

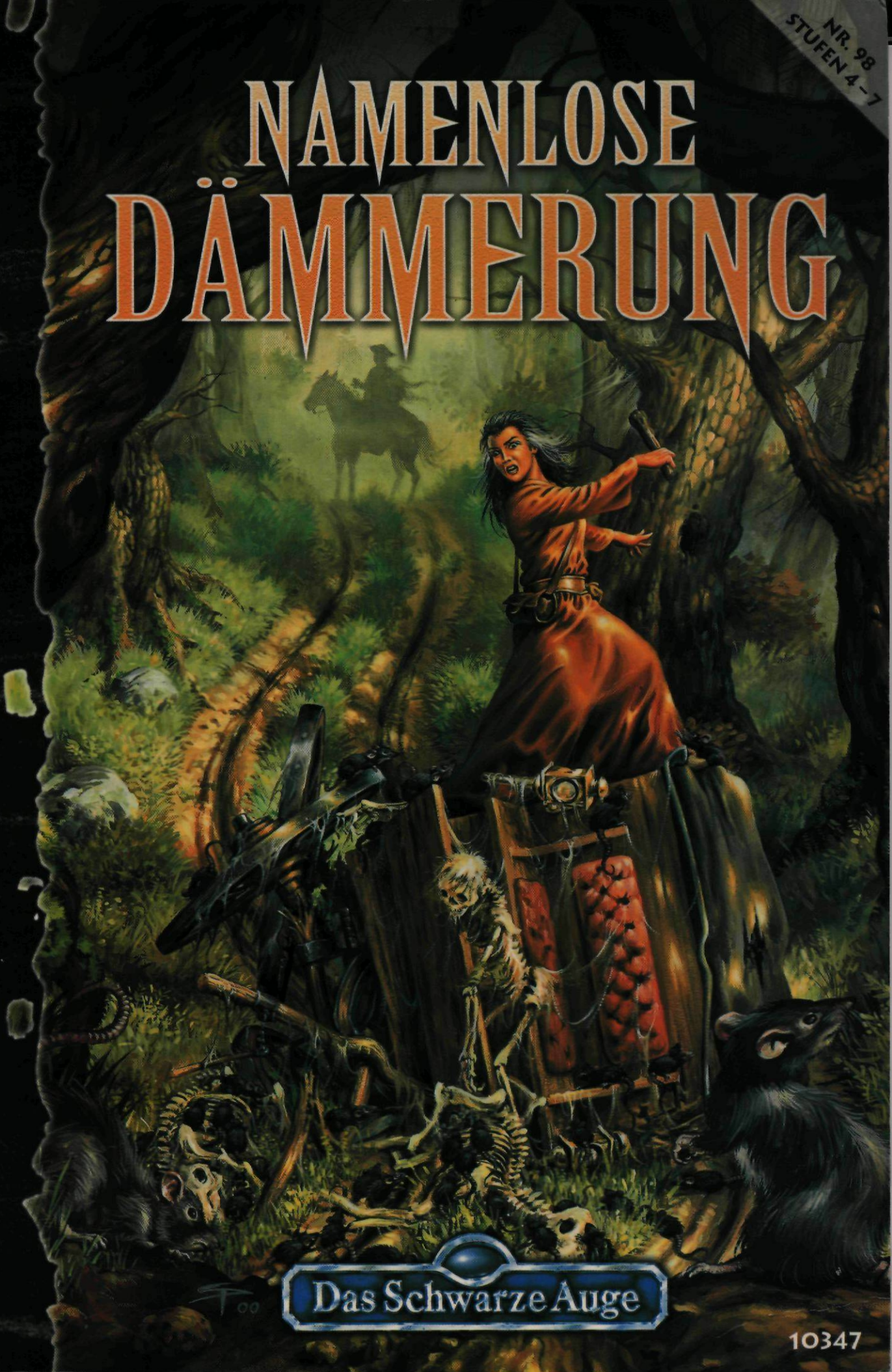
ADVENTURIEREN

THOMAS FINN

DSA-GROUPENABENTEUER FÜR 3-5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 4-7

NR. 98
STUFEN 4-7

NAMENLOSE DÄMMERUNG



Das Schwarze Auge

10347



Namenlose Dämmerung

Im Schatten Simyals I

NAMENLOSE DÄMMERUNG

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer

Cover: Tom Thiel

Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck

Innenillustrationen: Caryad

Karten: Ralf Hlawatsch

Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer

Satz und Herstellung: Fantasy Productions

Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf

Druck und Aufbindung: Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN

sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2000 by Fantasy Productions GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verbreitung und Vervielfältigung des Werks in jedweder Form,
insbesondere YAI Zwecken der Vervielfältigung auf photoelektronischen
Wege nur mit schriftlicher Genehmigung V&U
Fantasy Productions GmbH, Frankfurt

1 2 3 4 5 6 05 04 03 02 0100

Printed in Germany
ISBN 3-89064-347-7



Inhalt

Prolog.....	5
Vor dem Abenteuer (Meisterinformationen).....	6
Handlungsüberblick (Meisterinformationen).....	6
Die Grafschaft Waldstein und die Baronie Falkenwind.....	10
I. Das Abenteuer beginnt.....	11
... mit einem Großen Wunder.....	11
Angriff der Namenlosen Brut.....	11
Von Travia erwählt.....	12
Der Plan.....	13
II. Gefahren auf Burg Falkenwind.....	14
Die Burg Falkenwind.....	14
Das Dorf Falkenwind und Umgebung.....	15
Der Tag der Ankunft.....	15
Auf Erkundung in Falkenwind (Meisterinformationen).....	15
Erkundung 1: Gerüchte und Neuigkeiten.....	16
Erkundung 2: Meisterpersonen.....	16
Erkundung 3: Die Gauklertruppe.....	19
Das Abendmahl.....	21
Ereignisse in der Nacht.....	21
III. Jagd auf den weißen Hirsch.....	26
IV Das Geheimnis der Feengrotten.....	31
Feenzauber und Elfenmacht (Meisterinformationen).....	31
Der Wasserfall.....	32
Die Feengrotten.....	33
Ulfindeis Rettung.....	44
V Der Spinnenbaum.....	46
Der Spinnenbau.....	47
Das Finale.....	51
Rückkehr zu den Feengrotten.....	53
Kriegsrat auf Burg Silz.....	53
Zwischen den Abenteuern.....	54
Anhang.....	56
Briefe und Dokumente.....	56
Relikte elfischer Magie.....	57
Bestiarium und Herbarium.....	57



Prolog

*Im Zentrum der Welt, der Erde geweiht,
stand einst eine Stadt voll von Herrlichkeit.
Ein elfischer Traum, der Vollendung nah:
das stolze, das schöne Simyala.*

*Die Elfen waren stolz, in Dünkel entbrannt,
galt ihr Wer\ doch als Zierde der Zierden im Land.
Niemand hörte die Stimmen der Vettern im Wald,
denn wo Hochmut gedeiht, naht das Ende schon bald.*

Refrain:

*Drum vergesst die Lieder der Lieder nicht,
zu binden das Böse, denn Böses schläft nicht!
Drum vergesst die Lieder der Lieder nicht,
Fürchtet den Tag, da der Spiegel zerbricht!*

*So geschah es: Das, was kleinen Namen hat,
warf seine Blicke auf die Elfenstadt.
Und es entschied in finsterner Grausamkeit,
dass Stadt und Bewohner zum Sterben bereit.*

*Der Hochmut der Elfen, er machte sie blind,
zu entlarven die Lügen, geflüstert vom Kind.
Als das Band von Liebe und Freundschaft zerbrach,
der dunkle Zerstörer sein Urteil sprach*

Refrain:

Drum vergesst die Lieder der Lieder nicht...

*Des Basilisken Macht kam mit Urgewalt,
sein faulender Brodem versengte alsbald.
Ein Drittel der Elfen, sie starben in Pein,
ein Weiteres fiel den Scharen von Ratten anheim.*

*Die Letzten der Elfen, sie fassten den Mut,
Als Katz'sich zu wehren der nagenden Flut.
Sie wetzte?! die Krallen, zu haltet! die Wacht,
die Bestie zu binden, bei Tag und bei Nacht.*

Refrain:

Drum vergesst die Lieder der Lieder nicht...

—Die Weise vom Basiliskenkönig, angeblich aelfisches Liedgut,
übersetzt und neuinterpretiert vom berühmten Bardenkönig Aldifreid

»(...) Als aber der Jägersmann erkannte, dass er sich im undurchdringlichen Gewirr des Reichsforstes verirrt hatte, wurde ihm bang, und Hoffnungslosigkeit begann sich in seinem Herzen breit zu machen. Niedergeschlagen setzte er sich an einen Waldsee, der rot vom Licht der untergehenden Sonne beschienen wurde, und betete zu Ifirn, der milden Tochter des grimmen Jagdgottes. Da begab es sich, dass das Säuseln und Rauschen des Windes, der sich in den Wipfeln der stolzen Bäume brach, zu solch einem Brausen anschwellte, dass der Jägersmann glaubte, dass sich zwölf Schwäne gleichzeitig zum Flug erhoben. Aus dem Brausen aber wurde ein Wispern, und aus dem Wispern eine sanfte Stimme, die den Jägersmann ansprach: "Menschlein", sprach die Stimme, "weißt du nicht, dass dieser Wald Geheimnisse birgt, die älter denn deine Vorfahren sind? So höre denn: Deinem Geschlecht soll einst bestimmt sein, die Geheimnisse des Waldes zu ergründen. Doch nicht heute, sondern morgen. Solange dieser Zeitpunkt nicht gekommen, soll eure Neugier ungestillt und jeder verbotene Schritt ins Herz des Forstes gesühnt sein. Trage diese Botschaft zu den anderen deines Geschlechts, und ich will dir helfen!" (...)

—Die Mär vom Jägersmann im Reichsforst, Märchen zwischen Raller und Breite, zusammengetragen von Alfert von Deianishain (306 v.H.)

»(...) weil über dem Neugeborenen Tsas und Traviass Segen lag, Hochgeboren und seine Gemahlin stets gerecht zu ihren Untertanen waren und sie immer die Gesetze der Wälder geachtet hatten, begab es sich, dass zum Kindsfest eine gute Fee erschien. Ein großes Ah und Oh erhob sich unter den Geladenen, als die Lichtgestalt, umtanzt von Hunderten der schönsten Schmetterlinge, zu dem Sprössling an die Wiege trat und ihre Zaubergerte hob. Feierlich beugte sie sich über den Knaben und sprach die Worte: "Ich bin der Himmel, du bist die Erde. Ich trag den Bund, trag du nun das Erbe." Und so segnete sie ihn mit sieben wundervollen Gaben, und ganz nach Feenart war jede der Gaben einzigartig: Wagemut auf allen Questen, Weisheit bei allen Entscheidungen, Mitgefühl für alles Lebende, Schönheit an Geist und Körper, Geschmeidigkeit im Kampfe, eine glückliche Hand beim Regieren und die Stärke der Leuina (...)

—eine Feenerzählung, wie sie in der Baronie Fallenwind erzählt wird

»(...) so heysst es im Albernischen, dass der holde Feenkönig Fabulon einst ein Voüf der Feen von seinem Hof verstieß, das berührt von all jener Macht, die ohne Namen ist. Verderbet ist es, seyth es den Kuss des Frevlers empfing. Durch und durch erfüllet vom Dunkel, und nicht vom Licht. Schwarz sind ihr Gedanken, schwarz ist ihr Gestalt, und schwarz ihr unsägliches Zaubergewerk. 'Lamifaar' ist ihr Feenname, doch Neugier ihr zweiter, Niedertracht ihr dritter und Bosheit ihr vierter. Es heysst, sie seyen ausgeschicket, zu suchen den wahren Namen des Zerstörers. Keyn Geheimnis lässt sie ruhen und



«Ihn Rätsel lasset sie unberührt. Rattenpilze und Blut seyen ihr Speis, und in den Tagen ohn Namen hielten sie Hofstaat, wo der Blick des Vernichters Sumus Leib streift, um ihm zuflüstern, was sie erfahren(...)»

—Druidentum und Hexenkult, S. 66

»(...) Eine neue Rasse ist ausgesät. Ihr gehört das neue Zeitalter. Sumus Atem geht schneller, und schneller werden sie leben. Wenig Zeit bleibt ihnen, ihr Schicksal zu erfüllen. Doch die Hände sind ihnen bereitet. Das Vermächtnis der alten Völker liegt ihnen dar (...)»

—Aus der Offenbarung des Lichtvogels

Vor dem Abenteuer (Meisterinformationen)

Das vorliegende, selbstverständlich auch einzeln spielbare Abenteuer stellt den Auftakt einer Kampagne dar, die Ihre Spieler in Berührung mit den uralten Geheimnissen der legendären Hochelfen Aventuriens bringen werden. Nach und nach werden Ihre Helden den schreckenerregenden Plan einer uralten Macht aufdecken können, die sich in den letzten Jahren erstaunlich zurückgehalten hat: der Gott ohne Namen!

Das Abenteuer, das vielleicht nicht *den*, aber zumindest *einen* Beginn dieser Geschehnisse markiert, wurde daher bewusst für mittelstufige Helden verfasst — auch wenn sich der Schwierigkeitsgrad der Handlung völlig problemlos auf die Belange höherstufiger Heldengruppen hin anpassen lässt. Es ist so konzipiert, dass es sowohl Neueinsteigern des Schwarzen Auges, als auch erfahrenen Spielern maximalen Spielspaß garantiert.

Selbiges gilt natürlich auch für den Meister des Schwarzen Auges. Sollten Sie als Spielleiter über noch nicht so viel Spielpraxis verfügen, sei Ihnen schon jetzt versichert, dass die Handlung geradlinig genug ist und über genügend geschlossene Schauplätze verfügt, so dass Sie die vor Ihnen liegenden Rollenspielabende ohne viel Probleme 'meistern' werden. Natürlich finden sich im Text verstreut genügend dramaturgische Hilfestellungen, die Ihnen auch bei den etwas kniffligeren Passagen weiterhelfen werden.

Wie immer empfehlen wir auch hier, dass Sie sich vor Spielbeginn einen vollständigen Überblick über das Abenteuer verschaffen sollten. Wer unter Ihnen als Spielleiter an einer dramaturgi-

schen Kurzschulung für den Meister des Schwarzen Auges interessiert ist, die über die eigentlichen Regeln des Rollenspiels hinausgeht, sei hiermit noch einmal auf das universelle Kapitel **Meisterliche Tips und Tricks** verwiesen, das Sie im Vorspann des DSA-Einsteigerabenteuers **Über den Greifenpass** finden können.

Zu den Helden dieses Abenteuers

Natürlich steht es Ihren Spielern frei, mit welchen der zahlreichen Heldentypen des Schwarzen Auges diese das Abenteuer betreten möchten. Aber schon den Andeutungen des Vorspanns können Sie entnehmen, dass die vor den Spielern liegenden Ereignisse insbesondere für folgende Helden von Interesse sein werden: Auelfen, Waldelfen und Firnelfen sowie — als weitere Vertreter der 'alten Rassen' - die Zwerge Aventuriens. Vorteilhaft wäre es darüber hinaus, wenn sich in der Gruppe ein Magier bzw. ein Druide oder eine Hexe befinden würde. Auch Schelme haben zumindest in diesem Abenteuer ihren Platz. Und da es darum geht, dem Namenlosen ein Schnippchen zu schlagen, bietet das vorliegende Szenario natürlich auch einen idealen Hintergrund für Geweihte der Zwölfgötter.

Allgemein gilt, dass — falls sich niemand unter Ihren Spielern für einen Elfen als Helden entscheiden möchte — einem Barden oder Musikanten in Ihrer Gruppe durchaus ein größerer Auftritt bevorstehen mag.

Handlungsüberblick (Meisterinformationen)

Legenden aus hochelfischer Zeit

Das Namenlose schläft nie. Der Dunkle Gott lauert im Verborgenen und spinnt mit Geduld seine Fäden, die Jahrzehnte, Jahrhunderte und Jahrtausende umfassen. Immer bereit zuzuschlagen, wenn die Wacht seiner Widersacher, der zwölfgöttlichen Geschwister, erlahmt — oder deren Aufmerksamkeit durch anderweitige Ereignisse im Übermaß beansprucht wird. Und wer mag es den Zwölfen verdenken, dass sich ihr Hauptaugenmerk derzeit auf den Osten Aventuriens richtet, wo die Macht ihrer erz-dämonischen Feinde das Land wie Schimmel befallen hat?

Schon mehrfach streckte der Namenlose seine begehrliche Hand nach dem aventurischen Kontinent aus, stürzte die herrschen-

den Völker ins Unglück und zerstörte ihre Hinterlassenschaften. Sein letzter derartiger Versuch geschah lange vor der güldenländischen Besiedlung Aventuriens: zu jener Zeit, als die ersten Elfen Aventuriens die Wälder verließen und die Zivilisation der Hochelfen begründeten, die für mehrere tausend Jahre Bestand hatte. Es heißt, dass die Hochelfen sechs große Städte errichteten, die in ihrer Einzigartigkeit und Schönheit bis heute unerreicht geblieben sind.

Eine dieser Elfenstädte war das sagenhafte Simyala, das sich im Zentrum des Kontinents befunden haben soll, in einem Gebiet, in dem sich heute der geheimnisvolle Reichsforst über mehrere hundert Quadratmeilen hin das Land bedeckt - ein Wald, der selbst nur der Rest eines weitaus riesigeren Kontinentalwaldes



ist. Die Legenden der Auelfen, die sich unter anderem als direkte Nachfolger der Bewohner Simyalas betrachten, besagen, dass der Namenlose, den sie das 'Rattenkind' nennen, einst den fürchterlichen Basiliskenkönig in die Hochelfenstadt entsandte, der die stolze Elfenmetropole vollständig verheerte. In seinem Gefolge hielten Heerscharen von Ratten Einzug in die Stadt, die über all jene herfielen, die bis dahin vom giftigen Brodem des Basilisken verschont geblieben waren. Es heißt aber auch, dass sich die Mutigsten der Hochelfen in Katzen verwandelten, um den Kampf gegen die Ratten aufzunehmen, die sich in ihrer Anmaßung einen eigenen König erwählt hatten.

Auch die menschlichen Sagen künden von dieser Katastrophe. So verehrt die Rondra-Kirche Geron den Einhändigen als Heiligen, den ersten Träger von Siebenstreich und größten der Sagenhelden aus der guldinländischen Siedlerzeit (siehe **Lexikon des Schwarzen Auges**, S. 101 und S. 120).

Seine sechste Heldentat, so heißt es, bestand darin, unter großen persönlichen Opfern das uralte Simyala gefunden und den Basiliskenkönig mit Hilfe des göttlichen Schwertes Siebenstreich erschlagen zu haben (siehe auch **Geheimnisse der Elfen**, S. 62 f. — bzw. Anhang dieses Abenteuers — sowie **Land der stolzen Schlösser**, S. 68 f.). Doch das Heldenepos verkündet nicht, wie es ihm einst gelang, die verborgene Elfenstadt zu entdecken. Keine Sage gibt einen Hinweis darauf, warum die mysteriöse Stadt noch immer verborgen ist, und keine Aufzeichnung weiß zu berichten, ob die in der Elfenstadt lauernde Gefahr endgültig gebannt wurde.

Elfenmacht und Zauberwerk

Sie werden es schon erraten haben, Ihre Helden werden in diesem Abenteuer Gelegenheit haben, einen Zipfel jenes geheimnisvollen Schleiers zu lüften, der bis heute über der uralten Elfenstadt liegt.

Simyala fiel, als es den Zenit seiner Macht erreicht hatte. Kunst, Musik und Gelehrsamkeit der Hochelfen standen zu jener Zeit in einer Blüte, wie sie später nie wieder von einem aventurischen Volk erreicht wurde. Hochmut und Stolz ob ihrer eigenen Errungenschaften begann sich in die Herzen der Alten Elfen zu stehlen, und sie hatten schon lange damit begonnen, die Ältesten der Ihren als Götter zu verehren. Mit Verachtung sah man auf die Kultur der 'Unaussprechlichen' herab, die Echsenvölker im Süden des Kontinents, obwohl beide Rassen gleichsam den mächtigsten der Alten Drachen, *Pyr Dracon* (Pyrdacor), als Gott der Elemente verehrten: eine Religion, zu deren Verbreitung ganz wesentlich *Pardona*, die von Pyrdacor unter anderem zu diesem Zweck geschaffene (doch insgeheim vom Namenlosen berührte) Elfe beitrug, die - wie man inzwischen weiß - noch viel Unglück über die Hochelfen und in jüngster Zeit auch über die Menschen bringen sollte.

Kein Wunder, dass die Hochelfen ihren Vettern aus dem Gebiet der heutigen Salamandersteine, die sich für ein ursprüngliches Leben in den Wäldern entschieden hatten, mit selbstgefälliger Herablassung begegneten. Es ist müßig zu hinterfragen, ob der

Namenlose diesen Hochmut noch nährte oder ob er sich dessen nur bediente.

Natürlich gab es damals auch unter den Hochelfen Frauen und Männer, die befürchteten, dass tief fällt, wer zu hoch fliegt, und daher Bescheidenheit anmahnten. Doch die meisten dieser Mahner wurden verlacht. Und selbst dann hörte man nicht auf sie, als sich die Hinweise verdichteten, dass einige der Hochelfen in eitlen Größenwahn damit begonnen hatten, heimlich den Namenlosen anzubeten. Der elfische Hochmut überdauerte selbst den plötzlichen Abbruch des Kontaktes zu dem vom Hochelfen Omethion erbauten *Himmelsturm* im Norden Aventuriens. Selbst die zunehmende Anzahl militärischer Konflikte, in die das leuchtende *Tie'Shianna*, die südlichste der sechs großen Elfenstädte, verstrickt wurde, gemahnte nur die Wenigsten zur Vorsicht.

Doch nicht militärischer Überlegenheit fiel Simyala zum Opfer, sondern Verrat aus den eigenen Reihen. Die Wahrheit ist, dass auch beim Untergang Simyalas Pyrdacors Geschöpf *Pardona* ihre verdorbenen Hände im Spiel hatte. Denn sie war es, die als Krönung ihrer großenwahnsinnigen Herbeirufungen und Erschaffungen unsäglichlicher Wesenheiten diejenige Bestie aus den dunkelsten Urklüften der Welt ins Diesseits lockte, die in die Sagen und Legenden der Elfen und Menschen unter der Bezeichnung 'Basiliskenkönig' Einzug gehalten hat.

Aus Spannungsgründen soll an dieser Stelle nur so viel verraten werden, dass — als der Basiliskenkönig in der Stadt erschien und die Stadt entvölkerte — die kleine Gruppe besonnener Mahner unter den Hochelfen inzwischen gehandelt hatte. Die Gruppe vermochte die schrecklichen Vorzeichen richtig zu deuten und stellte sich dem Schrecken mit all ihrer elfischen Zaubermacht entgegen. Zum Teil unter Aufopferung ihrer eigenen Existenz gelang es ihnen im letzten Augenblick, das Namenlose Gezücht in der Stadt zu binden, dafür zu sorgen, Simyala vor Entdeckung durch ahnungslose Generationen und Völker zu sichern und einige seiner größten Geheimnisse vor dem Zugriff *Pardona*s in Sicherheit zu bringen. Hier beginnt unsere Geschichte.

Der Feenpakt

Was wurde nun aus Simyala? Wenn Sie und Ihre Spieler die versteckt ausgestreuten Spuren in diesem Band richtig zusammentragen, werden Sie einen Zipfel dessen, was die Hochelfen der Stadt unternommen haben, um das Land vor dem schrecklichen Schicksal ihrer Stadt zu schützen, errahnen können. Aus Spannungsgründen werden wir ihr Geheimnis hier noch nicht zur Gänze verraten.

Als aber das mysteriöse Werk unter vielen Opfern getan war und absehbar wurde, dass sich die Kultur der Hochelfen nie wieder von den Schlägen des Namenlosen erholen würde, begannen die letzten standhaften Kämpfer und Zauberweber jener Tage, das Rätsel, wo und wie Simyala zu finden ist, für Jahrtausende zu sichern. Denn die Bindung der Namenlosen Brut war ihnen zwar geglückt, nicht aber der Sieg über sie.

Da kein Bann und kein Zauber ewig währt, so ihr Plan, schien es ihnen notwendig, späteren Kulturen oder Generationen das



notwendige 'Rüstzeug' zu vermachen, damit diese den Schrecken Simyalas nötigenfalls erneut in die Schranken weisen können. Es wurde daher entschieden, die einzelnen Wissensfragmente und Artefakte, die die Hochelfen bei ihrem Werk verwendet hatten, an sicheren Orten zu verstecken und für eine ferne Zukunft zu verwahren, in der ein anderes Volk diese 'Bruchstücke' vielleicht wieder benötigen würde: die Menschen!

Zu den Zauberwirkern jener Tage gehörte der Hochelf *Antaraleon*. Auch ihm oblag es, einen Teil dieses Geheimnisses für eine unbekannte Zukunft zu bewahren: ein hochelfisches Zauberland sowie einen in vielerlei Hinsicht wundersamen Elfenkristall. Das Lied wird bereits in diesem Abenteuer eine wichtige Rolle spielen — beide 'Schätze' werden ihr wahres Geheimnis aber erst in den nachfolgenden Bänden dieser Kampagne enthüllen.

Er wählte dafür einen Ort, der — wie angeblich auch Simyala selbst — verborgen im heutigen Reichsforst liegt: ein Kavernen- und Höhlensystem, das den einstigen Hochelfen in seiner unterirdischen Pracht ehemals zum Lustwandeln diente. Diesen wundersamen Ort könnte man heute mit dem Begriff 'Feengrotten' versehen, da *Antaraleon* hier in der Tat Feenwerk und elfische Zauberkunst auf wundersame Weise miteinander zu verbinden wusste.

Antaraleon lebte eine sehr lange Zeit an diesem Ort, wachte über Lied und Kristall und versuchte, die Erinnerung an die alten Zeiten lebendig zu erhalten. Etwa zu der Zeit, als die ersten güldenländischen Siedler den aventurisehen Kontinent erreicht hatten, spürte der Hochelf, dass sich nun auch sein Leben dem Ende zuneigte. Da er fürchtete, dass nun bald niemand mehr da sein würde, um Wacht über das verborgene Geheimnis zu halten, bat er eine Fee um Hilfe, deren Zaubermacht sich in diesem verborgenen Teil der Welt schon seit jeher manifestiert hatte: die *Holde Ulfindel*.

Die Fee versprach dem sterbenden Elf, dessen Wacht zu übernehmen. Nur benötigte sie als Geschöpf der 'Welt Jenseits' ein Wesen aus der 'Welt Diesseits' als Bundesgenossen — quasi als einen Anker in der Dritten Sphäre, um ihre Aufgabe in dieser Welt erfüllen zu können.

Ulfindel erschien daher eines Tages einem Jäger, der mit anderen güldenländischen Siedlern in das Gebiet der heutigen Grafschaft *Waldstein* vorgestoßen war und den sie zu ihrem Erwählten auf *Dere* erkor. Sie schloss mit ihm einen Bund, der gewährleisten sollte, dass seine Blutlinie über Generationen hinweg mit ihr verbunden blieb — ein Bund von feenhafter Seltsamkeit, der von jeder Generation erneuert werden muss. Denn wann immer die männlichen Nachfahren dieses einstmaligen Erwählten die Zeit ihrer Mannbarkeit erreichen, lockt *Ulfindel* den jeweiligen Jüngling in Gestalt eines Weißen Hirsches in ihr wundersames Reich, um ihn dort in den uralten Pakt einzuweihen und sich hier erneut mit ihm zu verbinden.

Wen mag es überraschen, dass die Fee die Leibesfrucht dieser Begegnung nicht selber austrägt, sondern in den Schoß der späteren Gemahlin ihres Auserwählten legt? Man mag sich fragen, ob jede dieser Frauen wusste, wessen Kind sie da zur Welt gebracht hat, und ob jeder dieser Jünglinge von seinem Vater glei-

chermaßen gut auf diese bedeutende Initiation vorbereitet wurde. Sicher ist, dass das Feönblut dafür sorgte, dass allen Erstgeborenen ein erfülltes Leben beschieden war — und dass die *Holde* mit ihrer Hilfe weiterhin über das Geheimnis der Feengrotten wachen konnte.

So geschieht es nun schon seit vielen Generationen. Die Ahnenlinie, von der hier die Rede ist, ist die der heutigen Barone von *Falkenwind* in der mittelreichischen Grafschaft *Waldstein*, eines der ältesten, aber aus gutem Grund auch unauffälligsten Adelsgeschlechter des Mittelreichs. Heute, Ende 29 Hai, droht dieser Feenbund zu zerbrechen — und das Geheimnis der Feengrotten an die Diener des Namenlosen zu fallen.

Die jüngsten Ereignisse

Greifbert von Falkenwind, der letzte Baron der Baronie *Falkenwind*, war Teilnehmer der Dritten Dämonenschlacht, in der der finstere Dämonenmeister *Borbarad* vom Heer der Verbündeten geschlagen werden konnte. *Greifbert* kämpfte mit großer Tapferkeit gegen *Borbaradianer* und Dämonenbrut, doch letztlich wurde er Opfer eines Dämoniden, der ihn mit seinem Biss vergiftete. Als der Baron schwerverletzt gefunden wurde, war sein Geist umnebelt. Man schaffte ihn in ein nahes *Noionitenkloster*, wo er — wohl dank des Feenbluts in seinen Adern — noch bis Ende *Rondra* 29 Hai gegen seinen Tod anzukämpfen vermochte. Dann starb auch er — ohne seinen Sohn und Nachfolger, *Ulfinch von Falkenwind*, in den uralten Feenpakt und die damit verbundenen Aufgaben und Pflichten einweihen zu können.

Allerich hat nun vor einem Monat seine Knappschaft auf *Burg Silz*, bei der *Gräfin Nahaniel Ouellentanz von Waldstein*, hinter sich gebracht und den Ritterschlag erhalten. Bis dahin hatte seine Mutter, die schöne *Rahjagunde von Falkenwind*, allein die Geschicke der Baronie geleitet.

Nun, Anfang *Rahja* 29 Hai, steht die feierliche Übernahme der Baronie durch den jungen *Allerich* bevor. Und wie es die Familientradition verlangt, wird dieser festliche Akt von einer firungefälligen Jagd gekrönt, bei der es gilt, den legendären *Weißen Hirsch* aus den Wäldern der Baronie zu stellen.

Natürlich ist auch schon anderen aufgefallen, dass der wunderbare Hirsch immer nur dann gesichtet wird, wenn sich der Stammhalter der Familie anschickt, die Amtsgeschäfte zu übernehmen. Die Bevölkerung hält ihn daher für ein segensreiches Zeichen *Ifirms*, der Tochter des grimmigen Jagdgottes *Firun*. Zwar ist es nicht verbrieft, dass es je einem der jungen Barone gelang, den Hirsch auch zu erlegen, doch heißt es, dass alle Erstgeborenen der Familie nach der Jagd mit einer gewissen Reife aus den Wäldern wiederkehrten. Natürlich weiß niemand, dass es sich bei dem Weißen Hirsch in Wahrheit um die Fee *Ulfindel* handelt, die den jungen Baron auf diese Weise in ihr Reich lockt.

Diesmal ist die Initiation durch die Fee mehr als überfällig. Denn schon nahen die Namenlosen Tage, und wenn es der *Holden Ulfindel* nicht gelingt, den Feenbund bis zum Ende des laufenden Jahres zu erneuern, wird ihre Präsenz auf *Aventurien* vergehen und der alte Pakt zerbrechen — ein Umstand, der in zweifa-



eher Hinsicht dramatisch ist. Nicht nur, dass die Fee bei Misslingen von dieser **Welt** entrückt wird und das Geheimnis der Feengrotten ungeschützt zurücklassen muss, es steht zu befürchten, dass auch ein Geschöpf aus dem Gefolge des Namenlosen freikommt, das von der Lage der Feengrotten und seinem Geheimnis weiß. Denn vor etwa 950 Jahren gelang es einem böartigen Feenwesen, einem *Lamifaar*, das im Dienste des Namenlosen steht, die Grotten und das darin ruhende Geheimnis der Hochelfen Simyalas zu finden. Die Fee konnte das Wesen zwar einfangen, doch entspricht es nicht der Art der Feen, ein lebendes Wesen zu töten. So sperrte sie das Geschöpf im Wurzelwerk einer gewaltigen Eiche ein und versiegelte seine Sinne, damit es niemandem verraten konnte, was es entdeckt hatte. Auch diese magischen Fesseln drohen zu zerbrechen, falls der Bund nicht vor Ablauf des Jahres erneuert werden kann.

Namenlose Pläne

Schon seit langem suchen die Diener des Namenlosen nach dem hochelfischen Geheimnis, das den Schrecken Simyalas zu binden und die Stadt zu verbergen wusste. Allen voran Pardona und mit ihr *Zadig von Voherach*, einer der ältesten unter den *Augen des Namenlosen*. So werden jene mystischen 13 Sendboten des Gefesselten Gottes genannt, die — nach der verderbten Elfe — als seine höchsten Diener auf Dere gelten und von denen es heißt, dass sie nur in den Namenlosen Tagen feste Gestalt annehmen können und während des restlichen Jahres als furchtbare Traumgestalten über Dere ziehen (siehe Lexikon des Schwarzen Auges, S. 32).

Unter Zadig von Volterachs Anleitung gelang es einem ehrgeizigen Geweihten des Namenlosen, den Kerker im Wurzelwerk jener Eiche ausfindig zu machen, in das die Fee das böartige *Lamifaar* gebannt hatte. Dieser Geweihte, sein Name ist *Rattereon Mordrag*, versuchte daraufhin alles, um das *Lamifaar* aus seiner misslichen Lage zu befreien — doch das Zaubernetz der Fee erwies sich als zu stark. Zurecht nimmt er an, dass nur zwei Möglichkeiten existieren, die Feenfesseln zu zerbrechen: Entweder nimmt die Holde (oder ein Wesen 'ihres Blutes') den Zauber freiwillig zurück — oder die Fee stirbt!

Auf seiner Suche nach weiteren Anhaltspunkten, die ihm dienlich sein könnten, gelangte *Mordrag* auch in die *Baronie Falkenwind* und vernahm mit Erstaunen die Feengeschichten, die sich die Falkenwinder von ihren Baronen erzählten. Dank namenloser Visionen begann er bald zu begreifen, dass er über den Baron von Falkenwind die Spur zu jener Fee aufnehmen können würde, die das düstere *Lamifaar* einst eingeschlossen hatte. Schnell ahnte er auch, dass sich hinter dem legendären 'Weißen Hirsch' die gesuchte Holde verbirgt.

Der Geweihte fasste daher einen ebenso blasphemischen wie niederträchtigen Plan: Er will in der Tarnung eines *Firun-Geweihten* an der Jagd auf den Weißen Hirsch teilnehmen, um diesen — und damit die Fee — endgültig zur Strecke zu bringen. Für den Fall, dass dieses in der Tat recht gewagte Unterfangen nicht

von Erfolg gekrönt sein sollte, wird er in einem zweiten Handstreich versuchen, den jungen Baron zu entführen. Der Geweihte des Namenlosen vertraut darauf, dass in dem jungen Allerich von Falkenwind tatsächlich Feenblut fließt. Er muss den jungen Mann anschließend nur noch dazu bringen, anstelle der Fee den Bann, der auf dem *Lamifaar* liegt, freiwillig aufzuheben. Und auch zur Erreichung dieses Ziels glaubt er Mittel und Wege gefunden zu haben.

Da sein schrecklicher Gott ihm zur Erfüllung dieses Plans mit großen Kräften ausgestattet hat — unter anderem die Kontrolle über eine ganze Kolonie von Waldspinnen —, ist der Plan fast narrensicher. Und es existieren wieder einmal nur eine Handvoll Wagemutiger, die die Pläne des Namenlosen vereiteln können: Ihre Helden!

Ablauf des Abenteuers

Ihre Helden schließen unter höchst dramatischen Umständen Bekanntschaft mit *Traviane von Falkenwind*, der Schwester des verstorbenen Barons *Greifbert von Falkenwind*. Und genau die Dramatik dieser Umstände wird der Gruppe klar machen, dass es um nichts Geringeres geht, als ein Vorhaben des Namenlosen zu vereiteln. *Traviane von Falkenwind* ist eine *Travia-Geweihte*, die nicht nur die anstehende Jagd ihres frisch vereidigten Neffen, sondern vor allem höchst unheilvolle Visionen nach Falkenwind geführt hat. Gemäß dieser Visionen ist der junge Allerich von Falkenwind in allerhöchster Gefahr. *Traviane* bittet die Helden nun, sie nach Falkenwind zu begleiten, um dort insgeheim ein wachsames Auge auf den jungen Baron zu werfen.

In der Baronie und auf der Burg erleben Ihre Helden daraufhin Mysteriöses und Denkwürdiges, das sie auf die kommenden Ereignisse vorbereitet. Dennoch können sie nicht verhindern, dass die *Travia-Geweihte* einem Mordanschlag ihres Namenlosen Gegners zum Opfer fallen wird.

Es liegt nun allein an der Gruppe, ihr Versprechen zu halten und den jungen Baron zu schützen, ein Unterfangen, das während der anberaumten Jagd eskaliert. Denn die Helden werden während dieser Jagd Zeuge, wie es dem falschen *Firun-Geweihten* fast gelingt, die Fee *Ulfindel* in Gestalt des Weißen Hirsches umzubringen und den jungen Baron mit Hilfe von Waldspinnen zu entführen.

