzu schwer fallen, auf die Idee zu kommen, daß Niamh mit ihrer ungewöhnlichen Zauberkraft den König vielleicht von seinem Wahn heilen kann. Der letzte Satz der Prophezeiung besagt eindeutig, daß die Aufgabe gelöst ist, wenn man Niamh zu Fenvariern bringt. So haben die Helden auch ohne den hohen König die Chance, die Prophezeiung nach ihrem Wortlaut zu erfüllen.

Eine Fährtensuchen-Probe +2 ergibt, daß Beorn das Tal in östlicher Richtung verlassen hat. Phileasson vermutet, daß er über Land den Zauberswald erreichen will. Seiner Meinung nach dürfte der Weg über See allerdings bedeutend schneller sein. Deshalb gibt er Befehl, nach Enqui zurückzukehren. Die Reise zurück verläuft wie der Hinweg. Für die Kanufahrten gelten dieselben Begegnungstabellen. Obwohl die Helden nun mit der Strömung rudern und schneller vorankommen, dauert der Rückweg einen Tag länger, denn sie müssen noch quer über den großen See südlich von Enqui rudern. Dieses Stück Weg haben sie vor zwei Wochen auf der Seeadler zurückgelegt.

ABSCHIED VON ENQUI

Spezielle Informationen:

Die Schiffsbesatzung Phileassons ist überrascht und erfreut, ihren Kapitän so schnell wiederzusehen. Außerdem sind die Thorwaler froh, das unfreundliche Enqui verlassen zu können. Wiederholt hatte es Auseinandersetzungen zwischen den Seeleuten und den Einwohnern der auf Pfählen errichteten Stadt gegeben. Zum Schluß ankerten die Thorwaler aus Sicherheitsgründen eine Meile nördlich der Stadt im Delta des Svellet.

Phileasson, der über Beorns Heimtücke noch immer verärgert ist, beschließt durchzugreifen. Für den nächsten Tag befiehlt er all seinen Erfolgsleuten, ihre Waffen und Rüstungen zu polieren und ihre besten Gewänder anzulegen.

Mit dem Morgennebel des nächsten Tages gleitet die gefechtsbereite Seeadler in den Hafen von Enqui. Zehn Mann bleiben als Schiffs-wache zurück. Dem Rest der Besatzung gibt Phileasson eine Stunde, um sich für die unfreundliche Behandlung zu revanchieren.

Als die Seeadler Enqui verläßt, ist das Schiff hoch mit Beute beladen. Das Unternehmen war erfolgreich. Nur drei Thorwaler wurden während der freundlichen Dispute mit den Einwohnern der Pfahlstadt ernstlich verletzt. Zwei Handelskontore haben leider durch einen unglücklichen Zufall Feuer gefangen. Wie sich die Spielercharaktere bei dieser Aktion verhalten, bleibt ihnen überlassen. Auf Thorwaler ist man in Enqui in der nächsten Zeit jedenfalls nicht gut zu sprechen. Durch diesen Schachzug Phileassons ist die Besatzung von Beorns Seeschlange, die ebenfalls vor der Stadt ankerte, gezwungen, das Delta des Svellet zu verlassen, denn sie müßte stündlich mit der Rache der Stadtbewohner rechnen, die zwischen Thorwalern keine Unterschiede machen werden.



WIEDER AUF SEE

Spezielle Informationen:

Quer durch den Golf von Riva steuert Phileasson nun die Mündung des Oblomon an, um mit der Seeadler so weit wie möglich den Strom hinaufzufahren. Auf diese Weise hofft Phileasson, schneller voranzukommen als Beorn, von dem er annimmt, daß er sich in Tjolmar Pferde besorgt hat, um quer durch die nördliche Tundra über Gerasim und Norburg zum Silvanden Fae den Karen zu gelangen.

Meisterinformationen:

Für die drei Tage auf See können Sie die Begegnungstabelle aus dem vorangegangenen Abenteuer (S. 196) verwenden. Leider erweist sich der sandige Oblomon selbst für ein Drachenboot mit seinem geringen Tiefgang als schwer schiffbar. Schon bald muß Phileasson seinen Plan aufgeben, vielleicht bis Oblarasim mit der Seeadler vorzustößen. Da auch die günstige Zeit des Frühjahrshochwassers vorbei ist und der Wasserspiegel des Flusses täglich fällt, wäre es töricht, ein unnötiges Risiko einzugehen. So wechseln Phileasson und seine erprobtesten Kampfgefährten schon bald wieder auf die Kanus über, die der Kapitän wohlweislich mit an Bord genommen hatte. Die Seeadler schickt Phileasson mit der Anweisung nach Riva, dort bis zum Ende des Monats Rondra auf seine Rückkehr zu warten.

Die Kanufahrt auf dem Oblomon verläuft ohne bemerkenswerte Zwischenfälle, bis die Helden drei Tage später Oblarasim erreichen.

OBLARASIM

Allgemeine Informationen:

Schlammige Wege, schmutzige Zelte und rasch gezimmerte Hütten verunzieren das Bild des bis vor kurzem noch so friedlichen, kleinen Städtchens Oblarasim. Das Gerücht, man habe hier Gold im Oblomon gefunden, lockt immer mehr Glücksritter aus ganz Aventurien in diese Siedlung.

Dies geschieht sehr zum Ärger der Auelfen, die noch fast die Hälfte der Einwohner dieses Ortes stellen. Zehn Meilen flußauf und flußab von Oblarasim wimmelt es von Goldgräbern, die entlang des Ufers Gebiete abstecken, für die sie das alleinige Schürfrecht beanspruchen. Abends kommt das Gesindel in die Stadt, um sich sinnlos zu besaufen, Schürfausrüstung und Lebensmittel zu kaufen.

Spezielle Informationen:

Die Preise in Oblarasim sind mittlerweile vollkommen überhöht. Für Lebensmittel zahlt man das Doppelte. Pferde und Mulis sind unerschwinglich geworden. Schlägereien auf offener Straße und in der einzigen Kneipe des Städtchens sind an der Tagesordnung. Niemand wagt sich noch unbewaffnet auf die Straße, und es kommt nicht selten vor, daß man morgens im Fluß treibend die Leiche eines Goldgräbers findet, der noch am Abend zuvor allen von seiner reichen Schürfstelle erzählt hat.

Meisterinformationen:

Nach zwei Tagen gibt Phileasson es auf, in Oblarasim Pferde kaufen zu wollen. Die wenigen Tiere, die es noch gibt, sind überteuert und in einem erbärmlichen Zustand.

Geben die Helden hier leichtfertig viel Geld aus, werden sie abends das Opfer eines Raubüberfalls. Obwohl es reichlich Zeugen gibt, wird ihnen niemand zu Hilfe kommen. Menschliche Passanten schauen dem Kampf zu und schließen Wetten auf den Ausgang ab, und den Elfen ist es nur recht, wenn sich die lästigen Menschen untereinander umbringen. Die Straßenräuber sind um drei in der Überzahl.

Straßenräuber

MU 12	LE 38	AU 50	AT 11	PA 9	RS 2
TP 1W+2 (Knüppel, Kurzschwert)				GS GST 1	MR 1

Eine besondere Attraktion in Oblarasim ist Lomos Ringerbühne. Gegen ein Ringgeld von zwei Silbertalern kann hier jeder gegen einen von Lomos Kämpfern antreten.

Als Preis winken 10 Dukaten, wenn man es schafft, einen der Champions zu besiegen. Jede Art des waffenlosen Kampfes ist im Ring erlaubt.

Seine bislang ungeschlagenen Favoriten sind Robar, der 'Ogerwürger von Uhdenberg', ein glatzköpfiger, fatter Ringer mit Bärenkräften und Snypa, die 'Pantherkralle', eine athletische, tätowierte Mohin, die mit einem Zat vor wenigen Tagen erst einem leichtfertigen Gegner das Genick gebrochen hat. Beide Kämpfer Lomos kämpfen bis zur Ohnmacht, nicht aber bis zum Tode. Wer im Kampf gegen einen der beiden besteht, braucht keine Angst zu haben von irgend jemandem in Oblarasim behelligt zu werden.

Im Gegenteil, einem solch talentierten Kämpfer würden etliche Angebote gemacht, gegen hohe Gewinnbeteiligung den Schutz von Schürfstellen zu übernehmen.

Robar, der Ogerwürger von Uhdenberg

MU 16 n KL 8 IN 11 CH 9 FF 12 GE 12 KK 18
AG 4 HA 3 RA 2 TA 3 NG 2 GG 5 JZ 6
ST 9 LE 65 AT/PA 16/14 (Ringin, TP*) RS 0 GS GST 1
AU 83 MR 3

Alter: 32 Größe: 92 Finger Haarfarbe: ? Augenfarbe: grün *)

Robar kämpft als Ringer, wie nach den Regeln für den Ringkampf im gleichnamigen Heft in der Box MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB auf S. 72 beschrieben. Der Ringer wird nach einigen Würfen dazu übergehen, seinen Gegner zu würgen, bis dieser freiwillig aufgibt.

Snypa, die Pantherkralle

MU 15 KL 11 IN 13 CH 12 FF 13 GE 16 KK 14
AG 5 HA 2 RA 4 TA 6 NG 3 GG 3 JZ 3
ST 10 LE 68 AT/PA 16/14 (Hruruzat, TP*) RS 0 GS GST 1
AU 82 MR 2

*) Snypa kämpft nach den Regeln für Hruruzat, wie auf S. 72 in MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB beschrieben. Sie ist eine überaus aggressive Kämpferin. Regelmäßig erleiden ihre Gegner im Ring blutige Unfälle. Sie beendet erst dann einen Kampf, wenn ihr Gegenüber um Gnade winselnd am Boden liegt oder bewußtlos aus dem Ring getragen werden muß. Ihren exotischen Kampfstil hat Snypa zu höchster Perfektion entwickelt, und immer, wenn sie in den Ring tritt, sind alle Plätze auf den Holzbänken der Arena verkauft.

Der Eintritt bei Lomo kostet fünf Heller.

GERASIM

Allgemeine Informationen:

Zwei Tage, nachdem sie Oblarasim verlassen haben, erreichen die Helden per Kanu Gerasim. Kaum haben sie angelegt, werden die Abenteurer von einigen mit Langbögen bewaffneten Elfen in Empfang genommen, die sie barsch befragen, woher sie kommen und was sie in Gerasim zu suchen haben.

Spezielle Informationen:

Das Beispiel von Oblarasim vor Augen, wollen die Elfen dieser Siedlung auf jeden Fall verhindern, daß ihrer Stadt ein ähnliches Schicksal widerfährt. Goldsucher werden in der Stadt nicht geduldet. Am liebsten sind den Einwohnern Fremde auf der Durchreise. Sind die Elfen erst einmal überzeugt davon, daß die Gefährten wirklich nur zum Pferdekauf hierher gekommen sind, werden sie gleich freundlicher.

Die Stadt Gerasim ist eine sehr ungewöhnliche Siedlung. Es gibt keine Ringmauern oder Palisaden, die die Stadt schützen. Die Häuser sind mit großer Rücksicht auf die Natur zwischen die Bäume des Waldes gebaut und haben gelegentlich recht eigentümliche Formen. Die Bewohner von Gerasim behaupten, daß noch kein Baum des Waldes fallen mußte, um Platz für ein Wohnhaus zu schaffen.

Meisterinformationen:

Unterkunft finden die Helden in der einzigen Gaststätte des Ortes, die den bezeichnenden Namen "Waldesruh" trägt. Die Zechen übernimmt Phileasson. In den nächsten Tagen bietet sich reichlich Gelegenheit, in Kontakt mit Elfen zu kommen. Vielleicht werden einige Gefährten sogar zu einem Jagdausflug in den Wald eingeladen. Kompetente Zauberer und Heiler können sogar einen Gastvortrag in der "Schule des direkten Weges" halten, der örtlichen Magierakademie. Nach vier Tagen kommt eine

Sippe Elfen aus den Steppen in die Stadt. Sie bieten erstklassige Pferde zum Verkauf an, die einen Vergleich mit den Shadif der Khom nicht zu scheuen brauchen. Phileasson schenkt die Pferde seinen treuen Gefolgsleuten. Die Helden müssen allerdings selbst für Sättel und Zaumzeug aufkommen.

Über Beorn läßt sich in Gerasim nichts erfahren. Bislang scheint ihn noch niemand hier im Norden gesehen zu haben.

DURCH DIE PRÄRIE

Spezielle Informationen:

Von Gerasim reiten die Helden noch rund 50 Meilen auf verborgenen Pfaden durch den Wald, bis vor ihnen die weite Karengas-Ebene liegt. Von nun an folgen sie quer durch die endlose Graslandschaft der Route, die sie vor über einem Jahr beim Viehtrieb der Rauhwölfe genommen haben.

Meisterinformationen:

Die weiten Ebenen des Nordens sind nicht annähernd so verlassen, wie man zunächst glauben sollte. Bestimmen Sie deshalb einmal täglich mit W20, ob es zu einer Begegnung kommt. Die mit einem Stern gekennzeichneten Begegnungen finden nur einmal statt. Sollten sie ein zweites Mal ausgewürfelt werden, ignorieren Sie das Ergebnis und würfeln erneut.

1—10: Keine Begegnung findet statt.

11: W6 Goblins folgen heimlich der Gruppe. Sie sind sich darüber im Klaren, daß ein Angriff auf die Helden Selbstmord wäre. Sie planen, bei Gelegenheit, wenn die Nachtwache unaufmerksam ist, etwas aus dem Lager zu stehlen.

Goblin

MU9 LE 20 AT 10 PA 7 RS 2
TP 1W+2 (Speer) GS GST 1 AU 40 MR -1

12: Eine große, von Nivesen gehütete Karenherde kreuzt den Weg der Helden. Die Nomaden laden die Gefährten Phileassons ein, eine Nacht in ihrem Lager zu verbringen. Die Zorgan-Pocken-Epidemie ist mittlerweile vorüber. Einige Stammesmitglieder sind deutlich von der schrecklichen Krankheit gezeichnet. Wenn die Nivesen erfahren, daß die Helden jene tapferen Männer und Frauen sind, die im vorletzten Winter den Rauhwölfen geholfen haben, werden sie mit unzähligen kleinen Geschenken bedacht, denn durch dieses Tat haben sie sich größte Anerkennung im Volk der Nivesen erworben. (Beschenkt werden sie mit Amuletten aus Karenhorn, Ketten aus Wolfszähnen, kostbar bestickten Handschuhen, Pelzmützen etc.) Über Beorn dem Blender wissen die Nomaden nichts.

