

ABENTURER

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 - 5 Einsteiger-Helden

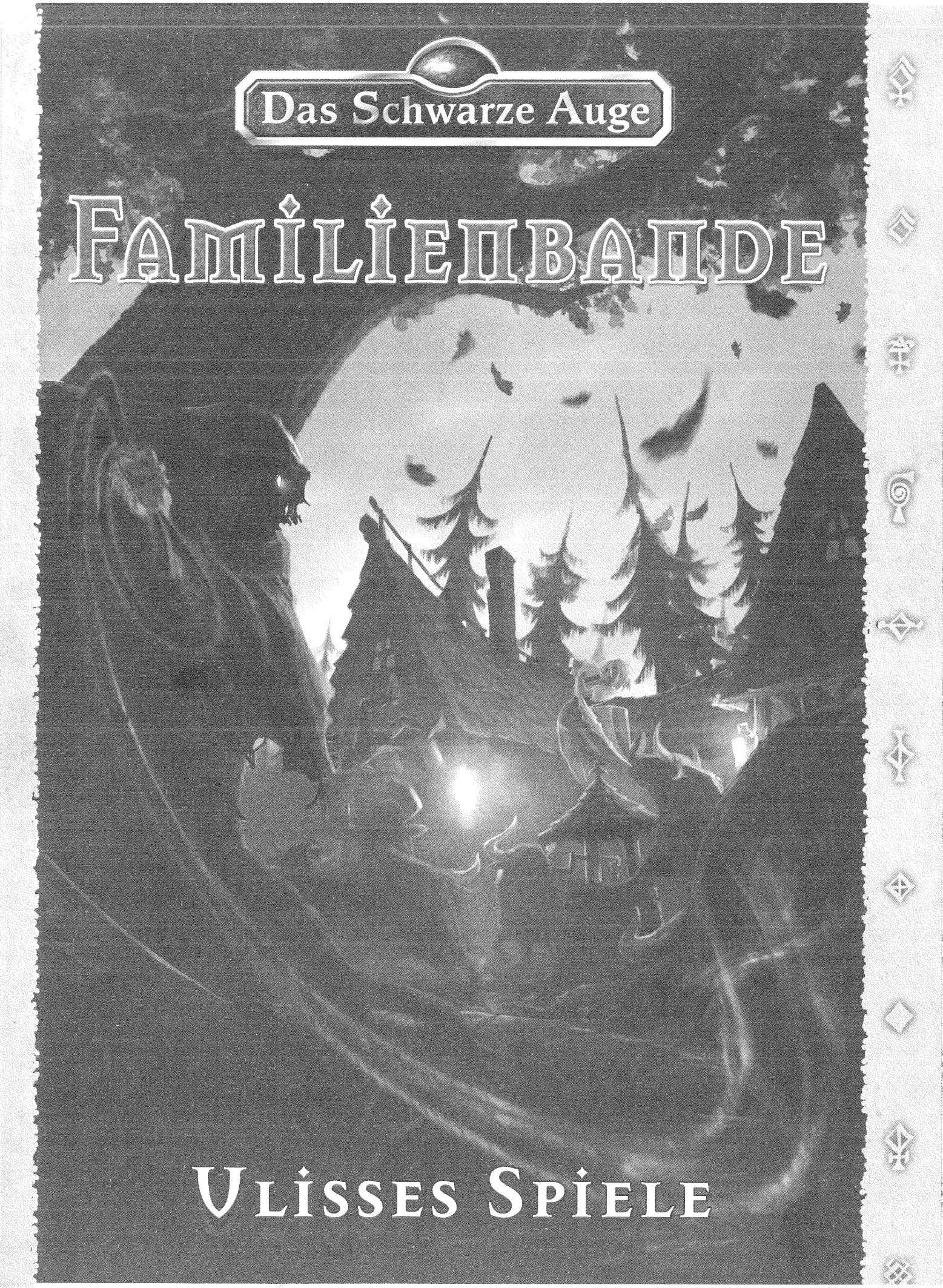


NR. 11
EINSTEIGER

FAMILIENBADE

Das Schwarze Auge

13095



Das Schwarze Auge

FAMILIENBANDE

ULISSES SPIELE

AVENTURIEN®



VERLAGSLEITUNG

MARIO TRYANT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

COVERBILD

MARCUS KOCH

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, FLORIAN STITZ

UMSCHLAGEGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

Satz

CHRISTIAN LONISING

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind
eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte 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.

Printed in Poland 2012

Das Schwarze Auge

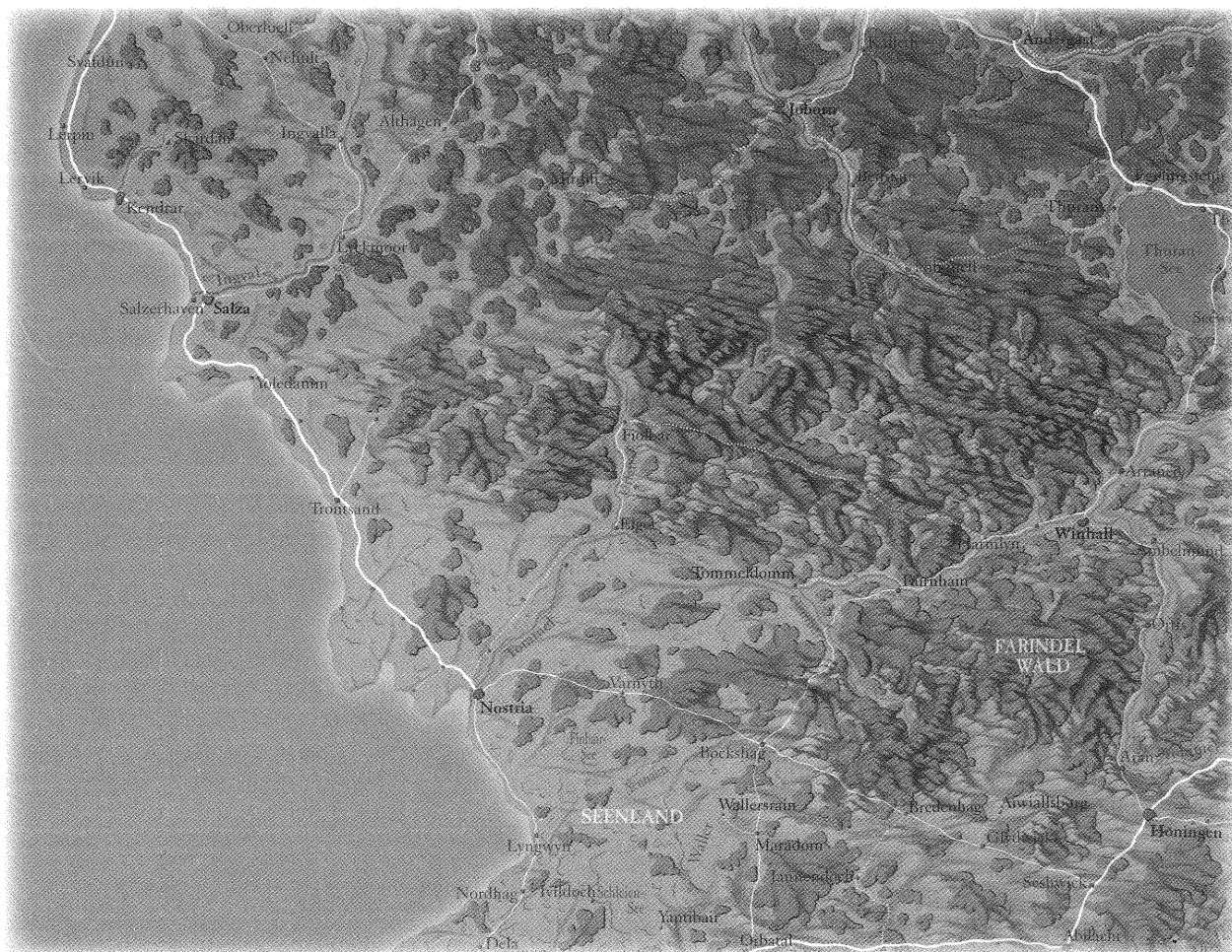
FAMILIENBAND

EIN GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 BIS 4 EINSTEIGER-HELDEN
VON JENS ULLRICH



İNHALT

VORWORT.....	5
DER ZORN DER NATUR.....	8
KAPİTEL I: DER JAHRMARKT İN POSTRIA.....	9
KAPİTEL II: TREFFEN MIT GALLO	14
KAPİTEL III: DER ZORN ENTLÄDT SICH.....	17
KAPİTEL IV: AL-PASSADS HINTERHALT.....	19
KAPİTEL V: DIE VERFOLGUNG.....	24
KAPİTEL VI: DER WALD FORDERT SEİNEİ TRİBUT	29
DIE VERZWEİFLUNG DES VÄTERS.....	31
KAPİTEL I: ERSTER ÜBERFALL.....	31
KAPİTEL II: DIE SUCHE NACH DEM BESCHWÖRER.....	38
KAPİTEL III: ZWEİTER ÜBERFALL	43
KAPİTEL IV: DAS TREFFEN	45
KAPİTEL V: AL-PASSAD GİBT AUF.....	49
DRAMATIS PERSONAE.....	52



VORWORT

Willkommen in der Welt des **Schwarzen Auges**.

Hin und wieder kommt es vor, dass Helden durch einen Auftrag in ein Abenteuer geraten. Doch manchmal kommt das Abenteuer auch zu ihnen, und was scheinbar leicht in gut und böse unterschieden werden kann, entpuppt sich bald als komplizierter, als erwartet.

In solch eine Situation führt auch dieser Band. Die Helden geraten, ohne es zu merken, zwischen die Fronten, müssen fordernde Kämpfe bestehen, schwierige Entscheidungen fällen und am Ende über die Zukunft ihres ärgsten Widersachers entscheiden.

Für dieses Abenteuer benötigen Sie nichts weiter als das **Schwarze Auge-Basisregelwerk** und dazu Würfel, Stifte, ihre Heldendokumente und die Freude am Spiel.

Zwar ist dieser Band für neue Meister und Spieler ausgelegt, es finden sich aber eine Reihe von Tipps innerhalb des Abenteuers, wie man die Situationen und Szenen fordernder und gefährlicher gestalten kann. Auf der anderen Seite werden Sie auch Hinweise finden, wie man allzu knifflige Momente umschiffen kann.

NOSTRIA – KÖNIGREICH UNTER DEM SILBERNEN HIRSCHEN

Dieser Band gibt Ihnen alles Erforderliche an die Hand, in dem kleinen Königreich Nostria ein spannendes Abenteuer zu erleben. Das im ewigen Kleinkrieg mit seinem Nachbarn Andergast verstrickte Königreich wird oftmals vom Rest Aventuriens belächelt, Nostrianer gelten in den großen Städten des Mittelreiches und des Horasreiches als hinterwäldlerisch und simpel. Aber gerade diese Überschaubarkeit und das mittelalterliche Flair Nostrias macht es unerfahrenen Spielern leicht, sich in das Spiel hinein zu finden. Es ist ein Reich, das noch Helden braucht, und in dem zwischen den Intrigen des Königshofes, dem Krieg gegen Andergast und den Geheimnissen der dunklen Wälder viel Raum bleibt für Abenteuer und Heldentaten.

Mehr über Nostria finden Sie im **Basisregelwerk** auf den Seiten 225ff.

DAS ABENTEUER AN ANDEREN ORTEN

Die Handlung des Abenteuers ist auch leicht in andere Regionen verlegbar. Es beginnt mit einer Reise von einer größeren Ortschaft durch die Wildnis zu einer anderen Stadt. Das bedeutet, die Auktion am Anfang des Abenteuers kann genauso gut in Uhdenberg stattfinden, der Hinterhalt für die Helden auf der Strecke zwischen Uhdenberg und Trallop liegen und das Finale dann in Trallop seinen Lauf nehmen.

Ähnliches gilt für Ragath und Punin, Perricum und Baburin oder andere Orte in Aventurien. Mit entsprechendem Lokalkolorit untermauert kann man somit die Handlung ohne große Änderungen und Schwierigkeiten in fast jede Region Aventuriens verlegen, in der zwei Städte mit einer Straße durch die Wildnis verbunden sind. Der Phantasie des Spielleiters sind hier kaum Grenzen gesetzt.

DAS ABENTEUER IM ABENTEUER

Ohne größere Eile erleben die Helden dieses Abenteuer innerhalb von einer Woche. Daher ist es möglich, dieses Abenteuer auch als Zwischenspiel in größere Kampagnen einzubinden. Es eignet sich besonders für Reiseabschnitte, wodurch eine langweilige Reise zu einer spannenden Herausforderung werden kann.

HINTERGRUND

WAS BISHER GESCHAH...

Der Magier *Achmad ibn Kasim Al-Nassad* ist in Brabak im tiefen Süden Aventuriens ein angesehener Magister der Dämonologie und Alchimist. Zudem ist er glücklicher Vater zweier Söhne. Der jüngere von ihnen ist jedoch aufgrund eines Fiebers in eine tiefe Bewusstlosigkeit gefallen, und da ihm auch die besten Medici Brabaks und Mengbillas zwar zeigen konnten, wie er seinen Sohn am Leben erhalten kann, aber keine Heilung fanden, zieht er seitdem mit ihm und seinem Leibwächter *Abul Abas* durch Aventurien, um ein Heilmittel zu finden. Sein Weg führte ihn über Vinsalt und das restliche Horasreich bis hinauf nach Donnerbach und dann zurück nach Salza zu dem Heilerorden der Anconiten, aber nirgendwo konnte man seinem Sohn helfen. Aufgrund seiner Herkunft wurde er stattdessen mit Argwohn beobachtet, weshalb in ihm der Verdacht heran wuchs, dass es vielleicht doch eine Heilung gibt, man ihm aber die Hilfe verweigert. Diese Idee wird von seinem Leibwächter *Abul Abas* gestützt, der ganz andere Pläne verfolgt. Er ist nämlich vor Jahren aus Rachsucht einen Pakt mit Blakharaz eingegangen, dem erzdämonischen Gegenspieler Praios, und versucht nun, diesen wieder abzuschütteln. Als Ersatz dafür versucht er, dem Erzdämon die Seele Al-Nassads anzubieten, der sich bisher aus solchen Umtrieben trotz oder vielleicht gerade wegen seiner Studien heraus halten konnte. Dazu sabotiert er die Bemühungen Al-Nassads heimlich und bestärkt ihn darin, dass jemand, vermutlich zwölfgöttergläubige Gutmenschen, sich gegen ihn verschworen haben und die Heilung seines Sohnes verhindern wollen, um ihn zu bestrafen.

Al-Nassad hat inzwischen jedoch dank seiner eigenen Forschungen ein mögliches alchemistisches Heilmittel entdeckt, jedoch braucht er dafür das Horn eines Einhorns, ein sogenanntes Alicorn. Wie es der Zufall so will, steht eines auf einer Auktion in Nostria, keine 100 Meilen von Salza entfernt, zum Verkauf. Durch das Wirken von Abas kommt der Magister aber zu spät zur Auktion, und das Alicorn ist bei seiner Ankunft bereits unterwegs nach Salza zu seinem neuen Besitzer.

... UND ПОСЛ ГЕСЧЕНЕН КӨППҮ

Die Heldengruppe gerät zusammen mit dem Neffen des neuen Besitzers, dem Hügelschwerg *Gallo*, in einen Hinterhalt des Magisters. Dieser hat die Bewohner eines Gasthofes am Wegesrand gefangen gesetzt und gibt sich selbst als Gastwirt aus, um Gallo seinen Karren zu stehlen, auf dem er das Alicorn vermutet. Nach der Verfolgung der Diebe kommt es zum Konflikt zwischen den Helden und den Söldlingen Al-Nassads, den die Helden für sich entscheiden können. Die Helden können sich jedoch nicht lange an dem wiedererlangten Alicorn erfreuen, da sich die Tiere des Waldes zusammen gerettet haben und das Alicorn für sich beanspruchen und im Wald vergraben. Nach einem kurzen Zwischenspiel erfahren die Helden, dass Gallo das Alicorn wieder an sich und zu seinem Onkel gebracht hat. Dies weiß auch der Magister, der nun Dämonen los schickt, um ihm das Alicorn wieder abzunehmen. Die Heldengruppe gerät hier zwischen die Fronten und muss einerseits Gallos Onkel beschützen und andererseits den Magister ausfindig machen. Durch die Gegenwehr der Helden versucht Al-Nassad nun das Alicorn durch Verhandlungen zu ergattern, und er begibt sich so in die Hände der Heldengruppe. Diese kann nun entscheiden, ob sie Gnade walten und ihm das Alicorn zur Heilung seines Sohnes überantworten wollen, ob sie ihn vor einen Richter zerren und damit dem sicheren Tod auf dem Scheiterhaufen ausliefern, oder ob sie eine fürstliche Bezahlung aus dem Magister heraus pressen wollen.

ABENTEUERÜBERBLICK

TEIL I: DER ZORN DER NATUR

In diesem Teil des Abenteuers geraten die Helden zwischen die Fronten, als sie den Transport des Alicorns begleiten. Obwohl sie nichts von der Anwesenheit des Artefakts wissen, muss Magister Al-Nassad versuchen, die Helden auszutricksen und aufzuhalten, um an das Alicorn zu gelangen und es alchemistisch so zu verarbeiten, dass es als Heilmittel für seinen Sohn wirksam ist. Er stellt ihnen daher einen Hinterhalt, stiehlt das Alicorn und flieht, was in einer Verfolgung mit anschließendem Kampf um das Alicorn münden wird.

TEIL 2: DIE VERZWEIFLUNG DES VÄTERS

Gerade, als die Helden meinen könnten, alles habe sich zum Besten gewendet, geraten sie wieder ins Visier des Magisters. Das Alicorn ist nämlich in den Besitz eines hügelzwerghischen Händlers gelangt, der die Helden um ihren Schutz bittet. Der Magister greift nun zu gröberen Methoden, um an sein Ziel zu gelangen und muss irgendwann einsehen, dass er seinen Sohn nur retten kann, wenn er sein Schicksal in die Hände der Helden legt.

DIE BEIDEN TEILE ALS EINZELABENTEUER

Sie können die beiden Teile natürlich auch als Einzelabenteuer spielen. Fügen Sie in diesem Fall den Magister einfach als finsternen Endgegner in den finalen Kampf ein oder verwenden Sie ihn, wie im Abschnitt **Plan B: Al-Nassad als Paktierer** angeregt, als Nemesis der Helden in späteren Abenteuern. Ähnliches gilt für den zweiten Teil. Möglicherweise hat der Händler *Grotho Silberbrunnen* ein anderes magisches Artefakt in seinen Besitz gebracht, das ein Schwarzmagier für seine Zwecke benötigt.

GEEIGNETE HELDEN

Alle im **Basisregelwerk** vorgestellten Archetypen und alle im Rahmen der Grundregeln erstellbaren Helden sind für dieses Abenteuer geeignet. Es spricht natürlich auch nichts dagegen, andere Abenteurer zu spielen, die z.B. auf der Grundlage von **Wege der Helden** erstellt wurden.

Bitte bedenken Sie: Exotischere Charaktere könnten im provinziellen Königreich Nostria auf Schwierigkeiten im Umgang mit der Bevölkerung stoßen (siehe dazu der folgende Informationskasten).

Von den Archetypen des **Basisregelwerks** könnte nur der Ritter aus Andergast zu Problemen führen, da Andergaster Adlige in Nostria nicht gern gesehen sind.

ERFAHRUNG DER HELDEN

Dieser Band ist ein Einsteigerabenteuer, entsprechend benötigen die Helden keine Erfahrung aus vorhergehenden Abenteuern. Das Abenteuer ist sowohl für Einsteigerhelden als auch für neue Spieler geeignet. Die Rätsel, Gegner und Konflikte, mit denen die Helden im Verlauf des Abenteuers konfrontiert werden, können gelöst und überwunden werden, die Schwierigkeit steigt jedoch im zweiten Teil spürbar an.

Da zwischen den beiden Teilen des Abenteuers einige Tage vergehen können, ist es natürlich gestattet, die im ersten Teil hart erarbeiteten Abenteuerpunkte zur Verbesserung ihrer Werte auszugeben.

EXOTISCHE HELDEN

Wie exotisch ein Charakter ist, hängt von der Umgebung ab, in der er sich befindet. Da dieser Band in Nostria spielt, gelten die Vorstellungen, das Wissen und die Vorurteile der meist ländlichen Bevölkerung dieses Landstriches als Norm. Entsprechend fallen mittelreichische Helden, besonders aus eher einfachen Verhältnissen, kaum auf, während fremdländisch wirkende Abenteurer mit einer Mischung aus Neugierde und Misstrauen beobachtet werden. Tulamiden, Nivesen oder sogar Mohas fallen den Menschen Nostrias schnell ins Auge und ernten Getuschel, verwunderte Blicke und bisweilen offene Ablehnung. Zwerge sind in Nostria zwar bekannt, gelten aber trotzdem noch als Kuriosum, während Elfen als fremde Zauberwesen betrachtet werden, die mit Feen im Bunde stehen, mit Tieren sprechen und kleinen Kindern durch ihren Blick die Seele rauben können. Durch die Erweiterung **Wege der Helden** sind zudem Goblins, Orks und Achaz als Abenteurer möglich. Achaz und Orks müssen jedoch mit offener Aggression, Verfolgung und im schlimmsten Falle einem bewaffneten Lynchmob rechnen. Goblins können in Einzelfällen als Bedienstete anderer Helden auftreten und so der Verfolgung entgehen.

DAS ABENTEUER FÜR SPÄTEINSTEIGER

Es kommt immer wieder vor, dass Spieler erst nach dem Start des Abenteuers in die Gruppe einsteigen oder während des Abenteuers ihren Helden wechseln wollen. Das bereitet in diesem Abenteuer keine größeren Probleme. Nach dem Prolog in Nostria lassen sich neue Helden im ersten Teil des Abenteuers besonders gut im Abschnitt **Übernachtung und Weiterreise** (siehe 17) integrieren. Sie können im Vorfeld die

Beobachtungen des Fischhändlers selbst erlebt haben und so den anderen Helden interessante Zusatzinformationen liefern. Auch in Trontsand können sie sich der Heldengruppe als Mitreisende anschließen und im Kapitel **Al-Nassads Hinterhalt** (siehe 19) bei der Unterbringung kurz vor den anderen Helden im Bauernhof unter gekommen sein. Al-Nassad mag dies nicht erfreuen, aber sie vor die Türe zu setzen, würde seine Tarnung gefährden. Im zweiten Teil des Abenteuers kann der Händler Grotho Silberbrunnen jederzeit der Meinung sein, dass die von ihm angeworbenen Helden noch Unterstützung gebrauchen können und ihnen als Begleitung die neu dazu stoßenden Helden anbieten. Er kann unter der Hand die neuen Helden auch darum bitten, die Heldengruppe ein wenig im Auge zu behalten und ihm Bericht zu erstatten.

ZUSÄTZLICHE ABENTEUERELEMENTE: ZU SCHWER ODER ZU LEICHT?

Um das Meistern dieses Abenteuers zu erleichtern, wurden bei verschiedenen Konflikten und anderen für den Meister schwierig umsetzbaren Situationen zwei zusätzliche Elemente hinzugefügt:

In den Textabschnitten **Zu schwer?** werden Hinweise gegeben, wie Schwierigkeiten im Vorfeld umgangen und trotzdem auftauchende Probleme gelöst werden können. Zudem werden alternative Abenteuerverläufe angesprochen, sollte die Heldengruppe andere Wege und Methoden vorziehen als im ursprünglichen Abenteuerablauf erwartet.

Unter der Überschrift **Zu leicht?** wiederum finden sich Tipps, wie Szenen, beispielsweise Kämpfe und andere Konflikte, herausfordernder gestaltet werden können. Dies kann sehr nützlich sein, wenn das Abenteuer mit hochstufigen Helden gespielt wird oder die Spieler sich von der Handlung unterfordert fühlen.

DER ZORN DER NATUR

Stichworte zum Abenteuer: Zornige Natur, ein Hinterhalt, untote Rinder, die Jagd nach dem Dieb.

Ort: Von Nostria bis Salza

Zeit: Im Sommer zwischen Ingerimm und Efferd

Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: niedrig

Erfahrung (Helden): niedrig

„Ich werde diesen Tag nicht vergessen. Es war der Tag, an dem mein Herz brach. Wir waren südlich von Winhall, in den Ausläufern des Farindelwaldes. Es hieß, es wäre ein guter Platz, um seltene Pilze zu finden. Und ich muss euch sagen, es war ein seltsamer Ort. Man konnte den Zauber fast greifen. Alles schien zu leben, selbst die Bäume schienen uns zu beobachten. Man hatte uns gewarnt, vor Feen und Kobolden und anderen Kreaturen, aber Angst füllt nicht den Bauch. Also was blieb uns? Wir waren vielleicht drei Tage unterwegs, da sahen wir es durch das Dickicht leuchten. Weiß wie der Schnee im Hesinde. Es war ein Einhorn ... und es war tot. Rotes Blut klebte an seinem Leib, und das Horn ... es war fort. Nur ein Stumpf war übrig. Welch herzlose Kreatur kann so etwas tun? Ich kann es nicht vergessen, und bei Boron, ich habe es versucht.“

—gehört von Angulf Valdsen, nostrianischer Pilzsammler

VORWORT

Magister Al-Nassad eilt nach Nostria, um auf einer Auktion ein Alicorn zu erwerben, doch er kommt zu spät. Ein zwergischer Händler hat es bereits ersteigert und schickt es mit einer Warenlieferung nach Salza. Der Magister sieht sich daher gezwungen, einen Hinterhalt an der Straße Richtung Salza vorzubereiten, um an das Alicorn zu gelangen.

DIE HELDEN

Empfehlenswert sind mindestens ein Held mit naturnahem Hintergrund wie die auelfische Wildnisläuferin, ein Held mit Grundkenntnissen der Magie oder der Alchimie wie die tulamidische Magierin oder die bornländische Wundärztin, und natürlich der eine oder andere schlagkräftigere Abenteurer wie der Söldner oder der mittelländische Krieger. Das Abenteuer ist aber auch ohne diese spezifische Auswahl gut spielbar.

ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUER

Kapitel I: Der Jahrmarkt in Nostria – Die Heldengruppe verbringt einige Tage mit Feierlichkeiten in Nostria. Hier kann sie sich auf Hochzeitsfestivitäten, auf einem Jahrmarkt und bei einem Turnier kennen lernen und nötigenfalls für eine Reise nach Salza motiviert werden.

Kapitel II: Treffen mit Gallo – Auf der Straße von Nostria nach Salza treffen die Helden den Zwergen Gallo, der ein Ponygespann mit Waren seines Onkels nach Salza fährt. Er ist nett und aufgeschlossen und bittet darum, die Helden begleiten zu dürfen, da die Straßen unsicher sind. Während der Reise fällt den Helden auf, dass es unnatürlich still ist und die Tiere des Landes sie beobachten.

Kapitel III: Der Zorn entlädt sich – Angelockt und aufgestachelt von der Wirkung des Alicorns fallen am Abend Wildschweine und Wölfe über die Helden her. Nach dem Kampf mit den wilden Tieren können sich die Helden in einen Reisegasthof zurück ziehen und erreichen am nächsten Tag Trontsand. Die einzige Person, die sich mit solchen magischen Phänomenen auskennt, die Praios-Geweihte Helasine Riethard, ist leider nicht anwesend, da sie in Nostria den Jahrmarkt besucht und von dort noch nicht zurück gekehrt ist.

Kapitel IV: Magister Al-Nassads Hinterhalt – Während der Weiterreise in Richtung Salza verschlechtert sich das Wetter. Die Helden sind gezwungen, in einem weiteren Reisegasthof Unterschlupf zu finden. In diesem wartet bereits Magister Al-Nassad, der sich als Wirt ausgibt. Während die Helden schlafen, stiehlt er den Karren von Gallo und lässt einige untote Rinder zurück, die die Helden im Haus halten sollen, bis er das im Karren vermutete Alicorn zur Heilung seines Sohnes verarbeitet hat.

Kapitel V: Die Verfolgung – Nachdem sich die Helden mit den toten Rindern auseinander gesetzt haben, können sie den Spuren des Magisters folgen und stellen seine Begleiter in einem verlassenen Gehöft einige Meilen vom Gasthof entfernt. Während der Auseinandersetzung stirbt der ältere Sohn Al-Nassads. Die Helden können das Alicorn bergen.

Kapitel VI: Der Wald fordert seinen Tribut – Um das verlassene Gehöft haben sich die Tiere des Waldes versammelt und fordern das Alicorn als Teil der Natur ein. Nachdem sie es von den Helden erhalten haben, vergraben sie es in einem tiefen Loch. Scheinbar hat nun der Spuk ein Ende.



DER WEG NACH POSTRIA

Die erste Frage, die man sich bei einem Abenteuer stellt, ist, wie die Helden an den Ort kommen, an dem das Abenteuer beginnen soll. Folgende Antworten auf diese Frage könnten zu Ihrer Gruppe passen:

☞ Die Heldengruppe ist eigentlich nur auf Durchreise. Sie könnte beispielsweise auf dem Seeweg über das Meer der Sieben Winde unterwegs gewesen sein, bis sie aufgrund von langwierigen Reparaturen in Nostria das Schiff verlassen musste. Das nächste Schiff, das ihr ursprüngliches Reiseziel ansteuern wird, liegt jedoch in Salza vor Anker, und aufgrund des Jahrmarktes findet sich niemand, der sie über den Seeweg dorthin bringen will.

☞ Wenn Adlige, Geweihte oder Magier zur Heldengruppe gehören, können sie zur Hochzeit eingeladen worden sein. Möglicherweise wollen sie auch am Turnier teilnehmen oder begleiten einen der Teilnehmer. Auch Verwandtschaftsbesuch oder einfach der Besuch auf dem Jahrmarkt, vielleicht zum Kauf bestimmter Waren, wären eine Möglichkeit.

☞ Es könnte auch sein, dass ein Goldschmied sie als Boten für die Überbringung der Ringe des Brautpaares angeheuert hat und ihre Rückkehr in Salza abwartet, um sie für ihren Dienst auszuzahlen.

☞ Die einfachste Variante wäre natürlich, dass die Helden schlichtweg aus der Region stammen und sich die Feierlichkeiten ansehen wollen, um danach nach Salza zum großen Salzaeren-Wettessen weiter zu reisen.

KAPITEL I: DER JAHRMARKT IN POSTRIA

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Wer hätte das gedacht, selbst die Nostrianer wissen zu feiern, denn die Nichte von Königin Yolande II. heiratet. Der Sitz der Könige an der Mündung der Tömmel ist erfüllt von Musik und Gaukelei, der Gestank der Stadt wird von Backwerk und gewürztem Wein überdeckt, und in den engen Gassen tummeln sich Bauern und Fischer aus der ganzen Region. Am größten ist das Gedränge vor dem Podest der Versteigerung auf dem großen Freiheitsplatz im Zentrum der Stadt. Allerlei Kuriositäten aus dem Haushalt eines vor kurzen verstorbenen Alchimisten sind unter dem Hammer, entsprechend recken sich die Hälsen der einfachen Leute,

wenn fremdländischer Hausrat und allerlei Wunderlichkeiten der Menge feil geboten werden.

In der Hauptstadt des nostrischen Reiches ist jede Menge los. Adlige, Bürger und Bauern aus dem ganzen Umland sind angereist, um der Hochzeit zwischen der Fürststeden *Heilwig von Nostria* und *Liutprand von Trontsand*, dem jüngsten Sohn des Barons von Trontsand, beizuwohnen. Entsprechend viel Trubel ist in den Straßen und auf den Plätzen der Stadt. Der Höhepunkt des Tages ist natürlich die Hochzeit, die am späten Vormittag im reich geschmückten Travia-Tempel vom Tempelvorsteher, Vater *Darislau*s, vollzogen wird.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Menge auf der Straße kommt in Bewegung, als die ersten Rufe laut werden. Das Brautpaar kommt!

Wachen der Königin schieben die Passanten zur Seite und bilden eine Gasse, und schon nähert sich die Prozession. Voran getragen glänzt, hoch auf einem Stab aufragend, die goldene Statuette einer Gans in der Sonne. Dahinter läuft mit getragenen Blick der Travia-Geweihte der Stadt, Vater Darislaus. Das Getuschel in der Menge wird lauter, als das Brautpaar in Sicht kommt. Das junge Paar trägt ganz traditionell orange-weiße Gewänder, die Farben der Travia. Einige ältere Frauen fangen sich in den hinteren Reihen flüsternd an zu streiten, ob die beiden eine Liebesheirat eingegangen sind oder der Traviabund aus Staatsräson geschlossen wurde. Nach dem Paar folgt Königin Yolande II., und mit ihr dutzende weltliche und geistliche Fürsten aus ganz Nostria. Ein erhebender Anblick für jeden treuen Nostrianer.

Die Herrscherfamilien Nostrias, die wichtigsten Geweihten der Region und natürlich auch wohlhabende Handwerker und Händler drängen sich in dem engen Tempel, um einen Blick auf das junge Brautpaar zu erhaschen. Nach der Schließung des Traviabundes im völlig überfüllten Tempel zieht das Brautpaar mit Familie und Gästen in einer langen Prozession zu den Tempeln der Tsa, Peraine und Rahja, um für eine glückliche und fruchtbare Ehe zu bitten. Dann begibt sich der Tross zum Kasmyrinplatz, zelebriert dort den öffentlichen Bieranstich und zieht dann über die Kaspmiersbrücke in die Königsburg oberhalb der Stadt. Für die Feierlichkeiten wurde die schon seit einiger Zeit leer stehende Burg zumindest oberflächlich auf Vordermann gebracht und alles soweit her gerichtet, dass die Verwandtschaft und die Gäste der Brautfamilie bei Speis und Trank den Traviabund feiern können. Das einfache Volk wird zeitgleich auf dem Kasmyrinplatz mit Freibier, Brot und einigen Ochsen am Spieß verköstigt. Während das Volksfest mit dem Turnier nach zwei Tagen beendet ist, führen die Edlen des Landes und die Vertreter der zwölfgöttlichen Kirchen noch über eine Woche Verhandlungen über Erb- und Nachfolgefragen sowie über Grenzstreitigkeiten auf dem zur Hochzeit anberaumten Hoftag innerhalb der Königsburg.

Trotz des vielen Betriebes ist es auch für die Helden nicht allzu schwer eine Unterkunft zu finden. Durch die *Blaue Keuche*, die in Nostria vor einigen Jahren gewütet hat, sind viele Häuser und sogar ganze Straßenzüge verwaist, weswegen zwielichtige Gestalten für ein kleines Handgeld die Räumlichkeiten an Durchreisende vermieten. Nur selten sind sie die Besitzer dieser Gebäude, aber die meisten Eigentümer sind entweder tot oder fort gezogen, weswegen niemand dagegen Einspruch erhebt.