Anschließend müssen die Helden die mysteriösen Feengrotten *Antaraleons* ergründen, um dort einen Weg zu finden, zu verhindern, dass die Fee vergeht. Nachdem ihnen dies gelungen ist und sie Bekanntschaft mit einigen arkanen Hinterlassenschaften der uralten Hochelfen gemacht haben, wird die Gruppe von der Holden ausgeschickt, um nun den jungen Baron aus den Fängen des Geweihten des Namenlosen zu erretten. Damit steuert das Abenteuer auf ein Finale zu, das nicht nur durch den Umstand erschwert wird, dass in den Feengrotten die Zeit anders verlaufen ist und sie erst am ersten der Namenlosen Tage wieder das Freie erblicken, überdies erwartet ihr Gegner *Mordrag* die Gruppe mit einer äußerst böartigen Überraschung ...



Die Grafschaft Waldstein und die Baronie Falkenwind

Innerhalb der Grafschaft Waldstein nimmt das Abenteuer seinen Anfang. Bevor Sie mit dem Abenteuer beginnen, ist es sinnvoll, sich etwas mit dem Land und seinen Leuten vertraut zu machen. Weitere Informationen können Sie den Publikationen **Land der Stolzen Schlösser**, S. 63 und 67f, sowie **Geheimnisse der Elfen**, S. 82, entnehmen.

Spezielle Informationen:

Falkenwind ist eine von 14 Baronien und Adelssitzen innerhalb der Grafschaft Waldstein, die im Nordosten des Königreichs Garetien liegt. Waldstein wird im Norden und Süden von den Flüssen Raller und Breite eingeschlossen; im Westen markiert die Ange den Grenzverlauf der Grafschaft, während sie im Osten wie ein spitzer Keil auf das Quellgebiet des südwestlichsten Nebenlaufs des Dergel hin zuläuft.

Die Grafschaft ist noch immer fast zur Gänze von einer urtümlichen Landschaft aus Baumriesen bedeckt, dem Rest eines mittellaventurischen Kontinentalwaldes, der auch noch bis in die Markgrafschaft Greifenfurt und Grafschaft Hartsteen reicht: der Reichsforst.

Die Waldsteiner, die ihren Lebensunterhalt vor allem als Bauern verdienen, sind zwar nicht so abergläubisch, wie es etwa dem Koscher Landsmann im Westen des Reiches nachgesagt wird, aber dennoch empfindet hier jeder Respekt vor der Allmacht des Waldes und seiner Geschöpfe. Niemand würde hier ernsthaft die zahlreichen Geschichten und Fabeln über Feenwerk, Tierkönige, Waldschrate, Einhörner, Kobolde und andere wunderliche Dinge in Zweifel ziehen, die alle auf die eine oder andere Weise mit dem Reichsforst in Verbindung gebracht werden.

Die Geschieke Waldsteins werden — abgesehen von einer kleineren Unterbrechung - seit fast 50 Jahren von der beliebten Gräfin *Nahaniel Quellentanz* auf Burg Silz am südlichen Rand des Reichsforstes gelenkt: einer Auelfe, die noch von Kaiser Bardo in ihr Amt eingesetzt wurde. Nicht nur, dass der Waldsteiner seine Gräfin für am ehesten geeignet hält, die Launen der wundersamen Bewohner des Reichsforstes zu verstehen. Die Gräfin wird auch deswegen so geschätzt, weil sie die Grafschaft in den letzten Jahrzehnten aus allen größeren Reichsintrigen herauszuhalten verstand und die Geschieke der einzig größeren Stadt Waldsteins, Hirschfurt, vorwiegend dem Magistrat der Stadt überlässt. Falkenwind, als größte der Baronien in der Grafschaft, liegt nicht nur mitten im Herzen Waldsteins, sie grenzt auch direkt an die Gräflichen Lande Silz an, die der Gräfin Quellentanz direkt unterstellt sind. Die Barone von Falkenwind gebieten von ihrem Stammsitz aus, der Burg Falkenwind unweit des Dorfes Falkenwind, milde über Land und Leute. Sie sind bekannt dafür, stets an guten nachbarschaftlichen Beziehung zu den anderen Baronien interessiert zu sein. Und nichts scheint sie auf den ersten Blick von den anderen Adligen der Grafschaft zu unterscheiden — auf den ersten Blick wohlgermerkt!





I. Das Abenteuer beginnt ...

Meisterinformationen:

Wir gehen zwar davon aus, dass sich Ihre Helden schon kennen, aber wie Sie weiter unten sehen werden, sind die anfänglichen Ereignisse dramatisch genug, um auch eine Schar bislang allein durch die Welt reisender Helden zu einer schlag-

kräftigen Gruppe zusammenzuschmieden. Sie als Meister müssen es in beiden Fällen lediglich einzurichten verstehen, dass sich diese aus einem beliebigen Grund in oder nahe der Grafschaft Waldstein, unweit der Baronie Falkenwind aufhalten.

... mit einem Großen Wunder!

Allgemeine Informationen:

Seit einer halben Stunde schon rastet ihr an einem kleinen Waldsee, der sich nahe eines unwegsamen Forstpades im südlichen Reichsforst befindet. Schon seit Stunden schlägt ihr euch hoffnungsvoll durch die unberührte Natur, da euch ein Köhlerweib erzählt hat, dass der Pfad irgendwann bei einem gemütlichen Gasthaus enden würde. Doch bisher ist das Gasthaus nicht aufgetaucht, und langsam glaubt ihr, von dem zänkischen Weib bewusst in die Irre geschickt worden zu sein.

Gerade wollt ihr euch wieder erheben, als sich auf dem ruhigen, grünlichen See Merkwürdiges abzuspielen beginnt.

Die drei Wildgänsé, die ihr am gegenüberliegenden Ufer beobachten konntet, beginnen ganz unvermittelt laut zu krächzen und zu schnattern und mit fast schon gespenstischer Synchronität mit den Flügeln zu schlagen. Mit einem Ruck wenden sich die Köpfe der Vögel dem strahlend blauen Himmel zu, von dem plötzlich ungezähltes Flügelschlagen tönt. Im Sturzflug eilen von allen Himmelsrichtungen neun weitere Wildgänsé herbei, deren wütendes Kreischen euch angesichts seiner Lautstärke bis ins Mark fährt. Innerhalb weniger Augenblicke hat sich über dem See ein Schwärm gesammelt, der — kaum dass ihr eurer Verwunderung Ausdruck geben konntet — wie ein zorniger Keil über

euren Köpfen in nördliche Richtung einem unbekannten Ziel entgegen jagt.

Nein, nicht alle Gänsé! Eines der Federtiere schießt aus vollem Fluge mitten zwischen euch, während aus seiner Kehle eine menschliche Stimme ertönt: "Helft! Bei Travia, bei den Zwölfen, helft!"

Meisterinformationen:

Die Gruppe wurde soeben Zeuge eines Großen Wunders der Göttin Travia, Göttin der Gastfreundschaft und der Treue. Und Bestandteil dieses Wunders sind nicht nur die Gänsé, die als ihre heiligen Tiere gelten, sondern tatsächlich auch Ihre Helden! Wir wollen hoffen, dass diese götterergeben — oder zumindest fasziniert — genug sind, um dem Ruf Travias zu folgen.

Die Wildgans wird nicht lange auf die Helden warten, sondern sie, von einem gelegentlichen "Schnell, schnell!" begleitet, in einer wilden Hetzjagd durch den verkrauteten Wald führen. Wenig später gelangen die erhitzten Helden zu einer lehmigen Straße, die mitten durch den Forst führt. Von diesem Ort ertönen schreckliche Geräusche, und die Helden stoßen auf eine groteske Szenerie:

Angriff der Namenlosen Brut

Allgemeine Informationen:

Irgendwann erreicht ihr eine Straßenschneise, die sich ihren Weg quer durch die hiesigen Ausläufer des Reichsforstes bahnt und von der schrilles Fiepen, wütendes Geschnatter und verzweifelte Schmerzensschreie tönen. Zu eurem Entsetzen erblickt ihr eine schreckliche Szene: Neben einer umgekippten Reisekutsche liegen zwei zuckende Rösser am Boden, halb eingesponnen von drei riesigen, schwarzen Waldspinnen, die auf den Pferdekörpern einen gefährlichen Tanz aufführen. Die Kutsche selbst wurde von einer wahren Flut dunkelgrauer Wolfsratten mit gelb leuchtenden Augen überschwemmt, die fiegend, nagend und beißend über die Insassen des Gefährts hergefallen sind: eine aus zahl-

reichen Bisswunden blutende Geweihte der Travia, an deren orangefarbener Ordenstracht sich ein halbes Dutzend Nager festgekrallt hat und die sich verzweifelt mit einem großen Dolch zur Wehr setzt, sowie ihr bulliger Kutscher. Der schnaubbärtige Mann versucht sich der beißwütigen Ratten mit Bullenpeitsche und Knüppel zu erwehren. Ein weiterer Bewaffneter liegt bereits tot und mit zerbissener Kehle am Boden. Lediglich das gute Dutzend Wildgänsé, die in der dunklen, wimmelnden Masse wie große graue Kleckse herausragen, geben noch einen Anflug von Hoffnung. Doch auch diese trügt, denn fünf der Vögel liegen bereits mit zerbissener Kehle zwischen den unzähligen, zerhackten und erschlagenen Rattenleibern. Und es scheint nicht, als ob



die wild um sich beißenden und schnappenden Vögel den unheimlichen Angriff ernstlich stoppen könnten. In diesem Moment wird der brüllende Kutscher von einer der Spinnen zu Boden gerissen, und sofort ergießt sich über ihn ein Schwall von Wolsfratten, die seine Schreie schnell ersticken.

Meisterinformationen:

Jetzt können die Helden zeigen, was in ihnen steckt. Tatsächlich wird jeder der Helden, der sich in das Kampfgetümmel stürzt, entweder von einer der Waldspinnen oder von 1W6 Wolsfratten angegriffen. Richten Sie es so ein, dass das Eingreifen der Gruppe das Blatt merklich wendet. Sobald die Helden mindestens 15 Ratten und eine der Waldspinnen getötet haben, flieht die finstere Rote wie auf ein unsichtbares Kommando hin zurück in den Wald.

Infiziert sich einer Ihrer Spieler durch die Ratten, sollten Sie ihm zu einem späteren Zeitpunkt natürlich durch direkte oder

indirekte Hilfe beistehen. Die Götter brauchen Ihre Helden schließlich!

Wolsfratten*

MU12 LE6 AT7 PA0 RS0
TP3SP** GS4 MR1 GW1 (Rudel 11)

*) Optionale Kampfregeln, siehe **Bestiarium**, S. 94.

**) Wenn ein Held durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5%-Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutas (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorgan-Pocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20).

Waldspinnen

MU7 LE20 AT9 PA0 RS1
TP1W+1* GS3 MR7 GW4

*) Waldspinnen sind nicht giftig, siehe auch **Bestiarium**, S. 202.

Von Travia erwählt

Allgemeine Informationen:

Sobald die finstere Rote zurückgeschlagen wurde, fliegen auch die wenigen überlebenden Wildgänse fort, die nun nicht mehr wild, sondern nur noch erschöpft und irritiert wirken. Die schwerverletzte Travia-Geweihte, die die einzige Überlebende des bizarren Überfalls ist, sinkt aus Schwäche und Dankbarkeit auf die Knie und dankt ihrer Herrin Travia für die unerwartete Hilfe in der Not.

Meisterinformationen:

Bei der Travia-Geweihten handelt es sich um *Traviane von Fall(en)wind*, die Schwester des alten Barons Greifbert von Falkenwind. Ihre Helden werden wahrscheinlich daraufbrennen, mehr zu erfahren. Und nachdem die Helden von der dankbaren Geweihten aufmerksam begutachtet wurden, sollte die Gruppe die unten stehenden Informationen erhalten, die Sie bitte meisterlich in die nun anstehende Unterhaltung mit ihr einflechten mögen.

Beachten Sie, dass Traviane tatsächlich nichts über das Geheimnis ihrer Familie weiß. Natürlich sind ihr die merkwürdigen Feengeschichten, die unter den Dörfler über ihre Familie seit Alters her kursieren, durchaus vertraut. Aber da weder ihre Eltern, noch ihr Bruder je ein Wort über diese Angelegenheit verloren haben, hält sie sie für das übliche abergläubische Geschwätz der Falkenwinder Bevölkerung und daher nicht einmal der Erwähnung wert.

Mehr noch, als rechtschaffene Geweihte der Travia ist sie im Innersten ihres Herzens davon überzeugt, dass gerade diese 'heidnischen Geschichten' ein Paradebeispiel dafür sind, dass die Geweihtenschaft niemals in ihrer Anstrengung ablassen darf, die zwölfgöttlichen Lehren unter die Menschen zu tragen.

Spezielle Informationen:

Stellen Sie sicher, dass Ihre Helden während dieses Gesprächs alle nachfolgenden Informationen erhalten und verstehen:

- Traviane von Falkenwind befindet sich auf dem Weg zu Burg Falkenwind in der gleichnamigen Baronie. Ihr Neffe Allerich von Falkenwind hat - nach Beendigung seiner Knappschaft bei der Gräfin Naheniel Quellentanz auf Burg Silz - vor kurzem seinen Ritterschlag erhalten und wird nun die Amtsgeschäfte seines Vaters Greifbert von Falkenwind, Travianes Bruder, übernehmen.
- Greifbert von Falkenwind, Allerichs Vater, ist Anfang des Jahres in einem Noionitenkloster im fernen Rommily an einer Verletzung gestorben, die der alte Baron zuvor in der Dritten Dämonenschlacht hinnehmen musste. Ihm war es nicht mehr vergönnt, seine Baronie wiederzusehen.
- Die Travia-Geweihte wird den Helden ein Medaillon zeigen, in dem sich ein Bild ihres in der Schlacht gefallenen Bruders Greifbert befindet: ein Hüne mit dunkelblondem, gewelltem Haar, dessen Blick Gradlinigkeit und Aufrichtigkeit erkennen lässt.
- Traviane wird nun schon seit mehreren Wochen von schrecklichen Visionen geplagt, die von Verrat und großer Gefahr für ihren Neffen Allerich künden. Sie weiß nicht, von wem diese Gefahr ausgeht, doch es muss eine Person unbedingten Vertrauens sein — was wiederum bedeutet, dass sie sich bisher niemandem anvertrauen konnte.
- Der Überfall hat nun gezeigt, dass ganz offensichtlich der Namenlose Gott, der auch das Rattenkind geheißen wird (ein elfischer Begriff), den Sie — falls er Ihren Helden noch unbekannt sein sollte — unbedingt einführen sollten), und seine Diener Ursprung dieser Gefahr sind. Und da sich seine Priester hinter jeder Maske verbergen können, ist nun erst recht unbedingtes Misstrauen jeder anderen Person gegenüber angebracht.



- Traviane weiß keinen Grund dafür, warum der Namenlose ein Auge auf ihren Neffen geworfen hat. Doch scheint es ihr von höchster Wichtigkeit, die unbekannten Pläne des Namenlosen in Erfahrung zu bringen, um diese dann wirkungsvoll zerschlagen zu können. Sie kann nur berichten, dass anlässlich Allerichs Einführung ins Amt eine traditionelle Jagd im Reichsforst ansteht, zu der zahlreiche Gäste geladen sind. Traviane geht davon aus, dass sich unter diesen Gästen ein Verräter befindet. Ihre Visionen hat Traviane so gedeutet, dass ihr Gegner aus irgendeinem Grund versuchen wird, während der anberaumten Jagd zuzuschlagen.

- Für Traviane steht zweifelsohne fest, dass die Helden von der Göttin Travia höchstpersönlich erwählt und zu ihr geführt wur-

den. Damit sind sie von ihr selbst abgesehen, die einzigen, die über jeden Zweifel erhaben sind.

Traviane bittet die Helden daher im Namen Trvias, ihr zu helfen, jedweden Schaden von dem jungen Allerich abzuwenden. Die Helden dürfen außer ihr niemandem trauen. Die Gruppe soll aus dem Verborgenen heraus ein wachsames Auge auf den jungen Baron werfen, um namenloser Verschlagenheit mit phexischer List zu begegnen. Da ihr unbekannter Gegner offenbar auf sie aufmerksam geworden sei, dürften die Helden noch nicht einmal kund tun, dass sie miteinander über die Angelegenheit gesprochen haben. Der Gegner ist stark und wird keine Skrupel kennen, jeden auszuschalten, der seinen Plänen im Wege steht.

Der Plan

Meisterinformationen:

Den Helden sollte klar sein, dass sie als 'einfache Abenteurer' kaum die Gelegenheit haben, in die erlauchten Kreise des Adels vorzudringen oder mit Allerich selbst Kontakt aufzunehmen. Die einzige Ausnahme stellen Helden von adliger Abstammung oder höchster Reputation dar. Und auch diese werden größte Schwierigkeiten haben, Gelegenheit zu finden, den im Rampenlicht stehenden Allerich zu einem Gespräch unter vier Augen zu bewegen.

Versuchen Sie — in der Person Travianes —, zusammen mit Ihren Spielern einen Plan zu erarbeiten, der daraufhinausläuft,

dass Traviane Allerich warnen, in seiner Nähe bleiben und den Kontakt zur Gruppe halten wird. Die Helden sollen in der Zwischenzeit die Umgebung im Auge behalten und hier unauffällig Informationen einholen.

Traviane wird die Helden bei ihrer Ankunft in Falkenwind als wackere Retter ausgeben, die ihr bei einem schändlichen Überfall zufällig zur Seite gestanden haben. Als Gegenleistung werde sie ihnen einen Schlafplatz in den Burgstallungen verschaffen und dafür sorgen, dass die Helden an der Jagd teilnehmen können.



II. Gefahren auf Burg Falkenwind

Die Helden nähern sich nun den ersten Schauplätzen der nachfolgenden Ereignisse. Dies sollte Grund genug für Sie sein, sich einen Überblick über diese Örtlichkeiten zu verschaf-

fen, wozu Ihnen als Meister die nachfolgenden Informationen sowie der auf dieser Seite abgedruckte Übersichtsplan dienen sollen.

Die Burg Falkenwind

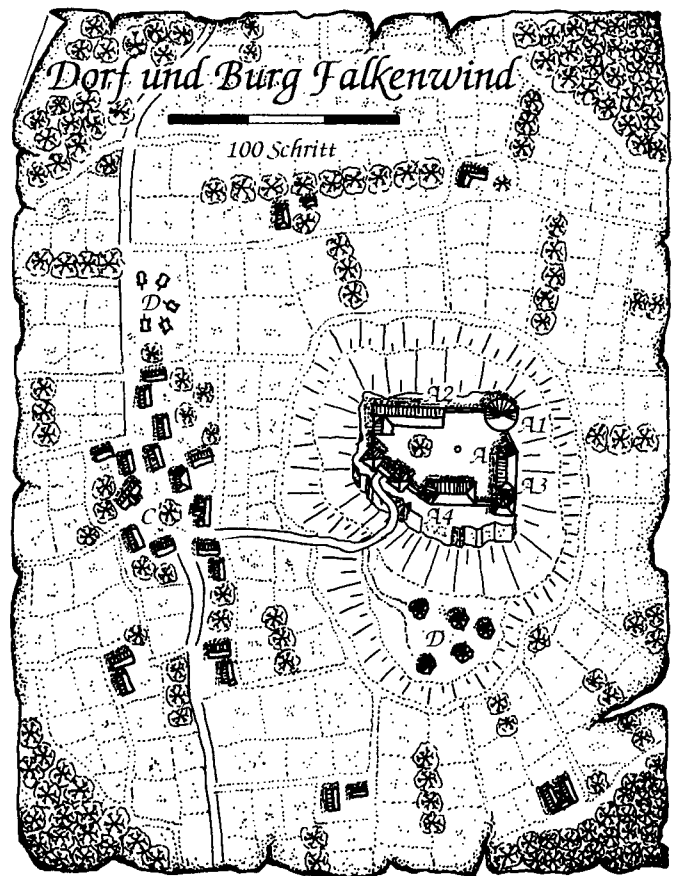
Spezielle Informationen:

Burg Falkenwind ist ein typischer kleiner Baronssitz, der gerade mal für die Familie, eine Handvoll Gäste und etwa zwei Dutzend Bediensteter (davon acht Bewaffnete plus dem Burgoffizier) Platz bietet.

In dem runden, etwa zwölf Schritt hohen Bergfried (A1) befinden sich die Waffenkammer, der Kerker (in dem zur Zeit ein Wilderer einsitzt), die Burgkapelle (mit Schreinen der Travia und Rondra), ein Nahrungsmittelager und zwei derzeit als Schlafplätze für die Begleiter der Gäste umfunktionierte Räume, die normalerweise den Bewaffneten der Burg als Quartiere dienen. Das eigentliche Leben auf der Burg spielt sich in dem und um das Haupthaus (A2) herum ab, in dem der beheizbare Rittersaal und natürlich die privaten Räumlichkeiten der Baronsfamilie zu finden sind. Auch hier sind einige der Gäste untergebracht — darunter die Gräfin Nahaniel Quellentanz, die der Familie die Ehre gab, deren Einladung zur Jagd nachzukommen.

In dem Gesindehaus (A3), in dem sich auch die Burgküche befindet, ist die Dienerschaft der Falkenwinds untergebracht: vier Mägde, fünf Knechte, die Köchin Mechthild und ihr Sohn Arnulf (beide werden im Verlauf des Abenteuers noch eine Rolle spielen).

Darüber hinaus sind noch die Stallungen (A4) von Interesse, in denen — neben zahlreichen Pferden — die Helden untergebracht werden. Die Hofverwalterin lebt mit ihrer Familie unten im Dorf. Der Hofkaplan, ein Geweihter der Rondra, fiel ebenso wie Greifbert von Falkenwind während der Dritten Dämonenschlacht. Sein Amt ist bislang vakant.



Das Dorf Falkenwind und Umgebung

Spezielle Informationen:

Nahe der Burg (A), auf einem ebenen Feld, stehen mehrere ritterliche Zelte (B), die davon künden, dass auf der Burg leider nicht für alle geladenen Nachbarn Platz ist. Hier haben einige Barone der Nachbarschaft bzw. deren angereiste Familienmitglieder samt Dienern, Pferden und einigen Bewaffneten Quartier bezogen. Dort und beim offenen Burgtor können die Helden zahlreiche Diener und leichte Waffenträger in unterschied-

lichen Wappenröcken dabei beobachten, wie sie verschiedenen Verrichtungen für die am kommenden Tag anberaumte Jagd nachgehen. Auf dem Dorfplatz der kleinen Ortschaft Falkenwind (C) bieten zum Vergnügen der Dörfler sogar einige Gaukler ihre Künste feil, die in fünf bemalten Wagen (D) am nördlichen Dorfrand Quartier bezogen haben.

Abends werden sie auf der Burg erwartet, um hier die feine Herrschaft zu unterhalten.



Der Tag der Ankunft

Spezielle Informationen:

Die Helden treffen zusammen mit der verwundeten Traviane am frühen Nachmittag auf dem Baronssitz ein, der von überaus festlicher Stimmung erfüllt ist. Die kleine Burg Falkenwind liegt inmitten waldiger Umgebung auf einem größeren Hügel, nur einen Steinwurf von dem gleichnamigen Dorf entfernt, das sich an seine unteren Ausläufer schmiegt. Auf den Zinnen der Burg flattern bunte Fahnen, die Häuser der Ortschaft sind festlich geschmückt, und die Bevölkerung macht einen ausgelassenen und freudigen Eindruck.

Einquartierung der Helden

Spezielle Informationen:

Als die Gruppe auf der Burg eintrifft, sorgt die verletzte Geweihte, die von Rahjagunde von Falkenwind, der gutaussehenden Mutter Allerichs, sowie dem jungen Baron selbst in Empfang genommen wird, natürlich für großes Aufsehen. Den Helden zollt man ein respektvolles Schulterklopfen, bevor man sie in den

Stallungen der Burg einquartiert. Bevor Traviane auf ihr Zimmer geführt wird, wo sie ärztliche Behandlung erhält, ermahnt sie die Helden noch einmal leise, den Tag nicht ungenutzt verstreichen zu lassen;

Meisterinformationen:

Natürlich kümmert man sich auch um die Verwundungen der Helden, und angesichts ihres heldenhaften Eingreifens lässt man sich nicht lumpen und behandelt sie mit Heilkräutern (je nach Verletzungsgrad bekommen sie 1W6 bis 2W6 LP zurück). Anschließend sind die Barone, Junker und Ritter wieder unter sich und die Helden im Trubel fast vergessen. Da sich außer der neugierigen Dienerschaft fast niemand mehr um die Helden kümmert, haben diese nun allemal Zeit für einen Streifzug durch die Umgebung. Sollten sich Adlige, Geweihte oder andere Respektpersonen unter den Helden sein, so wird in aller Eile ein weiteres Zelt für sie aufgestellt, das weniger edel ist als die anderen, die dort schon stehen, aber immerhin mehr Komfort bietet als die Stallungen.

AMErkundung iri^EalkieMM^^Meistenttföflriationen)

Ermutigen Sie Ihre Helden, auf eigene Faust Burg Falkenwind (soweit möglich) und Umgebung zu erkunden. Ziel dieser von Ihnen frei zu improvisierenden Episoden, die sich bis in den späten Abend hinziehen können, sind drei Dinge:

- Da sich die Gruppe fragen wird, warum der jungen Baron so gefährdet ist, sollten sie sich unauffällig nach Gerüchten umhören, die einige wesentliche Informationen für die kommenden Ereignisse bereithalten.
- Ihre Helden sollen einige Meisterpersonen auf Falkenwind kennenlernen! Informationen über sie einholen und vielleicht — je nach Verdachtsmoment — observieren?
- Ihre Spieler sollten es darüber hinaus nicht versäumen, Bekanntschaft mit der Gauklertruppe zu schließen, die das Schicksal nicht ganz zufällig nach Falkenwind geführt hat.

Je nachdem, ob sich Ihre Gruppe aufteilen will, können diese Erkundungsschritte gleichzeitig oder über den Tag verteilt stattfinden. Da Sie als Meister nach Ankunft der Helden in der Baronie eine ganze Reihe von Informationen in Form von Gerüchten, Liedern und Weissagungen (siehe unten) zu vermitteln haben, sollten Sie sich für die Ausgestaltung dieser Szenen durchaus etwas Zeit lassen. Die Aufmerksamkeit der Helden lässt sich leicht auf bestimmte Meisterpersonen lenken, indem Sie diese unter großem "Ah, und "Oh" einiger Dörfler vorbeiziehen lassen, indem die Helden Bedienstete einer bestimmten Person kennenlernen, die sich über ihre Herrschaft auslassen, oder indem der eine oder andere der Adligen kurz die Hilfe der Helden in Anspruch nimmt ("Bube, sei so gut und führ mein Pferd in den Stall"). Befinden sich Adlige unter den Helden, werden diese vielleicht sogar von dem einen oder anderen der geladenen Barone, Freiherren oder Ritter zu einem Umtrunk eingeladen. Da die Jagd natürlich auch eine hochpolitische Veranstaltung ist, werden all diese Begegnungen darauf hinauslaufen, zu erfahren, in welchem Verhältnis die Helden zur Familie (oder der Gräfin Quellentanz) stehen.

Ebenso frei gilt es zu improvisieren, wenn Ihre Helden bestimmte Orte genauer unter die Lüge nehmen wollen (etwa den Rosenweiher, an dem die toten Schwäne gefunden wurden, siehe unten) oder eine verdächtige Meisterperson observieren möchten.

Um Ihnen den Überblick bei der Ausgestaltung des vor den Helden liegenden Nachmittags zu erleichtern, finden Sie die meisterlichen Hinweise im folgenden untergliedert nach **Gerüchte und Neuigkeiten**, **Meisterpersonen** und **Die Gauklertruppe**. Für ein gelungenes 'Info-Management' schlagen wir vor, dass Sie jede der unten aufgelisteten Informationen und Gerüchte nach ihrer Weitergabe mit einem Bleistift abhaken.



Erkundung 1: Gerüchte und Neuigkeiten

Spezielle Informationen:

Die folgenden Gerüchte, die Sie beliebigen Meisterpersonen in den Mund schieben können, sollten bis zur Nachtruhe möglichst allesamt an die Ohren der Helden gedrungen sein.

- In Falkenwind ist es Tradition, dass bei der Erhebung des neuen Barons eine Jagd veranstaltet wird. So wurde es schon immer gehalten, und so wird es auch in Zukunft sein, *(wahr)*
- Gestern wurden die beiden Schwäne, die bei dem nahe der Burg liegenden Rosenweiher genistet haben, mit durchschnittener Kehle aufgefunden. Seine Gnaden Firon Frewlarin, der Firun-Geweihte, hat — hochrot vor Zorn und Wut — den ganzen Vormittag über fast jeden Dörfler zu diesem Sachverhalt befragt, *(wahr und falsch: Tatsächlich hat der Geweihte, der in Wahrheit ein Diener des Namenlosen und geheimer Gegenspieler unserer Helden ist, persönlich und aus reiner Bosheit für das blutige Ableben der iftrnheiligen Tiere gesorgt. Da Ifirnal's barmherzige Tochter des grimmigen Jagdgottes Firun gilt, ist diese ebenso verständlich wie bedeutungsvoll...)*
- Es heißt, dass die Jagd in Wahrheit dem legendären 'Weißen Hirsch' gelte, einem kapitalen Vierundzwanziger, der wundersamerweise immer dann im Forst auftaucht, wenn ein neuer Baron in sein Amt eingeführt wird. In den letzten Tagen ist der Hirsch schon dreimal gesichtet worden, *(wahr)*
- Niemand weiß, ob es jemals einem der Barone gelungen ist, den Hirsch — den einige Dörfler für den Hirschkönig halten — zu stellen, *(wahr)*
- Im Reichsforst lauern die finsternen 'Rubinbrüder' mit ihren

Schergen, die als üble Borbaradianer gelten und schon für viel Unheil gesorgt haben, *(wahr, aber für dieses Abenteuer ohne Belang)*

- Der alte Baron Greifbert von Falkenwind soll während der Jagd, die damals bei seiner Amtserhebung stattfand, für einen Tag und eine Nacht verschollen gewesen sein. Das gleiche behauptet man auch von Allerichs Großvater, *(wahr)*
- Die Helden erfahren, dass der 'Rote Pfeil' immer wieder den Reichsforst durchstreift: jener legendäre Elf, der früher angeblich alle sieben Jahre am Kaiserturnier in Gareth teilgenommen hat und dessen Blutulmenpfeile niemals ihr Ziel verfehlen. Einer der Dörfler schwört sogar, vor einigen Jahren in den Wäldern der Baronie vom Roten Pfeil persönlich aus den Fängen einiger Wegelagerer gerettet worden zu sein, *(wahr)*
- Man warnt die Helden, dass die Gräfin Nahaniel Quellentanz wieder auf der Suche nach Leichtsinnigen für eine Expedition in den Reichsforst sei. Sie sucht angeblich seit Jahrzehnten eine sagenhafte Stadt der alten Elfen, 'Simyala' genannt, die einst im Reichsforst gestanden haben soll. Keine der vier bisherigen von der Gräfin ausgesandten Expeditionen ist je wieder aus dem Forst zurückgekehrt, *(wahr)*
- Es heißt, dass bei Allerichs Wiegenfest eine geheimnisvolle Fee erschienen sei, die den Jungen mit wundersamen Gaben gesegnet habe, *(wahr, dieses Gerücht können Sie auch mit der entsprechenden Feenerzahlung aus dem Prolog dieses Abenteuers verbinden — zum Beispiel, indem die Helden eine alte Dörflerin belauschen, die ihren Enkelkinder diese Geschichte erzählt.)*

Erkundung 2: Meisterpersonen

Meisterinformationen:

Dramaturgisch ist es auf jeden Fall vonnöten, dass Ihre Spieler den falschen Firun-Geweihten kennenlernen. Wahrscheinlich werden Sie sowieso nicht auf den 'Luxus' verzichten wollen, Ihren Helden eine Szene mit der berühmten Gräfin Nahaniel Quellentanz zu bieten, die im Laufe der Kampagne noch eine wichtige Bedeutung erlangen wird.

Den Anfangsverdacht der Helden sollten Sie möglichst auf den ebenso arroganten wie ehrgeizigen Baron Wulf von Streitzig, (siehe unten) lenken, den tatsächlich nicht nur das reine Jagdvergnügen nach Falkenwind geführt hat. Im folgenden finden Sie daher eine Zusammenstellung jener Meisterpersonen, die die Helden auf jeden Fall kennenlernen sollten — ergänzt durch eine Namensliste für weitere Gäste und Bewohner, derer Sie sich frei bedienen können, wenn es gilt, dem Ambiente auf Falkenwind etwas mehr Farbe zu verleihen. Die Zusammenstellung wurde aus Übersichtsgründen schon an dieser Stelle so umfassend gestaltet, dass wir diesmal auf eine separate Personenvorstellung im Anhang verzichten möchten.

Die Anrede für die Adligen lautet jeweils *Euer Hochgeboren* für Bffrone und *Euer Wohlgeboren* für Edle, während andererseits ein herablassendes *Du*, *Bursche/Maid* als Anrede für Ihre (nichtadligen) Helden von vornherein klarstellen sollte, auf welcher Sprosse der gesellschaftlichen Hackordnung Ihre Spieler stehen. Einen umfassenden Überblick über korrekte Anreden finden Sie übrigens im Begleitband des DSA-Meisterschirms auf Seite 26.

Allerich von Falkenwind

Allgemein: Der gutaussehende, 21jährige Allerich gilt als äußerst beliebt unter den Falkenwindern.

Er ist erst an diesem Morgen, also nur einige Stunden vor Ankunft der Helden, in Begleitung der Gräfin Quellentanz in der Baronie eingetroffen.

Ihm wird ein ausgesprochenes Ehr- und Gerechtigkeitsgefühl nachgesagt, und allgemein ist man froh, dass "der junge Herr Baron" wieder in Falkenwind weilt. Wenn es zu einer kurzen



Begegnung mit den Helden kommt, sollten Sie Allerich als äußerst sympathischen Zeitgenossen darstellen.

Gerüchte: Hartnäckig hält sich das Gerücht, dass bei der Geburt Allerichs eine Fee zugegen gewesen sei, die ihn mit Kraft, Intelligenz und wohlgefälligem Aussehen gesegnet habe, (*alles wahr*)

Observation: nahezu unmöglich. Allerich ist vollständig von seiner Aufgabe als Gastgeber und Ausrichter der Jagd eingenommen und demzufolge ständig von anderen Adligen umgeben — oder im Haupthaus anzutreffen, wohin die Helden nicht ohne weiteres Zutritt haben.

Geheimnisse: Durch Allerichs Adern fließt Feenblut, was insbesondere sein einnehmendes, charismatisches Auftreten erklärt. Allerich selbst weiß (noch) nichts von diesen Dingen. Regeltechnisch sollten Sie ihn als einen sich noch in der Entwicklung befindlichen Magiedilettanten handhaben, der — in Anlehnung an das Konzept vom 'Meisterhandwerk' — ein außergewöhnliches Talent in allen Rittertugenden besitzt.

Rahjagunde von Falkenwind:

Allgemein: Die 42jährige Witwe des tapferen Greifbert von Falkenwind ist noch immer eine gutaussehende Frau. Sie hat die Geschicke der Baronie während der Abwesenheit ihres Gemahls (und auch nach seinem Tod) mit viel Umsicht geleitet, und es heißt, dass sie ihrem Gatten in traviagefälliger Liebe zugehen war.

Gerüchte: Angeblich hat der angesehene Reichsheimrat Dexter Nemrod, ebenfalls ein Waldsteiner, ein Auge auf sie geworfen. (*wer weiß*)

Observation: siehe Allerich von Falkenwind.

Geheimnisse: Rahjagunde wurde als einzige Meisterperson von ihrer Schwägerin Traviane darüber unterrichtet, dass Gefahr ins Haus steht. Sie vermutet zwar, dass die Helden auf Travianes — und damit ihrer und Allerichs — Seite stehen, wird aber von sich aus nichts unternehmen, um Travianes Plan zu gefährden. Das Erscheinen Ulfindeis bei Allerichs Wiegenfest hat sie natürlich mit eigenen Augen erlebt und hält dies für ein Segenszeichen Tsas und Traviass. Ihr Mann, der verstorbene Greifbert, hat sie nie in die wahren Umstände der Feenerscheinung eingeweiht.

Gräfin Naheniel Quellentanz

Allgemein: (siehe auch Geheimnisse der Elfen, S. 82) Niemand kennt das wahre Alter der hübschen Auelfe, die noch zu Kaiser Bardos Zeiten (22 v.H.) in ihr Amt eingesetzt wurde. In Angelegenheiten der Grafschaft ist sie für ihre Zurückhaltung bekannt. Auch die Umstände ihrer Einsetzung (die hinter vorgehaltener Hand noch immer Grund für gehässige Seitenhiebe anderer Adliger sind) sind nicht bekannt, nur dass Kaiser Bardo eine Schwäche für hübsche, willfährige Frauen hatte ...

Kommt es zu einer Begegnung mit ihr, wird sie einen reservierten, vornehmen und eher geheimnisvollen Eindruck erwecken (beachten Sie bitte den vermutlich niedrigen Stand Ihrer Helden — der 'Herren und Damen Abenteurer').