13: W6+2 Silberwölfe versuchen in dieser Nacht, eines der Pferde der Helden zu reißen.

Wolf

MU 13 AT 9 PA 5 LE 40 RS 3
TP 2W+2 GS 10 AU 60 MR 2 GW 6

14*: Vier Reiter nähern sich der Gruppe. Der vorderste scheint an den Sattel gefesselt zu sein. Es handelt sich hierbei um alte Bekannte: den Thorwaler Sven Gabelbart, den Waldelfen Falnokul und Nirka, das Wolfskind. Der Gefangene ist ein Mörder, der in Festum gesucht wird und glaubte, seinen Häschern in der Weite des Nordlands entkommen zu können. Wie man sieht,

geht Sven Gabelbart noch immer seinem Gewerbe als Kopfgeldjäger nach. Die drei begrüßen die Helden ausgelassen und werden sie einige Tage begleiten und ausgiebig über die alten Zeit plaudern. Sven wird sogar seinen eisernen Vorrat an Met spendieren.

15: Den Helden begegnet ein Trupp norbardischer Händler, die mit vier bunt bemalten Wagen durch die Ebene ziehen. Bei ihnen läßt sich alles Erdenkliche kaufen. Allerdings liegen die Waren mindestens 50% über den Listenpreisen.

16: In größerer Entfernung können die Helden einige Goblinjäger auf Wildschweinen reiten sehen. Die Goblins halten respektvollen Abstand und werden sich nicht auf Kampfhandlungen ein-lassen.

17: Die Gefährten treffen auf eine mehr als 30köpfige adlige Jagdgesellschaft. Für sie sind die Helden nichts anderes als schwer-bewaffnete Landstreicher, und die Abenteurer tun gut daran, ihre Zunge in Zaum zu behalten und nichts auf die derben Späße der jungen Adligen zu geben. Keiner aus der Jagdgesellschaft käme auf die Idee, dieses Gesindel an seinen Tisch einzuladen.

18: Ein einzelgängerisches Warzennashorn fühlt sich durch die Anwesenheit der Helden provoziert und greift die Reitertruppe an. Jeder Charakter muß eine Reiten-Probe +3 ablegen, um dem wütenden Nashorn zu entkommen. Wer dabei aus dem Sattel fällt, kann nur noch betend um sein Leben rennen. Sich diesem Tier zum Kampf zu stellen, wäre im wahrsten Sinne des Wortes todesmutig. Seine ersten, ungestümen Attacken können nicht auf herkömmliche Weise pariert werden, sondern man muß eine Ausweichen-Probe ablegen, um ihnen zu entgehen.

Warzennashorn

MU 20 AT 13/5* PA 4 LE 60 RS 4
TP 1W+5 (Horn)**/W20+5 (Überrennen)** GS 8 AU 70
MR 3 GW 15

In den ersten W6 KR greift das Nashorn ungestüm an (AT 9, TP 3W2 gleiches gilt, wenn es schwer angeschlagen ist (LE unter 20). Mit der ungestümen Angriffen kann ein Nashorn seinen Gegner niederrennen

*) Der AT-Wert von 5 gilt für das Überrennen am Boden liegender Gegner (das Nashorn setzt jedoch nur bei 1—3 auf W6 nach).

** Das Nashorn kann den Gegner mit einem Hornangriff niederstoße

19*: Die Helden stoßen auf das kleine Sommerlager der Rauh-wölfe. Noch immer hat sich der Stamm nicht von den schweren Verlusten durch die Zorgan-Pocken erholt, und es wird mindestens eine Generation dauern, bis die Schrecken dieses Winters vergessen sind. Die Helden werden von den Nivesen ausgelassen empfangen und mit Geschenken überhäuft. Karene werden geschlachtet, und es wäre sehr unhöflich, wenn die Helden nicht wenigstens drei Tage im Lager blieben, um sich feiern zu lassen. Oblong, Phanta, Tse Kal und Hern'sen, die die Helden während des Viehtriebs begleitet haben, freuen sich besonders über das Wiedersehen. Nur der alte Het'ahm fehlt. Er ist im vergangenen Winter von einer Jagd nicht mehr zurückgekehrt. Wenn die Abenteurer das Lager verlassen, schenkt man ihnen drei Karene als lebende Fleischration. Wenn die Helden es wünschen, wird sie Hern'sen begleiten, damit sie ohne Probleme den Silvanden Fae'den Karen finden.

20: In dieser Nacht wird eine Kvillotter durch die Wärme des Lagerfeuers angezogen. Sie kriecht bei einem der Helden unter die Decke. Sobald er sich ruckartig bewegt, greift das Tier an. Bei einem Schadenstreffer durch die Schlange dringt bei 1—10 auf

W20 Gift (Stufe 6) in die Blutbahn ihres Opfers, das 3W6 Kampf-runden lang je 2 SP pro KR verursacht.

Kvillotter

MU 7 AT 14 PA 0 LE 12 RS 0
TP 1W+3(+Gift) GS 4 AU 15 MR 5 GW 5

Ungefähr zehn Tage, nachdem sie Gerasim verlassen haben, kommen die Helden in das Gebiet, in dem der Silvanden Fae'den Karen liegt. Da sich der Zauberwald aber äußerlich in Nichts von den anderen Waldinseln dieser Region unterscheidet, ist es nicht ganz leicht, ihn wiederzufinden. Würfeln Sie verdeckt Orientierungs-Proben für die Helden. Nur wer eine Probe +6 besteht, kann sich noch an den richtigen Weg erinnern.

DER SILVANDEN FAE'DEN KAREN

Meisterinformationen:

Wie vor anderthalb Jahren, als die Helden zum ersten Mal diesen verzauberten Wald besucht haben, müssen sie zunächst die magische Barriere überwinden, die den Silvanden Fae'den Karen schützt. Es wäre müßig, hier noch einmal die Beschreibung dieses Ortes zu wiederholen. Alles was Sie über den Silvanden Fae'den Karen wissen müssen, finden Sie im dritten Abenteuer auf den Seiten 62—64.

Obwohl für die Bewohner des Zauberwaldes durch die unterschiedliche Zeitebene im Vergleich zu Aventurien mittlerweile 20 Jahre seit dem ersten Besuch der Helden vergangen sind, erinnern sich viele noch sehr gut an sie, denn es verirren sich nur selten Gäste hierher. Wieder wird der Bocksbeinige versuchen, die Gefährten nach seiner Flöte tanzen zu lassen, plappernde Feen werden die Köpfe der Helden umschwirren und ihnen gelegentlich einen Streich spielen, und noch immer ist es unmöglich, den Reitern, die nachts in geisterhaften Kavalkaden durch den Wald ziehen, in ihre hohlen Hügel zu folgen. Sieben Tage reiten die Helden durch den frühlingshaften Wald, um den See Duan zu erreichen. Dort finden sie Niamh am Wasser sitzend und Harfe spielend. Freundlich nimmt sie die Gäste auf und entschuldigt sich für die Art, wie sie ihnen beim letzten Mal den Weg aus dem Wald gewiesen hat. Wenn die Gefährten Niamh glaubhaft erzählen, daß Fenvarien noch lebt, ist sie überglücklich und zugleich auch betrübt über das tragische Schicksal, das der König erlitten hat.

Trotzdem zögert Niamh, ihren Wald zu verlassen, der ohne sie schutzlos ist. Obwohl sie Beorn nach allem, was die Abenteurer über ihn erzählt haben, nicht sehr hoch schätzt, wäre es ihr doch lieber zu warten, bis er zum Silvanden Fae kommt. Sie erbittet sich einige Tage Bedenkzeit, und die Charaktere sollten in dieser Zeit von Betören bis Feilschen alle Register ziehen, um ihre Entscheidung zu beeinflussen. Töricht wäre es allerdings, wenn die Helden versuchten, Niamh zu bezaubern, die auf solche Tricks äußerst übellaunig reagiert.

Wer vom Wasser des Duan trinkt, wird unweigerlich den Silvanden Fae verlassen, denn schon nach dem ersten Schluck wird der Held mit jedem Schritt, den er tut, auf magische Weise näher zum Waldrand geführt. Nach sieben mal sieben Schritten hat er den Waldrand erreicht. Um erneut zum Duan zu gelangen, muß er zunächst ein zweites Mal die Zauberbarriere am Waldrand überwinden und noch einmal sieben Tage durch den Zauberwald reisen. (Doch dafür dürfte kaum genug Zeit bleiben)

Die Helden haben reichlich Gelegenheit, sich hier auszuruhen, denn ein Tag nach aventurischer Zeitrechnung entspricht 14 Tagen im Silvanden Fae. Haben die Gefährten sich ausreichend um Niamh bemüht, entschließt sie sich schließlich, den Zauberwald zu verlassen und folgt auf einer milchweißen Stute — ihre Zauberharfe im Gepäck — den Helden in ihr letztes Abenteuer.

schlechte nachrichten

Spezielle Informationen:

Einen Tag, nachdem die Helden den Silvanden Fae den Karen verlassen haben, stoßen sie auf der Straße nach Norburg auf norbardische Händler. Von ihnen können sie erfahren, daß eine Gruppe Reisender, auf die die Beschreibung von Beorn und seinen Leuten paßt, in Norburg gefangen genommen worden sind. Sie werden angeklagt, vor über einem Jahr bei dem Überfall auf den Schuldturm der Stadt beteiligt gewesen zu sein und zwei rechtmäßig verurteilte Nivesen der Gerichtsbarkeit der Stadt entzogen zu haben. Auf besonderes Einwirken einer Patrizierin, die seit kurzem großen Einfluß auf die Oberen der Stadt hat, sind alle Gefangenen bereits zum Tode verurteilt worden. Mit dieser harten Bestrafung soll ein Exempel statuiert werden. Die Hinrichtung findet in wenigen Tagen statt. Wann genau, wissen die Norbarden nicht.

Meisterinformationen:

Den Helden sollte die Geschichte vom Überfall auf den Schuldturm bekannt vorkommen, denn schließlich waren sie es, die vor über einem Jahr Phanta und Erm Sen aus dem Gefängnis von Norburg befreit haben. (Selbst wenn diese Aktion nicht gewalttätig, sondern über umfangreiche Bestechungen abgewickelt worden ist, wurde sie später von den Gefängniswächtern als Überfall dargestellt, um ihre eigene Bestechlichkeit zu vertuschen.)

Vor sechs Wochen ist Pardona in der Verkleidung einer reichen Händlerin nach Norburg gekommen und hat sich das Vertrauen einiger Räte der Stadt erkaufte. Sie wußte genau, daß, wer immer Fenvari auch befreien würde, auf seinem Weg zu Niamh nahe an der Stadt vorbeiziehen müßte. Phileasson und seine Leute ließ sie ungehindert passieren, weil es ihr allein auf den hohen König ankommt. Als ihre Späher berichteten, daß sich Beorn mit Fenvari näherte, alarmierte sie die Stadtwachen und behauptete, er sei der Bandit, der vor einem Jahr den Überfall auf den Schuldturm geplant habe. Einige gekaufte Zeugen und gefälschte Schriftstücke besiegelten das Urteil über den Thorwaler. Um durch ein besonders hartes Urteil zukünftige Straftäter abzuschrecken, wurde aber nicht allein Beorn, sondern auch sein gesamtes Gefolge zum Tode verurteilt. Daß sie bei ihrer Gefangenahme heftigen Widerstand leisteten, wurde im Prozeß noch strafverschärfend gegen sie verwendet.

Pardona verfolgt mit dieser Intrige einen hinterhältigen Plan ihres Herren. Wird Fenvari als Unschuldiger öffentlich durch Menschen hingerichtet, kann das vielleicht eines Tages den Konflikt zwischen Menschen und Elfen des Nordens zu offener Gewalt eskalieren lassen. Pardona hat dafür Sorge getragen, daß eine ausführliche Beschreibung der besonderen Merkmale des Elfen in die Prozeßakte aufgenommen wurde, so daß man anhand der Akte noch nach Jahrhunderten den Verurteilten als Fenvari hätte identifizieren können.

Wenn die Helden sich beeilen, erreichen sie zwei Tage vor der Hinrichtung, also während der Namenlosen Tage, Norburg. Egal, was sie nun tun, sie sollten sehr vorsichtig sein, um nicht die Auf-

merksamkeit der Stadtwachen -- oder schlimmer noch — Pardonas auf sich zu lenken.

Zum Glück ist Pardona sich ihrer Sache völlig sicher und deswegen unaufmerksam. So lange die Helden also nicht versuchen, die Stadt im Sturm und mit schwerem Gerät zu nehmen, wird Pardona nicht eingreifen. Wenn der König jedoch befreit wird, nimmt sie an der Spitze eines Reitertrupps sofort die Verfolgung auf.

der schuldturm

Allgemeine Informationen:

Der Schuldturm ist der südöstliche Festungsturm der Stadtmauer von Norburg. Er gehört zu den wenigen gemauerten Befestigungen der von hölzernen Palisaden umgebenen Stadt. Der Turm ist mehr als zehn Schritt hoch und hat eine Stammbesatzung von acht Soldaten.

Spezielle Informationen:

In der Stadt läßt sich erfahren, daß die Besatzung des Turms bis zur Hinrichtung verdoppelt wurde, um einen Ausbruch der Gefangenen zu verhindern.

Meisterinformationen:

Die Helden tun gut daran, einen umfassenden Plan für ihre Flucht vorzubereiten, denn sie müssen davon ausgehen, daß ihnen nach dem Überfall die Stadtwachen folgen werden.