DIE GERÜCHTEKÜCHE

Klatsch und Tratsch gibt es in jeder Stadt, und auch Nostria ist keine Ausnahme. Folgende Themen kursieren aktuell in der Stadt:

☛ Zibbels Alrik, ein gesuchter Straßenräuber und Zuhälter, ist kurz vor seiner Hinrichtung aus den Kerkern der Königsburg entkommen. Manche behaupten, er habe einen Tunnel gegraben und sei dann über einen der alten Fluchstollen aus der Burg entkommen (w), andere behaupten, er habe Hilfe von vier Frauen erhalten, die ihm hörig seien und alles für ihn tun würden (w). Manch einer vermutet auch, dass er mit namenlosen Dingen im Bunde steht und sich aus dem Verlies heraus gezaubert hat (f).

☛ Der Tjostreiter *Berno von Spy* soll beim Turnier absichtlich verloren haben, um seine Wettschulden bei *Wulfgar von Trontsand*, dem Bruder des Bräutigams, zu begleichen (f).

☛ An der siebenwindigen Promenade ist vor einigen Wochen ein Haus eingestürzt, weil jemand einige der tragenden Balken gestohlen hat. Einige Bürger vermuten dahinter eine göttliche Strafe Travias, da in dem Gebäude Huren ihrem Geschäft nachgingen. Es existieren auch Vermutungen, dass Händler aus Kuslik das Holz von Handlangern herausbrechen ließen, um es auf dem Holzmarkt von Salza zu verkaufen. Mit Bitterkeit wird beklagt, dass so das Letzte versilbert wird, was noch von Wert in der Stadt ist (f).

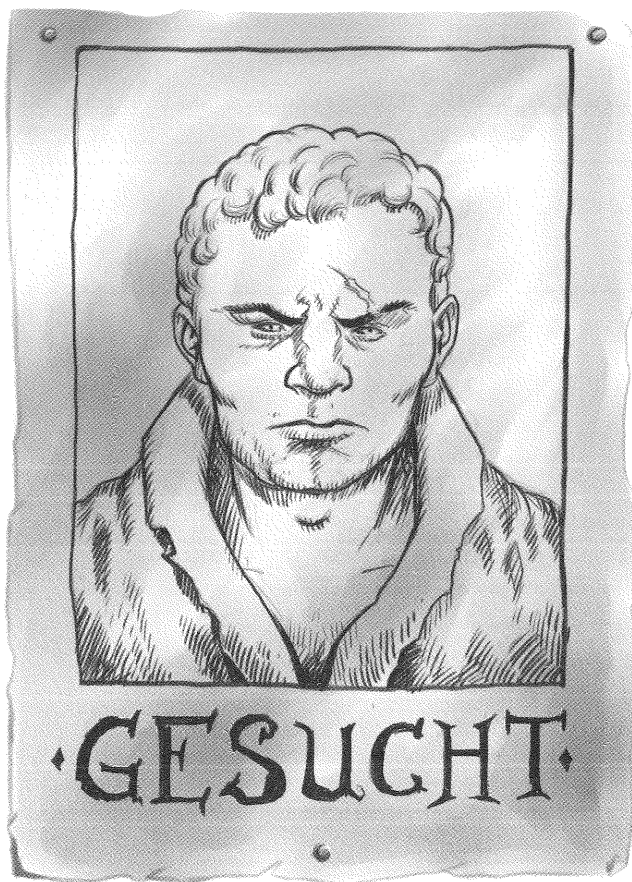
☛ Angeblich soll König *Efferdan I. von Andergast* Emisäre ins Orkland geschickt haben, um eine Armee aus Schwarzpelzen als Söldner im Kampf gegen Nostria anzuheuern. Um an das Gold hierfür zu kommen, soll er entweder den Andergaster Praios-Tempel geplündert oder es sich zu horrenden Zinsen bei den Zwergen aus dem Finsterkamm geliehen haben (f).

STECKBRIEF VON ZIBBELS ALRIK

GESUCHET DIE HERUM VAGIRENDEN RÄUBER UND VAGABUNDEN FÜR 20 REICHISCHE DUKATEN DEN KOPF

1. ZIBBELS ALRIK, EIN KURTZ GESEZTER KERL, MIT KRAUSIGTEN GELBEN HAAREN, OBEN DEM LINCKEN AUG EIN SCHNITT HABEND, TRÜGE ARMEBRUST BEY SICH, EIN ERTZ-SCHELM UND MÖRDER, HABE AUCH BEREITS ZU NOSTERIA AUF DER BURG DES KÖNIG IN HAFFT GESESSEN UND AUSGEBROCHEN.

2. DESSEN HUHERE, DIE ELGERSCHE LEHN GENANNT, EIN SCHMAHL LANG FRAUMENSCH, 20JÄHRIGEN ALTERS, IST AUS EINEM KLOSTER IN SALSSA ALS NOWICE WEGGELAUFFEN, NACHDEME SIE VORHIN IHR EIGENES KINDT UMGEBRACHT, EIN BRAUNEN FLENELLEN ROCK UND EIN BRAUN WAMMES TRAGEND.



3. MAGEREN LISS, EIN LAN SCHMAHL FRAUMENSCH
EIN BUNTEN ROCK TRAGEND.
4. MECHTELGTEN VON SEHWIESN, IST ZU ELGER IM
NOSTERISCHEN AUSSGEPEITSCHET, UND DAN
5. GERDRUIT, EIN KURTZ GEFSETZT FRAUMENSCH VON
SALSSA BÜRTIG, DIESE OBGEMELTE DREY FRAULEUTE
HIELTEN SICH EBENMÄSSIG BEY BEMELTEM ZIBBELS
ALRIK AUF, UND SEYND DESSEN HUHREN.

DAS TURNIER

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Das Stampfen der Schlachtrösser, das Krachen der Lanzen und das Raunen der Menge sind schon von weitem zu hören. Bunte Zelte umrahmen den mit Flaggen und Wimpeln gesäumten Turnierplatz vor der Stadt, auf dessen Tjoststrecke sich die besten Gesteckreiter Nostrias das Stelldichein geben. Das einfache Volk bejubelt seine Heroen beim Kampf mit Lanze, Schwert und Bogen, während die jungen Damen der gehobenen Gesellschaft einen zaghaften Blick auf die jungen Adligen werfen, die sich hier versammelt

haben, um ihre Kräfte zu messen. Die Schutzherrin dieses Turniers, Königin Yolande II., sitzt mit ihrem Hofstaat und dem Brautpaar auf einer in den Farben des Königshauses geschmückten Tribüne. Ein erhabener Anblick für jeden, dem nostrianisches Blut durch die Adern fließt.

Am nächsten Tag findet südlich der Stadt vor dem Lyngwyner Tor auf den Almendewiesen ein kleines Turnier statt. Die Kontrahenten messen sich in den Disziplinen Tjost, also im Ritt mit der Lanze, im Kampf mit dem großen Schwert, im Kampf mit dem kleinen Schwert und beim Bogenschießen. In den ersten drei Disziplinen kann nur antreten, wer von Stand ist, d.h. adlig, Rondra-Geweihter oder ein Krieger mit Kriegerbrief. Das Bogenschießen ist für jedermann zugänglich, hier wird jedoch eine Startgebühr von drei Silbertalern erhoben. Falls die Spieler Interesse daran haben, am Turnier teilzunehmen, einen der Teilnehmer zu unterstützen, oder Wetten auf den Verlauf des Turniers zu platzieren, können Sie das Turnier durchaus noch weiter ausgestalten. Die vier Disziplinen funktionieren nach einfachen Regeln:

DER TJOST

Im Tjost, dem Lanzengang mit Turnierlanze, werden pro Kampf drei Anritte durchgeführt. Eine zerbrochene Lanze und ein Treffer des Gegners wird dabei mit einem Punkt bewertet und den Gegner vom Pferd zu stoßen mit dreien. Wer nach dem dritten Durchgang die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand findet ein Stechen statt, bis einer der Beteiligten mehr Punkte ergattern kann. Die für den Tjost nötigen Regeln finden Sie im **Basisregelwerk 149f**. Da die Lanzen Sollbruchstellen aufweisen, kann man davon ausgehen, dass bei einem gelungenen Treffer mit der Lanze diese automatisch zerbricht.

DER KAMPF MIT DEM GROßEN SCHWERT

Bei dieser Disziplin treten zwei Kämpfer in einem Ring mit zweihändig geführten, vorzugsweise stumpfen Waffen gegeneinander an. Üblich sind hierbei Anderthalbhänder oder Bastardschwerter, es werden jedoch auch für andere zweihändig geführte Schwerter, und bei fremdländischen Turnierteilnehmern wie Thorwalern oder Zwergen auch bei zweihändig geführten Äxten, Ausnahmen gemacht. Stangen- und Infantriewaffen sind als Waffen von Bauern und Söldnern nicht zugelassen. Der Kampf wird in fünf Durchgänge unterteilt, in denen beide Seiten jeweils einen Angriff führen. Wer mehr unparierte Treffer beim Gegner erzielt, gewinnt. Es kann auch zu einem Unentschieden kommen.

TURNIERTEILNEHMER

Wenn die Helden bei dem Turnier mitmischen wollen, treffen sie auf verschiedene Gegner.

Die angemeldeten Turnierteilnehmer, sortiert nach Disziplinen, heißen:

Beim Tjost

	ERFAHRUNG
Answin von Merske	mittelmäßig
Berno von Spyr	erfahren
Bornfried von Harmlyn	erfahren
Elida <i>die Schwarze</i> vom Ufarr	erfahren
Franio der Frömmeler aus Vardall	geübt
Liutprand <i>der Bräutigam</i> von Trontsand	erfahren
Rondrigo aus dem Seenland	mittelmäßig
Sindare von Vardall	mittelmäßig
Tankmar von Althagen	geübt
Wulfgar von Trontsand	erfahren
Zornhag <i>der Säufer</i> von Varnyth	mittelmäßig

Beim Kampf mit dem kleinen Schwert

Answin von Merske	mittelmäßig
Berno von Spyr	erfahren
Elida <i>die Schwarze</i> vom Ufarr	erfahren
Franio <i>der Frömmeler</i> aus Vardall	geübt
Kasmyra <i>die Axt</i> von Bockshag	erfahren
Paricio Cuthoneus von Kuslik	erfahren
Praiadne von Elger	mittelmäßig
Rondrigo aus dem Seenland	mittelmäßig
Tankmar von Althagen	geübt
Zornhag <i>der Säufer</i> von Varnyth	mittelmäßig

Beim Kampf mit dem großen Schwert

Berno von Spyr	erfahren
Bornfried von Harmlyn	erfahren
Elida <i>die Schwarze</i> vom Ufarr	erfahren
Franio <i>der Frömmeler</i> aus Vardall	geübt
Kasmyra <i>die Axt</i> von Bockshag	erfahren
Paricio Cuthoneus von Kuslik	erfahren
Praiadne von Elger	mittelmäßig
Rondrigo aus dem Seenland	mittelmäßig
Sindare von Vardall	mittelmäßig
Zornhag <i>der Säufer</i> von Varnyth	mittelmäßig

Beim Bogenschießen

Answin von Merske	mittelmäßig
Franio <i>der Frömmeler</i> aus Vardall	geübt
Ganelon Seifensieder	erfahren
Baldon Steinschneider	mittelmäßig
Giesberda Linneweber	geübt
Nostriane Brachinger	geübt
Thorgrim Steinbrecher	erfahren

Der Einfachheit halber werden hier die Werte von mittelmäßigen, geübten und erfahrenen Kämpfern dargestellt, die sie den verschiedenen Teilnehmern zuordnen und bei Bedarf anpassen können.

MITTELMÄßIGER TURNIERKÄMPFER

MU 11 KO 11 KK 11

Lanzenangriff (Turnierlanze): INI 11+IW6

AT 16 TP 3W6+4 (A)

Anderthalbhänder: INI 12+IW6

AT 13 PA 13 TP 1W6+5 (A) DK NS

Schwert und Holzschild: INI 10+IW6

AT 12 PA 12 TP 1W6+3 (A) DK N

Kurzbogen: INI 11+IW6 FK 16

LeP 29 AuP 29 WS 5 RS 3 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Wuchtschlag, Linkhand

Talente: Selbstbeherrschung 5

GEÜBTER TURNIERKÄMPFER

MU 12 KO 12 KK 12

Lanzenangriff (Turnierlanze): INI 12+IW6

AT 19 TP 3W6+4 (A)

Anderthalbhänder: INI 13+IW6

AT 14 PA 13 TP 1W6+5 (A) DK NS

Schwert und Holzschild: INI 11+IW6

AT 13 PA 14 TP 1W6+3 (A) DK N

Langbogen: INI 12+IW6 FK 19

LeP 31 AuP 31 WS 6 RS 4 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Turnierreiterei, Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Linkhand, Schildkampf I, Scharfschütze

Talente: Selbstbeherrschung 7

ERFAHRENER TURNIERKÄMPFER

MU 14 KO 14 KK 14

Lanzenangriff (Turnierlanze): INI 18+IW6

AT 23 TP 3W6+4 (A)

Anderthalbhänder: INI 19+IW6

AT 16 PA 16 TP 1W6+5 (A) DK NS

Schwert und Holzschild: INI 17+IW6

AT 16 PA 16 TP 1W6+3 (A) DK N

Langbogen: INI 18+IW6 FK 23

LeP 33 AuP 33 WS 7 RS 4 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Turnierreiterei, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Finte, Wuchtschlag, Gegenhalten, Linkhand, Schildkampf I, Schildkampf II, Scharfschütze

Talente: Selbstbeherrschung 9

DER KAMPF MIT DEM KLEINEN SCHWERT

Eine weitere Variante ist der Kampf mit Schwert und Schild. Diese Disziplin wird im Ablauf genauso gehandhabt wie der Kampf mit dem großen Schwert. Es sind als Waffen abgestumpfte Schwerter, Äxte und Streitkolben erlaubt, dazu alle Arten von Schilden außer so unförmige Konstruktionen wie Setzschilde. Kettenwaffen werden nur erlaubt, wenn der Gegner dies gestattet.

Bei beiden Disziplinen wird stabiles Rüstzeug empfohlen, da man auch durch Aufgabe oder Kampfunfähigkeit verlieren kann.

DAS BOGENSCHIEßEN

Die angemeldeten Schützen schießen bei dieser Disziplin auf Strohscheiben, die zu Anfang 30 Schritt entfernt sind und einen Durchmesser von etwa einem Schritt haben. Diese Scheiben gelten damit als kleines Ziel. Die Distanz wird bei jedem Schuss um 10 Schritt vergrößert, und bei einer Distanz von 60 Schritt wird das Ziel gegen ein kleineres in Form eines Hasen ausgetauscht. Es gilt damit regeltechnisch als sehr kleines Ziel. Sollten mehrere Schützen dieses Ziel treffen, wird es gegen eine Silbermünze ausgetauscht und so lange beschossen, bis nur noch ein Schütze übrig ist. Die Münze zählt dabei als winziges Ziel. Wie man sich denken kann, dominieren die nostrianischen Langbogenschützen diese Disziplin. Der Einsatz von Magie oder von anderen unnatürlichen Mitteln führt automatisch zur Disqualifikation, genauso wie Absprachen unter den Teilnehmern und andere Versuche zu betrügen. Überwacht wird das Geschehen der Turney durch einen Rondra-Geweihten.

DIE PREISE

Natürlich werden den Gewinnern auch Preise überreicht. Der Sieger des Tjostes erhält eine kleine goldene Greifenstatue im Wert von 80 Dukaten, der Sieger beim Kampf mit dem großen Schwert einen goldenen Kelch mit Türkisen im Wert von 65 Dukaten, der Sieger beim Kampf mit dem kleinen Schwert einen goldenen Teller mit dem nostrianischen Wappen im Wert von 60 Dukaten und der Sieger beim Bogenschießen einen goldenen Pfeil im Wert von 40 Dukaten.

Wenn die Helden sich nicht in das Turnier einmischen, gewinnt der ältere Bruder des Bräutigams, *Wulfgar von Trontsand*, das Tjosten. Den Sieg beim Kampf mit dem großen Schwert trägt Schwertbruder *Paricio Cuthoneus von Kuslik*, der Tempelvorsteher des Rondra-Tempels von Nostria, davon, den Kampf mit dem kleinen Schwert *Bornfried von Harmlyn* und das Bogenschießen der nostrianische Handwerker *Ganelon Seifensieder*.

BEISPIELWAREN AUF DER AUKTION MIT HÖCHSTGEBOT (IN SILBERTALERN)

50 Stein Blei in Barren	440 S
großer, mit grünem Leder gepolsterter Ohrensessel	52 S
20 leere Glasphiolen	78 S
großer steinerner Mörser mit Stößel	11 S
Handwaage mit Gewichten	40 S
Einweckglas mit zwölf getrockneten Eidechschenschwänzen	8 S
doppeltüriger Kleiderschrank aus schwarzer Eiche	110 S
lebender Esel	175 S
weißer Schoßhund	133 S
Bett aus lasierter Eiche mit kariertem Bettzeug	60 S
vier Paar Schuhe	16 S
versilbertes Kurzschwert	88 S
Vinsalter Kochbuch	275 S
Encyclopaedia Magica (Band 1 bis 4 von sieben Bänden)	2488 S
Bürste mit versilbertem Griff, Rasierzeug mit Perlmuttergriff, Mammutonkamm	55 S
chirurgisches Besteck in einem Lederetui (Skalpelle, Klammern, Pinzette etc.)	90 S
Beutel maraskanischer Pfeffer (8 Unzen)	59 S
sechs Küchenmesser	46 S
ein Fässchen Senf (10 Maß)	30 S
schmiedeeisernes Kaminbesteck (Schürhaken, Besen, Zange)	22 S
Service für 8 Personen aus Unauer Porzellan (eine Tasse und zwei Teller fehlen)	105 S
vier versilberte Kerzenständer	37 S
ein langes, weinrotes Gewand mit silbernen arkanen Symbolen	52 S
Truhe mit Hemden, Hosen und Gürteln	37 S
Kiste mit 5 Stein Silberbesteck	1035 S
20 Flaschen Rotwein aus Havena	90 S
ein ausgestopftes Krokodil (anderthalb Schritt lang)	22 S
vier tulamidische Teppiche	490 S

DER JAHRMARKT

Neben Hochzeit und Turnier zieht besonders der Jahrmarkt auf dem Freiheitsplatz die Menschen an. Hier wird alles feil geboten, was das Herz der einfachen Leute begehrt. Von Hühnern über Zuckerwerk, Schuhe, bunte Bänder, Töpferwaren bis zu Kuriositäten und Trödel ist hier alles zu finden. Da der Alchimist *Rahewin Silberblatt* vor einigen Monaten ohne Erben verstorben ist, ist sein ganzer weltlicher Besitz an das Königshaus gefallen und wird daher während des Jahrmarktes auf dem Podest feilgeboten, auf dem normalerweise

der Scharfrichter seine Urteile vollstreckt. Gerade für Helden, die schon einige Abenteuer hinter sich und die eine oder andere Dukate angehäuft haben, ergibt sich hier die Möglichkeit, Gold in Nützliches und weniger Nützliches umzuwandeln. Gleichzeitig bietet sich die Chance, den Helden einige Objekte zukommen zu lassen, ob nun Bücher über Themen wie Alchimie oder Magie, bestimmte Kräuter und Elixiere oder besonders interessanter Hausrat wie aufwendig gestaltete Kleidung und andere Dinge. Wenn sich die Helden an der Auktion beteiligen wollen, kann man an

dieser Stelle eine kleine Zwischenepisode einbauen. Möglicherweise steigert nämlich ein wohlhabender Mitbieter auf das gewünschte Objekt, den man mit verschiedenen Tricks vom weiteren Bieten abhalten kann. Oder eine junge Dame erzählt einem der Helden, dass sie den Schoßhund *sooo süß* findet und ihn so gerne für sich hätte. Kauft er der Dame den Hund, gerät er jedoch mit ihrem Verlobten aneinander, der solche Geschenke gar nicht gerne sieht. Außerdem treiben sich natürlich eine Menge Diebe, Trickbetrüger und Scharlatane auf solchen Veranstaltungen herum.

KAPITEL II: TREFFEN MIT GALLO

DIE MOTIVATION ZUR REISE NACH SALZA

Damit das Abenteuer beginnen kann, sollten die Helden einen Grund haben, nach Salza zu reisen. Wenn sie diese nicht schon von sich aus hat, ergeben sich einige Möglichkeiten.

☛ Die Helden besuchen eine einflussreiche Persönlichkeit in Nostria, beispielsweise den Rondra-Geweihten der Stadt, *Paricio Cuthoneus* oder die Spektabilität der nostrianischen Magiergilde Akademie von Licht und Dunkelheit, *Yasmina von Lyckmoor*. Diese bitten die Helden, eine von Königin Yolande II. während der Hochzeit ausgestellte Urkunde über Schenkungen in der Nähe von Yoledamm zur Verwahrung in den Hesinde-Tempel von Salza zu bringen.

☛ Sollten die Helden eher eine Söldnermentalität besitzen, kann auch der noch anwesende Händler *Grotho Silberbrunnen* die Helden dazu anheuern, seinen Neffen *Gallo* bei seinem Transport nach Salza zu begleiten, da es Gerüchte von Wegelagerern gibt, die die Küstenstraßen unsicher machen. Er bietet den Helden 5 Silbertaler pro Tag und Kopf an und zusätzliche 20 Silbertaler pro Kopf, wenn sie alles heil nach Salza gebracht haben.

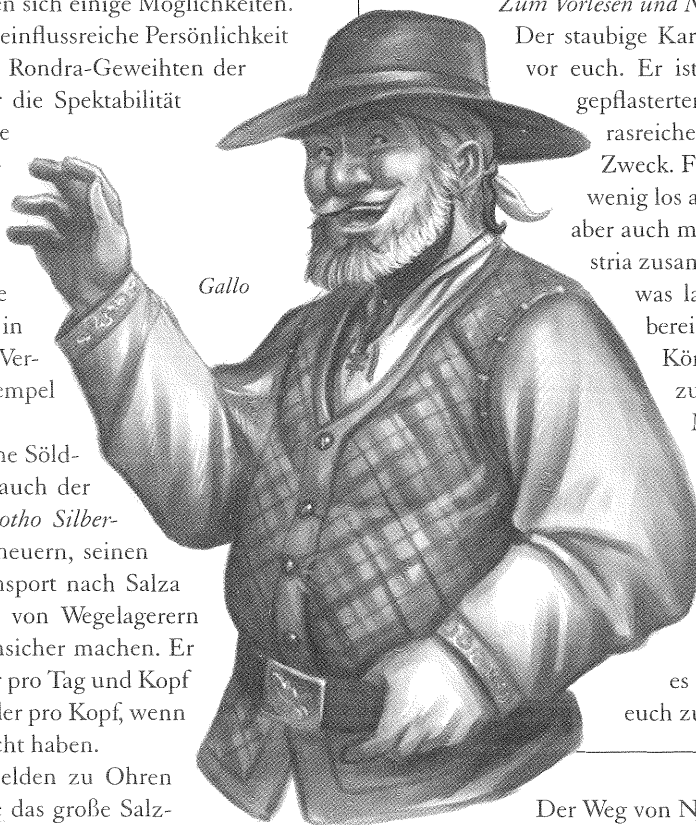
☛ Außerdem könnte den Helden zu Ohren kommen, dass nächste Woche das große Salzarenenwettessen in Salza stattfindet, bei dem die Person mit dem stabilsten Magen einige interessante Preise winken. Vielleicht wetten auch einige betrunkene Kneipengäste darauf, dass die Helden den Vorjahressieger, *Arnhelm den Dünne*, niemals schlagen können.

☛ Falls die Helden sich während der Feierlichkeiten nicht kennen gelernt haben, können sie sich auch erst auf der Straße in Richtung Salza kennen lernen und dort zusammen mit Gallo eine Reisegruppe bilden.

DIE REISE NACH SALZA

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der staubige Karrenweg nach Salza liegt vor euch. Er ist kein Vergleich zu den gepflasterten Reichsstraßen des Horasreiches, aber er erfüllt seinen Zweck. Für die Jahreszeit ist recht wenig los auf der Küstenstraße, was aber auch mit dem Jahrmarkt in Nostria zusammen hängen mag. Alles, was laufen kann, scheint sich bereits in der Hauptstadt des Königreiches versammelt zu haben. Nach einigen Meilen könnt ihr auf der Wegbiegung vor euch einen von Ponys gezogenen Karren ausmachen, auf dessen Kutschbock eine gedrungene Gestalt sitzt. Ein Zwerg, wie es aussieht, und er winkt euch zu.



Der Weg von Nostria nach Salza führt den ersten Tag von der Hauptstadt des Königreichs nach Norden durch nostrische Küstenlandstriche bis zu einem Weiler südlich von Trontsand. Die Landschaft wird von Heidekraut und kleinen Birkenwäldern dominiert, die nach einigen Kilometern immer mehr von gedrungenen Kiefernsonnungen verdrängt werden. Auf der Landstraße, die eher eine festgetretene, mit Reisig an einigen Stellen ausgebesserte Sandpiste ist, kommen den Helden nur ein eiliger Botenreiter aus Salza und ein Töpferwarenhändler

mit einem Ochsenkarren entgegen. Sie können aber nach einiger Zeit einen Ponykarren vor sich ausmachen, der anscheinend grade zur Rast hält. Hier treffen sie Gallo, Sohn der Angra, der den mit allerlei Hausrat beladenen Karren seines Onkels nach Salza überführt. Er lädt die Helden auf einen Becher *Nostrischen Roten*, einen eher trockenen Rotwein hiesiger Herstellung, und fragt, ob er sie begleiten kann, da die Straßen nicht immer sicher seien und die Reise sich gemeinsam deutlich unterhaltsamer gestalte. Wenn die Helden ihm gegenüber nicht allzu abweisend agieren, wird er in aller Höflichkeit fragen, wer sie sind, wohin sie wollen und, je nachdem, wie „heldenhaft“ sie aussehen, auch, was sie schon alles erlebt haben. Er zollt den Helden auch den entsprechenden Respekt und die Bewunderung, die sie verdient haben, soweit sie beispielsweise als Krieger, Magier oder Geweihte erkennbar sind.

LADUNG DES KARRENS

- ☞ ein großer, dunkler Eichentisch
- ☞ sechs dunkle Eichenstühle mit Lederpolstern
- ☞ drei brünierte eiserne Kerzenleuchter
- ☞ vier mit Blumenmustern bestickte Tischdecken mit geklöppeltem Rand
- ☞ ein Fass mit in Essig eingelegten Koscher Jolpen (eine Art Gurken)
- ☞ ein Fass mit nostrischer Kräuterbutter
- ☞ zwei Fass á 20 Schank Zwidestillat (Alkohol)
- ☞ zwei Fass á 20 Schank Nostrischen Rotwein
- ☞ drei Ballen á 2 mal 20 Schritt feines weißes Leinen
- ☞ ein Ballen á 2 mal 20 Schritt feines rotes Leinen
- ☞ drei Barren á 15 Stein Kupfer
- ☞ zwei Eimer Nägel
- ☞ ein Lesepult aus Mohagoni
- ☞ ein ausgestopfter Biber
- ☞ ein kleine verschlossene Truhe mit unbeschriebenem Büttenpapier, 3 Fläschchen schwarzer Tinte und 2 Griffeln
- ☞ ein kleine Kiste mit verschiedenem Essbesteck aus versilbertem Messing
- ☞ Gallos Reiseproviant, Zeltplane, Schlafrolle etc.
- ☞ Gallos leichte Armbrust

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Nach dem Trubel des Jahrmarktes ist die Ruhe der Heidelandschaft fast schon erfrischend. Salzige Luft weht vom Meer herüber, und der Wind spielt mit dem niedrigen Buschwerk. Es ist herrlich ruhig. Außer dem Wind ist nichts zu hören, kein Vogel singt, nicht einmal die allgegenwärtigen Möwen geben einen Laut von sich. Vielleicht ist es sogar zu ruhig.

Die nächsten Stunden der Reise verlaufen ruhig, jedoch kann naturverbundenen Charakteren wie Jägern oder Elfen auffallen, dass es mit der Zeit immer ruhiger um sie herum wird. Zwar rauscht der Wind vom Meer kommend immer noch im Blätterwerk der Büsche und Bäume, aber die ansonsten in dieser Region zahlreichen Singvögel sind kaum mehr zu hören, und selbst die Möwen lassen sich nicht mehr am Himmel blicken. Mag dies gegebenenfalls noch mit einem Schulterzucken abgetan werden, können die Helden nach einfachen Proben auf *Sinnesschärfe* Pirole und Rotkelchen in einigen nahen Büschen bemerken, die sie zu beobachten scheinen. Die Tiere lassen sich nicht durch lautes Rufen oder Winken verscheuchen und fliegen erst auf, wenn man sich ihnen auf knapp zwei Schritt nähert. Diese Begegnungen häufen sich im Laufe des Tages. Verschiedene Vögel wie Möwen, Falken und Käuzchen, aber auch Kaninchen und Eichhörnchen starren die Helden in völliger Stille an und fliehen erst, wenn man ihnen zu nahe kommt. Eine magische Kontaktaufnahme mit den Tieren, beispielsweise durch den Zauber *TIERGEDANKEN*, ergibt, dass die verschiedenen Tiere voller Zorn sind und ihre gesamte Aufmerksamkeit den Helden gilt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Das kleine Geschöpf schaut dich aus seinen schwarzen Knopfaugen an, während du dich auf seinen Geist konzentrierst. Es liegt vor dir, winzig und zerbrechlich, doch schon im ersten Moment kannst du spüren, wie tiefer, mörderischer Zorn in ihm pulsiert. Sein Blick wird zu deinem, und aus dem verzerrten Blick einer so kleinen, harmlosen Kreatur siehst du dich selbst, den Schuldigen, das Monster, das Böse. Du kannst nicht erkennen, warum sie dich hasst, aber sie tut es mit aller Kraft.

ERWEITERTE REGELN: HEXEN, DRUIDEN UND GEODEN

Unter der Verwendung des Erweiterungsbandes **Wege der Helden** können auch Druiden, Hexen und Geoden als Helden generiert werden, und diese haben als tierische Begleiter sogenannte Vertrautentiere. Häufig handelt es sich dabei Katzen, Eulen oder Kröten, die aufgrund der magischen Verbindung zum Helden treue Begleiter und in einigen Fällen sogar Kameraden und Berater werden können. Da sie jedoch auch immer noch Tiere sind, wirkt sich die Macht des Alicorns auch auf sie aus. Sie werden den Helden mit einem gewissen Misstrauen oder Unwohlsein entgegen treten, ohne selbst feststellen zu können, welchen Ursprung diese Gefühle haben. Manche Vertrautentiere können sogar eine Zeitlang in den Wäldern Nostrias verschwinden.



Die Verwendung von Analysezaubern wie ODEM ARCANUM ergibt als Befund, dass die Tiere selbst weder magisch noch magisch beeinflusst sind, jedoch über der Landschaft ein feiner, kaum merklicher Schleier ungerichteter, astraler Energie liegt. Verwandelt sich einer der Helden mit ADLERSCHWINGE WOLFGESTALT oder SALANDER MUTANDER in ein Wildtier, wird auch er, zuerst nur sehr schwach, einen unbegründeten Zorn auf die Reisegruppe verspüren, der mit Abscheu und Furcht einher geht.

Den Quell dieser Gefühle können weder die Helden noch Gallo ausfindig machen, auch wenn sie fast auf ihm sitzen. Denn auf dem Wagen befinden sich nicht nur die in der Liste aufgezählten Objekte, sondern der Karren transportiert auch eine Reihe von Glaswaren aus dem Besitz des verstorbenen Astrologen. Neben zwei Karaffen und einem halben Dutzend Weingläsern gehört dazu auch eine große, langstielige Glasschale, in deren gläsernem Stiel das abgesägte Horn eines Einhorns eingelassen wurde (und bei der Kräuterbutter liegt). Nach Jahren im Keller des Astrologen kann es nun in freier Natur alleine durch seine diffuse Ausstrahlung die beobachtete Wirkung auf die Tiere der Region entfalten. Diese spüren den Nachhall des Schmerzes, den das Einhorn spürte, als ihm gewaltsam das Alicorn geraubt wurde, und sie erachten unbewusst den Besitzer und dessen Begleiter als Ursache dieses Schmerzes.

DAS ALICORN: DAS HORN EINES EINHORNES

So legendär wie das Einhorn ist auch sein Horn, das Alicorn. Es ist meist weiß oder golden, bis zu drei Spann lang und gilt als mächtiges magisches Artefakt, das seine Wirkung besonders als Mittel gegen Krankheiten und Gifte aller Art entfaltet, ob umgearbeitet als Trinkgefäß, als Teil eines magischen Artefakts oder zerstoßen in einer alchemistischen Mixtur. In Legenden heißt es, dass Einhörner ihr Horn alle zwanzig Jahre abwerfen, doch dieses Exemplar ist mit Gewalt entfernt worden, was man leicht an den Sägespuren am unteren Ende des Horns erkennen kann. Um an das Alicorn zu gelangen, hat man also das Einhorn gefangen oder sogar getötet, was einen grausamen Frevel an der Natur darstellt und sogar den Zorn von Feen und Kobolden erwecken kann, sollten sie des Horns ansichtig werden. Wegen seiner Seltenheit und der Bedeutung als Mittel gegen Gifte und Krankheiten versucht auch Magister Al-Nassad des Horns habhaft zu werden. Denn mit dem Alicorn, den alchemistischen Formeln seines Sohns Dschadir und seinen eigenen Kenntnissen der Magie zur Heilung des Geistes, die er recht unkonventionell aus seinen Kenntnissen der Geisterwesen und der Nekromantie ableitet, hofft er, seinen jüngsten Sohn Yussuf aus seinem traumlosen Schlaf zu erwecken.

KAPITEL III: DER ZORN ENTLÄDT SICH

Wenn die Helden sich gegen Abend dem an der Straße gelegenen Reisegasthof nähern und sein Reetdach schon jenseits einigen Buschwerks sehen können, zeigt die langsam aus dem Alicorn sickende magische Energie ihre erste direkte Wirkung. Von der Macht des Alicorns angezogen und von blinder Wut auf die Reisegruppe getrieben, fallen vier Wildschweine und drei Wölfe die Helden an. Sie brechen aus einem kleinen Kiefernwaldstück, greifen für einige Kampfrunden die Helden an und fliehen dann wieder in das dichte Unterholz des Waldes. Der Ablauf sieht hierbei wie folgt aus: Die angreifenden Tiere nutzen ihre natürlichen Möglichkeiten. Die Wildschweine werden daher hauptsächlich versuchen, die Helden per Sturmangriff zu Fall zu bringen, während die Wölfe mit Bissen und Sprungangriffen an die Kehle die Helden traktieren. Sollten mindestens drei der Tiere durch die Helden getötet oder fünf von ihnen eine oder mehrere Wunden davon getragen haben, lassen sie von der Reisegruppe ab und fliehen ins dichte Unterholz des Kiefernwaldes.

Zu leicht?

Sollte der Kampf zu einfach für die Helden sein, sollte man die Modifikatoren für schwaches Licht hinzuziehen und den Überraschungsmoment auf Seiten der im Gebüsch lauernden Tiere nutzen, um mit ihnen zu agieren, bevor die Helden zu ihren Waffen greifen können. Durch ihre Schnelligkeit und die Nähe ihres Verstecks zu den Helden können sie zudem Fernkämpfer unterlaufen. Hierzu kann man die Regeln aus dem Abschnitt **Überraschung und Hinterhalt** im **Basisregelwerk 143** hinzuziehen.

Zu schwer?