Gerüchte: Es heißt, dass die Gräfin dem verstorbenen Baron Greifbert von Falkenwind in herzlicher Freundschaft zugehen war. Vor allem munkelt man, dass ihre größte Leidenschaft der Suche nach dem sagenhaften Simyala gelte, jener alten Hochelfenstadt, die einst im Reichsforst gestanden haben soll, (*beides wahr*)

Observation: nahezu unmöglich, ohne aufzufallen. Die Gräfin ist jederzeit von einer Gruppe Barone, Junker und anderer Speichellecker umringt. Gelingt den Helden wider Erwarten eine Kontaktaufnahme, wird sie — trotz gewisser Sympathien für die Gruppe, die schließlich Traviane beigestanden hat — auf alle Fragen mit vorsichtiger Reserviertheit und gesunder Vorsicht reagieren. Sie wird stets darauf bedacht sein, möglichst viel von den Helden zu erfahren, ohne selbst allzu viel preiszugeben (ein Manöver, das sie leicht darstellen können, indem sie auf Fragen mit Gegenfragen antworten). Nötigenfalls vertröstet sie die Helden zu einem Gespräch unter vier Augen "nach der morgigen Jagd".

Geheimnisse: zahlreiche! Die meisten davon stehen mit ihrer Suche nach Simyala in Zusammenhang — einer Suche, der sie mit der Intensität eines Wesens nachgeht, das sich seiner außerordentlich langen Lebensspanne durchaus bewusst ist. Sie weiß als Einzige, dass durch Greifberts und Allerichs Adern Feenblut fließt, ohne die genauen Zusammenhänge zu kennen. Naheniel Quellentanz ist der Fee Ulfindel bereits einmal in ihrem Leben begegnet (was in einem späteren Abenteuer noch von Bedeutung sein wird). Da sie gewisse Zusammenhänge vermutet, hat sie Allerich als Knappen aufgenommen — und sie wird es sich nicht nehmen lassen, den jungen Mann auf der Jagd zu begleiten, um endlich mehr über das Familiengeheimnis der Falkenwinds in Erfahrung zu bringen. Naheniel Quellentanz wird im Rahmen der Kampagne noch eine besondere Aufgabe zufallen.

Baron Wulf von Streitig j.H. zur Greifenklaue

Allgemein: Der 30jährige Hüne, der mit seinen braunen Haaren und dem dichten Vollbart sofort auffällt, gilt als intriganter, aufbrausender und machthungriger Adliger, der über die Nachbarbaronie Uslenried gebietet und das Familienoberhaupt des jüngeren Streitiger Hauses ist (*j.H.* steht für "jüngeres Haus"). Den Helden gegenüber tritt er mit großer Arroganz und geschickt lancierten Beleidigungen auf. Eine kürzlich erfolgte offizielle Würdigung seiner Verdienste in den jüngsten Schlachten hat ihn derart beflügelt, dass er von den Helden geradezu eine entsprechende Verehrung erwartet. Diese Umstände sollten ihn allen anderen Meisterpersonen voran - höchst verdächtig machen. Hier ein paar Beispiele für typische Bemerkungen den Helden gegenüber.

(Gerichtet an Helden niederen Standes:)

- "Ich wüsste nicht, dass ich dich angesprochen habe, Bursche. Noch einmal, und du lernst meine Knute kennen ..."

- "Bauer bleibt eben Bauer."

(Gerichtet an adlige Helden:)

- "Ich sehe, Ihr seid nicht angemessen für die Jagd ausgerüstet, mein werter [*Heldennamen*]. Wie peinlich das. Was wird man bloß



von Euch denken? Selbstverständlich könnt Ihr Euch gerne unter meinen abgetragenen Kleidungsstücken bedienen ..."

• 'Aus [beliebige Region] stammt Ihr? Ja, dann verstehe ich, dass Ihr mal einer rechten, waldsteinischen Jagd beiwohnen wollt. Es ist ja bekannt, dass es in [Region], missversteht mich bitte nicht, etwas, hä hä, verzärtelt zugeht..."

• "Ist es dort, wo Ihr herkommt, schicklich, mit solchem Gesindel..." (dabei deutet er auf einen der anderen Helden) "...herumzuziehen?"

Gerüchte: Angeblich hat Streitzig nach Greifberts Tod ein Auge auf die Baronie Falkenwind geworfen — vergeblich, (wahr)

Es heißt, dass ihm durchaus zuzutrauen sei, dass er diese Pläne noch lange nicht aufgegeben hat. (falsch, aber Ihre Helden sollen ruhig daran glauben.)

Observation: Die Helden können beobachten, dass Streitzig immer wieder den einen oder anderen seiner Diener mit dem Auftrag ausschickt, den jungen Allerich im Auge zu behalten. Alles in allem sehr verdächtig!

Geheimnisse: Tatsächlich sind es handfeste politische Interessen, die von Streitzig — und nicht nur er! — im Kreise der anderen Adligen verfolgt. Er möchte einerseits bei der Gräfin einen guten Eindruck hinterlassen, denn vielleicht gelingt es ihm so eines Tages, seinen Machtbereich auf andere Art und Weise zu erweitern. Andererseits hofft er auf eine Gelegenheit, den jungen Allerich für ein freundschaftliches Gespräch unter vier Augen abzapfen, um "diese hässlichen Sache mit der Baronie" und "die Gerüchte über mich" aus der Welt zu schaffen ...

Seine Gnaden Firun Frewlarin aus Norburg, Geweihter des Firun

Allgemein: Der gestrenge, 40jährige Geweihte, der selbst im warmen Rahja seinen Fellumhang nicht ablegt, stammt aus dem Bornland, daher weiß man nicht viel über ihn. Da der Geweihte durch eine alte Fußverletzung behindert ist (er humpelt), ist er meist auf seinem dunkelgescheckten Wallach *Silhlöwe* anzutreffen, einem wilden und ungestümen Tier, das allein auf die Kommandos des Firun-Geweihten hört.

Gerüchte: Es heißt, dass der wortkarge Geweihte mit unnachgiebiger Härte gegen jeden Wilddieb vorgeht, dessen er habhaft werden kann (falsch, im Gegenteil), und dass sein heiliger Zorn unter anderem daher rührt, dass er einst als junger Mann in eine hinterhältige Bärenfalle geraten sei. (falsch)

Seine Gnaden hat Rahjagunde von Falkenwind bei der Ausrichtung der Jagd beraten, (wahr)

Observation: Frewlarin ist entweder in der Nähe der Baronsfamilie oder nahe der Burg anzutreffen, wo er mit den Jagdvorberei-

tungen beschäftigt ist. Bei dieser Gelegenheit können ihn auch die Helden kennenlernen, wenn er sie schon jetzt in ihre Aufgaben als Treiber am nächsten Tag einweisen wird.

Geheimnis: In Wahrheit handelt es sich bei dem falschen Firun-Geweihten um *Rattereon Mordrag*, den schon oben erwähnten Gegner Ihrer Helden, einen Geweihten des Namenlosen. Er plant, über Allerich an die Fee Ulfindel heranzukommen und den jungen Baron anschließend zu entführen. Bis dahin wird er sich so unauffällig wie möglich verhalten und allen Gästen und Einwohnern gegenüber den besorgten Firun-Geweihten mimen. Er war es, der die Schwäne auf dem nahe der Burg liegenden Rosenweiher aus reiner Bosheit abschlachten ließ (siehe Gerüchte, S. 16) und der auch für den vereitelten Anschlag auf Traviane und das Mordattentat auf sie in der kommenden Nacht verantwortlich ist.

Er hat nur zwei Vertraute in der Burg: die *KöchinMechthild* und ihren Sohn *Arnulf*, beide Anhänger des Namenlosen, die der Travia-Geweihten eine heimtückische Speise aus Rattenpilzen servieren werden.

Mordrag fehlen alle Zehen des rechten Fußes sowie sein linker kleiner Finger, die er seinem Dunklen Gott zu Ehren geopfert hat.

Weitere adlige Gäste (Namensliste)

- Junker Arnulf von Weissenstein (Gut Weissenstein/Königlich Serrinmoor)
- Baron Gerbald von Zweifelfels zu Zweiflingen (Baronie Zweiflingen/Wkldstein)
- Jungfer Derya von Erpelsberg (Gut Erpelsberg/Waldstein)
- Baronin Maline von Hohentann (Baronie Schwanenbruch/Waldstein)
- Baron Jando von Fuxwalden zu Fuxwalden (Baronie Fuxwalden/Windhag)
- Baron Gona von Rosenteich (Baronie Rosenteich/Ragath — ein Moha!)
- Vogt Ucurian von Greifenburg-Rabenmund ä.H. (Mark Rommils/Ochsenwasser)
- Baronin Ánis von Rabenmund (Baronie Nordhain/Vaquirtal)
- Freifrau Irinia von Kornhammer-Scheffelstein (Gut Schwanweiher/Ragath)
- Junker Gajad von Schró.tenhof-Falkenflug (Gut Schrotenhof/Ragath)

Bewohner und Bedienstete (Namensliste)

- (männlich) Rüben, Hinnerk, Pheco, Derril, Alrik, Keron, Aram
- (weiblich) Thara, Gerinja, Allis, Ira, Berhild, Nella, Jana

Spezielle
Die Gau
Personen
ler und
bärenfü
Märte, e
Kara, di

Meisterin
Vetera
den in
sächli
weit u
cheris
Raber
Gauk
Hexe
Wenn
mitte
sich f



Erkundung 3: Die Gauklertruppe

Spezielle Informationen:

Die Gauklertruppe in der Ortschaft Falkenwind besteht aus sechs Personen: *Erberto*, dem Feuerschlucker, *Filip*, einem Taschenspieler und Akrobat, *Teger Sohn des Go'id*, einem zwergischen Tanzbärenführer, *Arrigo*, einem Moritatensänger und Akrobaten, *Märte*, einer Musikantin, sowie einer rothaarigen Frau namens *Kam*, die sich auf die Wahrsagekunst versteht.

Meisterinformationen:

Veteranen unter Ihnen werden es schon erkannt haben: Bei den in die Jahre gekommenen Gauklern handelt es sich tatsächlich um jenen Haufen abenteuerlustiger Gesellen, die vor weit über einem Jahrzehnt daran beteiligt waren, die verbrecherischen Pläne des aufrührerischen Grafen Answin von Rabenmund zu vereiteln (siehe das ältere DSA-Abenteuer *Gaukelspiel*). Einzig *Kara*, die Wahrsagerin — in Wahrheit eine Hexe — ist neu in der Truppe.

Wenn die Helden die Gaukler aufsuchen, sind diese gerade mitten in der Ortschaft mit einer Aufführung beschäftigt, um sich hier ein paar zusätzliche Münzen zu verdienen.

Die Gaukler dienen in diesem Abenteuer vor allem dazu, Ihren Helden unterschwellig weitere Informationen zukommen zu lassen. Insbesondere zwei Auftritte sind hier von wichtiger Bedeutung:

Auftritt des Barden Arrigo

Spezielle Informationen:

Die Helden kommen gerade rechtzeitig an, um Arrigos langsam vorgetragene *Moritat vom Basilis/en/önig* miterleben zu können, die der Sänger mit ebenso großen wie phantasievollen Kreidezeichnungen illustriert.

Meisterinformationen:

Als Grundlage dient Arrigo die *Weise vom Basilis/en/önig* aus dem Vorspann dieses Abenteuers (siehe S. 5), die Sie als Meister Wort für Wort vortragen sollten oder auch vorsingen können. Fragen die Helden Arrigos später nach der Herkunft des Liedes, berichtet er, dass das Lied ziemlich sicher auelfischen Ursprungs sei. Mehr wisse er auch nicht.





Alternativ können Sie Arrigos Auftritt auch auf den Abend vor der Jagd verlegen, da die Gaukler dann im Rittersaal der Burg vor der feinen Gesellschaft auftreten. Dies ist dann als Szenenbereicherung ratsam, falls es doch einigen Ihrer Helden gelingt, an diesem gesellschaftlichen Ereignis teilzunehmen.

Die Wahrsagerin

Spezielle Informationen:

Höchstwahrscheinlich werden einige der Helden auch an Karas Wahrsagekunst Interesse zeigen. Gern wird sie bis zu vier Helden für jeweils 5 Heller die Zukunft deuten. Verteilen Sie die unten stehenden mysteriösen Weissagungen in diesem Fall passend auf Ihre Helden (alternativ können Sie Ihren Helden einzelne der Weissagungen auch nach einem entsprechend gelungenen Talentwurf mitteilen). Anschließend wird Kara die Sitzung verwirrt und beunruhigt abbrechen.

Meisterinformationen:

Weissagung 1: 'Achte auf die Sonne deines inneren Heiligtums, und darauf, dass deine Gedanken den weißen Weg gehen. Du wirst der Finsternis im Gewände des Lichts begegnen und selbst ein Licht in großer Finsternis sein. Wenn du verzweifelst, denke dran, dass Gemeinschaft vereiteln kann, was Einsames in Bosheit ersonnen hat. Der Fall des Schattens wird die Schlacht nicht verhindern, die erst begonnen hat — aber sie wird einst den Sieg ermöglichen.'

(Diese Weissagung bezieht sich auf den falschen Firun-Geweihten Mordrag, die Mission der Helden und deren mögliche Zukunft.)

Weissagung 2: "Was eins war, will wieder eins werden, wenn der Knappe der Magierin begegnet. Doch Dunkelheit verfinstert die Sonne, und es ist ungewiss, ob das Herdfeuer eines — deines? -Altars dem Schatten standzuhalten vermag. Nichts wird wieder so sein, wie es einst war. Ein Wächter wird fallen und muss gerettet werden. Das Geheimnis des Windes kann seiner Bestimmung nicht entgehen!"

(Eine Prophezeiung, die sich auf den Feenbund, den bevorstehenden Tod der Travia-Geweihten, das Schicksal der Fee

Ulfindel und das Geheimnis in den Feengrotten bezieht.)

Weissagung 3: "Die schwarze Spinne wird deinen Weg kreuzen. Hüte dich, denn ihr Netz wurde bereits vor langer Zeit gespannt. Mache um ihre Falle einen Bogen, bis du mit dem Schwert der Erkenntnis gewappnet bist und ihr Lügengespinnst zerschlagen kannst. Wahrheit und Erkenntnis stecken in einem Lied, auch wenn dir die wahre Erkenntnis so lange verborgen bleiben wird, bis du im Traum vom Licht berührt wirst." (Eine Weissagung, die sich nicht nur auf die *Weise vom Basis\en\önig* beziehen lässt, sondern vor allem das Finale dieses Abenteurers, das Geheimnis der Feengrotten und die Ereignisse des nächsten Bandes dieser Kampagne im Auge hat.)

Weissagung 4: "Ein Geheimnis vergangener Pracht erwartet dich, wo dornige Rosen deinen Weg begleiten und wo Satnavs Macht schwach wie das Säuseln des Windes ist. Die alten Meister halten ihr Erbe bereit, die Schlüssel und verschlossen sind. Wenn du die ... Posaunen? ... vernimmst, weißt du, dass der erste Schlüssel zur Erfüllung des Schicksals gefunden ist." (Diese Worte bezieht sich wieder auf das Geheimnis der Feengrotten und stellen einen Hinweis dar, dass die Helden den Beginn denkwürdiger Ereignisse erleben.)

Visionen und Prophezeiungen

Die Weissagungen Karas lassen sich selbstverständlich auch für Helden verwenden, die sich des Talents *Prophezeien* bedienen möchten. Falls einer Ihrer Spieler einen Elfen spielt, der das Zauberland WINDGEFLÜSTER anstimmt, sollte dieser (in Anlehnung an Weissagung 4) Bilder und Eindrücke einer wunderschönen Rose wahrnehmen, hinter der sich ein gewundener, von Wildrosen begrenzter Pfad auftut, an dessen Ende sich ein kunstvolles Füllhorn befindet. Je nachdem, von wo aus der Wind weht, kann dieser Eindruck noch um einen kapitalen weißen Hirsch und eine lauernde schwarze Spinne (mit dem Gesicht einer wunderschönen Elfe: Pardon!) bereichert werden, die den Elfen tückisch anblickt.



Das Abendmahl

Spezielle Informationen:

Etwa eine Stunde vor Sonnenuntergang (wir haben Rahja, was dem irdischen Juni entspricht) wird im Rittersaal ein kräftigenes Mahl für die anwesenden Adligen aufgetragen.

Meisterinformationen:

Wer weiß, vielleicht schaffen es einzelne Helden ja doch, an diesem Ereignis teilzunehmen. Sei es, dass sie selbst adliger Abstammung oder Geweihte sind, sei es, dass sie es geschafft haben, sich zum Beispiel mit der Gauklertruppe unter die Edlen zu mischen. In diesem Fall sollten Sie Arrigo seine Weise vom Basiliskenkönig an dieser Stelle vortragen lassen (siehe Seite 5).

Den Helden wird überdies auffallen können, dass Traviane von Falkenwind nicht unter den Anwesenden weilt. Sie hat

sich aufgrund ihrer Schwäche entschuldigen lassen und kuriert ihre Verwundungen auf ihrem Zimmer aus.

Die Kontaktaufnahme zu einzelnen Personen, etwa Allerich und der Gräfin, gestalten sich nach wie vor schwierig. Sollte Ihren Helden dennoch ein Kniff für eine kurze Unterhaltung einfallen, orientieren Sie sich bitte an den weiter oben angegebenen Personenbeschreibungen.

Die meisten Edlen werden zwei Stunden später zu Bett gehen, da allgemein bekannt ist, wie sehr die kommenden Jagdtage mit ihren Feierlichkeiten und Saufgelagen an den Kräften der Geladenen zehren werden. Natürlich bleiben noch ein paar hartgesottene Ritter übrig, die noch bis kurz vor Mitternacht kräftig dem gereichten Alkohol zusprechen, doch auch diese werden ihre Aktivitäten irgendwann auf den nahen Zeltplatz verlagern. Anschließend kehrt Nachtruhe ein.

Ereignisse in der Nacht

Nächtliche Aktivitäten der Helden

Meisterinformationen:

Wir wissen nicht, was Ihren Helden alles in den Sinn kommen mag, um ihrer Aufgabe gerecht zu werden. Nur jedes allzu offensichtliche Vorgehen schließt sich schon aus Gründen der von Traviane verlangten Vorsicht aus. So sollte es Ihren Helden nahezu unmöglich sein, nachts unentdeckt in das mit Familienmitgliedern und adligen Gästen 'überfüllte' Haupthaus zu gelangen.

Agieren Ihre Helden anders, sollten Sie ihnen (wie unten angegeben) demonstrieren, dass der Feind tatsächlich offene Augen und Ohren hat und dementsprechend zu reagieren weiß.

Egal, was die Helden unternehmen, die Nacht verläuft zunächst völlig ereignislos. Falls einige Ihrer Helden partout aufbleiben wollen, locken Sie diese meisterlich mittels merkwürdiger Geräusche (eine der Burgkatzen) von Haupthaus weg. Ihre schlafenden Helden hingegen erleben nun wirklich denkwürdige Geschehnisse:

Böses Erwachen

Meisterinformationen:

Sobald Ihre Helden selig in Borons Armen schlummern, können Sie das kommende Ereignis einläuten:





Allgemeineinformationen:

Plötzlich ist ein gellender Schrei in der Burg zu vernehmen, der jeden von euch entsetzt aus dem Schlaf reißt: ein Schrei, dem geisterhafte Stille folgt. Kein Pferdeschnauben ist zu hören, keine leise Unterhaltung, noch nicht einmal das Säuseln des Windes im Gebälk des Stalls. Wacht ihr, oder träumt ihr?

Meisterinformationen:

Tatsächlich träumen die Helden, und es scheint, als ob sie von Travias und Borons Macht geleitet würden. Ihr Traumselbst findet sich in einer gespenstischen, von allen Lebewesen verlassenen Burg Falkenwind wieder. Sobald die träumenden Spieler den Burghof betreten, sollten sie auf den hell erleuchteten Rittersaal aufmerksam werden, der von warmem Feuer-schein erleuchtet wird.

SpezielleInformationen:

Sobald die Helden den Saal betreten, erkennen sie zwei fahle, durchscheinende Gestalten: Neben einem prasselnden Kaminfeuer steht ein blutüberströmter und durch schwerste Verwundungen gezeichneter Ritter, der müde auf einem großen Breitschwert lehnt. Obwohl eine gezackte Narbe sein Gesicht entstellt, ist der Hüne deutlich als der verstorbene *Greifbert von Falfyenwind* zu erkennen, dessen Portrait die Helden von Travianes Medaillon her kennen. Die zweite Person sitzt mit ernstem Gesichtsausdruck in einem Lehnstuhl und wendet ihr blaßes Gesicht nun dem Baron zu. Zur Überraschung der Helden entpuppt sich die Unbekannte als *Traviane von Falfyenwind*, die Travia-Geweihte.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden nun Zeuge folgender geisterhaften Unterhaltung werden, in die sie nicht eingreifen können. Am besten stellen Sie sie dar, indem Sie mit veränderter Stimme sprechen und — je nach Sprecher — Ihren Körper nach links und nach rechts drehen:

Allgemeineinformationen:

Greifbert: "Ach Schwester, mir ist so kalt."

Traviane: "Wärme dich am Feuer, Bruder. Für uns ist der Kampf vorbei."

G: "Bist du dir sicher, dass deine Retter das Versprechen, meinem Jungen beizustehen, auch einhalten werden? Sie sind jung und werden die Tragweite der Ereignisse vielleicht nicht verstehen."

T: "Sei unbesorgt, Greifbert, die Herrin Travia hat sie geschickt. Es war Hesindes Weisheit und Phexens List, die sie ihre Wahl treffen ließ. Sie wusste, dass diese tapferen Recken den Kampf fortführen werden, wenn der unsrige beendet ist. Mein Opfer ist nicht vergebens."

G: "Dennoch, ich hätte Allerich rechtzeitig in den uralten Feenpakt einweihen müssen. Vom Vater auf den Sohn, so wie es immer Brauch war. Bei Praios' Licht, wenn er nicht neu geschlossen wird, werde ich allein die Schuld an allem Kommenden tra-

gen. Wenn er wenigstens meinen Nachlass erhalten hätte ..."

T: "Gräme dich nicht, Bruder. Deinen Nachlass habe ich noch auf der Burg verbergen können. Dort, wo Travias Macht am Stärksten ist. Allerichs Freunde werden ihn finden ..."

G: "Und was passiert, wenn deine Begleiter zu spät kommen? Wenn die Holde vergeht und das Geheimnis der Feengrotten an den Zerstörer fällt?"

T: "Ein Geheimnis bleibt nur so lange ein Geheimnis, bis seine Zeit gekommen ist. Die alten Elfen wussten dies, und auch die Holde Ulfindel weiß das. Letztlich wird sich das Schicksal erfüllen, so oder so."

G: "Ach Schwester, mir ist so kalt..."

Unvermittelt verschwimmt die Szene vor euren Augen, und Dunkelheit umhüllt euch.

Meisterinformationen:

Ihre Helden dürften nun Böses ahnen. Stürzen Sie Ihre Gruppe daher sofort in die nächste Szene, die diesen wie ein schreckliches Déjà-vu-Erlebnis vorkommen dürfte.

Böses Erwachen II

AllgemeineInformationen:

Plötzlich ist ein gellender Schrei in der Burg zu vernehmen, der jeden von euch entsetzt aus dem Schlaf*reißt!

SpezielleInformationen:

Diesmal ist das Erwachen echt - nur der Schrei ist der gleiche wie vorhin. Es stellt sich heraus, dass der Schrei aus dem Haupthaus der Burg gedrungen ist. Wenn die Helden dorthin eilen, herrscht großes Gedränge. Schlaftrunkene Bewaffnete, ängstliche Diener, der Baron Wulf von Streitzig, einige weitere Adlige sowie Allerich und die Baronsmutter Rahjagunde drängen sich mit schreckgeweiteten Blicken vor dem Eingang zum Rittersaal. Dort liegt, direkt vor dem noch schwach brennenden Kaminfeuer, von blutigen Narben und roten Pocken gezeichnet, Traviane von Falkenwind. Die Travia-Geweihte ist tot!

Irgend jemand flüstert neben den Helden: "Bei allen Zwölfen! Das sind die Zorgan-Pocken! Kommt ihr nicht zu nahe!"

Meisterinfomiationen:

Zorgan-Pocken sind eine der ansteckendsten und schrecklichsten Krankheiten, die gelegentlich auf dem aventurischen Kontinent wüten — eine Seuche, die schon manche Stadt zu entvölkern vermochte.

Da sich außer den Helden vermutlich niemand traut, den 'Tatort' zu inspizieren, ist dies wieder eine typische Szene, in der Ihre Helden — vielleicht bestärkt durch den Eindruck, unter dem Segen der Zwölfe zu stehen - ihren Mut unter Beweis stellen können.

Eine gelungene Probe auf *Simmenschäffe* macht den Helden klar, dass sich die mit einem Nachthemd bekleidete Geweihte offenbar mit letzter Kraft in den Rittersaal geschleppt hat. Ihr



ausgestreckter Arm deutet auf einen umgekippten Napf, dessen Inhalt, ein Eintopf, über den Boden verstreut liegt. Für diese Erkenntnis müssen die Helden noch nicht einmal den Raum betreten. Inspizieren sie jedoch die Essensreste und gelingt ihnen eine Probe auf *Pflanzenkunde*, dann entdecken sie die Reste einer Handvoll Rattenpilze (siehe Herbarium, S. 116 f). Eine Probe auf *Götter & Kulte* (alternativ *Pflanzenkunde*-Probe+10) enthüllt, dass diese Pilze als dem Namenlosen heilig gelten. Es heißt, dass ihr Genuss dazu führt, von namenlosen Zweifeln an der Zwölfgöttlichen Ordnung geplagt zu werden. Gelingt den Helden sogar eine um fünf Punkte erschwerte Probe (bzw. eine *Pflanzenkunde*-Probe+12), hat der Betreffende sogar von dem Gerücht gehört, dass Geweihte der Zwölfgötter, die von diesem Pilz essen, von einem besonderen Fluch heimgesucht werden: Sie erkranken an den Zorgan-Pocken! Noch nie hat man allerdings davon gehört, dass die Krankheit derart schnell ausbricht. Zumindest ein Geweihter unter den Helden wird daher vermuten dürfen, dass hier evtl. ein Geweihter des Namenlosen mit einem finsternen Ritual ein wenig nachgeholfen hat.

Spezielle Informationen:

Irgendwann trifft auch der Firun-Geweihte ein, der, leise fluchend und unverständliche Gebete murmelnd, persönlich dafür sorgt, dass seine 'Schwester im Glauben' in Tücher gewickelt und dann in respektvoller Begleitung der schockierten Verwandten außerhalb der Burg auf einem eiligst zusammengetragenen Scheiterhaufen verbrannt wird.

Meisterinformationen:

Tatsächlich ist das Risiko, dass sich die Zorgan-Pocken epidemisch ausbreiten könnten, mit dieser Tat gebannt. Mordrag, der die eigentlichen Täter (die Köchin der Burg und ihren Sohn) natürlich persönlich zu diesem Anschlag bewegt hat, hat schließlich kein Interesse, den Ablauf der morgigen Jagd gänzlich zu gefährden.

Auch Ihren Helden droht - diesmal - nicht die Gefahr einer Ansteckung.

Es ist für den weiteren Verlauf des Abenteuers wichtig, dass die Helden von dem Geheimnis der Rattenpilze erfahren (siehe auch im **Anhang**, S. 58, bzw. **Herbarium**, S. 116 f). Falls eine oder mehrere der Talentproben scheitern, sollten Sie den Helden informelle Unterstützung durch Nahaniel Quellentanz oder durch den — falschen — Firun-Geweihten gewähren. Letzterer wird es auf eine gewisse Art und Weise sogar genießen, den Anwesenden diese Machtdemonstration des Namenlosen plastisch vor Augen zu führen.

Jagd auf die Attentäter

Spezielle Informationen:

Zur Überraschung der Helden tritt während der Bestattungsvorbereitungen Baron Wulf von Streitzig an sie heran und bittet sie um ein Gespräch unter vier Augen.

Streitzig hat natürlich ebenfalls von der mutigen Tat der Helden am Vormittag erfahren und glaubt deshalb, in ihrer Gruppe die Richtigen für eine kleine Unternehmung gefunden zu haben. Streitzig ist wirklich bestürzt über den Tod der Travia-Geweihten, als er von der mysteriösen Vergiftung des Eintopfs und der Sache mit den Rattenpilzen erfährt. Im Gegensatz zu den anderen Adligen bewahrt er jedoch einen kühlen Kopf. Den Helden gegenüber deutet er an, dass er herausgefunden hat, dass Arnulf, der Sohn der Köchin Mechthild, der Geweihten das abendliche Essen aufs Zimmer gebracht habe.

Er bittet die Helden daher um Mithilfe, die Täter zu fassen, die er in der Burgeköchin und ihrem Sohn vermutet. Zusammen mit ihm sollen sie die Burg ohne großes Aufsehen durchkämmen, um die vermutlichen Täter zu stellen.

Meisterinformationen:

Falls Ihre Helden allein daraufkommen, die Attentäter in der Person der Köchin und ihres Sohns zu suchen, können sie auf das Zusammentreffen mit dem 'meisterlichen Stichwortgeber' Streitzig selbstverständlich auch verzichten.

Natürlich haben die Köchin Mechthild und ihr Sohn Arnulf die Festung bereits verlassen. Allerdings sind sie von einigen Dienern (darunter auch einer der Wachen) gesehen worden, wie sie während des Tumultes beim Fund der toten Geweihten hinunter in die Ortschaft Falkenwind aufbrachen — angeblich, um Hilfe zu holen. Tatsächlich planen sie, die Pferde der schlafenden Gaukler zu rauben und mit ihnen die Baronie zu verlassen.

Es versteht sich von selbst, dass es allein Ihren Helden überlassen bleibt, die beiden Schurken zu finden und zu stellen. Falls es (nach dem zu erwartenden Kampf) zu einer Gefangennahme kommt, können die beiden nur aussagen, dass sie ihre Befehle von einem Mann mit schwarz-purpurner Maske erhalten hätten — und selbst das werden die beiden Fanatiker nicht freiwillig zugeben.

Mechthild, Anhängerin des Namenlosen

MU9	KL9	IN 10	CH 10	FF11	GE11	KK10
AG 4	HA 6	RA3	TA 3	NG 4	GG 6	JZ 4
LE 31	AT 8	PA 5	RS 1 (norm. Kleidung)			
TP 1W+1 (Dolch)			MR-2	Stufe 1		

Arnulf, Anhänger des Namenlosen

MU9	KL 8	IN 9	CH 9	FF 12	GE 10	KK 12
AG 5	HA 3	RA 3	TA 4	NG 3	GG 6	JZ2
LE 28	AT 9	PA 6	RS 1 (norm. Kleidung)			
TP1W+2 (Keule)			MR-4	Stufe 1		



DerNachlass

SpezielleInformationen:

Die Nachforschungen auf der Burg sind natürlich auch ideal dazu geeignet, nach dem ominösen Nachlass Greifberts zu suchen, von dem in der geisterhaften Unterhaltung die Rede war.

Meisterinformationen:

Der Ort, an dem "Travias Macht am stärksten" ist, ist natürlich die Familienkapelle im Bergfried der Burg, zu dem in diesen Tagen selbstverständlich auch die Gäste Zutritt haben.

SpezielleInformationen:

Die leicht ovale, nur ca. 4 mal 4 Schritt große Kapelle im zweiten Obergeschoss des Wehrturms besteht aus einer Kanzel und zwei Schreinen, die jeweils Rondra und Travia geweiht sind. An den Wänden hängen Wandteppiche, die alveranische Szenen darstellen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den kunstvollen und mit vielen bildhaften Motiven bestückten Schrein Travias untersuchen, fällt auf dass dieser zwei mit einem Schloss gesicherte Flügel besitzt, die

sich aufklappen lassen, sobald man den passenden Schlüssel hierzu besitzt (der sich im Zimmer der ermordeten Travia-Geweihten befindet und an den heranzukommen nicht ganz leicht sein dürfte). Alternativen stellen Proben auf *Schlösser knacken* +4 oder ein FORAMEN für 6 ASP dar.

Im Innern befinden sich vier wertvolle Gänsefigürchen aus Elfenbein sowie ein in Leinen gepacktes Bündel: der gesuchte Nachlass, den die Travia-Geweihte in dem Noionitenkloster, in dem ihr Bruder verstarb, ausgehändigt bekam. Folgende Dinge befinden sich darin:

- ein in Isdira (der Sprache der Elfen) verfasster Brief der Gräfin Quellentanz an Baron Greifbert von Falkenwind (siehe Anhang 1, Seite 56), den man nur bei Beherrschung dieser Sprache — oder mittels der Magischen Linse (siehe unten) entziffern kann.
- eine dukatengroße, magische Glaslinse in einem mit Samt ausgeschlagenen Lederetui. Auf dem wertvollen Artefakt liegt eine unbekannte Anzahl Ladungen des XENOGRAPHUS, der jeweils für eine ganze Spielrunde seine Wirkung entfaltet. Mit der Linse lassen sich fremde und alte Schriftzeichen entziffern — allerdings muss man dafür überhaupt L«f» und Schreiben können. Darüber hinaus gelten alle im Codex Cantiones (S. 145) angegebenen Restriktionen. (Die Linse soll insbeson-

UNTER FALSCHEM VERDACHT - Dramaturgischer Vorschlag für erfahrene Meister

Mit dem leicht misszuverstehenden Aufbrechen des Travia-Schreins lässt sich dem Abenteuer eine weitere, äußerst dramatische Wendung verleihen. Erfahrenen Meistern sollte es ein Leichtes sein, es so einzurichten, dass die Helden durch einen panisch davonlaufenden Zeugen selbst als Mordverdächtige und Anhänger des Namenlosen gebrandmarkt werden! Angesichts der aufgeheizten Stimmung auf Falkenwind ist dies eine ganz besonders unglückliche Situation.

Als Meister können Sie nun mit allem auffahren, was 'enttarnten Agenten des Namenlosen' blüht: Ein blutrünstiger, aufgepeitschter Mob will mit den Helden kurzen Prozess machen (und wird perfiderweise natürlich vom falschen Firun-Geweihten angeführt), eine waghalsige Flucht führt über die Zinnen der Burg, nur um dann von einer Handvoll eifriger Adliger und ihren Jagdhunden bis zum Rand des Waldes verfolgt zu werden, und was Ihnen Ihre meisterliche Phantasie noch an spannenden Situationen einflüstert. Alles in allem sollten dies Herausforderungen sein, die nur mit den magischen und weltlichen Fähigkeiten einer höherstufigen Gruppe zu bewältigen sein dürften. Allein schon, um ihre Reputation wieder herzustellen, wird der Gruppe nun nichts anderes übrig bleiben, als die wahren Gegner zu stellen.

Das gleiche Prozedere können Sie anwenden, wenn sich Ihre Spieler zu gutgläubig verhalten und den falschen Firun-Geweihten ins Vertrauen ziehen. In diesem Fall versteckt dieser einfach ein paar Rattenpilze im Gepäck der Helden, die dann

'zufällig' gefunden werden, nachdem man Travianes Leichnam entdeckt hat. Die Folgen sind die gleichen.

Haben es Ihre Helden erst einmal in den Reicji'sforst geschafft und konnten ihren Häschern entkommen, sollte es Ihnen leicht fallen, die Nacht gegebenenfalls mit einer weiteren, folgenreichen Begegnung zu würzen. Denn falls Ihre Gruppe nicht dazu kam, die verräterische Köchin und ihren Sohn zu stellen, bietet sich der finstere Wald natürlich dazu an, die Helden auf deren geheimes Nachtlager stoßen zu lassen.

Und noch eine weitere mögliche Begegnung lässt sich in dieser Situation leicht einbauen: Ihre Helden könnten mitten im Wald eine der legendären Alveranien finden (siehe unten).

Da davon auszugehen ist, dass Ihre Helden die Jagd am nächsten Tag im Geheimen verfolgen werden und sie so oder so den Reichsforst betreten, wird es ebenfalls nicht schwer fallen, den unten vorgegebenen Handlungsfaden etwa dort wieder aufzunehmen, wo die Helden dem Weißen Hirsch begegneten.

Jagdhund

MU 12 LE16 AT10 PA 3 RS2 TP 1W+2
GS 10 MR-4

Fährtsensucher! 9

Hundeführer/Bewaffneter

MU11 LE 30/35 AT10/11 PA 8/10 RS2
TP 1W+2/+3 (Knüppel/Spieß) MRO



dere niedrigstufigen Heldengruppen einige in diesem Abenteuer notwendige Übersetzungen ermöglichen. Als Meister sollten Sie die Ladungen für verbraucht erklären, sobald das Artefakt seinen dramaturgischen Zweck erfüllt hat.)

- eine in Leder gebundene, abgegriffen wirkende Abschrift der nicht ganz unumstrittenen Ausgabe des Werkes *Druidentiim und Hexenfydt*, in dem sich eine angestrichene Passage über ein böses Feengeschöpf namens *Lamifaar* findet (lesen Sie Ihren Spielern die entsprechende Passage aus dem Anhang dieses Abenteuers vor, siehe Seite 57).

- Eine reich illustrierte Ausgabe des Buches *Märchen zwischen*

Raller und Breite. Dank eines Lesezeichens können die Helden hier über *Die Mär vom Jägersmann im Reichsforst* stoßen, in dem sich ebenfalls eine interessante Textpassage befindet (den entsprechenden Textabschnitt finden Sie ebenfalls im Anhang dieses Abenteuers).

- ein alter, abgegriffener und reich illustrierter Foliant mit der Aufschrift *Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten*. In ihm können die Helden die Sage von der sechsten Tat Gerons des Einhändigen nachlesen (siehe Geheimnisse der Elfen, S. 62 f, bzw. Anhang auf S. 56).