1: Der Wachraum im Erdgeschoß

Spezielle Informationen:

Im Süden des langgezogenen Wachraums führt eine Treppe nach oben. Hier halten sich immer zwei Wachsoldaten auf. Die Tür zum Wachraum ist von innen verriegelt. Bevor die Soldaten öffnen, überprüfen sie durch ein kleines Sichtfenster, wer Einlaß begehrt.

2: Der Pferdestall

Spezielle Informationen:

In den sechs Boxen des Stalls sind zur Zeit nur drei Pferde untergebracht. An den Wänden hängen Zaumzeug und Hafersäcke.

3: Die Palisaden

Spezielle Informationen:

Im Osten und Westen grenzen hölzerne Palisaden an den Wachturm. Hinter der Palisade ist festgestampfte Erde aufgeschüttet und bildet einen Wehgang, den man über die erste Etage des Wachturms betreten kann.

4: Der Wachraum vor den Zellen

Spezielle Informationen:

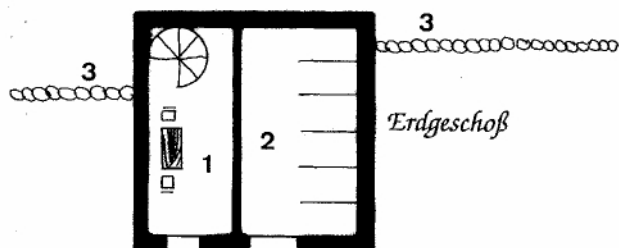
In diesem Wachraum halten sich zwei weitere Soldaten auf, die an einem Tisch sitzen und würfeln. Sie besitzen die Schlüssel zu den Gefängniszellen. Die Türen im Westen und Osten führen auf den Wehgang der Palisade. Vor jeder dieser Türen steht außen eine Wache. Die drei Türen im Süden führen zu den Zellen.

5: Die Zellen

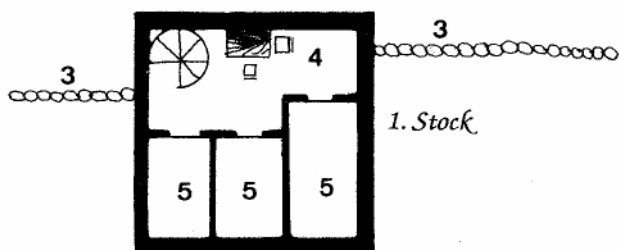
Spezielle Informationen:

Verteilt auf diese nur mit Strohsäcken und jeweils einem Eimer für Fäkalien eingerichteten Zellen finden sich Fenvari sowie Beorn und seine Gefolgsleute.

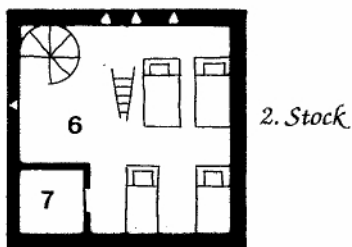
Schuldturm von Norburg



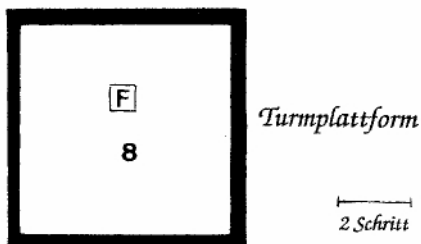
Erdgeschoß



1. Stock



2. Stock



Turmplattform

1. Waschraum, 2. Pferdestall, 3. an den Turm angrenzende Palisade der Stadtbefestigung, 4. zweiter Waschraum, 5. Keller, 6. Schlafraum der Wachen, 7. Waffenkammer, 8. Plattform des Turms

6: Der Schlafraum der Wachen

Spezielle Informationen:

Normalerweise sind nur acht Soldaten in diesem Turm stationiert. Seitdem die Wachen verdoppelt wurden, müssen sich die Soldaten die vier Etagenbetten in diesem Raum teilen. Nachts ist die achtköpfige Freiwache deshalb immer schlafend in diesen Kojen anzutreffen, die sie bei Sonnenaufgang mit ihren Kollegen tauschen. Wenn Alarm gegeben wird, brauchen die Soldaten eine Spielrunde, um sich zu bewaffnen. Eine Leiter führt von hier zur Plattform des Turms.

7: Die Waffenkammer

Spezielle Informationen:

Der Schlüssel zur Waffenkammer befindet sich zusammen mit den Schlüsseln zu den Zellen am Schlüsselbund eines der Soldaten, die eine Etage tiefer auf Wache stehen. In der kleinen Kammer finden sich Speere, Schwerter, Schilde, Armbrüste und Bolzen.

8: Die Plattform

Spezielle Informationen:

Zwei weitere Wachen sind hier oben postiert, um das Gelände um den Turm im Auge zu behalten. Durch eine Falлтür kann man von der Plattform des Turms über eine Leiter in die darunter gelegene Etage gelangen.

Wachsoldat

MU 12 AT 11 PA 9 LE 38 AU 45 RS 5
TP 1W+2 oder 1W+4 (Speer oder Schwert) GS GST1 MR -2

Die Soldaten tragen Lederrüstungen und sind mit großen, eisenbeschlagenen Schilden gerüstet. Sie haben Befehl, schon bei der geringsten Unregelmäßigkeit Alarm zu geben. Zwei Spielrunden später wird Verstärkung aus der Stadt eintreffen. Mit Bestechungsgeldern ist den Wachsoldaten nicht mehr beizukommen, denn wenn die Gefangenen erneut entkommen können, wissen die Soldaten, daß es ihnen ans Leder geht. Bedenken Sie bei dieser Befreiungsaktion, daß Niamh eine begabte Freizauberin ist und über außergewöhnliche Möglichkeiten verfügt, um die Helden zu unterstützen.

AUF DER FLUCHT

Spezielle Informationen:

Wenn die Gefährten mit ausreichend Pferden außerhalb der Palisade warten, können sie nach dem Überfall auf den Schuldturm einen guten Vorsprung vor ihren Verfolgern herausholen. Den haben sie allerdings auch nötig, denn mit Abdul el Mazar und Fenvarien im Gefolge ist es alles andere als einfach, schnell voranzukommen.

Meisterinformationen:

Noch in derselben Nacht nimmt Pardona mit 30 Stadtgardisten und zehn Söldnern aus ihrem Gefolge die Jagd nach den Helden auf Reiten Phileasson und seine Gefährten ohne Rast durch, werden spätestens an der Rabenschlucht (siehe drittes Abenteuer) westlich von Gerasim, 30 Stunden nach der Flucht, die ersten Pferde tot zusammenbrechen.

Nun tritt eine überraschende Wende ein. Beorn meldet sich freiwillig, um die Schlucht gegen die Verfolger zu schützen. Er brennt darauf; Pardona, die ihn verraten hat, im Kampf entgegenzutreten. Außerdem ist ihm klar, daß Phileasson, indem er Niamh nach Norburg brachte und auch noch den gefangenen

freite, als Sieger des Rennens zu betrachten ist. Seine größtmögliche Rache an Pardona sieht Beorn darin, zu verhindern, daß ihr der Elfenkönig in die Hände fällt, denn dann ist auch sie in all ihren Bemühungen gescheitert.

Phileasson ist von der unerwarteten Entscheidung Beorns überrascht, doch da nicht die Zeit bleibt, um lange zu diskutieren, nimmt er dessen Angebot an. Beorn verschanzt sich mit seinen Leuten in den Klippen über der Rabenschlucht und bereitet sich darauf vor, Pardona einen heißen Empfang zu bereiten.

Das weitere Schicksal Beorns ist ungewiß, und Pardona allein weiß, welches Ende der Thorwaler und seine Gefährten genommen haben. Doch wer würde den Himmelsturm besuchen, um sie zu fragen?

Phileasson und seine Getreuen brauchen noch sechs weitere Tage, um nach Riva zu gelangen. Dort gehen sie eilig an Bord der Seeadler, denn erst auf hoher See fühlt sich Phileasson vor seinen Verfolgern sicher.

DAS LIED DER NIAMH

Meisterinformationen:

Erst an Bord des Schiffes findet Niamh die nötige Ruhe, um auf ihrer Zauberharfe das Lied anzustimmen, das Fenvari heilen soll. Die Tage und Nächte der Flucht waren zu anstrengend, um dieses viele Stunden dauernde Lied zu singen, das der Elfe äußerste Konzentration abverlangt.

Erst beim zweiten Versuch gelingt ihr Zauber. Die Wunde auf

Fenvariens Stirn schließt sich, und sein Verstand beginnt, sich zu klären. Seine Erinnerung endet jedoch mit der Nacht der Gefangennahme in Tie'Shianna.

Auch Abdul el Mazar wird durch das Zauberlied geheilt, und wie Fenvari kann er sich an die Zeit seiner Gefangenschaft und seines Wahnsinns nicht mehr erinnern. Beide fallen in einen mehrere Tage andauernden, heilenden Schlaf und verlangen dann recht energisch, darüber aufgeklärt zu werden, wie sie an Bord dieses Schiffes gelangt sind.

Niamh legt sich in der Nacht nach der erfolgreichen Heilung in dem Zelt zur Ruhe, das an Bord des Langbootes aufgeschlagen wird, und Phileasson sorgt dafür, daß sie niemand stört. Bevor sie sich schlafen legt, erklärt Niamh jedem der Helden, daß sie ihr im Silvanden Fae'den Karen immer herzlich willkommen seien. Auch solle man Fenvari von ihr grüßen, sobald er aus seinem heilenden Schlaf erwache. Zuletzt schärft sie noch allen ein, daß niemand ihre Harfe berühren solle. Mitten in der Nacht passiert etwas Seltsames. Aus dem Zelt kommt ein großer, weißer Schwan und erhebt sich in die Luft. Wenn die Gefährten daraufhin im Zelt nachschauen, ist die alte Elfe verschwunden. Nur ihre Kleidung und ihre Harfe blieben zurück. Drei Tage nach diesem ungewöhnlichen Abschied wird jedoch auch Niamhs Harfe entrückt.

Für Begegnungen auf hoher See verwenden Sie die Tabelle aus dem vorangegangenen Abenteuer (S. 196). Nach 13tägiger Fahrt erreicht die Seeadler den Hafen von Thorwal, wo den Helden ein gewaltiges Willkommensfest bereitet wird.

Am Ziel: DER KÖNIG DER MEERE

Zur Mitternacht des letzten Tages der 80 Wochen, die Hetfrau Garhelt den Kapitänen zur Lösung der zwölf Aufgaben gegeben hatte, lädt Tronde Phileasson und seine Getreuen in sein Langhaus ein. Als bis zum Ablauf der Frist Beorn nicht mehr erschienen ist, verleiht er Phileasson feierlich den Titel "König der Meere". Ein Ehrennamen, den zu Phileassons Lebzeiten kein zweiter Thorwaler mehr beanspruchen kann.

Seine Getreuen dürfen sich in Zukunft "von Swafnir gesegnet" nennen und erhalten von Tronde ein kleines Amulett in Form eines Pottwals. Dieses Amulett vermag seinen Träger einmal vor dem Ertrinken zu retten. Danach hat es alle Zauberkraft verloren.

Phileasson erklärt den Helden an diesem Abend, daß ihnen immer ein Ehrenplatz an seiner Tafel gewiß sein wird. Jedem überläßt er einen Beutel mit 400 Dukaten, damit sie in der nächsten Zeit keine Not leiden müssen. Außerdem stellt er jedem in der Gruppe frei, entweder ein kleines Segelboot oder ein erprobtes Pferd als Geschenk von ihm anzunehmen.



Am Abend des Festes läuft Taubralir im Hafen von Thorwal ein. Shadrue ist gekommen, seinen König zu holen, und Fenvarien ist froh, endlich wieder in elfischer Gesellschaft zu sein.

Von den Dingen, die ihm die Menschen über die letzten 3000 Jahre erzählt haben, konnte er vieles beim besten Willen nicht glauben. Einzig Abdul el Mazar, der ähnliche Probleme wie er zu haben scheint, ist ihm wirklich sympathisch. Auch dem tulamidischen Magier gefällt die Art des Königs, und da er keinen Platz auf Aventurien wüßte, zu dem er heimkehren könnte, schließt er sich Fenvarien auf dessen Reise zu den Inseln im Nebel an.

Den Elfenkönig erwarten in der anderen Welt noch gewaltige Probleme, denn mit seiner Rückkehr allein ist der Bruderkrieg der Elfen noch lange nicht beendet, und die Vislani behaupten gar, er sei gar nicht Fenvarien, sondern Oisin, der während des Kampfes mit dem Wurm spurlos verschwunden sei. Doch das ist eine andere Geschichte ...

DER LOHN DER MÜHEN

Meisterinformationen:

Wohin die Helden sich nach diesem gewaltigen Abenteuer nun wenden, wissen die Zwölf allein, doch sollten sie vor ihrem Aufbruch nicht vergessen, sich 300 Abenteuerpunkte für die erfolgreiche Lösung der letzten Aufgabe gutzuschreiben. Weitere 200 Abenteuerpunkte gibt es, wenn es den Gefährten gelang, den Kerker in Norburg zu erstürmen, ohne ein Massaker unter den Wachen anzurichten.

Ihre Namen werden in Thorwal niemals vergessen werden, denn mit Ende des Winters hat der Skalde Ohm Follker seine "Phileasson-Saga" vollendet: ein Heldenlied, das noch in Jahrhunderten von den Ottas der stolzen Seefahrer in die entlegensten Winkel von Dere getragen wird, um verzweifelten Kämpfen in dunklen Stunden neuen Mut zu schenken und sich ein Beispiel an den treuen Gefährten zu nehmen, die unverdrossen an der Seite Phileassons gekämpft haben.

ANHÄNGE

ANHANG 1: ZEITTADEL

Bei den Abenteuern, die Kapitän Phileasson erlebt, spielt Zeit eine große Rolle. 80 Wochen wurden durch die Hetfrau Garhelt vorgegeben, um mit den zwölf Aufgaben fertig zu werden. Anderthalb Jahre wird die Gruppe unterwegs sein. Um dabei nicht den Überblick zu verlieren und den Spielern immer ungefähr das Datum nennen zu können, folgt nun ein kurzer zeitlicher Überblick über den Verlauf der Abenteuer.