Sollte der Kampf von vornherein zu schwierig wirken, kann ein Eber unter den Wildschweinen sein, dessen Geruch empfindsameren Nasen seine Anwesenheit verfrüht offenbaren kann. Elfen sollten ihn ohne Proben riechen können, alle anderen können ihn mit einer Probe auf **Sinnesschärfe +2** bemerken. Wendet sich erst im Laufe des Kampfes das Blatt gegen die Helden, wird Gallo sie auffordern, mit zu ihm auf den Karren zu klettern, was zumindest die Wildschweine fürs erste von den Helden abhält. Wenn der Kampf sich über mehr als 6 Kampfrunden erstreckt, können zudem Anwohner, die die Auseinandersetzung gehört haben, mit Mistgabeln und Knüppeln vom Gasthof herüber gelaufen kommen, was die Aufmerksamkeit der Tiere kurzfristig von den Helden ablenken kann.

Es ist natürlich möglich, die Tiere nach ihrer Flucht in den Wald zu verfolgen. Hierzu sind einfache Proben auf **Fährtensuchen** nötig, die Tiere ziehen sich jedoch sehr schnell zurück, um sich dann, als wäre nichts geschehen, wieder in ihrem natürlichen Lebensraum zu bewegen und, soweit nötig, ihre Wunden zu lecken. Möglicherweise stoßen die verfolgenden Helden so auch auf ein ganzes Wolfsrudel oder eine größere Wildschweinrotte.

Es ist völlig normal und wünschenswert, wenn sich die Helden die Frage stellen, warum Wölfe und Wildschweine gemeinsam Jagd auf Menschen machen. Auch ohne *Tierkunde*-Probe sollte ihnen klar sein, dass dies kein normales Verhalten ist.

Wildschweine

Stoß / Biss: INI 8+1W6 **AT** 13 **PA** 6 **TP** 1W6+3 **DK** H
LeP 46 **AuP** 60 **RS** 2 **MR** 0/6 **GS** 10 **WS** 6

Besondere Kampfregeeln: Überrennen (8, 2W6), Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

Wölfe

Biss: INI 9+1W6 **AT** 10 **PA** 7 **TP** 1W6+3 **DK** H
LeP 23 **AuP** 100 **RS** 2 **MR** 1 **GS** 12 **WS** 5

Besondere Kampfregeeln: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (4)

ÜBERNACHTUNG UND WEITERREISE

Nur einige hundert Meter vom Ort des Kampfes entfernt steht der Reisegasthof der *Familie Aveslieb*. Es handelt sich um einen Bauernhof mit Unterkünften für Durchreisende, entsprechend sind die Räumlichkeiten eher rustikal und für einfache Ansprüche gemacht. Der Hof besteht aus einem Hauptgebäude mit Kuhstall, dem Aufenthaltsraum mit Feuerstelle, vier Schlafkammern (für das Bauernpaar *Wipo* und *Elida*, ihre Töchter *Jasmina* und *Traviane*, ihren Knecht *Angulf* die Magd *Birsel*), einem größeren Schlafraum im Dachboden für Reisende, einer Scheune, einem kleinen Backhaus, einem Brunnen und einem Latrinenhäuschen. Das Gehöft wird von einem stabilen, mit Flechtwerk verstärkten, Zaun umgeben, um Wildtiere abzuhalten.

Neben der Bauernfamilie mit ihren Bediensteten ist noch der Fischhändler *Thietmar* im Hof, der mit seinem Pferdekarren Fässer mit Salzarenen von Salza nach Nostria schafft.

Für die Unterbringung und Versorgung von Reisenden ist Elida verantwortlich, die die Helden mit allem nötigen versorgt, während sich Wipo um das Geschäftliche kümmert. Wenn Magier, Geweihte oder Adlige zur Reisegruppe gehören, wird Wipo diesen selbstverständlich seine eigene Schlafkammer anbieten und sich mit seiner Frau für die Nacht in die Kammer des Knechts zurück ziehen, während Angulf die Nacht mit Reisenden geringeren Standes auf dem Dachboden verbringen wird. Auf Nachfrage wissen die Bauersleute nichts von besonderen Vorkommnissen in der Gegend zu berichten, nur dass vor einer Woche ein Blitz in eine alte Birke in der Nähe eingeschlagen ist. Dafür hat Thietmar etwas Seltsames auf seiner Fahrt zu dem Gehöft beobachtet.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der Fischhändler schaut von seinem Bier auf und zeigt grinsend seine gelben Zähne: „Nicht, dass die hohen Herren mich für verrückt halten. Ich habe einen unsichtbaren Habicht gesehen. Wie ich ihn sehen konnte, obwohl er unsichtbar war?“ Thietmar schnäuzt sich die Nase und nimmt einen weiteren Schluck Bier. „Das ist ganz einfach. Haben die Herrschaften mal gesehen, wie Krähen einen Habicht angreifen? Sie stürzen sich auf ihn, im Flug, umrunden ihn, und picken nach ihm. Die Biester sind ganz schön frech manchmal, meist, wenn sie mit mehreren zusammen sind. Wie die Goblins. Ja, Goblins der Lüfte sind sie“, bestätigt er sich selbst und schaut euch fragend an. „Wo war ich? Ach ja, der unsichtbare Habicht. Also, das war heute Nachmittag, ein paar Meilen von hier die Straße nach Salza runter. Ich hör Krächzen und Gezeter und schaue nach oben. Und tatsächlich, vier Krähen kreisen hoch oben um irgend etwas. Ich dachte mir, *Ha, da haben sie wieder einen Habicht in der Mangel*, aber da war keiner. Da war gar nichts, nur leere Luft. Aber sie pickten und krächzten so, als wär da ein Habicht. Und dann ist eine runter gefallen, wie von einem Stein getroffen. Einfach so, tot, ist sie runter gefallen. Schon irgendwie unheimlich, oder?“

Zu diesem Zeitpunkt wissen weder der Fischhändler noch die Helden, dass er einen *Gotongi* beobachtet hat, der sich mit einigen Krähen herum schlagen musste. Dieser kleine Wachdämon wurde von Al-Nassad ausgeschickt, um den Weg im Auge zu behalten und ihn zu warnen, sollte sich der der Karren mit dem Alicorn nähern. Die Krähen haben den kleinen Dämon bemerkt und angegriffen, was eine von ihnen mit dem Leben bezahlt hat. Näheres zum Aussehen und Wirken von *Gotongis* findet sich im Abschnitt **Untote Rinder und fliegende Augen** auf Seite 23.

Sollten die Helden verletzt sein, wird die Magd Birscl sich zusammen mit Traviane um die Verwundungen kümmern. Man kann bei beiden von einem Talentwert bei *Heilkunde Wunden* von 6 ausgehen. Zur Not hat die Bauernfamilie auch noch zwei Portionen getrocknetes Wirselskraut in der Speisekammer. Wenn der Kampf die Helden so gefordert hat, dass sie das Abenteuer regulär nicht weiter bestreiten können, besteht auch die Möglichkeit, den wandernden Heiler der Anconiten *Widokind vom Deich* im Hof übernachten zu lassen, der mit dem Fischhändler Richtung Nostria reist. Er kann mit HEILSEGGEN, Einbeerensaft und einem Talentwert

von *Heilkunde Wunden* 10 die Gesundung der Helden unterstützen und ist für eine kleine Spende an die Anconiter sehr dankbar.

Die Nacht verläuft ruhig, wenn die Helden nicht eigenständig Aktivitäten entwickeln, beispielsweise um mit einer der Töchter des Bauern anzubandeln.

TRONTSAND

Der nächste Tag führt die Reisegruppe bis zum Vormittag in die kleine Ortschaft Trontsand, die, abgesehen von einem kleinen Seehafen und einem Praios-Tempel, wenig zu bieten hat. Die Einwohner des Städtchens leben von der Fischerei, dem Einsalzen der gefangenen Salzarelen und der Verarbeitung der Wolle, die besonders von den in den küstennahen Marschen arbeitenden Schafzüchtern hier zum Verkauf feilgeboten wird. Die Praios-Geweihte der Stadt, Tempelvorsteherin *Helasine Riethard*, weilt wie die meisten der wichtigen Personen des kleinen Städtchens zur Zeit als Gäste der Hochzeit in Nostria. Die einfachen Leute, die ihrem Tagewerk in Trontsand nachgehen, sind merklich stolz auf die Hochzeit zwischen einem Mitglied des Königshauses und dem Sohn des Barons der Stadt. Sollten die Helden erwähnen, dass sie aus Nostria kommen, werden sie schnell von den Bürgern der Stadt belagert. Die Bürger lassen gerne das eine oder andere Bier und auch eine kostenlose Unterkunft springen, wenn die Helden ihnen nur möglichst viel und detailliert von der Hochzeit und dem Turnier erzählen.

Da die Würdenträger des Städtchens noch in Nostria weilen, bleibt als Ansprechpartner für Fragen zu magischen Phänomenen und dem seltsamen Verhalten von Wildtieren nur der knapp 14-jährige Novize *Toran Pernstyn* übrig. Sollten die Helden ihn um Hilfe bitten, rät er ihnen, im Tempel um Schutz für ihre weitere Reise zu beten, auf dass das flammende Auge des Herrn mit seinem wachsamem Blick auf ihnen ruhe. Er kann ihnen zudem einige Luchsanhänger aus Messing geben, die den Alveranier Urischar darstellen, der die praiosegefällige Ordnung verkörpert. (Bei Alveraniern handelt es sich um die Sendboten der Götter, die ähnlich wie Halbgötter eine gewisse Verehrung im Rahmen der zwölfgöttlichen Kulte erfahren.)

Der junge Toran ist in seinem Duktus ernst, man kann ihm aber seine Nervosität gegenüber gestandenen Helden, höherrangigen Geweihten aus der Fremde oder schönen Frauen, falls sich solche unter den Helden befinden, schnell anmerken. Gegenüber offensichtlich magisch begabten Personen hält er einen gewissen Abstand, versucht sie nicht direkt anzuschauen oder anzusprechen und fühlt sich in ihrer Nähe sichtlich unwohl.

KAPITEL IV: AL-PASSADS HINTERHALT

ÜBER DIE KREATUREN DER NIEDERHÖLLEN

In den folgenden Kapiteln werden die Helden wiederholt mit verschiedenen Dämonen konfrontiert. Wie die Niederhöhlen, die sogenannte siebte Sphäre, selbst, sind ihre Bewohner Produkte des Chaos und für den menschlichen Verstand in ihrer Wandelbarkeit kaum zu begreifen. Es gilt daher selbst unter aventurischen Gelehrten nur als abstraktes Modell, die verschiedenen Dämonen den Domänen der zwölf Erzdämonen zuzuordnen. Selbst deren eigentliche Existenz als Persönlichkeiten ist unter den Gelehrten umstritten. Trotz der Vielfältigkeit der Erscheinungsformen haben Dämonen jedoch einige Eigenschaften gemeinsam. Sie kennen keine Gnade und keine Rücksicht, sie sind grausam, zutiefst böseartig und in ihrem Verhalten unberechenbar und sprunghaft. Ihr schieres Erscheinen in der dritten Sphäre, also der Sphäre der menschlichen Existenz, kann daher die meisten denkenden und fühlenden Wesen Aventuriens in Angst und Schrecken versetzen. Ihre Präsenz ist dabei selten von Dauer, und der von ihnen gewählte Leib unterliegt nicht allen Gesetzmäßigkeiten der dritten Sphäre. So zeigen sie sich von vielen Spielarten der Magie kaum oder gar nicht beeindruckt und auch profane Waffen oder andere Arten physischer Gewalt verletzen sie kaum. Zu guter Letzt scheinen Dämonen auch sonst nicht den Beschränkungen normaler Lebewesen der 3. Sphäre zu unterliegen. So können Dämonen beschleunigen oder ihre Richtung ändern, ohne auf die Masse ihres Leibes Rücksicht nehmen zu müssen. Sie können sich sogar an glatten Wänden entlang bewegen.

Genauso, wie ihre Herkunft ihnen all diese Stärken bietet, führt sie jedoch auch zu Schwächen. Waffen, die von einem Priester geweiht wurden, scheinen eine verheerende Wirkung auf die meisten Dämonen zu haben. Besonders Weihen, die vom Priester der Gegengottheit zum jeweiligen Erzdämon vorgenommen wurden (beispielsweise Praios als Gott der Ordnung und der Gerechtigkeit gegenüber Blakharaz, dem Erzdämon der Rache und der Willkürherrschaft), scheinen für Dämonen der jeweiligen Domäne besonders gefährlich zu sein.

Werden Dämonen besiegt, so zerfällt ihr Leib zu Staub, zerplatzt oder verschwindet in einer Schwefelwolke. Ein Leichnam bleibt nicht zurück.

ERWEITERTE REGELN: DÄMONEN IM ÜBERBLICK

Regeltechnisch werden die beschriebenen Besonderheiten von Dämonen, vereinfacht dargestellt, wie folgt umgesetzt:

DÄMONEN ALLGEMEIN

Gifte, Krankheiten und auch Säuren können Dämonen nichts anhaben. Das gleiche gilt für Hitze und Kälte, so lange ihr Ursprung nicht eine reine elementare Manifestation, meist erzeugt durch Magie, ist. Sie erhalten keine Wunden und keine Abzüge durch LeP-Verlust. Ihre Ausdauer ist unendlich.

DÄMONEN UND WAFFEN

Bei profanen Waffen, also Waffen, die weder verzaubert noch geweiht sind, werden die erwürfelten Trefferpunkte (TP) halbiert und erst dann der Rüstungsschutz (RS) des Dämonen abgezogen, um den Schaden zu berechnen. Bei geweihten und magischen Waffen kommt diese Halbierung nicht zum Tragen, dafür gilt die Magieresistenz (MR) als zusätzlicher Rüstungsschutz gegen magische Waffen. Ausnahmen finden sich beim jeweiligen Dämon beschrieben. Ist die Waffe dem Gegengott des zum Dämon gehörenden Erzdämonen geweiht, werden die erwürfelten Trefferpunkte (TP) sogar verdoppelt.

DÄMONEN UND ZAUBEREI

Dämonen sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese* und *Umwelt*. Zauber mit den Merkmalen *Einfluss, Hellsicht, Herrschaft* und *Verständigung* werden zusätzlich zu den normalen Modifikatoren um ihre Magieresistenz (MR) erschwert. Dies kann auch dazu führen, dass die Magieresistenz (MR) als Erschwernis doppelt angerechnet wird. Bei Schadenszaubern wird die Magieresistenz (MR) vom Schaden abgezogen.

Bei der Verwendung der Zauber aus dem **Basisregelwerk**, 172ff. ergibt sich folgendes Bild:

Die Zauber FULIMINCTUS DONNERKEIL und IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL funktionieren regulär, wobei der magische Schaden durch die Magieresistenz (MR) verringert wird.

Zusätzlich um die Magieresistenz (MR) des Dämons erschwert sind die Zauber ANALYS ARKANSTRUKTUR, BLICK IN DIE GEDANKEN, BLITZ DICH FIND, EINFLUSS BANNEN, ELFENSTIMME FLÖTENTON, HORRIPHOBUS SCHRECKGESTALT, ODEM ARCANUM, SEIDENZUNGE ELFENWORT, SENSIBAR EMPHATICUS und SOMNIGRAVIS TIEFER SCHLAF. Alle anderen Zauber können von sich aus nicht auf Dämonen gewirkt werden oder haben keine Wirkung auf sie.

Eine genauere Erläuterung der Regeln zu Dämonen findet sich in **Wege der Zauberei** 206ff.

DER WEITERE VERLAUF

Die Helden können nun einige Tage in Trontsand bleiben und ihre Wunden lecken oder gleich weiter nach Yoledamm reisen, die letzte Station auf dem Weg nach Salza. Die erste Hälfte des nachfolgenden Reisetages bleibt ruhig, auch wenn sich immer mal wieder vereinzelt kleinere Tiere zeigen, die die Reisegruppe im Auge behalten.

Im Laufe des Tages verschlechtert sich das Wetter merklich. Mit einer einfachen Probe auf *Wettervorhersage* wird den Helden klar, dass sich ein handfester Sturm zusammen braut. Innerhalb einer Stunde zieht sich der Himmel zu, und der Wind bläst kräftiger und böig. In den beginnenden Regen mischt sich der salzige Geschmack der nur wenige Meilen entfernten See. Zu diesem Zeitpunkt erreicht die Reisegruppe eine hölzerne Brücke, die eine von einem Bach in den Fels gefressene Klamm überspannt. An der Brücke hält der Brückenwächter *Wulfric* Wacht und fordert von den Helden einen Brückenzoll von zwei Hellern pro Bein, was sowohl für Personen als auch für Reittiere gilt. Geweihte sind natürlich von dieser Abgabe befreit. Er rät den Helden angesichts des schlechter werdenden Wetters, einen trockenen Platz im nahegelegenen Reisegasthof, keine Meile die Straße hinunter, aufzusuchen.

WULFRIC BRÜCKNER

Der Beruf des Brückenwächters ist ein ziemlich einsamer, ganz besonders in einem Landstrich wie der nostrianischen Küste. Wulfric Brückner ist daher immer froh, wenn Fremde zu seiner Brücke kommen, an der er für den Baron von Trontsand den Brückenzoll erhebt. Der stämmige Mitvierziger steht, sobald er Fremde sieht, in seiner Lederrüstung und mit der Gleve bewaffnet neben der Brücke bereit und sammelt den Zoll ein. Dabei versucht er, den Reisenden handgeschnittene Löffel und Tierfiguren zu verkaufen, die er in den langen einsamen Nächten in seiner Hütte etwas abseits im Wald gefertigt hat. Er nimmt seine Aufgabe sehr ernst, rechnet ordnungsgemäß ab und weist den Reisenden gerne den Weg zum nahe gelegenen Gehöft, da er von dem dortigen Bauern ein kleines Handgeld für Reisende bekommt, die auf seinen Rat hin dort übernachten.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Efferd scheint es mit diesem Landstrich allzu gut zu meinen. Dicke, dunkelgraue Wolken haben sich über dem Meer der sieben Winde aufgetürmt und werden von dem immer stärker werdenden Wind über das Land getrieben. Mit ihnen kommt der Regen, der sich mit den ersten dicken Tropfen ankündigt. Es scheint

ein ziemliches Unwetter über Nostria hinweg ziehen zu wollen, und niemandem ist zu wünschen, es draußen in der freien Natur durchzustehen. Zum Glück könnt ihr am Wegesrand, dort, wo Wulfric es euch beschrieben hat, ein kleines Gehöft erkennen. Das schwache Kerzenlicht, das euch aus den kleinen Fenstern entgegen flackert, verspricht Wärme, Schutz und Behaglichkeit. Genau das Richtige, wenn es draußen gewittert und stürmt.

Weder Wulfric noch die Helden ahnen, dass Magister Al-Nassad die Reisegruppe dort bereits erwartet. Nachdem er die Auktion knapp verpasst hat und Grotho sich geweigert hat, seine grade erst ersteigerten Gegenstände an den Nächsten zu verkaufen, ohne vorher den Wert seiner Neuerwerbungen schätzen zu lassen und nach möglichen anderen Käufern Ausschau zu halten, hat Al-Nassad sich entschlossen, den Transport mit dem Alicorn abzufangen. Er plant, das Horn in seinen Besitz zu bringen und die Helden, in seinen Augen Söldlinge oder sogar mögliche Mitverschwörer, lange genug aufzuhalten, um das Alicorn mit anderen Ingredienzien zu einer heilsamen Tinktur zusammen zu mischen und seinem Sohn Yussuf einzuflößen. Zu diesem Zweck hat er mit drei Söldnern die Wirtsfamilie des nahen Gasthofs überwältigt, sie in das Backhaus gesperrt und mit Unterstützung eines der Söldner die Position des Gastwirts und seines Knechts eingenommen. Abul Abas bleibt währenddessen in einem verlassenen Gehöft bei Al-Nassads beiden Söhnen zurück.

Al-Nassads Plan ist es, die Reisegruppe in Sicherheit zu wiegen und in dem Hof einzuquartieren. Den Karren mit den auf der Auktion erworbenen Gütern lässt er in der Scheune abstellen, um ihn ungestört durchsuchen und zur Not komplett entwenden zu können. Falls die Helden den Diebstahl vorzeitig bemerken, hat er noch ein Ass im Ärmel. Er hat nämlich bereits einige Rinder des Bauern getötet und unter einem Heuhaufen versteckt. Er gedenkt sie als Untote zu erheben, die die Reisegruppe in Schachthalten sollen, während

ERWEITERTE REGELN: SINESIGIL UNERKANNT

Dieser relativ seltene Zauber legt eine bewegte Illusion über die Handfläche eines Magiers, so dass das in der Handfläche befindliche Gildensiegel sowohl weltlichen als auch magischen Blicken verborgen wird. Offiziell wird dieser Zauber an keiner Akademie gelehrt, da das Verschleiern des Gildensiegels und damit der Herkunft als Gildenmagier streng verboten ist. In Brabak wird dieser Zauber jedoch trotzdem unter der Hand weiter verbreitet.

er sich mit dem Alicorn davon macht. Grundsätzlich könnte er natürlich auch die Helden im Schlaf niederstechen und dann in aller Ruhe nach dem Horn suchen, aber Al-Nassad ist kein kaltblütiger Mörder, auch wenn er sehr liberal gegenüber der Nutzung von Dämonen und Untoten sein mag.

Er gibt sich gegenüber den Helden als *Karmo Riethard* aus, den Bauern und Wirt des Gasthofes. Zu diesem Zweck hat er seinen Bart durch Zauberei wuchern lassen, die Kleidung des Bauern angezogen, seine Hände und sein Gesicht schmutzig gemacht und sein Akademiesiegel mit dem Zauber SINESIGIL UNERKANNT zeitweise verschwinden lassen.

Mit anwesend ist noch einer der Söldner, den Al-Nassad als seinen Knecht *Niobald* ausgibt. Er erzählt den Helden, dass seine Frau mit ihrem gemeinsamen Sohn in Nostria zum Jahrmarkt gereist ist und er nun mit seinem wortkargen Knecht alleine den Hof bewirtschaftet, bis sie zurück sind. Daher freut sich natürlich besonders über Gesellschaft und fragt die Helden, woher sie kommen und was sie so treiben. Für die Beschreibung des Hofes kann man sich am ersten Gasthof orientieren. Auch dieser besteht aus einem Hauptgebäude mit Stall, einer Scheune, einem kleinen Backhaus, einem Brunnen und einem Latrinenhäuschen.

Im Laufe des Abends bringt Al-Nassad die Helden in den verschiedenen Schlafkammern unter und wartet, bis sie eingeschlafen sind. Er hinterlässt im Wohnraum auf einem großen Tisch eine Notiz und einen Beutel mit Goldstücken, hauptsächlich alananische Dublonen und Brabaker Kronen (als Warnung bzw. Ausgleich für den Schaden), verlässt dann das Bauernhaus, winkt seine restlichen Söldner herbei und befiehlt ihnen, mit dem Karren über die Brücke zu fahren und dort auf ihn zu warten. Dann ruft er mit dem Zauber INVOCATIO MINOR drei Nephazzim und befiehlt ihnen, Besitz von den toten Rindern zu ergreifen, die hinter der Scheune unter dem Heu verborgen sind. Sie erhalten von ihm den Auftrag, niemanden aus dem Haus hinaus zu lassen. Auch wenn die untoten Rinder nicht zu unterschätzende Gegner darstellen, hält er sie für keine ernste Gefahr für die Bauern und Hirten des Umlandes, da

ERWEITERTE REGEL: INVOCATIO MINOR

Diese Formel wird dazu verwendet, niedere Dämonen wie Gotongis, Heshthotim oder Nephazzim zu beschwören. Auch wenn Elfen und andere naturverbundene Zauberer die Herbeirufung von Dämonen verdammen, gehört diese Formel zum Allgemeingut der Zauberkundigen aller Epochen Deres. Zwar ist die Anwendung in vielen zwölfgöttergefälligen Ländern strengstens verboten, in Brabak hingegen gehört dieser Zauber ganz regulär zum Lehrplan der angehenden Magier.

Näheres zu den beschworenen Nephazzim finden Sie im Abschnitt **Untote Rinder und fliegende Augen** auf Seite 23.

die Untoten mit Sonnenaufgang ihr unheiliges Leben wieder aushauchen und ihrem Befehl folgend bis dahin in der Nähe des Bauernhauses warten.

Die Söldner fahren in der Zwischenzeit über die Brücke und beginnen, den Karren nach dem Alicorn zu durchsuchen. Dabei reißen und brechen sie alles auseinander, was auch nur den Anschein erwecken könnte, ein Alicorn in sich zu verbergen, und werfen die Reste nach und nach vom Karren herunter. Als der Brückenwächter Wulfric die fremden Gestalten nachts im Unwetter zur Rede stellen will, wird er von ihnen überwältigt, verprügelt und gefesselt an einem Baum liegen gelassen. Nach der Ankunft bei seinen Söldnern befiehlt Al-Nassad, zur Sicherheit noch die Holzbrücke einzureißen, um im für ihn eher unwahrscheinlichen Fall, dass die Helden die untoten Rinder überwinden, die Verfolgung zu erschweren.

Während die Söldner weiter den Karren durchsuchen, ziehen sie sich einige Meilen Richtung Osten zu einem aufgegebenen Gehöft zurück, in dem Al-Nassads Sohn *Dschadir* bereits alles für die Heilung seines Bruders *Yussuf* vorbereitet hat. Auf halber Strecke finden sie endlich das Horn, lassen den Wagen und die restlichen Handelswaren zurück und eilen zum Gehöft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Herrin Rondra scheint sich mit dem Gewitter genau über diesem Landstrich auszutoben. Das Grollen des Donners und das Flackern der Blitze lassen euch kaum ein Auge zu machen. Nur mit Mühe könnt ihr ein Fenster wieder schließen, das der Sturm aufgedrückt hat, als ihr im kurzen Gleißeln der Blitze draußen eine wuchtige Gestalt auf der schlammigen Fläche neben der Scheune ausmachen könnt. Anscheinend hat sich eines der Rinder im Stall losgerissen und irrt nun durch die Nacht. Aber etwas scheint mit ihm nicht zu stimmen, denn klebrige Flüssigkeit sickert aus einer klaffenden Halswunde und ein rötliches Schimmern geht von seinen Augen aus, als es euch fixiert. Der stechende Blick scheint sich bis in eure Seelen hinein zu bohren.

Währenddessen können die Helden bemerken, dass etwas nicht stimmt. Vielleicht entdeckt einer von ihnen die Nachricht auf dem Tisch, als er einen Nachtopf sucht, möglicherweise werden die Helden auch vom Unwetter wach gehalten. Falls einer von ihnen Wache hält, kann er draußen im strömenden Regen Silhouetten erkennen, die immer mal wieder von den am Firmament flackernden Blitzen erhellt werden. Bei näherer Betrachtung sind es zwei Kühe und ein Stier, die um das Haus herum verteilt stehen. Man könnte fast meinen, sie wären im Sturm aus dem Stall geflohen, würde nicht Blut aus klaffenden Halswunden tropfen, und wäre da



nicht dieses rötliche Glimmen in ihren Augen. Sollte Gallo etwas von der Notiz oder den Geschehnissen außerhalb des Hauses mitbekommen, wird seine größte Sorge der Karren und dessen Ladung sein.

An dieser Stelle kann sich ein Kampf entwickeln, sollten die Helden dem Magister tatsächlich folgen. Die untoten Rinder greifen erst an, wenn sie selbst angegriffen werden, bei-

spielsweise weil jemand auf sie schießt, oder wenn jemand das Haus verlassen will. Wenn sie erst einmal angegriffen haben, können sie sich durchaus auch über die Befehle ihres Beschwörers hinweg setzen und versuchen, in das Haus einzudringen, um sich ihrer Angreifer zu entledigen.

*Fremde, die ihr mir das Leben schwer macht,
Ich gebe euch den guten Rat, die Nacht über im Gehöft
zu verweilen und mir nicht zu folgen. Sobald der Tag
anbricht, solltet ihr die Bauersleute aus dem Backhaus
befreien. Auch wenn ich ihnen bereits mein Bedauern
über die Unbillen, die sie ertragen müssen, ausgedrückt
habe, sollte der Inhalt dieses Beutels, ich schätze ihn
auf etwa 150 Goldstücke mittelreichischer Währung,
eine großzügige Entschädigung für die Schäden sein, die
ich der wertten Familie dieses Hofes schweren Herzens
zumuten musste.*

*Mögen sich unsere Wege nicht noch einmal kreuzen,
A.R.N.*

Zu schwer?

Diese Szene besitzt zwei riskante Momente. Erstens kann Al-Nassad von den Helden enttarnt werden, und zweitens können die Helden den Diebstahl des Karrens schlichtweg verschlafen und so die Aktivitäten Al-Nassads nicht mehr stören. Ersteres lässt sich relativ gut in den Griff bekommen, indem man ihn genauso darstellt, wie den Wirt des Gasthofes vor Trontsand. Er verhält sich ähnlich, stellt ähnliche Fragen und wirkt ähnlich ehrerbietig wie der Bauer Wipo. Die Helden sollten dann keinen Verdacht schöpfen.

Letzteres Problem lässt sich leicht über das Wetter lösen. Mit dem Sturm vom Meer aus zieht Nachts ein Gewitter auf, das die Helden aus dem Schlaf schreckt. Auch können sich Teile des Reetdachs im Sturm lösen oder ein Fenster kann eingedrückt werden. Sollte alles nichts helfen, kann auch die Hand Rondras mit einem Blitzschlag ins Gebälk des Bauernhauses die Helden aus dem Gebäude treiben.

Zu leicht?

Ein talentierter Bogen- oder Armbrustschütze kann die Rinder ohne Risiko abschießen, wenn er das Haus nicht verlässt und am besten noch auf dem Dach des Bauernhauses steht und damit für die Rinder unangreifbar ist. Da der Auftrag der Untoten explizit lautet, die Personen im Haus daran zu hindern, es zu verlassen, reicht es ihnen, sich so aufzustellen, dass sie von den kleinen Fenstern des Bauernhauses aus nicht getroffen werden können. Sollte ein Schütze jedoch sein Glück vom Dach aus versuchen, muss er nicht nur im Regen und bei fast totaler Dunkelheit auf einem glitschigen

UNTOTE RINDER UND FLIEGENDE AUGEN

Die drei von Magister Al-Nassad erhobenen untoten Rinder sind von sogenannten Nephazzim beseelt. Hierbei handelt es sich um Dämonen aus dem Gefolge der Thargunitoth, also der Erzdämonin des Untodes. Sie sind in die toten Leiber der Kühe geschlüpft und folgen dem Befehl des Magisters. Dieser hat sie damit beauftragt, jeden anzugreifen, der das Bauernhaus verlässt. Zwar sind sie an diesen Befehl gebunden, wie genau sie ihn umsetzen, bleibt jedoch ganz ihnen überlassen. Sobald die Sonne aufgeht, werden sie aus den Kadavern der Rinder verdrängt und die Tiere sacken wieder tot in sich zusammen. Die Rinder sind aus der Nähe leicht als untot zu erkennen, denn ihre Häuse weisen einen tiefen Kehlschnitt auf, blutiger Schaum tropft aus ihren Mäulern, und in ihren Augen glimmt ein rötliches Feuer.

Die untoten Rinder

Stoß: INI 4+1W6 **AT** 10 **PA** 4 **TP** 1W6+1 **DK** H
Trampeln: INI 4+1W6 **AT** 12 **PA** 4 **TP** 3W6 **DK** H
LeP 60 **AuP** – **RS** 5 **MR** 4/11 **GS** 6 **WS** 10

Besondere Kampfregelein: Überrennen (8, 3W6), Niederwerfen (6, Stoß), Trampeln, großer Gegner

Der Gotongi, den Al-Nassad ursprünglich als fliegenden Spion beschworen hat, ist ein etwa kindskopfgroßes, blutunterlaufenes Auge mit langen, ledrigen Fledermausflügeln. Er ist meist unsichtbar, aufmerksame Beobachter können ihn jedoch aus den Augenwinkeln heraus erkennen. Wem eine Probe auf *Magiekunde* +10 gelingt, weiß, dass Gotongis sich vor Spiegeln, kleinen Kindern und dem Rauch von Alraunen fürchten. Da der Magister diesen Dämon nicht mehr benötigt, gibt er ihm den gleichen Auftrag wie den Nephazzim. Der Gotongi überwacht dabei besonders das Dach des Bauernhauses und versucht, durch Rammen Personen, die auf dem Dach herum klettern, aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Gotongi

Rammen/Zwicken: INI 16+1W6 **AT** 15 **PA** 18
 TP 1 SP **DK** HNS
LeP 12 **AsP** 60 **RS** 0 **MR** 12 **GS** 25

Besondere Kampfregelein: sehr kleiner (AT +4, PA +8), fliegender Gegner

Besondere Eigenschaften: Paraphysikalität II, Suche nach dem Unbekannten, Tarnung, Unsichtbarkeit II, Verbindung zum Beschwörer, Verwundbarkeit (Zauberei)

Talente: Spionage 15

Zauber: BÖSER BLICK (Furcht), GROSSEVERWIRRUNG, GROSSE GIER (jeweils mit 3W6 ZfP* - jeden Einsatz neu auswürfeln)

Erläuterungen zu den besonderen Eigenschaften:

Paraphysikalität II

Der Dämon kann in der Luft schweben und an Decken entlang gehen.

Suche nach dem Unbekannten

Der Dämon kann fast jedes Ziel ausfindig machen, das vom Beschwörer grob beschrieben werden kann, selbst wenn dieser das Objekt oder die Person selbst noch nie gesehen hat.

Tarnung

Statt der eigentlichen Gestalt kann der Dämon sich ein harmloses Äußeres wählen. Der Versuch, diese Tarnung mit einem Analysezauber zu durchschauen, ist um den angegebenen Wert bei der Fertigkeit Tarnung erschwert.

Unsichtbarkeit II

Der Dämon kann ganz nach seinem Belieben unsichtbar werden und bleiben. Er kann dann nur noch mit Hellsichtzaubern aufgespürt werden.

Verbindung zum Beschwörer

Über beliebige Distanzen hinweg kann der Dämon seinem Beschwörer Sinneseindrücke zusenden.

Verwundbarkeit gegenüber Zauberei

Bei Zaubern, gegen die der Dämon nicht immun ist, werden die ZfP* verdoppelt.

Erläuterungen zu den Talenten:

Tarnung

Mit diesem zur Kraft *Tarnung* gehörenden Talent wird die Qualität des gewählten Äußeren festgelegt. Auf den angegebenen Wert wird mit einem W20 eine Probe abgelegt, wobei übrig behaltene TaP* die Tarnung verbessern und Proben von Analysezaubern erschweren.

Spionage

Dieses Talent verwendet der Dämon, um sein Umfeld auszuspionieren, um die gewonnenen Erkenntnisse entweder bei seiner Rückkehr oder unter Verwendung der Kraft *Verbindung zum Beschwörer* direkt vor Ort seinem Beschwörer zukommen zu lassen. Auf den angegebenen Wert wird mit einem W20 eine Probe abgelegt, je mehr TaP*, desto genauere Informationen.

