

HELDENWERK

43



Die zweite Schale

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Redaktion

Alex Spohr

Regelredaktion

Alex Spohr

Autorin

Uschi Höpken

Lektorat & Korrektorat

Stephan Pongratz, Frauke Forster

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Anja Di Paolo

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen

Sophie Bach, Wiebke Scholz

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Simon Burandt, Alina Conard, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Thomas Engelbert, Simon Flöther, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Markus Heinen, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, David Hofmann, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Kirk Kading, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Anke Kühn, Christian Lonsing, Matthias Lück, Julia Metzger, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Carsten Moos, Johanna Moos, Phillip Nuss, Dominik Obermaier, Sven Paff, Stefanie Peuser, Felix Pietsch, Marlies Plötz, Markus Plötz, Stephan Pongratz, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Stefan Tannert, Maximilian Thiele, Katharina Wagner, Jan Wagner, Michelle Weniger, W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin, Kai Woitczyk

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund und Ausblick	3
Der Einstieg ins Abenteuer	4
Die Ruine	5
Der Tempel	7



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

☞ Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.

☞ **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind. • ○

☞ **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

☞ **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. beim Vorteil Affinität zu Elementaren^{AMA225}.
AMA – Aventurische Magie

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit al-len Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalt dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

DIE ZWEITE SCHALE



»Mit jedem rasselnden Atemzug drang der niederhöllische Brand tiefer in seine Lungen, breitete sich in seinem Körper aus, sickerte aus seinen Wunden. Dies also war sein Ende. Er hatte sich bemüht, war die ganze Nacht lang unterwegs gewesen, hatte Umwege genommen, um nicht vom Feind entdeckt zu werden, hatte sich keine Rast gegönnt. Die Fracht, die sie beide trugen, war einfach zu wertvoll. Zusammen mit den anderen sollte sie all dies hier beenden. Eigentlich hätte es ihm egal sein können, er hätte sich einfach einen ruhigen Platz suchen und abwarten können, bis dieser Sturm sich gelegt hätte – doch er konnte nicht. Aus irgendeinem Grund bedeutete ihm diese Welt etwas. »Die Welt, so wie sie ist«, dachte er müde. »Magst du sie – ihn – deswegen so sehr?« Mühsam zwang er seine Lider auf und sah im dampfenden Regen verschwommene Gestalten vor sich. »Bitte lasst meinen Karfunkel nicht hier zurück. Ich will ihnen nicht dienen müssen. Bringt ihn nach Khunchom, wo das Drachenei liegt. Dort wird er sicher sein.« Dann schloss er zum letzten Mal die Augen. »Es tut mir leid, Rohezal. Es tut mir so leid.«
—Faldegorns Tod, 21. Ronda 1021 BF

Für dieses Abenteuer solltest du als Meisterin die Charaktere bereits kennen. Ohne dieses Wissen wird es für dich

Stichworte zum Abenteuer: Eskorte für einen Karfunkel, Reise mit Mindergeistern, Verhinderung eines Diebstahls und eines dämonischen Rituals

Genre: Reiseabenteuer

Voraussetzungen: kampferprobte, rechtschaffene und nervenstarke Helden mit Humor

Ort: Khunchom, Tulamidenlande, Raschtulswall

Zeit: Rahja–1. Praios beliebiges Jahr nach 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Wissenstalente

Lebendige Geschichte



sonst schwierig, den Finalkampf gegen den Hauptschurken **♣** Khalid entsprechend auszugestalten. Als Paktierer des Amazeroth versucht er die Helden psychisch zu manipulieren. Alles, was dem entsprechenden Helden Angst bereitet oder genutzt werden kann, um ihn zu verunsichern, wird er ausnutzen. Falls es problematische Themen gibt, sprich dies im Vorfeld mit der Gruppe ab.

Was bisher geschah

Während des Borbaradkrieges, der am 18. Ingerimm 1019 BF mit dem Angriff und der Vernichtung mittelreichischer Schiffe durch die Flotte der Schwarzen Horden begann und mit der Dritten Dämonenschlacht im Ingerimm 1021 BF endete, haben viele ihr Leben verloren. Einer von ihnen war der junge Kaiserdrache **♣** Faldegorn. Gemeinsam mit dem Magier und Verhüllten Meister **♣** Rohezal vom Amboss bewahrte er den Magischen Kelch des Eises vor dem Zugriff der Borbaradianer. Im Kampf mit dem untoten Drachen **♣** Rhazzazor tödlich verwundet, war es sein letzter Wunsch, dass die Gezeichneten seinen Karfunkel bergen und in die Drachenei-Akademie in Khunchom bringen sollten. Dort wurde sein Karfunkel sicher verwahrt – bis zum Beginn des Sternenfalls. Nach und nach strahlte sein Karfunkel immer mehr Astralenergie ab, bis sich mit dem Erlöschen des Auges im Sternbild Drache die ersten elementaren Erscheinungen zeigten. Die Akademieleitung übertrug die Untersuchung dieses Phänomens der Analysemagierin **♣** Yashima von Khunchom. Ihr wurde **♣** Faizal sal Rashim zur Seite gestellt, ein ehrgeiziger Magier der Fakultät für Materialkunde.

Für Faizal war diese Forschungsarbeit eine willkommene Gelegenheit, endlich an den Splitter eines Karfunkels

zu gelangen. Er schlug Yashima vor, den Karfunkel zur näheren Untersuchung zu teilen. Yashima war von diesem Vorschlag völlig entsetzt: Sie sah in dem Karfunkel nicht einfach nur magisches Material, sondern die Heimat einer Seele eines Lebewesens. Als sie eines Tages Faizal dabei überraschte, wie er einen Splitter vom Karfunkel abspalten wollte, beendete sie augenblicklich die Zusammenarbeit mit ihm. In dem naiven Glauben, dass die Angelegenheit damit erledigt wäre und Faizal seine Bemühungen aufgeben würde, setzte Yashima ihre Forschung allein fort, musste sich aber eingestehen, dass sie nicht weiterkam.

Aufgrund der elementaren Natur der Erscheinungen um den Karfunkel bat sie bei der Akademieleitung um Unterstützung aus Drakonia. Bis der Konzilsmagier **♣** Emmeran Eglosia mittels Dschinn in Khunchom eintraf, bildeten sich bereits die ersten Mindergeister um den Karfunkel. Nach einigen kleinen – durch Feuerwusel verursachten – Bränden wies die Leitung Yashima vorerst einen Arbeitsraum weitab der Bibliothek zu.

Nach eingehender Untersuchung schlug Emmeran vor, den Karfunkel zwecks besserer Analysemöglichkeiten an einen Ort im Raschtulswall zu bringen, der erst vor wenigen Jahren von den Konzilsmitgliedern

wiederentdeckt wurde und der aufgrund hier wirkender urtümlicher Zauberei von Elementaren und Mindergeistern nicht betreten werden kann. Der genaue Zweck dieses Ortes sei bisher nicht bekannt, jedoch könnte er sich in diesem Fall als sehr nützlich erweisen.

Angesichts der elementaren Reaktionen des Karfunkels betrachten beide Magier einen Transport per Dschinn als zu gefährlich. Eine Bedeckung für die Reise wird gesucht – und hier kommen die Helden ins Spiel.

Glossar

1001 Rausch: eine Sammlung hauptsächlich tulamidischer Geschichten und Märchen

Al'Barrah: die Altstadt Khunchoms

Allvogel: Sendbote des Schöpfergottes Los, der einmal jährlich ein Orakel spricht

Drakonia: sechseckige Tempelfestung im zentralen Raschtulswall, welche das *Ewige Konzil der Elementaren Gewalten* beherbergt

Gezeichnete: die Träger der Sieben Zeichen, welche gegen Borbarad antraten

Karfunkel: auch Karfunkelstein genannt; der Sitz von Seele, Magie und Geist eines Drachen, welcher sich in dessen Kopf befindet

Magische Kelche: Das Götterschwert Siebenstreich wurde zu sieben magischen Kelchen eingeschmolzen, bis es wieder einem würdigen Träger gegeben wurde. Der Kelch des Eises, *Glacerion*, wurde von Rohezal vom Amboss und Faldegorn geborgen.