24. Hesinde 14 Hal Das Fest der Wintersonnenwende in Thorwal. Es kommt zum Streit zwischen Phileasson und Beorn. In den nächsten Tagen werben sie ihre Mannschaften an.

4. Firun Die Ottas verlassen Thorwal.

7. Firun Die Schiffe geraten in einen Sturm. Phileasson erleidet Schiffbruch im Hafen von Olport.

14. Firun Die Gruppe verläßt Olport.

24. Firun Treffen mit den Lastschiffen

ca. 2. Tsa Ankunft im Tal der Donnerwanderer

10. Tsa Aufbruch zum Himmelsturm

13. Tsa Entdeckung des Heiligtums der alten Götter

15. Tsa Das Grab im Eis

18. Tsa Der Himmelsturm. Die Helden werden ca. 4 Tage für die Erforschung der Elfenpaläste brauchen. Dazu müssen noch 7 Tage gerechnet werden, die die Gruppe vermutlich in 'Travias Zuflucht' verbringen wird, um den Bewohnern des Himmelsturms zu entgehen.

ca. 29. Tsa Flucht aus dem Himmelsturm

6. Phex Ankunft in der Bernsteinbucht

7. Phex Eisschollenspringen

11. Phex Ankunft in Frigorn

16. Phex Aufbruch

22. Phex Bei den Rauhwölfen

3. Peraine Beginn des Viehtriebs

24. Peraine Rast in Norburg

27. Peraine Flucht aus Norburg

7. Ingerimm Verkauf der Karenherde in Festum. Die Nivesen trennen sich von Phileasson und seinen Gefährten.

11. Ingerimm Weiterreise nach Vallusa

19. Ingerimm Abreise von Vallusa

24. Ingerimm In Ysilia

27. Ingerimm Ritt zu den Drachensteinen

7. Rahja Der Kampf um die Silberflamme

ca. 17. Rahja Ankunft in Mendana

ca. 20. Rahja Die Helden heuern auf dem Haijäger Bachas an.

22. Rahja Die Sturmvogel verläßt den Hafen von Mendana. In den nächsten drei Wochen kreuzt der Haijäger vor der Ostküste Maraskans.

12. Praios 15 Hal

15. Praios

20. Praios

26. Praios

29. Praios

6. Rondra

8. Rondra

14. Rondra

22. Rondra

24. Rondra

28. Rondra

30. Rondra

4. Efferd

8. Efferd

17. Efferd

20.—23. Efferd

25. Efferd

20. Travia

21. Travia

22. Travia

23. Travia

3. Boron

6. Boron

8. Boron

11. Boron

14. Boron

18. Boron

20. Boron

28. Boron

1. Hesinde

2. Hesinde

8. Hesinde

9. Hesinde

3. Hesindewoche

17. Firun

24. Firun

27. Firun

Kampf mit der Seeschlange

Im Hafen von Boran

An Bord der Tiger von Maraskan verlassen die Helden das belagerte Boran.

Phileasson und seine Gefährten finden den Friedhof der Seeschlangen.

Ankunft auf Beskan. Die Gruppe hat eine Woche Zeit, sich zu erholen.

Prophezeiung der Shaya

Die Gefährten verlassen Beskan.

Die Helden erreichen die Sargassosee.

Der Kampf auf der Elfengaleasse

Der Sturm flaut ab.

Die Gruppe erreicht Jilaskan oder eine andere Hafenstadt.

Aufbruch nach Khunchom

Im Hafen von Khunchom

Die Helden verlassen Khunchom und begleiten eine Karawane nach Fasar.

Ankunft der Karawane in Fasar

Das große Pferderennen

Die Karawane der Bettler verläßt Fasar.

Die Beni Geraut Schie beobachten die Karawane.

Die Bettler werden von den Beni Geraut Schie in die Oase Kei Urdhasa gebracht.

Der Abstieg nach Tie'Shianna

Die Bettler verlassen Kei Urdhasa.

Die Bettler erreichen die Paßstraße, die durch die Goldfelsen führt.

Der Paß ist überwunden.

Eine Schwadron Reiter eskortiert die Bettler nach Neetha.

Die Helden erreichen Neetha.

Die Bettler brechen nach Dröl auf.

Ankunft in Dröl

Die Bettler verlassen Dröl.

Der Zug der Bettler schwenkt vom Knüppeldamm in Richtung auf die Waldberge ab. Die Bettler erreichen das Tal aus Ben Arams Visionen.

Das Fest der Namensgebung. Das Dorf der Bettler wird auf "Brokschal" getauft.

Ben Aram stirbt.

Verbrennung Ben Arams. Aischa übernimmt die Führung der Bettler.

Schwere Regenschauer behindern den Aufbau des Dorfes.

Eine Hornechse dringt in das Tal der Bettler ein.

Das Massaker an den Echsenpriestern am Knüppeldamm

Die Helden brechen nach Port Corrad auf.

4. Tsa 15 Hal Die Echsenpriester fordern in Mengbilla Blutgeld für ihre Toten.
5. Tsa Die Echsen schließen den Knüppeldamm.
9. Tsa Flugechsen über Brokschal
10. Tsa Angriff auf die Herden des Dorfes
28. Tsa Die Chirakas bitten die Helden um Hilfe.
3. Phex Xch'war greift Brokschal an.
10. Phex Die Helden kommen in das verwüstete Brokschal. Die gefangenen Bettler beginnen gleichzeitig den Aufstieg auf den Chap mata Tapam.
13. Phex Auf einer Lichtung im Dschungel entdecken die Gefährten die Leichen der Söldner, die für das Massaker an den Echsenpriestern verantwortlich waren.
14. Phex Die Helden erreichen den Chap mata Tapam.
16. Phex Die Abenteurer stoßen ins Tal der Tempel vor.
3. Phexwoche Die Echsenpriester führen einen Prozeß um den wahren Schuldigen für das Massaker am Knüppeldamm zu finden. In einem dramatischen Finale können die Helden entkommen.
20. Phex Die Bettler verlassen das Tal der Tempel.
26. Phex Der Zug der Bettler erreicht Brokschal.
9. Peraine Abschiedsfest in Brokschal
13. Peraine Die 10. Prophezeiung. Aufbruch zu den Inseln im Nebel.
20. Peraine Rückkehr von den Inseln im Nebel. Während auf Dere sieben Tage verstrichen sind, verbrachten die Helden fast fünf Monate in der anderen Welt.
21. Peraine Ankunft in Thorwal
23. Peraine Shadrue! segelt nach Süden
30. Peraine Aufbruch nach Enqui
11. Ingerimm Ankunft in Enqui
14. Ingerimm Die Helden beginnen die Reise im Kanu und verabschieden ihre Gefährten.
19. Ingerimm Der fallende Stern und das Erdbeben
20. Ingerimm Im Tal der Träume. Fenvarien wird gefunden.
21. Ingerimm Die zwölfte Prophezeiung und Beorns Hinterlist
27. Ingerimm Zurück in Enqui
28. Ingerimm Rache an Enqui
2. Rahja Im Kanu den Oblomon hinauf
5. Rahja In Oblarasim
10. Rahja In Gerasim
14. Rahja Pferdekauf in Gerasim
25. Rahja Ankunft im Silvanden Fäden Karen
26. Rahja Aufbruch mit Niamh
29. Rahja Schlechte Nachrichten über Beorn
1. Namenloser Die Helden erreichen Norburg.
- IV Namenloser Befreiung Fenvariens
1. Praios 16 Hal Dieser Tag ist für die öffentliche Hinrichtung Beorns angesetzt.
3. Praios In der Rabenschlucht. Beorn deckt den Rückzug.

8. Praios 16 Hal Die Helden erreichen Riva.
10. Praios Niamhs Abschied
22. Praios Zurück in Thorwal
23. Praios Tronde ordnet an, bis zur Nacht des 30. Praios auf Beorn zu warten.
30. Praios Phileasson wird zum "König der Meere" erklärt.
1. Rondra Fenvarien segelt zu den Inseln im Nebel.

Es ist nicht notwendig, sich sklavisch an diesen Zeitrahmen zu halten. Sollte Ihre Gruppe in Verzug kommen, kürzen Sie die Ruhephasen in den Städten, den Viehtrieb oder die dreiwöchige Reise auf dem Haijäger. Betrachten Sie die Tabelle nur als ungefähre Richtschnur!

Ob Ihre Gruppe am 28. Rondra oder am 2. Efferd auf Jilaskan ankommt, ist egal. (Dramatisch wird es nur, wenn Sie um zwei Wochen oder mehr in Verzug geraten. Aber wie gesagt, es gibt immer wieder Abschnitte, die Sie kürzen können, um mit den Vorgaben in Einklang zu kommen.)

WEITERE EREIGNISSE, DIE FENVARIEN BETREFFEN

17. Boron 17 Hal Unter dem Kommando von Shadrue! landet in Kuslik die Taubralir. Einen Tag später treffen 231 vermummte Krieger—das sind fast alle der Beni Geraut Schie—in der Stadt am Yaquir ein, besteigen das Zauberschiff und verlassen Aventurien in Richtung der Inseln im Nebel.
20. Ingerimm 17 Hal: Am 2. Jahrestag seiner Befreiung trifft sich Fenvarien in Riva mit Phileasson und Niamh. Dabei ist zu erfahren, daß sich auf den Inseln im Nebel der Konflikt jetzt zu einem offenen Krieg ausgeweitet hat. Fenvarien hat einen Großteil der Alten auf seine Seite gebracht, so daß die Vislani nun alleine stehen. Fenvarien fordert Niamh auf, mit ihm zurückzukehren, doch die Herrin des Zauberwaldes entscheidet sich dafür, in Aventurien zu bleiben. Nach seiner Rückkehr zum Stützpunkt Gwandual läßt der Elfenkönig die Taubralir verbrennen—als Zeichen, daß von außerhalb der Inseln keine Hilfe zu erwarten sei und daß die Geschichte der Elfen auf den Inseln im Nebel neu beginnen müsse.
4. Rondra 18 Hal: Pardona und einige ihrer Scheußlichkeiten versuchen, den Silvanden Fae zu stürmen und werden abgewiesen. In einem Duell der Zauberkräfte gelingt es Niamh, Pardonas Macht so weit zu schwächen, daß diese sich für mehrere Jahre in den Himmelsturm zurückziehen muß. Aber auch die Herrin des Zauberwaldes ist geschwächt, so sehr, daß sie in einen 49jährigen Schlaf sinkt und nur durch die Macht ihrer Träume den Wald am Leben erhält. (Doch 49 Jahre im Silvanden Fae sind nur drei Jahre in Aventurien. So kommt es, daß Niamh wach und im Vollbesitz ihrer Kräfte ist, als einige Jahre später ein Schatten auf den Norden fällt.)

Damit endet die Geschichte der Träumenden Elfen, der Fenvar, und ihres Hohen Königs Fenvarien in Aventurien. Mögen ihre Götter ihnen auf den Inseln im Nebel Frieden schenken.

ANHANG 2: MEISTERPERSONEN

PHILEASSON UND SEINE GEFÄHRTEN



KAPITÄN ASLEIF FOGGWULF PHILEASSON

Kapitän Foggwulf, der fast überall nur unter dem Namen Phileasson bekannt ist, ist ein selbstbewußt auftretender Mann mit weißblondem Haar und eisgrauen Augen. Sein Gesicht ist eingeraht von einem kurzgeschorenen Vollbart. Der Thorwaler ist eine charismatische Führerpersönlichkeit, und es fällt ihm leicht, Menschen in seinen Bann zu schlagen. Obwohl er erst 36 Jahre alt ist, gehört er zu den erfahrensten Kapitänen Aventuriens. Sein Wort ist ihm heilig, und einmal gegebene Versprechen löst er mit Sicherheit ein. Abgesehen von seinen typisch thorwalschen Eigenheiten kann man Phileasson durchaus als einen Ehrenmann bezeichnen. Für seine Leute tut er alles, erwartet aber auch, daß sie seinen Befehlen strikt Folge leisten. Phileasson ist erfahren genug, um auf einen guten Rat zu hören, auch wenn er seiner Meinung zuwiderläuft.

Seine Feindschaft mit Beorn dem Blender reicht bis in die Jugend der beiden zurück, und Phileasson ist wild entschlossen, diesem Streit ein für alle Mal ein Ende zu bereiten und den Wettkampf mit Beorn zu gewinnen.

Phileasson ist mit einem leichten Wurfbeil bewaffnet, das auch im Nahkampf eingesetzt werden kann. Seine Lieblingswaffe ist aber *Fejris*, sein Breitschwert, dessen Griff eine aus Elfenbein geschnit-

tene Wolfsfigur ziert. Als Rüstung hat er ein kurzes Kettenhemd und einen Rundschild. Der Schild trägt einen Seeadler als Wappen, der eine Schlange in seinen Fängen hält. (Eine Anspielung auf Beorn den Blender, der eine Seeschlange im Wappen führt.) Am Rand ist der Schild mit Runen verziert, die den Gegnern des Kapitäns Furcht einflößen sollen.

Asleif Foggwulf Phileasson

MU 15	KL 13	CH 16	FF 12	IN 14	GE 15	KK 19
AG 4	HA 1	RA 3	TA 1	NG 6	GG 3	JZ 4
ST 15 LE 89 AT/PA 17/17 (Schwert W6+9, Schneidzahn W6+8)						
MR 4 RS 5						

Alter: 36 Größe: 91 Finger

Haarfarbe: weißblond

Augenfarbe: eisgrau

Herausragende Talente: Boxen 12, Äxte/Beile 14, Schwerter 12,

Wurfaffen 14, Gefahreninstinkt 11, Orientierung 15, Wettervorhersage 13,

Boote Fahren 17, Schwimmen 14, Zehen 15

Spezielle Berufsfertigkeiten: Seefahrer (FF/GE/KK) 15

RALUF DER KÜHNE

Raluf erfüllt alle Klischees des muskelbepackten Kämpfers. Er ist groß, hat klare, blaue Augen und weizengelbes Haar. Er ist leicht aufbrausend und kann nicht zu den Intelligentesten gerechnet werden. Natürlich gehört auch er nicht zu der Foggwulfs eigentlicher Mannschaft, ist aber so stolz, endlich einmal an der Seite des berühmten Hetmanns streiten zu dürfen, daß er ihm von Anfang an treu ergehen ist. Im übrigen läßt er keine Gelegenheit aus, eine Heldentat zu begehen.