Erläuterungen zu den Zaubern:

BÖSER BLICK (Furcht)

Zauberdauer: 3 Aktionen

Kosten: 7 AsP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz, maximal ZfP* Spielrunden
Blickt der Dämon die Zielperson an und wirkt diesen Zauber, so wird diese in Angst und Schrecken versetzt. Auf den beim Zauber angegebenen Wert wird mit einem W20 eine Probe abgelegt. Ist die Zahl der übrig behaltenen Punkte höher als die Magieresistenz (MR) der Zielperson, so halbiert sich der Mut (MU) des Opfers. Sinkt er hierdurch unter 8, so ist das Opfer unfähig, den Dämon anzugreifen und flieht vor ihm, sobald dieser eine drohende Haltung einnimmt.

GROSSE GIER

Zauberdauer: 5 Aktionen

Kosten: 6 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden

Mit diesem Spruch erweckt der Dämon bei der Zielperson eine große Gier nach bestimmten Gegenständen, Orten oder Handlungen. Die Person wird während der Wirkungsdauer alles ihm Mögliche zu tun, um dieses Ziel zu erreichen. Sie wird dabei zwar nicht ihr Leben unmittelbar in Gefahr bringen, ihre Gesundheit oder ihren Ruf jedoch sehr wohl. Auf

den beim Zauber angegebenen Wert wird mit einem W20 eine Probe abgelegt. Bleiben nach Abzug der Magieresistenz (MR) Punkte übrig, so gelten sie als ZfP* für diesen Zauber und er entfaltet seine Wirkung.

GROSSE VERWIRRUNG

Zauberdauer: 2 Aktionen

Kosten: 6 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: ZfP* Spielrunden

Das Opfer ist für die Wirkungsdauer des Zaubers verwirrt, unkonzentriert und kann sich nicht an die zurückliegenden Ereignisse erinnern.

Auf den beim Zauber angegebenen Wert wird mit einem W20 eine Probe abgelegt. Bleiben nach Abzug der Magieresistenz (MR) Punkte übrig, so gelten sie als ZfP* für diesen Zauber. Die Klugheit (KL) und Intuition (IN) der Zielperson sinken jeweils um $ZfP*/2$, seine Magieresistenz (MR) sowie seine Fernkampf-, Initiative- und Parade-Basiswerte sinken um je $ZfP*/4$. Der Verlust von Klugheit (KL) und Intuition (IN) beeinflusst natürlich auch Talent- und Zauberproben.

Reetdach herum klettern, was durch Proben auf *Klettern* +5 oder *Körperbeherrschung* +5 dargestellt werden kann, man kann auch ein oder zwei Gotongis ins Feld führen, die Personen auf dem Dach angreifen. Sie sind zwar miserable Kämpfer, aber durch ihre Unsichtbarkeit kaum zu treffen und können durch simples Rammen Kletterer aus dem Gleichgewicht bringen, wodurch wieder Proben auf *Körperbeherrschung* +5 nötig sind. Im schlimmsten Falle kommt die Person auf dem Dach aus dem Gleichgewicht und rutscht

das nasse Reetdach herunter, um den untoten Rindern quasi vor die Füße zu fallen. Al-Nassad hat einige Gotongis schon im Vorfeld beschworen, um die Reisegruppe aus der Luft ausfindig zu machen, damit er rechtzeitig alles vorbereiten kann. Daher kann er sie nun auch zur Bewachung des Hauses verwenden.

Zudem können Sie natürlich auch festlegen, dass Al-Nassad bereits einen Heshthot beschworen hat, der sich ebenfalls in den Kampf einmischt.

KAPITEL V: DIE VERFOLGUNG

Sollten die Helden die untoten Rinder auf welche Art auch immer ausgeschaltet haben, können sie den Spuren des Karrens folgen. Sollten die Helden zaudern, erinnert Gallo sie daran, dass es sich offensichtlich um einen finsternen Schwarzmagier handelt, der Untote erhebt und womöglich noch ganz andere Schurkenstücke plant.

Zwar sind Spuren durch den starken Regen kaum auszumachen, aber die zerbrochenen Einzelteile von Stühlen und anderen Utensilien bilden eine Krumenspur, die bis zur Holzbrücke führt. Diese ist in den mittlerweile reißenden Bach gestürzt, wodurch die Helden nun überlegen müssen, wie sie die Klamm überwinden wollen. Hier bieten sich verschiedene Zauber an, sie können aber auch versuchen, ein Stück flussaufwärts einen Baum zu finden, den man so fällen kann, dass man mit seinem Stamm die etwa 10 Meter breite Klamm überbrücken kann. Auch kann versucht werden, ein mit einem Wurfhaken versehenes Seil über die Klamm zu

spannen und sich daran entlang zu hangeln. Theoretisch ist es auch möglich, auf der einen Seite der Klamm herunter zu klettern, um dann auf der anderen Seite wieder hinauf zu kommen, aber der durch den starken Regen mittlerweile angestiegene Bach könnte die Helden von den Beinen und durch die Klamm mit sich reißen. Der Kreativität der Spieler sind hier kaum Grenzen gesetzt, man sollte nur nicht aus den Augen verlieren, dass die Dunkelheit und der langsam schwächer werdende Regen akrobatische Einlagen aller Art erschweren können.

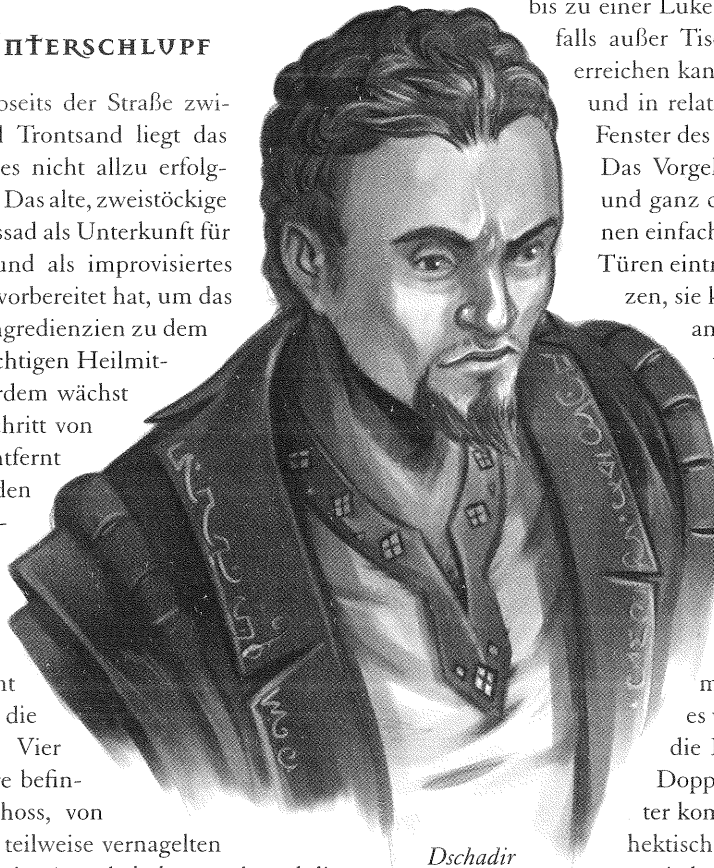
Auf der anderen Seite der Klamm finden sie Wulfric vor, der immer noch gefesselt und halb bewusstlos unter einer Birke liegt. Er kann den Helden berichten, dass eine Gruppe finsterner Schurken mit dem Karren des Zwergen nachts über die Brücke wollten und ihn überfallen hat, als er sie zur Rede stellen wollte. Er musste mit ansehen, wie sie mit Äxten die Brücke zerstörten und irgendetwas in der Ladung

des Karrens suchten. Besonders die Zerstörung der Brücke scheint ihn zu treffen, möglicherweise sogar mehr als der Überfall auf ihn selbst. Von hier aus lässt sich die Spur leicht anhand der Stoffballen, des aufgerissenen Bibers und den verstreuten Nägeln verfolgen, bis sie zum zurück gelassenen Karren führt. Ab hier können die Nasen der Helden ihnen jedoch den Weg weisen, denn einer der Söldner hat einen Sack mit Koscher Jolpen vollgestopft und der heraus laufende Essig hat eine leicht zu riechende Spur auf dem Heideboden hinterlassen.

AL-PASSADS UNTERSCHLUPF

Eine knappe Meile abseits der Straße zwischen Yoledamm und Trontsand liegt das verlassene Gehöft eines nicht allzu erfolgreichen Schafzüchters. Das alte, zweistöckige Gebäude nutzt Al-Nassad als Unterkunft für seine beiden Söhne und als improvisiertes Labor, in dem er alles vorbereitet hat, um das Alicorn mit anderen Ingredienzien zu dem für seinen Sohn so wichtigen Heilmittel zu mischen. Außerdem wächst nur einige hundert Schritt von dem alten Gehöft entfernt frischer Gulmond, den der Magister noch benötigt, um das alchemistische Ritual beginnen zu können. Im Gebäude befinden sich daher insgesamt sieben Personen, als die Helden es erreichen: Vier nostrianische Söldlinge befinden sich im Erdgeschoss, von denen zwei durch die teilweise vernagelten Fenster die Umgebung im Auge behalten, während die anderen beiden versuchen, den gusseisernen Ofen in Gang zu bringen, der mitten im ansonsten leeren Stockwerk steht. Im Obergeschoss liegt der immer noch traumlos schlafende Yussuf, dessen Bett in einer Ecke des Raumes durch Kordeln und Decken vom Rest abgetrennt ist. Bei ihm ist Dschadir, der an einem mit allerlei alchemistischen Gerätschaften und Notizen vollgestellten Tisch steht und mit aller nötigen Vorsicht das Alicorn aus seinem Glasgefängnis befreit. Bewacht werden die beiden von Abul Abas, der insgeheim darüber grübelt, wie er aus dieser Situation noch seinen Nutzen ziehen kann.

Al-Nassad befindet sich zu diesem Zeitpunkt ein gutes Stück entfernt im Wald und pflückt den Gulmond, den er für das Heilmittel benötigt. Daher kann er nicht in die Situation eingreifen, wenn die Helden an dem alten Gehöft ankommen.



Dschadir

Das Gebäude selbst ist recht simpel aufgebaut. Als der Hof verlassen wurde, wurde alles Nützliche entfernt, und selbst alle Zwischenwände fehlen, so dass das Erdgeschoss einen einzelnen, rechteckigen Raum von 6 mal 10 Schritt Größe bildet. Die Fenster sind vernagelt, und die beiden Zugangstüren, eine größere als Haupteingang nach vorne hinaus und eine kleinere als Hintereingang zum ehemaligen Gemüsegarten, sind verriegelt. Abgesehen von einigen Fässern, einem kleinen Stapel Brennholz, den einfachen Schlafgelegenheiten der Söldner und dem rostigen, gusseisernen Ofen ist das Stockwerk leer. Mitten im Raum führt eine Holzterrasse bis zu einer Luke, durch die man das obere, ebenfalls außer Tisch und Bett leere Obergeschoss erreichen kann. Das Dach ist mit Reet gedeckt und in relativ gutem Zustand, und auch die Fenster des Obergeschosses sind vernagelt.

Das Vorgehen der Helden bleibt nun voll und ganz den Spielern überlassen. Sie können einfach auf das Gebäude zustürmen, die Türen eintreten und sich in den Kampf stürzen, sie können aber auch versuchen, sich an das Haus heran zu schleichen, was eine vergleichende Probe zwischen dem Talent *Schleichen* der Helden und dem Talent *Sinnesschärfe* der Söldner nach sich zieht. Die Helden können sich den Söldnern gegenüber auch als harmlose Reisende ausgeben oder versuchen, sie auf einen anderen Weg auszuwickeln. Wenn es zum Konflikt mit den Söldnern kommt, dauert es vier Kampfrunden, bis Abul Abas die Luke öffnet und mit gezogenem Doppelkuchnomer die Treppe hinunter kommt. Zeitgleich beginnt Dschadir hektisch die Beschwörung eines Dämons, was jedoch katastrophal fehlschlägt. Die

Ursache des Scheiterns liegt sowohl in Dschadirs Mangel an Beschwörungspraxis als auch in seiner enormen Nervosität und der Nähe des immer noch astral ausstrahlenden Alicorns. Statt kontrolliert mit dem Zauber INVOCATIO MINOR einen Zant zu rufen, der ihn verteidigen soll, beschwört er *Cha'Muyan*, die man auch die „Schleicherin in den Schatten“ nennt, in einer Wolke aus schwefeligem Qualm. Sie springt den verblüfften Dschadir an und tötet ihn mit einem Kehlenbiss. Als der Schwefelqualm durch die Dielen nach unten ins Erdgeschoss dringt, beginnen die abergläubischen nostrischen Söldner den Rückzug, und auch Abul Abas, dem klar ist, dass er alleine gegen mehrere Gegner schlechte Karten hat, schließt sich ihnen an. Er raunt den Helden möglicherweise sogar noch ein „Ich bin nur Söldner, mit so etwas will ich nichts zu tun haben“ zu und flieht.

Zu schwer?

Wie auch immer die Szene abläuft, wichtig ist nur, dass Dschadir stirbt. Ob die Helden ihn erschlagen, da er offenkundig ein Schwarzmagier ist, oder ob der Dämon ihn tötet, ist dabei zweitrangig. Sollten die Helden den direkten Weg durch das Dach suchen, wird er den Zauber INVOCATIO MINOR verkürzt wirken, was das Risiko des Fehlschlages noch deutlich erhöht. Wenn Abul Abas Gefahr läuft, erschlagen oder sonst wie von den Helden umgebracht zu werden, ergibt er sich einfach. Er hat nichts Rechtswidriges getan, denn er war beim Überfall auf die Bauernfamilie nicht dabei. Von daher wartet er ab, was die Helden mit ihm anstellen. Sollten sie ihn trotzdem umbringen, wird ihn das nur einen Kreis weiter in die Niederhöhlen treiben, und er wird später wieder auferstehen, mit einem denkbar großen Hass auf die Helden ausgestattet.

Da der Kampf mit den Söldnern durch den Qualm aus dem ersten Stock abgebrochen wird, besteht hier kaum das Risiko, dass die Helden vorher bereits unterliegen. Aber selbst wenn sie fliehen, ist das Planziel, der Tod von Al-Nassads älterem Sohn durch die Helden, erreicht – wenn auch nur indirekt. Abul Abas nutzt dann seine Chance und vergräbt heimlich das Horn im Wald, um gegenüber dem zurückkehrenden Magister zu behaupten, die Helden hätten seinen Sohn getötet und das Horn gestohlen. Später kann Gallo dann durch Zufall beim Absuchen der Gegend nach den fortgeworfenen Besitztümern seines Vaters die aufgewühlte Erde finden und das Horn wieder ausgraben.

Wenn ein Geweihter oder eine andere Person von sichtbar hohem sozialen Rang zur Heldengruppe gehört, oder wenn die Heldengruppe von vornherein so gefährlich und abstoßend wirkt, dass sich die eher einfach gestrickten nostrianischen Söldlinge vor ihnen fürchten, ist es auch möglich, sie durch Proben auf *Überreden* (*Einschüchtern*) oder *Überzeugen* zum Rückzug zu bewegen.

Zu leicht?

Die Dämonin Cha'Muyan muss nach dem Tod ihres Beschwörers nicht zwingend sofort wieder verschwinden. Sie kann entweder die Helden angreifen oder versuchen, sich wie eine zu groß geratene Hauskatze an den Beinen eines der Helden reiben und erst nach einiger Zeit wieder in die Niederhöhlen zurückkehren. Die nächsten Tage und Wochen folgen dem Helden dann schnurrend alle Katzen der Umgebung.

DIE SÖLDNER

Die vier von Al-Nassad angeworbenen Söldlinge sind nicht viel mehr als leidlich bewaffnete Strauchdiebe, was man an ihrem derben Äußeren, der abgerissenen Kleidung und ihrem Benehmen erkennen kann. Sie sind zwar raue Burschen, die Gewalt gegenüber nicht abgeneigt sind, sie kämpfen jedoch nicht bis zum eigenen Tod für ihren Herren und gedenken auch nicht, ihre Gesundheit allzu sehr für ihn aufs Spiel zu setzen. Vermutlich hat sie nur die Furcht vor dem Zauberwerk von Vater und Sohn und das einschüchternde

REDEN STATT KÄMPFEN

Die von Al-Nassad angeheuerten Söldner sind nicht allzu erpicht darauf, für ihn ihr Leben zu lassen. Daher können sie unter bestimmten Umständen auch ohne einen Kampf dazu gebracht werden, sich zurück zu ziehen. Dies kann auf zwei Arten geschehen:

Erstens kann ein Held von hohem gesellschaftlichem Ansehen die Söldner davon überzeugen, dass es besser wäre zu gehen, als sich mit Vertretern der Obrigkeit anzulegen. Hierbei kann es sich zum Beispiel um einen offensichtlichen Geweihten oder Adligen handeln. Zu diesem Zweck legt der entsprechende Held eine Probe auf *Überzeugen* ab, erleichtert um die Differenz zwischen seinem SO mit dem der Söldner. Dieser beträgt bei den Söldnern 4. Die Söldner wiederum legen eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ab, jedoch mit den Attributen MU/MU/KL und erschwert um die TaP*, die der Held bei seiner Probe übrig behalten hat. Sollte der Held die Probe nicht schaffen oder schaffen die Söldner diese Probe, so lassen sie sich nicht überzeugen. Schafft der Held die Probe jedoch und die Söldner versagen, ziehen sie sich mit aller Vorsicht zurück. Dieses Vorgehen funktioniert jedoch nur, so lange die Helden die Söldner noch nicht angegriffen haben und Abul Abas nicht in der Nähe ist. Zweitens ist es möglich, die Söldner so einzuschüchtern, dass sie fliehen. Das geschieht durch den am gefährlichsten aussehenden Helden. Er legt dafür eine Probe auf *Überreden* ab. Hier gilt, falls vorhanden, die Spezialisierung auf *Einschüchtern*. Ist er den Söldnern körperlich deutlich überlegen, sieht er besonders schauerhaft aus oder führt er eine monströse Waffe, kann dies jeweils mit einer Erleichterung von -2 zu Buche schlagen. Zeigt er einen gefährlich wirkenden magischen Trick, bringt dies bis zu einer Erleichterung von -4. Auch hier legen die Söldner zur Verteidigung eine Probe auf *Selbstbeherrschung* mit den Attributen MU/MU/KL ab. Die Mechanismen für die Ermittlung der Konsequenzen sind die gleichen. Wenn Sie mögen, können Sie vorschlagen, dass die Spieler näher erläutern, wie die Helden die Söldner überzeugen oder einschüchtern wollen. Sie können für besonders gute Beschreibungen noch einmal eine Erleichterung von -1 auf die Proben gewähren.

Ablauf, um die Söldner zur Aufgabe zu überreden

☛ Probe des Helden auf *Überzeugen* –
(Helden-SO – Söldner-SO)

☛ Probe der Söldner auf *Selbstbeherrschung*
+ TaP* der ersten Probe

Ablauf, um die Söldner einzuschüchtern

☛ Probe des Helden auf *Überreden* (*Einschüchtern*)
– (Erleichterungen nach Erscheinung etc.)

☛ Probe der Söldner auf *Selbstbeherrschung*
+ TaP* der ersten Probe

Auftreten von Abul Abas davon abgehalten, zu stehlen, was nicht niet- und nagelfest ist, und damit zu fliehen. Die Söldner tragen einfache Lederrüstungen mit Helm, Äxte und Streitkolben, dazu Schilde. Zwei von ihnen führen außerdem Kurzbögen.

Die Söldner

MU 11 **KL** 10 **IN** 12 **KO** 11 **KK** 11

Axt/Streitkolben und Holzschild: **INI** 10+1W6

AT 13 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N

Kurzbogen: **INI** 11+1W6 **FK** 16 **TP** 1W6+4

LeP 29 **AuP** 29 **WS** 5 **RS** 3 **MR** 3 **GS** 8 **SO** 4

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Linkhand, Schildkampf I

Talente: Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 5

Abul Abas

MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10

FF 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 14

Doppelkhunchomer: **INI** 12+1W6

AT 15 **PA** 16 **TP** 1W6+8 **DK** NS

LeP 35 **AuP** 33 **WS** 7 **RS** 7 **MR** 7 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung III, Wuchtschlag

Talente: Athletik 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Kriegskunst 9

Paktgeschenke (für Experten): Hand des Folterers, Lodernder Blick

Vorteile: Schwer zu verzaubern, **SF:** Aurapanzer

Ausrüstung: Baburiner Hut, Spiegelpanzer, Persönlicher Khunchomer *Musta* (TP +1, INI +1) drei Protionen Halbgift C

CHA'MUYAN

Die Dämonin Cha'Muyan, den man auch „die Schleicherin in den Schatten“ nennt, ist eine gehörnte Dämonin aus dem Gefolge *Aphasmayras*, einer katzenartigen, dämonischen Wesenheit. Sie ähnelt einer großen, sandfarbenen Berglöwin, deren Fell eine schwache, dunklere Zeichnung aufweist. Cha'Muyan ist wie alle Katzen verspielt, kann aber im Zorn auch schnell und brutal zuschlagen. Als Gegnerin in einem offenen Kampf eignet sie sich nur für erfahrenere Helden. Es ist zwar möglich, dass sie mit der Heldengruppe etwas spielt, an einem Kampf ist sie jedoch nach dem Tod ihres Beschwörers nicht interessiert.

Cha'Muyan

INI 14+1W6 **PA** 10 **LeP** 65 **RS** 6

Biss: **DK** H **AT** 16 **TP** 1W6+8

Prankenhieb: **DK** N **AT** 16 **TP** 1W6+8

GS 10 **MR** 8 **GW** 15

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR

(mindestens eine Parade, sonst frei aufteilbar), Anspringen/Verbeißen, Prankenhieb/Doppelangriff

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen magische und geweihte Angriffe, Suche nach dem Unbekannten, Tarnung, Unsichtbarkeit I

Talente: Spionage 8, Tarnung 11

Erläuterungen zu den besonderen Eigenschaften

Resistenz gegen magische Angriffe

Der Schaden magischer Angriffe wird halbiert, bevor bei Angriffen mit Waffen der Rüstungsschutz (RS) beziehungsweise bei Kampfzaubern die Magieresistenz (MR) vom Schaden abgezogen wird.

Resistenz gegen geweihte Angriffe

Der Schaden geweihter Angriffe wird halbiert, bevor bei Angriffen mit Waffen der Rüstungsschutz (RS) vom Schaden abgezogen wird.

Suche nach dem Unbekannten

Der Dämon kann fast jedes Ziel ausfindig machen, das vom Beschwörer grob beschrieben werden kann, selbst wenn dieser das Objekt oder die Person selbst noch nie gesehen hat.

Tarnung

Statt in seiner eigentlichen Gestalt kann der Dämon sich ein harmloses Äußeres wählen. Der Versuch, diese Tarnung mit einem Analysezauber zu durchschauen, ist um den angegebenen Wert bei der Fertigkeit Tarnung erschwert.

Unsichtbarkeit I

Der Dämon kann einmal pro Tag für längstens eine Spielrunde unsichtbar werden. Er kann dann nur nun noch mit Hellsichtzaubern aufgespürt werden.

Erläuterung zu den Talenten

Spionage

Dieses Talent verwendet der Dämon, um sein Umfeld auszuspiionieren, um die gewonnenen Erkenntnisse entweder bei seiner Rückkehr oder unter Verwendung der Kraft *Verbindung zum Beschwörer* direkt vor Ort seinem Beschwörer zukommen zu lassen. Auf den angegebenen Wert wird mit einem W20 eine Probe abgelegt, wobei übrig behaltene TaP* genauere Informationen über das Ziel ermöglichen.

Tarnung

Mit diesem zur Kraft *Tarnung* gehörenden Talent wird die Qualität des gewählten Äußeren festgelegt. Auf den angegebenen Wert wird mit einem W20 eine Probe abgelegt, wobei übrig behaltene TaP* die Tarnung verbessern und Proben von Analysezaubern erschweren.

NACH DEM KAMPF

Sollten die Helden den Kampf überstehen, befinden sie sich alleine mit dem schlafenden Yussuf in dem alten Gehöft. Im ersten Stock finden sie neben dem in seinem Bett liegenden Yussuf auf einem Beistelltisch eine große Messingspritze, Lederschläuche, Bettpfannen, einen Eimer mit Wasser und einen Topf voller Brei. Al-Nassad hat die Messingspritze dafür verwendet, über die Lederschläuche breiige Nahrung und Wasser durch den Hals in Yussufs Magen zu pumpen, um ihn am Leben zu halten. Yussuf ist trotzdem ziemlich abgemagert und bleich, und auch sein Gesicht wirkt recht eingefallen.

Auf und neben dem großen Tisch, an dem sich Dschadir zu schaffen gemacht hat, liegt das Alicorn. Daneben finden sich ein kleiner Hammer, ein Meißel, mit Kräuterbutter verschmierte Glassplitter, Mörser und Stößel, verschiedene Tiegel und Fläschchen, Kräuter, verschiedene andere alchemistische Utensilien und ein Bündel Pergamente mit Formeln und Beschreibungen in Tulamidyä. Mit Kenntnissen in dieser Sprache und einer einfachen Probe auf *Alchimie* oder einer Probe auf *Magiekunde* +5 lassen sich die Aufzeichnungen im Rahmen einer halben Stunde so weit überfliegen, dass sie folgende Schlüsse zulassen: Anscheinend sollte das Alicorn in einem komplizierten Prozess zu einer Tinktur verarbeitet werden. Die Aufzeichnungen über den genauen Ablauf fehlen leider. Der Autor scheint zudem mit verschiedenen Theorien der Nekromantie experimentiert zu haben, die sich mit dem Versuch beschäftigen, eine verirrte Seele herbei zu rufen.

Natürlich finden sich auch allerlei andere interessante Gegenstände im Raum. Dazu gehört Dschadirs Alchimistenschale aus Mondsilber, eine Barschaft von rund 50 alananischen Dublonen und eine kleine Anzahl alchimistischer Elixiere und Kräuter. Diese Stelle bietet sich daher dafür an, den Helden verschiedene Mittel wie *Heiltränke*, *Astraltränke*, vielleicht auch einen *Klugheits-trank*, getrocknetes *Wirselskraut* oder andere Materialien zukommen zu lassen. Ist abschbar, dass die Kampfkraft der Gruppe nicht ausreicht, um eine Chance gegen die später im Abenteuer auftauchenden Heshtotim zu haben, können auch vier Tiegelchen mit *Waffenbalsam* unter den alchimistischen Gütern zu finden sein. Aufgetragen auf eine Waffe bewirkt der Waffenbalsam für einen Tag eine Erhöhung des

Waffenschadens um 1. Außerdem gilt die Waffe für diesen Zeitraum als magisch.

Was die Helden mit dem schlafenden Yussuf anstellen, bleibt ganz ihnen überlassen. Ihn zu wecken ist unmöglich, so sehr sie es auch versuchen. Sie können ihn liegen lassen, wo er ist, sie können ihn aber auch zu dem nächstbesten Tempel oder Hospiz bringen oder einen Boron-Geweihten mit ihm aufsuchen. Sobald sie ihn irgendwo untergebracht haben, wird Al-Nassad ihn nach kurzer Zeit entführen und weiter in seinem Versteck pflegen.

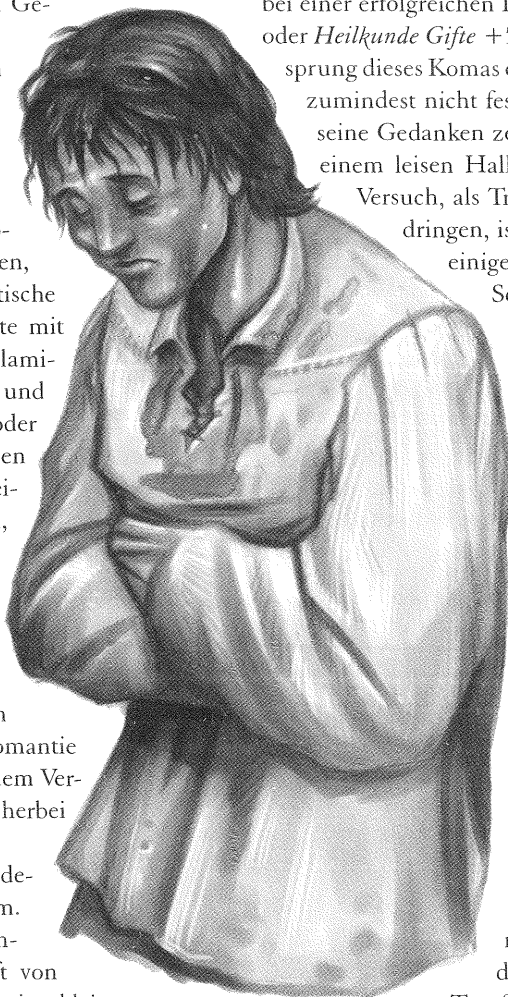
Eine nähere Beschäftigung mit dem Bewusstlosen ergibt bei einer erfolgreichen Probe auf *Heilkunde Krankheiten* +5 oder *Heilkunde Gifte* +5, dass er im Koma liegt und der Ursprung dieses Komas entweder nicht mehr vorhanden oder zumindest nicht feststellbar ist. Ein magischer Blick in seine Gedanken zeigt völlige Stille, nur untermalt von einem leisen Hall aus Verzweiflung und Angst. Der Versuch, als Traumwandler in seinen Geist einzudringen, ist nicht ungefährlich. Wer länger als einige wenige Augenblicke in der tiefen

Schwärze seines Schlafes verbleibt, wird feststellen, dass sie wie ein Sog aus Finsternis am Geist des Zauberbenden zerrt. Sollte ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung* +5 oder *Heilkunde Seele* +5 nicht gelingen, wird er mit in das körperlose, von der Angst und Verzweiflung Yussufs durchtränkten Dunkel gezerzt, und kann sich erst nach dem nächsten Sonnenaufgang davon befreien.

PLAN B: AL-NASSAD ALS PAKTIERER

Sollten die Helden Yussuf umbringen, sei es aus Versehen, weil sie das Haus anzünden, oder weil sie meinen, dass der Gnadentod für Yussuf die bessere Option ist, ist dies der

Tropfen, der das Fass für den Magister zum Überlaufen bringt. Auch eine Vernichtung des Alicorns kann zu diesem Resultat führen, sofern es nicht nur in Stücke gehauen oder pulverisiert, sondern z.B. in der Hitze einer Schmiedeesse zu Asche verbrannt wird. In diesem Fall es für Al-Nassad nämlich nutzlos geworden. Sollte einer dieser beiden Fälle eintreten, reicht das aus, um Al-Nassad die feine Grenze zwischen der Sorge um seinen Sohn und der Rache an den Helden übertreten zu lassen. Natürlich ändert sich damit das komplette Abenteuer, denn statt Grotho und dem Alicorn nachzujagen, wird Al-Nassad



Yussuf

nun alles daran setzen, schreckliche Rache an den Helden zu üben. Auch wenn dies eher unwahrscheinlich ist, soll im Folgenden grob skizziert werden, wie der Magister in diesem Fall vorgehen wird.

Während das Abenteuer für die Helden beendet erscheint (immerhin ist das Horn vernichtet beziehungsweise in Sicherheit gebracht) lässt Al-Nassad die Helden suchen. Er behält sie mit Spitzeln und Gotongis im Blick und versucht, ihre Schwächen auszukundschaften. Vielleicht haben sie Verwandtschaft oder gute Freunde, möglicherweise haben sie einen guten Ruf oder eine bestimmte Vorliebe, unter Umständen sogar ein dunkles Geheimnis. Er wird sich nicht damit zufrieden geben, seine Widersacher in einer dunklen Gasse zu meucheln oder ihnen einen Zant ins Schlafgemach zu schicken. Er will sie leiden sehen. Er will ihren Ruf zerstören, ihre Freunde quälen, ihren Besitz vernichten und erst, wenn sie nichts und niemanden mehr haben, will er sie langsam und qualvoll töten. Es dürfte nicht überraschen, dass ihn der Wunsch nach Rache direkt in die Arme Blakharaz' treibt, womit Abul Abas endlich sein Ziel erreicht hat. Ob dies aber auch ausreicht, um seinen Pakt zu lösen, steht auf einem ganz anderen Blatt.

Damit besteht für den Spielleiter die faszinierende Möglichkeit, eine persönlich motivierte, schlagkräftige und zugleich intelligente Nemesis zu installieren, die die Helden in zukünftige Abenteuer begleiten und ihnen das Leben zur Hölle machen kann.

Al-Nassads Werte als Paktierer

MU 13 **KL** 17 **IN** 16 **CH** 14

FF 11 **GE** 10 **KO** 10 **KK** 9

Stab: **INI** 10+1W6 **AT** 9 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** 5

LeP 29 **AuP** 28 **AsP** 72 **WS** 5 **RS** 0 **MR** 10 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Bann- und Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen, Bann- und Schutzkreis gegen niedere Dämonen, Blutmagie, Dämonenbindung I, Form der Formlosigkeit, Geber der Gestalt, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Invocatio Integra, Merkmalskenntnis Dämonisch, Merkmalskenntnis Beschwörung, Regeneration II, Verbotene Pforten, Zauberszeichen

Zauber: ACCURATUM 9, ANALYS 13, ATTRIBUTO 8, ECLIPTIFACTUS 12, FLIM FLAM 10, INGNIFAXIUS 11, INVOCATIO MINOR 15, INVOCATIO MAIOR 12, GARDIANUM 10, NEKROPATHIA 7, NUNTIOVOLO 7, ODEM ARCANUM 11, PARALYSIS 9, PECTETONDO 7, PENTAGRAMMA 8, REVERSALIS 8, SAPEFACTA 7, SINESIGIL 9, TOTES HANDLE 12

Talente: Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Anatomie 7, Pflanzenkunde 12, Philosophie 16, Magiekunde (Dämonologie) 17 (19), Rechnen 11, Sternenkunde 15, Malen/Zeichnen 11, Alchimie 12

Paktgeschenke: Herrschaft über Niedere Dämonen, Spur des Missetäters, Lodernder Blick

KAPITEL VI: DER WALD FORDERT SEINEN TRIBUT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr vor die Türe tretet, seht ihr sie. Es müssen hunderte sein. Die Tiere des Waldes scheinen sich hier versammelt zu haben und bilden einen dichten Ring um das alte Gehöft. Füchse und Hasen, Wölfe und Hirsche stehen in aller Stille nebeneinander und fixieren euch. Ein bulliger, vernarbter Braunbär kommt einige Schritte auf euch zu, blickt euch aus seinen schwarzen Augen auffordernd an und beginnt vor euch ein Loch zu graben. Nach einem kurzen Augenblick gesellen sich einige Dachse und Füchse hinzu und helfen ihm bei seinem Unterfangen. Die Tiere scheinen etwas von euch zu fordern.

Während des Kampfes und der nachfolgenden Aktivitäten der Helden sammeln sich immer mehr Tiere um das Gehöft. Nach kurzer Zeit bilden sie in einem Abstand von einigen Dutzend Metern einen dichten Ring um das Gebäude.