Rashdul Kandscharot: größter Vulkan des Raschtulswalls und Verehrungsstätte des Schöpfergottes Los

Rhazzazor: untoter Drache und ehemaliger Herrscher der Warunkei in den schwarzen Landen

Ritter des Immerwährenden Kampfes: die korgefällige Garde der Drachenei-Akademie; auch wenn sie nach außen hin der Akademie verpflichtet zu sein scheinen, ist ihre eigentliche Aufgabe der Schutz des Dracheneis

Im Auftrag der Akademie

Zu Beginn des Abenteuers (Mitte Rahja) muss sich die Heldengruppe bereits in Khunchom aufhalten. Optimalerweise befindet sich die Unterkunft der Helden in Al'Barrah, der Altstadt, in der Nähe der Magierakademie. Das Gebäude der Drachenei-Akademie erinnert mit seinen zahlreichen Türmchen und Erkern an eine Erzählung aus 1001 Rausch. Die fugenlose Fassade aus grün geädertem Marmor lässt das Gebäude wirken, als hätte man es aus einem einzigen riesigen Marmorblock herausgeschnitten (tatsächlich ist die Akademie auf diese Weise von Dschinnen erbaut worden). Für das Anheuern der Helden durch die Akademie gibt es drei Varianten. In allen drei Fällen wird der Magus **Yakuban von Khunchom** (55, Halbglatze, gehöriges Wohlstandsbäuchlein; Magiekunde 15 (16/16/15), Willenskraft 10 (13/15/14), SK 2) der erste Ansprechpartner für die Helden sein.

Der Auftrag

Wenn einer der Helden Magier ist und in Khunchom die Drachenei-Akademie besucht, wird er schnell darauf angesprochen, ob er in Begleitung einer kampferprobten und verlässlichen Gruppe sei und ob sie einen Auftrag für die Akademie übernehmen würden. Der Akademie ist sehr daran gelegen, eine Eskorte zu finden, die um den Wert ihrer Fracht weiß, aber gleichzeitig auch rechtschaffen genug ist, nicht damit zu verschwinden.

Der Aushang

Befindet sich in der Gruppe kein Magier oder möchte der Gruppenmagier aus welchen Gründen auch immer

die Akademie nicht von sich aus besuchen, können die Helden durch einen Aushang auf den Auftrag aufmerksam werden.

Anwerbung in der Taverne

Kommt keine dieser Optionen infrage, wird Magus Yakuban in den Tavernen der Stadt nach aufrechten Rcken suchen.

Egal, wie die Helden den Auftrag erhalten, am Ende werden sie ihre genaue Einweisung von Emmeran und Yashima erhalten.

Beim Betreten der Akademie wird von Gästen erwartet, dass sie sich den Straßenstaub von den Füßen waschen und sich im Gebäude in Hauspantoffeln bewegen. Helden, die auf großem Fuß leben, haben hier etwas Pech, denn Pantoffeln in Übergröße sind nicht vorhanden. Wer sich weigert, bekommt von der Luftdschini *Nasieh* (durchscheinende Gestalt eines jugendlichen Mädchens, deren Beine sich in Luftwirbeln auflösen) Manieren beigebracht. Nicht nur, dass hier das Gastrecht nicht anerkannt wird, viel schlimmer ist für sie, dass jemand ihre Akademie verschmutzt. Ihren Unmut lässt sie an dem Betreffenden aus, indem sie ihm mit einem kräftigen Windstoß in die Kleider fährt. Besondere Rüpel befördert sie kurzerhand in die Luft, bis sie eine zufriedenstellende Entschuldigung gehört hat.

Einem Gildenmagier, besonders einem Abgänger der Drachenei-Akademie, wird auffallen, dass Yashimas Arbeitszimmer auf dem Gelände ungewöhnlich weit abseits liegt.

Besprechung der Eskorte

In einem bis auf einen Schreibtisch und ein Bücherregal leeren Raum werden die Helden von Emmeran und Yashima (siehe Seite 12) erwartet. Auf dem Tisch steht eine Schatulle, von der Yashima während des Gesprächs immer wieder kleine Windwusel verscheucht.

Wie lautet der Auftrag?

Faldegorns Karfunkel muss in den Raschtulswall gebracht werden. Für seinen Dienst als bewaffnete Eskorte erhält jeder beteiligte Held 150 Silbertaler.

Was ist mit dem Karfunkel?

Seit Ende des Jahres 1038 BF strahlte der Karfunkel immer mehr astrale Energie ab. Für gewöhnlich agieren Karfunkel in ihrer kristallinen Form nicht selbstständig. Anfang 1039 BF wurde Yashima mit einer genaueren Analyse beauftragt. Als im Firun desselben Jahres das Auge im Sternbild Drache erlosch, konnte sie die ersten elementaren Erscheinungen um den Karfunkel beobachten. Noch handelte es sich nicht um ausgebildete Mindergeister: Die Magierin berichtet von leichten Luftzügen, seltsamen Flammenbewegungen oder Wasserkräuselungen, allesamt ohne erkennbare Quelle. Aufgrund dieser elementaren Störungen ist ein Transport mittels Dschinn zu riskant, weswegen die Hilfe der Helden benötigt wird.

Wohin genau soll die Reise gehen?

Zwecks besserer Analysemöglichkeiten soll der Karfunkel an einen Ort im Raschtulswall gebracht werden, der erst vor wenigen Jahren von den Mitgliedern des *Konzils der Elemente* zu *Drakonia* wiederentdeckt wurde und der durch ertümliche Zauber einen Raum schafft, der von Elementaren und Mindergeistern nicht betreten werden kann. Emmeran bezeichnet diesen Raum auch als *Isolationskammer*.

Welche Strecke?

Der beste Weg führt nördlich der Gorischen Wüste in Richtung Armasindia, einem Dorf zwischen Fasar und Zedraquin. Auf diesem Weg werden nur zwei Kraftlinien gekreuzt. Da noch ungewiss ist, was in so einem Fall mit dem Karfunkel geschieht, möchte man derartige Risikofaktoren weitestgehend vermeiden. Aus gleichem Grund möchte man Fasar umgehen.

Wieso ausgerechnet jetzt?

Die Frage ist durchaus berechtigt, denn immerhin würde die Gruppe den Raschtulswall zu Beginn der Namenlosen Tage erreichen. Dafür gibt es eine sehr einfache Antwort, die Yashima allerdings ein wenig verlegen macht: Die Akademie möchte den Karfunkel so schnell wie möglich loswerden, da man einen weiteren durch Feuerwusel ausgelösten Brand vermeiden will. Die Namenlosen Tage selbst möchte Emmeran in Simiador verbringen.

Reisen während der Namenlosen Tage?

Nicht mit mir!

Ausgelöst wird die Neubildung des Eis durch das Erscheinen des Allvogels am Raschtul Kandscharot am Mittag des 1. Praios. Falls die Gruppe eine Reise während der Namenlosen Tage vehement ablehnen sollte, verlege das Abenteuer ruhig auf Anfang Praios. Für Khalid wird sich dadurch nichts ändern. Amazeroths Interesse an dem Karfunkel ist groß genug, um seinem Diener auch außerhalb der Namenlosen Tage beizustehen. Mache den Spielern aber dann zum Schluss durch Emmeran oder Yashima eindeutig klar, dass das, was mit dem Karfunkel geschehen ist, nur durch eine bestimmte Kombination von Zeit und Ort möglich wurde und sich nicht ohne weiteres wiederholen lässt.



Die Reise nach Armasindia

Während der Reise von Khunchom nach Armasindia werden die Helden viel zu tun bekommen – nicht nur, dass sie sich mit den Mindergeistern herumplagen müssen, ihnen folgen bald auch eine Diebin und ein Dämonenpaktierer.