Optionales Ereignis: Die Alveranie

Da Ihre Helden im Verlauf des Abenteuers mit einer Vielzahl von Rattenpilzen konfrontiert werden, kann es geschehen, dass — abhängig von den entsprechenden Talentwerten — *die Selbstbeherrschung* Ihrer Helden eventuell etwas über Gebühr strapaziert wird (siehe auch **Anhang** S. 58 bzw. **Herbarium**, S. 116 E).

Verfügt der Großteil Ihrer Helden über niedrige Werte in diesem Talent, schlagen wir vor, dass sie entweder nach einer Flucht aus der Burg (siehe Unter falschem Verdacht, S. 24) oder aber kurz vor ihrer Entdeckung der Feengrotten eine Alveranie finden (siehe **Herbarium**, S. 95).

So, wie die Rattenpilze dem Namenlosen zugeschrieben werden, ist diese wundersame, rosenähnliche und bis zu zwei Spann große Pflanze das derische Symbol der Göttersphäre von Alveran. Sie blüht stets in den Farben der jeweiligen Monatsgottheit - im vorliegenden Fall also im zartesten Rosa (für Rahja).

Von dem Blütenkelch geht derzeit ein überaus lieblicher Geruch aus, der schwach dem Geruch des Tharf ähnelt, jenem exquisiten Zeremonienwein, den allein die Rahja-Priester herzustellen vermögen. Auch aus diesem Grund kann eine Entdeckung relativ leicht fallen.

Die Pflanze ist nahezu unzerstörbar — wer aber an ihr schnuppert, wird ein klein wenig glitzernden Blütenstaub aufwirbeln und einatmen, der ihn unter anderem für den Rest des Abenteuers gegen die Verlockungen der Rattenpilze resistent macht (als 'profanen' Effekt dürfen sich die jeweiligen Helden noch 1W6 verlorene LE und ASP wieder gutschreiben). Vielleicht entscheiden Sie aber auch, dass es Ihren Helden gestattet ist, einige Blütenblätter abzuzupfen, die — als Speise oder in einem Trunk genossen — die gleiche Wirkung entfalten.

Um die von den Pilzen ausgehende Gefahr nicht völlig zu eliminieren, sollte diese Gunst maximal zwei Ihrer Helden zugute kommen, die im weiteren hoffentlich etwas auf ihre weniger gesegneten Kameraden aufpassen.

Und da dieses Abenteuer in dem Monat spielt, der von Rahja gesegnet ist, sollten Sie bei frühzeitiger (!) Entdeckung der Alveranie nicht darauf verzichten, den entsprechenden Helden klarzumachen, dass 'seine/ihre Lenden Feuer fangen' (*Be-tören* +6 für 1W6 Stunden). Die Jagd nach einer rahjagefälligen Eroberung — insbesondere, wenn der Held selbst gerade gesucht wird — ist natürlich ein Abenteuer ganz eigener Art, das wir zur weiteren Ausgestaltung getrost in Ihre Meisterhände legen ...



III. Jagd auf den weißen Hirsch

Vorbereitungen

Spezielle Informationen:

Die Stimmung am nächsten Tag ist natürlich gedrückt, und einige Zweifler sprechen sich sogar dafür aus, die Jagd ganz abzuberechen. Letztlich ist es der Firun-Geweihte, der bei der Morgenandacht eine 'Jetzt-erst-recht-Haltung' bei den Jagdteilnehmern durchsetzen kann: "Den schrecklichen Ereignissen der letzten Nacht" müsse schließlich durch "eine besonders gottgefällige Tat" die Stirn geboten werden. Und was kann gottgefälliger sein, als "diese Jagd unter den Augen und dem Segen des grimmen Herrn"?

Anschließend macht sich selbst im engsten Kreis der Familie wieder etwas Zuversicht breit. Die Pferde werden gesattelt, die Jagdspieße und -bögen werden bereitgelegt, die Treiber sammeln sich und werden zu ihren Startplätzen geführt. In der Ferne ist das Gebell einiger Jagdhunde zu hören, und drei in herrschaftliche Tracht gehüllte Hornbläser erhalten ihre letzten Anweisungen von dem Firun-Geweihten und Allerich von Falkenwind. Die Gräfin Quellentanz hingegen präsentiert unter den bewundernden Blicken vieler Teilnehmer ihren stattlichen Jagdfalken. Kleinere Gruppen von Adligen prahlen vor den anwesenden Adelsdamen mit den Ergebnissen der letzten Jagd oder amüsieren sich über Baron Jando von Fuxwalden, dem noch immer die Geschichte vorgehalten wird, wie er für einen angeblich echt finelfischen Kristallbogen fünfhundert Dukaten hinklumperte — und dann feststellen musste, dass er einem Betrüger aufgesessen war. Kurz, alles ist schon bald in hellster Vorfreude.

Meisterinformationen:

Als Meister müssen Sie nun je nach Zusammensetzung Ihrer Gruppe entscheiden, in welcher Form Ihre Helden an der Jagd teilnehmen können (falls Sie zu dieser Zeit nicht selbst verdächtigt werden und sich im Wald versteckt halten). Hierbei ist der gesellschaftliche Rang Ihrer Helden von immenser Bedeutung. Allenfalls ein Held von adligem Geblüt darf bei der anstehenden Treibjagd als aktiver Jäger teilnehmen — ohne Pferd und angemessener Jagdbekleidung und -ausrüstung wird er aber schon bald zum Gespött der anderen Teilnehmer. Allein das 'Zusammenbetteln' der richtigen Ausrüstung kann zu einigen amüsanten Rollenspieleinlagen führen. Allen anderen Helden steht nur die Möglichkeit als Treiber offen. Das heißt, dass man sie zusammen mit den knapp 80 anderen Treibern fast eine Meile weit in den Wald führt (siehe die nebenstehende Information Jagdgebräuche) — und damit weit von ihrem Schutzbefohlenen, Allerich von Falkenwind, entfernt.

Jagdgebräuche

In den Kreisen des Adels pflegt man vor allem drei verschiedene Formen der Jagd: die Pirsch, die Treibjagd und die Falkenbeize. Letztere, bei der der sorgsam abgerichtete Raubvogel versucht, Vögel, Hasen und andere Kleintiere zu erlegen, gilt in den Kreisen des Adels als besonders edel. Die Helden dieses Abenteuers nehmen allerdings an einer der größten und aufwendigsten Jagdarten teil, die deswegen nur dem aventurischen Hochadel möglich ist: einer Treibjagd. Hierzu begibt sich eine Treibergruppe mit einem Abstand von etwa fünf Schritt von Mann zu Mann in den Wald und macht mit hölzernen Stäben, Rasseln und anderen Gegenständen möglichst viel Lärm. Allein der immense Treiberaurwand macht deutlich, warum eine solche Jagd nicht von jedem veranstaltet werden kann. Die adligen Jäger stehen ungefähr eine Meile von den Treibern entfernt. Das Wild versucht nun, aufgeschreckt von den Treibern, zu entkommen und läuft dadurch den Jägern geradewegs in die Arme. Im Mittelreich werden vor allem Hirsche, Wildschweine und Rehe gejagt, gelegentlich auch Bären und Wölfe. Hinzu kommen noch alle Arten von Wildvögeln und — wenn auch geringer geachtet — Dachse, Luchse, Hasen und kleineres Wild.

Die Jagd selbst beginnt mit dem Treffen aller Jäger zu Pferd, die traditionsgemäß eine grüne Jagdkleidung angelegt haben. Man wünscht sich ein "Türur's Heil", dann gibt ein Hornist das Signal 'Frei zur Jagd'. Die Jäger sprengen nun zusammen mit der Meute los. Da es sich bei dem Ereignis in Falkenwind nicht um eine Hetzjagd handelt, werden nur relativ wenige Jagdhunde zu erblicken sein. Wenn ein Beutetier aufgefunden wird, signalisiert der Hornist den zu diesen Zeitpunkt für gewöhnlich weit verstreuten Jägern die Art des Tieres mit einigen Stößen. Nach dem Erlegen des Wildes wird ein weiteres Zeichen gegeben, damit sich die Jäger neue Ziele suchen können. Die Jagd wird dann nach einiger Zeit mit einem 'Firun zum Heil', die Jagd ist vorbei beendet, wobei dies nöth lange nicht das Ende der Vergnügens ist. Denn nun wird der Jägerfolg stolz vor den anderen Adligen präsentiert. Anschließend werden die Tiere vorsichtig ausgenommen, wobei es üblich ist, das Öfign eines Rehes oder Geweih eines Hirsches als Trophäe zu behalten. Die Tiere werden von den Jagdhelfern ausgeweidet und das Fleisch auf allerlei Weisen zubereitet. Das folgende Festmahl zieht sich meist über die ganze Nacht hin, wobei der Jagdgesellschaft nur erlesenstes Wildbret serviert wird. Ein kulinarischer Abschluss, auf den unsere Helden allerdings in diesem Abenteuer verzichten müssen ...



Die Jagd beginnt

Spezielle Informationen:

Irgendwann ist es soweit, Allerich selbst gibt das Startzeichen, indem er das 'Halali' zur Jagd mit seinem Hörn in die Lande donnert. Die Treiber, die sich inzwischen zu einer langen Kette versammelt haben, beginnen mit Getöse in den Wald einzudringen, während die Gruppe der berittenen Adligen auf der anderen Seite des Forstes mit lautem Hufgedonner und unter dem Bellen der Hunde in das Waldesdickicht prescht.

Meisterinformationen:

Der folgende Ablauf der Jagd muss von Ihnen als Meister mit etwas erzählerischem Geschick umgesetzt werden. Helden, die sich in der Gesellschaft Allerichs aufhalten, werden wahrscheinlich versuchen, in seiner Nähe zu bleiben, während die Treiber in Ihrer Gruppe unter den irritierten Blicken der anderen Jagdhelfer mit schnellen Schritten in den Forst laufen werden, um möglichst wieder in die Nähe Allerichs zu gelangen. Generell gilt, dass Allerich selbst die ganze Zeit über von dem falschen Firun-Geweihten begleitet wird.

Sparen Sie bei der Jagd über Stock und Stein nicht mit erschwerten Proben auf *Reiten* und/oder kleineren Begegnungen, die dazu dienen, Allerichs Jagdbegleiter aus der Heldengruppe von diesem abzusondern. Hier bieten sich zum Beispiel eine Rote aufgebrachter Wildschweine, der Einbruch eines Pferdes in einen Kanickelbau und dergleichen Dinge mehr an. Wenn Sie es wünschen, können Sie einen Helden jetzt schon mit dem Angriff einer Waldspinne überraschen, in dessen Netz sich der Unglückliche verheddert.

Der Anblick des weiter in den Wald hineingaloppierenden Allerich ist vorerst das letzte Lebenszeichen, das die ihn begleitenden Helden von ihm sehen werden.

Der Weiße Hirsch

Spezielle Informationen:

Während aus der Ferne immer wieder der Klang der Jagdhörner und das Bellen der Hunde erklingt, verschlägt es die Helden einen nach dem anderen in ein dichtes, dunkles Waldgebiet, das von einem wundersamen Bodennebel bedeckt ist — einem Nebel, der die urtümliche Waldlandschaft in ein bizarres Kleid aus

Bausch zu hüllen scheint und jedem der Helden ein Gefühl von 'Unwirklichkeit' vermittelt. Plötzlich ist auf einer Lichtung irgendwo vor der Gruppe ein prachtvoller Weißer Hirsch zu erkennen, der inmitten einer Säule aus Sonnenlicht steht: ein kapitaler Vierundzwanziger, der mit einer anmutigen Wendung seines Kopfes ruhig zu den Helden blickt. Für einen Moment haben die beteiligten Helden das eigentümliche Gefühl, als ob das Tier mit seinem seltsam anrührenden Blick jeden Winkel ihrer Seele ergründen würde, dann macht es einen Satz in den Wald und versucht mit großen Sprüngen zu entkommen.

Meisterinformationen:

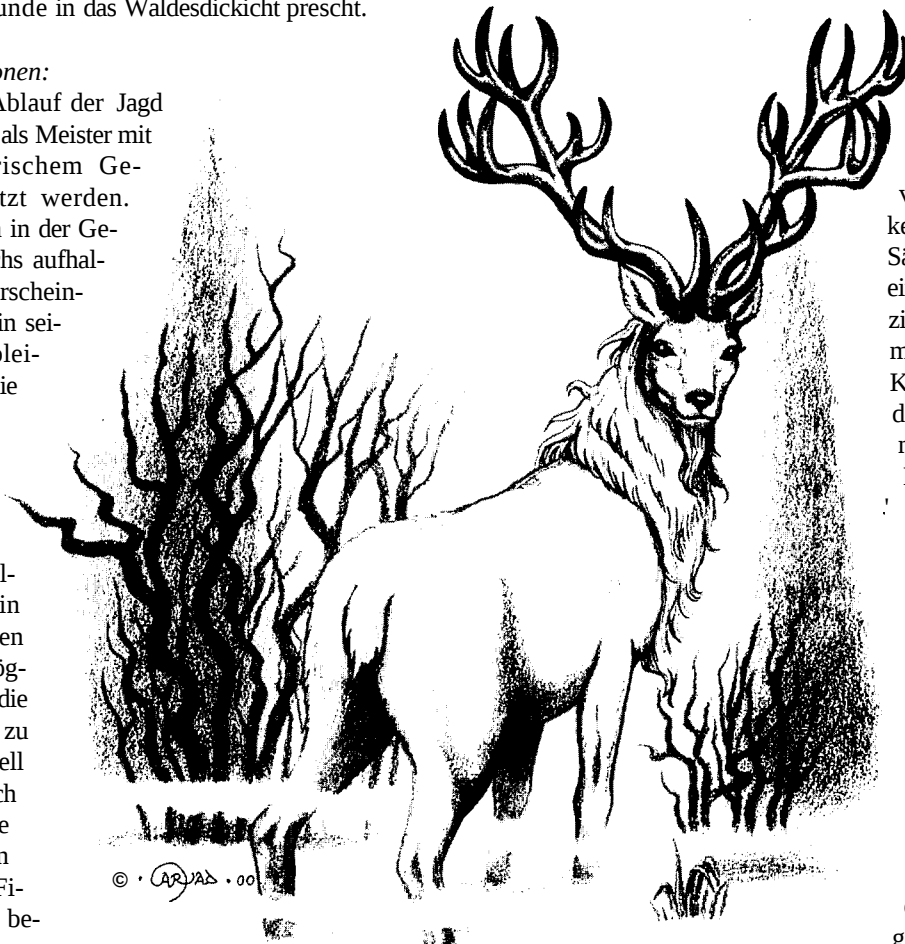
Ihre Helden sind soeben der Holden Ulfindel begegnet, die sich nun auf die Suche nach Allerich begeben wird.

Ihren Helden sollten inzwischen die Vermutung hegen, dass sie der Hirsch automatisch zu dem jungen Baron führen wird. Denken Sie daran, dass mit Ulfindes Erscheinen für einen kurzen Moment auch die Kräfte ihrer Feenwelt im Reichsforst Einzug halten. Es ist daher egal, wie weit entfernt sich die einzelnen Helden tatsächlich voneinander befinden, das Schicksal führt sie auf jeden Fall wieder zusammen, und es kommt zu folgendem Ereignis:

Namenloser Frevel

Allgemeine Informationen:

Ihr habt schon fast die Hoffnung aufgegeben, den wundersamen Hirsch wieder aufzuspüren, als ihr das Tier keine 20 Schritt





von euch entfernt auf einem Hügel zwischen den Baumriesen stehen seht. Etwa 15 Schritt jenseits von ihm ist eine weitere Gestalt auszumachen: der Firun-Geweihte.

Mit einem gehässigen Gesichtsausdruck und einer geschmeidigen Bewegung greift er in seinen Köcher, und für einen Moment zucken blendende, purpurne Blitze durch den Wald. Als sich eure Augen erholt haben, liegt auf seiner Bogensehne ein nachtschwarzer Pfeil, der von violetterm Glosen umhüllt ist. Ein entsetzter, sirenenhaften Schrei hallt von dem Hügel, als sich der Pfeil in das weiße Fell des Hirsches bohrt — gefolgt von einem röhrenden Schrei, der wie der Widerhall größten Seelenkummers durch eure Eingeweide tobt. Für einen Augenblick habt ihr den Eindruck, als ob auf dem Hügel kein Hirsch mehr steht, sondern eine märchenhaft schöne Frau mit goldenem Haar und schmerzverzerrtem Gesicht, über deren strahlendweißem, von geisterhaften Winden aufgebauchtem Gewand ein violettes Blitzlichtgewitter tobt. Dann ist wieder der Hirsch zu erkennen, in dessen Flanke der nachtschwarze Pfeil steckt. Er steht kurz vor dem Zusammenbruch, als sich aus dem Dunkel der Baumkronen plötzlich eine große Anzahl schwarzer Spinnen leimtückisch an silbrig glänzenden Fäden auf den Hirsch herablassen. Hämisches Gelächter ertönt aus der Kehle des Geweihten ...

Meisterinformationen:

Es steht zu hoffen, dass sich Ihre Helden sofort aufmachen, um der Fee beizustehen. Tatsächlich kann sich der Hirsch nur mit schwachen Bewegungen der achtbeinigen Angreifer erwehren, die sofort versuchen werden, den Körper mit flinken Bewegungen einzuspinnen.

Mordrag selbst wird vom unerwarteten Auftauchen der Helden überaus überrascht sein. Mit einer herrischen Bewegung wird er die Spinnen in Richtung der Helden kommandieren, da er Grund genug hat zu glauben, dass die Holde durch seinem Angriff so oder so zum Tode verurteilt ist. Inszenieren Sie einen Kampf auf Leben und Tod, bei dem es den Helden gelingt, mit den Spinnen fertigzuwerden (je nach Gruppengröße und Kampffertigkeiten sollten Sie Ihren Helden zwischen vier und zehn Spinnen entgegenwerfen).

Mordrag selbst ist nicht so dumm, sich der Heldenübermacht in dieser Situation zu stellen, er wird mit einer namenlosen Verwünschung die Flucht antreten.

Wichtig ist, dass Sie etwaige Absichten Ihrer Helden, Mordrag zu stellen, vereiteln. Er hinterlässt keine Spuren, und auf seinem schwarzen Ross erreicht er eine Geschwindigkeit, die der eines AXCELERATUS gleichkommt.

Ulfindel selbst wird das Eingreifen der Helden dazu nutzen, sich schwerverletzt in den Wald zu schleppen. Da sie eine deutlich sichtbare Blutspur hinterlässt, dürfte eine Verfolgung der Fee nicht schwer fallen.

Den Helden bleibt das Schicksal Allerichs (der in der Zwischenzeit von weiteren Spinnen entführt wird) einstweilen verborgen.

Waldspinnen

MU7 LE20 AT9 PA 0 RS 1 TP 1W+1*
GS 3 MR 7 GW 4

*) Waldspinnen sind nicht giftig, siehe auch **Bestiarium**, S. 202.

Der kleine Waldschat

Allgemeine Informationen:

Schon eine Viertelstunde lang verfolgt ihr die Fährte des angeschlagenen Hirsches, als plötzlich eine schemenhafte Bewegung zwischen den Bäumen zu erkennen ist und der vorderste von euch von einem faustgroßen Tannenzapfen am Kopf getroffen wird.

Meisterinformationen:

Der seltsame Angreifer ist ein äußerst junger Waldschat, der den Helden höchstens bis zur Brust reicht. Er wurde von seinem Vater, einem sehr alten und machtvollen Waldschat, ausgesandt, um den Weg zu ihm abzusichern.

Dieser alte Waldschat ist nicht irgendein Waldwesen, sondern seit über zwei Jahrhunderten der Erste von Ulfindeis feenhafte Paladinen in dieser Welt. Seine Aufgabe ist es, das Gebiet um die Feengrotten weiträumig zu sichern und ihr jede besorgniserregende Aktivität zu melden.

Die schwerverletzte und von den Helden gesuchte Fee hat es inzwischen geschafft, sich trotz ihrer immensen Verletzung bis zu dem Waldschat durchzukämpfen, der nun alles in seiner Macht Stehende versucht, ihr das Leben zu retten.

Sein Sohn ist erst seit etwa einem Jahrzehnt auf dieser Welt und somit mit jeder Faser seines Schratlebens ein wirkliches Kind (!) der Wälder. Bei der Begegnung mit dem jungen Waldschat sollte es daher auf keinem Fall zu einem Kampf kommen.

Darstellung der Szene: Versuchen Sie Ihren Spielern auch aus dramaturgischen Gründen eine möglichst anrührende Szene zu bieten, denn der kleine Schrat ist angesichts der erschreckenden Ereignisse verwirrt, verängstigt — und trotz allem von dem sehnlichen Wunsch erfüllt, dem Willen seines Vaters so gut wie möglich nachzukommen. Entscheidend ist, dass der Kleine noch nicht von dem Unmut aller Waldschrate gegenüber den Menschen erfüllt ist.

Das Verhalten des jungen Waldschrats ist gänzlich von natürlich-kindlicher Naivität geprägt. Vor allem ist er mit dem Erscheinen der Helden völlig überfordert. Erst wird er ihnen (weniggläubhaft) drohen, alle zu erschlagen, wenn diese nicht verschwinden, und wenn das nicht reicht, die Helden verzweifelt *anflehen*, umzudrehen, "da mein Vater sehr, sehr böse mit mir sein wird", wenn die Helden einfach weitermarschieren. Kurz, die Helden haben alle Chancen, den Kleinen zu überzeugen, dass sie es gut meinen, so dass er sie zu jener Lichtung führt, auf der sich der Gruppe die folgende Szene offenbart.



Der Paladin der Holden

Allgemeine Informationen:

Langsam und vorsichtig führt euch der junge Waldschrat zu einer Lichtung, die vom Flügelschlag Hunderter Schmetterlinge erfüllt ist. Gespannte Erwartung macht sich unter euch breit, als ihr plötzlich unfreiwillig Zeugen einer dramatischen Szene werdet: Auf dem sonnenbeschienenen Gras liegt eine märchenhaft schöne Frau mit goldenem Haar, auf deren anmutigem Antlitz sich Kummer und Schmerz abzeichnen. Ihr Atem ist flach, ihre Augen sind geschlossen, und ihr ganzer Körper wirkt zeitweise durchscheinend wie gestaltgewordener Nebel. Ihre Rechte hält eine ellenlange Zaubergerte aus Blutulmenholz umfasst, die das Äußere einer Rose besitzt. Die Fee liegt im Sterben.

Über sie gebeugt steht ein riesiger, fast vier Schritt hoher Waldschrat, der ihr mit seinem gewaltigen Blätterhaupt Schatten zu spenden scheint. Erst in dem Moment, als ihr die Wiese betretet, entdeckt ihr die ganze Wahrheit: Der alte Waldschrat hat seine astartigen Hände tief in die borkige Haut des eigenen Brustkorbes versenkt und reißt diesen in nun mit einem gewaltigen Ruck auseinander. Sein heulender Schmerzensschrei wird vom entsetzlichen Bersten und Krachen des aufbrechenden Stammes übertönt.

Direkt neben euch ist plötzlich ein herzerreißender Schrei zu hören. Das Rindengesicht des kleinen Waldschrats ist von Entsetzen gezeichnet. Ein Schwall harzigen Blutes ergießt sich über die Fee, ruckartig bäumt sich der transparente Körper der Holden auf, und ein seufzender Laut ist zu hören.

Plötzlich geht ein Zittern durch den Leib des Baumriesen, welche Blätter fallen von seinem Haupt, und schwach wendet er euch sein rissiges Borkengesicht zu, das von Schmerz, Wut und Hilflosigkeit gezeichnet ist. Wie ein Peitschenschlag trifft euch seine brüchige und ungelenke Stimme: *"Kommt doch, ihr Lichtmörder. Seht, ich kann mich noch nicht einmal wehren!"*

Meisterinformationen:

Ihre Helden sollten schnellstens klarstellen, auf wessen Seite sie wirklich stehen — der harzige Tränen weinende (!) kleine Waldschrat, der nach vorne stürmt und sich völlig fassungslos am Leib seines ausblutenden Vaters festkrallt, ist dazu jedenfalls nicht fähig.

Der alte Waldschrat versucht, als 'Ulfindeis Paladin' sein eigenes Leben zu geben, um das der Fee zu retten. Doch wird bald ersichtlich, dass er ihre Widerstandskräfte auf diese Weise nur etwas stärken, ihre Wunde aber nicht heilen kann. Er vermag ihr lediglich zusätzliche Zeit auf Dere zu schenken.

Die Helden, die sich ihm hoffentlich in friedlicher Weise nähern, sollten dies erkennen können. Der alte Waldschrat weiß, dass er selbst bei dem Versuch, der Holden Kraft zu geben, verdorren wird. Ihm wird daher trotz größten Widerwillens gegenüber den plötzlich aufgetauchten Menschen und angesichts der knappen Lebensspanne, die ihm noch bleibt, nichts anderes übrig bleiben, als den Helden zu vertrauen, will er Ulfindel retten.

In dem anstehenden Dialog zwischen Helden und Waldschrat sollten Sie daher meisterlich folgende Informationen einflechten, die der völlig verzweifelte, um jede andere Hoffnung beraubte Waldschrat preisgeben wird.

- Bei der Frau, die vor den Helden liegt, handelt es sich um eine Fee, die Holde Ulfindel.
- Ulfindel ist die Hüterin eines 'Schatzes' der Alten Elfen. Der Zugang zu ihrem Reich liegt in den sogenannten 'Feengrotten', wo einst elfische Zaubermacht und Feenmagie verwoben wurden.
- Stirbt Ulfindel, wird ein bössartiges Feengeschöpf freikommen, das vor langer Zeit von Ulfindel eingekerkert wurde: ein 'Lamifaar'. Das Wesen dient dem Rattenkind und fand einst einen Weg in die Grotten. Geschieht dies, wird das verborgene Geheimnis der Alten Elfen in die Hände der Feinde fallen. Dies aber darf nicht geschehen.
- Sein Opfer kann den Tod der Fee nur hinauszögern. Sollte es den Helden aber gelingen, das Wasser des 'Zauberbrunnens' in den Feengrotten zum Fließen zu bringen und damit die direkte Verbindung zu ihrem Reich wiederherzustellen, wird Ulfindel wieder genügend Kraft finden, um den Angriff zu überleben und sich in der diesseitigen Welt wieder zu manifestieren. Hierzu müssen die Helden "jenem Weg folgen, den die Rose aufzeigt" — wobei der Waldschrat auf die Zaubergerte Ulfindeis deutet.

Bevor die Helden dem Waldschrat weitere Informationen entlocken können, stürzt auch schon die nächste Szene über die Helden herein.

Angriff der Ratten je

Allgemeine Informationen:

Plötzlich ist in einiger Entfernung ein schrilles, vielstimmiges Fiepen zu hören, das vom Rascheln Hunderter näherkommender Pfoten begleitet wird: Ratten! Sehr, sehr viele Ratten! Es scheint, dass noch jemand die Fährte des Hirsches aufgenommen hat.

Mit einer Kraft, die man dem alten Waldschrat nicht mehr zuge-
traut hätte, fährt er euch an: "Schnell, nehmt Ulfindeis Zaubergerte, nehmt sie! Tut, was getan werden muss."

Liebevoll streicht er über das Blätterhaupt seines Sohns: "Führ sie zu den Grotten! Beeilt euch. Ich werde versuchen, sie aufzuhalten."

Meisterinformationen:

Widersprüche wird der sterbende Schrat nicht dulden. Er weiß, dass sein Leben beendet ist, doch als Ulfindeis Paladin will er nicht kampflös sterben. Helden, die ihm bei seinem letzten Kampf beistehen wollen, wird er klarmachen, dass sie hier ebenfalls zum Tode verurteilt sind — sie werden in den Grotten gebraucht!

Helden, die sich in ihrem Vorhaben dennoch nicht beirren lassen wollen, werden zusammen mit dem Schrat den letzten



Kampf ihres Lebens austragen, bevor sie von einer regelrechten Flut schwarzer Wanderratten zerfetzt werden. Ein Platz an Rondras Tafel ist diesen Märtyrern auf jeden Fall sicher. Für den Rest der Gruppe geht das Abenteuer allerdings weiter.

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden die rosenförmige Zaubergerte Ulfindeis an sich nehmen, verblasst die Fee zu einem aus sich selbst heraus-

leuchtenden Nebelstreif, der sich spiralartig um den Stab legt, um dann mit ihm zu verschmelzen. Angetrieben vom Waldschrat gilt es nun, die Flucht zu ergreifen, wobei die Gruppe von dem leise wimmernden, jungen Waldschrat geführt wird. Irgendwann ertönen im Wald hinter den Helden laute Kampfgeräusche, schrilles Fiepen und irgendwann ein an splitterndes Holz gemahnender Todesschrei. Anschließend kehrt Ruhe ein. Doch zu diesem Zeitpunkt haben die Helden schon ein gutes Stück Wald zwischen sich und die Angreifer gebracht.

Ihre F
sten A
hande
labyrin
läufige
elfen A
und se
ung. Fi
zu ent
vom W
digkeit
Reichst
Anders
Antarak
ihm an
in Verbi
unterird
durchd
Der fee
deren F
der dies
jenem G
Meister,
len ZAU
erfüllt.

Antara

Den Mit
ge wie g
elementa
tigen Ins
ein gehe
monisch
ser Zaub
terirdisch
Welt erha
same Ent
gefährdet
Antaralec
einen sol
chen und
gentlich
Falkenwi
Tor zu Ull
gung aufz



IV: Das Geheimnis der Feengrotten

Feenzauber und Elfenmacht (Meisterinformationen)

Ihre Helden nähern sich nun dem vierten und geheimnisvollsten Abschnitt ihrer mysteriösen Queste: den Feengrotten. Es handelt sich hierbei um ein mysteriöses Höhlen- und Grottenlabyrinth, das vor vielen tausend Jahren Teil eines Parks im weitläufigen Umland Simyalas war und das zum Anwesen des Hochelfen Antaraleon gehörte. Park und Grotten dienten Antaraleon und seinen Gästen einst zum Lustwandeln und zur Zerstreuung. Heute ist von der unvorstellbaren Pracht kaum noch etwas zu entdecken. Das gesamte Anwesen ist schon vor langer Zeit vom Wald verschluckt worden, und nur noch kleinere Merkwürdigkeiten erinnern daran, dass hier einst mehr als nur der tiefe Reichsforst stand.

Anders die Feengrotten: Nach der Verheerung Simyalas nutzte Antaraleon das unterirdische Höhlensystem als Versteck für das ihm anvertraute Geheimnis, das mit dem Untergang Simyalas in Verbindung steht. Auf die Helden wartet daher bis heute ein unterirdisches Reich, das zutiefst von Elfen- und Feenmagie durchdrungen ist.

Der feenhaftige Aspekt geht von der Zaubermacht Ulfindels aus, deren Feenreich nur durch ein Tor — den 'Zauberbrunnen' — von der diesseitigen Welt getrennt wird. Der elfische Aspekt wird von jenem Geheimnis aufrechterhalten, das wir nun auch Ihnen, dem Meister, nicht länger vorenthalten möchten: einer geheimnisvollen ZAUBERMELODIE, die die Grotten bereits seit Jahrhunderten erfüllt.

Antaraleons Vermächtnis

Den Mittelpunkt des Grottensystems bildet eine ebenso gewaltige wie geheimnisvolle *Windorgel*, die von gebundenen Windelementaren in Betrieb gehalten wird. Der Zweck dieses gewaltigen Instruments ist es nun schon seit weit über 2.000 Jahren, ein geheimnisvolles Elfenlied zu bewahren und mit seiner harmonischen Melodie das Grottensystem zu erfüllen (mehr zu dieser Zaubermelodie finden Sie im Anhang auf S. 57). In dem unterirdischen Reich hat sich auf diese Weise eine märchenhafte Welt erhalten, eine Welt, deren Bestehen aber durch die gewaltsame Entrückung der Holden Ulfindel als Wächterin der Orgel gefährdet ist.

Antaraleon, als Schöpfer der unterirdischen Wunderwelt, hat für einen solchen Fall Vorsorge getroffen. Denn seinem menschlichen und möglicherweise magisch unkundigen Nachfolger (eigentlich dachte er an Ulfindels Auserwählte, die Barone von Falkenwind) sollte es in einem solchen Fall möglich sein, das Tor zu Ulfindels Feenwelt noch einmal mit eigener Kraftanstrengung aufzustoßen und Ulfindel und die Kräfte ihrer Feenwelt

ins Diesseits zu lenken. Hierzu hat er ein magisches Kunstwerk geschaffen, wie es wohl nur den Hochelfen möglich war: einen magischen Zauberbrunnen, der Ulfindels Reich mit dem Diesseits verbindet.

Der Brunnen wird von Statuen zahlreicher mythischer Wesen geziert, die im Aktivierungsfall magische Füllhörner in den Händen halten müssen. Der Hochelf hat diese Hörner natürlich entfernt, um einen etwaigen Missbrauch vorzubeugen. Den Helden muss es daher gelingen, die zu den Statuen passenden und im gesamten Grottensystem versteckten Füllhörner zu finden, und sie am Brunnen wieder einsetzen. Nur mittels ihrer Magie ist es möglich, den Brunnen wieder zum Fließen zu bringen und so das Tor zu Ulfindels Welt von dieser Seite aus wieder aufzustoßen. Die freiwerdende Magie kann anschließend dazu genutzt werden, Ulfindel zu retten. Ein Vorhaben, das leider nicht so leicht zu erfüllen ist.

Der Pesthauch des Namenlosen

Wie schon im Vorspann beschrieben, gelang es vor ca. 950 Jahren einem Feengeschöpf aus dem Gefolge des Namenlosen, einem Lamifaar, die Grotten aufzuspüren und ihr Geheimnis zu enthüllen.

Der Holden gelang es zwar, das böartige Geschöpf rechtzeitig zu entdecken und anschließend unter einer Eiche 'einzukern', nicht aber den 'namenlosen Keim' vollständig zu eliminieren, der mit dem Eindringen des Lamifaars ebenfalls in die Höhlen Einzug hielt. Dieser Keim, der sich derzeit im Wildwuchs Hunderter von Rattenpilzen manifestiert und die Grotten zu verseuchen droht, wurde bis vor kurzem sehr effektiv durch die Magie des Zaubersonges sowie Ulfindels Feenmacht in Schach gehalten. Nun aber breitet er sich wieder mit großer Geschwindigkeit aus.

Jetzt ist es nur noch die Kraft der uralten Zaubermelodie, die der Verseuchung der Feengrotten Einhalt zu gebieten vermag. Die Windorgel, deren harmonische Klänge im ganzen unterirdischen Höhlensystem zu hören sind, ist daher das Hauptangriffsziel dieses Aspekts namenloser Macht. Gewaltige Sporenwolken versuchen immer wieder die Orgel zu verkleben und ihren Klang zu trüben. Stellen Sie sich das wie die Brandung an einer Küste bei Flut vor. In jenen Momenten, die die Windelementare benötigen, um die Orgel wieder 'durchzupusten', breiten sich Pilze ein paar weitere Zoll breit aus. Es ist daher nur eine Frage der Zeit, wann die Melodie endgültig verstummt — und damit ein entscheidender Schlüssel zum vergessenen Simyala endgültig verloren ist.



Lauernde Gefahren

Als Folge der Sporenattacken wird das von der Orgel gespielte Zauberlied immer wieder von schrillen, blasphemischen Kakophonien unterbrochen, die auf die empfindliche Fauna der unterirdischen Welt eine schreckliche Wirkung ausübt. Die Feenwesen und Tiere in den Grotten werden in diesen Momenten von einer namenlosen Angriffslust gepackt, die bei einzelnen von ihnen in einem wahren Bluttausch ausufern kann — und die so lange anhält, wie die Disharmonien erklingen.

Auch die Helden bleiben von den Auswirkungen dieser Klänge nicht verschont. So lange diese erklingen, steigen alle negativen Werte der Helden um 3 Punkte an, ihr Jähzorn-Wert sogar um 5 Punkte. Allen Helden gemein ist nun eine große Aggressivität, die sich auch gegen andere Mitglieder der Gruppe richten kann. Die einzige Ausnahme bilden Geweihte, die von den negativen Wirkungen vollständig verschont bleiben. Im Klartext bedeutet das, dass Sie — wann immer Sie es für dramaturgisch notwendig erachten — das Grottensystem mit disharmonischen Klängen 'fluten' können. In der Regel ändert sich schlagartig das Verhalten der die Helden umgebenden Fauna, spricht: die Helden werden

mit hoher Wahrscheinlichkeit angegriffen. Während der Interaktionen Ihrer Spieler untereinander (Gespräche, anstehende Entscheidungen etc.) können sie diese bei allen passenden Gelegenheiten Jähzorn-Proben ablegen lassen, um zu ermitteln, ob die Helden mit Wut und Zorn aufeinander reagieren. Zu welchen Konflikten in Ihrer Gruppe dies im einzelnen führt, bleibt natürlich dem Rollenspiel Ihrer Spieler überlassen.

Vorsicht ist natürlich bei Spielgruppen geboten, zu deren unschöner Praxis es von vornherein gehört, Diskussionen untereinander nötigenfalls mit Waffengewalt auszutragen. Als Meister haben Sie daher aufgrund des 'Erkenntnisaspekts', das der geheimnisvollen Zaubermelodie innewohnt (siehe Anhang, S. 57), jederzeit die Möglichkeit, unschöne Szenen dieser Art abrupt abbrechen zu lassen, indem sie willkürlich entscheiden, dass die Windelementare die Orgel wieder von den Sporen reinigen konnten und die Grotten nun wieder von harmonischen Klängen durchdrungen werden. An Waffengängen beteiligte Helden dürfen nun jede KR eine KL-Probe ablegen, bei deren Gelingen sie schlagartig erkennen, dass sie auf dem besten Wege sind, von der Macht des Namenlosen durch und durch korrumpiert zu werden.