Wildschweine, Schwarzbären, Feldhasen und eine Vielzahl anderer Tiere des Waldes haben das Gehöft eingeschlossen und warten in völliger Stille auf die Helden. Sollten sie heraus treten oder auf eine andere Weise versuchen, Kontakt mit den Tieren aufzunehmen, wird ein stattlicher Braunbär sich aus dem Ring lösen und damit beginnen, vor ihnen ein Loch in den Boden zu graben. Nach kurzer Zeit schließen sich auch die Dachse und Füchse an und buddeln so in kurzer Zeit ein gut anderthalb Meter tiefes Loch in den Waldboden. Sollten die Spieler nicht begreifen, was die Tiere von ihnen wollen, kann eine Nebelkrähe auf dem Kopf des Bären landen, die ein gekrächztes *Einhorn* von sich gibt. Sollten die Helden den Tieren das Horn übergeben, werden diese es in das Loch werfen und es darin vergraben. Dann verlassen sie in aller Stille den Ort des Geschehens und verteilen sich wieder im Wald, als sei nichts geschehen.

Wenn die Helden das Horn einfach vor Ort liegen lassen, werden es sich die Tiere aus dem Haus holen und es dann vergraben. Sollten die Helden aber versuchen, sich mit den Tieren anzulegen, nutzen sie die Werte für Wölfe und Wild-

schweine von Seite 17 und bedienen sie sich ausgiebig im Kapitel *Kreaturen und Monster* des **Basisregelwerks 248ff.**

Sobald die Tiere des Horns habhaft werden, lassen sie von den Helden ab und vergraben das Horn. Sollten die Helden mit dem Horn entkommen, beispielsweise indem sie davon fliegen oder sich mit einem TRANSVERSALIS teleportieren, wird Gallo sie darauf aufmerksam machen, dass das Horn von Rechtswegen seinem Onkel gehört. So begegnen sie Gallos Onkel nur etwas früher, die restliche Handlung verläuft aber gleich. Wenn sie es trotzdem nicht hergeben wollen, wird er ihnen eine Belohnung durch seinen Onkel versprechen. Dieser wird es dann tatsächlich von den Helden kaufen oder gegen Waffen bzw. einfache magische Dinge eintauschen. Lassen sie sich darauf ebenfalls nicht ein, fällt die Episode mit Gallos Onkel Grotho weg und der erste Heshthot macht direkt die Helden ausfindig.

ZWISCHENHANDLUNG

Nachdem nun Dschadir tot und das Alicorn gefunden und der Natur zurück gegeben worden ist, können sich die Helden erst einmal entspannen. Ihre Reise führt sie wie geplant nach Yoledamm, einer kleinen Ortschaft auf dem Weg nach Salza. Dort können sie ihre Verletzungen auskurieren und sich vom hiesigen Medicus helfen lassen. Gallo nutzt die Chance, nachts heimlich zurück in den Wald zu laufen und das Alicorn wieder auszugraben. Die Furcht vor der Magie des Horns ist nämlich bei Weitem nicht so stark wie die Furcht davor, mit zertrümmerten Waren und ohne das einzig wirklich wertvolle Objekt, das ihm anvertraut wurde, zu seinem Onkel zurückzukehren. Er schickt es dann, sicher verpackt, mit einem Eilboten zu seinem Onkel und begleitet den Rest der Reise weiter die Heldengruppe.

Wenn sie sich gegenüber Gallo halbwegs korrekt verhalten haben, wird dessen Onkel Grotho die Helden bei sich im Kontor aufnehmen und sich mit kleinen Geschenken für die Unterstützung seines Neffen erkenntlich zeigen. Haupt-

sächlich handelt es sich dabei um Kleidung und alkoholische Getränke. Sollten die Helden Yussuf mitgenommen haben, können sie ihn in Salza im Kloster der Anconiten, einem Heilerorden, abgeben. Ihnen dürfte auch schnell der Laden des Alchimisten Fettmilch auffallen. Hier können sie die gefundenen alchimistischen Grundstoffe und Tränke analysieren lassen. Den Besuch bei Bohemund Fettmilch sollte man ausspielen und den Alchimisten dabei als netten, aufgeschlossenen und kompetenten Gesprächspartner auftreten lassen. Für die Analysen wird er einige Tage brauchen, und er kann auch anbieten, einige der gefundenen Zutaten zu Tränken zu verarbeiten. Sollten die Helden nicht von alleine auf die Idee kommen, zum Alchimisten zu gehen, kann auch Grotho Silberbrunnen sie dorthin schicken.

Währenddessen räumt Al-Nassad erst einmal hinter den Helden auf. Er sucht Abul Abas, der ihm erzählt, dass die Helden das Alicorn geraubt und seinen Sohn getötet haben, und macht sich nach ein paar Tagen, die er zunächst braucht, um magisch wieder zu Kräften zu kommen, auf in Richtung Salza.

BELOHNUNG

Da die Heldengruppe nun eine Chance auf einige Tage der Ruhe hat, kann man an dieser Stelle bereits Abenteuerpunkte vergeben. Für das Durchstehen dieses Teils haben sich die Helden pauschal je **150 Abenteuerpunkte** verdient. Haben sie sich außerdem durch unterhaltsames Rollenspiel oder gute Ideen hervor getan, kann man hierfür weitere **50 Abenteuerpunkte** vergeben. Helden, die sich mit den alchimistischen Aktivitäten des Magisters beschäftigt haben, erhalten eine **Spezielle Erfahrung Alchimie** und **Magiekunde**. Waren die Helden beim Schließen des Traviabundes im Travia-Tempel von Nostria, erhalten sie zusätzlich eine **Spezielle Erfahrung** auf *Etikette*. Je nachdem, wie die Helden die zerstörte Brücke überwunden haben, ist auch eine **Spezielle Erfahrung** auf *Klettern* möglich.

DIE VERZWEIFLUNG DES VATERS

Stichworte zum Abenteuer: Ein suchender Dämon, ein Kampf in der Nacht, Verhandlungen mit dem Gegner.
Ort: Salza und Umgebung
Zeit: Im Sommer zwischen Ingerimm und Efferd.
Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: niedrig
Erfahrung (Helden): niedrig

„Zu den Heshthotim sei folgendes gesagt: Die Meisterschaft im Umgang mit ihnen erlangt der Studiosus nicht durch die Kunstfertigkeit der Beschwörung oder der Auswahl des Gewandes und der Donaria. Wirkliche Meisterschaft erreicht er nur durch das Wissen über ihre Herkunft und das Begreifen ihres Antriebs. Sie sind Kinder des Herrn der Rache, und gleichzeitig sind sie Ausgeburten seiner Grausamkeit. Nach Nocemidus von Selem wandern die verlorenen Seelen, die den sogenannten Erzdämonen anheimfallen, in die Seelenmühle, um ein Äon lang grausamsten Schmerz und Leid zu erfahren, bis sie als Kreaturen der siebten Sphäre, zumeist als besagte Heshthotim, wieder aus ihr heraus auferstehen. Der Beweis dieser These steht noch aus, doch der tiefe Zorn dieser Kreaturen auf alles Lebende, der Drang, Schmerzen zu verursachen, zu quälen und zu foltern, mag in dem Wunsch seinen Ursprung finden, sich wenigstens für einen kleinen Teil der eigenen, unermesslichen Schmerzen zu rächen.“

—aus einem Protokoll der Vorlesung Theorie der niederen Diener von Magister Achmad ibn Kasim Al-Nassad

ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUER

Kapitel I: Erster Überfall – Die Helden finden Gallo übel zugerichtet. Er berichtet ihnen, dass ein Dämon ihn gefoltert hat, um zu erfahren, wo das Alicorn ist. Er schickt sie daher zu seinem Onkel, bei dem sie tatsächlich einen *Heshthot*, einen von Al-Nassad entsandten Dämon antreffen, der aus Gallos Onkel Grotho gerade heraus bekommen will, wo sich das Alicorn befindet. Die Heldengruppe sieht sich im Büro des Händlers also mit einem nicht zu unterschätzenden Gegner konfrontiert.

Kapitel II: Die Suche nach dem Beschwörer – Durch einen Zufall können die Helden den Standort des Magisters ermitteln. Der Heshthot hat nämlich etwas Papierbrei hinterlassen, als er vernichtet wurde. Diesen muss er aus einer Papiermühle eingeschleppt haben, wie sie am Ufer des Ingal stehen. Nach etwas Recherche können sie eine verlassene Papiermühle ausfindig machen, aus deren Obergeschoss bei ihrer Ankunft eine Brieftaube aufsteigt. Zwar können sie den Magister nicht dingfest machen, aber sie haben die Möglichkeit, mit der abgefangenen Nachricht Einblick in seine Ziele und seine Sicht der Dinge zu erlangen.

Kapitel III: Zweiter Überfall – In der Nacht versucht Al-Nassad ein weiteres Mal, mit einem Dämon an das Alicorn zu gelangen. Dieses Mal wartet der Dämon nachts vor dem Kontor des hügelzwegischen Händlers Grotho Silberbrunnen und fordert offen heraus das Alicorn. Ein Kampf mit ihm im nächtlichen Salza könnte das Letzte von den Helden fordern.

Kapitel IV: Das Treffen – Über den Alchimisten *Bohemund Fettmilch* versucht Al-Nassad Kontakt mit der Heldengruppe aufzunehmen. Da er sie weder einschüchtern noch ohne größeren Aufwand in die Knie zwingen kann, versucht er, über den Verhandlungsweg zu einer Lösung zu kommen. Das Treffen wird jedoch von seinem Leibwächter Abul Abas sabotiert. Da der Magister jedoch trotz dieser Sabotage weiter verhandeln will, verliert Abas die Geduld, und der Drang nach Rache an Al-Nassad, der sich so standhaft weigert, selbst Rache zu nehmen, und nach Rache an den Helden, die den Magister dazu nicht ausreichend aufgestachelt haben, bricht hervor. Er lässt die Maske des hilfreichen Leibwächters fallen und zeigt das wahre Gesicht des Blakharaz-Paktierers.

Kapitel V: Der Magister gibt auf – Nachdem Al-Nassad erkennen musste, dass selbst sein treuer Begleiter ihn hintergangen hat, gibt er innerlich auf. Er bittet die Heldengruppe darum, das Alicorn zur Heilung seines kranken Sohnes zu erhalten. Ohne Alternativen ist er bereit, alles dafür zu geben, was die Helden verlangen. Die wiederum haben nun die Wahl, ob sie Recht, Gier oder Gnade Oberhand gewinnen lassen.

KAPITEL I: ERSTER ÜBERFALL

SALZA, STADT DES HANDELS

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Schon auf den ersten Blick ist der Unterschied zwischen Nostria und Salza zu erkennen. Während in Nostria

der Trubel des Jahrmarktes nur ein kurzes Aufbäumen in der sonst so ruhigen, in einigen Vierteln grade ausgestorbenen Stadt war, das den morbiden Verfall der Königsstadt nur schwerlich übertünchte, pulsiert Salza mit echtem Leben. Händler, Handwerker und See-

leute gehen ihrem Tagewerk nach, in den Gaststätten wird gelacht und musiziert, und die Fassaden der allgegenwärtigen Handelshäuser scheinen sich in Pracht und Sauberkeit gegenseitig übertrumpfen zu wollen. Dies ist vielleicht nicht der schlechteste Ort, um seine Zeit in Nostria zu verbringen.

Auch wenn ein guter Teil der städtischen Oberschicht zur Zeit noch auf dem Jahrmarkt in Nostria weilt, ist viel los in Salza. Der Handel brummt, und man trifft auf den Straßen und Plätzen immer wieder Händler aus Thorwal und dem Horasreich, die ihren Geschäften nachgehen. Manch ein Einheimischer schaut ihnen missmutig nach, da ihre prunkvollen Kontore nach und nach die Handelshäuser der heimischen Händler verdrängen, aber andererseits spült der Handel mit Holz, eingelegten Salzarenen und Wolle eine Menge Gold in die Kassen des Grafen und lässt auch die Bürger der Stadt profitieren.

DAS SALZARELEN-WETTESSEN

Sollten die Helden auf ihrer Reise nicht übermäßig getrödeln und weniger als sieben Tage von Nostria nach Salze benötigt haben, kommen sie noch rechtzeitig zum großen Salzarenen-Wettessen auf dem Efferdplatz in Salzerhaven.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Kaum hat die Glocke des Hesinde-Tempels Mittag geschlagen, versammeln sich schon dutzende, vielleicht sogar hunderte Schaulustige um das große, hölzerne Podest, das am Morgen eilig auf dem Efferdplatz errichtet wurde. So sehen also die Helden der Stadt aus, ein paar verwegene Gestalten, die an einem langen Tisch sitzen. Ein jeder hat eine große Schale mit je 5 Stein eingelegten Salzarenen und einen Krug Bier vor sich stehen. Das Gemurmel der Menge nimmt ab, als ein hochgewachsener Mann, ein Händler vom Fischmarkt am Hafen anscheinend, auf das Podest steigt und um Ruhe bittet. „Höret, höret, Bürger von Salza! Auch dieses Jahr wieder steigen die tapfersten Kämpfer des ganzen Landes in den Ring, die größten Gladiatoren unserer Zeit, und sie alle kennen nur einen Feind, unsere Salzarenen! Auch dieses Jahr wird sie so manchen gestandenen Recken auf die Knie zwingen. Seien wir ehrlich, wir warten nur darauf! Deshalb sage ich: Lasset die Spiele beginnen!“ Unter dem lauten Jubel der Umstehenden dreht der Fischhändler eine große Sanduhr um, und schon beginnen die Kontrahenten am Tisch, sich Fisch um Fisch in den Wanst zu stopfen. Es ist schon eine etwas andere Art von Turnier, das man hier in Salza abhält.

Die Regeln dieses Wettstreits sind einfach: Wer in den zehn Minuten, die der Sand braucht, um durch die Sanduhr zu rinnen, die meisten Salzarenenfilets gegessen hat, gewinnt den Wettkampf. Die Kontrahenten sind Luitbald *das Fass* Vindeeler, Yondur *der Malmstrom* Friesbärt, der dicke Kasparbald und Ursanne *die Krake* Thietmarsen. Sollten sich die Helden an diesem Wettkampf nicht beteiligen, gewinnt Ursanne mit 27 Filets, also etwa 3 Stein Salzarenenfilet.

Sollten einige der Helden auf die Idee kommen, bei diesem Wettkampf mitmachen zu wollen, müssen sie sich bei dem Fischhändler Jandolf gegen eine Gebühr von 5 Silbertalern anmelden, dessen Verkaufsstand an der Hafenmole steht. Er fragt dabei die Helden nach ihren Kampfnamen, da ein Wettstreiter bei so einem edlen Kampf natürlich auch einen Beinamen wie *die Krake* oder *das Fass* braucht.

WERTE DER KONTRAHENTEN

Luitbald das Fass

MU 11 KO 13 KK 14 Selbstbeherrschung 5

Yondur der Malmstrom Friesbärt

MU 14 KO 11 KK 12 Selbstbeherrschung 7

Der dicke Kasparbald

MU 10 KO 13 KK 12 Selbstbeherrschung 6

Ursanne die Krake Thietmarsen

MU 14 KO 13 KK 13 Selbstbeherrschung 8

In Regeln gefasst läuft der Wettkampf wie folgt ab:

Die ersten zehn Fischfilets kann jeder Teilnehmer ohne Anstrengung essen, danach folgen drei Proben auf *Selbstbeherrschung*, wobei die zweite um +2 und die dritte um +4 erschwert ist. Die übrig bleibenden TaP* werden auf die zehn Fischfilets aufaddiert und ergeben die Gesamtsumme der gegessenen Fische. Nicht geschaffte Proben ergeben hierbei keinen weiteren Fisch und bei einem Patzer rebelliert der Magen so sehr, dass der Wettkämpfer die Fische nicht mehr bei sich behalten kann. Nach dem Wettbewerb können sich die Spieler der beteiligten Helden eine **Spezielle Erfahrung** auf *Selbstbeherrschung* notieren.

Natürlich gibt es auch einen Preis, der jedoch bis zum Ende des Wettbewerbes geheim gehalten wird. Es handelt sich dabei um eine ausgestopfte und vergoldete Salzarenelle auf einem Zierbrett, perfekt, um sie sich über den Kaminsims zu hängen.

DIE GERÜCHTEKÜCHE

Folgende Themen kursieren aktuell in Salza und Salzerhaven:

Die horasischen Händler machen sich zunehmend von ihrer Handelsenklave aus breit und kaufen Häuser innerhalb der Stadt. Die einheimischen Händler fühlen sich zurückgesetzt und übervorteilt, weil die Horasier von einigen Steuern

und Abgaben befreit sind und ihre eigene Rechtsprechung haben. Außerdem versuchen sie, das geschlagene Steineichenholz direkt bei den Holzfällerlagern zu kaufen und mit ihnen Knebelverträge abzuschließen, um die nostrianischen Zwischenhändler auszuschalten. Um das durchzusetzen, haben sie eine Flotte aus drei Schivonen von Kuslik aus in Bewegung gesetzt, die den Widerstand der Nostrianer von vorne herein im Keim ersticken sollen.

Entsprechend ist die Stimmung gegenüber den Horasiern aufgeheizt, und manch einer ballt am Stammtisch bereits die Fäuste (wahr).

Bei den Hochzeitsfeierlichkeiten in Nostria ist es zum Eklat gekommen, als die Eltern der Braut während der Zeremonie im Travia-Tempel mit dem Vater des Bräutigams über die Mitgift in Streit geraten sind. Außerdem soll am gleichen Abend ein Blitz in einen Gänsestall eingeschlagen sein. Die so lang erwartete Hochzeitsfeier wurde so von einem sehr schlechten Omen begleitet (wahr).

Ein südländischer Händler hat vor einigen Tagen mehrere Thorwaler angeheuert. Es sind sicherlich Piraten, die in der Stadt nur Unheil anrichten werden (wahr).

Norbarden haben dem Scharfrichter sein Arbeitswerkzeug gestohlen, um sich für die Brandmarkung einiger ihrer Leute zu rächen, die man innerhalb der Mauern aufgegriffen hat. Der von Graf Albio III. in Salza eingesetzte Stadtvogt weigert sich, dem Scharfrichter neue Gerätschaften zu kaufen, sondern fordert die Kosten dafür vom Scharfrichter ein, da er sich durch Unachtsamkeit hat bestehlen lassen (falsch).



Grotho

Kontor seines Onkels zu. Der dunkle Backsteinbau wirkt trutzig wie eine Burg: Respekt einflößend und fast schon furchterregend. Nachdem ihr das Kontor durch das doppelflügelige Haupttor betreten habt, müsst ihr feststellen, dass der von außen so abweisende Bau im Inneren eher wie ein Bienenstock wirkt. Botenjungen laufen hin und her, während Träger schwere Woll- und Stoffballen von einem Lagerraum zum nächsten schleppen und Fuhrleute Karrren mit Waren beladen. Euer junger Begleiter geht zielsicher durch das Durcheinander, wie ein Schiff durch die Wellen schneidet, um dann in der Ecke eines der großen Lagerräume eine kleine, versteckt gelegene Türe zu öffnen und aus dem regen Treiben in eine Küche zu treten. Eine pausbäckige Frau in einer Schürze schaut vom Ofen auf und lächelt Gallo an. „Da bist du ja, mein Junge! Dein Onkel wird sich freuen, dass du da bist!“

Gallo führt die Helden zu dem Kontor seines Onkels Grotho Silberbrunnen, der am großen Marktplatz von Salza steht. Das wuchtige Backsteinhaus wird von mehreren großen Lagerräumen dominiert, in denen die Waren des hügelzwergischen Händlers, hauptsächlich Stoffe, aufgetürmt sind. Grotho handelt dabei mit Dröler Spitze, bedrucktem Leinen aus Angbar, Brokat aus Havena und verschiedensten Woll- und Leinenstoffe aus Mittelaventurien, wobei er in Salza hauptsächlich Wolle für den Export aufkauft und aufwendig gefertigte und gefärbte Importstoffe an die Oberschicht Nostrias verkauft. Außerdem verfügt das Kontor auch über einen Wohnbereich mit einer großen Küche, einem Lesezimmer, mehreren Schlaf- und Gästezimmern und anderen Räumlichkeiten, die man zur Unterbringung und Versorgung von einem halben Dutzend Verwandten und Bediensteten benötigt. Das Gebäude selbst wirkt von außen nicht nur wuchtig, sondern ist auch recht wehrhaft. Die Fassade weist nur kleine, hoch gelegene Fenster auf, das Dach ist über eine Wendeltreppe begehbar und bietet einen guten Ausblick auf den

GROTHOS KONTOR

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Gallo führt euch vorbei an der alten Gerichtseiche und über den großen Marktplatz von Salza direkt auf das

Marktplatz und die Umgebung. Das Haupttor besteht auf solidem Steineichenholz.

Neben einem Weinkeller wurde im Keller des Kontors auch eine kleine, komplett im hügelzwegischen Stil gehaltenen Wohnung eingerichtet, inklusive einem gemütlich eingerichteten Wohnraum, einer kleinen Schlafnische, einer die halbe Wohnung einnehmenden Küche und einem Arbeitszimmer, in dem Grotho die Geschäftsbücher seines Handelshauses führt. Diese Räume sind Grothos Rückzugsort von dem Trubel, der in Salza und seinem Kontor herrschen. Besonders erwähnenswert ist der Arbeitsraum, der komplett holzvertäfelt ist und durch seine abgerundete Decke wie die ganze unterirdische Wohnung an ein Hügelhaus erinnert, wie es genauso in Angbar oder einer anderen Stadt der Hügelzwerge stehen könnte. Neben Regalen voller Rechnungsbücher und einem wuchtigen Schreibtisch mit bequemem Ledersessel ist einer der wichtigsten Gegenstände im Raum dem Blick neugieriger Besucher verborgen. Unter dem flauschigen Teppich ist nämlich ein schwerer Tresor mit zwei zwergischen Kombinationsschlössern eingelassen. Um auch magischen Diebstahl zu verhindern, ist er komplett mit Koschbasalt ummauert, der magische Energien absorbiert und so Zauber unschädlich macht. In diesem Tresor befindet sich zur Zeit das Alicorn, das Gallo seinem Onkel per Eilboten geschickt hat.

Bei der kleinen, rundlichen Frau in der Küche, die Gallo in der Küche so fröhlich begrüßt hat, handelt es sich um *Travende Rossteek*, die Haushälterin von Grotho Silberbrunnen. Fast genauso herzlich begrüßt sie auch die Helden und führt sie auf Bitten Gallos zu Grotho, der im Innenhof des Kontors gerade das Verladen einiger Waren beaufsichtigt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Haushälterin Travende führt euch in den Innenhof des Kontors, in dem gerade einige Tagelöhner schwere Wollballen auf einen Karren wuchten. Neben ihnen steht ein Zwerg mit einem Klemmbrett in den Händen und notiert jeden aufgeladenen Ballen. Seiner pelzbesetzten Kleidung nach zu urteilen scheint es sich wohl um den Hausherren zu handeln. Als er Gallo bemerkt, legt er das Klemmbrett zur Seite und stapft auf euch zu „Gallo, endlich! Zum Glück geht es dir gut. Ah, und das müssen deine neuen Freunde sein!“ Er grüßt euch mit festem Händedruck. „Ach, kommt in die Küche und lasst uns ein gutes Weinchen verkosten, oder worauf ihr sonst so Lust habt! Habt Ihr schon eine Unterkunft? Vergesst sie, ihr könnt bei mir wohnen. Grotho Silberbrunnen, Sohn des Gargrim, soll man keinen Mangel an Gastfreundschaft nachsagen können!“

Grotho bewirtet die Heldengruppe ausgiebig und kocht sogar für sie, während er sie nach der Reise ausfragt. Er wirkt sehr erleichtert, dass die Helden seinem Neffen Gallo bei-

gestanden haben und bietet ihnen an, ein paar Tage bei ihm zu verbringen. Für solche Zwecke verfügt das Kontor eigens über Gästezimmer mit heißluftbetriebener Bodenheizung, weichen Teppichen und bequemen Betten. Als Hügelzwerg geht ihm nicht nur die eigene Bequemlichkeit über alles, sondern auch die seiner Besucher.

GROTHOS MITARBEITER IM ÜBERBLICK

☞ **Travende Rossteek:** Die stämmige, kleine Mitvierzigerin ist die gute Seele des Haushaltes. Sie kümmert sich um alle Belange der Haushaltsführung, hat ein Auge auf die Vorräte und hält die restlichen Bediensteten auf Trab. Sie ist herzlich und resolut, und möglicherweise sind die kursierenden Gerüchte, dass sie für Grotho mehr als nur eine Mitarbeiterin ist, nicht ganz falsch.

☞ **Efferdane Helmisch:** Zur Unterstützung Travendes hat Grotho die junge Magd Efferdane eingestellt. Sie geht Travende in der Küche zur Hand, putzt und räumt auf und kümmert sich auch um die Unterbringung der Helden in den Gästezimmern.

☞ **Perrox Sohn des Piram:** Als Prokurist übernimmt Perrox, ein Jugendfreund Grothos, die Geschäfte in Salza, wenn Grotho nicht in der Stadt ist. Er ist ausgesprochen penibel, stets korrekt und bei Unordnung bisweilen aufbrausend.

☞ **Ingba Tochter der Ischdoa:** Die junge Hügelzwergerin ist nicht nur Grothos Lehrling, sondern auch seine Nichte. Sie ist mit ihren 50 Jahren noch recht unerfahren und versucht, in allem ihrem geschäftstüchtigen Onkel nachzueifern.

☞ **Garlosch Sohn des Gargrim:** Lagerverwalter Garlosch ist ein Vetter zweiten Grades von Grotho. Er ist für einen Zwergen bemerkenswert hektisch und treibt die Handlanger und Tagelöhner bei ihrer Arbeit im Lager an. Auch wenn er deutlich älter als Ingba ist, hat er ein Auge auf sie geworfen und versucht, ihr mit kleinen Geschenken und Selbstgekoktem zu imponieren.

GALLO IN POT

Al-Nassad war in der Zwischenzeit nicht untätig. Nachdem er seinen Sohn Yussuf in einer Schäferhütte außerhalb der Stadt untergebracht und einige Thorwaler als Söldner zu seinem Schutz angeheuert hat, stiehlt er dem Scharfrichter der Stadt seine Gerätschaften, die er als Henker benötigt. Diese verwendet er als Donaria für verschiedene Beschwörungen. Als erstes ruft er einen Heshtoth herbei, einen der schwächeren aber gefährlichen Dämonen aus der Domäne des Blakharaz. Er befiehlt ihm, Gallo ausfindig zu machen und aus ihm heraus zu quetschen, wo sich das Alicorn befin-

det. Er schärft ihm dabei ein, dass er den Zwerg nicht töten darf, lässt ihm aber ansonsten freie Hand. Dann sucht er sich an der Straße nach Kendrar eine Bleibe in einer alten Papiermühle und wartet auf die Rückkehr des Dämons.

Je nachdem, ob die Helden nach einigen Tagen weiter reisen wollen oder noch in Salza bleiben, entwickeln sich hieraus zwei verschiedene Varianten für den weiteren Verlauf des Abenteuers.

VARIANTE 1: DAS TREFFEN IN SALZA

Nachdem sich die Helden einige Tage im Kontor von Salza eingelebt haben, bittet Grotho die Helden, kurz bei seinem Lagerhaus in Salzerhaven nachzuschauen. Er hatte Gallo dorthin geschickt, um den Warenbestand an nostrianischer Wolle zu überprüfen, und anscheinend trödelte dieser einmal wieder herum. Wenn die Helden also kurz Zeit haben, würde er sich sehr freuen, wenn sie der Sache auf den Grund gehen könnten. Das Lagerhaus ist relativ leicht ausfindig zu machen und im ersten Moment scheint dort nichts ungewöhnlich zu sein.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Das Lagerhaus von Grotho liegt in einer ruhigen Seitenstraße des Hafenbereiches, ganz in der Nähe der horasischen Kontorinsel. Auf der Straße ist niemand zu sehen, und das Tor des Lagerhauses ist halb offen. So weit wirkt alles wie es sein sollte, doch als ihr in das Lagerhaus schaut, seht ihr Gallo. Er hängt, mit den Händen an eine schwere Kette gefesselt, von der Decke herunter. Sein Hemd ist zerrissen und sein Rücken ist von blutigen und teilweise verbrannten Striemen übersät. Der Geruch von Blut und versengtem Fleisch mischt sich mit dem Salz der nahen Seeluft. Ein leises Stöhnen zeigt, dass er wenigstens noch am Leben ist.

Der Heshtoth konnte Gallo ohne Schwierigkeiten ausfindig machen. Da er sehr pflichtbewusst ist und große Freude an seiner Aufgabe empfindet, hat er es sich nicht nehmen lassen, Gallo nach allen Regeln der Folterkunst durch die Mangel zu drehen. Dieser konnte ihm jedoch nur sagen, dass sein Onkel Grotho das Alicorn irgendwo sicher verborgen hat. Wenn die Helden ihn aus seiner misslichen Lage befreien, wird er ihnen unter größten Schmerzen berichten, dass eine vermummte Gestalt ihn angegriffen und auspeitscht hat, um von ihm zu erfahren, wo sich das Alicorn befindet. Er gesteht den Helden, dass er das Alicorn an sich genommen und seinem Onkel geschickt hat, weil er zu viel Angst hatte, mit leeren Händen nach Hause zu kommen. Er bittet die Helden, schnellstmöglich zu seinem Onkel zu eilen, denn die Gestalt wird sicher zu ihm wollen, um das Alicorn in die Finger zu bekommen.

VARIANTE 2: DAS TREFFEN AUßERHALB VON SALZA

Als die Helden ihre Reise weiter fortsetzen, treffen sie einige Meilen jenseits der Stadttore auf einen Tross norbardischer Händler. Ihre schweren Reisekarren blockieren die Straße, und die Norbarden stehen am Straßenrand und unterhalten sich gestikulierend.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Hinter einer Anhöhe könnt ihr einige bunt bemalte Wohnwagen von Norbarden sehen, die die Straße blockieren. Die Norbarden stehen am Wegesrand und scheinen sich wegen irgendetwas zu streiten. Als ihr näher kommt, könnt ihr erkennen, dass sie um eine am Boden liegende Gestalt herum stehen. Eine ältere Norbardin scheint sich um die gedrungene Gestalt zu kümmern, einem Zwerg. Seine Kleidung ist zerrissen und tiefe, teilweise verbrannte Striemen verlaufen über seinen Rücken. Als ihr näher heran tretet, erkennt ihr die Gestalt. Es ist Gallo, der übel zugerichtet in den Armen der alten Norbardin liegt.

Die Situation ist ähnlich wie in der ersten Variante. Gallo war für seinen Onkel geschäftlich unterwegs, als er von dem Heshtoth aufgestöbert, an einem Baum aufgehängt und gefoltert wurde. Auch in diesem Falle erzählt er den Helden, dass er das Alicorn zurück geholt und seinem Onkel geschickt hat und bittet sie, schnellstmöglich zurück nach Salza zu reisen und seinem Onkel zu helfen.

DER KAMPF IM BÜRO

Auf die Bitte Gallos sollten die Helden schnellstmöglich zurück zu Grothos Kontor eilen. Die Haushälterin Travende zeigt den Helden den Weg zum unterirdischen Arbeitszimmer des Hügelzwergs.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als ihr die Tür zu Grothos Büro aufstößt, schlägt euch schwefeliger Gestank entgegen. Eine dürre Gestalt in einer dunklen Robe drückt Grotho gerade auf seinen Schreibtisch und würgt ihn mit knöchigen, bleichen Händen. Als sich die Tür öffnet, starrt die Gestalt euch mit rot leuchtenden Augen an. Vielleicht liegt es nur an der schwachen Beleuchtung des Arbeitszimmers, aber sein Gesicht scheint nur aus Schwärze zu bestehen. Eine kratzende Stimme, die klingt, als würde Stoff zerreißen, raunt euch zu „Verschwindet, sonst werdet ihr es bereuen.“



Der Heshthot hat gerade begonnen, Grotho in die Mangel zu nehmen, als die Helden ihn stören. Er hält sie im ersten Moment eher für eine lästige Störung als für eine echte Bedrohung, zischt sie aber an, dass sie verschwinden sollen. Sollten sie dies nicht tun, greift er sie an, um die unliebsame Störung des Verhöres aus dem Weg zu räumen.

Zu schwer?

Der Dämon sieht die Helden im ersten Moment nicht als ernste Bedrohung an, weswegen er unter anderem darauf verzichtet, eine Zone der Dunkelheit zu wirken. Er zieht nur sein Schwert und hält zu Beginn des Kampfes Grotho weiter mit einer Hand fest, was seine Attacken und Paraden erschweren kann. Da der Heshthot wie alle Dämonen resistent gegen Angriffe mit profanen Waffen ist, sollte hier der Moment gekommen sein, den Waffenbalsam zu benutzen, den die Helden bei den alchimistischen Gerätschaften von Al-Nassad gefunden haben. Sollten die Helden den Dämon trotzdem nicht bezwingen können, werden ihnen nach 10 Kampfunden einige Lagerarbeiter zur Hilfe kommen, die die Haushälterin alarmiert hat. Sie greifen mit den Helden zusammen den Heshthot mit Hämmern, Beilen und anderen improvisierten Waffen an.

Zu leicht?

Der Kampf in dem beengten Arbeitszimmer führt für alle Beteiligten zu gewissen Schwierigkeiten. Beispielsweise sind größere Waffen nur eingeschränkt verwendbar. Sollten Sie die zusätzlichen Regeln aus dem Regelwerk **Wege des Schwertes** verwenden, finden Sie die Kampfmodifikatoren für beengte Umgebung auf Seite 58. Aber nicht nur Kämpfer, sondern auch Zauberer müssen in Grothos Räumlichkeiten Einschränkungen hinnehmen. Durch die Bodenplatten aus Koschbasalt sind alle Arten von Zaubern um 6 Punkte erschwert.

Heshthot

INI 12+1W6 **PA** 9 **LeP** 20 **RS** 2
Peitsche: DK SP **AT** 14 **TP** 1W6
Schwert: DK NS **AT** 13 **TP** 1W6+4
GS 8 **MR** 4 **GW** 8

Besondere Kampfregeln und -manöver: Kann beliebig umwandeln. Wer einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden erleidet, verliert zusätzlich zu den LP noch einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der parierten Waffe um 1.

Besondere Eigenschaften: keine

Zauber: DUNKELHEIT (20)

Erläuterungen zum Zauber DUNKELHEIT

Zauberdauer: 5 Aktionen

Kosten: 3 AsP pro Spielrunde

Reichweite: 10 Schritt Radius

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz, maximal ZfP* SR

Mit diesem Zauber erzeugt der Dämon eine Sphäre aus Dunkelheit, die alles nicht magische Licht schluckt. Magisches Licht ist zwar in der Zone sichtbar, erhellt sie aber nicht. Auf den beim Zauber angegebenen Wert wird mit einem W20 eine Probe abgelegt, wobei übrig behaltene Punkte den ZfP* und damit die Stärke der Dunkelheit darstellen. Sie erreicht innerhalb dieser Sphäre einen Wert von $ZfP^* / 2 + 7$. Die Wirkung auf die in dieser Zone agierenden Helden sieht wie folgt aus:

Der ermittelte Wert der Dunkelheit zählt komplett mit bis zu 20 Punkten als Erschwernis für Fernkampfprouben und auf Attacke und Parade aufgeteilt mit bis zu je 10 Punkten als Erschwernis. Wird beispielsweise bei DUNKELHEIT (20) mit dem W20 eine 5 gewürfelt, erreicht der Zauber einen ZfP* von $15/2+7$, also 15. Fernkampfangriffe werden somit um 15 Punkte erschwert, Attacken um 7 und Paraden um 8. Magische Wahrnehmung, beispielsweise mit dem ODEM ARCANUM, wird nicht beeinträchtigt. Die Dunkelheit wirkt nicht auf den Dämonen selbst.