Raluf verabscheut jegliche Art von Rüstung. Er ist im Winter der letzte, der seinen bloßen Oberkörper verhüllt, und im Frühjahr der erste, der "diese störenden Stoffetzen" wieder ablegt. Den Rüstungsschutz 1 verdankt er dem Wolfsfellumhang, den er zur Zeit trägt. Seine Waffe ist eine mächtige, zweihändig geführte Barbarenstreitaxt.

Raluf der Kühne

MU 13	KL 8	IN 9	CH 11	FF 9	GE 12	KK 19
AG 8	HA 2	RA 2	TA 5	NG 3	GG 3	JZ 5
ST 7 LE 52 AT/PA 13/9 (Barbarenstreitaxt, 2W6+7)						
MR -9 RS 1						

Alter: 22 Größe: 98 Finger

Haarfarbe: weizengelb

Augenfarbe: blau

Herausragende Talente: Äxte/Beile 12

YNU DER MOHA

Mit seiner bronzefarbenen Haut und der mächtigen Haarbürste auf dem kahlrasierten Kopf ist der Moha eine der auffälligsten Gestalten an Bord der *Seeadler*.

Er ist dick in Pelze verummt und beteiligt sich nur deshalb an der Reise, weil er nicht den ganzen Winter in Thorwal versauern will. Seinen Namen gibt er nur Leuten preis, denen er wirklich vertraut. Die meisten nennen ihn schlicht "den Moha".

Um sich über die eisigen Wintertage hinwegzutrusten, hat er ein großes Paket Rauschkraut in seinem Gepäck versteckt, und oft sieht man ihn — scheinbar von der Welt entrückt — auf seiner Ruderbank sitzen und getrocknete Kräuter kauen. Bewaffnet ist der Moha mit einem Schwert, das er über dem Rücken trägt. Manchmal redet er mit der Waffe, die in einer prächigen, mit Achazfiguren verzierten Scheide steckt. Er nennt die Klinge dabei "Daimoculus".

Trotz seines Hangs zum Rauschkraut wäre es ein tödlicher Fehler, seine Kampfkraft zu unterschätzen.

Ynu ist ein äußerst talentierter Bilderstecher, auch wenn sein Geschmack nicht immer ganz dem seiner "Opfer" —pardon: Freunde entspricht. Er würde seine Begabung niemals für Geld verkaufen, sondern tätowiert lediglich Leute, die er mag.

Ynu der Moha

MU 13	KL 10	IN 13	CH 12	FF 13	GE 14	KK 16
AG 4	HA 2	RA 5	TA 6	NG 3	GG 1	JZ 3
ST 8	LE 48	AT/PA 16/14(Schwert W6+6)				MR -1 RS 2

Alter: 24 Größe: 80 Finger Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: braun

Herausragende Talente: Hrunuzat 10, Schwerter 12, Wildnisleben 12,

Fährtensuchen 10

Spezielle Berufsfertigkeiten: Bilderstecher 7 (IN/CH/FF)

EIGOR EISENBEIß

Eigor Sohn des Einulf, der unter Menschen immer nur Eigor Eisenbeiß genannt wird, ist ein vielbelesener, äußerst abergläubischer Erzzerger, der laufend aus Werken der Weltliteratur zitiert. Eigor hat die bemerkenswerte Gabe, selbst dem friedfertigsten Zeitgenossen auf die Nerven zu gehen. Seine Lieblingsmarotte ist, zu den unpassendsten Gelegenheiten Gespenstergeschichten zu erzählen und die Mannschaft mit ihren fast durchgehend sehr hohen Aberglauben-Werten an den Rand einer Panik zu bringen.

Der Zwerg trägt einen Schuppenpanzer und ist mit einer Wurfaxt bewaffnet. Seine Rüstung verbirgt er unter einem sackartigen, schmutzig braunen Waffenrock.

Auch wenn Eigor häufig ein recht lästiger Gefährte sein kann, so mag sich seine Fähigkeit als Waffenschmied im Verlauf des Abenteuers als von unschätzbarem Wert erweisen. Der Erzzerger trägt eine speckige Ledertasche an einem Schulterriemen, in der er eine Sammlung kleiner Metallwerkzeuge, Draht und andere nützliche Dinge verbirgt. Ohne Amboß kann zwar auch er nicht richtig schmieden, doch ist er ein Genie in der Kunst der Improvisation, wenn es um Reparaturen geht.

Eigor Eisenbeiß

MU 10	KL 10	IN 10	CH 8	FF 12	GE 16	KK 15
AG 6	HA 8	RA 1	TA 3	NG 6	GG 8	JZ 5
ST 6	LE 56	AT/PA 12/11 (Lindwurmschläger W6+5)				
MR -2	RS 5					

Alter: 132 Größe: 72 Finger

Haarfarbe: rot Augenfarbe: grau

Herausragende Talente: Schußwaffen 12, Lesen/Schreiben 11

Spezielle Berufsfertigkeiten: Waffenschmied 10 (KL/FF/KK)

OHM FOLLKER DER SKALDE

Auf einem Langboot darf ein Skalde nicht fehlen: Er ist unerlässlich, um in kritischen Situationen die Moral der Thorwaler durch anfeuernde Kriegslieder zu heben.

Ohm Follker ist weitgereist, und selbst die größten Rauhebeine werden friedlich, wenn dieser gewaltige, grauhaarige Mann einen Schanksaal betritt. Follker ist schlicht eine Respektperson.

Der Skalde beteiligt sich an dieser Reise, um Stoff für eine neue Saga zu sammeln, ein Heldenepos, das ihn auch über seinen Tod hinaus berühmt machen soll.

Ohm Follker trägt ein halbes Dutzend Dolche in seinem breiten Gürtel und erweist sich im Kampf als ausgezeichnete Messerwerfer. Eine Lederrüstung schützt ihn. Egal was passiert, Follker wird niemals seine elfenbeinerne Leier aus der Hand gehen, die er auf Reisen in ein schützendes Lederetui gehüllt über den Rücken geschnallt trägt.

Ohm Follker der Skalde

MU 15	KL 14	IN 10	CH 14	FF 15	GE 12	KK 12
AG 5	RA 2	HA 1	TA 2	NG 6	GG 4	JZ 3
ST 8	LE 55	AT/PA 11/11 (W+1, Wurfdolch)				MR 0 RS 3

Alter: 51 Größe: 91 Finger Haarfarbe: grau Augenfarbe: grau

Herausragende Talente: Lesen/Schreiben 10, Musizieren 14, Sprachen kennen 12

CROTTET DER NIVese

Crottet ist eine unauffällige, kleine Gestalt, in graues Leder gekleidet und mit einer Mütze aus Seehundfell auf dem Kopf. Eigentlich ist der kleine Mann ein begabter Märchenerzähler, doch in Gesellschaft der grobschlächtigen Thorwaler wird er mit diesem Talent hinter dem Berg halten. Seine Stunde kommt, sobald das Packeis erreicht ist und er die Gruppe durch den tödlichen Frost des hohen Nordens führt. Bewaffnet ist der Nivese mit Kurzsword und Kurzbogen. Seine grobe Lederkleidung gibt ihm einen Rüstungsschutz von 2.

Crottet

MU 12	KL 13	IN 13	CH 10	FF 12	GE 15	KK 12
AG 4	HA 2	RA 3	TA 6	NG 2	GG 3	JZ 2
ST 8	AT/PA 14/12 (Kurzsword, W+2)				MR 1	RS 2

Alter: 29 Größe: 80 Finger Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: gelb

Herausragende Talente: Schußwaffen 13, Fährtensuchen 11,

Fallenstellen 10, Schleichen 11, Wettervorhersage 11, Wildnisleben 13,

Fahrzeug Lenken (Hunde- oder Kareschlitten) 10

SHAYA, die TRAVIA-geweihte

In ihren wallenden, gelborangefarbenen Roben ist Shaya die farbenprächtigste Erscheinung auf Phileassons Schiff. Als Vertreterin der Göttin des Herdfeuers wird sie es in den kommenden Monaten nicht leicht unter der ungehobelten Schiffsbesatzung haben. Sie sieht diese Reise als eine Prüfung an, die ihr von ihrer Göttin auferlegt wurde. Die hübsche, sommersprossige Frau spielt eine Schlüsselrolle auf dieser Reise. In Form von Prophezeiungen und Orakelsprüchen leitet sie die Aufgaben, die auf der großen Fahrt zu erfüllen sind, an Kapitän Phileasson und seine Gefolgsleute weiter. Sie zu verlieren ist gleichbedeutend mit einer Niederlage, deshalb werden alle nur erdenklichen Vorkehrungen für ihren Schutz getroffen.

Umgekehrt ist die Geweihte in der Lage, in einer wirklichen Notlage der ganzen Gruppe durch ein großes Wunder möglicherweise Schutz zu gewähren. Wenn Travia ihr gnädig ist, erschafft sie einen für Feinde nicht auffindbaren Schutzraum, der sich plötzlich in einer Felswand oder im Eis auflöst. Der Raum enthält ausreichend Proviant und Brennholz für eine Woche.

Shaya lehnt es ab, irgendwelche Waffen auch nur zu berühren. Wenn sie angegriffen wird, versucht sie den Attacken ihres Gegners auszuweichen oder ihn friedlich zu stimmen.

Die Travia-Geweihte Shaya

MU 11 KL 14 IN 15 CH 14 FF 12 GE 14 KK 9
AG 3 HA 7 RA 2 TA 2 NG 4 GG 1 JZ 2
ST 8 LE 40 KE 46 AT/PA -/- MR 6 RS 1

Alter: 33 Größe: 79 Finger Haarfarbe: rot Augenfarbe: grün

Herausragende Talente: Bekehren 11, Heilkunde Seele 10, Lesen/Schreiben 10

*) Da Shaya jeden Kampf meidet, verfügt sie über keine AT oder PA. Statt dessen kann sie jedoch ihren Ausweichen-Wert von 14 einsetzen.

ABDUL EL MAZAR

Früher war der tulamidische Magier ein anerkannter Beschwörer, der längere Zeit in der Rashduler Akademie einen Lehrstuhl innehatte – bis man ihn wegen zu gewagter Thesen und Versuche hinauswarf. Nur leider ist von seinem Scharfsinn wenig übrig, als die Helden ihn aus den Verliesen der Pardona erretten.

Doch trotz seiner Unberechenbarkeit und Verwirrung kann der Magier den Helden künftig eine große Hilfe sein, denn er beherrscht sowohl einige jahrtausendealte Isdira-Dialekte, als auch verschiedene tote Echsensprachen. In lichten Momenten kann er also als Übersetzer dienen. Des weiteren mag er den Helden gelegentlich

mit einem Zauber zu Hilfe eilen, wobei diese allerdings stets mehr den Charakter zufälliger Ereignisse haben sollten, als den von bewußt eingesetzten Formeln.

Häufig sollte Abdul el Mazar die Gefährten aber auch durch seinen Wahnsinn in Schwierigkeiten bringen. (In den wenigsten aventurischen Dorfschenken wird es gerne gesehen, wenn ein alter Mann auf einen Tisch steigt, in unverständlichen, dunklen Sprachen zu murmeln beginnt und plötzlich Rauch aus seinem Mund quillt.) Manche Völker (Nivesen, Novadis) werden in dem Wahnsinnigen aber auch einen Heiligen Mann sehen, auf den die Götter ihr besonderes Augenmerk gelenkt haben.

Abdul el Mazar

MU 16 KL 15 IN 18 CH 16 FF 12 GE 15 KK 10
AG 7 HA 1 RA 1 TA 1 NG 8 GG 1 JZ 3
ST 17 LE 45 (19*) ASP 72 (3*)

AT/PA 11/12 (Zauberstab W6+2) MR 2 RS 4

Alter: 63 Größe: 77 Finger Haarfarbe: grau Augenfarbe: braun

*) Die Werte in Klammern geben den aktuellen Zustand wieder, als er im Himmelsturm gefunden wird.

Der Zauberer ist in der Verteidigung mit einem Kampfstab (Zauberstab) ausgebildet. Seine zerfetzte Kleidung bietet keinen Rüstungsschutz.

Als ehemaliger Absolvent der Pentagramm-Akademie zu Rashdul beherrschte Abdul el Mazar alle Haussprüche der Akademie mit einem Wert von mindestens 8. Leider ist er im Moment nicht in der Lage, gezielt zu zaubern.

BEORN UND seine Leute

Die wenigsten Gefährten von Phileassons Gegenspieler übernehmen irgendwann in diesem Abenteuer eine so wichtige Rolle, daß sie hier explizit vorgestellt werden müßten. Das gilt natürlich vor allem für diejenigen, die Beorn bis zum Himmelsturm begleiten und dort zu Tode kommen.

Sollte Sie doch einmal einen Namen und Werte für einen von Beorns Leuten brauchen, der nicht in der folgenden Aufzählung genannt ist, dann orientieren Sie sich einfach an Söldnern und Thorwalern, die eine etwas niedrigere Stufe haben als Ihre Helden.

BEORN DER BLENDER

Für einen Thorwaler hat Beorn ein ungewöhnliches Äußeres. Mit einer Größe von 1,76 und einem eher zierlichen Körperbau bildet er eine Ausnahmeerscheinung unter den blonden Hünen dieses Seefahrervolkes. Vor Jahren verlor er im Kampf gegen eine der schwarzen Galeeren Al'Anfas das rechte Auge. Seit diesem Zwischenfall pflegt er alle Sklavenjäger und Soldaten, die in Diensten Tar Honaks oder der Händler seiner Stadt stehen, blenden zu lassen, sobald sie in seine Hände fallen. Diese grausame Art der Rache brachte Beorn den Beinamen "der Blender" ein. Doch rabiates Vorgehen gegen Alanfaner ist nichts, was einen in Thorwal in Mißkredit bringen würde. Als erfolgreicher Kapitän genießt Beorn höchstes Ansehen, und egal, wohin es geht, hat er niemals Probleme, Mannschaften für seine Drachen zusammenzubringen. Beorn trägt ein leichtes Kettenhemd, einen runden Lederschilde und einen auffälligen, kostbaren Flügelhelm.