Der Wasserfall

Spezielle Informationen:

Der kleine Waldschrat führt die Helden fast zwei Stunden durch ein sonnendurchflutetes, fast undurchdringliches Waldgebiet, in dem auffällig viele Eibenkastanien wachsen. Immer wieder dringt wohlriechender Waldmeisterduft an die Nasen der Helden. So angenehm dies alles auch scheint, es täuscht nicht über die Tatsache hinweg, dass allenfalls ein Waldelf aus diesem Baumlabyrinth wieder hinausfinden würde.

Seit der letzten Viertelstunde sind hin und wieder merkwürdige Schemen zwischen den Baumstämmen auszumachen, als sich vor den Helden plötzlich ein himmelblauer Waldsee auftut. Lautes Rauschen ist zu hören, das von einem silbrigen Wasserfall herrührt, der sich von einer bewaldeten, felsigen Anhöhe aus über 60 Schritt Höhe in den See ergießt.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Schemen zwischen den Bäumen untersuchen, finden sie Trümmer von geborstenen oder halb im Erdreich eingesunkenen Portalsteinen und Statuen. Letztere stellen Elfen in verschiedenen Posen dar. Allesamt sind sie stark beschädigt, von Kletterranken und Moos überwuchert und mit Sicherheit sehr, sehr alt. Es handelt sich um letzte Überbleibsel jener hochelfischen Parkanlage, die an dieser Stelle einst stand.

Der junge Waldschrat wird die Helden nun auf den Wasserfall aufmerksam machen. Denn dort, hinter dem Wasservorhang, in etwa 15 Schritt Höhe, verbirgt sich der Einstieg in die Feengrotten.



Der Auf-
langen,
stern so

Meisterinf

Auf der
die Fee
Seitenp
spektiv
lichst p
genden
Die Au
bitte eb

A.) Hö

Spezielle
Direkt h
räumige
ser bespr
sehr kü
ner dick
lassen si
Jagd ode
nen. In
Statuen
(Laut
Im Hint
ausg®
Blumi

Der
dre
Eim
inve
sind
das
(tit
ist
ne
D
P
R
let
geh

NAM



Der Aufstieg sollte den Helden einige *Klettern*-Proben abverlangen, die sie aber gemeinschaftlich ohne große Probleme meistern sollten. Helden, die hier scheitern, stürzen in den See,

der nur für jene Helden gefährlich ist, die nicht schwimmen können. Der kleine Waldschrat wird beim Waldsee zurückbleiben und dort auf die Rückkehr der Helden warten.

Die Feengrotten

Meisterinformationen:

Auf der nächsten Seite finden Sie einen Übersichtsplan über die Feengrotten. Der obere Plan stellt die Grotten aus der Seitenperspektive dar, der untere bildet sie aus der Vogelperspektive ab. Beide Pläne zusammen sollten Ihnen einen möglichst plastischen, dreidimensionalen Eindruck des nun folgenden Schauplatzes ermöglichen.

Die Ausmaße der einzelnen Höhlenbereiche entnehmen Sie bitte ebenfalls den Plänen.

A.) Höhle hinter dem Wasserfall

Spezielle Informationen:

Direkt hinter der Wand aus Wasser schließt sich ein große, weiträumige Höhle an, die immer wieder vom aufspritzenden Wasser bespritzt wird. Die Höhlenwände wurden einst mit riesigen, sehr kunstvollen Gemälden verziert, die heute allerdings von einer dicken Kalkschicht überzogen sind. Nur noch rudimentär lassen sich Bilder von Schiffen (am Himmel?) und Elfen bei der Jagd oder bei sportlichen und musikalischen Aktivitäten erahnen. In der Höhle selbst stehen vier zweieinhalb Schritt hohe Statuen, die vier Elfen beim ausgelassenen Musizieren zeigen (Laute, Flöte, Harfe, Gesang).

Im Hintergrund der Höhle ist ein verschlossenes, steinernes Portal aus grüngädertem Marmor zu erkennen, das über und über mit Blumenornamentik überzogen ist.

Meisterinformationen:

Berühren die Helden das Portal mit der Zaubergerte Ulfindeis, öffnen sich die beiden Pforten und geben den Blick auf eine geschwungene Treppe frei, die in die Tiefe führt.

Links und rechts von jeder fünften Stufe erheben sich brusthohe Säulen in Form von künstlichen Stalagmiten, auf denen handspannengroße Leuchtkäfer aus weißem Marmor thronen. Sobald jemand die Treppe betritt, glühen ihre Hinterleibe in einem grünlich-magischen Licht auf, das an einen FLIM FLAM FUNKEL erinnert. Werden diese 'Lampen' gewaltsam von ihren Sockeln entfernt, vergeht ihre Leuchtkraft innerhalb von Augenblicken.

Von unten her ist eine sehr leise, aber überaus harmonische Melodie zu hören, die klingt, als ob der Wind sanft über Felsen und Höhlungen streicht.

B.) Pilzkaverne:

Allgemeine Informationen:

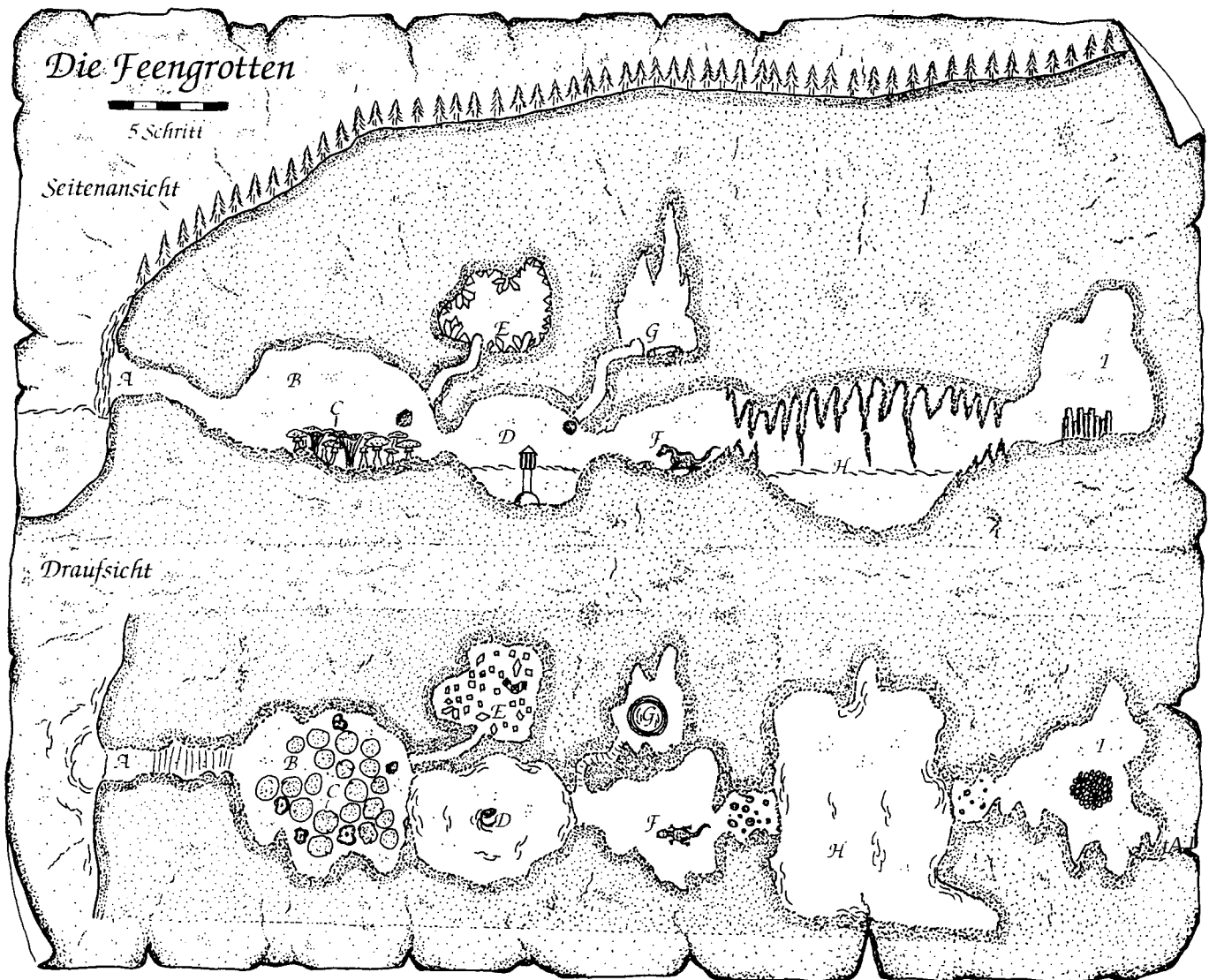
Der Anblick dieser wirklich gewaltigen Höhle, die von feucht-warmer Luft erfüllt ist, dürfte selbst den abgebrühtesten Helden zum Staunen bringen. Vor der Gruppe erstreckt sich ein regelrechter Wald aus baumartigen, ein bis fünf Schritt hohen Pilzen unbekannter Herkunft. Die meisten der Pilze sind beigefarben, aber auch große, braune, pfifferlingartige Gewächse befinden sich unter ihnen, deren Röhren und Kappen sich weit über die Köp-

Schelmenmagie

Da die Grenze zwischen dem Diesseits und Ulfindels Feenwelt in den Grotten sehr fließend ist, kosten alle Schelmenzaubereien drei Astralpunkte weniger als normalerweise vorgegeben.

Eine Anmerkung scheint uns überdies noch zu dem Schelmenzauber KOBOLDOVISION geboten. Bei Anwendung dieser Zauberei in den Grotten wird ein Schelm weitaus mehr (den anderen Helden unsichtbare) Wesen erkennen können, als unten aufgeführt sind. Natürlich erlaubt die Zauberei auch einen völlig unbeschränkten Blick in die wundervolle Welt Ulfindeis — freilich, ohne dass der Schelm diese betreten kann. Der Schelm erkennt nicht nur, dass die Grotten praktisch ein Teil des Feenreichs darstellen (und dadurch auch typische, mit Feenreichen verbundene Effekte zu erwarten sind, z.B. ein unterschiedlicher Zeitablauf), ihm ist es hierdurch auch möglich, sich mit zahlreichen Wesen in den Grotten zu verständigen, die ihn als 'Einen der Ihren' anerkennen werden.

Dem Schelm sollte es unter Einfluss dieser Zauberei nicht nur möglich sein, Freundschaft zu den miesepetrigen Wichteln in der Pilzkaverne zu schließen (und dadurch ihre Hilfe zu erlangen, siehe unten), einige der Feenwesen können ihm eventuell auch Ratschläge geben (Stichwort: Füllhörner, Kakophonien) oder ihn an ihren Erinnerungen an den Schöpfer der Grotten, Antareon, teilhaben lassen. Kurz, unterstützen Sie als Meister die Möglichkeiten dieses Zaubers, der in anderen Abenteuern naturgegeben viel zu selten zum Einsatz gelangt.



fe der Helden erheben und so ihr gewaltiges Lamellenwerk zur Schau stellen.

Die riesige Höhle ist in mildgrünes Dämmerlicht getaucht, das von der Höhlendecke sehr viel weiter oben ausgeht. Ein Blick dorthin zeigt, dass diese von einem weitumfassenden Netzwerk leuchtender Flechten überzogen ist, in deren Zwischenräumen sich weitaus hellere, strahlendere Punkte befinden. Insgesamt ist dies ein Anblick, der auf eine bizarre Art dem Nachthimmel mit seinen Sternen ähnelt.

Die Kaverne ist nicht unbelebt. Zwischen den dicht an dicht wachsenden Pilzstämmen und auch in der Luft ist hin und wieder Bewegung zu erkennen, und immer wieder ist Brummen und Sirren zu hören. Tatsächlich schwirren unter den verwunderten Blicken der Helden eine Vielzahl kleiner Ladifaahris, Blütenjungfern und andere, nirgendwo namentlich erwähnte Feenwesen, durch die Luft. An den Pilzstämmen und an der Höhlenwand hingegen gleiten bis zu ein Schritt große Schne-

ken entlang, auf deren gewundenen Schneckenhäusern zuweilen kleine Wichtel sitzen. Der Höhlenboden wiederum bildet die Heimstatt einiger kniehohen Käfer mit im Licht irisierend grünen Panzern, die den Humusboden nach Nahrung durchwühlen.

Und so merkwürdig dies alles auch scheint, am wunderlichsten ist jene harmonische Melodie, die über allem und jedem in der Kaverne liegt: ein wohltönender Klang, der wirkt, als ob der Wind irgendwo in der Ferne auf wundersame Art und Weise über eine Reihe großer, leerer Flaschenhälse streichen würde.

Meisterinformationen:

Wenn den Helden eine Untersuchung in großer Höhe möglich ist, können sie erkennen, dass die leuchtenden Punkte an der Höhlendecke von Kristall-Adern stammen, die sich offenbar bis an die Oberfläche erstrecken und auf diese Art und Weise Tageslicht in die Kaverne leiten. Das grünlich leuchten-

de Pilz
phorpe
ricum.
Bei de
erhebe
nige d
die ein
diese
wert v
berich
richte
dieser
Zeiter
kultiv

Allgeme
Von der
Ben M
einer W
mutkn
direkt z
weiter
einführ
bleme h
und feu
Folgt m
Ben Hö
Wählen
nem rie
Höhlen
Trotz al
zu stim
Sitzban
gel aus

Meister

Beob
diese
ihn
nen
beste
ser W
reien
einer
Eine
nur
Sch
bes
re ih
bro
Rie
dene
Held
und



de Pilzgeflecht kann mit einer *Pflanzenkunde*-Probe als Phosphorpilz identifiziert werden (siehe auch Herbarium Aventuricum, S. 113).

Bei der Bestimmung der Riesenpilze, die sich vor den Helden erheben, versagen etwaige Bestimmungsversuche gänzlich. Einige der Pilzriesen ähneln den sogenannten Riesenbovisten, die eine ganze Familie satt machen können, doch wird selbst diese Pilzart nicht so groß. Ein Held, der über einen Talentwert von mindestens neun Punkten verfügt, kann höchstens berichten, davon gehört zu haben, dass in alten Mythen berichtet wird, im Guldland und im Riesland würden Pilze dieser Art wachsen. Angeblich sollen solche Pilze in früheren Zeiten auch von Zwergen in ihren unterirdischen Reichen kultiviert worden sein.

Allgemeine Informationen:

Von der Treppe ausgehend, führt ein Pfad aus sehr harten, weißen Muschelschalen durch den wundersamen Pilzwald, der zu einer Wegkreuzung mit einer blütenweißen Sitzbank aus Mammutknochen führt. Von hier aus führt ein Pfad nach Nordosten direkt zur Höhlenwand. Dort, in etwa zehn Schritt Höhe, ist ein weiterer Gang zu erkennen, der tiefer in das Höhlensystem hineinführt. Leider ist nicht zu erkennen, wie man dort ohne Probleme hinaufgelangen kann, da die Höhlenwand überaus glatt und feucht ist (siehe Höhlenbereich E: Kristallgarten, S. 39). Folgt man der Kreuzung nach Osten, gelangt man zu einem großen Höhlensee (siehe Höhlenbereich D: Höhlensee, S. 37). Wählen die Helden dem Pfad nach Süden, gelangen sie zu einem riesigen, verholzten Pilz von sieben Schritt Höhe (siehe Höhlenbereich C: Antaraleons Wohnpilz, S. 36). Trotz aller Harmonie scheint mit dem Pilzwald irgend etwas nicht zu stimmen. Denn mitten auf der Kreuzung, direkt neben der Sitzbank, liegt ein verendetes Ladifaahri, dem offenbar die Flügel ausgerissen wurden.

Meisterinformationen:

Beobachten die Helden die Feenwesen, erkennen sie, dass sich diese in spielerischer Anmut um den Pilzwald kümmern und ihn hegen und pflegen. Tatsächlich halten die Feenwesen einen Mechanismus stabil, den man irdisch ausgedrückt am besten mit 'Ökosystem' umschreiben könnte. Die meisten dieser Winzlinge sind scheu, lassen sich aber mit kleinen Leckereien oder anderen Mitteln anlocken. Ihre Stimmchen ähneln einem unverständlichen Summen.

Eine - wenngleich auch anstrengende - Unterhaltung scheint nur mit den Wichtein möglich, die auf den wunderlichen Schnecken reiten. Diese sind aber überaus miesepetrig und beschimpfen die Helden nach Strich und Faden. Insbesondere ihr Aussehen scheint sie anzuwidern: "Hässlicher Kotzbrocken", "missgestaltetes Monstrum" und "ekelerregende Riesenmade" sind hier noch die harmloseren Ausdrücke, mit denen Ihre Helden bedacht werden.

Helden, die gegen diese Verbalattacken tatsächlich mit Gewalt und Zauberei vorgehen, werden leidvoll feststellen, dass die

Wesen von Feenmagie geschützt werden, die jeden Angriff mit gleicher Münze auf den Aggressor zurückspiegelt. Von etwaigen Geheimnissen des Grottensystems weiß keines der Wesen zu berichten — und es darf auch bezweifelt werden, ob sie sich dafür überhaupt interessieren.



Die Wichtel sind für die Helden jedoch wichtig, da diese deren Hilfe wahrscheinlich benötigen werden, um Höhlenbereich E zu betreten (siehe S. 39).

Das tote Ladifaahri wurde während einer der Kakophonie-Phasen von einem seiner Artgenossen im Streit erschlagen. Den Helden mag das leblose Geschöpf vorerst ein Rätsel aufgeben.

Auswirkungen namenloser Kakophonie:

Sobald das erste Mal Disharmonien in der Höhle mit dem Pilzwald erklingen, werden die Helden von 1W6 wütenden Blütenjungfern umschwärmt, die die Helden für mindestens 2W6 KR attackieren (minimale Dauer der disharmonischen Klänge). Gefährlicher sind die ebenfalls 1W6-1 Käfer, die sich mit ihren Beißwerkzeugen auf die Helden stürzen. Bricht die Kakophonie ab, erlahmt auch die Angriffslust der Höhlenbewohner — ja, es scheint, als ob zumindest die Ladifaahris sofort alles vergessen hätten, was sich noch vor wenigen Augenblicken zutrug.



Ladifaahnis

MU - LE 2 AT 5 PA 0 RS 0 TP 1 SP GS 9 MR 7

Eine Attacke der Blütenjungfern kann man nur durch einfaches Ausweichen abwehren, während selbst vorsichtige Gegenwehr schnell zum Tod eines solchen Geschöpfs führen kann.

Eine Blütenjungfer, die Opfer eines BANNBAI-AÜFN oder eines anderweitigen Beherrschungszaubers wird, stirbt umgehend.

Käfer

MU7 LE15 AT8 PA 3 RS2 TP1W+3GS4 MR 3

C.) Antaraleons Wohnpilz

Allgemeine Informationen:

Folgen die Helden dem Pfad zu dieser Stelle, stoßen sie auf einen riesigen, durch und durch verholzten Pilz von sieben Schritt Höhe, der unten am Stamm einen Durchmesser von fast dreieinhalb Schritt besitzt. In den Stamm ist eine Tür eingelassen, die von Blütenornamentik umrankt wird. Weiter oben am Stamm und in dem 'Pilzhut' kann man ovale Fenster aus blitzendem Kristall erkennen.

Meisterinformationen:

Die Tür lässt sich durch einfaches Aufdrücken öffnen. Eine Wendeltreppe innerhalb des Pilzstamms führt nach oben — und damit zu den unten aufgeführten Räumlichkeiten, die Sie ganz nach Phantasie weiter ausschmücken können. Dieser Schauplatz dient dazu, den Helden einige Gegenstände und Informationen in die Hände zu spielen, die sie benötigen werden, um den Zaubersbrunnen innerhalb des Grottensystems wieder zu aktivieren.

Aufsehererregend ist auf jeden Fall die Tatsache, dass der Wohnpilz im Innern weitaus geräumiger ist, als er von außen scheint. Auch die Raumproportionen stimmen mit dem Pilz-äußeren keinesfalls überein, weswegen wir auf eine Raumplan an dieser Stelle verzichten möchten. Tatsächlich wirkt hier eine rätselhafte Feenmagie, derer sich der den Helden unbekannte Baumeister zu bedienen wusste. Diese Magie hat darüber hinaus die Eigenschaft, alle vergänglichen Gegenstände im Haus zu konservieren. Sobald jemand derartige Objekte vor die Türschwelle des Pilzhauses trägt, kommt es schlagartig zu einem Alterungsprozess, der über 3.000 Jahre innerhalb von Augenblicken 'nachholt'.

Nicht betroffen von diesem Effekt sind Objekte aus unvergänglichen Materialien (z.B. Kristall oder Stein) sowie alle magischen Artefakte im Haus.

I. Treppenaufgang: eine schlichte Wendeltreppe aus verholztem 'Pilz', die hinauf zum Kristallzimmer (II) führt. Alle paar Stufen befinden sich hier die gleichen marmornen 'Käferlampen', die

die Helden schon beim Betreten der Grotten bewundern konnten.

II: Kristallzimmer: ein prunkvolles, drei mal drei Schritt großes Zimmer, in dem Dutzende von Bergkristallfigürchen verwahrt sind, die im Licht der Käferlampen hypnotisch funkeln und gleißen: darunter Drachen, Elfen, Meerjungfrauen, Hirschkäfer, Einhörner, Libellen und viele andere Wesen. Jede der Figuren mag zwischen drei und fünf Dukaten wert sein.

An der Wand hängt überdies eine wundervoll gefertigte, hochelfische Aleeza. Sie ähnelt dem Florett, das bekanntlich erst in jüngerer Zeit im Lieblichen Feld in Mode gekommen ist (TP: 1W+3; die Waffe ist überdies von elfischer Magie durchdrungen: Sobald sich dem Träger ein menschengroßes Wesen echsischen Ursprungs im Radius von 10 Metern nähert — wozu es in diesem Abenteuer nicht kommen wird —, leuchtet die Klinge grünlich auf und verursacht gegen diesen Angreifer einen zusätzlichen Trefferpunkt).

Ovale Öffnungen führen jeweils zu den Räumen III, IV und V

III. Schlafgemach: ein ovaler Raum samt Fenster von sechs Schritt Länge und lindgrüner Farbe. In seinem Zentrum steht ein prachtvolles Bett mit seidenartigen Decken und einem muschelförmigen Baldachin. Das Bett wirkt wie frisch bezogen. Unheimlich ist lediglich der Leichnam eines Elfen mit überaus asketischen Gesichtszügen, der mit geschlossenen Augen darin liegt. Der Unbekannte wirkt, als ob er sich vor seinem Tod friedlich zur Ruhe gelegt hat. (Es handelt sich hierbei um die von der Feenmagie konservierten, sterblichen Überreste des Hochelfen Antaraleon.)

Die Wände des Raums werden von vier großen, überaus kunstvollen Gemälden geschmückt:

- 1: Elfen beim Lustwandeln in einem wundervoll gestalteten Park,
- 2: Elfen in Jagdkleidung und auf Elfenrössern vor der Kulisse eines prachtvollen, efeu-umrankten Jagdschlosschens,
- 3: Elfen beim Musizieren, wobei in der Ferne die Silhouette einer atemberaubenden Stadt (Simyala) mit filigranen Türmen und blütenweißen Bauten zu erahnen ist, sowie
- 4: Elfen bei einer nächtlich-romantischen Bootspartie samt Musik, Girlanden und beleuchteten Lampions.

Auf einer kleinen Kommode neben dem Bett befinden sich zwei Objekte von Interesse:

- ein Kästchen aus Rosenholz, in dem sich vier Ringe befinden. Allesamt sind sie magischer Natur und mit jeweils drei 'Ladungen' ausgestattet. Ihre Wirkung lässt sich entweder durch profanes Ausprobieren bestimmen — hierzu muss man den Ring aufsetzen und ihn einmal an Finger drehen - oder indem man einen ANALÜS bemüht:

-ein goldener, mit einem Mondstein besetzter Ring (ein Charisma-Ring, siehe Mysteria, S. 200),

-ein Perlmutterring mit einem Stein aus Aquamarin (Wirkung wie IN SEE UND FLUSS für drei SR, siehe Codex, S. 221),

—ein silberner Ring mit einem Stein aus Lapislazuli (Wirkung wie MOVIMENTO für eine Stunde, siehe Codex, S. 109),



-ein silberner Ring von schlichter Schönheit. Auf ihm liegt der Zauber ADLER, WOLF (siehe Codex, S. 206), der seinen Träger für drei SR in einen Fischotter verwandelt. In dieser Zeit gelten folgende veränderte Werte:

LE23 AT13 PA 6 RS 2 TP 1W+2.

Natürlich kann ein Held in dieser Gestalt minutenlang tauchen.

• ein *blattartiges Pergament* samt Federkiel, auf dem sich ein Text in Asdharia (Hochelfisch) befindet, der sich wahrscheinlich nur mit der magischen Linse aus Greifberts Nachlass entziffern lassen dürfte:

»Tod und Verderben habe ich erlebt, und nur die Erinnerung und die Hoffnung blieb mir. Nun ist es Zeit, ins Licht zurückzutreten. Getanist, was getan werden musste, und bewahrt ist, was selbst den Schreckensschreckt. Dadu dies liest, er weise dich des Erbes würdig — oder falle, wie auch wir einst fielen.

Antaraleon«

IV Instrumentenzimmer: ein sieben mal acht Schritt großer Raum mit großartiger Akustik. Auf Ständern und Pulten stehen und liegen eine Sammlung erlesener (nichtmagischer!) Instrumente aus Mammuton, ausgesuchten Hölzern und dem Gebein diverser Vögel: darunter vier Quer- und Blockflöten, drei Lauten, ein Glockenspiel, zwei kleine Harfen, eine Trommel sowie drei völlig fremdartige Zupfinstrumente, die unmöglich für menschliche Hände gemacht sein können.

Interessant scheint auch ein länglicher, offenstehender Kasten aus Eichenholz, dessen Deckel von einer überaus kunstvollen Schnitzerei sowie scharfkantigen Kristallsplittern geziert wird, die einem Helden bei Misslingen einer FF-Probe 1 SP zufügen. Das Motiv der Schnitzerei ist das eines wilden Levschy beim Querflötenspiel. Der Kasten selbst ist bis auf ein Samtkissen leer, das eine längliche Aussparung aufweist.

Ein Held, der in diesem Raum ein Instrument spielt und bei der *Musizieren*-Probe mindestens 3 Talentpunkte übrig behält, lockt einige Ladifaahris herbei, die für die Dauer der musikalischen Darbietung einen wunderschönen Feengesang anstimmen. Der Gesang hat die Wirkung einer ZAUBERMELODIE (siehe Magie, S. 74) — nur dass die Auswirkungen hier für alle anwesenden Zauberkundigen gelten und diese darüber hinaus jeweils 2W6 Astralpunkte zurückgewinnen.

In dem Eichenholzkasten lag ursprünglich die magische Querflöte, die nun die Levschystatue am Zauberbrunnen in Händen hält. Die Splitter sollen dem Finder einen Hinweis daraufgeben, dass mit der Flöte der große Kristall im Kristallgarten (Höhle E, S. 39) 'aufgesprengt' werden kann.

V Bibliothek: In diesem etwa fünfmal sechs Schritt messenden Raum befinden sich knapp 100 Schriftrollen aus einem dünnen, blattähnlichen Material. In der Hochelfenschrift werden hier alle möglichen Bereiche elfischer Musiktheorie abgehandelt, darunter fast schon philosophisch anmutende Gebiete. Dabei wird erkennbar, dass die Verfasser einen deutlichen Unterschied zwischen dem Liedgut anderer Rassen (Echsen, Trolle, Orks und Zwerge) und ihrer eigenen Musik machen, die mit großer Selbst-

verständlichkeit als "aus dem lichten Gewebe der Welt geboren" und damit als "Ausdruck der schöpferischen Harmonie an sich" angesehen wird. Ein genaueres Studium der Rollen verbieten Sprache und der oben schon genannte Zerfalleffekt außerhalb des Wohnpilses.

Von weit größerem Interesse ist ein Schreibpult, auf dem mehrere Rollen liegen, in denen der unbekannte Verfasser ein "neues wundervolles Instrument" beschreibt und illustriert, das von den "Vettern in Ometheons Himmelsturm" (der nördlichsten der sechs großen Hochelfenstädte) im eisigen Norden entwickelt wurde: eine Windorgel aus Eis.

Eine Wendeltreppe führt von hier aus zu Raum VI.

VI: Heiligtum: ein kreisrunder Raum von sieben Schritt Durchmesser, in dem die Helden zwei interessante Funde machen können: zum einen die zwei Schritt hohe Marmorstatue einer Frau mit verbundenen Augen, die auf einem ovalen Sockel steht. In der einen Hand hält sie ein marmornes Schwert, in der anderen hingegen ein wunderschönes Füllhorn aus Bergkristall. Die Statue ist über und über mit blühenden Kletterrosen bedeckt, die auffällig spitze Dornen tragen.

Ein Wurfauf *Götter und Kulte* + 7 (Elfen: +0) bzw. *Geschichtswissen* + 10 (Elfen: +3) enthüllt, dass es sich bei dem Abbild aller Wahrscheinlichkeit nach um 'Orima', die alte Schicksalsgöttin der Hochelfen handelt. Ihre beiden Attribute symbolisieren, dass das Schicksal blind ist und damit zufällig Freud und Leid unter die Geschöpfe verteilt.

Berührt einer der Helden Statue oder Füllhorn, muss ihm eine FF-Probe + 4 gelingen oder er verletzt sich an den Dornen, woraufhin er sofort für eine halbe Stunde in Tiefschlaf fällt. Berühren die Helden die Statue hingegen mit der magischen Zaubergerte Ulfindeis, weicht der Rosenbewuchs zurück. Die Gruppe kann nun, wenn sie dies wünscht, gefahrlos das magische Füllhorn der Statue an sich nehmen, das bei der Aktivierung des Wünschelbrunnens noch eine wichtige Rolle spielen wird.

An der Stirnseite des Raums ist überdies ein farbenprächtiges Wandgemälde zu erkennen, das einen pompösen Brunnen zeigt. Der Brunnen wird von vier märchenhaften Gestalten mit Füllhörnern eingerahmt, aus denen sich jeweils ein silbriger Wasserstrom in ein Becken aus Aquamarin ergießt: eine Frau mit verbundenen Augen, die in der freien Hand ein Schwert erhoben hält (sie gleicht der Statue der Orima), eine Nymphe mit Haaren aus Seetang, ein bockbeiniger Levschy, der mit der freien Hand eine Querflöte an den Mund führt, und ein Schlitten, der von drei Schwänen gezogen wird (es handelt sich hierbei um eine Abbildung des Zauberbrunnens).

D.) Der Höhlensee

Allgemeine Informationen:

Direkt am Rand des Pilzwaldes erstreckt sich ein großer, fast sechzig Schritt durchmessender Höhlensee, in dessen Mitte sich eine kleine Insel erhebt, auf der ein säulengeschmückter Pavillon steht. Auf dem Seegrund lassen sich schwache Lichtpunkte erahnen,



Magische Analyse der Füllhörner

Da anzunehmen ist, dass die Magier unter Ihren Helden sofort versuchen werden, die Kräfte der Füllhörner magisch zu analysieren, finden Sie im folgenden eine kleine analytische Hilfestellung:

ODEM ARCANUM

- + 0: Alle Füllhörner sind über die Maßen von gebundener und halbgebundener Kraft erfüllt.
- + 5: Die Kraftaura jedes Füllhorns wirkt an den Rändern irgendwie ausgefranst, als ob es nur Teil eines Ganzen wäre.
- +10 (bei gemeinsamer Untersuchung mehrerer Füllhörner): Die Artefakte gehören eng zusammen, wie an den kordialen Kraftströmen zwischen ihnen zu erkennen ist.

ANALÜS AKKANSTRUKTUR/OCULUS ASTRALIS

- +0: Die Welt um dich herum verlischt und macht alles durchdringenden roten und grauen Matrixfäden Platz. Das Hörn ist ein einmalig nutzbares Kadunom, in dem ein einzelner Spruch gebunden ist.
- + 5: Du erkennst die vollendete Kraftfädenornamentik von elfischen, aber auch feeischen Zauberdingen. Der wirkende Spruch ähnelt in seinem Muster signifikant einer ekto-derischen Portalisierung, analog dem PLANASTRALE-Cantus.
- + 10: Der enthaltene Zauber öffnet ein Tor mitnichten in den Limbus, sondern in eine bestimmte Globule. Die Aktivierung erfolgt, wenn die Füllhörner in bestimmte Fassungen gesetzt werden und so ihre Matrices harmonisieren. Dabei kommt es als Nebeneffekt zur Exfluidierung einer Elementarkraft...
- +20: ... um genau zu sein, sprudelt dann Wasser aus den Hörnern. Du erkennst an tiefverborgenen Kraftfibrillen, dass das geöffnete Tor in eine Feenwelt führt. Die überaus kunstvolle und ebenso filigrane wie ebenmäßige Matrixstrickung lässt auf einen (Hoch-)Elfen als Schöpfer der Zauberverwerke schließen - ein "Wesen, das überdies über ein intuitives Verständnis über die Wirkungsweise feeischer Zauberei verfügt haben muss, wie man es heutzutage nur noch von jenen Sterblichen berichtet, die nach ihrer Geburt von Kobolden aufgezogen wurden. Ein wahres Meisterwerk der Artefaktmagie!

ohne dass ersichtlich wäre, was sich genau dort unten befindet. Hin und wieder schwirren einige Feenwesen über den See und lassen kleine Bröckchen fallen, die aus dem Pilzwald stammen. Direkt am Ufer zum Pilzwald liegt, halb im Wasser, eine Barke für vier Personen, die einem großen Schwan nachempfunden ist. Der ganze Höhlenbereich wird ebenfalls durch die leuchtenden Flechten an der Decke und die wunderlichen Kristalladern mit grünlichem Dämmerlicht erfüllt. Jenseits des Pavillons ist ein weiteres Ufer zu erahnen, von dem aus man weiter in die Grotten vordringen kann.

Meisterinformationen:

Beobachten die Helden die Feenwesen genauer, erkennen sie, dass die Ladifaahris mit den organischen Substanzen die Fütterung einiger Lebewesen innerhalb des Sees sicherstellen. Die eigentliche Sehenswürdigkeit stellt allerdings der Pavillon auf der künstlich angelegten Insel dar. Im Innern befinden sich einige Sitzplätze in Form von liegenden Wassermixen aus Marmor, die um eine ebenfalls marmorne Wendeltreppe gruppiert sind. Diese Stufen führen fast 20 Schritt in die Tiefe zu einer großen, halbkugelförmigen Kristallkuppel, die am Sockel einen Radius von sieben Schritten besitzt. Auch hier sind kunstvolle Sitzbänke aufgestellt, so dass man einen geruhamen Ausblick auf die wundervolle Unterwasserwelt des Höhlensees genießen kann.

Am Seegrund sind in verschiedenen Abständen Dutzende aus sich selbst heraus leuchtende Gwen-Petryl-Steine zu entdecken, die die Unterwasserwelt ebenfalls in ein grün-bläuliches, harmonisches Dämmerlicht tauchen. Helden, die sich dem friedvollen Anblick hingeben, erkennen zwischen Felsen und verschiedenen kleinen und großen Süßwassermuscheln am Seegrund mehrere Dutzend weiße Verwandte der Flusskrebse. In den höher liegenden Wasserschichten sind verschiedene silbrige Fische einer unbekannten Art zu erspähen, die vereinzelt oder in kleinen Schwärmen durchs Wasser gleiten.

Spezielle Informationen:

Gelingt einem der Helden eine *Sinnenschäife-Probe*, entdeckt er zehn Schritt von der Kuppel entfernt am Grund des Sees ein großes, kunstvolles Füllhorn aus Perlmutter, das halb von Erdreich bedeckt ist.

Meisterinformationen:

Ihre Helden werden irgendwann auf die Idee kommen, das Füllhorn, das für die Aktivierung des Zauberbrunnens benötigt wird, vom Seegrund zu bergen. Aufgrund der Tiefe des Sees dürfte dies nur mit Hilfe der zwei passenden Ringe aus dem Wohnpils (oder entsprechender Zauberei) gelingen. Unter Verwendung von einigen Seilen sowie etwas Muskelkraft sollte die Bergung an sich kein Problem darstellen. Allerdings hat sich in dem magischen Füllhorn seit längerem ein großer Albino-Krebs niedergelassen, der es inzwischen zu einer stattlichen Größe gebracht hat und sein Heim nicht freiwillig hergeben wird.

Insbesondere unter Einwirkung der namenlosen Disharmonien wird aus ihm ein gefährlicher Gegner, der in diesem Fall auch noch von 2W6 kleinen Flusskrebsen unterstützt wird, die sich wie rasend aufalles zu bewegen werden, was auch nur irgendwie Grund oder Füllhorn berührt.

Großer Albino-Krebs

MU- LE25 AT 10/13* PA 5/3* RS 3

TP 1W+4 (Zangen)

MR 3

*) Die Werte hinter dem Querstrich gelten für die Phasen der Kakophonie.