DIE SPUREN DES KAMPFES

Wenn der Heshtot nieder gerungen wurde, zerplatzt er in einer stinkenden Wolke aus Schwefel. Grotho ist völlig schockiert von diesem Angriff und bittet die Helden um ihre Hilfe. Er will, dass sie den Beschwörer dieser Kreatur ausfindig machen und seiner gerechten Strafe zuführen. Wenn die Helden nachfragen, wird er bestätigen, dass er das Alicorn in seinem Besitz hat und es an einem sicheren Ort verborgen ist. Er weigert sich, das Versteck zu nennen, da er damit jeden in Gefahr bringt, der dieses Versteck kennt. Er versichert den Helden jedoch, dass es absolut sicher aufgehoben ist. Zwar hat ihm sein Neffe Gallo von den Gefahren erzählt, die von dem Alicorn ausgehen, er hat sich aber einiges über das Alicorn angelesen und erfahren, dass es auch starke Wirkungen gegen Vergiftungen und Erkrankungen entfalten kann, weswegen er es fürs erste versteckt hält, um sorgfältig die beste Verwendung für dieses Objekt zu finden. Ihm ist klar, dass man das Alicorn nur durch den Tod eines Einhorns gewinnen konnte, was er auch bedauert. Dies könne man aber nicht mehr ungeschehen machen, und es macht in seinen Augen keinen Sinn, irgendwelchen Kranken deswegen ihre Linderung zu verweigern. Er erwähnt dabei natürlich nicht, dass er auch einen ordentlichen Profit aus dem Verkauf des Alicorns erwartet. Sollten die Helden ihm nicht aus eigenem Antrieb helfen, wird er ihnen anbieten, sie mit einem Dukaten pro Tag und Kopf zu bezahlen, wenn sie den Beschwörer dingfest machen.

Zu seiner Sicherheit heuert er zudem die beiden Ambosszwerge *Radax und Rodax*, Zwillinge und schwer bewaffnete Söldner, an, die ab jetzt Grotho überall hin begleiten.

Das erste Indiz, dass die Helden zu dem Beschwörer des Dämons führt, liegt direkt vor ihren Füßen. Neben etwas Schwefel und einigen Brandflecken hat der Heshtot nach seinem Verschwinden auch etwas grauen Brei hinterlassen, was mit einer einfachen Probe auf *Sinnesschärfe* feststellbar ist. Mit einer einfachen Probe auf *Magiekunde* können die Helden feststellen, dass Dämonen bei ihrem Verschwinden so etwas normalerweise nicht hinterlassen. Sollte das die Helden nicht zum Nachdenken bringen, wird sich die Haushälterin Travende bei ihnen beschweren, dass dieses Kutenmonster nicht nur einen widerwärtigen Gestank in dem Arbeitszimmer hinterlassen hat, sondern auch grau-

en, klebrigen Dreck. Es gehöre wohl nicht zum Benehmen solcher *Dinger*, die Füße an der Fußmatte abzuputzen, bevor man friedliebende Leute überfällt. Falls die Helden die graue, faserige Masse nicht zuordnen können, wird Grotho sie zum Alchimisten Bohemund Fettmilch schicken, der sie untersuchen soll. Dieser erklärt den Helden dann, dass es sich offenkundig um Papierbrei handelt, wie man ihn verwendet, um Büttenpapier herzustellen. Er vermutet, dass man so etwas in Papiermühlen finden kann.

DIE OBRIGKEIT

Wie in den meisten Städten Aventuriens hält auch in Salza die Obrigkeit mit Stadtwachen und Bütteln die Ordnung in der Stadt aufrecht. In Salza ist dafür Graf Albio III. zuständig. Dieser weilt zur Zeit aber noch in Nostria auf dem Hoftag und führt mit verschiedenen nostrianischen Würdenträgern Verhandlungen, um seine relative Unabhängigkeit vom Königshaus zu stützen. Um bei diesen Gesprächen sein Ansehen zu steigern, hat er ein Banner der Grafengardisten mit nach Nostria genommen. Da er jedoch Sorge hat, dass sich die in Salza stationierten Soldaten der Königin die Abwesenheit des Grafen und eines Teils seiner Truppen zu Nutze machen könnten, hat er zudem geboten, dass die Hälfte der königlichen Soldaten ihn und seine Leute als Ehrengelicht nach Nostria begleiten. Mit diesem Truppenaufmarsch will er seine Unabhängigkeit und seinen wirtschaftlichen wie militärischen Einfluss auf dem Hoftag unterstreichen. Mit ihm sind auch andere wichtige Würdenträger, wie beispielsweise ein Großteil der Geweihten Salzas, nach Nostria gereist.

Wenn sich die Helden im Rahmen der Vorkommnisse in diesem Abenteuer an die Obrigkeit wenden, müssen sie sich daher an den vom Grafen eingesetzten Stadtvogt *Bernfried Waldscher* wenden, der die gräflichen Amtsgeschäfte während dessen Abwesenheit überantwortet bekommen hat. Da ihm ein guter Teil der Gardisten fehlt, ist der Vogt jedoch kaum in der Lage, die Helden mit mehr als einer Handvoll Stadtwachen zu unterstützen.

DER KONFLIKT MIT DEN HORASIERN

Schon vor der Ankunft der Helden in Salza schwelt in der Stadt ein Konflikt, der durch die weiteren Geschehnisse offen zu Tage treten droht. Seit einigen Jahren ist den einheimischen Händlern der wachsende Einfluss thorwalscher und horasischer Handelshäuser in der Stadt ein Dorn im Auge. Händler haben einen Teil der Kaianlage in Salzerhaven ummauert und befestigt, um dort ihre Lager und Quartiere zu errichten. Die sogenannte *Drachenmeile* wird von thorwalschen Kriegern bewacht, und innerhalb dieser Enklave schalten und walten die Thorwaler mit der Erlaubnis des Grafen, wie sie wollen. Ähnlich sieht es auf der *Kontorinsel* aus, die unter der Verwaltung der horasischen Nord-

meer-Compagnie (HPNC) steht. Ihre schweren Mauern und Geschützstellungen liegen am Rande der Ingvalmündung, und auch wenn diese Drohung nie offen formuliert wurde, ist es möglich, von den Bastionen aus den für das Hinterland Salzas so wichtigen Ingval komplett abzuriegeln. Neben dieser Drohkulisse mussten die Bürger Salzas in den letzten Jahren beobachten, wie einheimische Händler immer mehr von Fremden verdrängt wurden. Dieser Prozess ging so weit, dass am großen Marktplatz im Herzen Salzas nur noch ein einziges heimisches Handelshaus steht, und zwar das Kontor der wohlhabenden Holzhändlerin *Dardane*, steht. Alle anderen repräsentativen Bürgerhäuser am Marktplatz sind im Besitz mittelreichischer und horasischer Händler, die zunehmend auch den Handel mit den wichtigsten Einnahmequellen der Stadt, gesalzener Fisch und hochwertiges Steineichenholz aus dem Hinterland, kontrollieren. Sowohl Thorwaler als auch Horasier wiederum üben massiven Druck auf den Grafen aus, da sie die jeweils anderen aus dem Handel mit Holz und Fisch heraus drängen wollen. Beide Fraktionen benötigen die widerstandsfähigen Hölzer nämlich für ihren Schiffbau und die in Salz eingelegten und in Fässern wasserfest verpackten Salzarenen als haltbare Versorgungsgrundlage ihrer Truppen. Da Graf Albio III. gleichzeitig versucht, ein gewisses Maß an Unabhängigkeit vom nostrianischen Königshaus zu bewahren, muss er ein Gleichgewicht zwischen diesen drei Mächten aufrecht erhalten, um weiter unabhängig agieren zu können. Man kann sich denken, dass die einfache Bevölkerung diese Politik als Zeichen der Schwäche auslegt. Für sie sind

besonders die Horasier kurz davor, von Handelspartnern zu Besitzern zu werden, die sie alle Arten von Zugeständnissen, ob die Befreiung von Abgaben oder der eigene Gerichtsstand innerhalb ihrer Enklave, mit der unausgesprochenen Drohung erpressen, den Ingval ansonsten zu sperren. Bisher ist es nur bei Mundpropaganda und einigen Schlägereien geblieben, aber nachdem ein guter Teil der Gardisten mit dem Grafen in Nostria weilt, sehen einige Lokalpatrioten ihre Zeit gekommen, die Bevölkerung gegen die Horasier aufzuhetzen. Sie schieben daher auch den Horasiern die Schuld für das Erscheinen des Dämons auf dem Marktplatz in die Schuhe, indem sie behaupten, dass sich so das unheilige Treiben der Fremden an dem früher symbolisch für gerechten Handel stehenden Marktplatz zeigt.

Als Konsequenz daraus kommt es immer wieder zu Unruhen, während die Helden in Salza weilen. Parolen gegen das Horasreich werden nachts an Wände geschmiert, Diener horasischer Händler verprügelt und Fenster von Handelshäusern eingeworfen. Der Vogt der Stadt ist so kaum in der Lage, die normale Ordnung mit seinen Gardisten aufrecht zu erhalten und hat kaum Möglichkeiten, die Helden ausreichend zu unterstützen. Stattdessen sieht er sich gezwungen, einen guten Teil seiner Gardisten an den Zugängen der horaischen und thorwalschen Enklaven in Bereitschaft zu halten, um aufgebrachte Bürger daran zu hindern, diese zu erstürmen. Ein bewaffneter Konflikt zwischen Bürgern aus Salza mit den Fremden würde blutig enden und unübersehbare politische Konsequenzen mit sich bringen.

KAPITEL II: DIE SUCHE NACH DEM BESCHWÖRER

DIE ERSTE PAPIERMÜHLE

Mit dem Hinweis, dass der Dämon Papierbrei eingeschleppt hat, möglicherweise von dem Ort seiner Beschwörung, können die Helden auf die Spur ihres Widersachers kommen. Papiermühlen gibt es einige in Salza, hauptsächlich in Salzerhaven entlang des Ingval. Um die richtige herauszufinden, bietet es sich daher an, sich in Salzerhaven genauer umzuschauen. Wenn man sich bei den Hafenarbeitern und Anwohnern umhört, erfährt man schnell, dass eine der Papiermühlen, die Mühle von *Niobald Wilmhold*, vor einigen Monaten in Brand geraten ist und seitdem still steht.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der alte Fischer schaut dich skeptisch an. „Papiermühlen, woll? Ja, da gibt's hier einige. Da hinten die vom Mersener, dann die große vom Eiken und die von der dicken Wubke, der ollen Schabracke. Oh, un die von dem ollen Wilmhold. Der hat im besoffenen Kopp seine Mühle angesteckt. Hat

gut gebrannt, aber wir hamse dann aus gekricht. Da tut sich aber nix mehr, das ganze Räderwerk is im Eimer. Und außerdem treibt sich da Lumpenpack rum. Ich glaub die schlagen sich da die Nächte um die Ohren.“

Die alte Papiermühle von Niobald steht zwischen einem großen Lagerschuppen und einer Sägemühle. Das große zweiflügelige Holztor nach vorne heraus ist von innen verriegelt, genauso wie die kleinere Türe daneben. Ihre Rahmen sind durch den Brand in der Mühle rußgeschwärzt. Auch die Tür, die neben dem Wasserrad zum Fluss hinaus geht, ist von innen verschlossen worden.

Tatsächlich befinden sich in der Mühle mehrere Personen, nur nicht die, die die Helden suchen. Hier sind nämlich Zibbels Alrik und seine Begleiterinnen unter gekommen, nach denen in Nostria per Steckbrief (siehe Seite 10) gefahndet wird. Sie verstecken sich die meiste Zeit in der baufälligen Mühle und verlassen sie nur, wenn es unbedingt sein muss.

Der Räuber und Zuhälter *Zibbels Alrik* ist wahrlich kein Vorzeigebürger der Stadt Salza. Er hat sich bereits als Strauchdieb, Schläger, Falschspieler und Einbrecher versucht, um über die Runden zu kommen und wird dafür in Nostria gesucht. Sollte die Stadtwache von Salza oder Nostria ihn in die Finger kriegen, wird er wenige Tage später für seine Taten aufgehängt.

Das gleiche gilt für seine Bande. Die besteht neben ihm aus fünf weiteren Personen, und zwar seiner Frau *Lehnia*, der mageren *Liss*, *Mechteltgen von Seewiesen*, *Gerdrut* und deren Sohn *Jasper*.

Alriks Frau *Lehnia*, auch kurz *Lehn* gerufen, ist aus dem Ordenshaus der *Anconiten* geflohen, in das sie als *Novizin* aufgenommen wurde und teilt nun das Vagabundenleben mit Alrik. Sie ist aktuell hochschwanger und steht kurz vor der Entbindung.

Ihre beste Freundin und ständige Begleiterin ist die magere *Liss*, die ihren Namen nicht umsonst trägt, da sie bleich und fast ausgemergelt wirkt. Dazu kommt *Mechteltgen* aus *Seewiesen*, die ihren Heimatort schon in früher Kindheit verlassen hat, um sich als Magd und Tagelöhnerin durchs Leben zu schlagen. Wegen Prostitution und Diebstahls ist sie in *Elger* ausgepeitscht worden und hat sich danach Alrik und *Lehnia* angeschlossen, um mit ihnen zusammen durch die Lande zu ziehen. Zuletzt sind noch *Gerdrut* und ihr 8 jähriger Sohn *Jasper* zu nennen. *Gerdrut* ist in Salza geboren und aufgewachsen und wurde von ihrem Vater aus dem Haus gejagt, nachdem sie ohne *Traviabund* schwanger wurde.

Wie Sie die Bande darstellen, bleibt ganz Ihnen als Meister

überlassen. Möglicherweise sind sie allesamt Opfer der Umstände geworden und bilden zusammen eine Art Ersatzfamilie. Alrik versucht, die Frauen so gut es geht zu beschützen und zu versorgen und dem jungen *Jasper* so etwas Ähnliches wie ein Vater zu sein. Entsprechend wären die Aussagen über die Taten der Bande im Steckbrief dann Übertreibungen und Unwahrheiten, da Alrik durch seine Betrügereien die falschen Leute in Nostria über den Tisch gezogen hat. *Lehnia* ist dann auch keine Kindsmörderin, sondern ist aus dem Kloster geflohen, weil sie von der Äbtissin schikaniert wurde, und auch die anderen Frauen haben sich bei dieser Sichtweise der Bande angeschlossen, weil sie nirgendwo anders hin können.

Auf der anderen Seite kann es aber auch sein, dass Alrik ein brutaler Schläger ist und seinen Lebensunterhalt zusammen mit *Lehnia* bestreitet, indem er die anderen Frauen auf den Strich schickt. Er ist dann tatsächlich ein Mörder und Halsabschneider und prügelt auch gerne mal auf *Gerdrut* und *Mechteltgen* ein, die ihren Frust dann wiederum an *Jasper* auslassen. *Lehnia* hat in dieser Variante ihr Kind tatsächlich kurz nach der Geburt ertränkt, um die ungewollte Schwangerschaft geheim zu halten, woraufhin die schockierten Mitschwestern im Kloster versucht haben, sie festzusetzen. Sie konnte aber fliehen und lief direkt dem gewalttätigen Alrik in die Arme, der als einziger Schutz für sie bot.

Sollte es zum offenen Konflikt zwischen der Bande und den Helden kommen, werden alle Mitglieder der Bande, selbst *Jasper*, zur Waffe greifen, auch wenn es sich zu einem guten Teil bloß um Beile und Messer handelt. Nur Alrik besitzt einen alten Säbel und eine leichte Armbrust.

Bei Ankunft der Helden an der Mühle befinden sich alle Mitglieder der Bande innerhalb des Gebäudes. Während *Gerdrut* und *Mechteltgen* auf einem kleinen Feuer mitten in dem nur aus einem großen Raum bestehenden Holzhaus eine Suppe kochen, kümmert sich die magere *Liss* um *Lehnia*. Alrik und *Jasper* halten durch Löcher in den Holzwänden die Straße im Auge, da sie immer noch befürchten müssen, dass die Stadtwache sie holen kommt. Sollten die beiden die Helden bemerken, wenn sie sich an das Gebäude anschleichen oder offen darauf zu gehen, wird Alrik seine Armbrust spannen. Die Bande ist nicht auf einen Kampf aus, aber die Aussicht, am Galgen zu enden, ist Grund genug, ihr Heil in Kampf oder Flucht zu suchen. Durch die Angst und die Aufregung setzen bei *Lehnia* die Wehen ein, und die Geburt ist nicht mehr aufzuhalten. Sie bleibt keuchend und schreiend auf ihrem Strohlager liegen und wird von *Liss* so gut es geht beschützt.

Sollten die Helden den Steckbrief in Nostria gelesen oder sogar mitgenommen haben, werden sie die Ähnlichkeit der Beschreibungen mit den vor ihnen stehenden Personen schnell bemerken. Sie haben nun die Wahl, die Bande festzusetzen

und immerhin stolze 100 Dukaten einzustreichen, oder die Bande laufen zu lassen und sogar *Lehnia* bei der Geburt zu helfen, falls sie Alrik überzeugt bekommen, dass sie nichts Übles im Schilde führen. Sollten sie sich für letzteres entscheiden, kann ihnen Alrik bei Nachfrage berichten, dass es ein Stück außerhalb von Salza noch eine weitere Papiermühle gibt, die aber schon seit Jahren leer steht und vom Bauern *Roluf* als Gänsestall genutzt wird. Diese Information können sie nach ein wenig Recherche in Salza oder Salzerhaven auch bekommen, wenn sie erwähnen, dass sie nach Papiermühlen außerhalb von Salzerhaven suchen. Sollten sie hingegen die Bande festsetzen, müssen sie diese natürlich erst einmal überwältigen und dann der Stadtwache ausliefern, indem sie eine der Patrouillen zu ihnen führen oder die Bande zu einer der Wachstellen an den Stadttoren bringen. Nach einer Überprüfung der festgesetzten Personen anhand des Steckbriefes werden der Heldengruppe von Seiten der Stadtwache, vertreten durch den Büttel *Murro Liekenstek*, der Dank der Stadt und des ganzen Reiches Nostrias ausgesprochen und die 100 Dukaten ausgezahlt. Nach wenigen Stunden verkündet dann der Marktschreier, dass die Hinrichtung

der gefürchteten Wegelagerer und Mörder der Bande um Zibbels Alrik am nächsten Mittag auf dem Rabenhügel vor der Stadt durchgeführt wird.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Einige Dutzend Bürger und Bauern von den umliegenden Feldern haben sich beim Rabenhügel, dem Richtplatz von Salza, versammelt und warten auf die Hinrichtungen. Nach einer Weile führen Wachen der Stadt einen Eselskarren den Weg zum Schafott entlang, auf dem die fünf Delinquenten in einfachen Büßergewändern aus Leinen stehen. Die Menge beäugt Alrik und seine vier Begleiterinnen skeptisch, und manch einer nutzt die Gelegenheit, sie als Mörder und Strauchdiebe zu beschimpfen. Nach einigen Minuten langsamer Fahrt durch die Zuschauer werden die fünf auf das Schafott geführt, und der Weibel der Wache verliest die Untaten der Verurteilten. Mord, Kindsmord, Brand-schatzung, Wegelageri, Betrug und Diebstahl, die Liste ist lang und besonders der Anklagepunkt des Kindsmordes erzeugt Empörung unter den Anwesenden. Währenddessen redet ein junger Boron-Diener leise auf die fünf Verurteilten ein. Nach dem Verlesen beginnt der mit einem schwarzen Sack maskierte Scharfrichter mit seiner Arbeit. Er bindet den sich windenden und flehenden Alrik auf eine gemauerte Fläche, hebt ein schweres Wagenrad an und lässt es auf seine Beine niedersausen. Unter den Blicken der Menge werden ihm Arme und Beine gebrochen, um ihn dann mit einem wuchtigen Schlag des Wagenrades den Hals zu brechen und so sein Leiden zu beenden. Während einige Mütter ihren Kindern die Augen zu halten, wird der Leichnam auf das Wagenrad gebunden und dieses dann auf einem Pfahl aufgesteckt, damit der tote Leib gen Himmel zeigt. Während Lehnia unter Tränen zusammen bricht, schauen die magere Liss, Mechteltgen und Gerdrut der Szenerie ohne Regung zu. Nach einigen Momenten der Stille werden nun die vier Frauen zum Galgen geführt und ohne Federlesens aufgehängt. Auch wenn Jubel oder Schreckensrufe ausbleiben, sieht man in manch einem Gesicht der Anwesenden Genugtuung, dass diese Gestalten ihre gerechte Strafe erhalten haben.

Die Hinrichtung wird von zehn Stadtwachen begleitet. Vier von ihnen warten am Rabenhügel, dem Richtplatz der Stadt, ein kleines Stück außerhalb an der Straße nach Kendrar. Sechs führen die Delinquenten auf einem Karren von einem der als Verlies genutzten Stadtmauertürme aus zum Rabenhügel. Da dem Scharfrichter der Stadt seine *Werkzeuge* gestohlen wurden, Stricke und Wagenräder jedoch schnell zur Hand sind, entscheidet man sich dafür, Zibbels Alrik zu rädern und die Frauen aufzuhängen. Sollten die Helden nicht eingreifen, wird auch genau das unter den Augen von rund 50 gaffenden Bürgern der Stadt geschehen.

DAS RÄDERN

Das besonders für Straßenräuber und Mörder übliche Strafverfahren sieht vor, dass der Delinquent alle viere von sich gestreckt auf den Boden gefesselt wird, um dann mit einem schweren Wagenrad Beine und Arme gebrochen zu bekommen. Als Gnadenakt wird ihm dann auch der Hals gebrochen, bevor man ihn auf das Rad bindet und dieses auf einem stabilen Pfahl wie auf einer Achse aufrichtet, so dass der tote Leib wie auf einem Tisch als Mahnung für alle potentiellen Übeltäter Richtung Himmel liegt.

Zu schwer?

Selbst, wenn die Helden die Stadtwache rufen oder die Bande zu einem der Wachhäuser am Stadttor bringen, haben sie immer noch die Möglichkeit, sich bei Bernfried Waldscher, dem vom Grafen eingesetzten Vogt der Stadt, für Alrik und die vier Frauen einzusetzen, um einen Gnadenakt für sie zu erwirken. Wenn die Helden nicht selbst suspekt oder verdächtig wirken, wird sich der Vogt mit ein wenig Überredung auf eine Umwandlung der Todesstrafe in 20 Jahre Galeerenhaft überreden lassen. Viel weiter herunter lässt er sich bei Mord und Straßenraub nicht handeln, es sei denn, einer der Helden ist von hohem Rang und übernimmt als Fürsprecher eine Bürgschaft für die Bande, oder aber die Heldengruppe schmiert den Vogt mit einem ordentlichen Dukatenbetrag. So oder so wird die Bande jedoch nicht an einer Bestrafung vorbei kommen, und wenn es nur öffentliches Auspeitschen, Brandmarkung und Verbannung aus dem Stadtbezirk von Salza bedeutet. Sie einfach laufen zu lassen wäre nicht nur wider das Gesetz, sondern würde zudem einen enormen Proteststurm unter den Bürgern erzeugen, die gefasste Straftäter ungern frei davon laufen sehen.

Wenn das schlechte Gewissen die Helden allzu sehr plagt, können sie auch versuchen, die Bande aus dem Verlies in einem der Türme der Stadtmauer zu befreien. Hieraus kann sich ein ganz eigenes kleines Abenteuer entwickeln.

Zu leicht?

Die Situation hat Potenzial, die Helden in ein moralisches Dilemma zu stürzen. Möglicherweise hat die Bande um Zibbels Alrik Strafe verdient, aber was passiert mit Jasper und dem neugeborenen Kind, sollten deren Eltern hingerichtet werden? Da selbst die Tempel der Stadt bei all den Bettlern und Flüchtlingen kaum mehr Möglichkeiten haben, jedes Waisenkind aufzunehmen, können sich die Helden die Frage stellen, was denn nun mit den beiden Kindern geschehen soll. Jasper wird sich ansonsten direkt an die Helden wenden und ihnen das Neugeborene übergeben. Immerhin sind sie für den Tod seiner Eltern verantwortlich, da liegt es nur nahe, dass sie sich dafür auch um das neugeborene Kind kümmern müssen. Er selbst wird versuchen, sich als Straßenjunge irgendwie durchzuschlagen.

DIE ZWEITE PAPIERMÜHLE

Da die Heldengruppe den gesuchten Dämonenbeschwörer nicht in der Papiermühle in Salzerhaven gefunden hat, stellt sich die Frage, wo er sonst steckt. Wenn die Helden explizit danach fragen, wo außer in Salzerhaven noch in der Umgebung Papiermühlen zu finden sind, werden sie auf ein altes Gebäude ein Stück östlich von Salza verwiesen, das einmal eine Papiermühle gewesen sein könnte, aber seit Jahren als Hühnerstall Verwendung findet. Sollten die Helden diesen Rechschritt nicht selbst gehen, könnte auch Grotho nach dem Zwischenstand ihrer Ermittlungen fragen und ihnen diesen Tipp geben.

Die alte Papiermühle lässt sich leicht finden. Nach zwei Meilen auf der Straße nach Kendrar, vorbei am Rabenhügel, dem ummauerten Hesinde-Tempel und dem Kloster der Anconiten, erreicht die Heldengruppe den ein kleines Stück abseits des Weges gelegenen Hof des Bauern Roluf. Eingerahmt von dichten Himbeerhecken steht ein altes Fachwerkhaus am vorbei fließenden Ingval.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Geradezu malerisch liegt das alte Fachwerkhaus am vorbeirauschenden Ingval. Himbeerhecken umrahmen das Gebäude an den Seiten, und ein großer, umzäunter Bereich liegt vor dem halb offenen Tor der alten Mühle. Anscheinend nutzt der Bauer die Mühle als Stall für seine Gänse, die in der umzäunten Freifläche und innerhalb des Gebäudes herum laufen. Eine kleine hölzerne Travia-Statue über dem Tor wacht über den Stall. Während ihr die Szenerie noch betrachtet, fliegt eine Taube aus einer Dachluke der Mühle. Anscheinend ist es eine Brieftaube, denn ein Röhrchen hängt an ihrem Bein.



Achmad

Der Bauer Roluf, der die Mühle zur Zeit als Stall für seine Gänse nutzt, ist zwar nicht der Eigentümer der Mühle, aber da sich seit Jahren niemand mehr um den alten Bau

kümmert, schien er es nicht problematisch zu finden, ihn auf diese Weise zweck zu entfremden. Vor einigen Tagen ist ein älterer Herr, der sich als Magister Al-Drasar vorstellte, in den Dachboden der Mühle eingezogen. Er hat Bauer Roluf eine alfanische Golddublonne als Miete in die Hand gedrückt und ihm erzählt, er suche einen Platz, um vor dem Wetter geschützt und abgeschirmt vom Lärm der Stadt die Sterne zu beobachten. Dafür sei die Mühle genau der richtige Ort. Angesichts des glänzenden Goldes schien es Roluf ratsam, keine weiteren Fragen zu stellen. Dies erzählt er den Helden auch gerne, wenn sie ihn fragen.

Tatsächlich hat sich hier Al-Nassad einquartiert, um ungestört seinen Beschwörungen nachgehen zu können, ohne seinen Sohn Yussuf zu gefährden, sollte man ihn hier entdecken. Und wie er dem Bauern sagte, ist die Mühle dafür genau richtig. Sie liegt abgeschieden, aber nur wenige Meilen von Salza entfernt. Außerdem findet niemand diesen Ort durch Zufall, und die Gänse ergeben zusätzlich eine natürliche Alarmanlage.

Sich dem Gebäude unbemerkt zu nähern ist entsprechend fast unmöglich. Die Gänse reagieren einzig auf den Bauern Roluf freundlich, alle anderen Eindringlinge empfangen sie mit wütendem Zischen und picken, sollte sich jemand tatsächlich in den Stall wagen, flügelnd auf ihn ein. Wenn die Helden bei der Mühle erscheinen, ist Al-Nassad gerade dabei, per Brieftaube eine Nachricht zu seiner Heimatacademie nach Brabak zu schicken. Da die Taube erst einige Kreise zieht, um sich zu orientieren, haben die Helden die Möglichkeit, den Vogel abzuschießen. Das Ziel bewegt sich relativ schnell und gilt als sehr kleines Ziel, die Erschwernis liegt also ohne Entfernungsmodifikation (Entfernung ungefähr 15 Schritte) bei +8. Sollten die Helden die Brieftaube durch Beschuss oder Zauberei in die Finger kriegen, können sie auch die an ihr befestigte Nachricht bergen. Diese ist in Tulamidya verfasst, aber nicht weiter verschlüsselt.

Mit einer Probe auf *Magiekunde* +4 lässt sich erfahren, dass sich die Nachricht vermutlich an die Rektorin der *Dunklen Halle der Geister*, Spektabilität *Demelioë Nandoniella Terbysios*, richtet. Bei der Dunklen Halle der Geister handelt es sich um eine Magierakademie in Brabak, im tiefsten Süden von Aventurien. Sie ist berühmt und gefürchtet für ihre Forschungen zu den Themenfeldern Dämonologie und Nekromantie.

Euer Spektabilität

Meine Suche gestaltet sich zunehmend schwieriger, daher werdet Ihr meine Geschäfte noch einige Monate weiter leiten müssen. Eine Verschwörergruppe hat sich mir in den Weg gestellt und die bisherigen Versuche unterbunden, mein Ziel zu erreichen. Ich vermute, dass es sich um religiöse Fanatiker handelt, mit denen Ihr ja auch schon Bekanntschaft machen musstet. Ich hoffe, ihr habt Seline den Tod ihres geliebten Noffen, meines Sohnes, schonend beibringen können, möge Boron ihn in Frieden aufnehmen. Noch hält mich die Vernunft davon ab, blutige Rache an den Verschwörern und ihren gedungenen Meuchlern zu nehmen, auch wenn Abbas mir zu rigoroseren Maßnahmen rät. Ohne sein taktisches Geschick wäre ich schon lange verloren. Sendet bitte die beiden Beutel, die ich bei Euch hinterlegt habe, an Bohemund Fettmilch in Salza im Königreich Nostria. Ich werde sie dort abholen. Ohne Heilmittel kann ich nicht zurückkehren. Möge Nandus uns den Einblick schenken, stets richtig zu entscheiden.

A.R.N.

Da Al-Nassad der Taube noch einige Zeit nachschaut, kann er den Beschuss natürlich sehen und bereitet daraufhin seine Flucht vor. Er ist nicht an einer Konfrontation interessiert, sieht sich aber durch diese Störung darin bestätigt, dass er es mit gut koordinierten und gefährlichen Gegnern zu tun hat, die ihn unter Druck setzen wollen. Entsprechend agiert er auch im späteren Verlauf. Gleiches gilt, wenn man versucht, in die Mühle einzudringen. Abgesehen von den Gänsen, die ihr Territorium lautstark verteidigen, streift ein Gotongi in der Nähe der Mühle herum und meldet die Helden, sollten sie sich der Mühle nähern. Al-Nassad zieht sich aus dem alten Gebäude mit Hilfe seiner magischen Fähigkeiten zurück. Er wirkt hierzu den Zauber VISIBILI VANTIAR, entledigt

sich seiner Robe und steigt unsichtbar aus einer Dachluke. So kann er ungesehen aus seinem Versteck verschwinden. Wenn Sie die zusätzlichen Zauber aus dem **Liber Cationes** verwenden, bietet sich auch der Zauber ECLIPTIFACTUS SCHATTENKRAFT an, mit dem er in der Variante *Schattensprung* mit den Umgebungsschatten verschmelzen und so vom Ort des Geschehens verschwinden kann.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Niemand ist auf dem staubigen Dachboden zu sehen, auch wenn Fußspuren im Staub und einige Habseligkeiten daraufhin deuten, dass noch vor kurzem jemand hier gewesen sein muss. Eine Schlafstatt, einige achtlos auf dem Boden verteilte Decken und Kleidungsstücke und ein kleiner Tisch mit Öllampe, auf dem einige Blatt Papier und Schreibzeug liegen, zeugen noch von dem Bewohner dieses Ortes. Wer auch immer hier war, ihr scheint ihn nur knapp verpasst zu haben.

Die Mühle selbst ist ein großer, leerer Raum, dessen Boden mit Stroh, Federn und Gänsekot bedeckt ist. Auf den Resten des Räderwerks haben es sich Gänse gemütlich gemacht. Eine alte, etwas morsch wirkende Leiter führt hinauf zum Dachboden, in dem sich Al-Nassad provisorisch eingerichtet hat. Außer einer einfachen Schlafstatt aus Stroh, einer Decke, einer Öllampe, etwas Proviant, Papier und Schreibzeug und zwei leeren, kleinen Holzkäfigen findet sich hier oben nicht viel. Verborgenen unter einigen Decken ist auf dem Holzboden mit Kreide ein Pentagramm gezeichnet.

Zu schwer?

Möglicherweise lassen die Helden die Taube auch einfach fliegen. Das ist nicht weiter schlimm, denn Al-Nassad hat bei seinem Rückzug sein Schreibzeug zurück gelassen. Mit ein wenig Fingerspitzengefühl und etwas Staub oder Kohle kann man den Abdruck der Schrift auf dem Papier wieder sichtbar machen, das als Schreibunterlage für die Nachricht gedient hat. Sollten die Helden die Sprache Tulamidya nicht beherrschen, wird ein Novize im Hesinde-Tempel von Salza oder eine andere gebildete Person in der Stadt aushelfen können. Sollten die Helden keinerlei Anstrengung aufwenden, um die Nachricht zu erhalten, geht auch davon nicht die Welt unter. So bleibt ihnen zwar eine gewisse Nuance der Handlung verborgen, aber den Verlauf des Abenteuers beeinträchtigt das nicht. Sollten die Helden Al-Nassad auf irgendeine Art magisch aufspüren, wird er sein Glück in der Flucht suchen. Er kann zur Not auch unsichtbar zaubern und so seine Beobachter mit dem Zauber PARALYSIS kurzfristig ausschalten bzw. ablenken oder sich mit einem IGNIFAXIUS wehren, sollten sie ihm zu sehr auf den Leib rücken. Da er sich jedoch auf das Dach der Mühle zurück gezogen hat, ist seine Entdeckung eher unwahrscheinlich.

Zu leicht?

Ernsthaften Widerstand können die Helden nur von Bauer Roluf erwarten, sollten sie ihn nicht um Erlaubnis gefragt haben, seinen Stall zu betreten. Sollten die Helden auf die

Dämmerung warten, kann es durchaus sein, dass Roluf und seine Frau Irgard mit Mistgabel oder sogar mit einer Armbrust auf die vermeintlichen Gänsediebe los gehen.