Der Karfunkel und die Mindergeister

Für die Reise nach Armasindia wird der Gruppe von der Akademie eine Kutsche gestellt (nebst Fahrer, falls keiner der Helden in der Lage ist, das Gefährt selbst zu lenken). Was die Gruppe zu Beginn noch nicht weiß, ist, dass Faizal von der Überführung Wind bekommen und eine Diebin angeheuert hat. In den ersten Tagen der Reise sollten sich die Helden aber zunächst primär mit den Mindergeistern herumschlagen müssen, die vor allem eins sein sollen: lästig. Es ist nicht leicht, sich unauffällig durch die Lande zu bewegen, wenn die Kutsche von einem Schwarm Windwusel umschwirrt wird oder der Karfunkelschatulle hölzerne Beine wachsen und sie über einen belebten Marktplatz davonflitzt. Solche Szenen zu erklären, sollte die Spieler mehr als einmal in Bedrängnis bringen. An sich sind die Mindergeister harmlos und greifen von sich aus nicht an. Durch ihre elementare Natur können sie aber bis zu 1W6 Schaden verursachen, z. B. Schnittverletzungen bei Windwuseln, Verbrennungen bei Brandlingen. Besonders die feurigen Mindergeister können zu einem Problem werden, da sie Dinge in ihrer Umgebung schnell in Brand stecken.

Die folgenden beispielhaften Szenen um die Mindergeister sollten die Helden ins Schwitzen bringen:

- Die Kutsche wird von einem Schwarm Windwusel umschwirrt, welche die Pferde verschrecken, so dass das Gefährt im Straßengraben landet und geborgen werden muss.
- Bei Ankunft in einer Stadt springt die Schatulle mit dem Karfunkel, der kleine hölzerne Beine gewachsen sind, aus dem Inneren der Kutsche auf die Straße und rennt wieselflink zwischen den Besuchern eines Marktes umher.
- Im Schankraum einer Herberge setzt ein Brandling Teile der Einrichtung in Brand.
- Beim Abendessen versucht die Karfunkel-Schatulle einem der Helden das Essen vom Teller zu stehlen; wenn er sich wehrt, beißt sie ihm kräftig in die Hand.
- Den Baderaum einer Herberge verwandeln die Mindergeister in ein Dampfbad.
- Die Erscheinung einer Sandwehentochter versetzt die Bevölkerung eines Dorfes in Angst.
- Eine Brühbase sitzt in der Suppe eines der Helden. Wenn dieser nicht aufmerksam ist, zieht er sich schmerzhaft Verbürhungen zu.
- Mindergeister des Humus fahren in das Mobiliar der Herberge ein. So kann einer der Helden am Morgen im wahrsten Sinne des Wortes aus dem Bett geworfen werden.



- Buchflatterlinge können besonders für Magier unangenehm werden, wenn diese in die sorgsam gehüteten und wertvollen magischen Schriften einfahren.

Natürlich kann die Reise mit weiteren kleineren und größeren Zwischenfällen ausgeschmückt werden. Nutze dafür die Tabelle im Anhang (siehe Seite 15) und lass dich beim Aussehen der Mindergeister einfach von ihren Namen inspirieren. Bei einer dieser auffälligen Aktionen wird der Schwarzmagier und Amazeroth-Paktierer Khalid Quesendes (siehe Seite 13) auf die Gruppe aufmerksam und beginnt sie auszuspionieren. Die Gruppe wird Khalid erst im Finale bewusst zu Gesicht bekommen.

Diebstahlversuche der Diebin Fenneq

Neben Khalid wird die Gruppe noch von einer weiteren Person verfolgt. Nachdem Faizal (siehe Seite 13) von der Überführung des Karfunkels erfahren hat, beauftragte er in Khunchom die Diebin ♣ Fenneq (22, braune Haare, grüne Augen, schlank und sehnig; Werte wie tulamidische Diebin (**Regelwerk** Seite 71)), den Stein während der Reise zu stehlen und zu ihm zu bringen. Da er der gewieften jungen Tulamidin nur so weit wie unbedingt nötig vertraut, folgt er der Gruppe selbst im Abstand von einem Tag. Fenneq wird die Gruppe am

dritten Tag eingeholt haben und mindestens drei Versuche unternehmen, ihren Auftrag zu erledigen. Spätestens in Armasindia sollten die Helden sie zu fassen kriegen. Wenn Faizal einen Tag später ebenfalls in Armasindia eintrifft und vom Scheitern Fenneqs erfährt, reist er weiter nach Fasar, um dort eine Söldnertruppe anzuheuern. Sobald die Helden den ersten Diebstahlsversuch vereiteln und mit Yashima darüber reden, wird sie ihnen von Faizal und ihrem Streit erzählen.

Mögliche Aktionen Fenneqs

- ☛ Sie durchsucht die Zimmer Yashimas und der Helden heimlich nach dem Karfunkel.
- ☛ Im Gedränge einer belebten Straßen oder auf einem Markt versucht Fenneq, den Stein zu stehlen (Vergleichsprobe *Taschendiebstahl* gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1).
- ☛ Sie sabotiert die Kutsche, um entweder eine Verzögerung beim Aufbruch oder später einen Tumult während der Reise auszunutzen.
- ☛ Fenneq bezahlt eine Sharisad in einer Herberge, um die Helden abzulenken, während sie sich an einem Taschendiebstahl versucht (Vergleichsprobe *Taschendiebstahl* gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3).
- ☛ Sie schiebt einem der Helden Diebesgut unter, um ihn oder sie zu diskreditieren, und nutzt die Aufregung um den vermeintlichen Diebstahl aus (Vergleichsprobe *Taschendiebstahl* gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3).

Sollte es ihr gelingen, den Karfunkel zu stehlen, müssen die Helden sie verfolgen (Regeln für eine

Verfolgungsjagd findest du im **Regelwerk** Seite 349). Ob Fenneq dann zu Fuß flieht oder mit dem Pferd, hängt davon ab, wie die Helden ausgestattet sind. In einem solchen Fall wird Khalid den Helden unauffällig helfen, indem er Fenneq mit seinen Zaubern verwirrt.

Natürlich kannst du die Art und Anzahl von Fenneqs Versuchen frei an deine Gruppe anpassen. Vergiss dabei allerdings nicht, dass sich die Helden die gesamte Zeit über auch noch mit den Mindergeistern herumplagen.

Vorgehensweise von Khalid Quesendes

Der ruchlose Schwarzmagier sollte während der Reise nach Armasindia durch das Treiben der Mindergeister auf die Gruppe aufmerksam werden. Ab diesem Zeitpunkt wird er die Gruppe ausspionieren, um zu erfahren, was es mit den Geschehnissen auf sich hat. Dabei wird er gezielt seine Unauffälligkeit und seine Zauberei einsetzen und ist sich nicht zu schade, sich notfalls auch zu verkleiden. Besonders konzentriert er sich dabei auf Charaktere, die ihm geistig schwach erscheinen. Er wird zumindest anfangs nicht versuchen, Yashima, Emmeran oder einen Magier der Gruppe zu verzaubern. Khalid hat mittlerweile jahrelange Erfahrung darin, ungesehen an Informationen zu gelangen und wird keinesfalls vorschnell handeln. Erst wenn er alles Nötige zu wissen glaubt, wird er einen Plan schmieden. Während seiner Spionage kann er sich auch Fenneq zunutze machen, indem er sie sabotiert, um so die Aufmerksamkeit der Helden auf die Diebin zu lenken. Gegen die Gruppe aktiv vorgehen wird Khalid erst, wenn diese Armasindia verlassen hat.

Zu Raschtullahs Füßen

In Armasindia haben die Helden nicht nur die Möglichkeit, sich auf die Reise in den Raschtulswall vorzubereiten; hier bietet sich ihnen auch die letzte Gelegenheit, die Diebin Fenneq zu stellen. Danach dürften sie beruhigt in die Wälder aufbrechen, nicht ahnend, dass ein gefährlicherer und niederträchtigerer Gegner bereits auf sie wartet.

Von Armasindia ins Gebirge

Das kleine Dörfchen Armasindia liegt auf halbem Weg zwischen Fasar und Zedraquin am Fluss Terchab. In den ausgedehnten Zedernwäldern um Zedraquin wird Holz geschlagen und die Stämme anschließend über den Fluss nach Fasar geflößt. Dank der vielen Arbeiter geht es in der einzigen Herberge zuweilen sehr laut und rau zu. Die Unterkunft gehört zu einem Gehöft, in dessen Stall die Helden ihre Pferde unterstellen können, sobald sie ins Gebirge aufbrechen.