Kleine
MU -
*) Die
der Ka
vom S
Weise
bis sie

E.) Kri

Meisterin

Der A
den
in z
geling
sprün
stieg
Die S
die H
und se
sen A

● mit
eignet
● mit
oder
● mit
Schne
Bei de
risiert
schon
beinig
ger de
wie au
erfolg
nem S
Die W
dem T
nach
nen K
ren S
ren. I
stieg
lich s

Allgeme

Der An
atemb
zernde
sät, die
und Py
andere
Blumen
der He
Regenb

NAMEN



Kleine Krebse

MU - LE 4 AT4* PA 0 RS 1 TP 1W MR-5

*) Die Krebse greifen nur bei Berührung oder unter dem Einfluss der Kakophonie an. Dabei stoßen sie sich mit kraftvollen Stößen vom Seegrund ab, wobei einige Exemplare auf diese Art und Weise bis zu einem halben Schritt durchs Wasser flitzen können, bis sie innerhalb von 2 KR wieder zum Grund zurücksinken.

E.) Kristallgarten

Meisterinformationen:

Der Aufstieg: In diese Höhlenbereich gelangt man nur über den Zugang in der Pilzkaverne, der sich unglücklicherweise in zehn Schritt Höhe befindet. Wenn es einem der Helden gelingt, dort hinauf zu gelangen, kann er ein Seil an Felsvorsprüngen befestigen, mit dem er den anderen leicht beim Aufstieg helfen kann.

Die Schwierigkeit liegt im Nehmen dieser ersten Hürde. Denn die Höhlenwände in der Pilzkaverne sind glatt und feucht, und so existieren nur drei Möglichkeiten für einen problemlosen Aufstieg:

- mittels einer *Klettern-Probe* +12 (und das auch nur bei geeigneter Kletterausrüstung),
- mittels Flugfähigkeit (z.B. Hexenbesen oder ADLER, WOLF) oder
- mittels die Hilfe der griesgrämigen Wichtel samt ihrer Schnecken-Reittiere.

Bei der letzten Methode handelt es sich um die von uns favorisierte. Denn die notorisch griesgrämigen Wesen, die sich wie schon oben erwähnt lautstark zu der Hässlichkeit der zweibeinigen Riesen (Ihrer Helden) äußern, werden auf den Träger des aktivierten Charisma-Rings aus Antaraleons Wohnpils wie ausgewechselt reagieren (ebenfalls geeignet, um die Wichtel erfolgreich um Hilfe zu bitten, sind die Möglichkeiten, die einem Schelm offenstehen — siehe oben).

Die Wichtel werden in diesem Fall alles Erdenkliche tun, um dem Träger beim Aufstieg zu helfen. Etwa, indem sie ein Seil nach oben befördern und dort festzurren, oder indem sie einen Kletterer gemeinsam nach oben ziehen oder ihm mit ihren Schneckengehäusen Tritthilfe auf dem glatten Fels gewähren. Ist erst einmal ein Held oben angelangt, sollte der Aufstieg der anderen Gruppenmitglieder relativ problemlos möglich sein.

Allgemeine Informationen:

Der Anblick, der sich den Helden innerhalb der Höhle bietet, ist atemberaubend. Die gesamte Kaverne ist über und über mit glitzernden Kristallen von teilweise mehreren Schritt Länge übersät, die die Form von Würfeln, Rhomben, Kuben, Tetragonen und Pyramiden besitzen. Einige von ihnen stehen vereinzelt, andere wachsen in Form bizarrer geometrischer Figuren und Blumen aus Wänden, Decke und Boden. Wo die Lichtquellen der Helden auftreffen, gleißt und funkelt es in allen Farben des Regenbogens.

Spezielle Informationen:

Durchschreiten die Heiden die Höhle, werden sie irgendwann auf ein Füllhorn aus schneeweißem Mammuton (profane Aventureur sprechen von 'Elfenbein') aufmerksam, das sich in einem gewaltigen Kristall befindet, der sich inmitten der Höhle kerzengerade aus dem Boden erhebt.

Meisterinformationen:

Ein Rundgang in dieser Höhle ist nicht ganz ungefährlich, da einige der Kristallformationen rasiernesserscharf sind. Ein Held, der hier keine GE-Probe +2 besteht, muss insgesamt 1W6 Punkte Schaden durch Schnittverletzungen hinnehmen. Der riesige Kristall mit dem Füllhorn (Strukturwert: 130 'LE', RS: 8) lässt sich ohne geeignete Werkzeuge kaum zerstören. Einzig ein Zwerg mit der Berufsfertigkeit *Kristallzüchter* vermag einen Ansatzpunkt für eine Axt oder eine andere geeignete schwere Schlagwaffe aus Eisen finden, um den Kristall mittels einer AT+3 aufzubrechen und das Füllhorn von seiner harten Ummantelung zu befreien.

Eine zweite Methode stellt magischer Schaden in Form eines IGNIFAXIUS von mindestens 15 Schadenspunkten dar, der den Kristall in eine Splitterwolke zerlegt (zur Erinnerung: ein FULMINICTUS lässt sich nur gegen lebende Wesen richten).

Die eleganteste und von Antaraleon vorgesehene Art, den Kristallmantel zu zerstören, ist die magische Querflöte aus der Hand der Levschystatue am Zadberbrunnen (siehe Höhle G, S. 40). Mittels einer einfachen Probe auf *Musizieren* lässt sich schnell ein außergewöhnlich hoher Ton finden, der den Kristall (und auch einige andere Exponate drumherum) wie Glas zersplittern lässt — was natürlich auch nicht ganz ohne Blessuren vor sich geht: Je nach Entfernung zum Flötenspieler können so bis zu 4W6 TP entstehen - wobei jeder einzelne Würfel extra berechnet wird, der RS also von jedem Wurtergebnis abgezogen werden kann.

F.) Elementarhöhle Pyr Drakons

Allgemeine Informationen:

Nur wenige Schritt hinter dem Ostufer des Höhlensees zeichnen sich in der nördlichen Höhlenwand ausgewaschen wirkende Treppenstufen ab, die sich einen breiten Gang entlang in die Höhe schrauben (siehe **Höhle G: Der Zauberbrunnen**, S. 40). Alternativ können die Helden ihre Schritte aber auch tiefer in das Grottensystem lenken. Die Decken und Wände dieser Höhle sind wie die Grottenbereiche B und D mit leuchtenden Flechten überzogen.

Spezielle Informationen:

Inmitten dieser mit einer Deckenhöhe von 20 Schritt in Vergleich zu den anderen Höhlenbereichen recht niedrigen, aber sehr weitläufigen Kaverne erhebt sich das fast acht Schritt hohe Standbild eines gewaltigen Drachen aus purem Gold. Um ihn herum sind vier leere Schalen aus Marmor gruppiert. Am Ostende dieses Höhlenabschnittes ist eine große Ansammlung von Stalag-



miten und Stalaktiten zu erkennen, während im östlichen Bereich der Höhle ein gutes Dutzend ganz besonderer Pflanzen gedeihen: Rattenpilze!

Meisterinformation:

Dieser Höhlenbereich diente ursprünglich als Schutzzone für die Windorgel am Ende des Grottensystems. Sie war einst Pyr Dracon geweiht, dem drachischen Hochelfengott der vier Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde, der hier noch immer in einem Standbild als 'Goldener Drache' verewigt ist. In Wahrheit handelt es sich bei der Statue um schwarzes Vulkangestein, das überaus kunstvoll mit einem hauchdünnen Überzug aus Blattgold geschmückt wurde.

Seit dem Fall Pyr Dracons (alias Pyrdacor), der am Ende selber die Kräfte des Namenlosen Gottes beschwor, sind die elementaren Kräfte in dieser Höhle versiegt. Schlimmer noch, dem schwarzfeeischen Lamifaar — als Gesandten des Namenlosen — gelang es einst, die Reste des verunreinigten Kraftgewebes der Höhle zu nutzen, um so in die Feengrotten einzudringen.

Auswirkungen namenloser Kakophonie:

Derzeit konzentrieren sich die latenten Kräfte des Namenlosen auf die Kaverne der ^Ainde (Höhlenbereich I, S. 43). Die Helden haben daher außer der schieren Existenz der Rattenpilze nichts in diesem Grottenabschnitt zu befürchten. So lange die wundersame Melodie ertönt, sorgt der 'Erkenntnisaspekt' der Zaubermelodie dafür, dass die Helden die gefährlichen Pilze ruhen lassen.

Kommt es hingegen zu einer Phase der Kakophonie, muss den Helden jeweils eine *Selbstbeherrschungs-Probe* + 1 gelingen, um nicht einen der Pilze (nötigenfalls heimlich) einzusammeln. Nur bei einer kritisch verpatzten Probe wird sich die Anziehungskraft der Pilze derart nachteilig auswirken, dass der Held sofort einen der Pilze verzehren will.

G.) Der Zauberbrunnen

Spezielle Informationen:

Über ausgewaschen wirkende Treppenstufen nahe des östlichen Höhlenseeuferes gelangen die Helden in einen gewaltigen Höhlendom, der durch zahlreiche Gwen-Petryl-Steine in der Höhlendecke sowie ein Netzwerk von Kristalladern erhellt wird. Zentraler Blickfang ist ein ebenso kunstvoller wie beeindruckender Brunnen von etwa 12 Schritt Durchmesser in der Mitte der Felsenhalle, zu dem im Halbrund mehrere Treppenstufen hinaufführen.

Der nördliche Beckenrand, der ganz und gar aus blauem Aquamarin besteht (!), wird von vier märchenhaften Gestalten aus grünteäbertem Marmor eingerahmt:

- eine drei Schritt hohe *Frau* mit verbundenen Augen, die in einer Hand ein Schwert erhoben hält,

- eine *Nymphe* mit Haaren aus Seetang,
- ein bockbeiniger *Levschy*, der mit der freien Hand eine Querflöte aus Schwanengebein an den Mund führt, und
- ein *Schlitten*, der von drei Schwänen gezogen wird.

Meisterinformation:

Die Helden haben den gesuchten Zauberbrunnen gefunden. Wenn den Helden Parallelen zu dem Gemälde im Heiligtum des Wohnpilzes auffallen, so vermuten sie richtig. Nur trägt hier keine der Statuen ein Füllhorn. Wo die Statuen auf dem Gemälde ein Füllhorn trugen, greifen sie am Brunnen ins Leere.

Aufgabe der Helden ist es, die von Antaraleon im Höhlensystem verteilten Füllhörner zu bergen und diese wieder zurück an die ihnen vorbestimmten Plätze am Zauberbrunnen zu bringen, um diesen zu aktivieren:

- das kristallene Füllhorn aus Antaraleons Wohnpilz (siehe Höhlenbereich C, S. 37) zur Statue der blinden Orima,
- das Füllhorn aus Perlmutter, das auf dem Grund des Höhlensees liegt (siehe **Höhlenbereich D**, S. 38), in den Schoß der Nymphe,
- das weiße Füllhorn aus Mammuton (siehe Höhlenbereich E, S. 39) auf den Schlitten mit den Schwänen und
- das Füllhorn aus Jade (siehe **Höhlenbereich I**, S. 43) in den Arm des Levschy.

Sobald das jeweilige Füllhorn an seinem richtigen Platz ist, sprießen aus dem felsigen Unterboden dornige Kletterrosen empor, die geisterhaft an der entsprechenden Figur emporwandern, sie umschließen und dann ihre Knospen öffnen. Sobald dieser Prozess abgeschlossen ist, fließt aus dem jeweiligen Füllhorn schäumend und gurgelnd Wasser in das Becken. Sind alle Füllhörner an ihrem Platz verankert, geht ein Ruck durch alle Figuren, und die Statuen bewegen sich, indem sie den Wasserstrom ihrer Füllhörner vereinigen. Die Höhle ist nun von wundersamen Vogelgezwitscher erfüllt, irgendwo in der Ferne ist das Rauschen eines gewaltigen Kataraktes zu hören, und die Wassermassen des Brunnens quellen über den Beckenrand und ergießen sich über die Stufen hinunter zum Höhlensee. Machen Sie nun mit dem Kapitel *Ulfindeis Rettungsweg* (S. 44).

H.) Grotte der Visionen:

Meisterinformation:

Um diesen überfluteten Höhlenbereich zu durchqueren, benötigen die Helden praktischerweise die Schwanenbarke vom Höhlensee, die zunächst einmal hierher transportiert werden muss. Ansonsten müssen sie sich halt etwas anderes einfallen lassen oder notfalls schwimmen, wobei sie vermutlich Teile ihrer Ausrüstung zurücklassen müssen. Allerdings haben es schwimmende Helden wesentlich schwieriger, mit den im folgenden beschriebenen Vorfällen zurecht zu kommen.

Allge
Dies
berei
tiger
teilw
des I
bede
gend



Meister

In d
kräft
regel
'Erke
wie d
74) a
Dure
aufw
beäng
• Ein
bewe
spind
licher



Allgemeine Informationen:

Dieser großräumige, in seiner ganzen Breite überflutete Höhlenbereich ist an der Decke von Hunderten mehr oder minder mächtiger Stalaktiten übersät. Wie steinerne Riesenfinger reichen sie teilweise bis zur Wasseroberfläche und bilden so ein verwirrendes Labyrinth. Die Wasseroberfläche ist von geisterhaftem Nebel bedeckt, der je nach Schwingung der hier deutlich lauter erklingenden Melodie in Wallungen gerät.

tung gelegt. Plötzlich wächst ein Eichensprössling aus dem Erdboden, dessen Wurzeln das offensichtlich schreiende Geschöpf umschließen. Er wächst selbst dann noch, als das eingeschlossene Wesen schon lange nicht mehr zu erkennen ist.

- Der falsche Firun-Geweihte, der vor einem schrecklich anzusehenden Reiter auf einem schwarzen Einhorn mit blutrotem Hörn kniet. Der Finstere auf dem seltsamen Reittier wirkt alt, grausam und gnadenlos. Eines seiner Augen ähnelt einem



Meisterinformationen:

In diesem Bereich des Grottensystems nehmen die Zauberkräfte der durch die Windorgel gehüteten Elfenmelodie in unregelmäßigen Abständen visionäre Gestalt an. Durch den 'Erkenntnisaspekt' des Zauberliedes wirkt sich dies entfernt wie das elfische Zauberlied WINDGEFLÜSTER (siehe Magie, S. 74) aus. Konkret manifestieren sich vor den Helden beim Durchqueren dieser Grotte folgende Bilder in dem geisterhaft aufwallenden Nebel, die sich mit erschreckender Klarheit und beängstigender Lautlosigkeit abspielen:

- Ein pechschwarzes, filigranes und etwa eine Elle großes Lebewesen (das Lamifaar) mit nachtschwarzen Falterflügeln, spindeldürren Armen und einem tückischen, halb menschlichen Gesicht wird von der Holden Ulfindel auf eine Lich-

schwarzen Schacht, durch den man die Unendlichkeit zu sehen glaubt.

Götter und Kulte-Probe + 5: Die Helden erkennen, dass es sich bei dem unbekannten Reiter um eines der *IS Augen des Namenlosen*, den höchsten Sendboten des Namenlosen auf Dere, handeln muss (und dass die Mission des Geweihten offenbar von größter Wichtigkeit ist).

Götter & Kulte-Probe + 12: Der Held ist sich darüber hinaus sicher, in dem Reiter den verfluchten *Zadig von Volterach* zu erkennen, von dem es in geheimen Schriften heißt, dass er seit Jahrhunderten immer wieder im Norden Aventuriens gesehen wird.

- Allerich, der durch Waldspinnen von seinem Pferd gerissen, eingesponnen und weggetragen wird.



Auswirkungen namenloser Kakophonien:

Kurz bevor die Helden die Grotte zur Gänze durchquert haben, wird die wundervolle Windmelodie wieder durch Disharmonien gestört. Sie haben als Meister nun zwei Effekte zur Auswahl, die dafür sorgen sollen, die Kameradschaft und Loyalität innerhalb der Gruppe zu zerstören.

Effekt 1: Im Nebel erscheinen plötzlich Bilder aus dem Unterbewusstsein einzelner Helden, die deren Schwächen und Blößen schonungslos offenlegen. Das Erschreckende daran ist, dass auch diese Bilder die Wahrheit, oder zumindest einen Teil davon, darstellen.

Wenn einer Ihrer Helden je einen anderen aus der Gruppe bestohlen, belogen oder verraten haben sollte, dann werden die Disharmonien diese Geschehnisse visionär aufdecken. Sie können hierzu auf den gesamten Erfahrungsschatz aller bisher mit Ihrer Gruppe gespielten Abenteuer zurückgreifen.

Auch kleinere und größere 'Diskrepanzen', die sich aus der Vorgeschichte einzelner Helden und jenen Schilderungen ergeben, die der betreffende Held hiervon bislang seinen Kameraden preisgegeben hat, lassen sich wunderbar dazu verwenden, um einen Keil des Misstrauens zwischen Ihre Helden zu treiben. Typische Beispiele wären ein offengelegter Mord, ein Diebstahl mit Folgen, Verrat an einem Nahestehenden und alle anderen Verfehlungen aus der Vergangenheit Ihrer Helden, über die diese lieber den Mantel des Schweigens legen würden (denken Sie auch an die in dieser Zeit gesteigerten *Jähzorn-Werte* Ihrer Helden!).

Effekt 2: Verfügen Ihre Heldenfiguren bedauerlicherweise über keine sonderlich ergiebigen Hintergrundgeschichten und/oder sollten Ihre Spieler in diesem Abenteuer erstmals aufeinandergetroffen sein, können Sie sich der folgenden Variante (evtl. auch als Ergänzung) bedienen:

Aus dem wallenden Nebel vor den Helden löst sich plötzlich ein rabenschwarzer Vogel: ein riesiger Rabe, der in seinen Krallen einen menschlichen Schädel hält, dessen Augenhöhlen violett glosen. Ist es Golgari, der Todesbote Borons? Kurz bevor der Sendbote des Todes das Boot der Helden erreicht, erklingt eine unheimliche Stimme aus dem Schädel: "Ihr habt euch zu weit vorgewagt, Sterbliche! Nun ist es vorbei. Übergibt eure Seelen dem wahren Fürsten der Götter!"

Achtung: Elfen sehen anstelle des Raben eine luchsköpfige Jägerin: Zerzal, die Unbarmherzige — das zerstörende Prinzip der elfischen Weltanschauung. Ein Novadi sieht Ras, den tödlichen Sandsturm der Khom, in seiner menschenähnlichen Sandform. Ein Nivese glaubt Gorfangs Rachen zu sehen, hinter dem die ewigrüne, aber von Schatten verdunkelte Ebene leuchtet. Ein Waldmensch erkennt Kamaluqs krallenbewehrte Tatze, umschwirrt von den triumphierend (?) blickenden Geistern der Ahnen. Ein Zwerg sieht nur flüsternde Dunkelheit. Lassen Sie Ihre Helden nun jeweils eine *Aberglauben-Vtobe* + 1

ablegen, und denken Sie wieder an die in dieser Zeit überdies gesteigerten negativen Eigenschaftswerte Ihrer Helden. Gelingt die Probe, werden die betroffenen Helden von panischem Entsetzen heimgesucht (was durchaus einen Sprung in das knapp fünf Schritt tiefe Wasser nach sich ziehen kann - und zwar ohne sich lästiger Rüstungsteile zu entledigen!).

Alle anderen Helden entlarven die Gestalt, als das was sie ist: ein namenloses Trugbild der Verführung, Heimsuchung und Zerstörung. Dennoch wird sie für abergläubische 'Opfer' zur schrecklichen Realität.

Die Auseinandersetzung mit der Gestalt ist daher im wesentlichen ein Kampf, den die Helden mit sich selbst und ihren Ängsten auszutragen haben:

- Jede Kampfrunde wird der Rabe mit seinem Schnabel zuhacken, und stets ist es eine *gelungene* Aberglauben-Probe, die darüber entscheidet, ob der Vogel trifft: 1W+4 SP. (Wie oben beschrieben sehen Anhänger anderer Glaubensrichtungen andere Gestalten, die nach ihnen schlagen.)

- 'Gebannten' Helden bleibt nur die Wahl, verzweifelt ans westliche Ufer zurückzuschwimmen (Dauer ca. 30 KR) oder den Kampf gegen den unheimlichen Sendboten aufzunehmen. In diesem Fall entscheidet stets eine *misslungene* Aberglauben-Probe, ob die Waffe des Helden trifft. Insgesamt sind zwölf Treffer auf diese Art und Weise nötig, um das schreckliche Zerrbild wieder in Nebel aufzulösen.

- Überlebt der Held diesen Kampf, bleiben die Hälfte der erlittenen Schadenspunkte dauerhaft zurück. Erleidet ein Held auf diese Art und Weise mindestens 13 Punkte Schaden, wird sein *Aberglauben-Wert* für den Rest dieses Abenteuers (und nach Ihrer meisterlichen Entscheidung sogar für länger) um einen Punkt gesteigert.

Helden, die sich nicht durch ihre von Aberglauben genährten Ängste haben einlullen lassen, können ihren Kameraden mittels folgender Hilfen zur Seite stehen:

- Durch *intensive Gebete* kann den Opfern insofern geholfen werden, als dass deren Aberglauben-Wert für die Dauer der Auseinandersetzung um einen Punkt gesenkt wird. Allerdings muss der Betende dem gleichen Glauben angehören wie die Helden, für die er betet. Ein Gebet zu Rondra wird also beispielsweise keinem Novadi helfen, eine Bitte an die Geister der Ahnen keinem Elfen oder Zwergen.

- Ein Geweihter kann sich an einer Mirakel-Probe versuchen (siehe Götter, S. 87 f.). In diesem Fall kann er die Hälfte der aufgewendeten Karma-Punkte dazu einsetzen, den Aberglauben-Wert des oder der Opfer um die entsprechende Punktzahl zu senken.

Wird der AG-Wert eines Opfers dadurch um mehr als fünf Punkte gesenkt, steht dem betreffenden Helden eine erneute Aberglauben-Probe zu, bei deren Misslingen er die Erscheinung als schreckliches Zerrbild entlarvt.



- Mittels einer erfolgreichen Probe auf das Talent *Heilkunde Seele* sowie lautstarkem Zureden kann einem Opfer ebenfalls etwas geholfen werden: Sein AG-Wert sinkt um einen Punkt.
- Ein Magier, der fest im Glauben ist, kann das Trugbild durch einen *ILLUSIONEN ZERSTÖREN* gänzlich beseitigen (Kosten: 12 ASP). Jedweder Einsatz von Kampfmagie gegen die Erscheinung schlägt gänzlich fehl. Das naheliegende *ÄNGSTE LINDERN* dürfte schon an der Unmöglichkeit scheitern, das panische Op-

fer 20 Sekunden ruhig zu halten. Die Radikalmethode stellt natürlich noch immer ein veritabler *PARALÜ* dar - gewirkt auf den Kameraden -, nach dem die Gruppe nur noch die Zeitspanne abwarten muss, bis die Kakophonien abklingen.

• Neben den oben genannten Methoden sind nur solche Hilfestellungen möglich, die dem Opfer direkt zugute kommen, zum Beispiel indem man den Kameraden gegebenenfalls ganz profan vor dem Ertrinken bewahrt.

I.) Kaverne der Winde:

Allgemeine Informationen:

Nach dem Aufstieg in diesen Bereich des Grotzensystems befinden sich die Helden in einem riesigen, über 50 Schritt hohen Felsendom. In seiner Mitte erhebt sich als zentraler Blickfang eine ebenso gewaltige wie erhabene Konstruktion aus über zwanzig kolossalen, dicht an dicht stehenden Kristallsäulen, die innen allesamt ausgehöhlt scheinen. Erst jetzt entlarvt man die bis zu 15 Schritt hohe Konstruktion als das, was es ist: eine beeindruckende Windorgel, die den Helden schier den Atem rauben dürfte. Nicht nur, dass die gläsernen Säulen in über-derischer Schönheit glitzern, immerfort kreisen Dutzende von säuselnden Luftküssen und geisterhaften Windelementaren in und um die Orgel herum und erzeugen so jene wundervolle Melodie, die die Helden schon seit Betreten des Höhlensystems vernehmen konnten.

Im Hintergrund, nahe der Nordwand, ist eine weiße, über zwei Schritt hohe *Statue* aus weißem Marmor zu erkennen, die einen männlichen Elf in fremdartiger, aber eleganter Kleidung darstellt, der an einer beeindruckenden, ebenfalls aus Marmor gemeißelten Harfe mit zwölf filigran herausgearbeiteten Saiten sitzt. Seine linke Hand ruht auf einem grünen Füllhorn aus reinsten Jade.

Spezielle Informationen:

Spätestens jetzt wird den Helden die in der Kaverne lauernde

Gefahr bewusst: In dichten Kolonien wuchern und gedeihen überall in der Höhle dunkelgraue und von einem violetten Leuchten umflorte Rattenpilze. Insgesamt sind es wohl über 300 Exemplare, von denen fast alle die ausgewachsene Größe von über zwei Fingern erreicht haben. Plötzlich geht ein Ruck durch die

Pilzwucherungen, und die Kappen aller Rattenpilze ziehen sich — als ob es sich bei dem Pilzteppich um ein einziges Lebewesen handeln

würde — mit einem schlammigen und pumpenden Geräusch zusammen. Nur Augenblicke später federn die Pilze mit einem ebenso ekelhaften Geräusch wieder auseinander und setzen eine gewaltige, von Hunderten Pilzen geborene und aus sich selbst violett leuchtende Sporenwolke frei, die zügig auf die Windorgel zutreibt. Als die klebrige Wolke die Orgel erreicht und mit den Windelementaren ins Innere der Röhren treibt, verändert sich die Melodie schlagartig, und es sind nun plötzlich wieder jene Kakophonien zu hören, die den Helden nun schon seit Stunden zusetzen.



Meisterinformationen:

Ihre Helden sollten in der Lage sein, zu verstehen, warum es in immer kürzer werdenden Abständen zu den Disharmonien kommt. Beschreiben Sie, wie sich in dieser Zeit der Pilzteppich ausbreitet und wie viel Mühe es den Windelementare bereitet, die Röhren stets wieder 'durchzupusten'. Ja, sie sollten sogar das Vergehen eines der Luftküsse schildern. Hier findet offenbar ein Wettlauf statt, den die Elementare bald verlieren werden.



Sobald sich die Helden der Statue, der Orgel oder den Pilzen nähern (in der erkennbaren Absicht, diese zum Beispiel mittels Feuer zu zerstören), wird sich jener namenlos-dämonische Aspekt manifestieren, der seit dem Eindringen des inzwischen eingekerkerten Lamifaars wie ein unsichtbarer Geist in der Kaverne lauert: Die Pilze krümmen sich ein weiteres Mal wie unter Krämpfen zusammen und schleudern den Helden eine Sporenwolke entgegen, die sich direkt vor ihnen zu einem violett-nebulösen Wesen von entfernt pilzartigem Aussehen, violett glühenden Augen und drei seilartigen Tentakeln verdichtet (Werte siehe unten).

Sollte den Helden dennoch ein Schlag gegen die Rattenpilze gelingen, machen Sie der Gruppe deutlich, dass dies höchstens ein Etappensieg von kurzer Dauer sein wird.

Die Statue mit dem leicht herausnehmbaren Füllhorn stellt natürlich Antaraleon selbst dar und deutet auf ein Rätsel hin, das zu enthüllen den Helden vielleicht irgendwann in der Zukunft vergönnt sein mag. Denn eine Probe +9 auf *Geschichtswissen* bzw. alternativ auf *Magie\unde* lässt den betreffenden Helden beim Anblick der Harfe an eine Abbildung denken, die er irgendwann einmal in einem Folianten entdeckt hat. In dem Wälzer wurde ein rätselhaftes Instrument diskutiert, das vor über 20 Jahren in Warunk gefunden wurde. Es konnte neben den zwölf magischen Winden auch noch eine Windhose rufen und versank angeblich kurz nach seiner Entdeckung im Radrom. Die Rede ist von der legendären Warunker 'Harfe der Winde', die den Gelehrten bis heute Rätsel aufgibt... (für DSA-Veteranen: **In den Fängen des Dämons**, S. 24 und 54, sowie **Der Krieg der Magier**, S. 50).

Sporen-Wesen

MU - LE 30-60* AT 3x11 ** PA 3x8" RS 0

SP 1W+2** GS 6 WIR 10

*) Je nach Mächtigkeit Ihrer Gruppe sollten Sie einen LE-Wert des Wesens zwischen 30 und 60 ansetzen. Alle Waffen, die durch Stich oder Schnitt verletzt (Stichwaffen, Schwerter, Scharfe Hieb Waffen ...) richten gegen das nebulöse Wesen nur einen Punkt Schaden an, großflächige Hieb Waffen (stumpfe Hieb Waffen, große Äxte, Stäbe ...) nur die Hälfte des eigentlichen Schadens, einzig magische und gesegnete Waffen sowie Kampfauberei vermögen das Wesen in voller Höhe zu verletzen.

**) Das Wesen kann jeweils dreimal pro Runde angreifen und parieren. Gegen seine Angriffe hilft nur *Ausweichen*. Ein Held, der durch den Schlag eines Sporententakels 7 oder mehr SP auf einmal erleidet, sieht sich einem erfolgreichen Angriff auf seine Atemorgane ausgesetzt. In diesem Fall muss er zusätzlich eine Probe auf KL und IN bestehen, oder er wird für 1W6 KR von *Namenlosen Zweifeln* gepackt, die ihn - benommen und unfähig, eine Entscheidung für oder gegen seine Kameraden zu fällen - in eine schwere Glaubenskrisis stürzen. Gelingen dem Wesen insgesamt drei dieser Angriffe, wird sich der Held ebenfalls auf seine Kameraden stürzen, in der festen Absicht, den 'Zwölfgötter-Buhlen' das Mark aus den Knochen zu schneiden. Diesen Zustand kann der Betroffene erst überwinden, wenn die Elfenmelodie wieder erklingt, ein Geweihter die Zwölfe um ein Wunder bittet oder ein Zauberkundiger mittels Zauber vom Kaliber eines BANNBALADIN eingreift.

Wird ein Geweihter Opfer eines einzigen dieser Angriffe auf die Atemorgane, reicht dies aus, ihn in würgenden Krämpfen für 20 KR zu Boden gehen zu lassen. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 1-5 auf dem W20 erkrankt er in den nächsten Tagen an den Zorgan-Pocken. Einzig ein Stoßgebet, das W20+5 KP kostet, kann das Opfer unmittelbar von dem Sporenbefall und seinen Auswirkungen reinigen.

Ulfindels Rettung

Spezielle Informationen:

Irgendwann wird der Zeitpunkt gekommen sein, an dem die Helden alle Füllhörner gefunden und am Zauberbrunnen verankert haben. Sobald sich das Tor zu Ulfindels Feenreich geöffnet hat und die Zaubergerte der Holden in das gurgelnde Wasser des Brunnens getaucht wird, manifestiert sich in der Luft direkt über dem Brunnen die zauberhafte, von zahlreichen Schmetterlingen umflatterte Gestalt der Holden. Die Fee wirkt wie neugeboren. Milde blicken ihre wasserblauen Augen auf die Helden herab: "Wer seid ihr, meine Retter?"

Meisterinformationen:

Den nun folgenden Dialog in Gänze darzustellen, würde den Umfang dieses Bandes sprengen. Beachten Sie, dass Sie die meisterliche Aufgabe haben, ein überderisches, sphärendhaftes

Wesen von fast gottgleicher Macht darzustellen. Ulfindel macht zwar einen entrückten Eindruck, doch ist Ihr Geist von fast brillanter Schärfe. Gewalt in jeder Form ist der Holden so fremd wie einem Stein das Atmen.

Die Begegnung soll den Helden einerseits dazu dienen, das bisher Erlebte aufzuarbeiten, die Gruppe andererseits aber auch zum Showdown des Abenteuers führen.

Sollten die Helden übrigens nicht von sich aus daraufkommen, die Gerte in das Wasser zu tauchen, so spüren sie, wie der Gegenstand von merkwürdigem Eigenleben erfüllt in die Richtung des sprudelnden Elements zuckt.

Spezielle Informationen:

Folgende Informationen sollten im Gespräch mit Ulfindel Erwähnung finden:

● Die H...
haben, de...
später mi...
pakt, S. 7...
de, um d...
die Nach...
wahren, ...
Nachfolg...
● Die sp...
de von d...
schaffen...
zu verrat...
reif. Die F...
Feenreich...
nisses ist...
dung stel...
hängt.
● Ulfind...
Kampf d...
(was imm...
dung for...
Namen' ...
treten we...
Wehe der...
● Ulfind...
neuern m...
neigt und...
Und nich...
heimnisv...
immer ve...
Geraten d...
dem Sack...
dazu gef...
vergeht. K...
das Jahr z...
nicht weiß...
bereits beg...
● Die Hel...
Erlebnisse...
aus der G...
Die Hold...
Helden ve...
in das Wu...
lich ist ihr...
haben, da...
Grotten u...
● Die Fee...



- Die Holde wird den Helden, nachdem diese sich vorgestellt haben, den Grund für den Bund mit dem Elfen Antaraleon und später mit den Baronen von Falkenwind erklären (siehe **Der Feenpakt**, S. 7). Ulfindel betont, dass dieser Bund geschmiedet wurde, um die hochelhsche Melodie in der Kaverne der Winde für die Nachwelt zu bewahren und um einen Elfenkristall zu verwahren, den sie einzig und allein an Allerich (oder einen seiner Nachfolger) übergeben kann und darf

- Die sphärische Melodie, die in den Feengrotten erklingt, wurde von den Hochelfen Simyalas zu einem speziellen Zweck geschaffen. Doch der einst geschlossene Bund verbietet Ulfindel zu verraten, zu welchem Zweck— dafür ist die Zeit noch nicht reif. Die Holde betont, dass die Zaubermelodie und der in ihrem Feenreich verborgene Elfenkristall Teil eines elfischen Geheimnisses ist, das unmittelbar mit der Elfenstadt Simyala in Verbindung steht und von dem auch das Schicksal der Menschen abhängt.

- Ulfindel lässt die Helden wissen, dass im Verborgenen ein Kampf der Unsterblichen begonnen habe, der schon in Kürze (was immer eine Holde darunter verstehen mag) seine Entscheidung fordern wird. Dann werde sich zeigen, ob die 'Macht ohne Namen' erneut die Herrschaft über die Welt der Sterblichen antreten werde. Das Geheimnis Simyalas werde über Wohl und Wehe der Sterblichen entscheiden.

- Ulfindel betont, dass sie unbedingt den Bund mit Allerich erneuern muss, da sich das Jahr schon bald dem Ende entgegenneigt und sie dann nicht erneut wieder in diese Welt treten kann. Und nicht nur das: Einzig Allerich kann und darf sie den geheimnisvollen Elfenkristall übergeben, der mit seinem Tod für immer verloren sein wird.

Geraten die Helden ins Grübeln, sollten Sie nun die Katze aus dem Sack lassen. Denn der Einfluss feeischer Zaubermagie hat dazu geführt, dass die Zeit in den Grotten anders als draußen vergeht. Konkret bedeutet dies nichts anderes, als dass in Kürze das Jahr zu Ende geht (wobei auch die Holde als jenseitiges Wesen nicht weiß, ob die *Fünf Namenlosen Tage* kurz bevor stehen oder bereits begonnen haben ...).

- Die Helden sollten der Fee spätestens jetzt von den bisherigen Erlebnissen und vor allem den Bildern um Allerichs Schicksal aus der Grotte der Visionen berichten.

Die Holde wird nun so etwas wie Erschrecken zeigen und den Helden vom Eindringen des Lamifaars berichten, den sie einst in das Wurzelwerk einer mächtigen Eiche gebannt hat. Natürlich ist ihr klar, dass die Gegner ein essentielles Interesse daran haben, das Feenwesen zu befreien, um zu erfahren, wo sich die Grotten und damit die hochelfische Zaubermelodie befinden.

- Die Fee vermutet, dass sich die Gegner dort befinden, wo sie

einst das Lamifaar verbannte. Außerdem sei damit zu rechnen, dass Allerich inzwischen übelsten Manipulationen ausgesetzt werde. Die Fee macht den Helden klar, dass sie selbst aber zu geschwächt sei, um Allerich persönlich zu helfen.

- Die Holde greift nun zu der magischen Querflöte aus der Hand der Levschy-Statue und erklärt den Helden, dass mit hoher Wahrscheinlichkeit nur die gehütete Zaubermelodie selbst Allerich noch retten kann. Ulfindel streicht dreimal über die Querflöte und übergibt jenem Helden das Instrument, der den höchsten Talentwert in *Musizieren* besitzt. Von nun an ist der Flöte für einen Zeitraum von drei Tagen jene Melodie zu entlocken, die den Helden inzwischen überaus vertraut sein dürfte: Antaraleons Zaubermelodie.

- Vor allem macht sie den Helden bewusst, dass die Flöte keinesfalls in die Hände der Gegner fallen darf, da diese auf diese Art und Weise ebenfalls in den Besitz der Melodie geraten würden.

- Wenn die irritierten Helden nach dem Grund für dieses ungeheuerliche Risiko fragen, macht Ulfindel der Gruppe noch einmal klar, dass Allerich mehr als nur ihr Anker in dieser Welt ist. Nur ihm allein (oder seinem Nachfolger) darf sie die Geheimnisse der Feengrotten anvertrauen. Und nur er ist in der Lage, sie zu rufen, wenn die Zeichen ihr Eingreifen verlangen.

Ulfindel wird die Helden nun auffordern, sich an dem Wasser des Feenbrunnens zu erfrischen, der den Helden die volle Lebensenergie und bis zur Hälfte ihrer Astralenergie zurückgewinnen lässt. Anschließend ruft sie den jungen Waldschat herbei (der tatsächlich treu die vielen Tage vor den Feengrotten gewartet hat) und trägt ihm auf, die Helden zu jener Stelle zu führen, an der sie einst das böartigen Lamifaar verbannte: eine Stelle im Reichsforst, die etwa eine halbe Tagesreise entfernt liegt und an der sich das Schicksal der Feengrotten entscheiden wird.

Mit den Worten "Rettet den jungen Allerich und führt ihn zu mir!" werden die Helden nun auf den letzten und entscheidenden Teil ihrer Mission geschickt.

Die Zauberflöte

Neben dem Umstand, dass der Flöte für einen Zeitraum von drei Tagen Antaraleons Zaubermelodie zu entlocken ist, erhöht das Instrument den *Musizieren*-Wert des jeweiligen Helden auf bis zu 5 Punkte. Besitzt der Held bereits einen höheren Wert in diesem Talent, verändert er sich nicht. Er bleibt sogar dann gleich, wenn der Held sich nur auf ein anderes Instrument versteht. Auch dies ist ein Aspekt der Feenmagie, die der Querflöte innewohnt.



V: Der Spinnenbaum

Meisterinformationen:

Spätestens wenn die Helden wieder das Licht von Praios' aufgehender Sonnenscheibe auf ihrer Haut spüren, werden sie wissen wollen, wieviel Zeit inzwischen genau vergangen ist. Doch auch hier, tief im Reichsforst und abseits jedweder Zivilisation, existieren keinerlei Möglichkeiten, einen genauen Zeitpunkt zu bestimmen. Einzig wenn die Helden daraufkommen, den jungen Waldschrat zu befragen, erhalten sie Gewissheit: Der erste der fünf Namenlosen Tage ist bereits angebrochen.

Spezielle Informationen:

Mit Hilfe des jungen Waldschrats wird es den Helden nicht schwer fallen, gegen Spätnachmittag jene Lichtung zu erreichen, auf der die Holde einst das bössartige Lami-faar eingekerkert hat. Doch welch, groteske Veränderung ist auf dem Platz vor sich gegangen? Von ihren Verstecken aus können die Helden schemenhaft eine etwa 15 Schritt hohe Eiche erkennen, die am oberen Ende offenbar von einem Blitz gespalten wurde. Doch dies ist nicht das einzig Besorgniserregende: Der gesamte Baum

ist Mittelpunkt eines dichten Kokons klebriger Spinnweben, der die Eiche wie einen weißen Panzer umgibt. Zu allen Seiten hin ziehen sich Spinnfäden zu den Nachbarbäumen und verleihen dem Ort den Charme einer lauernden, eigens für die Helden angelegten Falle.

Plötzlich ist an einer Stelle nahe des Baumwipfels eine Bewegung auszumachen. Aus einem dunklen, fast mannshohen Loch krabbelt eine der schreckenerregenden Waldspinnen aus dem Spinnenbau und läuft über eine aus Ästen und Spinnweben angelegte Brücke in zehn Schritten Höhe auf einen Nachbarbaum zu, wo sie im Geäst verschwindet.

Meisterinformationen:

Natürlich hat Mordrag, der Geweihte des Namenlosen, seine von ihm kontrollierten Waldspinnen dazu veranlasst, diesen 'Stützpunkt' zu errichten. Den Helden sollte klar sein, dass

die offensichtlichste Möglichkeit - nämlich das gesamte Gespinst abzufackeln - von vornherein ausscheidet. Schließlich ist zu erwarten, dass sich Allerich in dem riesigen Bau aufhält und dieser dann mit Sicherheit in den Flammen umkommen würde. Helfen Sie den Helden nötigenfalls mit einer KL-Probe auf die Sprünge, damit sie diese Gefahr erkennen.

Die zweite naheliegende Möglichkeit, sich 'irgendwie' mittels Magie oder scharfer Schwerter einen Weg ins Innere des Spinnengeflechts zu scheidet insofern aus, als dass der 'Bau' mit seinen Höhlungen einem Sember-quast, dem berühmten Warunker Käse, ähnelt. Durch diese

Zufallsmethode eine der **Kammern**

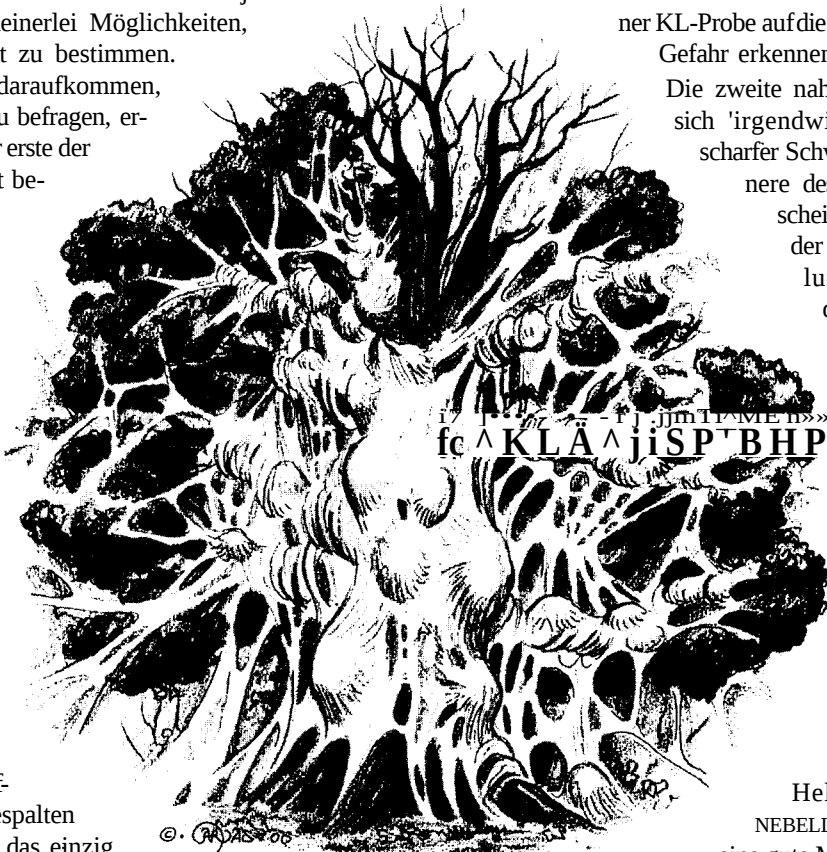
im Innern zu erreichen, ohne sofort alle Feinde im Innern auf einen Schlag auf sich aufmerksam zu machen, dürfte ein Ding der Unmöglichkeit darstellen.

Falls ein zauberkundiger Held den druidischen NEBELLEIB beherrscht, ist das eine gute Möglichkeit, um den Bau als Nebelschwade zu erkunden: Ein Ein-

dringen der ganzen Gruppe zur Befreiung Allerichs kann es trotzdem nicht ersparen.

Tatsächlich bleibt der Gruppe vermutlich nichts anderes übrig, als heimlich in den Spinnenbau einzudringen und Allerich auf diese Art und Weise zu befreien. Da das gesamte Gespinst außen von überaus klebrigen Fäden und Netzen umgeben ist, gibt es über kurz oder lang nur die Möglichkeit, den oben schon erwähnten Nachbarbaum zu erklimmen (Klet-£«77-Probe + 6). Von dort aus gilt es, die groteske Luftbrücke zu erreichen, über die man in 'die Höhle des Löwen' eindringen kann.

Natürlich muss es den Helden vorher gelingen, die schon beobachtete Waldspinne auszuschalten, die sich am Nachbarbaum als Wächter eingenistet hat (bei höherstufigen Helden, sollte die Anzahl der Spinnen auf bis zu drei hinaufgesetzt werden). Weiter geht es anschließend bei **Kammer 1**.



Die
H
M
w
m
Be
He
Tie
sofo
Übe
hat
zu
hol
In
run
Abh

Meisterinfor

Der ge
trüb er
he Übe
auch M
Innerh
gegen
glücklic
Held n
von mi
Innerh
me habe
normale
bender
Den ein
Kamme
kende B

Kammer

Allgemeine
Eine nahe
messer. Vor
und Kam

Meisterinfor

Jeder He
be ablege
an, die so



Vom Kampf gegen die Waldspinnen

Die schon etwas dezimierte Spinnenkolonie im dem von den Helden aufgestöberten Bau steht unter der latenten Kontrolle Mordrags, dem Geweihten des Namenlosen. Die Verhaltensweisen der Spinnen gleichen daher nicht unbedingt jenen, die man von normalen Exemplaren ihrer Art erwarten würde.

Bei allen Spinnenbegegnungen im Bau gilt daher generell, dass Helden, die nicht durch Zauber wie VISIBILI, HERR ÜBER DAS TIERREICH, SANFTMUT oder SOMNIGRAVIS Vorkehrungen treffen, sofort angegriffen werden. Erst wenn sich eine Spinne einer Übermacht gegenüberstellt (und mindestens 5 KR gekämpft hat), wird sie versuchen, zur nächstgelegenen Kammer zurückzuweichen, um alle dort befindlichen Artgenossen zu Hilfe zu holen.

In einigen Kammern besteht überdies durch die Erschütterungen eines Kampfes die Gefahr, dass weitere Spinnen vor Ablauf der 5 KR angelockt werden. Insofern kann für die Hel-

den im Bau eine Art Partisanentaktik hilfreich sein, einzelne Spinnen in 'gesicherte' Bereiche zurückzulocken, um dort den Kampf gegen sie aufzunehmen, anstatt zu riskieren, dass durch eine Art Dominoeffekt bald die ganze Kolonie auf sie aufmerksam wird.

In Kammer 5 können die Helden auf einen Trick aufmerksam werden, die Waldspinnen mittels Rattenpilzen in Schach zu halten. In diesem Fall sind die Helden überall vor Angriffen gefeit, außer in der Wabe mit der Mutterspinne (Kammer 9) und bei den Spinnen nahe des Gefängnisses des Lamifaars unter der Erde.

Normale Waldspinnen

MU7 LE20 AT9 PA 0 RS 1 TP 1W+1*
GS 3 WR 7 GW 4

*) Waldspinnen sind nicht giftig, siehe auch **Bestiarium**, S. 202.

Der Spinnenbau

Meisterinformationen:

Der gesamte Bau ist von einem Geflecht aus innen milchig trüb erhellten Kammern und röhrenartigen Gängen erfüllt (siehe Übersichtsplan auf S. 48), die so angelegt sind, dass sich auch Menschen in ihnen bewegen können.

Innerhalb der röhrenartigen Gänge kann jeweils nur ein Held gegen einen Gegner kämpfen. Dabei gilt aufgrund der unglücklich hockenden oder liegenden Position, in der sich der Held meist befindet, ein Abzug auf AT, PA und Ausweichen von mindestens einem Punkt.

Innerhalb der Kammern, die allesamt die Höhe größerer Räume haben, ist für bis zu maximal drei Helden ein Kampf unter normalen Bedingungen möglich. Einzig der Einsatz platzraubender Zweihandwaffen verbietet sich auch hier vollständig. Den einzigen Vorteil, den das feste, innerhalb der Röhren und Kammern nicht (!) klebrige Gespinnst bietet, ist der schallschluckende Effekt.

Kammer 1

Allgemeine Informationen:

Eine nahezu kugelförmige, leerstehende Wabe von 3 Schritt Durchmesser. Von hier aus führen zwei Röhren jeweils zu Kammer 2 und Kammer 4.

Meisterinformationen:

Jeder Held muss nach Betreten des Baus eine *Schleichen-Vxo*-Probe ablegen, oder er lockt die zwei Waldspinnen aus Kammer 3 an, die sofort angreifen werden (Werte: siehe oben).

Kammer 2

Allgemeine Informationen:

Wieder eine nahezu kugelförmige Wabe von 3 Schritt Durchmesser, in der auf umspinnenen Ästen und Rinden ein halbes Dutzend violett leuchtender Rattenpilze wachsen. Eine weitere Röhre führt zu Kammer 3.

Meisterinformationen:

Wenn die zwei Waldspinnen aus Kammer 3 noch nicht angegriffen haben, muss jeder eindringende Held eine *Schleichen*-Probe + 5 ablegen, oder er lockt diese Tiere an, die nun ebenfalls sofort angreifen (Werte: siehe oben).

Die einzige weitere Gefahr geht von den Rattenpilzen in dieser Wabe aus, die von den Helden wieder eine Probe *Selbstbeherrschung* abverlangen, um sich nicht an diesen faszinierenden Objekten zu vergreifen.

Kammer 3

Allgemeine Informationen:

Durchmesser der Kammer: siehe Kammer 1.

Spezielle Informationen:

Hier halten sich zwei dunkel behaarte Waldspinnen auf, die mit dem Verzehr eines eingesponnenen Fuchses beschäftigt sind, der noch immer zuckt.



Meisterinformationen:

Ist es noch nicht zu einer Begegnung mit den Spinnen gekommen, greifen diese an, sobald auch nur ein Held seinen Kopf in die Kammer steckt (Werte: siehe oben). Der Fuchs lebt zwar noch, bietet aber ein erbarmenswertes Bild. Allein ein sofortiger Heilzauber, der ihm mindestens 10 LP zurückgibt, kann ihn vor dem qualvollen Verenden retten. Dies wäre allerdings eine durchaus phexgefällige Tat, die Sie bei Gelegenheit entsprechend honorieren sollten.

Kammer 4

Allgemeine Informationen:

In dieser leicht ovalen Kammer von 3 mal 4 Schritt Grundfläche wachsen auf umspinnenen Ästen zwei weitere, violett leuchtende Rattenpilze. Zwei Röhren führen einerseits zu **Kammer 5**, andererseits zu jenem Röhrenabschnitt, der zu 7 und 8 führt.

Spezielle Informationen:

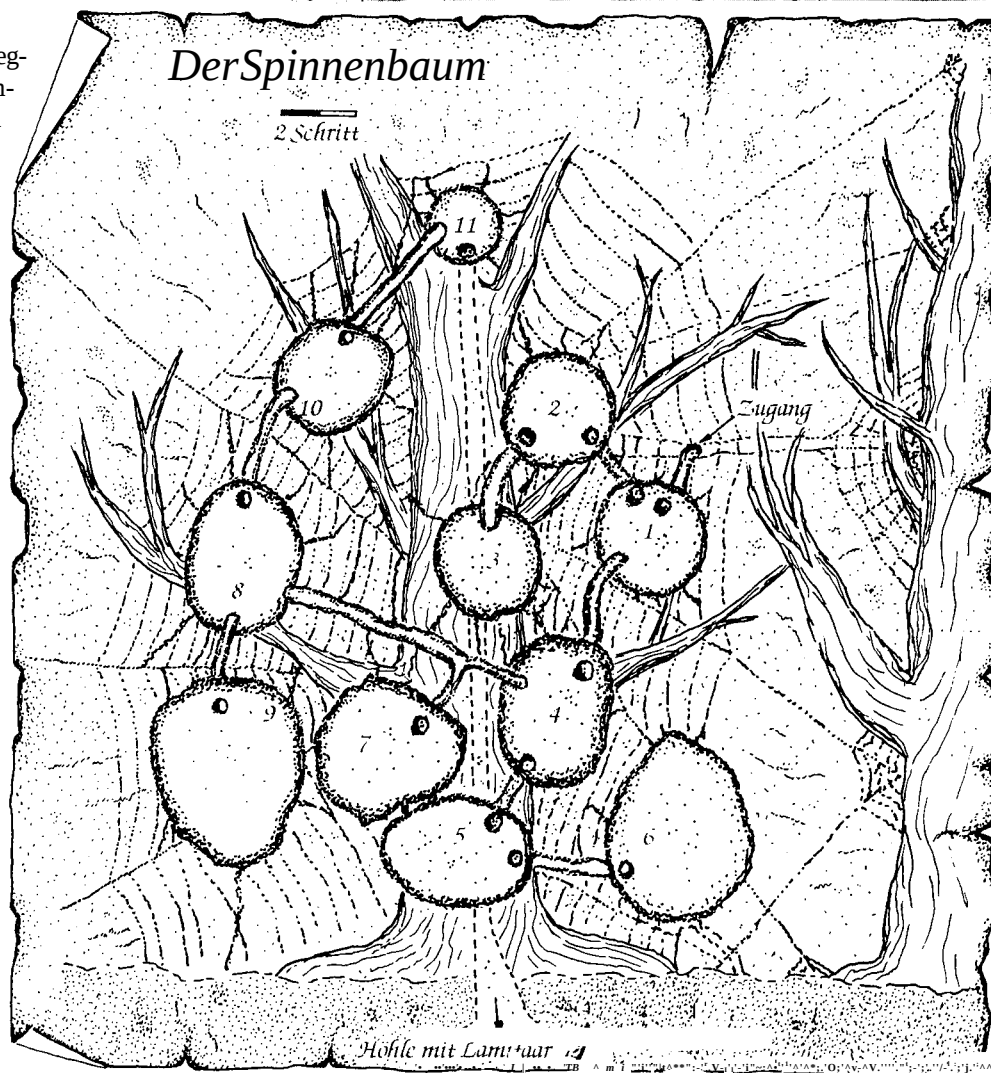
In der Kammer (nahe der Röhre zu 5) liegt eine von Spinnweben überzogene, abgerissene Dolchscheide aus Leder.

Meisterinformationen:

Vor Betreten dieser Kammer ist eine *Sich Verstecken*-Probe notwendig (falls der Held nicht durch Zauber geschützt ist). Gelingt sie, kann der vorderste Held gerade noch der Entdeckung durch eine Spinne entgehen, die aus der Röhre zu 7 und 8 in diese Kammer kriecht. Die Waldspinne wird in diesem Fall direkt in die Röhre zu **Kammer 5** weiterlaufen. Misslingt die Probe, stellt sich die Spinne umgehend dem Held zum Kampf, wobei sie nach fünf KR von einer weiteren Spinne aus **Kammer 5** Unterstützung erhält.

Generell gilt, dass jeder Held, der diese Wabe betritt, sofort eine *Schleichen-Probe* +3 ablegen muss, um zu verhindern, dass er eine Waldspinne aus **Kammer 5** herbeilockt.

Die Dolchscheide stammt von einem menschlichen Opfer (der Jägerin Karlya), das nach Kammer 5 verschleppt wurde.



Kammer 5

Allgemeine Informationen:

Von dieser leicht ovalen Kammer mit 3 mal 4 Schritt Grundfläche führt eine weitere Röhre zu **Kammer 6**.

Spezielle Informationen:

Im Raum liegen drei weißliche Kokons, in denen sich offensichtlich noch lebende Nahrung befindet. In der Kammer hält sich eine weitere Waldspinne auf (eine weitere, wenn die Helden diese in **Kammer 4** haben passieren lassen).

Meisterinformationen:

Falls noch nicht geschehen, wird auch diese Waldspinne sofort angreifen, wenn dem vordersten Held keine kombinierte *Schleichen* und *Sich Verstecken*-Probe (jeweils +4) gelingt.

In einem Kokon befindet sich ein junges Rehkitz, im zweiten ein Murmeltier. Der dritte Kokon hat jedoch menschliche Umriss. Tatsächlich befindet sich in ihm die noch lebende Jägerin namens Karlya (LE: 10), die vor zwei Tagen von den Spin-

nen
und
wen
sch
sch
des
umg
tere

Spezie
Ist die
dass si
männl
herum
sie nac
Fremd
sprach

Meister
Mor
eing
ihr h
ken
gerin
geme
Tatsä
laten
nen
halte
selbs
len

Kamm
Allgem
In dies
sich etv

Speziell
An den
zend fr
Größe

Meister
Jeden
Jungs
fen. I
chen
dies k
Besor

Jungs
MU -

NAMEN



nen eingefangen wurde. Die Frau ist vom Erlebten gezeichnet und dem Wahnsinn nahe. Sobald sie befreit wird, wird sie — wenn die Helden nicht aufpassen — als erstes hysterisch zu schreien und zu weinen beginnen. Reagieren die Helden nicht schnell genug (Zauberei, Bewusstlosschlagen oder beruhigendes Zureden mittels einer *Heilkunde Seele-Vxob€*), lockt dies umgehend 1W6 Jungspinnen aus Kammer 6 sowie zwei weitere Spinnen aus dem Innern des Baus an.

Spezielle Informationen:

Ist die verstörte Jägerin erst einmal versorgt, kann sie berichten, dass sie vor einigen Stunden in der Kammer eine hämische, männliche Stimme vernommen hat, als eine der Spinnen auf ihr herumkletterte (der Geweihte Mordrag). Befragen die Helden sie nach dem Gesagten, kann sie sich daran erinnern, dass der Fremde irgend etwas wie "Ruhig, meine Kleine. Sieh den Pilz!" sprach.

Meisterinformationen:

Mordrag sprach bei seinem Rundgang natürlich nicht zu der eingesponnenen Jägerin, sondern zu der angriffslustigen, auf ihr hockenden Waldspinne. Wenn die Helden kurz nachdenken, können sie daraufkommen, dass die eingesponnene Jägerin, die in ihrem Kokon nahezu blind war, eindeutig nicht gemeint sein konnte.

Tatsächlich besteht einer von Mordrags Tricks, die zahlreichen, latent beeinflussten Spinnen in Schach zu halten, darin, ihnen einen der (hypnotisch) leuchtenden Rattenpilze vorzuhalten. Dieser Kniff kann — sieht man davon ab, dass die Pilze selbst ebenfalls eine nicht zu unterschätzende Gefahr darstellen — auch die Helden vor weiteren Angriffen bewahren.

Kammer 6

Allgemeine Informationen:

In dieser großen Wabe mit 4 mal 5 Schritt Grundfläche befinden sich etwas über 50 weißliche Spinneneier.

Spezielle Informationen:

An den Wänden der Kammer laufen und hängen fast ein Dutzend frisch geschlüpfte und äußerst hungrige Waldspinnen. Die Größe der Spinnen reicht von Hand- bis Unterarmgröße.

Meisterinformationen:

Jeden tiefer in die Kammer eindringenden Helden werden die Jungspinnen als Nahrungsquelle ansehen und daher angreifen. Da sie hierzu instinktiv unter etwaige Rüstungen kriechen und ihre Bisse direkte Schadenspunkte verursachen, ist dies keine ganz ungefährliche Angelegenheit. Erwähnenswerte Besonderheiten hat die Kammer nicht vorzuweisen.

Jungspinnen

MU- LE3-5 AT5 PAO RSO SP1-2 GS2 MR 1

Kammer 7

Spezielle Informationen:

Diese längliche Kammer von 4 Schritt Durchmesser ist leer bis auf die Reste eines Kokons sowie mehrere starke Fäden, die wie Ketten von den weißlichen Wänden hängen.

Spezielle Informationen:

Am Boden der Kammer liegt eine Holzschüssel samt Löffel. Sehr leise ist von irgendwoher unheimlicher, kehliger Gesang zu hören, der mal lauter, mal leiser wird — aber nach einiger Zeit wieder verstummt.

Meisterinformationen:

An einem reich verzierten Stiefel, der noch in den Resten des Kokons steckt, ist ersichtlich, dass in dieser Wabe Baron Allerich gefangengehalten wurde. Speisereste in der Holzschüssel lassen auf ein Pilzgericht schließen (Rattenpilze). Den Helden wird zunächst nichts anderes übrig bleiben, als Mutmaßungen anzustellen, was hier passiert sein könnte. Tatsächlich wurde Allerich tagelang gewaltsam mit Rattenpilzen ernährt, so lange, bis er derart vom *Namenlosen Zweifel* zermürbt wurde, dass Mordrag keine Probleme mehr damit hatte, ihn auf seine Seite zu ziehen.

Dies ist die eigentliche Überraschung, die auf die noch ahnungslosen Helden wartet — denn Allerich ist in seinem jetzigen Zustand überaus erpicht darauf, seinem Entführer zu helfen. Vbn ihm und Mordrag stammt auch der Gesang, der unten vom Wurzelwerk bis in diese Kammer vordringt — und der einzig und allein zum Ziel hat, das unheimliche Lamifaar zu befreien.

Kammer 8

Allgemeine Informationen:

Von der Decke dieser Wabe, die eine Grundfläche von etwa 3x4 Schritt hat, und quer durch sie hindurch sind zwei klebrige Netze gespannt.

Spezielle Informationen:

Auf einem freiliegenden Aststück der Eiche erhebt sich ein mittelgroßer Rattenpilz, vor dem eine Waldspinne hockt. Eine Röhre führt schräg nach unten zu Kammer 9, eine andere schräg nach oben zu Kammer 10.

Meisterinformationen:

Die Spinne scheint in die Kammer vordringende Helden zunächst nicht zu bemerken. Eine gelungene *Sinnenschärfe-Probe* erweckt den Eindruck, als ob das Tier mit seinen zahllosen Augen fasziniert in der Betrachtung des violett schimmernden Pilzes versunken ist (die zweite und letzte Möglichkeit, inmitten des Baus auf den Trick mit den Pilzen aufmerksam zu werden).



Erst wenn der erste Held die Kammer ganz betreten hat und ihm eine *Schleichen-Probe* +3 misslingt, wird das Tier auf den Eindringling aufmerksam — und ihn umgehend angreifen. Bewegungen in dieser Kammer sind allerdings überaus tückisch. Einem Helden, dem bei Durchquerung der Wabe keine Gewandheits-Probe + 3 gelingt, zerreißt einen der gespannten Fäden, so dass sich auf ihn eines der beiden klebrigen Netze niedersenkt.

Ein in einem Netz gefangener Held kann sich nur befreien, wenn ihm (oder einem seiner Kameraden) in zwei aufeinander folgenden Kampfunden jeweils eine GE- und eine FF-Probe gelingt. Solange er im Netz verheddert ist, kann das Opfer nur mit der Hälfte seines AT und PA-Wertes kämpfen. Im Falle eines Kampfes in dieser Kammer besteht jede KR eine 50%ige Wahrscheinlichkeit, dass eine weitere Spinne aus 9 oder 10 herbeigelockt wird.

Kammer 9

Allgemeine Informationen:

Eine kugelförmige Kammer von 5 Schritt Durchmesser.

Spezielle Informationen:

In dieser Kammer befinden sich die Mutterspinne — eine Waldspinne, die größer (und gefährlicher) ist als die Spinnen, denen die Helden bislang begegnet sind — und zwei weitere normale Waldspinnen.

Meisterinformationen:

Die Mutterspinne ist etwas intelligenter als ihre Artgenossen, aber nicht, auch wenn der Begriff dies nahe legt, die Königin des Baus, wie dies beispielsweise bei Bienen oder Wespen der Fall wäre. Und der Gedanke, dass sie zu den legendären Tierkönigen gehört, der manchen Helden vielleicht kommen könnte, ist zum Glück einigermaßen abwegig.

Mutterspinne

MUH LE35 AT 11 PA 5 RS 2 TP 1W+4 GS 3 MR 8

Kammer 10

Allgemeine Informationen:

Aus dieser Kammer von 3x3 Schritt Größe führt eine weitere Röhre geradewegs nach oben zu Kammer 11.

Spezielle Informationen:

Hier befinden sich drei Waldspinnen, die mit dem Verzehr eines eingesponnenen Frischlings beschäftigt sind. An der Decke der Wabe befinden sich vier Kokons, die allesamt noch lebende Waldtiere umschließen.

Meisterinformationen:

Mordrag hat dafür gesorgt, dass sich hier immer drei Spinnen aufhalten, die den Weg nach oben absichern sollen. In den Kokons befinden sich ein Hase, ein Dachs, eine kleine Wildkatze sowie einer der Jagdhunde, die die Helden von Falkenwind her kennen. Alle Tiere geben noch schwache Lebenszeichen von sich. Der Frischling hingegen ist tot.

Kammer 11

Allgemeine Informationen:

Diese nur 2 Schritt durchmessende Wabe schließt sich direkt an einen verkohlten Spalt am oberen Ende des Stamms der vom Blitz gespaltenen Eiche an.

Spezielle Informationen:

Aus dem Spalt ist deutlich unheimlicher, mehrstimmiger Gesang zu hören, der den Helden einen Schauer des Entsetzens über den Rücken jagt.

Meisterinformationen:

Erst jetzt ist ersichtlich, dass der Stamm der Eiche hohl ist. Künstlich in seine Innenseite eingelassene Holzsprossen führen von hier aus in die Tiefe, direkt zum Wurzelwerk des Baumes — und damit zum Finale dieses Abenteuers!

Speziell
Wenn
höhlte
eine du
Erde. A
ist eine
lung fü
blick ü
Das 'D
acht m
schwar
ßen Ei
nen, di
das mä
ten Ba
Doch s
eisenha
Einstie
über de
Faust. K
— eine
stränge
ne Kral
Unten
der häs
prachtv
nen fin
der Bor
lässt. J
Gesicht
voll bli
auf un
Wurzel

Meister
Gelir
und J
Initia
wart
Eine
beide
jener
digte
den h
kann
umne
men
Rege
Held
zieren



Das Finale

Spezielle Informationen:

Wenn sich die Helden vorsichtig einen Weg durch den ausgehöhlten Stamm der Eiche nach unten bahnen, gelangen sie in eine durch Öllampen düster-violett erleuchtete Höhle unter der Erde. Am Ende der sich unter den Helden auftuenden Öffnung ist eine Strickleiter zu erkennen, die bis auf den Boden der Höhlung führt und von der aus man einen hervorragenden Überblick über den finalen Schauplatz hat.

Das 'Dach' der sich aufspannenden, fast fünf Schritt hohen und acht mal acht Schritt durchmessenden 'Kuppelhalle' wird von schwarzem Erdreich und dem mächtigen Wurzelwerk der großen Eiche gebildet. An einigen Stellen sind Spuren zu erkennen, die daraufhindeuten, dass jemand erfolglos versucht hat, das mächtige Wurzelgeflecht zu zerstören und damit den gesamten Baum zu Fall zu bringen.

Doch selbst dieses Wurzelwerk ist nichts im Vergleich zu jenem eisenharten und filigranen Wurzelgeflecht, das direkt neben dem Einstieg an der 'Decke' der Höhlung wie eine gewaltige Traube über dem Boden hängt. Es erinnert entfernt an eine zupackende Faust. Und tatsächlich bewegt sich in ihm — schwach erkennbar — eine rabenschwarze Gestalt, die inzwischen zwei der Wurzelstränge so weit beiseite zu schieben vermochte, dass seine filigrane Krallenhand erkennbar wird.

Unten am Boden aber, flankiert von zwei Waldspinnen, stehen der hässlich grinsende Geweihte des Namenlosen, gehüllt in ein prachtvolles Ornat aus Purpur — und Allerich. Beide haben einen finsternen Gesang angestimmt, der die düsteren Litaneien der Boron-Geweihten wie fröhlichen Kindergesang erscheinen lässt. Jetzt ist erkennbar, dass Allerichs einst milde blickende Gesichtszüge von Bosheit und Tücke entstellt sind. Erwartungsvoll blicken die beiden zum Wurzelgefängnis des Lamifaar hinauf und schauen dem Geschöpf zu, das sich langsam aus dem Wurzelgespinnst zu befreien scheint.

Meisterinformationen:

Gelingt dem untersten Helden eine kombinierte *Schleichen- und Sich Verstecken*-Probe (jeweils +4), haben die Helden die Initiative. Im gegenteiligen Fall wird Mordrag auf die unerwartet eintreffenden Helden aufmerksam und sofort handeln. Eine Schlüsselposition im Kampf gegen den Geweihten, die beiden Spinnen und das Lamifaar — aber auch Allerich — nimmt jener musizierende Held ein, der die von Ulfindel ausgehängte Querflöte mit der hochelfischen Zaubermelodie in Händen hält. Der 'Erkenntnisaspekt', der der Melodie innewohnt, kann dafür sorgen, wieder 'Licht' in Allerichs von Zweifeln umnebelten Geist zu bringen — ihn quasi wieder zu sich kommen zu lassen.

Regeltechnisch ist es hierzu vonnöten, dass der betreffende Held Sichtkontakt mit Allerich aufnimmt und so lange *Musiziere*-Proben besteht, bis er 50 Talentpunkte zusammen-

gesammelt hat. Auf die Kampfsituation bezogen heißt dies, dass der Held in jeder KR eine *Musizieren*-Vrobe ablegt, und der Meister notiert, wie viele Talentpunkte bei der Probe übrig geblieben sind.

Natürlich können bei keiner Probe mehr Talentpunkte übrig bleiben, als der Held zur Verfügung hat. Spielt also ein Musikant mit TAW 5, dann dauert es wenigstens 10 KR, bis er zu einer Summe von 50 Talentpunkten gelangt.

Allerich wird in dieser Zeit, in der er gezwungen wird, sein eigentliches Selbst wiederzuerkennen, von Krämpfen geschüttelt und weinend zu Boden fallen. Misslingt auch nur eine der Proben, bricht die Melodie ab und die Zaubervirkung verblet — woraufhin Allerich (etwas verwirrt) wieder auf Seiten Mordrags in den Kampf eingreifen wird. Anschließend braucht der Musikant eine weitere Kampfrunde, um die abgebrochene Melodie wieder aufzunehmen, er darf also erst in der übernächsten KR wieder eine Probe ablegen.

Wann immer der musizierende Held Kampfschaden einstekken muss, ist er gezwungen, eine Probe auf *Selbstbeherrschung* abzulegen, die um die eingesteckten Schadenspunkte erschwert wird. Misslingt die Probe, gilt der 'Musizierzyklus' als abgebrochen.

Dieses regeltechnische Prozedere ist insofern entscheidend, als dass das Lamifaar — mit Beginn des Flötenspiels — noch genau 25 KR Zeit benötigt, um seinem Wurzel-Gefängnis zu entflüchten. Innerhalb dieser Zeitspanne kann nur der geläuterte Allerich das Gefängnis wieder verschließen (wozu ein einfaches Kommando aus seinem Munde ausreicht). Gelingt es den Helden nicht, Allerich vor Ablauf dieser Zeitspanne wieder zu Verstand zu bringen, wird die Gruppe nicht umhin kommen, das Lamifaar direkt zu bekämpfen. Den restlichen Helden kommt daher die Aufgabe zu, möglichst jeden Störversuch/Schaden vom Flötenspieler abzuwenden, so dass dieser sein Werk rechtzeitig beenden kann.

Mordrags ganzes Streben wird daher konsequent darauf abzielen, den Flötenspieler unter den Helden massiv daran zu hindern, die Elfenmelodie zur Entfaltung zu bringen (dass er es hierbei mit einem der eigentlich gehüteten Elfengeheimnisse zu hat, bemerkt er zunächst nicht). Alle Angriffe von ihm (siehe unten) oder den von ihm befehligten Kreaturen zielen daher darauf ab, den Flötenspieler bei seinem Spiel zu stören. Entscheidend ist für ihn nur, dass das Lamifaar befreit wird — dafür ist er nötigenfalls bereit, als Märtyrer des Namenlosen in den Tod zu gehen.

Mordrags Taktik:

Um die Helden scheitern zu lassen, bedient sich der Geweihte des Namenlosen folgender (übernatürlichen) Mittel:

- Er wird die beiden Waldspinnen auf den Flötenspieler hetzen,



die nötigenfalls die Decke hochkrabbeln werden, um sich von dort— wo der musizierende Held auch immer steht— auf ihn fallen zu lassen.

- Zusätzlich vermag er die Tiere durch ein Stoßgebet *mNamenlose Raserei* zu versetzen (Kosten: jeweils 2W6 Karmapunkte), was die AT der Spinnen jeweils auf den Wert 13 steigert und die TP der beißwütigen Spinnen um drei Punkte auf den Wert von 1W+4 erhöht.

- Der Geweihte vermag ein Wunder zu wirken, das unter der Zwölfgöttlichen Geweihtenschaft unter dem Namen *Pech und Schwefel* bekannt und gefürchtet ist. Das finstere Stoßgebet wirkt ähnlich wie der bekannte FULMINICTUS, nur dass hier ein Strahl schwarzer, nach Schwefel stinkender Flammen aus den Fingerspitzen des Priesters auf das Opfer trifft. Der Schaden beträgt 2W6+ (Stufe des Geweihten, hier also 8), und das Wunder kostet 3W6 KP

- Er vermag einen Ivash, einen kleinen Feuerteufel in Gestalt einer vage menschenähnlichen, einarmigen Flamme herbeirufen, der ihn im Kampf unterstützt (Kosten: 4W6 Karmapunkte).

- So wie Geweihte der Zwölfe vermögen, kann auch Mordrag versuchen, seine Karmapunkte in Talent-, Eigenschafts- und Berufswerte sowie zum Ausgleich von misslungenen AT- und PA-Proben (siehe **Götter**, S. 87) umzuwandeln. Hierzu zählt auch die spontane Erhöhung seiner Magieresistenz im Umfang eins zu eins.

Rattereori Mordrag

MU 14 KL13 IN 11 CH13 GE 13 FF 11 KK12
LE60 KE46 AT12 PA 11 RS 2
TP 1W+4 (Streitkolben) MR 13 Stufe 8

Waldspinnen

MU 7 LE 20 AT 9 PAO RS 1
TP 1W+1 GS 3 MR 7 GW 4

Ivash*

MU20 LE 30 AT13 PA 9 RS 1
TP 1W+4 (Feuer/IGNIFAXIUS-Regeln) GS 10 WR 18 MK 40

*) Siehe auch *Mysteria Arkana*, S. 159. Mit seiner 'Flammenzunge' kann der Dämon Gegner in bis zu drei Schritt Entfernung treffen. Natürlich ist der Teufel immun gegen jedweden Feuerschaden. Holzteile gehen bei seiner Berührung in Flammen auf (was dem Träger 2 SP einbringt), und der BF von Metallwaffen steigt im Kampf gegen ihn um einen Punkt (wovon magische Waffen wie die *Aleeza* aus Antaraleons Wohnpils ausgenommen sind). Gewöhnliches Wasser fügt ihm - je nach Menge - 2 bis 10 TP zu, während elementare Wassererscheinungen gegen ihn sogar den dreifachen Schaden anrichten. Darüber hinaus vermögen ihn nur magische Waffen und Magie -abgesehen vom IGNIFAXIUS - Z U schaden.