KAPITEL III: ZWEITER ÜBERFALL

Da sich Al-Nassad durch das Auftauchen der Helden in seinem Versteck weiter unter Druck gesetzt fühlt und in diesem Gefühl von seinem Leibwächter Abul Abas auch fleißig

unterstützt wird, greift der Magister zu drastischeren Maßnahmen. Unter Zuhilfenahme des wahren Namens ruft er einen weiteren Heshthot herbei. Diesmal ist er aber darauf

DER ZWEITE HESHTHOT

Durch die zusätzliche Mühe und magische Kraft, die der Magister in die Beschwörung dieses Dämons gesteckt hat, und auch durch die Nutzung des Wahren Namens dieser Kreatur, die er während seiner Forschungen heraus finden konnte, ist dieser Heshthot deutlich gefährlicher als sein Vorgänger. Er verfügt über mehr Lebensenergie, eine stärkere Rüstung und über einen besseren Schutz gegen magische Waffen. Außerdem regeneriert er erlittenen Schaden und kämpft schneller als sein Alter Ego. Auch optisch äußert sich diese Veränderung. Seine Augen glühen in einem dunklen Grün, als Waffe führt er das Henkersbeil und die neunschwänzige Katze, und seine Kutte schillert grünlich wie der Chitinpanzer von Schmeißfliegen. Sein Auftrag lautet, das Alicorn einzufordern und dazu nötigenfalls Gewalt anzuwenden. Leider kennt Al-Nassad immer noch nicht den Verwahrungsort des Alicorns, daher kann er den Dämon nicht direkt dorthin schicken, um es zurück zu holen, sondern muss diesen Weg wählen.

Bel-Heshthot (Der Herr der Heshthots, ein modifizierter Dämon)

INI 12+1W6 **PA** 9 **LeP** 30 **RS** 3
Neunschwänzige: **DK** SP **AT** 15 **TP** 1W6+1
Beil: **DK** NS **AT** 14 **TP** 1W6+6
GS 8 **MR** 5 **GW** 8

Besondere Kampfregele und -manöver: 3 Aktionen pro Kampfrunde, kann beliebig umwandeln. Wer einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden einsteckt, erleidet zudem solche Schmerzen, dass er eine Erschwernis von -1 auf alle Kampf-, Talent- und Zauberproben bis zum nächsten Sonnenaufgang erhält. Eine parierte AT des Beils erhöht den BF der parierten Waffe um 1, eine nicht parierte AT der Axt senkt den RS der Rüstung um 1. Die Effekte sind akkumulierbar.

Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Resistenz gegen magische Angriffe

Zauber: DUNKELHEIT (20)

Erläuterungen zu den besonderen Eigenschaften

Regeneration I

Pro Kampfrunde regeneriert der Dämon 1W6 LeP bis zu seinem LeP-Maximum.

Resistenz gegen magische Angriffe

Der Schaden magischer Angriffe wird halbiert, bevor bei Angriffen mit Waffen der Rüstungsschutz (RS) beziehungsweise bei Kampfzaubern die Magieresistenz (MR) vom Schaden abgezogen wird.

Erläuterungen zum Zauber DUNKELHEIT

Zauberdauer: 5 Aktionen

Kosten: 3 AsP pro Spielrunde

Reichweite: 10 Schritt Radius

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz, maximal ZfP* SR

Mit diesem Zauber erzeugt der Dämon eine Sphäre aus Dunkelheit, die alles nicht magische Licht schluckt. Magisches Licht ist zwar in der Zone sichtbar, erhellt sie aber nicht. Auf den beim Zauber angegebenen Wert wird mit einem W20 eine Probe abgelegt, wobei übrig behaltene Punkte den ZfP* und damit die Stärke der Dunkelheit darstellen. Sie erreicht innerhalb dieser Sphäre einen Wert von $ZfP*/2 + 7$. Die Wirkung auf die in dieser Zone agierenden Helden sieht wie folgt aus:

Der ermittelte Wert der Dunkelheit zählt komplett mit bis zu 20 Punkten als Erschwernis für Fernkampfprouben und auf Attacke und Parade aufgeteilt mit bis zu je 10 Punkten als Erschwernis. Wird beispielsweise bei DUNKELHEIT (20) mit dem W20 eine 5 gewürfelt, erreicht der Zauber einen ZfP* von $15/2 + 7$, also 15. Fernkampfangriffe werden somit um 15 Punkte erschwert, Attacken um 7 und Paraden um 8. Magische Wahrnehmung, beispielsweise mit dem ODEM ARCANUM wird nicht beeinträchtigt. Die Dunkelheit wirkt nicht auf den Dämonen selbst.

eingestellt, seinen Dämon gegen die Heldengruppe einsetzen zu müssen, weshalb er deutlich mehr Können einsetzt, um den Heshtoth zu einer gefährlichen Waffe zu formen. Er könnte zwar im Rahmen seiner Möglichkeiten viel gefährlichere Kreaturen der siebten Sphäre rufen, aber der Heshtoth erscheint ihm insgesamt als bessere Wahl, da er gut kontrollierbar ist und die Anweisungen seines Meisters präzise ausführen kann. Das Risiko von Kollateralschäden hält der Magister daher für sehr gering. Er wählt somit eher ein Skalpell als einen Holzhammer für sein Vorgehen. Zur Vereinfachung der Beschwörung verwendet er die zuvor von seinen thorwalschen Söldnern beim Scharfrichter von Salza gestohlenen Gerätschaften. Tatsächlich bedient sich der herbei gerufene Heshtoth daran und nimmt ein Beil und eine neunschwänzige Katze an sich – eine kurze Peitsche mit neun Strängen, die am Ende mit kleinen Gewichten beschwert sind. So bewaffnet begibt sich der Dämon spät abends auf den Weg zum Kontor von Grotho Silberbrunnen. Sollte einer der Helden abends noch in der Stadt unterwegs sein, verfolgt der Dämon ihn über die Dächer hinweg bis zum Kontor, ansonsten wartet er unter der alten Gerichtseiche auf dem Marktplatz. Ein Bediensteter wird die im Kontor untergebrachten Helden dann ängstlich wecken, weil eine dunkle, unheimliche Gestalt vor den Toren des Kontors steht und sie zu sprechen verlangt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Das Mondlicht erhellte den gepflasterten Marktplatz vor dem Kontor, doch im Schatten der alten Gerichtseiche scheint sich die Dunkelheit der Nacht gesammelt zu haben und beginnt wie eine düstere Wolke den ganzen Baum einzuhüllen. Die Blätter des mächtigen Baumes fallen wie dicke Schneeflocken auf einen Schatten, der im Zentrum der Schwärze steht. Eine Gestalt, schlank und hochgewachsen, geisterhaft in eine Robe gehüllt, zeichnet sich in der Dunkelheit ab. Ihre grün glimmenden Augen scheinen euch zu fixieren. Ein Dämon, ganz ohne Zweifel, wie der in Grothos Büro, und er strahlt etwas Düsteres aus. Mit dem Wind weht eine Stimme heran: „Der Meister fordert das Alicorn.“

Tatsächlich hat der Dämon weder den Auftrag noch das Ziel, sich blindlings auf die Helden zu stürzen. Er verlangt stattdessen in einer knarzigen Stimme, die an das Zerreißen von Stoff erinnert, das Alicorn. Sollten die Helden versuchen, den Dämon anzugreifen, hinzuhalten oder auszutricksen, wird er jedoch von seinen Waffen Gebrauch machen. Diese Auseinandersetzung ist das kämpferische Highlight des Abenteuers, es liegt also nahe, den Kampf etwas cinematisch auszuleiden. Der Dämon ist in der Lage, glatte Wände hinauf zu laufen, kann aus dem Stand bis zu 8 Schritt

weit springen und ohne abzubremesen die Laufrichtung nach Belieben wechseln. Man kann ihn also durchaus wie einen Kämpfer aus einem Kung Fu-Film auftreten lassen, der statt einfach zu parieren oder auszuweichen die Häuserwand entlang rennt oder zu einem Schützen oder Zauberer springt, um ihn anzugreifen.

Außerdem hat Al-Nassad den Dämon mit einigen Mitteln aufgewertet und modifiziert. Er besitzt nun eine Resistenz gegen magische Waffen, wodurch diese nur noch die Hälfte ihres Schadens verursachen. Zudem ist der Heshtoth allgemein kräftiger und besser geschützt.

Zu schwer?

Sollten die Helden unschlüssig sein, wird Grotho ihnen klar machen, dass dort draußen eine Kreatur der Niederhöllen steht, möglicherweise die gleiche, die versucht hat, ihm einige Nächte zuvor den Garaus zu machen. Einer solchen Kreatur wird er gar nichts geben, und schon gar nicht so ein wichtiges Artefakt wie ein Alicorn.

Ein Heshtoth ist ein wirklich ernstzunehmender Gegner. Sollten die Helden nicht in der Lage sein, ihm alleine Paroli zu bieten, kann der Kampfplärm eine Patrouille der Stadtwache herbeirufen, die versuchen wird, in den Kampf einzugreifen, da die Wachen zu Anfang nicht erkennen können, dass es sich bei dem Heshtoth um einen Dämonen handelt. Als Vertreter von Recht und Ordnung wecken sie zudem das Interesse des Dämons, nicht zuletzt, da er aus der Domäne des Blakharaz stammt, dem dämonischen Gegenspieler des Praios. Sollte auch dies nicht ausreichen und die Helden weiter unter Druck geraten, wird Grotho seine beiden zwergischen Leibwächter mit in den Kampf schicken.

Das Talent *Dunkelheit* (20) wirkt wie der Zauber DUNKELHEIT. Durch die Nähe der Richteiche, einem Symbol praiotischer Ordnung, wird die Wirkung des Talent es jedoch stark beeinträchtigt oder sogar komplett unterbunden. Es spricht dabei nichts dagegen, das Leiden des Baumes in die Beschreibungen einfließen zu lassen. Das Holz knirscht, verfärbt sich stellenweise schwarz, und das Laub regnet auf den Heshtoth herab.

Zu leicht?

Sollte der Heshtoth sich gegen die Helden nicht durchsetzen können, weil sie zu schwer gerüstet sind, kann er aus dem Limbus heraus ein Richtschwert ziehen. Hierfür gelten die folgenden Werte (abweichend von dem normalen Schwert):

Richtschwert: DK NS AT 14 TP 3W6+4

Außerdem ist der Dämon nicht dumm. Er erkennt, wenn ein für ihn gefährlicher Zauber gewirkt wird und wird durch seine überlegene Schnelligkeit versuchen, den Zauberer daran zu hindern oder seine Reichweite oder sein Blickfeld zu verlassen.

Nicht zu vergessen sind auch die Modifikatoren für die Heligkeit. Es herrscht Mondlicht vor, was eine Erschwerung von

je -3 auf AT und PA bewirkt. Diese Erschwernis kann jedoch durch Lampen oder andere Lichtquellen wieder aufgehoben werden. Dies gilt jedoch nicht für die Auswirkungen des Talentes Dunkelheit. Nicht aus den Augen verlieren sollte man auch die Resistenzen gegen profane und magische Waffen. Sie bewirken nur halben TP bei dem Dämon, von denen nach der Halbierung außerdem der Rüstungsschutz abgezogen wird.

Wenn die Helden hochstufiger sind und es daher im Vorfeld bereits absehbar ist, dass der Dämon ihnen unterlegen ist, kann er auch mit Freunden vor dem Kontor warten. Möglicherweise stehen einige weitere Heshthotim auf den Dächern des Marktplatzes verteilt oder ein Shruuf steht unsichtbar neben ihm und wartet nur darauf, sich auf die Sterblichen zu stürzen und sie in Stücke zu reißen, sollten sie den Heshthot angreifen.

KAPITEL IV: DAS TREFFEN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Kaum ist die Sonne aufgegangen, drängen sich die ersten Schaulustigen auf dem Marktplatz und begaffen die unnatürlich verdrehten Äste der alten Richteiche. Ein guter Teil des unteren Astwerks ist schwarz und verkrüppelt, und das Laub liegt über den ganzen Platz verteilt. Wie ein Lauffeuer hat es sich in der Stadt herum gesprochen, dass eine niederhöllische Kreatur sich auf dem Marktplatz herum getrieben hat, und wie zu erwarten schießen die Gerüchte ins Kraut. Während einige bereits den Untergang Deres erwarten, scheint sich die Mehrheit darauf geeinigt zu haben, dass die horasischen Umtriebe in der Stadt den Dämon heran gelockt haben. Zur Beruhigung der Menge verkündet ein Herold des Grafen, dass der Schuldige für diese Tat gefunden werden wird und man bereits Boten nach Nostria ausgesandt hat, die um einen Inquisitor des Praios bitten sollen, damit die dämonischen Umtriebe im Keim erstickt werden. Der Stadt scheinen noch einige interessante Tage bevor zu stehen.

Tatsächlich hat der Stadtvogt einen Boten ausgeschickt, um den Grafen zu informieren. Der Vogt bittet dabei dringend um Unterstützung und regt an, beim Praios-Tempel in Nostria um Hilfe zu bitten. Außerdem steht er in Kontakt mit Vertretern des Draconiterordens in Salza, auch wenn deren Abt *Fabius Toren* mit dem Vorstand des Ordenshauses in Nostria weilt.

Dem Vogt ist jedoch auch klar, dass diese Maßnahmen kurzfristig nur wenig ändern können. Die Draconiter unterstützen zwar die Patrouillen der Stadtwache, aber die eigentliche Gefahr, nämlich ein Aufstand der Bevölkerung gegen die verdächtigten Horasier, wird dies nicht eindämmen können. Er ist daher gezwungen, einen guten Teil seiner Gardisten dazu abzustellen, die Zugänge zur horasischen Kontorinsel überwachen zu lassen.

DIE VERMITTLUNG DES TREFFENS

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Grotho Silberbrunnen bittet euch in seine Arbeitsstube. Der Schrecken über die Geschehnisse ist ihm ins Gesicht geschrieben. „Das geht so nicht weiter. Es bringt nicht nur meine Geschäfte in Gefahr, sondern auch meine Familie.“ Der Zwerg seufzt, zieht seinen Morgenrock fester und schenkt sich einen Wein ein. „Wir müssen etwas unternehmen! Findet diesen Mann!“

Nach dem Kampf mit dem Heshthot wird es selbst dem eher ausgeglichenen Grotho zu viel. Ein Angriff auf ihn selbst war schon schlimm genug, aber seine Familie in Gefahr zu sehen, und hierzu zählen für ihn auch die Helden, das geht zu weit. Er fordert die Helden daher dazu auf, den Beschwörer dieser Dämonen ausfindig zu machen, um die Situation auf die eine oder andere Art zu beenden. Sollten sich die Helden bisher nicht um das Aufspüren des Magisters gekümmert haben, kann nun das Kapitel **Die Suche nach dem Beschwörer** auf Seite 38 nachgezogen werden. Ansonsten spricht sie der Alchemist Bohemund Fettmilch auf der Straße oder in seinem Laden an. Er erzählt ihnen ganz freimütig, dass er von einem seiner Kunden, einem tulamidisch aussehenden, älteren Herren, heute Morgen um Vermittlung gebeten wurde.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der Alchemist wischt die Hände an seiner ledernen Schürze ab und lächelt euch offenherzig an. „Dieser ältere Herr, Al-Massad oder Al-Nassad, so heißt er glaube ich, nun, dieser Herr hat mich heute Morgen angesprochen. Er hat einige Kleinigkeiten abgeholt, die ich für ihn vorbereitet hatte, hauptsächlich Donf und Wirselskraut ... aber ich schweife ab. Also, er hat

mich gebeten, die Herrschaften um eine Unterredung zu bitten. Es geht wohl um ein etwas heikles Geschäft, ein tierisches Präparat, so weit ich weiß.“ Der schlaksige Alchimist schweigt kurz und streicht über seinen gewachsenen Bart. „Nun, wie auch immer, er möchte euch heute Abend auf dem Efferd-Platz in Salzerhaven treffen, eine Stunde nach Sonnenuntergang. Er lässt Euch ausrichten, dass ihm die bisherigen Streitigkeiten sehr unangenehm sind und er einsehen musste, dass er etwas zu grob an die Sache heran ging.“

Auf Nachfrage kann Fettmilch den Helden erzählen, dass der Magister mehrfach sein Kunde war und er Spezialkreide für Schutzkreise, seine letzten beiden Astraltränke und einige Kräuter gekauft hat. Er beschreibt ihn als netten älteren Herren, der zugänglich und freundlich und zudem offenkundig vom Fach ist. Er habe gezielt nach einigen Heilkräutern wie Donf und Wirselskraut gefragt und schien recht wohlhabend zu sein. Dass dieser Mann etwas Böses im Schilde führen könnte, erscheint dem Alchimisten absurd.

Die Heldengruppe könnte natürlich spätestens durch die Botschaft von Al-Nassad an Spektabilität Terbysios, die sie bei der Brieftaube oder in der alten Papiermühle finden konnten, auf die Idee kommen, sich aktiv an den Alchimisten zu wenden und ihn aufzufordern, Kontakt mit Al-Nassad herzustellen. Da der Magister sich des Risikos bewusst ist, das er eingeht, wenn eine verfolgbare Spur zwischen ihm und dem Alchimisten besteht, hat er sich zur Kommunikation einen einfachen Trick einfallen lassen. Fettmilch kann ihm über einen der zahllosen Straßenjungen eine Nachricht zukommen lassen. Das erscheint dem Alchimisten nicht weiter ungewöhnlich, da Botenjungen für den Briefverkehr häufig herangezogen werden. Dieser bringt die Nachrichten jedoch nicht direkt zu dem Versteck des Magisters, sondern klettert auf einen Baum in der Nähe des Travia-Tempels und hinterlegt die Nachricht in einer kleinen Einbuchtung. Dann bindet er ein kariertes Taschentuch an einen der Äste und geht seiner Wege. Wenn Al-Nassad aus der Ferne das Taschentuch sieht, ruft er mit dem Zauber INVOCATIO MINOR einen *Difar* herbei, einen kleinen Botendämon. Dieser rast zum Baum, schnappt sich die Botschaft und verschwindet

mit irrwitziger Geschwindigkeit wieder, um sie seinem Beschwörer zu bringen. Seine Antworten lässt er wiederum von Botenjungen zu Fettmilch bringen, wobei er sie an verschiedenen Stellen der Stadt anspricht und los schickt, um keinen Hinweis auf seinen aktuellen Aufenthaltsort zu verraten. Sollten die Helden den Dämon angreifen und vernichten, hat dies nur zur Konsequenz, dass die Botschaft nicht an den Magister weiter geleitet wird, was letzten Endes nicht im Sinne der Helden sein kann. Tritt dies trotzdem ein, wird Al-Nassad sich früher oder später wie zu Anfang beschrieben über Fettmilch an die Helden wenden.

TREFFEN UND KAMPF MIT ABUL ABAS



Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Im trüben Mondlicht steht einsam eine schlaksige Gestalt auf dem großen Platz vor dem Efferd-Tempel. Es ist der Alchimist Fettmilch, der auf euch und den Dämonenbeschwörer wartet, der euch das Leben in letzter Zeit so schwer gemacht hat. Nach einiger Zeit treten acht Gestalten aus einem Hauseingang hinaus auf den Platz: sechs blonde Hünen mit großen Schilden und Äxten, ein bulliger Südländer und eine grauhaarige, schwächliche Gestalt. Die sechs Nordländer scheinen Thorwaler zu sein, die ihr bisher noch nicht gesehen habt. Sie stehen um den alten Mann herum und schirmen ihn mit ihren Schilden ab. Der große Tulamide mit dem riesigen Khunchomer scheint der Söldner zu sein, den ihr in dieser unseligen Nacht in dem verlassenen Gehöft getroffen habt und der grauhaarige Alte, ja das ist der angebliche Bauer, der euch bei Trontsand in sein Haus aufgenommen hat. Er dürfte wohl dieser Al-Nassad sein, von dem der Alchimist sprach.

Tatsächlich plant Al-Nassad weder einen Trick noch einen Hinterhalt, sondern will sich unter der Vermittlung des Alchimisten Fettmilch mit den Helden abends auf dem großen Platz vor dem Efferd-Tempel in Salzerhaven treffen. Natürlich kommt er nicht alleine, sondern erscheint mit sechs thorwalschen Söldnern und seinem Leibwächter Abul Abas. Da dieses Treffen dazu führen könnte, dass der Magister tatsächlich das Alicorn in seinen Besitz bringt, hat Abul Abas natürlich Vorkehrungen getroffen. Er hat einen horasischen Söldner bezahlt, der in einem der umliegenden Bürgerhäuser an einem Fenster auf der Lauer liegt, um den Alchimisten mit einer schweren Armbrust zu erschießen, sobald

die Helden sich der Gruppe um Al-Nassad nähern. Das will er als Vorwand nutzen, um die Heldengruppe mit den Thorwalern zusammen anzugreifen.

Wie die Helden mit diesem Treffen umgehen, bleibt ganz ihnen überlassen. Sie können alle möglichen Vorbereitungen treffen, um nicht in einen Hinterhalt zu geraten, sich bereits im Vorfeld am Efferdplatz ein Versteck suchen oder aber auch die Obrigkeit verständigen, damit diese den Magister auf dem Platz festsetzen kann. Hierzu müssen sie in den Stunden vor dem Treffen den Vogt des Grafen, Bernfried Waldscher, davon überzeugen, dass tatsächlich der für das Chaos auf dem großen Marktplatz Verantwortliche auf dem Efferdplatz erscheinen wird. Der Vogt wird die Helden natürlich ausgiebig befragen, wie sie zu diesem Schluss kommen und wie genau sie in die ganze Sache verstrickt sind, um dann zu entscheiden, was zu tun ist. Dabei ist er in einer Zwickmühle, denn einerseits ist es natürlich zum Schutze der Stadt nötig, dämonische Umtriebe im Keim zu ersticken, andererseits steht ihm zur Zeit nur ein Teil der üblichen Truppen zur Verfügung, da der Rest noch beim Hoftag in Nostria weilt. Außerdem sind Ausschreitungen gegenüber den horasischen Handelshäusern absehbar, die so manch ein Bürger Salzas für die Vorkommnisse in der Stadt verantwortlich macht. Er ist daher bereit, je nachdem, wie dringend und überzeugend die Helden auftreten, zwischen 5 und 10 Mann der gräflichen Gardisten für diese Aktion abzustellen. Selbst wenn er wollte, könnte er nicht mehr Truppen aufreiben, ohne eine Plünderung der horasischen Kontore und Läden oder sogar einen Angriff auf die Kontorinsel der horasischen Nordmeer-Compagnie (HPNC) durch den wütenden Mob zu riskieren, die in einem militärischen Gegenschlag der Horasier münden könnte. Wenn zumindest einer der Helden halbwegs verantwortungsbewusst wirkt, wird er die Gardisten seinem Kommando unterstellen, ansonsten werden sie von einem Weibel geführt.

Mit oder ohne Unterstützung treffen die Helden nun endlich auf Magister Al-Nassad. Wenn sie sich auf ein Gespräch mit ihm einlassen und zu ihm und Bohemund Fettmilch auf den Platz treten, wird dieser von einem Armbrustbolzen aus dem Hinterhalt niedergestreckt. Eine einfache Probe auf *Menschenkenntnis* lässt schnell erkennen, dass der Magister davon völlig überrascht wird. Während nun vier der Thorwaler den Magister nach hinten drängen und sich mit ihren Schilden schützend vor ihn stellen, greifen zwei der Thorwaler zusammen mit Abul Abas die Helden an. Nach dem ersten Schrecken versucht der Magister die Söldner zurück zu rufen. Als diese zögern, befiehlt Abas ihnen mit glimmenden Augen, sich gefälligst mit ihm in den Kampf zu werfen. Er nutzt hierzu die Macht, die ihm sein wahrer Meister, der Erzdämon Blakharaz, verliehen hat, indem er den Thorwalern einen Befehl gibt, den sie nicht missachten können. Aufgrund seiner profunden Kenntnis der theoretischen Dämonologie ist Al-Nassad diese Fähigkeit bekannt, und

DER DÄMONISCHE BOßE

Diese kleine, ihre Form ständig wandelnde Kreatur scheint nie still zu stehen, bewegt sich mit kaum fassbarer Geschwindigkeit und kann sich selbst durch engste Ritzen zwängen. Sollte der Dämon für einen kurzen Moment inne halten, kann man die Gestalt eines verwachsen wirkenden Eichhörnchens erkennen. Der Difar bewegt sich pfeilschnell über Dächer hinweg, zwängt sich durch Fensterspalte und Abwasserrohre und ist so faktisch nicht zu verfolgen.

Difar

INI 21+3W6 PA 18 LeP 18 RS 1
Umschwirren: DK HNS AT 18 TP 1 SP
GS 100 MR 5 GW 3

Besondere Kampfregelein und -manöver: 3 Aktionen pro Kampfrunde (beliebig), der Difar kann aufgrund seiner enormen Schnelligkeit auch Zaubern ausweichen und zählt aufgrund seiner Geschwindigkeit als winziger Gegner (AT +8)

Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit II, Kritische Konsistenz, Raserei, Regeneration I

Talente: Spionage 10

Erläuterungen zu den besonderen Eigenschaften

Formlosigkeit II

Der Dämon besitzt keinen festen Leib, sondern kann ihn selbst durch haarfeine Ritzen zwängen.

Kritische Konsistenz

Wenn der Dämon mehr als ein Drittel seiner LE durch einen einzelnen Angriff verliert, wird er dadurch sofort vernichtet.

Raserei

Einmal am Tag kann der Dämon eine Spielrunde (5 Minuten) lang seine Geschwindigkeit (GS) und seinen Initiativebasiswert (INI) ohne Abzüge auf seine Koordination verdreifachen.

Regeneration I

Pro Kampfrunde regeneriert der Dämon 1W6 LeP bis zu seinem LeP-Maximum.

Erläuterung zu den Talenten

Spionage

Dieses Talent verwendet der Dämon, um sein Umfeld aususpionieren, um die gewonnenen Erkenntnisse entweder bei seiner Rückkehr oder unter Verwendung der Kraft *Verbindung zum Beschwörer* direkt vor Ort seinem Beschwörer zukommen zu lassen. Auf den angegebenen Wert wird mit einem W20 eine Probe abgelegt, wobei übrig behaltene TaP* genauere Informationen über das Ziel ermöglichen.

DIE THORWALSCHEN SÖLDNER

Im Gegensatz zu den nostrianischen Söldnern, die Abul Abas zuvor angeheuert hatte, sind die thorwalschen Söldner echte Kämpfernaturen, die sich so leicht weder überreden noch ins Bockshorn jagen lassen. Angeführt werden sie von *Thorvald Börnsten*, einem erfahrenen Piraten und Söldner. Er hat mit seinen Begleitern schon einige Seeschlachten und so manchen Überfall hinter sich gebracht und weiß mit seinen Waffen umzugehen. Der eigentliche Auftrag der thorwalschen Söldner ist es, den Magister zu beschützen. Zu diesem Zweck führen sie große Schilde mit sich und halten sich zwischen Al-Nassad und möglichen Gefahrenquellen. Zwei von ihnen tragen zudem auch noch Kurzbögen, um eventuelle Angreifer von vorne herein auf Abstand zu halten. Sie sind bereit, für ihren Auftraggeber in den Kampf zu ziehen, auch wenn sie nicht lebensmüde sind, und zögern erst, wenn sie von Abas und dem Magister widersprüchliche Befehle bekommen.

Die thorwalschen Söldner

MU 13 **KL** 11 **KO** 13 **KK** 14

Axt und Großschild: INI 12+IW6 **AT** 14 **PA** 16 **TP** IW6+4 **DK** N

Kurzbogen: INI 14+IW6 **FK** 19 **TP** IW6+4

LeP 32 **AuP** 31 **WS** 6 **RS** 4 **MR** 3 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 8

Abul Abas

MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 14

Doppelkunchomer: INI 12+IW6 **AT** 15 **PA** 16 **TP** IW6+8 **DK** NS

LeP 35 **AuP** 33 **WS** 7 **RS** 7 **MR** 7 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung III, Wuchtschlag

Talente: Athletik 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 7, Kriegskunst 9

Paktgeschenke Hand des Folterers, Lodernder Blick, Vorteile: Schwer zu verzaubern, SF: Aurapanzer

Ausrüstung: Baburiner Hut, Spiegelpanzer, Persönlicher Doppelkunchomer (TP +1, INI +1), drei Portionen Halbgift C

er muss daher erkennen, dass sein treuer Begleiter in Wirklichkeit ein Dämonenpaktierer ist. Er greift nun in den Kampf ein, indem er versucht, Abul Abas mit einem IGNIFAXIUS niederzustrecken.

Zu schwer?

er Kern der Szene ist der Kampf mit Abul Abas und die Erkenntnis, dass der Magister den Kampf nicht sucht und den Helden sogar hilft, als er erkennt, worum es sich bei seinem Leibwächter wirklich handelt. Bis dahin sollte er durch die Söldner und einen aktiven GARDI-

ANUM als persönlichen Schild, der bis zu 45 Trefferpunkte Schaden abfängt, geschützt sein. Sollten sie den Magister vorher töten, ist das Abenteuer damit beendet, und sie werden als die Helden gefeiert, die den gefährlichen Dämonenbeschwörer erschlagen haben. Sollten sie ihn nur handlungsunfähig machen, müssen sie sich dann alleine mit Abul Abas und den Thorwalern herum schlagen, wobei sie aber Hilfe entweder von den vorher angeforderten Gardisten des Grafen oder aber von einer fünfköpfigen Patrouille der Stadtwache erhalten können. Sollten sie durch gute Beziehungen oder andere Mittel eine so große Übermacht zusammen stellen, dass sie den Kampf mit Abas gar nicht führen müssen, ergibt sich ihnen Al-Nassad auch so, da er kein weiteres Blutvergießen mehr verantworten will.

Zu leicht?

Wenn Abul Abas vom Magister angegriffen wird, kann er sich entscheiden, einen weiteren Kreis der Verdammnis einzugehen und einen weiteren Gefallen vom Erzdämonen der Rache zu fordern. Dies kann beispielsweise bedeuten, dass er trotz schwerster Verwundungen unbeeinträchtigt weiter kämpft, seine Verletzungen für einige Zeit einfach verschwinden oder er sogar den Heshthot herbei ruft, den die Helden auf dem Marktplatz bekämpft haben, um ihm im Kampf als Beistand zu verwenden. Möglicherweise erscheinen auch immer mehr Kreaturen der Niederhöhlen. Sollte es Abul Abas dabei allerdings allzu sehr übertreiben, kann der Erzdämon seine Seele hier und jetzt einfordern, woraufhin sich die Dämonen nicht mehr auf die Helden, sondern auf ihn stürzen und ihn in eine niederhöllische Pforte reißen, die sich unter ihm auftut.



Abul Abas

KAPITEL V: AL-PASSAD GIBT AUF

Der Magister ist nun auf die eine oder andere Art und Weise in den Händen der Helden. Wenn die Helden Unterstützung vom Grafen von Salza erhalten haben, sitzt Al-Nassad mit hoher Wahrscheinlichkeit in einem sicheren Verlies in der Residenz des Grafen ein. Sollten sie sich alleine getroffen haben oder mit Helfern, die von ihnen in irgendeiner Form abhängig sind, liegt es ganz bei den Helden, wo sie die weiteren Gespräche mit dem Magister führen. Diese Interaktion ist eine der Schlüsselszenen des Abenteuers. Die Helden werden sicher wissen wollen, warum der Magister das Alicorn so dringend haben will, und möglicherweise hegen sie auch einen Groll gegen ihn, immerhin hat er wiederholt Untote und Dämonen auf sie gehetzt. Die Darstellung des Magisters ist daher das kritische Element.

Er ist am Anfang der Gespräche davon überzeugt, dass die Helden sich gegen ihn verschworen haben, schlichtweg aufgrund seiner Herkunft und seiner Arbeit in der Magierakademie in Brabak. Auf der anderen Seite verunsichert ihn die Tatsache, dass Abul Abas, der bisher immer den Anschein eines treuen Begleiters hinterlassen hat, ein Paktierer ist. Dies bedauert er sehr, auch, weil ihm die Konsequenzen eines solchen Paktes mit den Erzdämonen aufgrund seiner Arbeit sehr bewusst ist. Daher empfindet er für Abul Abas auch eher Mitleid als Zorn. Seine einzige verbliebene Motivation ist es, das Alicorn in die Hände zu bekommen, um das Heilmittel für seinen Sohn Yussuf zusammen zu mischen. Er ist bereit dafür so ziemlich alles zu tun, selbst wenn er mit seinem eigenen Leben dafür bezahlen muss. Die Helden sollten daher von ihm erfahren, dass er sie für Verschwörer hält und er will von ihnen wissen, warum sie ihm das Alicorn verweigern. Ist es aus religiösem Eifer, werden sie dafür bezahlt oder ist es reine Böswilligkeit?

Auf diese Weise sollten die Helden nach und nach erfahren, wie die Einschätzung der Situation zwischen ihnen und dem Magister differiert. Für sie war er der skrupellose Dämonenbeschwörer, für ihn waren sie die radikalen Verschwörer. Welche Schlüsse und Entscheidungen sie aus dieser Erkenntnis ableiten, bleibt natürlich ganz den Spielern überlassen. Im Folgenden werden einige gleichwertige Varianten dargestellt, wie die Helden mit Al-Nassad umgehen könnten.

Der hügelzwerghische Händler Grotho wiederum will die ganze Sache nur vom Tisch haben. Sollten die Helden ihn darum bitten, wird er ihnen das Alicorn übergeben.

RECHT UND GESETZ

Der Magister hat objektiv betrachtet gegen geltendes Recht verstoßen. Er hat niederhöllische Kreaturen beschworen und auf Menschen und Zwerge gehetzt. Dafür muss er be-

straft werden. Die dafür zu erwartende Strafe ist der Tod auf dem Scheiterhaufen, und dies ist Al-Nassad auch bereit einzugehen, so lange die Helden ihm vorher gestatten das Alicorn zu verwenden, um seinen Sohn zu heilen. Willigen sie darin ein, führt er sie zu seinem Versteck, einer kleinen Schäferhütte außerhalb von Salza, in der sein Sohn Yussuf von einem Bediensteten gepflegt wird. Er bereitet vor den Augen der Helden aus einem zerriebenen Teil des Alicorns, einigen Kräutern, Edelsteinstaub und anderen Ingredienzien das heilsame Elixier und flößt es seinem Sohn ein. Dann bittet er darum noch einige Minuten für seinen Sohn beten zu können.

DAS ALCHIMISTISCHE REZEPT

So ergibt sich aus den Studien, dass dies benötigt wird:

—zwei eingelegte Katzenaugen, um in die gefangene Seele zu blicken

—ein schwarzer Carneol, um den Herrn des Schlafes wohlgesonnen zu stimmen

—fünf Bohnen aus der Frucht des Kakaobaums, um die Lebensgeister zu wecken

—Asche von sieben Federn des Raben, um Bishdaniel milde zu stimmen

—2 Alraunen, um die Energien im Trank zu binden

—frischer Gulmond, um die Lebensgeister zu wecken

—getrockneter Donf, um den Griff des Fiebers zu lockern

—Lakritze, um den Kranken an die Schönheit des Lebens zu erinnern

—und das Herzstück des Elixiers, das zerstoßene Horn des Einhorns, Gefäß der heilenden Mächte der Natur, die Hand und der Arm, die ihn aus seinem Schlaf reißen werden.