Um den Betrieb der Herberge kümmern sich insbesondere die Frauen der Familie:

- ♣ *Jermina saba Faramud* (Anfang 50, stark ergrautes, dunkelbraunes Haar, untersetzte Figur; Willenskraft 3 (11/12/12), SK 1) steht als Köchin die meiste

Zeit in der Küche, hat aber kein Problem damit, randalierende Gäste mit ihrer Bratpfanne an die Hausordnung zu erinnern. Sie ist die Mutter der drei Schankmägde.

- ♣ *Yesamine saba Haschnaban* (Mitte 30, schwarze Locken, schlanke Figur, trägt immer hochgeschlossene Kleider; Willenskraft 4 (11/11/13), SK 1) ist die älteste der drei Töchter und kümmert sich um alles. Sie ist verheiratet und wird Annäherungsversuche freundlich, aber entschieden abweisen.

- ♣ *Chanefra und Zarjia saba Haschnaban* (beide Mitte 20, schwarze Locken, schlanke Figur; Willenskraft 3 (10/11/12), SK 1), die beiden jüngsten Töchter, sehen zwar aus wie Zwillinge, sind es aber nicht: Chanefra ist zwei Jahre älter als Zarjia.

Zwar bewirtschaftet die Familie noch einen großen Garten und einige Felder, aber in den letzten Jahren haben sie sich immer mehr der Bewirtung von Gästen gewidmet und die Unterkunft erweitert. Ursprünglich bestand die Herberge nur aus dem kleinen Gesindehaus, wurde aber im Laufe der Zeit um die angrenzenden Gebäude erweitert. Dadurch ist das Innere sehr verschachtelt und die Helden wären nicht die ersten Gäste, die

sich auf dem Weg zum Abort in die Küche verirren. Für Fenneq und Khalid sind dies optimale Bedingungen, um ihre Pläne zu verwirklichen. Khalid wird hier notfalls dafür sorgen, dass die Helden Fenneq stellen können, falls das noch nicht geschehen ist. Wie genau er das anstellt, hängt davon ab, wie du Fenneq vorgehen lässt. Beachte aber stets, dass Khalid von den Helden nicht wahrgenommen werden sollte. Er wird sie also keinesfalls direkt ansprechen. In jedem Fall wird der Schwarzmagier eine Unterhaltung belauschen, bei der Emmeran die genaue Marschroute durch die Wälder bespricht. Dieses Wissen wird Khalid ausnutzen, um der Gruppe aufzulauern. Ab diesem Zeitpunkt wird er alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel nutzen, um die Gruppe zu verwirren, und sich dabei besonders auf den Helden konzentrieren, der vorangeht.

Optionale Szene: Pyrian der Große

Wenn du Armasindia noch ein wenig mehr ausspielen möchtest, kannst du die Helden Bekanntschaft mit Pyrian dem Großen machen lassen.

Der große Pyrian (30, knappe 0,60 Schritt groß, dunkelgrüne Schuppen, rechter Flügel zerrissen) ist ein kleiner, inzwischen etwas pummeliger Meckerdrache. Seit bei einer Auseinandersetzung mit einem Ferkina-Stamm sein rechter Flügel gerissen ist, kann er nicht mehr fliegen.

Er ist mehr durch Zufall auf dem Hof der Familie gelandet und lässt es sich seitdem gut gehen. Er gönnt sich mit Vorliebe Köstlichkeiten aus der Speisekammer, vertreibt aber auch die Ratten aus der Herberge. Gesehen hat ihn bisher niemand, darauf achtet Pyrian ausgesprochen penibel und bewegt sich nur nachts oder durch das Gebäude oder nutzt die Wandzwischenräume. Eigentlich will der kleine Drache gern wieder auf Reisen gehen, sieht sich wegen seiner Flugunfähigkeit jedoch nicht dazu in der Lage. Abgesehen von seiner, für seine Spezies typischen, mürrischen Art ist er ein herzensgutes Kerlchen. Sein ruhiges Leben wird mit der Ankunft der Helden allerdings empfindlich gestört. Durch die Energie des Karfunkels aufgeschreckt, wollte Pyrian schnellstmöglich das Weite suchen. Leider ist er seit seiner überstürzten Flucht in einer der Zwischenwände stecken geblieben.

Möchtest du Pyrian helfen, kann eine der beiden jüngeren Schwestern am Abend den Helden die Gruselgeschichte vom Alasriq erzählen, die sie selbst in Kindestagen zu hören bekamen, wenn sie unartig waren. Der Alasriq ist ein Geist, der angeblich in die Wände kriecht und frechen Kindern die Ohren klaut. Natürlich handelt es sich dabei nur um ein Schauernmärchen. Die Schwestern glauben schon lange nicht mehr daran, machen sich aber einen Spaß daraus, die Geschichte zum Besten zu geben. Ausgerechnet in dieser Nacht schreckt der arme Pyrian, beim Versuch aus der Wand zu entkommen, die beiden Schwestern auf, worauf diese in ihrer Aufregung die gesamte Herberge wecken.

Es ist gut möglich, dass die Helden die Geschehnisse zuerst auf die Mindergeister schieben. Diese verhalten sich aber relativ ruhig. Nur ein paar Windwusel sitzen

auf der Schatulle mit dem Karfunkel und säuseln leise vor sich hin. Lass die Helden dem Kratzen und Trappeln in den Wänden nachgehen, bis die Suche im Zimmer eines der Helden endet. Dort ist ein leises Gemeckere aus der Wand zu hören, die am weitesten vom Standort des Karfunkels entfernt ist.

Bei seiner Suche nach einem Ausgang ist Pyrian immer hektischer geworden, bis er dem Karfunkel aus Versehen näher gekommen ist, als ihm lieb war. Nun kommt der kleine Drache nicht mehr von der Stelle, weil er dank seiner pummeligen Gestalt zwischen zwei Balken stecken geblieben ist. Mit ein wenig handwerklichem Geschick oder brachialer Gewalt lässt sich die Wand problemlos öffnen.

Pyrian ist aufgrund seiner unrühmlichen Lage mehr als peinlich berührt und wird sich erst einmal mächtig aufplustern, allerdings nur im sprichwörtlichen Sinne: Mit ein wenig gutem Zureden lässt sich Pyrian dazu herab, dass die Helden ihm helfen dürfen. Endlich wieder frei, wird er ziemlich kleinlaut seine Geschichte erzählen. Pyrian kann ein besonderes Interesse an dem Helden entwickeln, der sich am meisten um ihn bemüht hat. Er könnte die Gruppe dann eine Weile begleiten wollen, zwar nicht ins Gebirge, aber er würde auf die Rückkehr der Helden warten. Sollte Pyrian einen der Helden zukünftig begleiten, findest du passende Werte für ihn im **Aventurischen Bestiarium II**, Seite 77.

In den Wäldern

Sobald die Gruppe die Zedernwälder erreicht hat, müssen sich die Helden neben den zahlreichen Mindergeistern auch noch um die völlig unerfahrene Yashima kümmern. Sich im Gelände zu bewegen, ist ihr völlig fremd, sodass sie sich häufig im Unterholz verheddert, stolpert, oder die Gruppe auf andere Art verlangsamt, sodass sie nur die Hälfte der angestrebten Wegstrecke pro Tag zurücklegen kann, ohne Yashima zurückzulassen. Auch beim Aufschlagen des Lagers ist die Magierin alles andere als eine Hilfe: So wirft sie das einzige feuchte Holz weit und breit ins Feuer und räuchert damit die gesamte Gruppe ein; die Vorräte legt sie in ein Ameisennest, dessen Bewohner sich sofort über das Essen hermachen. Yashima bemüht sich aufrichtig, ist aber einfach mit allem überfordert. Insgeheim sehnt sie sich wieder in ihr Labor, wird dies aber nicht laut aussprechen.