Beorn der Blender

MU 16 KL 13 IN 14 CH 16 FF 14 GE 16 KK 16
AG 3 HA 2 TA 3 TA 2 NG 5 GG 6 JZ 5
ST 15 LE 89 AT/PA 18/17 (Schwert, W+6) MR 8 RS 5

Alter: 32 Größe: 88 Finger Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: grau

Herausragende Talente: Schwerter 15, Gefahreninstinkt 12, Orientierung 13, Wettersvorhersage 14, Reiten 12, Rudern/Segeln 17, Schwimmen 12, Betören 14, Lügen 13, Zechen 11

Berufsfertigkeit: Seefahrer 16

PARDONA

Einst von den alten Elfengöttern geschaffen, um Omethoon in seinem Übermut zu bremsen, ist Pardona mit keinem anderen Wesen zu vergleichen, das auf Dere wandelt. Zwar sollte sie das alte Elfenfolk nach dem Plan der Elfengötter in keiner Weise übertreffen, doch die außergewöhnliche Lebensgeschichte Pardonas ließ sie zu halbgottähnlichem Status gelangen. Die Jahrhunderte währende Verehrung durch das versklavte Volk erhob sie über alle Sterblichen, aber die Zeit ihrer größten Machtvollkommenheit ist vorüber. Die lange Gefangenschaft beim Dämonensultan schwächte Pardona, und bis auf den heutigen Tag hat sie ihre früheren Kräfte nicht wiedererlangt. Nach langen Jahren wurde sie durch den Namenlosen oder—was wahrscheinlicher ist— durch einen seiner höchsten Diener befreit und zur Legatin des gefürchteten Gottes erhoben.

In tausenderlei Masken tritt sie seitdem überall in Erscheinung, wo Intrigen und Krieg den Frieden Aventuriens gefährden und den Glauben an die Zwölferschüttern. Durch Magie vermag sie sowohl ihre Augen- als auch ihre Haarfarbe zu verändern. Selbst ihre Körpergröße kann sie variieren. Pardona ist eine Meisterin des Sinnentzugs, und es dürfte auf Dere nur wenige geben, die sie nicht zu täuschen vermag.

Pardona bekommt Beorn während seines Besuchs im Himmelsturm in ihre Gewalt, und seine Erklärungen wecken ihre Neugier, so daß sie beschließt, sich ihm anzuschließen.

Solange sie ihn begleitet, wird sie den übrigen Gefährten der Gruppe vorspielen, daß sie eine Travia-Geweihte ist. Sie hat die Gestalt Lenyas angenommen, jener unglücklichen Travia-Geweihten, die Beorn in den Himmelsturm begleitete. Zum Schein unterwirft Pardona sich den Entscheidungen Beorns, auch wenn sie es ist, die in Wirklichkeit die Fäden in der Hand hält.

Beorn schließt sie sich an, um zu erkunden, welche Absichten die Zwölfgötter mit dem Wettkampf verbinden, den die beiden Thorwaler Kapitane austragen. Welche Verbindung besteht zwischen den Aufgaben und der alten Elfenkultur, die sie besser kennt als irgendein anderer? Bis zum Sommer 15 Hal begleitet sie Beorn. Dann wird sie wegen der sich überstürzenden Ereignisse in der Khom vom Namenlosen abgerufen.

Bei ihren Missionen nimmt Pardona besonders häufig die Gestalt von wandernden Geweihten an. Ein gotteslästerliches Spiel, das sie sehr amüsiert, ihr eines Tages aber vielleicht zum Verhängnis werden mag. Pardona bewegt sich mit derselben Sicherheit unter Bettlern und Dieben wie unter Fürsten und Königen. Ihre Genialität in allen Variationen der Täuschung ist das herausragende Charaktermerkmal der Elfe. In menschlicher Gestalt verfügt sie nur über einen Teil ihrer Macht und ist verwundbarer. Solange sie die Maske als Geweihte aufrecht erhält, wird sie nicht offen Magie anwenden, um sich nicht zu verraten.

Pardona in geschwächter Gestalt

MU 14 KL 20 IN 18 CH 18 FF 17 GE 17 KK 12
AG 6* HA 1 RA 1 TA 2 NG 7 GG 3 JZ 7
ST 21 LE 86 AE 192 AT/PA 18/17 (Dolch, W6)

MR 15** RS 1***

Alter: ca. 5.200 Größe: 86 Finger***

Haarfarbe: blond*** Augenfarbe: grün***

Herausragende Talente: Stichwaffen 14, Schußwaffen 12, Wurfwaffen 13, Gefahreninstinkt 14, Pflanzenkunde 14, Akrobatik 15, Klettern 12, Reiten 16, Schleichen 14, Schwimmen 13, Alchimie 16, Betören 15, Lügen 17, Menschenkenntnis 15, Sich verkleiden 17, Alte Sprachen 18, Sprachen kennen 16, Selbstbeherrschung 16, Geschichtswissen 17, Körperbeherrschung 16

Zauberfertigkeiten****: GARDIANUM 13, BANNBALADIN 14, ERINNERUNG VERLASSE DICH 13, HALLUZINATION 14, SCHWARZER SCHRECKEN 13, SOMNIGRAVIS 14, FUROR, BLUT 18, HEPTAGON 18, SKELETTARIUS 13, WEISSE MÄHN 15, TRANSVERSALIS 14, KLARUM, PURUM 11, EXPOSAMI 14, AURIS, NASIS 14, BLENDWERK 16, HARMLOSE GESTALT 17, BLITZ DICH FIND 13, PLUMBUMBARUM 14, ADLER, WOLF 14 (Eule), ADLER, WOLF (Adler) 14, ARCANO PSYCHOSTABILIS 13, ARMATRUTZ 15, STÄRKEN 12, ARCANOVI 14, DUNKELHEIT 14, FLIM-FLAM-FUNKEL 13, REVERSALIS 14, VISIBILI 14, CORPOFRIGO 16, SPURLOS TRITTLLOS 15

*) Pardona unterliegt nur einem einzigen Aberglauben: ihrem Größenwahn und der Überzeugung, zu einem gottähnlichen Wesen bestimmt zu sein. **)

Als sehr erfahrene Zauberin merkt Pardona sofort, wenn sie bezaubert werden soll, und kann in der Regel immer einen Gegenzauber wirken. ***)

Dies bezieht sich auf die Gestalt der Travia-Geweihten Lenya. Ansonsten ist Pardona in der Lage, ihr Äußeres fast beliebig zu verändern. ****) Dies ist nur eine kleine Auswahl von Zaubern, die Pardona gerne einsetzt.

BELASCA

Belasca ist eine junge Zauberin, die von Beorn in Festum angeheuert wird. Sie neigt dazu, ihre eigenen Fähigkeiten ein wenig zu überschätzen. Dieser Charakterfehler wird durch die Tatsache, daß Pardona ihre Zauber heimlich unterstützt, noch verschlimmert. Das heißt, daß mancher Zauber, der Belasca zu gelingen scheint, in Wahrheit von Pardona ausgeführt wurde, die oft freizauberische Varianten beherrscht, bei denen sie weder die Formel laut aussprechen noch verräterische Handbewegungen machen muß. Ausgebildet wurde Belasca in der Schule der Beherrschung zu Neersand. Auf ihrem Zauberstab liegen die ersten drei Stabzauber. Belasca bevorzugt es, sich grau und schwarz zu kleiden, und flirtet (erfolglos) mit Beorn.

Belasca

MU 11 KL 13 IN 11 CH 15 FF 12 GE 12 KK 9
AG 3 HA 7 RA 2 TA 2 NG 5 GG 4 JZ 3
ST 7 LE 32 AE 47 AT/PA 10/12 (Zauberstab, W+2)
MR 4 RS 1

Alter: 25 Größe: 86 Finger Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: grau

Zauberfertigkeiten: HORRIPHOBUS 10, BANNBALADIN 10, HALLUZINATION 8, SOMNIGRAVIS 7, ARMATRUTZ 6

GARAD AVASON

Dieser hochgewachsene Thorwaler war aufs Äußerste erfreut, in Festum einen so berühmten Landsmann anzutreffen. Zumal Beorn so nett war, ihn gegen fünf Goldstücke aus dem städtischen Kerker freizukaufen. Dort war Garad wegen "Gefährlicher Pöbele auf öffentlichen Plätzen" und Zechprellerei gelandet. Der Thorwaler ist Beorn treu ergeben und wird all seinen Befehlen ohne Zögern folgen.

Garad trägt eine Lederrüstung und ist mit einer Barbarenstreitaxt und einem Schweren Dolch bewaffnet.

Garad Avason

MU 14	KL 9	IN 10	CH 10	FF 11	GE 11	KK 18
AG 5	HA 2	RA 4	TA 3	NG 3	GG 6	JZ 6
ST 8	LE 56	AT/PA 15/14 (Barbarenstreitaxt, 2W6+6)				
MR 0	RS 3					

Alter: 24 Größe: 98 Finger Haarfarbe: blond Augenfarbe: blau

Baldur

Baldur ist ein verschlagener, mit allen Wassern gewaschener Söldner, der gemeinsam mit seinem Kumpan Childwig in Festum zur Gruppe Beorns gestoßen ist. Er hat schon viel von dem Thorwaler gehört und geht davon aus, daß die ganze Geschichte mit dem Wettrennen nur Tarnung ist. Der Söldner ist fest davon überzeugt, daß Beorn in Wirklichkeit einen spektakulären Überfall plant oder auf der Spur eines Schatzes ist. In jedem Fall verspricht er sich einen Beuteanteil, wenn er dem Thorwaler folgt, und wird deshalb nicht von dessen Seite weichen.

Baldur ist ein kleinwüchsiger, rothaariger Mann und trägt Kettenhemd und Schild. Im Kampf benutzt er bevorzugt das Schwert. Außerdem ist er ein ganz passabler Armbrustschütze.

Baldur

MU 13	KL 11	IN 11	CH 9	FF 12	GE 14	KK 17
AG 3	HA 3	RA 2	TA 2	NG 5	GG 6	JZ 3
ST 8	LE 55	AT/PA 14/13 (Schwert, W+7)				MR 4 RS 5

Alter: 29 Größe: 82 Finger Haarfarbe: rot Augenfarbe: braun
Fernkampfwert: Armbrust 16

Childwig

Dieser etwas naive Söldner stammt aus Grangor. Zu seinem Glück (so meint er) hat er schon vor einer Weile Baldur getroffen, dem er die Planung ihrer gemeinsamen Zukunft überläßt. Childwig hat eine dunkle Hautfarbe. Durch seine ungewöhnliche Größe wirkt er dürr und schlaksig. Ihn für ungeschickt zu halten, kann ein tödlicher Fehler sein, denn den Umgang mit der Armbrust und den Zweililien beherrscht er fast vollkommen. Der Söldner trägt eine Lederrüstung.

Childwig

MU 13	KL 8	IN 10	CH 9	FF 12	GE 17	KK 15
AG 6	HA 2	RA 2	TA 3	NG 3	GG 6	JZ 4
ST 9	LE 64	AT/PA 14/12 (Zweililien, W+3)				MR -2 RS 3

Alter: 24 Größe: 102 Finger Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: braun
Fernkampfwert: Armbrust 21

Childwig besitzt 5 mit Arax vergiftete Armbrustbolzen und eine kleine Metalldose, in der er genügend Halbgift verwahrt, um damit noch drei Bolzen bestreichen zu können.

ANHANG 2: KARTEN UND PLÄNDE

- S. 218: DIE REISE DURCHS NORDLAND (ABENTEUER 1 UND 2)
- S. 219: DER HIMMELSTURM (ABENTEUER 2)
- S. 220: NORBURG (ABENTEUER 3 UND 12)
- S. 221: VALLUSA (ABENTEUER 5)
- S. 222: BARDÍBRÍG (ABENTEUER 10)
- BEIGELEGT: DIE PFERDERENNBAHN (ABENTEUER 7)
- BEIGELEGT: DIE INSELN IM NEBEL (ABENTEUER 10)

WEITERE WICHTIGE PLÄNE UND KARTEN:

- S. 24: DAS GRAB IM EIS
- S. 35: DER PALAST DER SCHIFFSBAUER
- S. 40: DER TEMPEL DER ERLEUCHTUNG UND DIE KRYPTA
- S. 80: DIE RUINE AM STURMHAUPT
- S. 81: DIE HÖHLEN UNTER DER RUINE
- S. 87: DIE »STURMVOGEL«
- S. 97: DER FRIEDHOF DER SEESCHLANGEN
- S. 109: DIE ELFENGALEASSE
- S. 126: TIE'SHIANNA
- S. 128: DER ROSENTEMPEL
- S. 137: DIE UMGEBUNG VON BROKSCAL
- S. 149: DAS PRIESTERHAUS
- S. 150: DAS TAL DER TEMPEL
- S. 190: DIE VERLORENE INSEL
- S. 191: DER TURM DES SCHLANGENKÖNIGS
- S. 200: DAS GEFÄNGNIS DES FENVARIEN
- S. 207: DER SCHULTURM VON NORBURG

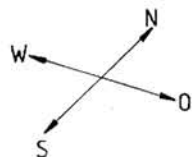
Die Reise durchs NORDLAND 5

Legende

- 1: Transportschiffe
- 2: Yeti-Dorf
- 3: Tal der Donnerwanderer
- 4: Heiligtum der alten Götter
- 5: Grab im Eis
- 6: Felsen der klagenden Ahnen
- 7: Rabenpaß
- 8: Silvanden Fae'den Karen
- L: Lager Beorns
- *: Eisigel