So soll es geschehen: Zerstoße den Carneol und die Bohnen, zerreiße die Katzenaugen über dem Staub und verbrenne die Federn über ihm. Gebe einen halben Schank Zwiedestillat hinzu und koche es auf, bis eine streichfeste Paste entsteht. Zerreiße die Alraunen und mische sie unter. Nun zerschneide das Horn sorgsam in feine Scheiben und zerstoße sie. Vermische das Pulver mit den Kräutern und gieße vorsichtig Vitriol hinzu, um die Kräfte zu lösen. Löse darin auch die Lakritze auf. Sei achtsam und atme nicht die Dämpfe ein! Schütte die Lösung über die Paste und lass sie unter Luftabschluss ruhen. Fülle sie mit einem Maß warmem Wasser auf, koche sie und messe zwei Schank des Sudes ab. Lass es auf Körperwärme abkühlen und flöße es dem Kranken ein. Die Wirkung, so Boron will, wird am gleichen Tage einsetzen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der Magister flößt seinem bleichen Sohn vorsichtig, fast zärtlich das Elixier ein und streicht ihm das Haar aus dem fahlen Gesicht. „Das Elixier sollte bald wirken. Bitte lasst mich noch für ihn beten, auf das seine Seele den Weg zurück aus dem traumlosen Schlaf findet.“, flüstert der alte Mann und kniet sich neben das Bett. Er legt seinen Kopf auf die Brust seines Sohnes und schließt die Augen, um seinen Herzschlag zu hören. So verweilt er einige Zeit. Als ihr ihn anstößt, sackt er in sich zusammen und bleibt neben dem Bett liegen. Er ist tot.

Was die Helden nicht wissen, ist, dass er eine kleine Kapsel mit Purpurblick, einem potenten Gift, geschluckt hat und nun in aller Stille stirbt. Die Gewissheit, dass sein Sohn leben wird und dass ihm selbst ein qualvoller Tod auf dem Scheiterhaufen bevor steht, hat ihn zum Schluss kommen lassen, dass es besser ist durch die eigene Hand zu sterben als sich dem entwürdigenden Tribunal der Inquisition und dem nachfolgenden Flammentod auszusetzen.

GIER NACH GOLD

Die Helden dürften bereits mitbekommen haben, dass Al-Nassad ein ausgesprochen wohlhabender Mann ist. In den Jahren seiner Tätigkeit hat er einigen Reichtum angehäuft, und er ist bereit für das Leben seines Sohnes alles herzugeben. Wenn die Helden den Eindruck machen, dass sie dafür empfänglich sind, verspricht er ihnen 400 Dukaten in Gold für das Alicorn. Sollten die Helden mehr fordern, wird er ihnen seinen Schmuck und seine silberne Alchimistenschale im Gesamtwert von rund 200 Dukaten dazu geben. Mehr hat er nicht. Die Helden können natürlich versuchen noch mehr Gold aus ihm heraus zu pressen, indem sie ihn beispielsweise zwingen bei der Nordlandbank einen Kredit auf seine Besitzungen in Brabak aufzunehmen. Erhält Al-Nassad dann endlich das Alicorn, wird er sofort zum Versteck in der abgelegenen Hirtenhütte eilen, um das Elixier zu brauen, das seinen Sohn aufwecken soll.

Sollte der Magister jedoch den Eindruck gewinnen, dass die Helden gar nicht vor haben ihm das Alicorn auszuhändigen, greift der Abschnitt **Plan B: Al-Nassad als Paktierer** auf Seite 28. Al-Nassad geht einen Pakt mit dem Erzdämon Blak-

haraz ein und fordert für seine Seele die Möglichkeit Rache zu nehmen. Durch das Eingreifen des Erzdämons kann Al-Nassad seinem Gefängnis auf magische Weise entkommen und verfolgt die Helden nun als Nemesis im Hintergrund.

RACHE

Der Magister hat den Helden schwer zugesetzt. Er hat untote Rinder und Dämonen auf sie gehetzt und ihnen das Leben schwer gemacht. Besonders während und kurz nach dem Konflikt auf dem Efferdplatz ist es daher nicht ganz unwahrscheinlich, dass einer der Helden den Magister aus Rache oder Angst tötet. Sollte dies der Fall sein, können sich die Helden dazu entscheiden die Sache damit auf sich beruhen zu lassen. Das Alicorn verbleibt dann erst einmal bei Grotho Silberbrunnen, bis dieser es nach einigen Tagen beim Hesinde-Tempel von Salza in Verwahrung gibt, da ihm dieser Unglücksbringer nicht geheuer ist. Die Helden werden nach dem Tod des Schwarzmagiers wie weiter unten dargestellt gefeiert.

Sollten sich die Helden darüber Gedanken machen, was denn nun mit dem Sohn des Toten geschehen wird, können sie ihn ausfindig machen, indem sie einen der Thorwaler fragen. Dieser kann sie zum Versteck in der Schäferhütte führen. Wahlweise mit einer Probe auf *Alchimie* +5 oder aber der Hilfe des Alchimisten Bohemund Fettmilch kann auf Basis der Unterlagen des Magisters das heilende Elixier hergestellt und dem Sohn eingeflößt werden. So können die Helden dem Wunsch des Magisters auch nach seinem Tod noch entsprechen.

GNADE

Angeichts der Strapazen, die Al-Nassad auf sich genommen hat, und der Erkenntnis, dass die ganzen Konflikte auf Missverständnissen beruhen und Abul Abas als falscher Freund den Magister zu immer härterem Durchgreifen gedrängt hat, können die Helden auch beschließen, Al-Nassad einfach das Alicorn in die Hand zu drücken und ihn ziehen zu lassen. Im ersten Moment mag er dies mit einem gewissen Misstrauen betrachten, dann aber schnellstmöglich zur alten Schäferhütte laufen und das Elixier brauen. Danach verschwinden beide für einige Zeit aus dem Landstrich, da der Vogt die Inquisition in die Stadt gerufen hat. Nach einigen Wochen, vielleicht wenn die Helden längst andere Abenteuer bestehen, werden sie von Al-Nassad ein Paket erhalten:

Geehrte Freunde,

die Umstände haben es nicht zugelassen mich in angemessenem Maße bei Euch zu bedanken. Euer Geschenk hat die erhoffte Wirkung gezeigt und meinen geliebten Sohn Yussuf aus seinem schwarzen Schlaf erweckt. Er, seine Frau und meine ganze Familie lassen euch aufs herzlichste grüßen.

Auch wenn dies nur ein schwaches Zeichen meiner Dankbarkeit darstellen mag, sende ich Euch mit diesem Brief einige Gegenstände aus dem Hause Al-Nassad als Geschenk. Ich hoffe sie sind Euch von Nutzen.

*Mögen die Zwölfe Euch auf euren Wegen beschützen.
Achmad ibn Kasim Al-Nassad*

In dem Geschenkpaket befinden sich verschiedene Preziosen, magische Schmuckstücke und Talismane oder andere nützliche Artefakte nach Wahl des Meisters.

Sollten die Helden keine Entscheidung über die Zukunft des Magisters und seines Sohnes treffen wollen, können sie stattdessen Grotho um Rat fragen. Er wird dann den Magister aufsuchen und mit ihm reden. Als Zwerg mit starkem Familiensinn kann er die Beweggründe Al-Nassads sehr gut nachvollziehen, und auch wenn er wegen der Auspeitschung seines Neffen Gallo und den Angriff auf ihm selbst nicht gut auf den Magister zu sprechen ist, wird er sich für die Option **Gnade** entscheiden. Es ist natürlich auch möglich mehrere Varianten zu kombinieren. Die Helden können zuerst Gold von Al-Nassad fordern und ihn dann den Behörden überstellen oder töten. Die Konsequenzen sind dann jeweils die beschriebenen.

DAS NACHSPIEL

Magister Al-Nassad ist tot oder lebendig, er ist den Helden dankbar oder sinnt auf Rache und sein Sohn Yussuf ist gerettet oder für immer in seinem schwarzen Traum gefangen. All dies liegt in den Händen der Helden. Und natürlich hat ihr Handeln auch Konsequenzen.

GROTHOS FEIER

Wenn die Helden dafür gesorgt haben, dass das Handelshaus Silberbrunnen endlich wieder in Ruhe seinen Geschäften nachgehen kann, wird sich Grotho selbstverständlich dankbar und großzügig erweisen. Mit seinem mittlerweile wieder halbwegs kuriertem Neffen Gallo zusammen organisiert er auf dem Marktplatz ein großes Fest für die ganze Nachbarschaft, auf dem die Helden gefeiert werden sollen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Es scheint fast, dass die ganze Stadt sich auf dem Marktplatz versammelt hat. An lange Reihen von Tischen und Bänken wird Wein aus Havena und Bier aus Angbar getrunken und bestes hügelzergisches Essen aufgetischt. Über Kohlefeuern drehen sich gebratene Ochsen und Barden singen Heldenlieder über euch. Selbst die alte Gerichtseiche wurde für diesen Tag heraus geputzt. Die abgestorbenen Äste wurden sorgsam zurück geschnitten und der Baum mit goldfarbenen Bändern prächtig geschmückt.

Grotho selbst klettert mit einem Kelch Rotwein auf ein Fass und ruft „Seht sie euch an! Das sind die Helden, die die Dunkelheit aus Salza vertrieben haben! Möge die Erinnerung an ihre Taten für ewig in unserem Gedächtnis bleiben! Und nun: Trinkt, meine Freunde! Trinkt auf die Helden!“

Unter Jubel stößt die ganze Stadt auf euch an.

Neben der Feierlichkeit zeigt sich Grotho auch in materieller Form großzügig. Er beschenkt die Helden reichlich mit pelzbesetzten Umhängen, modischen Kleidern aus Samt, Seide und Brokat, weichen Stiefeln aus Lammleder und anderen Preziosen. Dies ist auch ein guter Moment den Helden besondere Waffen und andere Güter zukommen zu lassen, auch wenn Grotho Silberbrunnen als Zwerg natürlich keine magischen Objekte verschenkt.

Diese Feier entspannt auch ein wenig den Konflikt zwischen dem Bürgertum von Salza und den horasischen Händlern, da Grotho alle Mittel nutzt, um die Botschaft zu verbreiten, dass ein Schwarzmagier aus dem tiefen Süden für die Dämonen in der Stadt verantwortlich war, und dass dieser ein für alle Mal fort ist. Sollte Al-Nassad durch die Obrigkeit hingerichtet werden, erleichtert das dieses Ziel natürlich ungemein.

DER STADTVOGT

Sollten die Helden während der Krise in Salza den Stadtvogt oder eine andere wichtige Person über die Gefahr durch Al-Nassad und ihre eigenen Tätigkeiten gegen ihn aufgeklärt haben, wird der Stadtvogt erkennen, dass die Helden durchaus kompetent darin sind, schwierige Situationen zu lösen. Dies kann ein praktischer Aufhänger sein, um die Helden

in das nächste Abenteuer zu leiten. Er kann je nach Abenteuer von seltsamen Vorfällen in der Gegend erfahren haben, denen jemand nach gehen sollte, oder ein Bekannter hat ihn bei einem Problem um Hilfe gebeten. Die Helden bieten sich für solche Schwierigkeiten durch ihr handfestes Vorgehen in der Stadt natürlich an. So kann man den Spielern einen sauberen Anschluss von einem Abenteuer zum nächsten bieten.

YUSSUF'S ZUKUNFT

Sollten die Helden sich dazu entschieden haben, Magister Al-Nassad das Alicorn zukommen zu lassen, ob aus Gnade oder gegen ein gehöriges Sümmchen, ist er ihnen dankbar und behelligt sie nicht weiter, auch wenn er ihnen tief in seinem Innersten den Tod seines älteren Sohnes nicht vergeben kann. Sollten die Helden jedoch für den Tod des Magisters verantwortlich sein, Yussuf aber aus seiner misslichen Lage gerettet werden, wird dieser nach einer Zeit der Erholung das Tagebuch seines Vaters zur Hand nehmen, dessen letzter Eintrag vor das Treffen mit den Helden datiert ist. Es erzählt die Geschichte aus Sicht des Magisters, nur fehlt die erst während des Treffens entstandene Erkenntnis, dass die ganze Situation nur auf einem Irrtum basiert und Abul Abas der eigentliche Verräter ist. Daher ist es für Yussuf klar, dass die Helden seinen Bruder und seinen Vater getötet haben, entweder durch eigene Hand oder indem sie die beiden in den Tod getrieben haben. Er sucht nach Gerechtigkeit, doch der Mord an einem dämonenbeschwörenden Schwarzmagi-

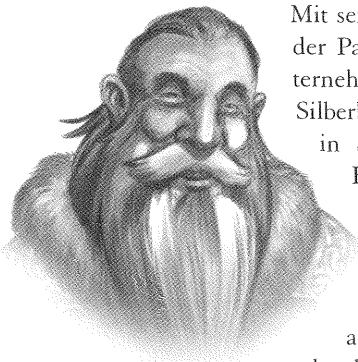
er ist für das Rechtssystem in Nostria kein Verbrechen, besonders angesichts der Umstände. Ihm bleibt also nur persönlich Rache zu nehmen. Seine profunde Kenntnisse über die Pflanzen- und Tierwelt des Regengebirges, und damit auch die Kenntnis über hunderte verschiedener giftiger Kreaturen, sein Wissen über Alchimie und das Vermögen seines Vaters kann er dazu einsetzen, den Helden das Leben schwer zu machen. Vielleicht will er ihnen einfach ans Leder, möglicherweise wartet er aber auch darauf, dass die Helden in eine missliche Lage geraten, um dann die Obrigkeit davon zu überzeugen, dass es sich bei der Heldengruppe um Verbrecher handelt, die schwerste Strafen verdienen.

BELohnung

Das Abenteuer ist vorbei und daher steht auch die Vergabe der Abenteuerpunkte wieder an. Für das Durchstehen des zweiten Teils haben sich die Helden pauschal je **200 Abenteuerpunkte** verdient. Haben sie sich außerdem durch unterhaltsames Rollenspiel oder gute Ideen hervor getan, kann man hierfür weitere **50 Abenteuerpunkte** vergeben. Helden, die bei der Zubereitung des Heilmittels geholfen haben, erhalten eine **Spezielle Erfahrung Alchimie**. Durch den Konflikt mit Al-Nassad erhalten die Helden zudem eine **Spezielle Erfahrung** auf *Menschenkenntnis* und auf *Rechtskunde*. Durch den Kampf mit den Heshtotim kommen zudem **Spezielle Erfahrungen** in den jeweils primär genutzten Kampfalten oder Zaubern hinzu.

DRAMATIS PERSONAE

GROTHO SILBERBRUNNEN, SOHN DES GARGRIM



Mit seinen 250 Jahren ist Grotho der Patriarch seines Handelsunternehmens. Das Handelshaus Silberbrunnen umfasst Kontore in Salza, Andergast, Angbar, Havena und Punin und besitzt Verbindungen bis nach Vinsalt, Fasar und sogar Mherwed. Gehandelt wird unter anderem Dröler Spitze, bedrucktes Leinen aus Angbar,

Brokat aus Havena und verschiedenste Woll- und Leinestoffe aus Mittelaventurien.

Grotho ist nicht zuletzt wegen seines geschäftlichen Erfolges selbstbewusst und sieht sich als Vater seines Handelshauses, weswegen er sich auch weit mehr um die Belange seiner engeren Mitarbeiter kümmert, als es üblich ist. Da er es trotz seiner vielen Handelsreisen häuslich mag, hat er in jedem seiner Kontore als privaten Rückzugsraum unterirdische Wohn- und Schlafräume einrichten lassen, die stark an ein Angbarer Hügelhaus erinnern. Als Geschäftspartner ist Grotho freundlich, fast fürsorglich, lässt sich aber so leicht nicht übers Ohr hauen und weiß sowohl zu feilschen als auch seinen meist menschlichen Gegenüber einzuschätzen. Da er zudem ein Mann mit Geschäftssinn ist, ist er nach Nostria gereist, um auf der Auktion günstig Haushaltsgegenstände und Möbel zu erwerben, um diese über seinen Kontor gewinnbringend in Salza wieder zu veräußern und löst so unwissentlich die verhängnisvollen Ereignisse des Abenteuers aus.

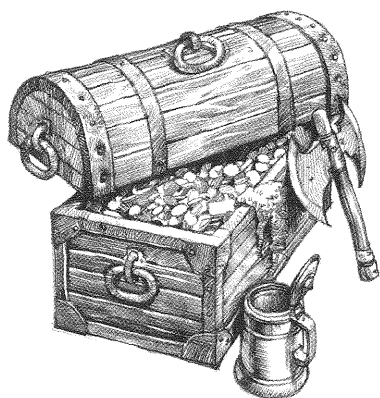
GALLO SOHN DER ANGRA



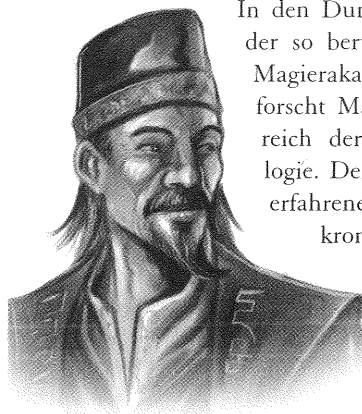
Der in Angbar geborene Hügclwerg Gallo scheint in seinem Leben selten vom Glück verfolgt gewesen zu sein. Sein Vater stand geschäftlich immer im Schatten seines Schwagers Grotho, dessen Handel im Vergleich zu seinen Geschäften deutlich profitabler erschien. Um es Grotho gleich zu tun verstrickte er sich zusehends

in riskante Gewürzgeschäfte mit einigen südtulamidischen Karawansereien, was ihn bald ruinierte. Aufgrund der Erfolglosigkeit seines Vaters nahm Gallo daher als Abstammungsnamen den Namen seiner Mutter an. Er selbst war jedoch genauso wenig mit Erfolg beschenkt wie sein Vater. Unstet trieb er sich in Mittellaventurien herum, versuchte sich als Kaufmann und Tuchhändler, bald auch als Hehler und Betrüger, bis er wegen Diebstahls in Anergast aufgegriffen und auf der Stirn mit einem D gebrandmarkt wurde. Aus der Stadt geworfen landete er bei seinem Onkel Grotho, der ihn schweren Herzens aufnahm und versucht, ihm eine reguläre Kaufmannsausbildung angedeihen zu lassen. Aufgrund seines bisherigen Lebens ist Gallo aber immer noch recht sprunghaft, manchmal feige und hält auch den einen oder anderen zweifelhaften Trick oder Diebstahl nicht für problematisch. Seinem Onkel ist er aber aus Dankbarkeit treu ergeben und versucht ihm so gut es geht zu imponieren.

Aufgrund der Brandnarbe auf seiner Stirn, die eher wie ein Halbmond denn wie ein D aussieht, trägt er meist ein rotes Kopftuch und darüber einen breitrempigen Schlapphut aus Leder. Er ist beim normalen Gespräch ein fröhlicher und interessierter Zeitgenosse und weiß echte Helden und solche, die so aussehen, durchaus mit dem nötigen Anstand zu bewundern. Wenn er nicht allzu abweisend behandelt wird, fragt er auch nach der Herkunft der Helden, was sie bereits getan haben und wo sie hin wollen.



MAGISTER ACHMAD IBN KASIM AL-NASSAD



In den Dunkeln Hallen der Geister, der so berühmten wie gefürchteten Magierakademie Brabaks, lehrt und forscht Magister Al-Nassad im Bereich der theoretischen Dämonologie. Der Mittfünfziger ist zudem erfahrener Sphärologie und Nekromant. Trotz oder vielleicht gerade wegen seiner Fachkenntnis hat er sich weder als junger Magus in die Geschehnisse rund um die Wiederkehr Borbarads ziehen lassen,

noch ließ er sich durch die Möglichkeiten locken, die die schwarzen Lande für fähige Dämonologen bereit halten. Seine Wachsamkeit, seine ewiger Gleichmut und sein brillanter Verstand konnten es so immer verhindern in dunkle Machenschaften oder gar die Verlockungen der Erzdämonen verstrickt zu werden. Durch seine einfache Herkunft aus einer Seifensiederfamilie ist ihm einfaches Leben nicht fremd und es mangelt ihm daher an der für Magier nicht seltenen Arroganz gegenüber dem einfachen Volk.

Sein ganzer Stolz sind seine beiden Söhne Dschadir und Yussuf. Er hat beide in ihren doch sehr unterschiedlichen Interessen unterstützt und nun, da Yussuf, sein jüngerer Sohn, in traumlosem Schlaf gefangen ist, beginnt seine heile Welt langsam Risse zu bekommen.

MU 13 KL 17 IN 16 CH 14 FF 11 GE 10 KO 10 KK 9
Stab: INI 10+IW6 AT 9 PA 12 TP 1W6+1 DK 5
LeP 29 AuP 28 AsP 72 WS 5 RS 0 MR 10 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Bann- und Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen, Bann- und Schutzkreis gegen niedere Dämonen, Blutmagie, Dämonenbindung I, Form der Formlosigkeit, Geber der Gestalt, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Invocatio Integra, Merkmalskenntnis Dämonisch, Merkmalskenntnis Beschwörung, Regeneration II, Verbotene Pforten, Zauberszeichen

Zauber: ACCURATUM 9, ANALYSIS 13, ATTRIBUTO 8, ECLIPTIFACTUS 12, FLIM FLAM 10, INGNIFAXIUS 11, INVOCATIO MINOR 15, INVOCATIO MAIOR 11, GARDIANUM 10, NEKROPATHIA 7, NUNTIOVOLO 7, ODEM ARCANUM 11, PARALYSIS 9, PECTETONDO 7, PENTAGRAMMA 8, REVERSALIS 8, SAPEFACTA 7, SINESIGIL 9, TOTES HANDLE 12, VISIBILI VANITAR 12

Talente: Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Anatomie 7, Pflanzenkunde 12, Philosophie 16, Magiekunde (Dämonologie) 17 (19), Rechnen 11, Sternenkunde 15, Malen/Zeichnen 11, Alchimie 12

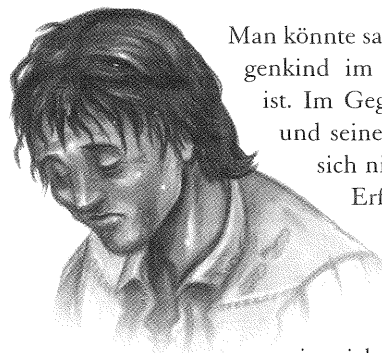
Ausrüstung: Alchimistenschale aus Mondsilber, 400 Dukaten Gold in alananischen Dukaten und Brabaker Kronen, zwei Astraltränke (Qualität D)

DSCHADIR İBN ACHMAD AL-PASSAD



Auch ohne die Förderung seines einflussreichen Vaters wäre Dschadir sicherlich schnell zum Adeptus aufgestiegen, denn er hat die magischen Fähigkeiten seines Vaters geerbt. Als ältester Sohn geht der Endzwanziger seinem Vater in den Laboren und Studienzimmern zur Hand und verschlingt jedes Traktat und jede antike Schriftrolle zu sphärologischen Theorien, der Herkunft des Göttlichen und dem mystischen siebten Element, der Magie. Seine praktischen Fähigkeiten haben unter seiner wissenschaftlichen Neugierde etwas gelitten, aber er gilt in den Dunklen Hallen der Geister als erfolversprechendster Theoretiker nach seinem Vater. Zudem beschäftigt er sich mit den Künsten der Alchimie, besonders der Transmutation, also der Verwandlung von Stoffen.

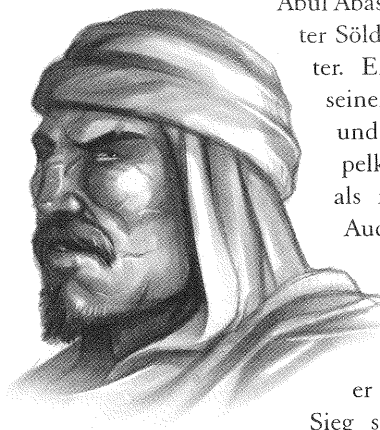
YUSSUF İBN ACHMAD AL-PASSAD



Man könnte sagen, dass Yussuf das Sorgenkind im Hause der Al-Nassads ist. Im Gegensatz zu seinem Vater und seinem älteren Bruder hat er sich nicht der Magie und ihrer Erforschung zugewandt, sondern ist in die Fußstapfen seiner früh verstorbenen Mutter getreten und beschäftigt sich hauptsächlich mit dem Sammeln und Erforschen der botanischen Wunder des Regengebirges. Während einer seiner Expeditionen fiel er in ein Fieber und ist seitdem nicht mehr erwacht. Die von seinem Vater herbei zitierten Ärzte konnten nur vermuten, dass es sich um ein seltenes Urwaldgift oder sogar um einen Fluch der im Dschungel lebenden Mohas handeln könnte, seinen Zustand lindern oder ihn gar wecken vermochten sie jedoch nicht. Gleiches gilt für die Heilmagier von Vinsalt und sogar für die Boron- und Peraine-Geweihte, die sein Vater unter Mühen und mit großzügigen Spenden dazu überreden konnte, sich seinen kranken Sohn näher anzuschauen. Eine nähere Beschäftigung mit dem Bewusstlosen ergibt bei einer erfolgreichen Probe auf *Heilkunde Krankheiten* +5 oder *Heilkunde Gifte* +5, dass er im Koma liegt und der Ursprung entweder nicht mehr vorhanden oder zumindest nicht feststellbar ist. Ein magischer Blick in seine Gedanken zeigt völlige Stille, nur untermalt von einem leisen Hall aus Verzweiflung und Angst. Der Versuch als Traumwandler in

seinen Geist einzudringen ist nicht ungefährlich. Wer länger als einige wenige Augenblicke in der tiefen Schwärze seines Schlafes verbleibt, wird feststellen, dass sie wie ein Sog aus Finsternis am Geist des Zaubernnden zerrt. Sollte er eine Probe auf *Selbstbeherrschung* + 5 oder *Heilkunde Seele* +5 nicht schaffen, wird er mit in das körperlose, von der Angst und Verzweiflung Yussufs durchtränkten Dunkel gezerzt, und kann sich erst nach dem nächsten Sonnenaufgang davon befreien.

ABUL ABAS



Abul Abas ist in Brabak ein bekannter Söldnerführer und Leibwächter. Er gilt als führungsstark, seinem jeweiligen Herren treu und erfahren mit dem Doppelkunchomer, aber auch als nachtragend und brutal. Auch wenn er tapfer kämpft, gedenkt er nicht für seinen Auftraggeber zu sterben, sondern zieht sich zurück, wenn er keine Aussicht auf einen Sieg sieht. Auf Anraten eines

Kollegen hat Magister Al-Nassad Abul Abas als Leibwächter angeworben, der ihn auf seiner vermutlich nicht ungefährlichen Reise zu den besten Ärzten Aventuriens begleitet. Dem Magister ist natürlich nicht bekannt, dass Abul Abas Paktierer des Blakharaz ist, der versucht seinen Pakt abzustreifen, indem er Al-Nassad in einen Pakt mit seinem dämonischen Herrn treibt.

Der Begriff der schweren Kindheit trifft auf Abul Abas ziemlich genau zu. Geboren als Sohn einer Trosshure und groß gezogen bei einem Söldnerhaufen irgendwo in Südaventuriens musste er seine Kindheit als Stiefelknecht und Wasserträger bestreiten, bis ihn seine Mutter beim Erreichen seines zwölften Lebensjahrs mit den Worten verstieß, dass er nutzlos sei und zu seinem Vater, einem alananischen Heerführers, gehen solle. Vielleicht füttere der ihn ja durch. Als er nach zwei Jahren, in denen er sich als Anhängsel verschiedener Heerhaufen bis nach Al'Anfa durchkämpfte, in der schwarzen Perle des Südmeeres seinen vermeidlichen Vater antraf, musste er feststellen, dass dieser von ihm nichts wissen wollte. Er war mittlerweile ein wohlhabender Mann und Familienvater und sah keinen Grund, einen abgerissenen Jungen als seinen Sohn anzunehmen. Bettelarm und voll jugendlichem Zorn ging Abul Abas einen Pakt mit dem Erzdämon Blakharaz ein, dem Herrn der Rache. Er forderte bei ihm sein Recht ein, und nahm blutige Rache an dem Heerführer und seiner Familie, die ihn nicht haben wollte. Danach floh er und ging dem einzigen Handwerk nach, das er gelernt hatte, dem Handwerk der Söldner. Mit

den Jahren wurde er zu einem erbitterten und gefürchteten Kämpfer und die Angewohnheit, sich teilweise nach Jahren erst auch nur für die kleinste Schmähung blutig zu rächen brachte ihm den Beinamen „der Elefant“ ein. Nun, da er seit fast 40 Jahren auf Dere weilt und ihn die Frage nach dem Tod und Jenseits zunehmend umtreibt, beginnt er seinen in der Jugend geschlossenen Pakt zu bereuen. Er schlägt seinem dämonischen Meister einen Handel vor. Eine Seele von höherem Wert für die seinige. Und tatsächlich, sollte er den meisterlichen Dämonologen Al-Nassad in den Pakt treiben, so soll bei seinem Tod die Seele nicht in die Klauen des Herrn der Rache gelangen.

Abul Abas erkennt schnell den Schwachpunkt seines Auftraggebers, seinen kranken Sohn. Die Sorge um dessen Heil und der bald keimende Verdacht, dass jemand seine Heilung verhindern will, spielen ihm in die Hände. So lange Al-Nassad kein Heilmittel findet und so lange er als Magier aus Brabak von seinem Umfeld abgelehnt wird, besteht für Abul Abas die Chance, Al-Nassad in einen Pakt zu treiben. Er muss nur dafür sorgen, dass der Magister einen Schuldigen für seine Misere findet und den Drang nach Rache für das Leid seines Sohnes nicht mehr zurück halten kann.

MU 15 KL 11 IN 13 CH 10

FF 12 GE 14 KO 15 KK 14

Doppelkhunchomer: INI 12+1W6

AT 15 PA 16 TP 1W6+8 DK NS

LeP 35 AuP 33 WS 7 RS 7 MR 7 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung III, Wuchtschlag

Talente: Athletik 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 7, Kriegskunst 9

Paktgeschenke Hand des Folterers, Lodernder Blick, Vorteile: Schwer zu verzaubern, SF: Aurapanzer

Ausrüstung: Baburiner Hut, Spiegelpanzer, Persönlicher Doppelkhunchomer (TP +1, INI +1), drei Portionen Halbgift C

ALCHIMIST BOHEMUND FETTMILCH



Der hochgewachsene und recht schlaksig wirkende Bohemund wurde von seinem Meister Tankmar in den wichtigsten alchemischen Praktiken ausgebildet und hat nach dem Ende seiner Lehre einen kleinen Laden in seiner Heimatstadt Salza eröffnet. Aufgrund seiner profunden Lehre ist er gebildet, zudem gutmütig und von ruhigem Charakter. Er handelt primär mit Seifen, Farben und Schminkutensilien, führt aber auch seltener

gefragte Produkte wie verschiedene Destillate, Gewürze, Kräuter und Tinkturen. Außerdem kann er auf Bestellung einige Heiltränke, Elixiere und andere Gegenstände des magischen Bedarfs herstellen. Er hat Magister Al-Nassad kurz nach dessen Ankunft in Salza kennen gelernt und ihm Kerzen, Kreide und einige Kräuter verkauft. Er findet den Magister ausgesprochen sympathisch und erzählt interessierten Kunden gerne davon, dass so ein offensichtlich fachkundiger Mann bei ihm eingekauft hat. Damit stellt er für die Helden eine wichtige Verbindung zu Al-Nassad dar und kann Botschaften zwischen beiden Gruppen austauschen.

GESUCHT



GESUCHET DIE HERUM VAGIRENDEN RÄUBER UND VAGABUNDEN FÜR 20 REICHISCHE DUKATEN DEN KOPF
1. ZIBBELS ALRIK, EIN KURTZ GESEZTER KERL, MIT KRAUSIGTEN GELBEN HAAREN, OBEN DEM LINCKEN AUG
EIN SCHNITT HABEND, TRÜGE ARMEBRUST BEY SICH, EIN ERTZ-SCHELM UND MÖRDER, HABE AUCH BEREITS
ZU NOSTERIA AUF DER BÜRG DES KÖNIG IN HAFFT GESESSEN UND AUSGEBROCHEN.
2. DESSEN HUHRE, DIE ELGERSCHE LEHN GENANNT, EIN SCHMAHL LANG FRAUMENSCH, 20JÄHRIGEN
ALTERS, IST AUS EINEM KLOSTER IN SALSSA ALS NOWICE WEGGELAUFFEN, NACHDEME SIE VORHIN IHR
EIGENES KINDT UMGEBRACHT, EIN BRAUNEN FLENELLEN ROCK UND EIN BRAUN WAMMES TRAGEND.
3. MAGEREN LISS, EIN LAN SCHMAHL FRAUMENSCH EIN BUNTEN ROCK TRAGEND.
4. MECHTELGTEN VON SEHWIESN, IST ZU ELGER IM NOSTERISCHEN AUSSGEPEITSCHET, UND DAN
5. GERDRUIT, EIN KURTZ GEFSETZT FRAUMENSCH VON SALSSA BÜRTIG, DIESE OBGEMELTE DREY FRAULEUTE
HIELTEN SICH EBENMÄSSIG BEY BEMELTEM ZIBBELS ALRIK AUF, UND SEYND DESSEN HUHREN.

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erschaffen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verwickelte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder astschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

FAMILIENBANDE

Autor: JENS VLLKICH

Viele Sagen Aventuriens berichten von den märchenhaften Einhörnern, jenen magischen Geschöpfen, denen man mächtige Zauberkräfte und ewiges Leben nachsagt. Insbesondere um ihr Horn – das sogenannte Alicorn – bildeten sich zahlreiche Legenden. Große magische Macht sagt man ihnen nach und so mancher Magier oder Alchimist lässt nichts unversucht, eines solch zauberhaften Horns habhaft zu werden.

In Nostris gelingt es den Helden im letzten Moment das Leben eines jungen Hügelzwerges zu retten, der erst kürzlich durch Zufall in den Besitz eines Alicorns gelangte. Doch wer trachtet dem sympathischen Gallo nach dem Leben und kennt offenbar keine Skrupel in seiner grenzenlosen Gier? Für die Helden gilt es, die Hintergründe des feigen Attentats aufzuklären, doch können sie zu diesem Zeitpunkt unmöglich ahnen, dass ihr Gegner nicht einmal davor zurück schreckt, sich mit den Mächten der Niederhöhlen zu verbünden, um sein Ziel zu erreichen ...

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie nur das Regelwerk *Das Schwarze Auge*. Kenntnisse weiterer Spielhilfen, vor allem der Regelausführungen Unter dem Wägen, sind hilfreich, aber nicht notwendig.



www.ulisses-spiele.de

13095

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. P1

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

NIEDRIG / EINSTEIGER

ERFAHRUNG

(HELDEN)

EINSTEIGER

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

KAMPFFERTIGKEITEN,

TALENTEINSATZ

ORT UND ZEIT

POSTRIO

IN JÜNGERER ZEIT