Während der Reise durch die trockenen Wälder müssen die Helden besonders abends und nachts auf die Mindergeister achten. Aus dem Lagerfeuer kletternde Flamm bäumchen können schnell zum Problem werden, wenn sie trockenes Unterholz in Brand setzen. Die Nächte sind warm genug, um ohne Lagerfeuer auszukommen, sodass eine Nachtwache nicht zusätzlich auf die feurigen Mindergeister achten müsste. Falls die Helden so vorgehen, erleichtern sie unwissentlich Khalids Pläne. Im Dunkeln wird er sich der Gruppe nähern und einer eventuell eindösenden Wache mit einem SOMNIGRAVIS beim Einschlafen behilflich sein. Da Khalid die Gruppe bereits seit geraumer Zeit beobachtet, wird er sein Wissen nun nutzen, um ein wenig Zwietracht zu sähen. Demjenigen

Helden, den er am ehesten für aufbrausend oder nachtragend hält, wird er mittels MEMORABIA (siehe Seite 14) einflüstern, dass einer seiner Gefährten ihm ein Unrecht getan hätte. So will er die Gruppe zusätzlich verlangsamen. Tagsüber wird er der Gruppe mittels Trugwelten erschaffen (siehe Seite 15) vorgaukeln, dass sie im Zeitplan liegen oder ihre Verspätung sogar aufgeholt haben und sie dabei in eine andere Richtung führen. Am Ende dieser Episode sollten die Helden felsenfest davon überzeugt sein, dass sie pünktlich und auf dem richtigen Weg sind. Wenn sich dann der eine oder andere nichts sehnlicher wünscht, als das Ziel der Reise endlich zu erreichen, um von den nervigen Mindergeistern und seinen nörgelnden Kameraden wegzukommen, hast du als Meisterin alles richtig gemacht.

Angriffe durch Tiere sind explizit nicht vorgesehen, da sie von der Energie des Karfunkels vertrieben werden. Die Helden sollen sich vielmehr gegenseitig auf die Nerven gehen. Ablenkung in Form eines Kampfes würde diese wunderbare Suppe aus sich langsam aufstauender Aggression vorzeitig abkühlen lassen. Dazu werden die Helden später noch Gelegenheit bekommen.

Zeit schinden

Khalids Ziel besteht darin, die Gruppe bis zu den Namenlosen Tagen aufzuhalten, da er sich während dieser Zeit den Beistand seines Herrn Amzeroth erhofft. Tatsächlich ist dieser angesichts eines solch verlockenden Geschenks auch gewillt, seinem Diener unter die Arme zu greifen. Sollte es Khalid also mit der Gruppe zu schwer haben, kannst du ihm mit Beginn der Namenlosen Tage seine Zauber und die Anwendung seiner Paktgeschenke erleichtern. Für seine Zauber benötigt er dann nur noch die Hälfte der angegebenen Astralpunkte und gilt für die *Dämonische Auszeichnung* bei der Anwendung seiner Paktgeschenke als Paktierer im 6. Kreis der Verdammnis (siehe Seite 15).

Unwetter in den Bergen

Wenn die Helden am vierten Namenlosen Tag gegen Nachmittag den Wald verlassen, werden sie überrascht feststellen, dass sie sich bereits mitten im Gebirge befinden. Khalid hat die Gruppe so geführt, dass sie Simiador bereits hinter sich gelassen haben. Emmeran wird nach einer Weile feststellen, dass sie nicht in die völlig falsche Richtung gelaufen ist: Man befindet sich nur etwas südlicher als ursprünglich geplant. Deswegen schlägt er vor, den Weg fortzusetzen, sobald das aufziehende Gewitter vorbei ist. Mit Emmerans Hilfe lässt sich eine Höhle finden, in der die gesamte Gruppe Platz findet. Sie liegt, vom Standort der Gruppe aus betrachtet, oberhalb eines steilen Hangs. Von der Höhle führt ein Pfad weiter um den Berg herum. Auf diesem kann die Gruppe weiterreisen und muss nicht erneut auf dem Hang herumklettern.

Der Aufstieg über das teils lose Gestein sollte wildniserefahrenen Helden nicht allzu schwer fallen, stellt für Yashima jedoch eine besondere Herausforderung dar. Emmeran wird darauf bestehen, dass Yashima vorangeht, im Zweifel dicht gefolgt von einem Helden* – mit der Begründung, dass durch jedes Begehen Gestein gelockert wird und der Hang anfangs noch relativ stabil ist. Als der Rest der Gruppe zur Höhle aufsteigen will, trifft im beginnenden Regen Faizal mit seiner Söldnertruppe ein. Die Anzahl der Söldner sollte (Anzahl der Helden + 2) betragen (Werte wie meridianischer Söldner (**Regelwerk** Seite 73)). Die Söldner zögern nicht und greifen die Gruppe sofort mit Fernkampfwaffen an.

Mit Beginn des Kampfes schlägt das Wetter plötzlich um. Waren es erst nur ein paar Regentropfen, brechen nun wahre Sturzbäche aus den Wolken. Der Kampf im Gebirge sollte den Helden einiges abverlangen: unwegsames Gelände, Regen, der einem die Sicht nimmt, Wassermassen, die den Boden aufweichen und Unvorsichtige von den Beinen zu holen drohen. Als wäre das alles nicht schon schlimm genug, steigt die Anzahl der Mindergeister im Gewittersprunghaft an.

Das vermehrte Auftreten der Mindergeister kann den Kampf für die Helden erschweren oder aber erleichtern. Ein Moderling könnte sich um die Beine eines Helden schlingen und ihn beinahe zu Fall bringen, während er sich verteidigt. Sandwichte könnten den Boden unterspülen und einen der Söldner den Hang hinunterstürzen lassen.

Faizal wird sich während des Kampfes im Hintergrund halten und die Söldner mit seinen Zaubern unterstützen. Zeichnet sich der Sieg der Helden ab, wird er fliehen. Die verbliebenen Söldner treten dann sofort den Rückzug an. Wegen des Unwetters können weder Faizal noch die Söldner sinnvoll verfolgt werden.

Das Fehlen Yashimas und des Karfunkels sollte den Helden erst nach dem Kampf auffallen.

Im Unwetter ist an eine Suche nicht zu denken, notfalls wird Emmeran die Helden energisch zurückhalten. Nach und nach verschwinden auch die letzten Mindergeister. Die Helden müssen eine ungemütliche, kalte Nacht in der Höhle verbringen.

Wie gehen die Helden damit um, zum Nichtstun verdammt zu sein? Hieraus können sich für das Finale interessante Ansätze ergeben, vor allem falls einer der Helden mit solchen Situationen besondere Probleme hat. In den frühen Morgenstunden lässt das Gewitter nach, bis mit dem Sonnenaufgang der Regen komplett aufhört. Nun können die Helden mit ihrer Suche nach Yashima beginnen.

* Yashima sollte die Höhle nach Möglichkeit zuerst betreten, denn dies ist der Moment, den Khalid ausnutzt, um die verängstigte Magierin in einer Trugwelt einzufangen und so dazu zu bringen, ihm mit dem Karfunkel freiwillig zu folgen. Sollten die Helden darauf bestehen, Yashima zu begleiten, lass die Söldner früher angreifen.

Suche im Gebirge

Wenn die Helden die Umgebung absuchen, sollten sie insgesamt drei Proben auf *Sinnesschärfe (Suchen)* ablegen. Je näher sie dem Karfunkel und damit Yashima kommen, desto einfacher sind die Mindergeister zu entdecken, welche der Karfunkel wie eine Spur hinterlässt. Die erste Probe ist um -5 erschwert, die zweite um -3 und die dritte um -1. Je QS über 1 sinkt die Erschwernis für die nachfolgende Probe um 1.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen) -5

- ☛ **QS1** – Der Held entdeckt ein kleines Stück von Yashimas Robe, das zwischen zwei Steinen hängt.
- ☛ **QS2** – Ein abgeknickter Ast weist den Helden die Richtung.
- ☛ **QS3+** – Aus einiger Entfernung ist das bekannte Säuseln von Windwuseln zu hören.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen) -3

- ☛ **QS1** – Von oberhalb der Helden fließen dünne Nebelschwaden über die Felsen.
- ☛ **QS2** – Leises, rhythmisches Poltern von Steinen ist zu hören.
- ☛ **QS3+** – Der Nebel besteht aus Dampflichtern, in denen winzige Windwusel umhertollen.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen) -1

- ☛ **QS1** – Einem Held fällt noch rechtzeitig auf, dass eine Brühbase in der Pfütze sitzt, in die er gerade seinen Fuß setzen wollte.
- ☛ **QS2** – Ein Humusgeist sitzt auf einem Felsen und beobachtet die Helden.
- ☛ **QS3+** – Zwischen den Felsen huschen Brockenbrüder umher, die aus einer Felsspalte zu kommen scheinen.