DER himmelsturm



Einsame
Wacht

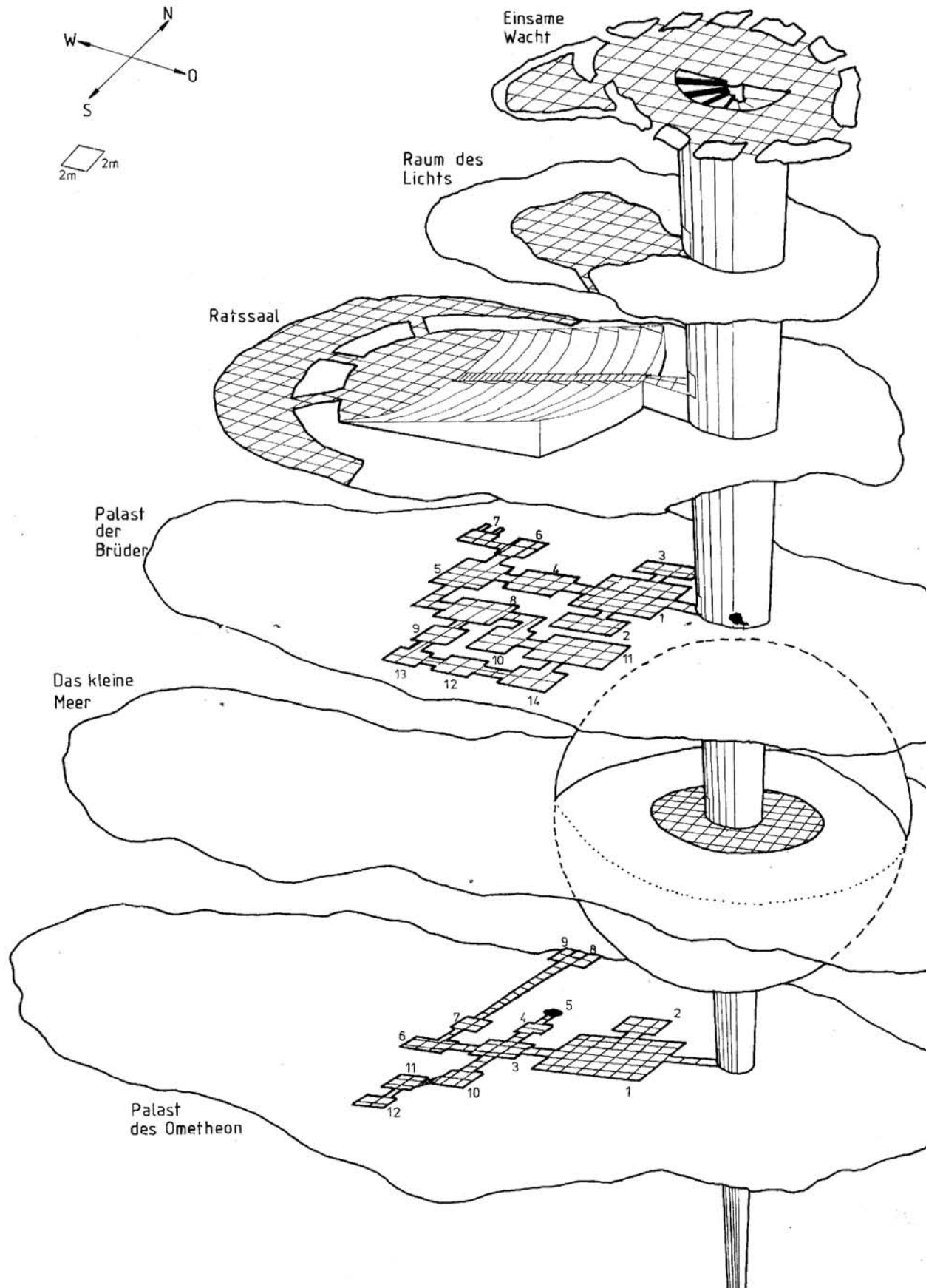
Raum des
Lichts

Ratssaal

Palast
der
Brüder

Das kleine
Meer

Palast
des Ometheon





Horburg

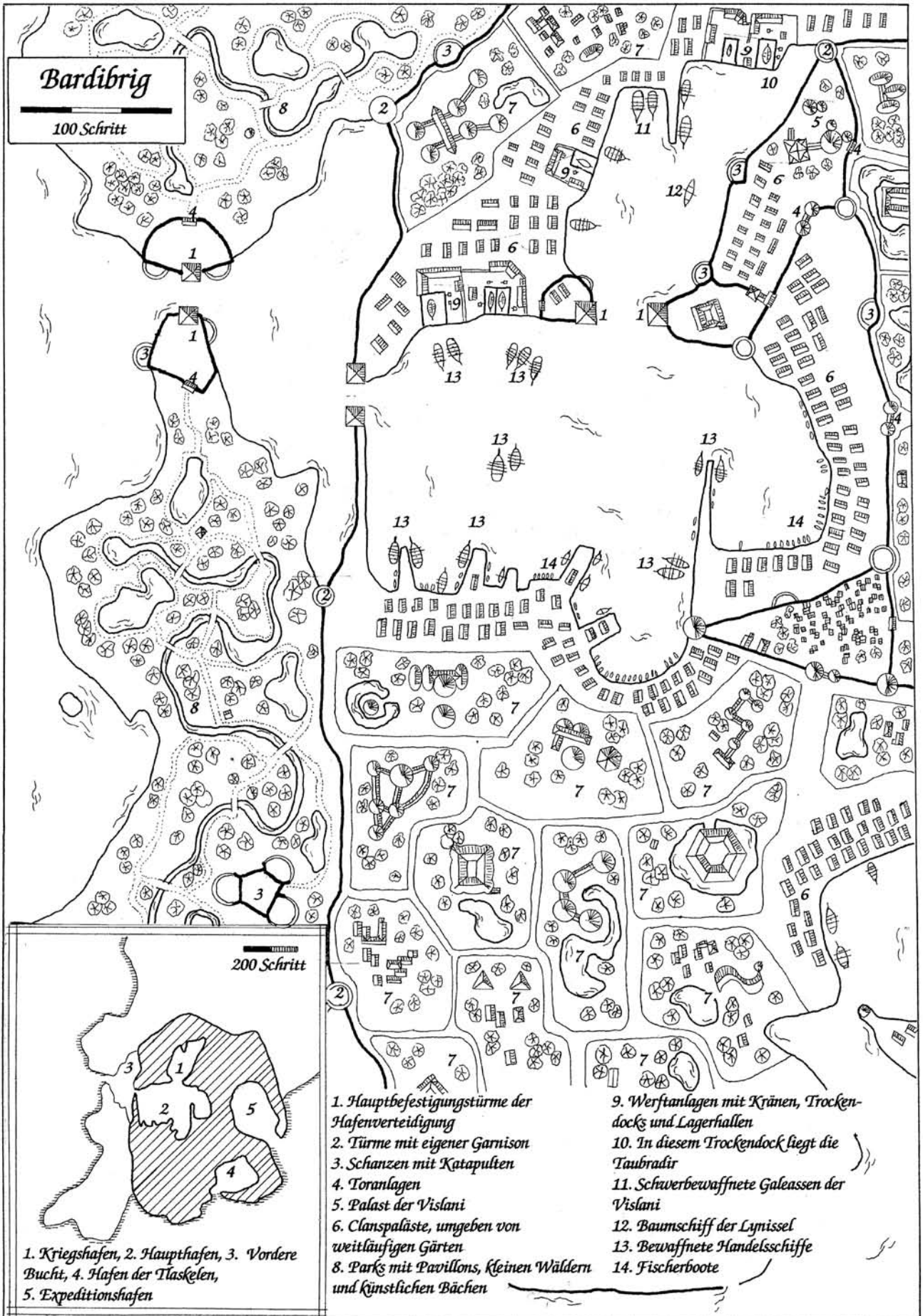
100 Schritt

gen
Hörn



Bardibrig

100 Schritt

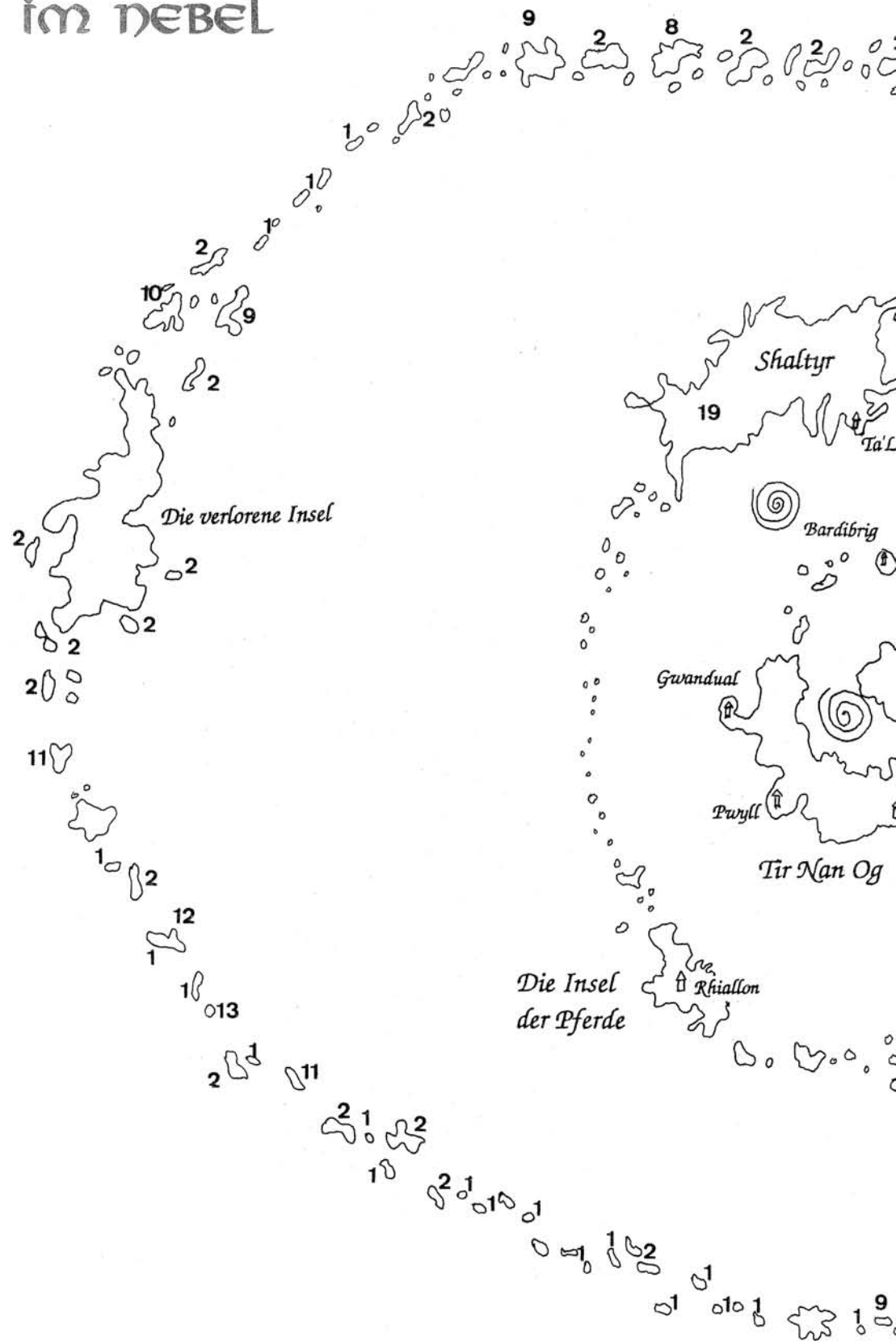


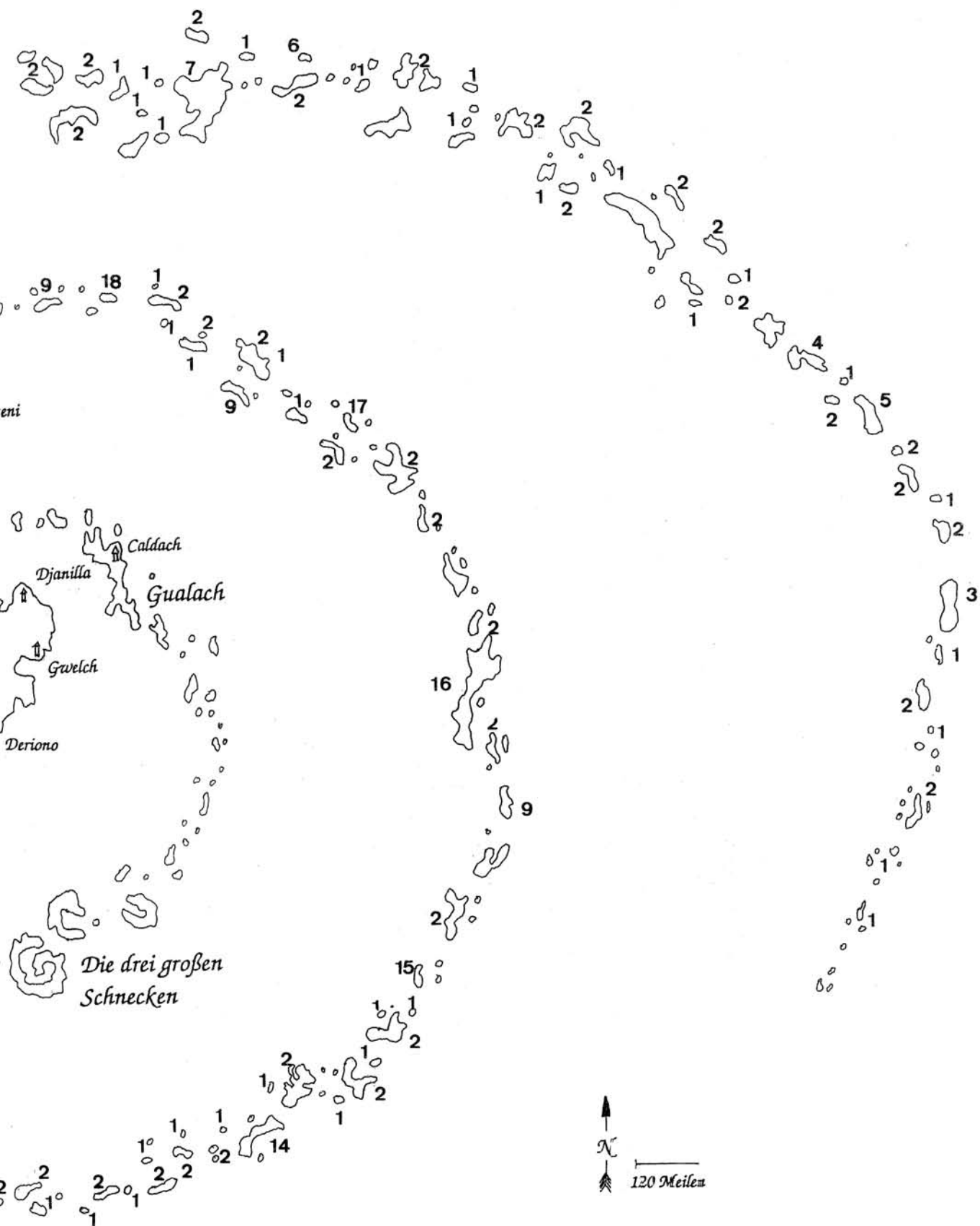
1. Hauptbefestigungstürme der Hafenverteidigung
2. Türme mit eigener Garnison
3. Schanzen mit Katapulten
4. Toranlagen
5. Palast der Vislani
6. Clanspaläste, umgeben von weitläufigen Gärten
8. Parks mit Pavillons, kleinen Wäldern und künstlichen Bächen