Lamifaar*

MU 13 LE15 AT10 PA 2x14*
RS 1 SP siehe unten**GS 17 MR 13

*) Das Lamifaar wird vorrangig danach streben zu entkommen, um das von ihm entdeckte Geheimnis weiterzugeben (was ihm nicht gelingen sollte). Aufgrund der langen Gefangenschaft ist es nicht in der Lage, seine düsteren Feenkräfte einzusetzen. Einzig seine natürliche Unverwundbarkeit gegen alle Waffen, die nicht aus Metall bestehen, und seine unglaubliche Schnelligkeit im Kampf (zwei Paraden) sind erhalten geblieben.

**) Gelingt dem Lamifaar ein Sprung-Angriff, richtet sich dieser immer gegen die Halsschlagader des Opfers, an der es sich sofort festsaugt. Das Opfer verliert jede KR zwei



SP, die das Feengeschöpf 2 zu 1 in eigene Lebenspunkte umsetzt. Das sofort von Schwäche befallene Opfer (KK -4, AT und PA jeweils -2) kann nun jede zweite KR versuchen, das widerwärtige Geschöpf von sich zu reißen (einfache KK-Probe). Die Benommenheit ebbt daraufhin augenblicklich ab.

Wir
Nan
das
weit
Nac
dem
schr
Es v
gen
müss
Am 7
Ulfin
nimr
bleib
den s
ter ur
ke eu
nehm
ander
chen,
Hold

Mit H
geling
zu gel
den R
richter
Kennt
Die fü
rück.
Auf de
halten
Natürl
mehr i
sein, so
sie in a
Einen
men n
Queller
lebnisse
Dort an
gefasst
einen o
Allerich
tiert zur
faustgro
bewegen



Rückkehr zu den Feengrotten

Wir gehen davon aus, dass es Ihren Helden gelingt, den Plan des Namenlosen Geweihten zu vereiteln und zu verhindern, dass das Lamifaar sein Geheimnis an die Diener des Namenlosen weitergibt.

Nachdem Ihre Helden den finsternen Spinnenbau zusammen mit dem erschöpften Allerich verlassen haben, wird der kleine Waldschrat die Gruppe wieder zurück zu den Feengrotten bringen. Es versteht sich von selbst, dass der junge Baron sehr viele Fragen an die Gruppe hat, die diese ihm erst noch beantworten müssen.

Am Ziel ihrer Reise werden die Helden bereits von der Holden Ulfindel erwartet, die Allerich mit feierlicher Miene in Empfang nimmt und zu seiner Initiation in ihr Reich führt. Dieser Weg bleibt den Helden diesmal versperrt. Als die beiden einige Stunden später zurückkehren, wirkt der junge Baron deutlich gereifter und sehr viel gefasster. Einer Bemerkung von ihm ("Ich danke euch, dass ihr so lange auf mich gewartet habt...") ist zu entnehmen, dass für Allerich die Zeit in Ulfindes Reich ebenfalls anders vergangen sein muss. Dennoch mag er nicht darüber sprechen, was er in Ulfindes Feenreich erfahren oder erlebt hat. Die Holde wendet sich nun noch einmal an die Helden:

"Ich danke euch für euer mutiges Eingreifen. Ihr könnt noch nicht ermessen, was ihr für eure Welt getan habt. Doch ihr sollt wissen, dass ihr den Beginn von etwas Schrecklichem vereiteln konntet. Wisset aber auch, dass der Feind eurer Welt im Verborgenen schon die nächsten Ränke spinnt. Bald schon wird der Zeitpunkt nahen, an dem er wieder zuschlagen wird. Sucht nun jene Elfe auf, deren Namen Nahaniel Quellentanz ist. Sagt ihr, dass der Schatten früher erwacht ist, als sie ahnen konnte. Richtet ihr aus, dass ich ihr Versprechen nicht vergessen habe und nun die Zeit naht, da ich es einfordern werde. Bringt ihr diese Blüte ..."

Die Fee übergibt den Helden ein kristallenes Kästchen, in dem sich eine wunderschöne Rosenknospe befindet.

"... und sie wird verstehen. Du, Allerich, sei auf der Hut. Wenn das Schicksal es will, werden wir noch ein weiteres Mal aufeinandertreffen. Das wird der Tag sein, an dem sich die Waagschale entweder in die eine oder in die andere Richtung neigen wird. Für mich und auch für euch ist es nun Zeit zu gehen. Bleibt wachsam ..."

Mit diesen Worten vergeht die Holde in einem Nebelstreif, und die Gruppe ist wieder allein auf sich gestellt.

Kriegsrat auf Burg Silz

Mit Hilfe des jungen Waldschrates sollte es der Gruppe nun leicht gelingen, aus dem Reichsforst zurück zu Allerichs Familiensitz zu gelangen. Anschließend kehrt der kleine Schrat der Gruppe den Rücken, bevor diese auch nur ein Wort des Abschieds an ihn richten kann. Die Gruppe wird mit großer Überraschung zur Kenntnis nehmen, dass man bereits den 2. Praios 30 Hai schreibt. Die fünf Namenlosen Tage liegen somit bereits zwei Tage zurück.

Auf der Burg erwartet den jungen Baron, der bereits für tot gehalten wurde, ein überaus warmer und herzlicher Empfang. Natürlich weilt zu diesem Zeitpunkt schon lange keiner der Gäste mehr in der Baronie. Sollte nach den Helden gefahndet worden sein, so wird Allerich — der seltsamerweise recht nervös wirkt — sie in aller Form von den Verdächtigungen freisprechen.

Einen Tag später lädt Allerich die Helden ein, mit ihm zusammen nach Burg Silz, dem Stammsitz der Gräfin Nahaniel Quellentanz, zu reiten, um der Elfe von den wundersamen Erlebnissen im Reichsforst zu berichten.

Dort angelangt, wird die gräfliche Aelfe die Rosenknospe sehr gefasst entgegennehmen und die Helden konzentriert nach dem einen oder anderen Detail ihres Abenteuers befragen.

Allerich hingegen greift nun unter seinen Umhang und präsentiert zum Erstaunen der Helden erstmals einen grünfunkelnden, faustgroßen Smaragd, in dessen Innern sich nebulöse Schlieren bewegen — der ominöse Elfenkristall. Spätestens jetzt sollte allen

Helden klarwerden, dass die Ereignisse im 'Schatten Simyalas' gerade erst begonnen haben ...

Der Lohn der Mühen

Neben den wundersamen Fundstücken und wertvollen Kleinodien, die die Gruppe in den Feengrotten 'erbeuten' konnte, erhalten sie vom Haushofmeister der Gräfin überdies pro Kopf einen Beutel mit einem 'Spesensatz' von 50 Dukaten sowie die Genehmigung, ihre Ausrüstung auf Burg Silz komplett wieder vervollständigen zu lassen.

Als Meister sollten Sie nun auch entscheiden, wie lange die gefundenen magischen Gegenstände (von unseren Vorschlägen abgesehen) noch wirksam bleiben sollen — schließlich bedeutet ein Mehr an Ausrüstung nicht immer auch ein Mehr für Ihr nächstes Abenteuer. Einzig die hochelfische Veeza dürfte ihre magischen Kräfte für eine relativ unbegrenzte Zeit entfalten können. Die auf der Querflöte liegende Feenmagie (und damit die Möglichkeit, die gehütete Elfenmelodie zur Anwendung zu bringen) sollte sich mit Ende des Abenteuers definitiv und unwiederbringlich erschöpft haben.

Und dann war da doch noch etwas? Richtig. Wir schlagen vor, dass Ihre Helden für die überstandenen Erlebnisse pro Kopf etwa 400 Abenteurerpunkte erhalten - zusätzlich zu den Punkten, die Sie vielleicht schon situationsbedingt vergeben haben.



Zwischen den Abenteuern

Kampagnen bringen es mit sich, dass zwischen dem Erscheinen der einzelnen Abenteuerbände für gewöhnlich etwas Zeit verstreicht. Der zweite Teil von 'Im Schatten Simyalas', Der Stein der Mada, wird die Helden in die Salamandersteine und darüber hinaus führen.

Bis dahin besteht die Aufgabe der Helden darin, so viele Informationen wie möglich über die vorliegenden Geschehnisse zu sammeln, um so Klarheit über den nächsten großen Schritt zu gewinnen. Sie können die unten stehenden Informationen bei Erscheinen des zweiten Kampagnenteils entweder in ein paar Sätzen zusammenfassen (Gräfin Quellentanz besitzt eine große Bibliothek) oder die Wartezeit dadurch überbrücken, dass Sie die nun anstehende 'Informationsphase' für ein paar eingestreute Kurzabenteuer nutzen, zu denen wir Ihnen einige Vorschläge an die Hand geben möchten:

I. Ulfindels Rosenknospe

Es zeigt sich, dass Nahaniel Quellentanz in der Lage ist, die Rosenknospe mit einem leichten Pusten zum Erblühen zu bringen. Der Blüte entsteigt zur allgemeinen Verwunderung ein singendes Ladifaahri (ein kleines, zerbrechlich wirkendes Feenwesen), das zur wunderschönen Melodie, die die Helden inzwischen jederzeit wiedererkennen würden, ebenso wunderschön singt. Nur versteht selbst Nahaniel Quellentanz das filigrane Ladifaahri nicht. Sie beschließt daher, zusammen mit den Helden nach Gareth zu reisen, um dem frischgeklärten 'Oberbewahrer der kaiserlichen Fasanerie und Palastgärten', also dem exilierten Markgrafen Thronwig von Bregelsaum zu Warunk, einen Besuch abzustatten (siehe auch *Stolze Schlösser*, S. 131). Er ist der einzige bekannte Mensch, dem sich schon vor Jahrzehnten aus freien Stücken ein Ladifaahri angeschlossen hat — und der diese Geschöpfe versteht! Man munkelt, dass das Wirken seines Ladifaahri maßgeblich für sein gärtnerisches Geschick verantwortlich sei. Natürlich bekommen es die Helden bei dieser Reise mit namenlosen (oder alternativ borbaradianischen) Agenten zu tun, die nicht nur an die Informationen der Helden heranzukommen trachten, sondern auch die Gräfin, den Markgrafen oder sie selbst auszulöschen versuchen.

Informationen: Die Gruppe um Nahaniel Quellentanz erfährt, dass das Ladifaahri der Gräfin — und nur ihr! — das unbekannte und äußerst komplexe Elfenlied Antaraleons (inklusive zweistimmigem Gesang) beibringen soll. Nahaniel reagiert äußerst überrascht, da dies Wochen und Monate intensivste Übungen mit sich bringen wird. Und dabei weiß sie noch nicht einmal, welche Wirkung das Lied entfaltet.

II. Nahaniel Quellentanz' Simyala-Expeditionen

Wird die Gräfin hierauf angesprochen, reagiert sie etwas reserviert. Ja, es stimmt, fast (!) alle bisherigen Expeditionsteilnehmer

seien verschollen. Doch die Zeit werde kommen, wo sie ihre bisherigen Entdeckungen offenbaren werde ...

Sollten die Helden angesichts ihrer Geheimniskrämerei einen gewissen Unmut zeigen, führt sie die Helden zu einem schwer gesicherten Turmzimmer der Burg, in dem weit über hundert im Reichsforst geborgene Funde verwahrt sind, die die Aelfe Simyala und den dortigen Hochelfen zuordnet. Dies ist natürlich eine Spielwiese für jeden Meister, da sich hier auch einige aus Geheimhaltungsgründen unanalyisierte (eventuell gefährliche?) hochelfische (irrtümlicherweise vielleicht aber auch uralte echsische?) Artefakte befinden, mit denen ganz eigene Abenteuer verbunden sein können.

III. Die Heldentaten Geron's des Einhändigen

Neben der im Anhang stehenden Legende zu Geron's sechster Großtat (dem Sieg über den Basiliskenkönig) werden sich die Helden vielleicht auch über die anderen Heldentaten, die der erste Siebenstreichträger zur Zeit der gildenländischen Besiedelung vollbracht haben soll, informieren wollen (und die wir deswegen im folgenden noch einmal aufzählen möchten). Dieses Wissen kann in allen großen Bibliotheken und Rondra-Tempeln zusammengetragen werden, wenngleich heute wohl auch kein Lebender mehr weiß, wo genau sich diese Taten zugetragen haben sollen:

- 1.) Die Große Schlange vom Sikram: vermutlich eine Ssrkhrsechu irgendwo am Zusammenfluss von Sikram und Mardilo.
- 2.) Der Chimärische Oger: im Bosparanischen Wald, den Geron der Legende nach abholzen ließ.
- 3.) Die Schlangenleibigen Schwestern: vermutlich drei weitere Ssrkhrsechim irgendwo auf almadanischem Gebiet.
- 4.) Die Bestie Harodia: vermutlich am Loch Harodrol.
- 5.) Der Wurm von Kababien.
- 6.) Der Basiliskenkönig — Reichsforst/Simyala.
- 7.) Der Ewige Drache von Phecadien.

IV Geron's Wirken in Waldstein

Da der Siebenstreichträger Geron ganz offensichtlich vor über 2.000 Jahren im Reichsforst gewirkt hat, werden die Helden vielleicht versuchen, vor Ort alte Spuren von ihm zu finden:

- Durch Bücherrecherche, einen kundigen Rondra-Geweihten oder Nahaniels Vorarbeit sollten die Spieler auf die sogenannte Geron'sstele im Westen der Grafschaft aufmerksam gemacht werden, die Geron angeblich nach Verlassen der Hochelfenstadt zu Ehren Rondras aufstellen ließ. Leider befindet sich die ominöse Stele im Einflussbereich eines Höhlendrachen, der erst überwunden werden muss.



Meisterinformationen:

Die Helden sollten im Vorfeld ihrer Suche erfahren, dass zwei Jahre zuvor auch der legendäre 'Rote Pfeil', jener Elf, der über Jahrzehnte mit durchschlagendem Erfolg auf dem großen Turnier zu Gareth als Meisterbogenschütze aufgetreten ist (und hinter dem sich der Elf Tenobaa verbirgt), nach dieser Stele gesucht hat. Die Monolith selbst ist über 3.000 Jahre alt, ziemlich verwittert — und ist tatsächlich von Geron aufgerichtet worden. Am oberen Ende sind mehrere Katzen zu erkennen, die ein merkwürdiges Schiff flankieren, das über Baumwipfeln zu schweben scheint. Darunterliegende Schriftzeichen sind — was gerade noch zu erahnen ist — in völlig verwitterten Alt-Bosparano gehalten und nach all der Zeit kaum mehr zu entziffern. Einzig die Begriffe "... harzenes Herz der Welt...", "... Simyala fiel..." und "... Göttin gleich die Krallen ..." lassen sich unter großen Anstrengungen entziffern.

Natürlich versucht auch der junge Baron Allerich von Falkenwind das Seine dazu beizutragen, die Helden bei ihren Recherchen zu unterstützen. Er macht die Helden auf eine Passage in einer uralten Rondra-Chronik aufmerksam (sie ist weit über 500 Jahre alt), in der von einem "Kloster zur Ehren des Hl. Geron" im Koschgebirge die Rede ist. Dem Buch ist zu entnehmen, dass hier einst einige Reliquien des Heiligen aus vorbosparanischer Zeit verwahrt wurden, darunter einen

Drachenschädel, den dieser angeblich mit dem Schwert Siebenstreich gespalten hat.

In Angbar können weitere Spuren ausfindig gemacht werden, die auf einen während der Magierkriege bis auf die Grundmauern niedergebrannten Wallfahrtsort der Rondra-Kirche hinweisen.

Es sollte einige Anstrengungen von Seiten der Helden erfordern, im unzugänglichen Gebirge die Ruinen dieser alten Anlage ausfindig zu machen — die heute unglücklicherweise auch noch von einem Trupp räuberischer Orks gehalten wird. Die Helden sollten sich trotzdem in der Lage sehen, ein altes Sanktuarium zu entdecken, das offenbar während der Magierkriege von einem magischen Feuersturm verheert wurde. Einzig ein uraltes Wandfries ist erhalten geblieben, das Geron's Heldentaten darstellt und den Heiligen zusammen mit einigen Gefährten (!) zeigt (vier an der Zahl).

Wie groß ist die Überraschung, als Allerich auf einen dieser Gefährten deutet, der einen niederstürzenden Falken auf seinem Schild trägt. Derselbe Falke zierte heute nicht nur Allerichs Familienwappen, sondern befindet sich seit seiner Begegnung mit Ulfindel auch in Form eines Muttermals auf seiner Brust. Ein spektakulärer Fund, der nur einen Schluss zulässt: einer der Ahnen Allerichs war ein Kampfgenosse des Siebenstreichträgers, als dieser den Basiliskenkönig erschlug ...



Anhang

Briefe und Dokumente

Quelle 1

Brief der Gräfin Naheniel Quellentanz an Baron Greifbert von Falkenwind. Geschrieben im elfischen Isdira.

»Burg Silz,
am sechsten Tag des siebten Monats, 8 Hai

Mein werter Greifbert von Falkenwind,

endlich finde ich Zeit, auf unsere interessante Unterhaltung während des Bardenwettstreits beim letzten Kaiserlichen Turnier zurückzukommen — ein Gespräch, das zu beenden uns leider nicht vergönnt war, meine Neugier aber nachhaltig geweckt hat.

Wie Ihr Euch sicherlich erinnern werdet, sprachen wir über den Reichsforst im allgemeinen und seine Geheimnisse im speziellen. Ganz besonders erfrischend ist mir Eure Offenheit in Erinnerung geblieben, mit der Ihr mich auf die bisherige Vergeblichkeit meiner Bemühungen angesprochen habt, mehr über das uralte Simyala in Erfahrung zu bringen: jene Stadt der Hohen Elfen, die den Sagen nach tief im Reichsforst verborgen liegen soll. Da ich Spott und besorgte Anteilnahme wohl zu unterscheiden weiß, möchte ich die Gelegenheit wahrnehmen, Euch mit ebenso großer Offenheit zu antworten.

Ihr werdet sicherlich verstehen, dass niemand, auch die Gräfin von Waldstein nicht, ihre — oder seine — Abstammung verleugnen kann. So gesehen, betrachte ich die Legenden über das stolze Simyala, von denen nicht nur die Sagen der Menschen, sondern auch die tragischsten der elfischen Lieder künden, als persönliche Herausforderung. Kein Weiser sollte ernsthaft die Existenz dieser alten Hochelfenstadt bestreiten. Denn jeder, der die entsprechenden Geschichten studiert, fühlt die Wahrhaftigkeit, die Größe und das niederschmetternde Ausmaß jener Katastrophe, die sich dort vor vielen tausend Jahren abgespielt haben mag. Auch Ihr kennt die Überlieferungen: dass der Namenlose den schrecklichen Basiliskenkönig nach Simyala entsandte, dass in seinem Gefolge Ungeziefer und Ratten Einzug in die Stadt hielten und dass die alten Hochelfen zu Tausenden starben. Unbestätigte Märchen? Wer will dies mit Sicherheit sagen? Denn müsste dann folgerichtig nicht auch die Sechste Heldentat Geron des Einhändigen, Siebenstreichträger und Heiliger der Rondra-Kirche, bezweifelt werden, die davon kündet, dass der Hl. Geron einst Simyala fand und dort den Basiliskenkönig erschlug?

Ich frage mich folgendes: Wenn die Gefahr einst vollständig gebannt wurde, warum wurde die Stadt seit dieser Zeit nicht wieder gefunden? Hält gar das, das keinen Namen kennt, die Stadt

der alten Elfen noch immer in seinem Würgegriff? Und was passiert, wenn dieses Unheil eines Tages freikommt? Habt Ihr Euch noch nie Gedanken darüber gemacht, welch geringe Entfernung zwischen den Ausläufern des Reichsforstes und der Kaiserstadt liegt? Versteht Ihr jetzt, dass nicht Langeweile das Motiv meiner Suche ist, sondern dass meine Sorge dem Reich als Ganzem gilt? Ich würde mich daher freuen, wenn Ihr meiner Einladung auf Burg Silz nachkommen würdet, um das Gespräch hier in aller Ausführlichkeit fortzuführen. Ich spüre deutlich, dass Ihr mehr über diese Zusammenhänge wisst, als Ihr bisher dargelegt habt. Ihr, von dem hartnäckig behauptet wird, dass Feenblut durch seine Adern fließt...

Gedeihen sei mit dir,
Naheniel Quellentanz.
Gräfin von Waldstein

Meisterinformationen:

I "Gedeihen sei mit dir" ist eine halbwegs treffende Übersetzung des elfischen "Nurd'dhao", was als Grußformel recht verbreitet ist.

Quelle 2:

Aus den *Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten*, gekürzt; Kaiser-Bodar-Ausgabe, Gareth, 150 v.H. (siehe auch **Geheimnisse der Elfen**, S. 62 f.):

»Die Sechste Tat des Einhändigen Geron:

Im Herzen der Welt, dort, wo heute der undurchdringliche Reichsforst steht, hatte der König der Hocheiben ihnen eine Stadt erbaut. Simyala ward sie genannt, und ihre Mauern waren reines Elfenbein.

Der Namenlose aber neidete den Eiben diese Stadt. Da erschuf er den Basiliskenkönig, eine Kreatur so schrecklich wie nichts zuvor oder danach. Jedes Wesen, das seiner ansichtig wurde, musste sterben. Sein Leib stank so gewaltig, dass die Eiben vergingen, wenn er sich nur näherte.

Die Stadt der Hocheiben aber ward vergiftet. Ungeziefer und Unkraut nahmen überhand, und nichts, was dort wuchs oder wandelte, hatte der Peraine Segen. Die Straßen waren schwarz vor Ratten, und das Gekreuch erwählte sich gar einen Kaiser. Jene Eiben, die nicht die Seuche dahinraffte, verwandelten sich in Katzen und führten Krieg gegen die Ratten.

Diese Mär hörte der Göttersohn Geron. Da nahm er das Schwert Siebenstreich (das ihm dereinst Praios selbst gegeben hatte) und



sprach zu seinem göttlichen Vater: "So will ich denn nun sehen, ob diese Kreatur mehr denn sieben Streiche mit der Waffe erträgt."

So ging Geron zum Herzen der Welt. Als er Simyala erreichte, fand er einen Tarnmantel. Der war von weißem Schlangeneder und machte seinen Träger unsichtbar und unverwundbar. Da der Basiliskenkönig des Helden nicht ansichtig wurde, konnte auch der Held den Anblick des Ungeheuers ertragen. So trat er

hinzu und brauchte sechs Hiebe, um den Basiliskenkönig zu töten. Das Gift des Ungeheuers aber kroch ihm ins Blut, und der Göttersohn wusste, dass er bald sterben müsste.

Die Stadt der Hocheiben jedoch steht auch heute noch, verborgen hinter einem Wall von Dornen, Blutblatt, Rattenpilzen und Würgeranken. Und die Katzen von Simyala streichen durch die Straßen, dösen auf den elfenbeinernen Thronen und bewachen die unermesslichen Schätze der Hocheiben.«

Relikte elfischer Magie

Da Sie zu den magischen Funden, die Ihre Helden in diesem Abenteuer machen können (die magischen Ringe, das Aleeza oder die Querflöte), im Abenteuertext genügend Anhaltspunkte finden, möchten wir an dieser Stelle lediglich noch ein paar Worte zu den beiden zentralen Funden aus den Feengrotten verlieren:

Antaraleons Zaubermelodie

Bei der in den Feengrotten gehüteten Elfenmelodie handelt es sich um ein unbekanntes Zauberlied der Hochelfen und damit um eines der bestgehüteten Geheimnisse des Alten Volkes. Die harmonische Melodie ist derart komplex, dass selbst ein Elf, der einen direkten, intuitiven Zugang zu der Melodie verspürt, drei aufeinanderfolgende *Musizieren*-Proben+10 (Menschen: +14) und sieben Tage (Menschen: zwei Wochen) Zeit benötigt, um sich die Melodie einzuprägen. Dies bedeutet faktisch, dass Ihre Helden diese Melodie nicht erlernen können. Eine kombinierte Probe auf *Magie*/*Vinde* und *Intuition* (jeweils um 3 Punkte erschwert) offenbart dem Musikanten/Zuhörer immerhin, dass die harmonische Melodie auf eine irritierende Art und Weise nicht 'vollständig' scheint - ohne dass der Betreffende sagen könnte, was genau daran unvollständig scheint (ein Geheimnis, das aufzudecken den Helden in diesem Abenteuer noch nicht bestimmt ist).

Lediglich ein Teilaspekt der machtvollen Zaubermelodie wird den Helden als Wirkungsweise deutlich werden: Neben dem beruhigenden, ausgleichenden Einfluss, der der Melodie inne-

wohnt, vermag sie einem Zuhörer dabei helfen, sein 'inneres Licht' wiederzufinden (siehe unten). Diese Wirkung kann nur mittels der Magie der magischen Querflöte (und theoretisch auch durch den zweistimmigen Gesang der Elfen) hervorgerufen werden — würde man den zugehörigen Text kennen, was sich faktisch nur Nahaniel Quellentanz erschließen wird, sobald sie sich von Ulfindeis Ladifaahri unterrichten lässt.

Konzentriert sich der Musikant auf eine bestimmte Person, wirkt sich die Melodie so bei ihr aus, als ob ihr ein Spiegel vorgehalten wird, der schonungslos alle Abgründe ihrer Seele offenlegt. Die Melodie vermag damit unter anderem - indem das Opfer gezwungen wird, sich selbst zu erkennen — auf schmerzliche Art und Weise Beherrschungen aller Art zu brechen.

Der Elfenkristall

Da sich das nachfolgende Abenteuer der Kampagne maßgeblich mit dem grünen Kristall (den Allerich Gräfin Quellentanz zur Verwahrung übergeben wird) beschäftigt, möchten wir an dieser Stelle noch nicht allzu viel über den Smaragd und sein Geheimnis verraten. Daher nur soviel: Hält man den Stein in Händen, beginnen sich die Schlieren im Innern leicht zu bewegen. Konzentriert man sich auf den Stein, ist eine Klugheits-Probe+5 nötig, um nicht einfach einzunicken. Magischen Hellsichtzaubern entzieht sich der Stein durch eine merkwürdige, permanent eingewobene Variante des INVERCANO — was an sich schon beeindruckend genug sein sollte.

Bestiarium und Herbarium

Das Lamifaar

Nur wenig ist über die Feengeschöpfe Aventuriens bekannt, und noch weniger, dass der verderbte Atem des Namenlosen Gottes auch einige wenige dieser Geschöpfe zu streifen vermochte. Hierzu zählt die Gruppe der nachtschwarzen Lamifaare, die — so heißt es in den wenigen Texten, in denen diese Wesen erwähnt werden — vor ihrer Verstoßung aus den Feenreichen von einem wunderschönen, regenbogenfarbenen Äußeren geziert wurden.

Welche Umstände zur Verstoßung der Lamifaare führten, ist nicht bekannt. Die wenigen Quellen sind sich nur in einem einig: dass die Lamifaare von Bosheit und einer nimmersatten, unerfüllbaren Neugierde angetrieben werden. Mehr noch, die spindeldürren, etwa hüfthohen Wesen seien angeblich ausgesandt worden, den wahren Namen des Namenlosen Gottes zu suchen und zu finden.

Ein Lamifaar geht Kämpfen nach Möglichkeit aus dem Weg. Seine Stärke ist die Heimlichkeit, doch wenn es in die Enge ge-



trieben wird, verteidigt es sich mit allen zu Gebote stehenden Mitteln. In einigen Quellen steht geschrieben, dass die finsternen Feenwesen Dunkelheit um sich zu weben wüssten, Träume lesen könnten, Hexentiere in einer Vollmondnacht zu bezaubern verständen und Ratten herbeirufen könnten. Außerdem heißt es, dass sie sich einzig von Blut und Rattenpilzen ernähren würden, und wann immer ein Lamifaar irgendwo ein Geheimnis aufgespürt oder ein Rätsel gelöst habe, ein Rattenpilz als sicheres Indiz dafür zurückbleibe. Ob diese Behauptungen stimmen oder der blühenden Phantasie der einzelnen Berichterstatter entstammen, ist mit Sicherheit das kleinste der Geheimnisse, das diese Geschöpfe umgibt. (Die Werte eines Lamifaars entnehmen Sie bitte der Abschluss-Sequenz dieses Abenteuers auf Seite 52.)

Rattenpilz

Der ebenso unheimliche wie faszinierende Rattenpilz gilt laut *Praiosspiegel*, dem heiligen Buch der Inquisition, als Gewächs des Namenlosen Gottes (siehe auch **Herbarium**, S. 116 f.). Es handelt sich hierbei um einen kaum 2 Finger hohen Hutpilz, dessen Farbe zwischen Dunkelgrau und Braun schwankt. Seine

weißen Lamellen sind allerdings von purpurnen Sprenkeln durchsetzt und von neblig blauem Leuchten umgeben.

Der äußerst würzig riechende Pilz vermag jene, die ihn zu sich nehmen, für Tage *mit Namenlosen Zweifeln* zu plagen: Das Opfer fängt am Sinn seines Glaubens zu zweifeln, so dass es vorkommt, dass es von selbst die Nähe des Namenlosen sucht. Berührt gar ein Geweihter einen Rattenpilz, infiziert er sich zu 50 % mit den Zorgan-Pocken, die ihm einen qualvollen Tod versprechen.

Auswirkungen im Spiel: Wer einen Rattenpilz findet, der muss, selbst wenn er über seine Gefährlichkeit Bescheid weiß, eine *Selbstbeherrschungs-Probe* ablegen, um ihn nicht aufzusammeln und demnächst gierig zuzubereiten (wobei Kameraden, die sich nicht von der Wirkung des Pilzes einlullen lassen, die Rettung darstellen können). Nach der Einnahme wird der Finder für W6 + 3 Tage von *Namenlosen Zweifeln* gepackt und kann sich nur mit je einer gelungenen Probe auf KL und IN davon abhalten, dem Kult des Dreizehnten beizutreten.

Dies ist ein — insbesondere bei größeren Pilzkolonien — überaus gefährlicher Effekt, dem Sie in diesem Abenteuer meisterlich mit den Klängen der in den Feengrotten ertönenden Elfenmelodie entgegentreten sollten.



Brief der Gräfin Nahaniel Quellentanz an Baron Greif bert von Falkenwind. Geschrieben im elfischen Isdira.

Burg Silz

am sechsten Tag des siebten Monats, 8 Hal

Mein werter Greifbert von Falkenwind,

endlich finde ich Zeit, auf unsere interessante Unterhaltung während des Bardenwettstreits beim letzten Kaiserlichen Turnier zurückzukommen - ein Gespräch, das zu beenden uns leider nicht vergönnt war, meine Neugier aber nachhaltig geweckt hat. Wie Ihr Euch sicherlich erinnern werdet, sprachen wir über den Reichsforst im allgemeinen und seine Geheimnisse im speziellen. Ganz besonders erfrischend ist mir Eure Offenheit in Erinnerung geblieben, mit der Ihr mich auf die bisherige Vergeblichkeit meiner Bemühungen angesprochen habt, mehr über das uralte Simyala in Erfahrung zu bringen: jene Stadt der Hohen Elfen, die den Sagen nach tief im Reichsforst verborgen liegen soll. Da ich Spott und besorgte Anteilnahme wohl zu unterscheiden weiß, möchte ich die Gelegenheit wahrnehmen, Euch mit ebenso großer Offenheit zu antworten.

Ihr werdet sicherlich verstehen, dass niemand, auch die Gräfin von Waldstein nicht, ihre - oder seine - Abstammung verleugnen kann. So gesehen, betrachte ich die Legenden über das stolze Simyala, von denen nicht nur die Sagen der Menschen, sondern auch die tragischsten der elfischen Lieder künden, als persönliche Herausforderung. Kein Weiser sollte ernsthaft die Existenz dieser alten Hochelfenstadt bestreiten. Denn jeder, der die entsprechenden Geschichten studiert, fühlt die Wahrsamkeit, die Größe und das niederschmetternde Ausmaß jener Katastrophe, die sich dort vor vielen tausend Jahren abgespielt haben mag.

Auch Ihr kennt die Überlieferungen, dass der Namenlose den schrecklichen Basiliskenkönig nach Simyala entsandte, dass in seinem Gefolge Ungeziefer und Ratten Einzug in die Stadt hielten und dass die alten Hochelfen zu Tausenden starben. Unbestätigte Märchen? Wer will dies mit Sicherheit sagen? Denn müsste dann folgerichtig nicht auch die Sechste Heldentat Geron des Einhändigen, Siebenstreichträgers und Heiliger der Rondra-Kirche, bezweifelt werden, die davon kündet, dass der Hl. Geron einst Simyala fand und dort den Basiliskenkönig erschlug?

Ich frage mich folgendes: Wenn die Gefahr einst vollständig gebannt wurde, warum wurde die Stadt seit dieser Zeit nicht wieder gefunden? Hält gar das, das keinen Namen kennt, die Stadt der alten Elfen noch immer in seinem Würgegriff? Und was passiert, wenn dieses Unheil eines Tages freikommt? Habt Ihr Euch noch nie Gedanken darüber gemacht, welch geringe Entfernung zwischen den Ausläufern des Reichsforstes und der Kaiserstadt liegt? Versteht Ihr jetzt, dass nicht Langeweile das Motiv meiner Suche ist, sondern dass meine Sorge dem Reich als Ganzem gilt?

Ich würde mich daher freuen, wenn Ihr meiner Einladung auf Burg Silz nachkommen würdet, um das Gespräch hier in aller Ausführlichkeit fortzuführen. Ich spüre deutlich, dass Ihr mehr über diese Zusammenhänge wisst, als Ihr bisher dargelegt habt. Ihr, von dem hartnäckig behauptet wird, dass Feenblut durch seine Adern fließt ...

Gedeihen sei mit dir,

Nahaniel Quellentanz

Gräfin von Waldstein



Gerons sechste Tat; aus den *Annalen des Götteralters*, gekürzt

Die Sechste Tat des Einhändigen Geron: Im Herzen der Welt, dort, wo heute der undurchdringliche Reichsforst steht, hatte der König der Hochelben ihnen eine Stadt erbaut. Simpala ward sie genannt, und ihre Mauern waren reines Elfenbein.

Der Namenlose aber neidete den Elben diese Stadt. Da erschuf er den Basiliskenkönig, eine Kreatur so schrecklich wie nichts zuvor oder danach. Jedes Wesen, das seiner ansichtig wurde, musste sterben. Sein Leib stank so gewaltig, dass die Elben vergingen, wenn er sich nur näherte.

Die Stadt der Hochelben aber ward vergiftet. Ungeziefer und Unkraut nahmen überhand, und nichts, was dort wuchs oder wandelte, hatte der Peraine Segen. Die Straßen waren schwarz vor Ratten, und das Gekreuch erwählte sich gar einen Kaiser. Jene Elben, die nicht die Seuche dahintrafte, verwandelten sich in Katzen und führten Krieg gegen die Ratten.

Diese Mär hörte der Göttersohn Geron. Da nahm er das Schwert Siebenstreich (das ihm der einst Praios selbst gegeben hatte) und sprach zu seinem göttlichen Vater: »So will ich denn nun sehen, ob diese Kreatur mehr denn sieben Streiche mit der Waffe erträgt.«

So ging Geron zum Herzen der Welt. Als er Simpala erreichte, fand er einen Tarnmantel. Der war von weißem Schlangenleder und machte seinen Träger unsichtbar und unverbundbar. Da der Basiliskenkönig des Helden nicht ansichtig wurde, konnte auch der Held den Anblick des Angeheuers ertragen. So trat er hinzu und brauchte sechs Hiebe, um den Basiliskenkönig zu töten. Das Gift des Angeheuers aber kroch ihm ins Blut, und der Göttersohn wusste, dass er bald sterben müsste.

Die Stadt der Hochelben jedoch steht auch heute noch, verborgen hinter einem Wall von Dornen, Blutblatt, Rattenpilzen und Würgeranken. Und die Katzen von Simpala streichen durch die Straßen, dösen auf den elfenbeinernen Thronen und bewachen die unermesslichen Schätze der Hochelben.

Wie sind Sie

- ☐ bei Freund
- ☐ im FANPR
- ☐ Rezension
- ☐ Werbung
- ☐ FanPro-W

Was für ein F
publiziert sel

Welche ande
folge der Häu

Welche Rom
von welchem

Lesen Sie un
würden Sie d

Welche ande



AVENTURIEN

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

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

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

NAMENLOSE DÄMMERUNG

Im Herz des Mittelreichs liegt der düstere und sagenumwobene Reichsforst, der Rest des einst kontinentumspannenden Waldes, der den Elfen der Vorzeit Schutz und Heimat war. Und inmitten dieses Urwalds liegen die Ruinen Simyalas, einer der mythischen Städte der Hochelfen. So zumindest heißt es, aber seit Geron dem Einhändigen hat niemand die Geheimnisse des Reichsforsts genauer untersuchen können ...

In der Baronie Falkenwind am Rande des Reichsforsts kommt es nun aber zu dramatischen Ereignissen, die das Eingreifen der Helden erfordern – und deren Spur in die undurchdringlichen Wälder führt ...

Der erste Teil der Kampagne um die uralte Elfenstadt Simyala.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 98

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(Meister/Spieler): mittel

ANFORDERUNGEN

(Helden): Talenteinsatz,
Kampffertigkeiten,
Interaktion, Zauberei

STUFEN

4 – 7

ORT UND ZEIT

zentrales Mittelreich, Rahja
29 Hal / 1022 BF

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



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 2000 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 26,95 • EUR 13,78



4 018522 103471

ISBN 3-89064-347-7

10347