Es sollte später Nachmittag sein, wenn die Helden die Höhle entdecken, in der sich Khalid mit Yashima aufhält.

Finale

Kampf gegen Khalid

Durch eine enge Felsspalte – so eng, dass sich die Helden nur nacheinander hindurch zwängen können – erreichen sie eine weitere Höhle. An deren Ende, vor einer tiefen Schlucht, steht eine Gestalt mit dunkler Robe. Die Gestalt hat den Helden den Rücken zugewandt und murmelt unaufhörlich vor sich hin. Auf dem Boden vor der Gestalt ist ein magischer Zirkel zu erkennen, in dessen Mitte der Karfunkel liegt. In einer Ecke der Höhle sitzt Yashima an die Wand gelehnt und wirkt vollkommen abwesend. Gelingt dem Spieler eine einfache Probe auf *Verbergen (Schleichen)*, kann sein Held sich zu ihr zu schleichen und feststellen, dass sie

Khalid ist gerade mit einem Ritual beschäftigt, mit dem er Amazeroth ermöglichen will, den Karfunkel mit niederhöllischen Mächten zu durchdringen. Der Herr des verbotenen Wissens hat Khalid das Wissen um dieses Ritual gewährt, ebenso wie über die momentane Instabilität des Karfunkels. Nur jetzt kann ihm gelingen, was selbst Thargunith verwehrt blieb: Er könnte in den Besitz einer Drachenseele gelangen, die sonst durch den Karfunkel vor dem Zugriff der Erzdämonen geschützt wäre. Gelänge es Amazeroth, besäße er mit der Seele Faldegorns einen mächtigen Legaten, der sich nicht gegen ihn auflehnen kann, wenn er wiederbelebt wird. Khalid nutzt für dieses Ritual Yashimas Astralenergie, die er ihr mittels **MAGISCHEM RAUB** entzieht. Dieses magische Ritual ermöglicht es dem Anwender, auf die AsP seines Ziels zuzugreifen.

bewusstlos ist. Um sie ruhigzustellen, hat Khalid ihr ein Schlafgift verabreicht.

Sobald die Helden auf sich aufmerksam machen, sei es durch eine misslungene Probe auf *Verbergen (Schleichen)* oder einem direkten Angriff, wird Khalid gegen die Gruppe vorgehen. Da er um seine körperliche Unterlegenheit weiß, wird er weiterhin versuchen, die Charaktere geistig anzugreifen.

Khalid wird als Erstes mittels **HORRIPHOBUS** oder **GROSSER VERWIRRUNG** gegen die Helden vorgehen. So will er sich Zeit verschaffen, um die Gruppe wieder in einer Trugwelt einzufangen. Der Kampf gegen Khalid als Amazeroth-Paktierer ist völlig anders als der gegen die Söldner.

Die Wirkungen der Zauber **HORRIPHOBUS** und **GROSSE VERWIRRUNG** solltest du den Spielern beschreiben und nicht einfach die Zustandsstufen verteilen: Wie fühlt es sich an, von jetzt auf gleich vollkommen die Orientierung zu verlieren? Was sind die Ängste eines Helden? Hat er vor etwas besondere Angst, zum Beispiel vor Spinnen? Hat er Familie, um die er sich sorgt? Hatte er einmal eine Geliebte oder einen Geliebten? Lass ihn mittels **HORRIPHOBUS** erleben, wie er Schuld am Tod dieser Person war oder wie seine Familie ums Leben kommt und er hilflos zusehen muss. Lass ihn sich seiner größten Angst gegenübersehen. Je besser du die Hintergründe deiner Helden kennst, desto besser kannst du dies nun gegen sie einsetzen. Der Kampf gegen Khalid ist auch ein Kampf gegen Amazeroth, den Herrn über Irrsinn, Täuschung und Wahn. Khalids Angriffe zielen zwar vorwiegend auf den Geist ab, er scheut aber auch nicht davor zurück, handlungsunfähige Helden mit seinem Dolch zu attackieren.

Khalid wird bis zum Tod kämpfen. Wenn Khalid besiegt ist, wird sich Emmeran des Karfunkels annehmen, die Helden sollten sich um Yashima kümmern. Sie wird ohne

entsprechende Zauber oder Gegenmittel bis zum Abend schlafen. Sie ist unverletzt, hat aber nur noch 4 Astralpunkte. Die letzte Nacht der Namenlosen Tage sollten die Helden in einer der beiden Höhlen verbringen. Am nächsten Morgen beginnt dann der erneute Aufstieg.

Ausklang

Nach dem Kampf gegen Khalid klingen noch vorhandene Stufen Verwirrung bis zum Morgen vollständig ab. Von ihrem Standort aus ist es nur noch ein Tagesmarsch bis zum Ziel: dem Isolationsraum. Während die Praiosscheibe immer höher steigt, bilden sich wieder mehr Mindergeister, ähnlich wie im Gewitter. Zur Mittagsstunde, wenn am Raschtul Kandscharot der Allvogel erscheint, nimmt ihre Zahl so stark zu, dass die Gruppe regelrecht in Mindergeistern versinkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praiosscheibe steht nun genau über euch, als Emmeran seinen Blick über die Berge wandern lässt. „Nun ist es bald so weit, der Allvogel wird erscheinen und das neue Jahr beginnt.“ Unvermittelt wuselt, zischt, brodeln, knackt und pfeift es überall um euch herum:

Mindergeister – jede Menge Mindergeister – sind um euch herum erschienen. Es sind so viele, dass ihr beinahe nichts mehr sehen könnt. Der erschrockene Schrei Yashimas kommt von irgendwo aus dieser quirligen Wolke. Gerade versucht ihr, die genaue Richtung auszumachen, als der ganze Spuk auch schon wieder vorbei ist. Vor euch auf dem Boden kniet Yashima und



starrt ungläubig auf den vor ihr liegenden Karfunkel. Die Asche um den Stein herum war einmal die Schatulle. Von dem Karfunkel geht ein bläuliches Leuchten aus, das sich so stark verdichtet, dass man glauben könnte, es anfassen zu können. In der absoluten Windstille hört ihr ein tiefes Brummen, das von einem leisen, sich wiederholendem Knacken unterbrochen wird. Ein Geräusch wie von brechendem Eis mischt sich in das Brummen und an den Rändern der blauen Energiekugel bildet sich ein feines, goldschimmerndes Geflecht, dessen Verästelungen dicker werden und sich vor euren ungläubigen Augen als vollständige Schale um den Karfunkel legen. Vor euch liegt im hellen Praioslicht ein makellooses, goldenes Drachenei.



Nachdem sich das Ei gebildet hat, tauchen keine Mindergeister mehr auf. Die Helden müssen sich nun entscheiden, wie sie das Ei weitertransportieren und warm halten wollen. Gegen Abend wird die Gruppe den Einstieg zu den Höhlen erreichen, die ihr eigentliches Ziel sind. Die Isolationskammer ist eine große Tropfsteinhöhle, deren Wände mit urtümlichen Runen und Symbolen verziert sind. Die Zeichen bestehen aus unterschiedlichen Materialien wie Edelmetallen oder Mineralien, vereinzelt ist auch Holz erkennbar. Auch wenn die Gruppe erschöpft ist, wird Emmeran sie drängen, weiterzugehen, um das wertvolle Ei schnellstmöglich nach Drakonia zu bringen. Von der Isolationskammer aus führt der weitere Weg durch natürliche Höhlen und angelegte Tunnel, bis die Helden nach all der Anstrengung mit dem Sonnenaufgang über Drakonia belohnt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt Emmeran um eine weitere Kurve des Ganges, dem ihr bereits seit Stunden folgt, und steht unvermittelt im Freien. Vor euch erstreckt sich eine kleine Hochebene. Unter euch, in einiger Entfernung, erkennt ihr ein großes Plateau. Durch den morgendlichen Nebel erahnt ihr rauschende Wasserfälle und gewaltige, von ewigem Eis bedeckte Bergriesen. Ist dieser Anblick schon gigantisch, so ist der Anblick der himmelshohen Festung atemberaubend. Die Mauern, unzähligen Türme und freitragenden Brücken, die ihr erblickt, bestehen allesamt aus einem grün-rot-schwarzem Gestein. Selbst aus dieser Entfernung ist das Tor der Anlage ein absoluter Blickfang. Die Morgensonne lässt die unzähligen Edelsteine hell glitzern und das Bild eines wunderschönen, aufsteigenden Vogels erstrahlt in so vielen Farben, dass selbst Tsas Regenbogen dagegen beinahe blass erscheint. „Dies ist das Ewige Konzil der Elementaren Gewalten, Drakonia.“ Die Worte Emmerans hört ihr nur beiläufig, so sehr seid ihr von diesem Anblick gefesselt.