9. Werftanlagen mit Kränen, Trockendocks und Lagerhallen
10. In diesem Trockendock liegt die Taubradir
11. Schwerbewaffnete Galeassen der Vislani
12. Baumschiff der Lynissel
13. Bewaffnete Handelsschiffe
14. Fischerboote

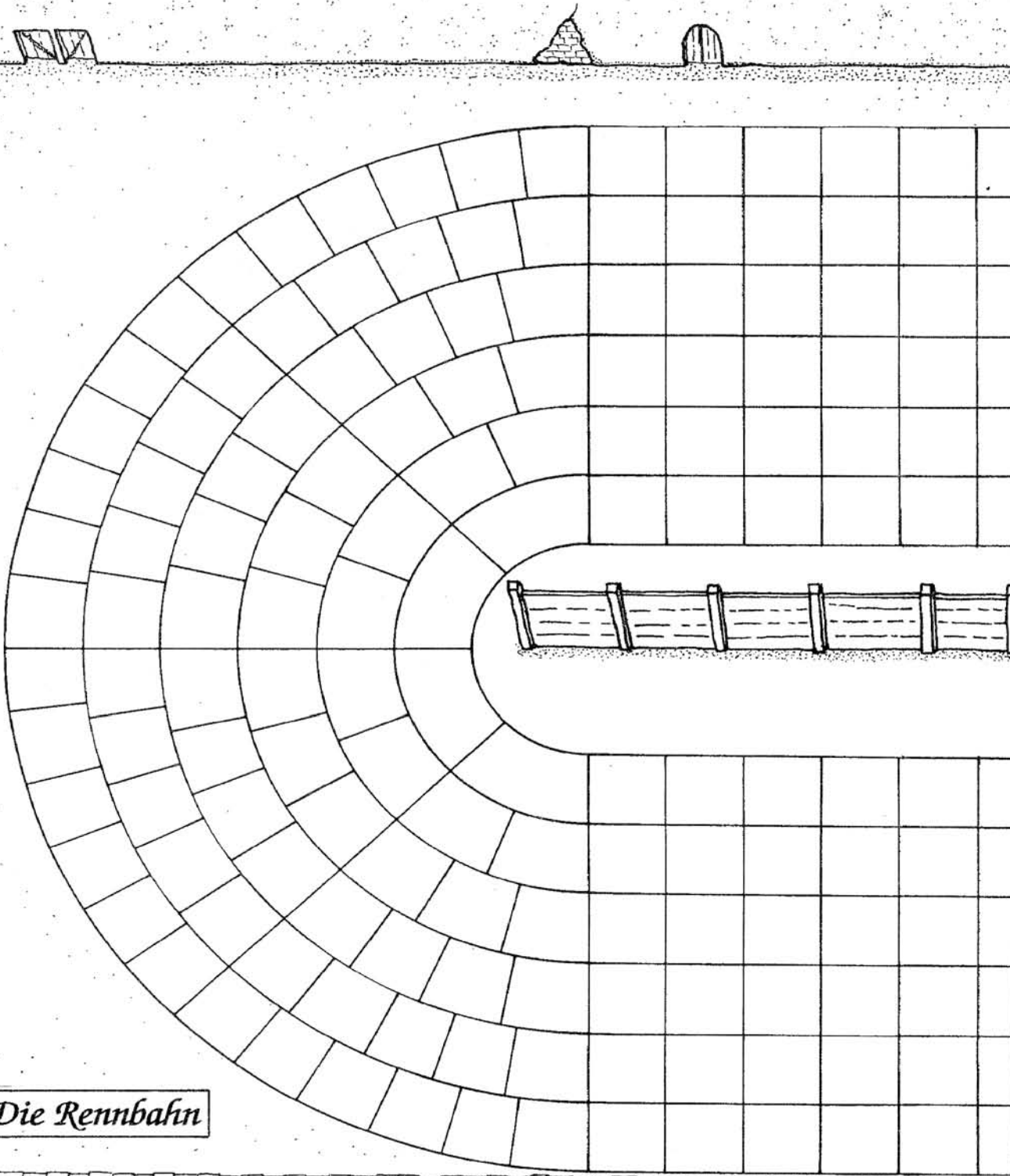
1. Kriegshafen, 2. Haupthafen, 3. Vordere Bucht, 4. Hafen der Tlaskelen, 5. Expeditionshafen

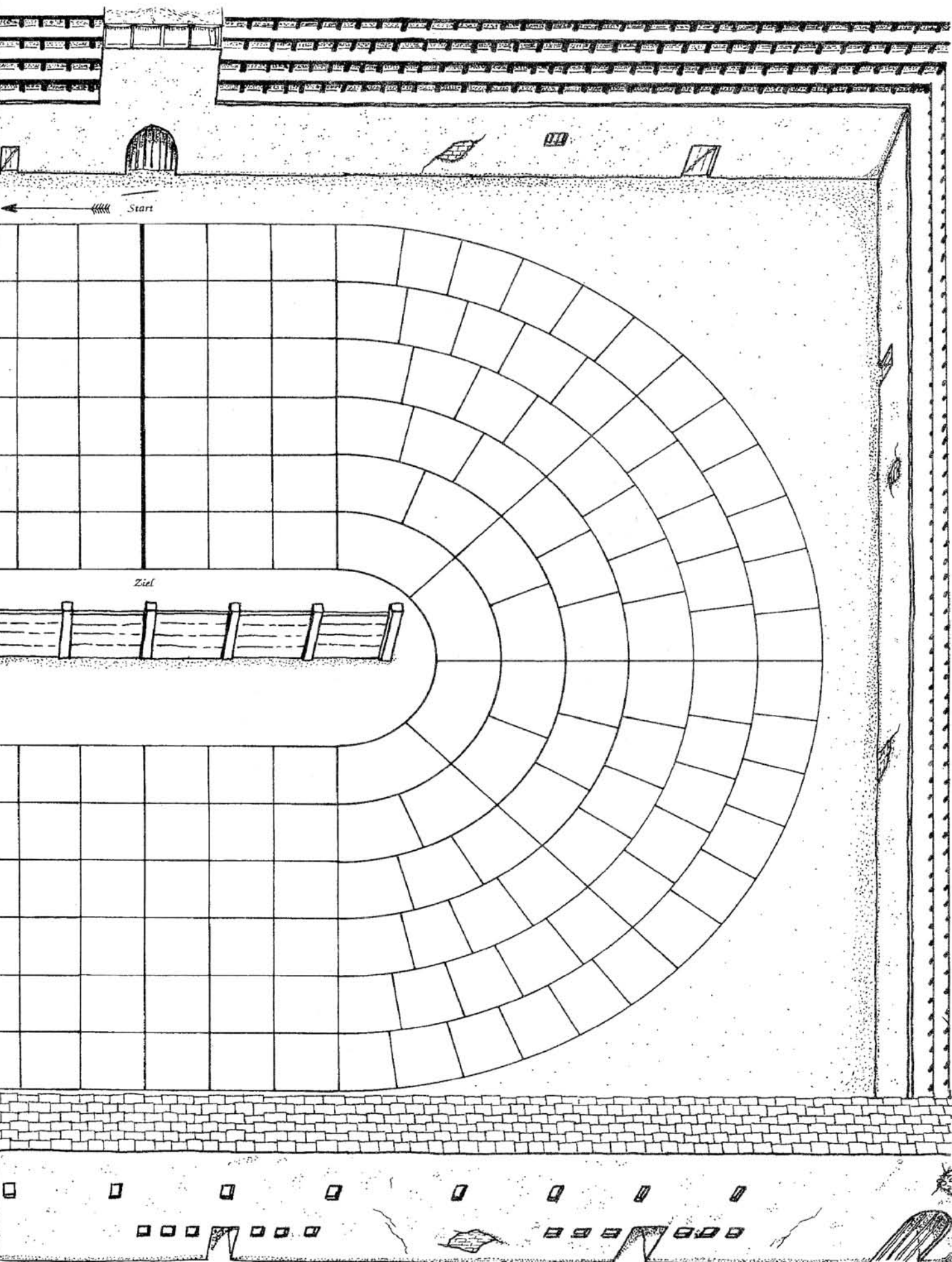
im NEBEL





Die Rennbahn





Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostria und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens sowie

der Grafschaften und Baronien; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbrüder- und Schwesternschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach

Ablauf mehrer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von

Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonsten gilt:
Wenn man sein will informiert,
was auf Dere so passiert,
dann schau' man sich den Boten an
wie Herr Alrik vom Blautann.

DM4.--
Ausgabe
Juli/Aug. 1996
Praios, 27 Hal

64

Dreister Überfall auf Tobrien!

Answinisten und Maraskaner im Bund mit Schwarzmagiern?



Ein Bericht von Yangold di Lazaar, z.Z. Eslamsbrück.

Ungeheuerliches geht im östlichsten Herzogtum unseres Reiches vor sich! Seit Ende Ingerimm steht ein feindlicher Heerbann, angelandet an der mendenischen Küste, mordend und brennend innerhalb der Grenzen. Herzog Kunibald von Ehrenstein ist bei der Verteidigung Mendenas gefallen. Flüchtlingsströme durchziehen das Land, verfolgt von gnadenlosen Söldlingen, die sich zudem noch schwarzmagischer Hilfe versichert haben, wie Augenzeugen übereinstimmend erklärten. Die Mordbrenner rekrutieren sich zu großen Teilen aus aufrührerischen Maraskanern, vormaligen Answinisten und anderlei Pack.

Da die Lage momentan noch verworren scheint, wollen wir versuchen, hier eine möglichst abgesicherte Chronologie der Ereignisse zu geben wie auch die Lage in den einzelnen Baronien zu beleuchten.

Am 14. Ingerimm trifft Herzog Kunibald in Mendena ein, um die Untersuchung des Answinistenaufstandes auf Rulat selbst in die Hand zu nehmen. Er wird von seiner persönlichen Garde und einer Lanze von Bannstrahlern

berichten übereinstimmend von zwei riesigen Galeeren, die 'wie Bäume auf der See wurzelten, das Wasser jedoch kaum berührten', von etwa einem halben Dutzend großer Zedrakken und einem guten Dutzend kleinerer Thalukken, welche der Flotte vorangesegelt wären. Die Schiffe hätten auf alles geschossen, was sich auf See bewegte, und schließlich alle vor den

Der **Aventurische Bote** ist das Magazin zum Schwarzen Auge. Er bringt Berichte aus allen Regionen Aventuriens, dazu Regelerläuterungen und -ergänzungen, Veranstaltungshinweise etc. Wenn Sie immer über den neuesten Stand der Entwicklungen in Aventurien informiert sein wollen, dann sollten Sie den Boten schnellstens abonnieren. Er erscheint regelmäßig alle zwei Monate und kostet im Jahr 23,- DM (incl. Mwst. und Zustellgebühr; Ausland DM 30,-). Wenden Sie sich an:
Fantasy Productions, DSA-Redaktion, Postfach 1416, 40674 Erkrath

(an Land wie auch auf Tisal)

erreicht
eine Botin der Burg Mendena
(siehe den Augenzeugenbericht)
Fortsetzung auf Seite 2



AVENTURIEN®

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streuerin 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.

DIE PHILEASSON-SAGA

Begleiten Sie zwei der besten Seefahrer Aventuriens, die Thorwaler Kapitäne Phileasson Foggwulf und Beorn den Blender, auf ihrer berühmten Wettfahrt um Aventurien – auf einer Fahrt, die Sie ins kälteste Packeis, auf die Weiten des Perlenmeers, ins Herz der Khomwüste und weit über Aventurien hinaus führt. Göttergefällige zwölf Aufgaben warten auf Phileasson und die Helden – und die meisten scheinen unlösbar und ebenso viele tödlich.

Die berühmte Drachenhals-Tetralogie (*Folge dem Drachenbals, Auf der Spur des Wolfes, Wie der Wind der Wüste und Inseln im Nebel*) komplett überarbeitet und in einem Band!

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 90

•
SPIELER:

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

•
KOMPLEXITÄT

(Meister/Spieler):
hoch/mittel

•
ANFORDERUNGEN

(Helden): Talenteinsatz,
Kampffertigkeiten,
Interaktion, Zauberei

•
STUFEN

4 – 8

•
ORT UND ZEIT

Aventurien,

14–17 Hal / 1007–1010 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** sowie der jeweiligen Regionalboxen ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1997/1999 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 39,95 SFr 47,00-ÖS 37,-



ISBN 3-89064-339-6

10339