Der Mühen Lohn

Für das Bestehen des Abenteuers erhalten die Helden **15 Abenteuerpunkte**, zusätzlich kannst du bis zu **5 Abenteuerpunkte** für Steigerungen auf Talente wie *Magiekunde*, *Willenskraft*, *Selbstbeherrschung* oder *Wildnisleben* vergeben.

Anhang

Yashima von Khunchom

Kurzcharakteristik: Die kleine Tulamidin ist Anfang vierzig und etwas rundlich. Mit ihrer verhältnismäßig hellen Haut und den schwarzen, schnell kraus werdenden Haaren entspricht sie nicht gerade dem Klischee einer Tulamidin. Durch ein Missgeschick während ihrer Ausbildung hat sie außerdem ein dunkelbraunes und ein grünes Auge. Für gewöhnlich verlässt sie die Akademie nicht. Die Reise konfrontiert sie mehr mit der Welt außerhalb dieser Mauern, als ihr lieb ist. Dank ihrer Begabung in magischer Analyse hat sie sich innerhalb des Analytischen Instituts einen Namen gemacht. Im Umgang mit anderen Menschen ist sie schüchtern und naiv. Sie neigt besonders am Anfang dazu, den Blick stets gesenkt zu halten und ihrem Gegenüber nicht in die Augen zu schauen. So schüchtern sie meist ist, kann sie durchaus direkt und fordernd werden, wenn es um ihre Arbeit geht – jedoch entschuldigt sie sich danach sofort überschwänglich.



Yashima

MU 11 KL 17 IN 15 CH 12
FF 14 GE 11 KO 10 KK 10
LeP 25 AsP 39 KaP – INI 11+1W6
AW 6 SK 2 ZK 0 GS 7

Schips: 3

Waffenlos: AT 8 PA 9 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 10 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Zauberstab, mittel: AT 10 PA 9 TP 1W6+2 RW mittel
RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Herausragende Fertigkeit Analys Arkanstruktur / Artefaktgebunden, Behäbig, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Naiv), Zerbrechlich

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Kraftfokus, Tradition (Gildenmagier)

Talente: Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Willenskraft 10, Wildnisleben 0

Zauber: Schlangenhände; Analys Arkanstruktur 16, Arcanovi 10, Balsam Salabunde 4, Flim Flam 3, Fulminictus 4, Motoricus 6, Odem Arcanum 8

Schmerz +1 bei: 19 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP

Emmeran Eglosia

Kurzcharakteristik: Der blonde Luftelementarist aus Drakonia ist Mitte vierzig, sieht durch sein wettergegerbtes Gesicht und die ausgeprägten Geheimratsecken aber deutlich älter aus. Während der Reise trägt er eine einfache, widerstandsfähige Robe und einen langen, knorrigen Wurzelstock als Zauberstab. Er ist nicht besonders redselig und wird bei allen Gesprächen, die sich nicht um Elementare oder Mindergeister drehen, eher wortkarg bleiben. In der Nähe des Karfunkels wird er nur im äußersten Notfall zaubern und dabei nach Möglichkeit Zauber mit dem Merkmal *Elementar* vermeiden.



Emmeran

MU 14 KL 15 IN 13 CH 15
FF 12 GE 12 KO 13 KK 11
LeP 31 AsP 43 KaP – INI 13+1W6
AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8

Schips: 3

Waffenlos: AT 11 PA 8 TP 1W6

RW kurz

Zauberstab, lang: AT 12 PA 9 TP 1W6+2 RW lang
RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Affinität zu Elementaren^{AMA225}, Zauberer / Verpflichtungen II (Akademie)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Seil des Adepten, Stab-Apport, Tradition (Gildenmagier)

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 9, Willenskraft 10, Wildnisleben 8

Zauber: Abkühlung; Analys Arkanstruktur 12, Dschinnenruf 10, Elementarer Diener 6, Fulminictus 6, Manifesto 10, Motoricus 7, Odem Arcanum 6, Orcanofaxius^{AMA139} 5

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP

⚔ Faizal sal Rashim

Kurzcharakteristik: Der arrogante, ambitionierte Tulamide aus der Fakultät für Materialforschung trägt seine schwarzen Haare immer zum Pferdeschwanz gebunden. Durch seine Arbeit ist er bereits auf mehreren Expeditionen gewesen und dadurch während der Reise Yashima gegenüber im Vorteil. Er sieht die Gelegenheit, einen Splitter eines Karfunkels zu erlangen.

Ihn beschäftigt schon seit langem die Frage, wie Karfunkel in der Lage sind die magischen Energien zu halten. Er hat die Hypothese aufgestellt, das es möglich sein könnte, ein solches Gebilde künstlich herzustellen. Das er sich dadurch in gefährlicher Nähe zu Amzeroth befindet, ist ihm nicht bewusst.

Faizal

MU 13 KL 15 IN 13 CH 13

FF 12 GE 12 KO 13 KK 11

LeP 31 AsP 35 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8

Schips: 3

Zauberstab, lang: AT 9 PA 7 TP 1W6+2 RW lang

Waffenlos: AT 8 PA 7 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Tradition (Gildenmagier)

Talente: Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 11, Verbergen 10, Verkleiden 11, Willenskraft 13, Wildnisleben 9

Zauber: Ignifaxius 6, Motoricus 6, Paralysis 5

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP

⚔ Khalid Quesendes

Kurzcharakteristik: Der Schwarzmagier aus Fasar ist Anfang dreißig und hat bereits vor mehr als sieben Jahren einen Pakt mit Amzeroth geschlossen. Derzeit befindet er sich im vierten Kreis der Verdammnis. Sein Dämonenmal ist ein quecksilbernes Auge an seinem Hinterkopf, welches er unter seinen Haaren verbirgt. Sein Äußeres ist so unauffällig, dass die meisten Personen ihn erst wahrnehmen, wenn er sie anspricht. Selbst dann können sich die wenigsten an sein Aussehen erinnern. Diese Eigenart nutzt er gezielt aus, um an Informationen zu gelangen. Sein kurzer Zauberstab ist genauso unauffällig wie er selbst.

Khalid

MU 17 KL 16 IN 17 CH 14

FF 13 GE 14 KO 12 KK 11

LeP 29 AsP 41 KaP – INI 16+1W6

AW 7 SK 3 ZK 1 GS 8

Schips: 3

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Zauberstab, kurz: AT 11 PA 10 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Unscheinbar, Zauberer / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Bindung des Stabes, Kraftfokus, Schlechte Eigenschaft (Neugier), Tradition (Gildenmagier)

Talente: Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 13, Verbergen 16, Verkleiden 8, Willenskraft 15, Wildnisleben 9

Zauber: Schnipsen; Blick in die Gedanken 17, Große Verwirrung 12, Horriphobus 18, Ignifaxius 5, Magischer Raub 10, Memorabia 10, Somnigravis 14

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP



Weitere Zauber

Große Verwirrung

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Opfer dieses Druidenzaubers erleidet je nach QS unterschiedliche Stufen *Verwirrung*:

QS 1: 1 Stufe *Verwirrung*, aber nur für 2 KR

QS 2: 1 Stufe *Verwirrung*

QS 3: 2 Stufen *Verwirrung*

QS 4: 3 Stufen *Verwirrung*

QS 5: 4 Stufen *Verwirrung*

QS 6: 4 Stufen *Verwirrung*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 KR

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen *Verwirrung* verursachen, darf er auf drei Ziele 1 Stufe verteilen oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufbürden.
- ☛ *Längere Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 5 Minuten.
- ☛ *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen. Das zweite Ziel kostet 8 AsP extra.

Memorabilia Falsifir

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zauberer entfernt Erinnerungen aus dem Gedächtnis des Ziels. Dabei kann er jedoch keine bestimmte Erinnerung festlegen, sondern lediglich einen Zeitraum von maximal QS x 3 Tagen ab einem von ihm gewünschten Anfangszeitpunkt.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterung

- ☛ *Ohne Erinnerung* (FW 8, 3 AP): Das Opfer kann sich an den Moment der Verzauberung nicht erinnern.
- ☛ *Phasen* (FW 12, 6 AP): Der gelöschte Zeitraum muss nicht zusammenhängend sein, sondern darf auf bis zu drei Phasen aufgeteilt werden.
- ☛ *Andere Erinnerung* (FW 16, 9 AP): Das Opfer erhält eine andere Erinnerung an den gelöschten Zeitraum, deren Qualität abhängig von den QS ist.

Magischer Raub

Probe: MU/KL/KO (modifiziert um SK)

Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann der Zauberer auf die AsP des Ziels zugreifen. Das Opfer kann sich nach Ende der Zauberdauer beliebig weit vom Zauberer entfernt haben. Die Verbindung endet nur dann automatisch, wenn das Opfer sich nicht mehr in der gleichen Sphäre wie der Zauberer aufhält. Wirkt der Zauberer Magie, während die Verbindung besteht, werden die benötigten AsP auf seinen Wunsch hin aus dem Vorrat des Opfers verbraucht. Sind alle AsP des Opfers aufgebraucht, muss der Zauberer alle weiteren Kosten selbst aufbringen. Der Verbrauch von pAsP kann jedoch nicht auf das Ziel übertragen werden. Maximal kann durch den Zauber 1 Ziel be-raubt werden.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen:

- ☛ *Sofortraub* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer entzieht dem Opfer zum Ende der Ritualdauer sofort AsP und fügt sie seinem eigenen Vorrat hinzu. Er kann bis zu QS x 4 AsP rauben, dabei jedoch seinen eigenen Maximalwert nicht überschreiten.
- ☛ *Längere Wirkungsdauer* (FW 12, 6 AP): Die Wirkungs-dauer beträgt QS Stunden.
- ☛ *Zwei Opfer* (FW 16, 9 AP): Der Zauberer kann bis zu 2 Opfer gleichzeitig mit dem Zauber belegen.

Paktgeschenke und dämonische Auszehrung

Trugwelten erschaffen

Wirkung: Der Paktierer kann in einer Zone von 16 Schritt Radius ein beliebiges Trugbild erschaffen. Das Trugbild täuscht alle Sinne und kann innerhalb der Zone beliebige Gestalt annehmen und sich verändern. Damit wäre es also möglich, eine kleine Szene zu erschaffen, beispielsweise eine Kneipenszenerie oder ein Bankett. Um das Trugbild zu durchschauen, muss eine Probe auf *Sinnesschärfe* erschwert um KdV gelingen (statt, wie bei Illusionen üblich, eine einfache oder um -1 erschwerte Probe). Das Trugbild hält maximal 30 Minuten, kann aber vom Paktierer vorzeitig abgebrochen werden. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert 1 Minute und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Macht des Wahnsinns

Wirkung: Berührt der Paktierer einen Kulturschaffenden, kann er ihm pro Kontakt 1 Stufe *Verwirrung* zufügen. Im Zweifelsfall ist dazu eine unverteidigte *Raufen*-AT erleichtert um +2 notwendig. Bei einem echten Kampf kann der Paktierer auch *Raufen* benutzen, mit der Kampftechnik normalen Schaden anrichten und zusätzlich 1 Stufe *Schmerz* durch das Paktgeschenk verursachen. Dies zählt dann gemeinsam als ein Angriff. Ein Opfer kann mehrfach während der Wirkungsdauer des Paktgeschenkens berührt werden und erleidet jedes Mal 1 Stufe *Verwirrung*. Die Wirkung hält KdV Minuten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Dämonische Auszehrung

Durch manche Paktgeschenke kann der Paktierer Zustandsstufen in *Dämonischer Auszehrung* erleiden. Ein Paktierer, der seine Paktgeschenke einsetzt, kann dabei innerhalb von 24 Stunden so viele dadurch erlittene Stufen des Zustands ignorieren, wie sein KdV-Wert beträgt. Regeltechnisch erleidet er diese Stufen nicht, erst alle weiteren, die über den KdV-Wert hinausgehen, werden als Stufen der *Dämonischen Auszehrung* gezählt. Ein Paktierer im 3. Kreis der Verdammnis könnte also beispielsweise 3 Stufen des Zustands durch Einsatz von Paktgeschenksfähigkeiten am Tag ignorieren, jede weitere Stufe würde aber auf den Zustand aufgerechnet. *Dämonische Auszehrung* baut sich alle 6 Stunden um eine Stufe ab.

Auszehrungs- stufe Auswirkung

Stufe I	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer 1 LeP (und falls vorhanden 1 AsP) weniger; alle Proben sind um -1 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um +1 erleichtert.
Stufe II	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer nur die Hälfte an LeP (und falls vorhanden auch nur die Hälfte an AsP); alle Proben sind um -2 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um +2 erleichtert.
Stufe III	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP (und falls vorhanden auch keine AsP); alle Proben sind um -3 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um +3 erleichtert.
Stufe IV	<i>Handlungsunfähig</i> , in der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP (und falls vorhanden auch keine AsP); eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen immer noch möglich und um +4 erleichtert.

Die Mindergeister

Mindergeister (AT 10, AW 6, 5 LeP, TP 1W6) sind Elementarwesen aus einem oder zwei Elementen, die sich mit freier Astralenergie zu einem halb magischen, halb stofflichen Wesen verbunden haben.

Die Mindergeister werden die Helden nicht angreifen, können aber durch ihre elementare Natur 1W6 TP verursachen. Nutze die Tabelle unten und lass dich beim Aussehen der Mindergeister einfach von den Namen inspirieren.

	Feuer	Wasser	Erz	Luft	Humus
Feuer	Brandling	Brühbase	Schlackenwirrling	Feuerwusel	Flammbäumchen
Wasser	Brühbase	Plätscherwicht	Sandstrudler	Dampflight	Modderling
Erz	Schlackenwirrling	Sandstrudler	Brockenbruder	Sandwehentochter	Erdpferd
Luft	Feuerwusel	Dampflight	Sandwehentochter	Windwusel	Buchflutterling
Humus	Flammbäumchen	Modderling	Erdpferd	Buchflutterling	Lehmglitscher



Die zweite Schale

von Uschi Höpken

In der tulamidischen Hafenstadt Khunchom werden tapfere Abenteurer gesucht, die sich in die Dienste der Drachenei-Akademie stellen. In den Hallen der Zauberschule wurde ein Artefakt von großer Macht untersucht, welches seine Geheimnisse bislang nicht offenbarte.

Für die schwierige Analyse des Objektes, einem drachischen Karfunkel, bat die Akademie um Hilfe bei den Elementaristen aus dem sagenumwobenen Drakonia. Der Karfunkel zieht nämlich Elementarwesen an und wer, wenn nicht die Gelehrten Drakonias, könnten die Rätsel des Artefaktes entschlüsseln? Um die Analyse abzuschließen, muss der Karfunkel an einen geheimen Ort gebracht werden, auf den die Elementarwesen keinen Zugriff haben. Es ist die Aufgabe der Helden, ihn dorthin zu eskortieren. Der Karfunkel zieht aber nicht nur Mindergeister an, sondern auch dunkle Mächte, die ihn nur zu gern in ihre Hände wissen würden. Während die Helden sich also mit den Eigenheiten des Karfunkels auseinandersetzen, müssen sie auch noch ihren Feinden immer einen Schritt voraus sein.



Stichworte zum Abenteuer: Eskorte für einen Karfunkel, Reise mit Mindergeistern, Verhinderung eines Diebstahls und eines dämonischen Rituals

Genre: Reiseabenteuer

Voraussetzungen: kampferprobte, rechtschaffene und nervenstarke Helden mit Humor

Ort: Khunchom, Tulamidenlande, Raschtulswall

Zeit: Rahja-1. Praios beliebiges Jahr nach 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Wissenstalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW043