

FÜR DIE EWIGKEIT



Das Schwarze Auge

FÜR DIE EWIGKEIT

Ein Abenteuer für 3 bis 5 erfahrene Helden
von Nicole Euler

Mit Illustrationen von
Klaus Scherwinski, Oliver Steiger
und Patrick Reinemann

Dem Meister zum Geleit

In diesem Abenteuer begleiten die Helden den Magier Sallariel auf einer Forschungsexpedition, bei der sich die Vergangenheit der untersuchten Objekte lebendiger als vermutet erweist. Dabei müssen sie sich der urtümlichen Wildnis der Brinasker Marschen ebenso stellen wie den Forderungen Jahrtausende alter Hochelfengeister. Schlussendlich wird das Schicksal eines ganzen Landstrichs vom Verhandlungs- und Vermittlungsgeschick der Heldengruppe abhängig sein. Auch wenn niemand von ihren Heldentaten erfahren wird, werden sie am Ende mit berechtigtem Stolz auf ihre Rolle in den Ereignissen zurückblicken können und einige wohlwollende Gönner gewonnen haben.

Zeitlich ist das Abenteuer in einem Sommer neuerer Zeit nach 1024 BF angesiedelt.

Die Heldengruppe

Ungemein interessant wird der Aufruf zur Expedition zuerst einmal natürlich für Gelehrte und Forscher jeder Couleur sein. Auch für Magier dürfte die Aussicht auf eine Untersuchung von Relikten der Hochelfenkultur reizvoll genug erscheinen, um sich dem Expeditionsleiter anzuschließen. Hilfreich wären auch mindestens ein Held, der sich in der freien Natur zurechtfindet, sowie jemand, der zwischenmenschlich gut vermitteln kann. Einen besonderen Anreiz bietet das Abenteuer außerdem ehemaligen Teilnehmern der Simyala-Expedition oder Elfen, die ihrem alten Erbe aufgeschlossen gegenüber stehen. Achaz und Orks sind so gut wie unspielbar, da die Thorwaler weder das Hranngargezücht noch Abkömmlinge der schwarzpelzigen Invasoren in ihrer Stadt tolerieren würden. Sonstigen Exoten (Waldmenschen, Goblins, Barbaren) begegnet die abergläubische Bevölkerung mit Misstrauen, sie sind aber wegen der großen Überland-Teile durchaus spielbar.

Was zuvor geschah

Um das Jahr 6000 v.BF dehnten sich die Hochelfen auch in den Norden des Landes aus. So entschlossen sich zwei Sternenträger (Elfen, die mit einem sternförmigen Mal geboren und denen ein besonderes Schicksal zugesprochen wurde), auf dem Knotenpunkt starker Kraftlinien eine Stadt zu erbauen, um von dort aus die Expansion in das Reich der Schwarzpelze voran zu treiben. Da der Knotenpunkt teilweise aber im Meer lag, trotzten sie dem Wasser mit einem mächtigen Zaubersong die zum Bau der neuen Stadt benötigte Landfläche ab. Von Formern gesprochene Zaubersongs schufen die meterhohen Monolithen, in welche im verschlungenen Asdharia und darin verwobenen Glyphen ein mächtvolles Zaubersong gebannt wurde. *Lyra'ey'mere* (frei übersetzt „Krone des Meeres“ oder „Schaumkrone“), wie die neue Stadt genannt wurde, stellte fast ein Jahrtausend lang eine uneinnehmbare Festung gegen alle Feinde dar.

Doch 5.100 v. BF drohte der Stadt die Zerstörung durch namenlose Schergen und Schwarzpelze. Die Stadtgründer und mehrere Zaubersonger beschlossen, ihr *mandra* (Seelenkraft/Magie) und *nurdra* (Lebenskraft) in die Steine fließen zu lassen, um damit einen mächtvollen Schutzzauber zu wirken. Die Stadt sollte vor Feindesaugen verborgen werden und diese

mit einer unsichtbaren Barriere entlang der Monolithen daran hindern, die Stadt betreten zu können.

Ob es nun der Namenlose war, der Einfluss auf die hochelfischen Magier nahm, oder ob ihr Vorhaben zu hoch gesteckt war, kann heute nicht mehr rekonstruiert werden. Wohl aber die Folgen des misslungenen Rituals: Die stolze Hochelfenbastion wurde von einem Angriff der Orks komplett aufgerieben und kaum ein Bewohner überlebte das Massaker.

Die Seelen der in den Monolithen ruhenden Hochelfen erfuhren jedoch niemals etwas von der Zerstörung ihrer Stadt. Im Irrglauben, ihre Heimat weiter zu beschützen, verweilten sie über die Jahrtausende hinweg in ihrer steinernen Ruhestätte. Die Kraft des Bannes ließ im Laufe der Zeit langsam aber beständig nach, während die gebundenen Seelen der Hochelfen in ihrer stummen Wacht deutlich die Schwächung des Zaubersongs spürten. Bei jedem Zeitgefühl und voller Verwunderung darüber, dass keiner ihres Volkes kam, um das Ritual mit seinem *mandra* zu stärken, erhoben sie sich als Geister und versuchten, Kontakt mit ihrem Volk aufzunehmen.

Doch in den Marschen existierten seit Ewigkeiten keine Hochelfen mehr, und auch ihre Nachfahren (die heutigen Steppen- und Auelfen) halten sich von der Gegend fern. Verzweifelt manifestierten sich die Geister, so oft es ihre verbliebene Kraft zuließ, doch die Einzigen, die ihre Erscheinung zur Kenntnis nahmen, waren seltsame, plumpe Geschöpfe mit verstümmelten Ohren. Das Bewusstsein, machtlos eingesperrt zu sein, und der Umstand, dass sich das Meer über die Jahrhunderte hinweg Finger um Finger von seinem ursprünglichen Territorium zurückholte, war der geistigen Verfassung der gefesselten Seelen nicht sonderlich zuträglich.

Kaum einer der verzweifelten Geister konnte sich seinen klaren Verstand bewahren, lediglich die zwei Sternenträger waren stark genug, um sich gegen den Sog des Wahnsinns zu behaupten. Während Kilian Sternenträger den anderen Geistern Mut zusprach und niemals die Hoffnung aufgab, wandelte sich bei seiner Schwester Sindira die Verzweiflung im Laufe der Jahrtausende in blanken Hass um. Voller Erbitterung über ihr Volk, das sie so schmachvoll vergessen hatte, wartete sie seitdem auf eine passende Gelegenheit, endlich aus ihrem steinernen Gefängnis zu entfliehen.

Währenddessen holt sich das Meer durch die langsam fortschreitende Abschwächung des Zaubersongs den verlorenen Boden wieder zurück. Die Bewohner der Marschen bemerken davon recht wenig, da ein oder zwei Menschenleben nicht ausreichen, den langsam ansteigenden Wasserpegel über die Jahrhunderte hinweg bewusst wahrzunehmen. Umso mehr sind sie sich jedoch des Spuks bei den „Türmen des Schweigens“ bewusst, wie die Menschen die seltsamen Monolithen bezeichnen. Einige Schmuggler oder Jäger berichten nicht nur von geisterhaften Erscheinungen, sondern auch von einer Zone gespenstischer Stille rund um die Monolithen, die alle Tiere im ihrem Umkreis panisch flüchten lässt. Bisher hat niemand herausgefunden, warum dieser Spuk auftritt oder gar in welchem Zyklus. In Anbetracht der Tatsache, dass die Monolithen in schwer zugänglichen Gebieten inmitten der Marschen liegen, nehmen die abergläubischen Bewohner deren Existenz zwar hin, ignorieren das Thema aber weitestgehend.

DAS ABENTEUER

Fast vierzig Jahre ist es nun her, dass der Magier Hermanto Sillengil als Ahndung für sein Aufbegehren gegen die damalige Spektabilität der Puniner Magierakademie in den Norden Aventuriens gesandt wurde, um sich mit den seltsamen Monolithen in den Brinasker Marschen auseinanderzusetzen. Mit reichlich wenig Elan katalogisierte er die ‚Türme des Schweigens‘ und verwies bei seinem Resümee der Analyse auf die Spuren hochelfischer Magie, deren chaotische Struktur nicht zu entschlüsseln sei. Sein Bericht ging jedoch in der Flut von Forschungsarbeiten unter und als er aus dem ‚Exil‘ nach Punin zurückgekehrt war, wandte sich Sillengil wieder seinem eigentlichen Forschungsgebiet zu.

Als sein Protegé Sallariel nach dem Tod seines Lehrers auf die Aufzeichnungen über die eigenartigen hochelfischen Artefakte stößt, flammt seine Leidenschaft für die tragische Geschichte seiner Vorfahren erneut auf. Auf den Spuren seines Mentors versucht der Halbelf, so viel wie möglich aus der Expansionszeit der Hochelfen zusammenzutragen und daraus dann Schlüsse über deren Kultur und Geschichte ziehen zu können. Erst als er 1024 BF Einsicht in die Fragmente aus der Bibliothek der verschol-

lenen Hochelfenstadt Simyala erhält, findet er konkrete Hinweise auf eine verschollene Hochelfenstadt im Norden. Die seltsamen Glyphen der Monolithen findet er in den Unterlagen als Zauberzeichen beschrieben wieder. In Eigenregie organisiert er eine Forschungsreise, die seine Mutmaßungen bestätigen und bislang unentdecktes Kulturgut zu Tage fördern soll. Bei der Untersuchung der Monolithen stellt sich heraus, dass die alte Magie bis heute noch wirkt und die Geistergeschichten mehr als nur Märchen sind. Es gelingt Sindira (einem der hochelfischen Geister), Kontrolle über den Magier zu erlangen, und so erfährt sie, dass ihre Kultur vor Jahrtausenden untergegangen ist. Voll Zorn beschließt die Hochelfe, die restlichen in den Monolithen gefangenen Elfengeister zu befreien, ungeachtet dessen, dass das Zauberlied dann verklingt und das Meer das einst abgetrozt Land wieder zurück erobern würde. Für die Helden beginnt ein Wettlauf mit der Zeit, um zu verhindern, dass die Marschen wieder im Meer versinken und dadurch der Tod Tausender verursacht wird. Zuletzt gilt es, zwischen den thorwalschen Herrschern und den Aufständischen in Enqui zu vermitteln und neue Wächter für die Monolithen zu finden. Und all das beginnt mit einer einfachen ...

EXPEDITION

„Meine Güte können wir uns nicht alle wie zivilisierte Menschen ... äh... Personen verhalten?“

—Magister Sallariel zu einem pöbelnden Ork in Tiefhusen

Da Sallariels Expedition in den Augen der Puniner Spektabilität Sirdon Kosmaar eine sinnlose Ressourcenverschwendung ist, stellt er dem über-eifrigen Adeptus Major kaum finanzielle Mittel oder sonstigen Beistand zur Verfügung. Der weltfremde Halbelf ist bei der Organisation und Durchführung des Unterfangens also auf sich alleine gestellt und man merkt ihm dabei seine Unerfahrenheit deutlich an. Je nachdem, wo sich die Heldengruppe aktuell befindet und wie sie zusammengesetzt ist, bieten sich für das Abenteuer die folgenden drei Einstiegsvarianten an:

VARIANTE 1: DIE KLASSISCHE ANWERBUNG

Die Heldengruppe kann direkt in Punin auf Sallariel stoßen, wo er in einer Schankstube durch einen Aushang an der Türe unbeholfen versucht, einen Expeditionstrupp zusammenzustellen. Als Halbelf und Magier fällt er hier deutlich aus dem Rahmen der üblichen Besucher und zieht schnell die Aufmerksamkeit der Gäste auf sich. Vielleicht sind die Helden auch neugierig genug und sprechen den nervösen Magier direkt auf seinen Aushang an. Denn dass an dem Anschlag nicht nur redliche und zuverlässige Gesellen Interesse bekunden, können aufmerksame Helden mit entsprechender *Menschenkenntnis* (TaW 6+) schnell feststellen. Beobachten die Helden das Geschehen aber nur, werden sie kurz darauf Zeuge, wie das Gespräch zwischen dem Halbelfen und drei bewaffneten Individuen außer Kontrolle gerät. Sallariel hat den Söldlingen recht ungeschickt klar gemacht, dass sie seine Erwartungen als Expeditionsteilnehmer nicht erfüllen, und die drei fassen seine ungeschickte Ablehnung absichtlich als Beleidigung auf. Der zierliche Magier hat kaum eine Chance gegen die drei Raufbolde und hat keine wirklich effektiven Zauber, um sich seiner Haut zu erwehren. Wenn die Helden den Rauf-

bolden nicht zuvor kommen, wird der Halbelf am Kragen hoch gezerrt. Er kann zwar einen der Drei mit einem BLITZ DICH FIND kurzfristig ablenken, aber die anderen werden ihn mit hinaus zerren und dort bis zur Bewusstlosigkeit verprügeln, sofern die Helden nicht hinterher eilen und einschreiten. Ignorieren die Helden das Geschehen, werden sie spätestens beim Verlassen der Schänke auf den bewusstlosen Magier stoßen, der von den Schlägern ausgeraubt und einige Meter vom Eingang entfernt liegen gelassen wurde. Stehen die Helden Sallariel in seiner Notlage (oder auch danach) bei, erzählt er freimütig über seine geplante Expedition in die Brinasker Marschen und von den Schwierigkeiten, eine passende Reisebegleitung zu finden.

VARIANTE 2: EIN HALBELF IN PÖTEN

Das Zusammentreffen mit Sallariel kann auch beliebig auf der Reiseroute von Punin nach Lowangen stattfinden, wo der Halbelf von seiner in Punin angeheuertem Reisegruppe in Stich gelassen wurde. In einschlägigen Schänken spricht er Gäste an, die in seinen Augen wie erfahrene Abenteurer aussehen, und versucht verzweifelt eine Expeditionstruppe zusammenzustellen. Auch hier gerät Sallariel vor den Augen der Heldengruppe schnell an die falschen Interessenten oder er könnte jenseits der Reichsgrenzen wegen seiner elfischen Abstammung die Aufmerksamkeit von Orks auf sich ziehen und in Schwierigkeiten geraten. Selbstverständlich stellt die Heldengruppe für Sallariel, besonders nachdem sie ihn aus einer prekären Lage befreit hat, die optimale Reisebegleitung dar und er wird entsprechend versuchen, sie für sein Vorhaben zu rekrutieren.

VARIANTE 3: AUF EIN WORT, COLLEGA!

Hat sich einer der Helden in seinem Abenteuerleben bereits einen Ruf als Experte und/oder Erforscher elfischer Artefakte oder der Hochelfenkultur erworben, wird Sallariel alles daran setzen, ihn persönlich für seine Expedition zu rekrutieren. Besonders eifrig wird er dies bei ehemaligen Teilnehmern der Simyala-Expedition oder

Phileasson-Wettfahrt versuchen, um diese als ebenbürtige Partner für seine Unternehmung zu gewinnen.



EINE REISE IN DEN NORDEN

Egal, wie die Helden auf Sallariel treffen und mit ihm in ein Gespräch verwickelt werden, irgendwann wird er ihnen folgendes über sich und seine Pläne berichten:

☞ Er stellt sich vor als Sallariel Wissenschützer, Adeptus Major der Puniner Akademie. Sein Spezialgebiet ist die Erforschung elfischer Artefakte und damit verbunden die Rekonstruktion der alten Hochelfenmagie.

☞ Derzeit plant er eine Expedition, die sich um Artefakte aus der Hochelfenzeit dreht. Das Ziel der Reise ist der hohe Norden – genauer die Brinasker Marschen, die sich rund um Enqui befinden. Die als ‚Türme des Schweigens‘ bezeichneten Artefakte erforschte schon sein Mentor und nun möchte Sallariel mit Informationen aus neuen Quellen diese Arbeit fortsetzen.

☞ Für seine Expedition benötigt er noch wackere Kämpfer, die den Schutz der Truppe sicherstellen, und wildniserfahrene Führer, die das Leben der Gruppe in den Marschen erleichtern sollen. Jeder Charakter, der sich für die Geschichte Aventuriens, die Hochelfenkultur/-magie oder auch nur alte Schriften interessiert und rudimentäres Wissen in diesen Gebieten mit sich bringt, ist ihm ebenfalls herzlich willkommen.

☞ Er bietet als Entlohnung für entsprechend vorgebildete Charaktere (Magier, Krieger, Gelehrte, Kundschafter etc.) 5 Silberstücke pro Tag und für alle anderen einen Tagessatz von 2 Silberstücken an. Die Kosten für Proviant und Unterkunft sind dabei schon mit dem Tagessatz verrechnet (~ 1,5 Silberstücke). Seine Forschungen selbst sollten in den Marschen nicht mehr als zwei Wochen in Anspruch nehmen. Wenn die Helden versuchen, eine bessere Bezahlung zu erzielen, ist er bei einer gelungenen *Überreden*-Probe auch bereit, die genannten Beträge zusätzlich zu Kost und Logis zu zahlen.

Gehen die Helden auf sein Angebot ein, setzt Sallariel alles daran, um so schnell wie möglich aufzubrechen und die günstige Jahreszeit auszunutzen. Bei der Planung der Reise lässt sich der Magier gerne von den Helden beraten, schlagen sie aber keine besondere Reiseroute vor, führt ihre Exkursion sie zuerst per Schiff auf dem Yaquir von Punin über Ragath nach Yasamir (ca. 100 Meilen). Bis nach Gareth reisen sie in einer Kutsche über die Reichsstraße und von dort aus weiter nach Greifenfurt (um 400 Meilen), um schließlich nach einer beschwerlichen Etappe durch den Finsterkamm endlich Lowangen zu erreichen (ca. 250 Meilen). Nach einem kurzen Zwischenstopp treten sie den letzten Teil ihres Wegs an, der sie über Tiefhusen nach Tjolmar führen wird (um 300 Meilen). Aben-

teuerlich wird die Wegstrecke dann über den Brack von Tjolmar nach Enqui, denn hier kommt man nur in einem flachen, engen Flussboot voran. Insgesamt gestaltet sich die Reise relativ unspektakulär und dient vornehmlich dazu, die Helden mit ihrem Expeditionsleiter und seinen Eigenheiten bekannt zu machen. Details über die Reiseroute können Sie den Spielhilfen *Herz des Reiches*, *Schild des Reiches* und *Reich des Roten Mondes* entnehmen.

Alternativ ist es möglich, dass die Helden den Yaquir hinab fahren und in einem horasischen Hafen eine Passage nach Enqui buchen. Dies erfordert vermutlich mehrere Zwischenstopps, und zudem ist Sallariel nicht bereit, für die etwa drei Wochen dauernde Passage den vollen Lohn zu zahlen, da eine Schifffahrt recht teuer ist und die Helden die meiste Zeit beschäftigungslos sein werden.

DIE HAUSBOOTSIEDLUNG PARKAUKI

Ihr Bootsführer wird kurz vor Enqui einen kurzen Zwischenstopp auf dem See Brack einlegen wollen, um in der abgewrackten Hausbootstadt Parkauki Güter einzutauschen. Für die Helden dürften die elenden Lebensumstände der Bewohner ein Schock sein. Die ganze Ansiedlung ist voller Betrunkener, Bettler, Kranker und zwielichtiger Gestalten. Über der ganzen Szenerie liegt der schweflige Gestank des brackigen Sees. Während ihr Kapitän im Schatten der verfaulten Hausboote verschwindet, haben die Helden etwas Zeit, sich in der Siedlung umzusehen.

Dabei können sie Zeuge werden, wie ein betrunkenen Nivese mit grauischen Schreien zusammenbricht. In Nujuka brabbelt er zusammenhanglos von einer Flut, die alles verschlingen wird, und wie der Zorn des Meeres über sie alle kommen wird. Keiner der Bewohner kümmert sich um den schreienden Mann, und wenn die Helden sich nicht seiner annehmen, wird er gnadenlos ausgeraubt und dann in das schweflige Wasser des Bracks geworfen.

In dieser Ansiedlung können die Helden relativ einfach an Schmugglergut kommen oder sogar eine Begegnung mit dem hier ansässigen geheimnisvollen Boron-Geweihten aus Al'Anfa haben. Mehr Details zu der Hausbootstadt sind in *Westwind 70* bzw *Roter Mond 63f.* zu finden. Sollten die Helden mit dem Schiff nach Enqui fahren, können Sie den verrückten Nivesen auch dort platzieren.

DIE ZERRISSENE STADT: ENQUI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch die trüben Nebelschleier erkennt ihr vor euch plötzlich die hölzernen Palisaden einer Stadt. Mehrere Flussarme des Svellts führen durch die vergitterten Tore ins Stadttinnere und bilden die Hauptverkehrsadern der ehemaligen Walfängerstadt. Während über euch das Kreischen der Möwen hallt, stakt euer Kapitän den kleinen Flusskahn durch die verschlungenen Wasserwege. Oft müsst ihr euch ducken, wenn einer der Holzstege direkt über euren Köpfen dahin zieht, und einmal entgeht ihr nur knapp der Entleerung eines Nachtopfes. Bald überlagert der Geruch nach Fisch und getrockneten Algen alle anderen Düfte, während sich euer Boot immer mehr dem Meeresrauschen und damit dem kleinen Fischerhafen Enquis nähert.

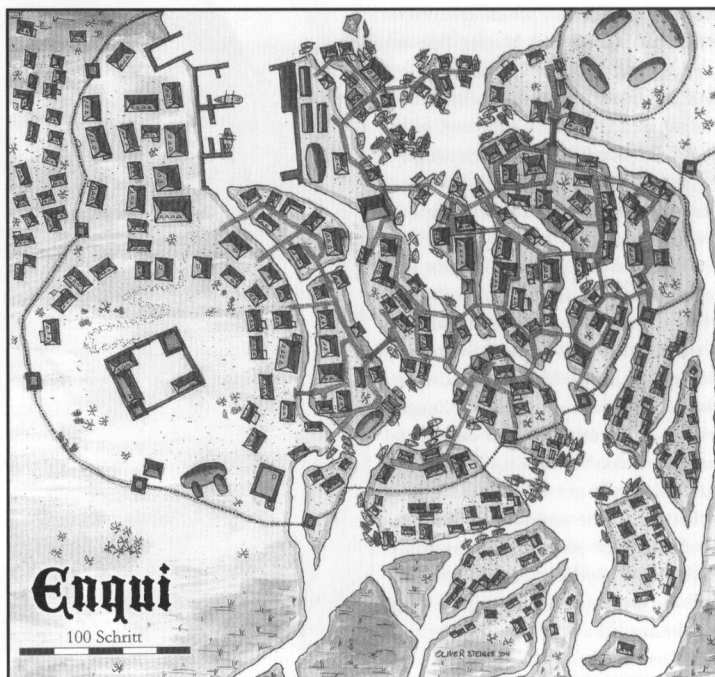
Enqui

Einwohner: 4.000 (15% Thorwaler, 60 % Flüchtlinge)

Tempel: Efferd, Firun, Peraine, Phex, Rondra, **Swafnir**

Herrscher: Hetmann Ingald Ingibjarsson

Besonderheiten: Die Enquirer sind mit der Besetzung durch die Thorwaler nicht sonderlich glücklich, und die aufwiegenden Reden der ehemaligen Walfänger heizen die Stimmung der in Armut gefallen Stadt gehörig auf. Mehr zur Stadt finden Sie in *Westwind 103ff.*



Willkommen in Enqui, Endstation der Heimatlosen und der Verzweifelten sowie Hochburg des Schmuggels. Seit die ehemalige Walfängerstadt nach der Übernahme der Thorwaler die Produktion der einzigen Handelsgüter (Walbein und Tran) einstellte und die einstigen Walfänger enteignet wurden, lebt der Großteil der Bevölkerung in bitterer Armut und voll unterdrücktem Zorn auf die thorwalschen Besatzer. Glücklicherweise hat sich die Stimmung nach dem letzten durch die Thorwaler vermittelten Angriff der Orks wieder etwas entspannt. Aber unter der Oberfläche brodelt immer noch die Unzufriedenheit der ehemaligen Walfänger und so fallen deren Hetzreden bei der überwältigenden Masse an bettelarmen Flüchtlingen aus dem Svellttland auf fruchtbaren Boden. Reisende mit praller Geldkatze sind gern gesehen, leben aber zwischen all den raubeinigen Schaulustleuten, Schmugglern und Bettlern recht gefährlich. Generell bleiben die Thorwaler und ihre Anhänger im Stadtteil Svellttor und der Ottajasko eher für sich, während die alteingesessenen Enquirer die Besatzer weitestgehend ignorieren und ihnen aus dem Weg gehen.

Wenn die Helden die Stadt erreichen, wird die Forschungsgruppe zunächst einmal von Bettlern und Tagelöhnern umringt. Jemand sollte ein gutes Auge auf das Gepäck und die Geldbeutel haben (*Sinneschärfe*-Probe +4), da diese sonst in den flinken Fingern der in der Masse versteckten Diebe verschwinden. Während Sallariel fasziniert von den neugierigen Massen ist, müssen die Helden für ein Durchkommen sorgen und werden irgendwann von zwei bewaffneten Söldnern angesprochen. Während die bettelnde Menge merklich vor den Neuankömmlingen zurückweicht, werden die Helden von ihnen höflich begrüßt. Man offeriert der Gruppe, den Aufenthalt in Enqui am besten im Haus *Svellttor* zu verbringen, da man sich dort um die Sicherheit der Gäste kümmern und es in der ganzen Stadt das beste Gasthaus sei. Sallariel ist unschlüssig (muss er doch auch auf die Kosten achten) und fragt die Helden nach ihrer Meinung. Sofern das Angebot der Söldlinge ausgeschlagen wird, verabschieden sie sich mit einem Schulterzucken und einem letzten Hinweis, wo das Etablissement zu finden sei, wenn es sich die Gruppe noch einmal anders überlegt. Gleich darauf sind die Helden wieder von der aufdringlichen Meute umringt und quälen sich durch die labyrinthartig angelegten Gassen der Stadt um eine Unterkunft zu finden. Ein kleiner Gassenjunge mit rußgeschwärztem Gesicht bietet kurz darauf an, sie für nur ein paar Heller zu einer Unterkunft zu führen. In Wahrheit bringt er die Helden aber zum *Alten Palast*, wo sie entweder in einer Ecke ausgeraubt oder als Gäste des Vergnügungsviertels durch Glücksspiel und Huren ihres Reichtums entledigt werden sollen.

Im Haus *Svellttor* werden die Helden im Gegensatz dazu aber eine saubere und vor allem sichere Unterkunft vorfinden. In den Einzelzimmern ist sogar ein Badezuber vorzufinden und die hier servierten üppigen Mahlzeiten sind äußerst schmackhaft.

Sofern die Helden sich im *Alten Palast* niederlassen, sollte ständig jemand das Gepäck und Zimmer bewachen und sie sollten sehr schnell merken, dass es nicht ungefährlich ist, sich alleine durch das Viertel zu bewegen (zudringliche Spieler und Bettler, Diebe und Betrunkene). So langsam dürfte den Helden klar werden, dass die hohen Preise des Svellttors auf Grund der angespannten Lage in der Stadt und der Gesetzlosigkeit durchaus angemessen sind.

Sallariel will mindestens einen Tag in Enqui verweilen, um mit dem Hetmann über seine Expedition zu sprechen. Einen Adligen, Gelehrten oder Geweihten wird er selbstverständlich einladen, dem Gespräch beizuwohnen. Den Rest der Reisetruppe wird er instruieren, sich auf die Suche nach einem ortskundigen Führer und aktuellen Informationen über die

Brinasker Marschen zu machen. Die Helden haben nun genug Zeit, sich in der Stadt umzusehen, und sollten dabei einen guten Eindruck von der Stimmung der Bewohner erhalten.

EINE FÜHRENDE ROLLE

Wie schwierig sich Sallariels Aufgabenstellung erweist, einen ortskundigen Führer zu finden, erfahren die Helden im Laufe ihrer Nachforschungen. Tatsächlich werden sie mehrfach darauf hingewiesen, dass derzeit keiner

freiwillig in die Marschen gehen würde – egal wie gut die von Sallariel angesetzte Bezahlung von 4 ST pro Tag auch sein mag. Als Grund für diese Weigerung werden sowohl der – trotz des heißen Sommers – im Zielgebiet vorherrschende hohe Wasserstand als auch die erschreckend große Anzahl von Stechmücken vorgeschoben.

Durch gutes Zureden (*Überreden-* oder *Überzeugen*-Proben, *Menschenkenntnis*) können die Helden aus ihren Gesprächspartnern aber herauskitzeln, dass der eigentliche Grund für die Weigerung Berichte über angeschwemmte Leichen und seltsame Gegenstände in den Wassern der Marschen sind. Je nachdrücklicher die Helden fragen, desto grausiger und abstruser werden die Gerüchte ausgeschmückt. Bis auf den Hinweis über einen obskuren Fund eines Torfstechers und einem jüngst angeschwemmten Leichnam in einem Fischerdorf am Dornwassersee können die Helden aber nichts Konkretes herausfinden. Je nachdem wie auffällig die Helden ihre Suche nach einem Führer gestalten, werden sie früher oder später in einer Taverne durch Stammgäste oder den Wirt auf den alten

Torfstecher Orek aufmerksam gemacht. Für ein paar klingende Heller kann ein Treffen mit diesem vermittelt werden, denn den einzelgängerischen Mann in den verworrenen Gassen des Fischerdorfs zu finden, ist für Fremde fast unmöglich. Ohne sich weiter über die Ziele der Expedition oder eine Bezahlung zu erkundigen, bietet sich der verlebte Mann bei einem Gespräch tatsächlich als Führer in die Marschen an. Er drängt aber darauf, so schnell wie möglich aufzubrechen, um die günstigen Wetterbedingungen auszunutzen. Orek wird die Helden auch auf die notwendige Ausrüstung (eine gewachste Zeltplane, Salbe gegen Mückenstiche, hohe Schafstiefel, Seile, Brennholz etc.) hinweisen und bietet an, diese zu besorgen. Dabei wird er natürlich geschickt einen Teil des Geldes in die eigene Tasche wirtschaften.

Ein Sturm zieht auf

»Seht die götterverachtenden Taten der Walverehrer! Zeugen sie dem Herr der Gezeiten je angemessenen Dank? NEIN, sie bezeichnen den Unergründlichen sogar als wesenlose elementare Gottgewalt und scheuen sich gar, seine Aufmerksamkeit zu erregen. Huldigen Sie nicht einem Walgott, den sie, obwohl er nur ein Diener des Unbändigen ist, weit über seinen Vater und selbst den Götterfürsten Praios empor heben? Der Zorn des Meeres wird über uns alle kommen und in seinem unbändigen Toben unsere Stadt verschlingen!«

—Hetzrede des Efferd-Geweihten Ingulf Joosten gegen die thorwalschen Herrscher, begleitet durch das zustimmende Murmeln der Fischer und ehemaligen Walfänger in Enqui

Im Fischerdorf werden die Helden Zeuge einer aufgetragenen Predigt des Efferd-Geweihten Ingulf Joosten, der nach einer erneuten Traumvision gegen die thorwalschen Besatzer und deren Glaubensvorstellungen aufbegehrt. Dabei beruft er sich auf den ungewöhnlich gestiegenen Wasserpegel in letzter Zeit und die offenkundig von Efferd gesandte Warnung in seinen immer wiederkehrenden Visionen von einem überfluteten Enqui. Eine riesige Menschentraube umringt dabei den Tempel und den beifälligen Kommentaren nach spricht der aufgetragene Geweihte mit seinen



THORWALSCHER GÖTTERGLAUBE

Für einen zwölfgöttergläubigen Mittelreicher wird zuerst einmal die thorwalsche Verehrung von Swafnir anstatt Praios als höchsten Gott einen schwer verständlichen Frevel darstellen. Besonders befremdlich mag auch der Aberglaube sein, dass es sich bei Rondra, Efferd und Ingerim nur um elementare Gottheiten handelt und man es vermeiden sollte, durch Gebete oder deren Anrufung ihre Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Die einzigen Götter, die im thorwalschen Pantheon eine zentrale Stellung innehaben, sind Travia, Firun und Ifirn. Zwar ist man sehr tolerant gegenüber Andersgläubigen, doch reagieren Thorwaler recht empfindlich auf jeden noch so gut gemeinten Missionierungsversuch. Weitere Informationen zum Glauben der Thorwaler finden Sie in **Westwind 50 ff.**

Vorwürfen allen aus der Seele. Nur langsam zerstreut sich die Menge nach dem Ende der Tirade, und nicht wenige der Fischer und Handwerker unterhalten sich mit flüsternder Stimme in kleinen Gruppen über die Prophezeiung des Geweihten. Suchen die Helden das Gespräch mit Ingulf und konfrontieren ihn mit seinem aufrührerischen Reden gegen die Thorwaler, braust er erneut auf. Der Geweihte ist felsenfest davon überzeugt, dass die Besatzer mit ihrem seltsamen Götterglauben und dem Jagdverbot auf Wale Efferds Zorn auf sich gezogen haben. Da gerade letzteres zu der rasch anwachsenden Armut in der ehemaligen Walfängerstadt geführt hat und die Thorwaler sich gleichwohl an den Reichtümern der Alteingesessenen bedienten, forderte er sogar den Hetmann zu einer Entschädigung für die Enquier auf. Dabei schlug Joostens ihm als Kompromiss vor, das Walfangverbot nur auf Pottwale zu beschränken und der Stadt damit wieder zu ihrem alten Glanz zu verhelfen. Hetmann Ingibjarnson beendete das Gespräch daraufhin sofort und er warnte den Geweihten davor, mit einem solch frevelhaften Ansinnen jemals wieder

zu ihm zu kommen. In Joostens inbrünstig vorgetragenen Argumenten erkennen intuitive Helden (5 TaP* bei einer *Menschenkenntnis*-Probe) keinerlei persönliche Aversionen gegen die Thorwaler, sondern nur die tiefe Sorge um das Wohlergehen und Weiterbestehen der Stadt und ihrer Bewohner. Dennoch wird er sich nicht beschwichtigen lassen, denn er befürchtet, dass Efferds Zorn nur allzu bald über die Stadt kommen wird. Entweder müssen die Thorwaler nachgeben oder die zwölfgöttergläubige Bevölkerung muss sich gegen die neuen Herrscher auflehnen.

LETZTES GELEIT

Von den Langhäusern der Ottaskin kommend, marschiert eine stumme Prozession von Thorwalern an den Helden vorbei in Richtung des Hafens. Auf ihren Schultern tragen sie einen aufgebahrten Toten, der offenkundig bestattet werden soll. Besonders auffällig ist, dass sich die Bewohner Enquivs von der Prozession angewidert abwenden und teilweise sogar unmutiges Murmeln über die barbarischen Beerdigungsriten der Besatzer laut wird. Am Meer angekommen, vollzieht der die Prozession anführende Swafnir-Geweihte eine Beerdigungszeremonie, bei der er die schwimmende Trage anzündet und den Leichnam hinaus aufs Meer schickt. Dabei schwört er nicht zu ruhen, ehe der Mörder seines verblichenen Bruders für seine Tat zur Rechenschaft gezogen wird. Im Anschluss an die Bestattung verkündet der Hetmann sogar, dass eine Belohnung von 5 Dukaten auf Informationen über den Mörder ausgesetzt werden. Die Enquier scheinen aber nicht sonderlich angetan zu sein, und mehr als einmal hören die Helden einen Bewohner verhalten murmeln, dass es kaum schade um den Tod eines der Wälanbeter wäre und es ihnen nur recht geschehen würde. Was die Helden (noch) nicht wissen ist, dass ihr Führer Orek für den Tod des Thorwalers verantwortlich ist und dies auch der Grund ist, wieso er die Stadt so schnell verlassen will. Später im Verlauf des Abenteuers haben die Helden aber durchaus die Chance, das dunkle Geheimnis ihres Führers zu entdecken und zu entscheiden, was weiter mit dem Mörder geschehen soll.

INFORMATIONSSUCHE

Bei Gesprächen mit den Einheimischen oder in den Tempeln können die Helden folgendes herausfinden:

- ☞ In den Marschen ist es in den letzten Jahren immer unheimlicher geworden und nicht nur bei den *Drei Klagegeweibern* (eine Gegend westlich von Enqui) gehen vermehrt die Geister der Verstorbenen umher. (teilweise wahr)
- ☞ Ein Jäger hat kürzlich bei einem der seltsamen Monolithen eine geisterhafte Erscheinung gesehen, und seit er zurückgekommen ist, spricht er kaum noch. Sein Haar ist schlohweiß geworden. (wahr)
- ☞ Es soll einen Hexenzirkel im *Alderhaag* geben (wahr), der mit den Geistern gemeinsame Sache macht (falsch), denn die Hexen wollen die Marschen für sich alleine haben. (teilweise wahr)
- ☞ Seit Jahren zehren die Thorwaler vom Reichtum der Enquier (wahr) und bluten die Stadt durch das Walfangverbot regelrecht aus (teilweise wahr). Bald werden diese sich aber umschauen, wenn die Bürger der Stadt die Besatzer unter der Führung des alten Tequirs vertreiben werden (falsch, nichts dergleichen ist geplant)

IN DIE MARSCHEN

Da der Hetmann keine Argumente gegen die Expedition vorgebracht hat und wenn die Gruppe geeignet ausgerüstet ist und einen ortskundigen Führer hat, steht der Expedition in die Marschen nun nichts mehr im Weg. Da Sallariel ohnehin alle Monolithen aufsuchen will, wird er vorschlagen, als erstes Ziel den Enqui am nächsten liegenden Stein anzuweisen. Sollten die Helden mit guten Argumenten eine andere Reihenfolge vorschlagen, so lässt sich der halbelfische Magier durchaus zu einer Änderung seiner Reiseroute überzeugen.

DURCH SCHILFROHR UND MORAST

Die Marschen sind ein unwegsames und unberechenbares Gelände, das durch den ungewöhnlich hohen Wasserstand besonders schwierig zu passieren ist. Selbst Oreks Kenntnisse über die begehbaren Pfade helfen in

- ☞ Der Swafnir-Tempel wurde in den letzten Monden mehrfach versucht anzuzünden (wahr), allerdings so stümperhaft (wahr), dass sicher die Thorwaler dahinter stecken, um einen neuen Grund zu finden, die arme Stadt zu beuteln (falsch).
- ☞ Gen Osten der Marschen erstreckt sich die weitläufige *Einhorngrassteppe*, die von den Bewohnern aus Riva trotz ihrer Fruchtbarkeit nicht genutzt wird (wahr), da es dort eine Sippe kriegerischer Elfen gibt, die alle Menschen vertreiben (teilweise wahr).
- ☞ Dieses Jahr ist der Wasserpegel rund um Enqui und die Marschen trotz der trockenen Jahreszeit ungewöhnlich hoch. Normalerweise herrscht nur im Frühling wegen des vom Svellt mitgeführten Schmelzwassers ein so hoher Wasserstand (wahr).
- ☞ Bauen sie ruhig weitere Gerüchte über die Türme des Schweigens aus, die im Laufe der Jahre von der abergläubischen Bevölkerung überliefert wurden. Inhaltlich kann man sich bei der Folklore an dem unten zu findenden Bericht des Schmugglers orientieren und weitere Erzählungen dementsprechend gestalten.

diesem wasserreichen Sommer der Reisegruppe nur bedingt, und mehr als einmal müssen die Helden bis zu den Oberschenkeln durch den schwarzen Schlamm waten. Der Boden scheint geradezu mit Wasser getränkt zu sein und es ist schwer, einen trockenen, geeigneten Lagerplatz zu finden. Stets ist der scharfe Geruch von Algen, Torf und frischer Seeluft wahrzunehmen; das Sumpf- und Schilfgras rauscht beständig im starken Seewind.

Am schlimmsten wird der Expedition aber die Stechmückenplage zusetzen, denn durch die günstigen Umweltbedingungen in diesem Jahr haben die Schwärme der verschiedenen Arten riesige Ausmaße angenommen. Orkbremsen sind besonders gefährlich, da ihre Stiche Krankheiten übertragen können.

Der größte Teil der vorherrschenden Fauna besteht jedoch aus Vögeln, die häufigsten Bodenbewohner sind Steppenfüchse und Orklandkarnickel.

Einige größere und zahlreichere Tiere könnten den Helden Schwierigkeiten bereiten: Sei es ein Schwarm Vögel, der aufgebracht die Eindringlinge attackiert, sei es eine Gruppe Sumpfschoten (ZBA 180), die wütend ihre von einem unachtsamen Helden eingesammelten Eier wiederholen will, oder ein territorial eingestellter Feuermolch (ZBA 96f.), der den Weg zu 'seinem' Monolithen verstellt.

Nahrung ist jetzt im Sommer reichlich vorhanden, doch die Suche nach frischem Wasser sollte eine beständige Sorge der großen Reisegruppe sein. Dafür stellt die Flora für pflanzenkundige Helden einen reichlich gedeckten Tisch dar: Donf, Egelschreck, Rahjalieb, Tarnelen, Vierblättrige Einbeeren, Wirseltkraut und auch Krötenschemel sind reichlich vertreten. Weitere Anregungen zur Ausgestaltung der Flora und Fauna sind in Westwind 87ff. und ZBA 280 zu finden.

Die Etappen zwischen den Monolithen können zeitlich und von der Entfernung her variabel festgelegt werden, da dorthin keine direkten Wege oder Pfade führen.

Stumme Wächter der Zeit

Früher existierten insgesamt neun Monolithen, die um die Elfenstadt herum das schützende Zauberspiel aufrechterhielten. Im Laufe der Zeit sind einige der Monolithen aber umgekippt oder abgesackt – ein Umstand, der ebenfalls den Bann schwächt und es gleichzeitig sehr schwierig macht, die ursprüngliche Kreisformation der hochelfischen Relikte zu erkennen. Sallariel sind durch die Aufzeichnungen seines Mentors nur die Standorte von fünf Monolithen bekannt, doch insgeheim vermutet er weitere unentdeckte Stelen. Die Präsenz der Geister in den Steinen ist unterschiedlich stark ausgeprägt, so dass die Helden bei den einzelnen Artefakten jeweils auf unterschiedliche Phänomene treffen werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr euch bemüht, den Fußstapfen eures Führers im schlammigen Boden zu folgen, könnt ihr von weitem schon das Ende eurer Tagesetappe erahnen. Der kaum verwitterte und seltsamerweise von Moos und Gräsern verschonte Stein ragt mit seiner Größe von dreieinhalb Schritt deutlich in der ansonsten flachen Moorlandschaft auf. Als ihr näherkommt, entdeckt ihr in einer Höhe von knapp zwei Schritt den unregelmäßigen Verlauf einer Inschrift. Die verschlungenen Zeichen in Asdharia werden von unbekannten Glyphen umrahmt und umgeben die steinerne Säule komplett.

Während Sallariel seine Aufmerksamkeit ausschließlich auf die Monolithen richten wird, obliegt es den Helden, ein Lager aufzubauen und für das leibliche Wohl der Reisegruppe zu sorgen. Orek ist zwar mit der Gegend vertraut, seine Jagdkünste und Pflanzenkenntnisse halten sich aber in Grenzen. Während Sallariel (und der eine oder andere Magier, Elf oder Gelehrte der Gruppe) stundenlang mit der magischen Analyse der Monolithen beschäftigt ist, muss sich der Rest der Truppe mit dem mühseligen Alltag herumschlagen und Sallariel vor allen Gefahren der Wildnis beschützen. Mit studierten Kollegen wird der Magier liebend gern die Ergebnisse seiner Analyse disputieren und diese einladen, mit ihm gemeinsam die Studien voranzutreiben. Einzelheiten zur magischen Untersuchung sind im **Anhang** zu finden.

Die Monolithen und ihre Bewohner bei Nacht

»Und denn wurd' alles still, nich' mal mehr meine eignen Schritte konnt' ich hören, das schwör ich beim Herrn Praios. Plötzlich kam'se hervor, ne durchsichtige Gestalt, und überall waberte es. Ich hatt' Angst und wurde auf einmal stinkwütend – so wie des war, als ich den alten Benne mit meiner Frau erwisch hab. Ich weiß aber nich', wieso ich so böß wurd'. Dann rannt ich einfach los, als wären die Dämonen selbst hinter mir her.«

—Bericht eines abergläubischen Schmugglers über seine Erlebnisse bei den Monolithen

Die gefesselten Seelen in den Monolithen spüren durchaus die Präsenz ihrer Besucher und versuchen auf unterschiedliche Weise, nachts Kontakt

Stechende Plagegeister

Die Helden werden trotz aller Schutzmaßnahmen von riesigen Schwärmen blutsaugender Fliegen, Schnaken und Bremsen gequält. Seien es die einfachen Stech- oder Kribbelmücken, Wadenstecher oder Schnaken oder die größeren Orkbremsen und sogar Drachenlibellen. Dabei besteht die Wahrscheinlichkeit, dass die Helden als Auswirkungen der ständigen Stecherei mit folgenden Auswirkungen zu kämpfen haben:

Eitrige Beulen: 1 SP; CH-1 bei Gesicht, FF-1 bei Hand, GE -1 bei anderen Stellen am Körper

Rötung/Taubheitsgefühl: 1 SP; KK und GE je -1

Schmerzhaftes Beulen: 1W6 SP im Verlauf von 1W6 Std.

Weitere Informationen finden sich in ZBA 169 ff.

mit der Gruppe aufzunehmen. Die meisten der über Jahrtausende eingesperrten Hochelfen sind mittlerweile dem Wahnsinn verfallen und sehen die Helden als Feinde oder bestenfalls als unwillkommene Störenfriede an. Mit ihren Kräften setzen sie alles daran, um die Fremden zu vertreiben oder ihnen sogar Schaden zuzufügen. Dabei sind sie aber fest an die Monolithen gebunden und haben nur so lange Einfluss auf die Helden, wie sich diese näher als 7 Schritt bei den Steinen aufhalten. Dies entspricht auch dem Wirkungskreis der Zone der Stille, die auftritt, wenn einer der Geister seine Kräfte im Diesseits entfaltet. Im Wirkungsbereich ist ähnlich wie bei einem SILENTIUM kein einziges Geräusch mehr zu vernehmen, und die meisten Tiere ergreifen instinktiv die Flucht. Die Stille hält so lange an, wie die gefesselte Seele ihre Kräfte wirkt oder sich manifestiert. Allerdings ist nicht bei allen Monolithen der Geist stark genug, um den Helden seine Präsenz zu offenbaren. Einige lösen bei intuitiven oder sensiblen Helden (Helden mit einer IN über 13 und alle (Halb-)Elfen) lediglich schlechte Träume oder ein allgemeines Gefühl des Unbehagens aus. Einzig die Geister der beiden Sternenträger sind noch in der Lage, bewusst mit den Helden zu kommunizieren, und haben sich einen halbwegs klaren Verstand bewahrt.

Die Geister besitzen keine irdische Form, dadurch können sie ihre Gestalt nach Belieben verändern und selbst durch schmale Spalten und Gitter kriechen. Wegen ihrer Nicht-Stofflichkeit können sie aber nur über die Inbesitznahme einer Person oder ihre Kräfte Einfluss auf ihre Umgebung nehmen. Einzig die beiden Sternenträger verfügen noch über die Möglichkeit, elfische Zauber zu wirken, und sind in ihren Handlungsmöglichkeiten nicht nur auf die folgenden Geisterkräfte beschränkt.

Werte und Kräfte der gefesselten Seelen

INI 10+2W6 LeP 7 AsP 18 RS 5 MR 10 GS 10 GW 7

Schreckgestalt I: Beim Anblick des Geistes muss eine Mut-Probe gelingen, bei deren Nichtgelingen -1W6 auf MU/KL/CH/FF/AT/PA/FK/INI erfolgt. Der Malus baut sich bei Abwesenheit des Geistes mit einer Rate von 1 je halbe Stunde von alleine ab.

Schreckgestalt II: wie I, zusätzlich ist man selbst beim Gelingen der Mut-Probe dem Schrecken eines HORRIPHOBUS mit 1W6 ZFP* ausgesetzt

Geistersprache: Die Geister können nur kommunizieren, indem sie ihrem Gesprächspartner Emotionen, Erinnerungen oder Visionen übermitteln, die derjenige aber so erlebt, als wären es seine eigenen.

Gegenstände beleben: Mit dieser telekinetischen Kraft können die Geister z.B. ihre auf den Monolithen ruhenden Gebeine zum Leben erwecken und versuchen, damit die Eindringlinge zu verschrecken.

Schaden auf unbelebte Materie: Einige der Geister sind durchaus imstande und auch bereit, der Expedition Schaden zuzufügen, indem sie z.B. Seile in ungünstigen Momenten lösen, die kochende Suppe umkippen, Gurte reißen lassen, brennende Holzscheite aus dem Lagerfeuer springen lassen usw.

Weitere Informationen zu Geisterkräften finden Sie in WdZ 203 ff., 232 ff.

Die Hochelfen ließen damals ihr *mandra* in die Steine fließen, um den Schutzzauber für ihre Stadt zu wirken. Als Folge des misslungenen Rituals verblieben ihre Seelen auf Grund des Versprechens, für den Schutz der Hochelfenstadt zu sorgen, an die Monolithen gefesselt im Diesseits. Erst wenn das Zauberspruch verklungen ist und sie nicht mehr den Schutz der Stadt gewährleisten müssen, sind sie von ihrer Verpflichtung entbunden und können ins Licht eingehen. Auf der Plattform der Steine liegen auch heute noch die Gebeine der Hochelfen, die durch das Geisterwirken immer noch gut erhalten sind.

Sallariels Ziel ist es, alle Monolithen aufsuchen und zu untersuchen. Sollte dabei die Reiseroute der Helden von der im Abenteuer vorgesehenen abweichen, ist es trotzdem sinnvoll, die einzelnen Ereignisse in der unten aufgeführten Reihenfolge stattfinden zu lassen. Allerdings ist egal, ob das erste Ereignis nun bei Monolith 1 oder 5 eintritt, wichtiger ist es vielmehr, einen Spannungsbogen langsam aufzubauen, der sich dann im Kapitel **Entfesselt** entlädt.

AUSGESPUKT

Einer der Monolithen beherbergt nur noch das schwache Echo der hier gefesselten Seele. Zu mehr als einem unangenehmen Prickeln im Nacken, schlechten Träumen und einer gedämpften, nächtlichen Geräuschkulisse kommt es nicht, da der Geist kaum noch Kraft hat, um auf sich aufmerksam zu machen. Die Steine bieten wegen ihrer unheimlichen Atmosphäre und den geflüsterten Gerüchten über Geister aber auch einigen Piraten das perfekte Versteck, um ihre Beute zu verbergen. Durchsuchen die Helden ausdrücklich die Gegend, können sie mit einer *Sinneschärfe*-Probe +6 in der Nähe des Monolithen einen Haufen verfaultes Schilf entdecken, unter dem sich aufgewühltes Erdreich befindet. Beim Graben stößt man bald auf eine Kiste, die mehrere dunkle Flaschen mit einer scharf riechenden Flüssigkeit enthält (Fiebertraum).

Die Anwesenheit der Helden missfällt nicht nur dem Geist, auch andere Gestalten möchten die kleine Expedition schnellstmöglich vergraulen. Die Helden halten durch ihren Aufenthalt bei dem Monolithen die Piraten davon ab, ihre Schmuggelware unbemerkt aus einem Versteck zu holen. Da sie sich nicht mit den Fremden anlegen wollen, versuchen sie die Gruppe eben durch eine fingierte Geistererscheinung zu vertreiben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kalter Nebel zieht vom Meer herauf und das Schilfgras wiegt sich heute Nacht wie ein lebendiges Wesen im Abendwind. Kurz erkennst du im flackernden Schein des Lagerfeuers das Aufleuchten eines Augenpaares, das jedoch sofort erlischt, als mit einem lauten Knacken ein Scheit im Feuer auseinander bricht. Ein dumpfes Pfeifen mischt sich in die nächtliche Geräuschkulisse, doch der Klang des wehmütigen Heulens ähnelt kaum dem mittlerweile vertrauten Piff des einheimischen Pfeifhasen. Erneut hallen die Klagelaute zu eurem Lager herüber, aber dieses Mal aus einer ganz anderen Richtung als zuvor.

Die Schmuggler haben sich heimlich herangeschlichen und erzeugen mittels Schilfgras unheimliche Pfeiftöne. Der unbewusste Einsatz von Zauberei eines Magiedilettanten unter den Schmugglern (z.B. ein HORRIPHOBUS, oder ein FLIM FLAM) sowie der Nebel, der sich oft über die flachen Marschen legt, und die schwache Präsenz des Geistes tragen ihr übriges zur gruseligen Stimmung bei. Dann warnen die Piraten mit verstellter Stimme die Eindringlinge davor, hier zu verweilen, und raten ihnen zu fliehen, solange sie es noch können. Der Umstand, dass die Präsenz des Geistes alle Geräusche im Radius von 7 Schritt auf ein Minimum dämpft, verleiht dem vorgetäuschten Spuk unbeabsichtigt einen authentischen Charakter.

Sofern die Helden in der Nacht nicht an eine Geistererscheinung glauben, können sie durchaus auf die Piraten (durchschnittliche Kämpfer und Wildniskundige) aufmerksam werden. Allerdings ergreifen diese bei Enttarnung sofort die Flucht und sind auf Grund ihrer guten Ortskenntnis nur schwer zu ergreifen. Am nächsten Morgen kann die Heldengruppe mittels einer *Fährtsuchen*-Probe +3 die Spuren von vier Personen ausmachen, die das Lager umkreist haben und dann in Richtung Küste verschwunden sind. Sofern die Piraten in der ersten Nacht nicht aufgefliegen sind und die Helden weiter bei demselben Monolithen lagern, werden die Schmugg-



ler ihren ‚Spuk‘ die folgenden Nächte fortführen – in der Hoffnung, die störenden Fremden zu vertreiben. Sollte einer der Piraten gefangen genommen werden, wird er nach seiner anfänglichen Beteuerung, er sei nur ein neugieriger Fischer, bei eingehendem Verhör und entsprechenden Drohungen zugeben, warum er und seine Männer die Heldengruppe vertreiben wollten.

Es bleibt ganz den Helden überlassen, was sie mit ihrem Gefangenen anstellen, denn Magister Sallariel interessieren solche weltlichen Probleme nicht.

BILDERFLUT

Da alle Geister durch das Ritual miteinander verbunden sind, haben die Sternträger Kilian und seine Schwester Sindira schnell die Anwesenheit und Nachforschungen der Heldengruppe bei den Monolithen registriert. Am halbelfischen Magier erkennen sie zum ersten Mal seit Äonen ansatzweise vertraute Züge ihres Volkes, und so versuchen sie ihn durch Visionen im Traum auf die brisante Lage aufmerksam zu machen. Das heißt, dass den Halbelfen seit dem ersten Monolithen seltsame Träume und Visionen quälen und ihn ein inneres Verlangen immer näher zu den Monolithen der Geschwister treibt. Sallariel selbst wird sich schwer tun, mit der Gruppe über den verstörenden Traum zu sprechen, doch in den nächsten Tagen fällt sein nervöses Verhalten durchaus auf. Zwar wird er dieses auf die Aufregung der Forschungen schieben, doch einem Geweihten oder besonders sympathischen Helden könnte er sich unter dem Siegel der Verschwiegenheit vielleicht anvertrauen. Auch in den nächsten Nächten wird Sallariel kaum zur Ruhe kommen, denn sein Geist wird mit weiteren düsteren Zu-

HALBELFISCHE UND ELFISCHE HELDEN

Be findet sich ein entsprechender Charakter in der Gruppe, bemühen sich die Geister, auch zu diesem Kontakt aufzunehmen. Dabei durchlebt der betroffene Held bereits jetzt das im **Anhang** beigefügte Traumfragment und leidet wie Sallariel ständig unter den Kommunikationsversuchen der Geister.

kunftsvisionen und vagen Erinnerungsstücken überflutet. Die Dringlichkeit der verspürten Gefühle und Bilder drängen ihn dazu, schnellstmöglich den nächsten der Steine aufzusuchen: Sindiras Monolithen.

Nichtfische Helden mit hoher Intuition oder einer Affinität zu Träumen und Prophezeiungen könnten auch dem Ansturm der Geister erliegen, was sich dann in Albträumen widerspiegelt, die sie nachts aufschrecken lassen, an die sie sich allerdings nicht erinnern können. Außerdem leiden sie die ganze Zeit unter dem Gefühl, ständig beobachtet zu werden. Die Kombination aus Verfolgungswahn und den Schlafstörungen wirkt sich negativ auf die Regeneration aus, die bei allen Betroffenen um 2 Punkte vermindert ist.

HEXENWERK

Einer der Monolithen ist bereits zu einem Drittel in einem brackigen Teich versunken. Der hier hausende Geist hat keine Kraft mehr, sich zu manifestieren, und so bleiben die Helden von Geistererscheinungen und der seltsamen Zone der Stille verschont (und auch, weil sie ihr Nachtlager wegen des Teiches relativ weit vom Stein entfernt aufbauen müssen).

Mittlerweile ist allerdings der hiesige Hexenzirkel auf die kleine Expeditionsgruppe aufmerksam geworden und hat einige Vertraute ausgesandt, um die seltsamen Fremden zu beobachten. Die Helden fühlen sich irgendwie beobachtet, doch die Vertrautenkröte Krowich fällt in den Marschen unter all den anderen Amphibien nicht sonderlich auf. Dafür entdecken die Helden in der Nähe des Monolithen mehrere Hexenringe und einen reichen Bestand an seltenen Nutzpflanzen. Alles wirkt so, als pflege hier jemand einen Garten, auch wenn er teilweise sehr verwildert aussieht.

Tatsächlich sucht die Anführerin des hiesigen Hexenzirkels Natascha Plötzbogen diesen Monolithen öfters auf, um ihren Kräutervorrat aufzufrischen, und hat deswegen ein gesteigertes Interesse an den neugierigen Fremden. Des Nachts wird die Gruppe von Schattenschwingen, dem Vertrautentier Nataschas beobachtet. Die Schleiereule kann einem aufmerksamen Beobachter (*Sinnenschärfe*-Probe +5) auffallen, vor allem in Anbetracht der Tatsache, dass eine Eule ein für die freien Marschen eher untypischer Greifvogel ist. Schattenschwinge hält sich wohlweislich von den Helden fern und flieht notfalls, wird aber Natascha von allem berichten. Je nachdem wie sich die Helden verhalten, wird die neugierige und jähzornige Natascha vielleicht sogar hier schon Kontakt mit ihnen aufnehmen und sich als heilkundiges Kräuterweiblein aus einem der Fischerdörfer vorstellen. Um ihre Tarnung aufrecht zu erhalten, nutzt sie während der Begegnung den Zauber HARMLOSE GESTALT (10 ZP*), und nachdem sie sich versichert hat, dass die Helden weder von der Oberhexe Tula noch den Bannstrahlern geschickt wurden, verschwindet sie fast so schnell wieder, wie sie erschienen ist. Versuchen die Helden ihren Spuren zu folgen, so hören diese irgendwann abrupt auf und sind nirgends mehr wieder zu finden (da Natascha auf ihrem Wanderstab davon geflogen ist).

GEISTERJANZ

Beim einem der Steine wird die Heldengruppe in der Nacht tatsächlich das erste Mal mit der Präsenz eines Geistes konfrontiert. Schon während einer ersten Analyse des Steins fühlt sich Sallariel unwohl und wirkt auf die Helden sichtlich gereizt. Auf Nachfragen schiebt er seine Stimmungsschwankungen darauf, noch immer keine eindeutige Einschätzung über die Zweckmäßigkeit der untersuchten Artefakte zu haben, und auf die schwüle Sommerhitze, die ihn zusätzlich körperlich belastet. In Wirklichkeit aber verspürt der Magier deutlich die Existenz der in dem Monolithen gefesselten Seele. Seine Empfänglichkeit für die übernatürliche Präsenz (regeltechnisch die Auswirkungen seines Nachteils *Medium*) lassen seine Nerven blank liegen. Trotz seiner Vorahnungen geschieht bei Tageslicht erst einmal gar nichts, denn erst nach Sonnenuntergang entfaltet die gefesselte Seele ihre Kräfte gegen die vermeintlichen Eindringlinge. Ist das Lager der Heldengruppe direkt im Einflussbereich der Geistererscheinung aufgebaut, registrieren sie die Zone der Stille natürlich schnell, ansonsten erst, wenn der Geist visuell in Erscheinung tritt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sanft wiegt sich das lange Gras im Wind, während du den gedämpften Schlafgeräuschen deiner Reisegefährten zwischen dem eindringlichen Kanon der Grillen und Frösche lauschst. Gerade als du noch einen

Holzsplit nachlegen willst, merkst du, dass sich irgendetwas verändert hat. Tatsächlich ist das Zirpen und Quaken im Hintergrund auf einmal verstummt, und du kannst nicht einmal mehr die Geräusche deines Atems wahrnehmen. Ein eisiger Lufthauch streichelt deine Haut, während sich düstere Wolken über den sternenklaren Nachthimmel schieben. Plötzlich siehst du, wie einer der Holzsplitte aus dem Lagerfeuer schwebt und wie von Geisterhand getragen zu eurer Ausrüstung fliegt.

Innerhalb des Einflussbereichs der Spukgestalt (7 Schritt vom Monolithen entfernt) wird die Gruppe zusätzlich zu der unnatürlichen Stille mit allerlei merkwürdigen Vorkommnissen malträt. Zunächst versucht der Geist, durch seine Kräfte *Schaden auf unbelebte Materie* und *Gegenstände beleben* die Eindringlinge einzuschüchtern: Ein Holzsplit aus dem Lagerfeuer und landet mitten in den Vorräten oder dem Gepäck, der Suppenkessel fällt auf den Fuß eines Charakters (*Ausweichen*-Probe) oder eines der Jagdmesser wird wie von Geisterhand aus der Scheide gezogen und in Richtung der Helden geworfen (*Ausweichen*). Erst wenn man sich außerhalb des Einflussbereiches befindet, ist man vor den Angriffen des Geistes sicher. Wenn die Helden nicht schnell genug handeln, kann es durchaus sein, dass die gefesselte Seele das gesamte Lager verwüstet.

Der abergläubische Orek wird beim ersten Anzeichen von übernatürlichen Phänomenen das Lager panisch verlassen und sein Heil in der Flucht in die pechschwarze Nacht suchen. Sallariel bemerkt von all dem Trubel zunächst gar nichts, da er in seinen Träumen gefangen und den Gefühls- und Sinneseindrücken der beiden Sternenträger ausgeliefert ist. Die Helden müssen ihren Auftraggeber schon eigenhändig aus dem Zelt heraus zerren und ihn durch einen Schwall kalten Wassers oder unsanfte Schläge auf die Wangen aus seinem Zustand reißen.

Die Aktivitäten des Geistes steigern sich mehr und mehr, bis er sogar seine Knochen zum Leben erweckt. Außerdem setzt er seine Fähigkeit *Schreckgestalt* ein, um die Eindringlinge endlich zu verjagen. Ehe ihn seine Kraft für diese Nacht verlässt, können die Helden zum Schluss aber noch die durchsichtigen Schemen eines hochgewachsenen, edel gekleideten Elfen erahnen, dessen lodernde Augen sie hasserfüllt anstarren. Dann zerfließt die Erscheinung und plötzlich sind die beruhigend normalen nächtlichen Geräusche der Marschen wieder zu vernehmen. Der Spuk hat hier glücklicherweise ein vorläufiges Ende und auch eine weitere Nacht bei den Steinen wird daran nichts ändern, da die gefesselte Seele erst wieder genug Energie für eine weitere Erscheinung ansammeln muss.

Sobald Sallariel sich einigermaßen gefasst hat, wird er sich von den Helden berichten lassen, was sich zugetragen hat, und danach in grüblerisches Schweigen verfallen. Auf seinen Zustand hin angesprochen, wird er von wirren Träumen erzählen und das Ganze abtun. Tatsächlich ist er kaum bereit, über die verstörenden Gefühlseindrücke zu sprechen, empfindet aber jetzt schon den unbändigen Drang, den Monolithen Sindiras schnellstmöglich zu erreichen. Warum weiß er selbst nicht, nur dass sonst etwas Schlimmes passieren wird. Eine nähere Untersuchung des Monolithen in derselben Nacht oder am nächsten Tag fördert die verblasenden Spuren von Magie mit dem Merkmal *Geisterwesen* zutage, doch es müsste schon ein ANALYS +10 gelingen, um bei der Untersuchung die geschwächte Präsenz des Geistes in der Stele ausmachen zu können. Sallariel selbst wird darauf bestehen, so schnell wie möglich den Ort zu verlassen und zum nächsten Monolithen aufzubrechen.

GEISTERBANN & AUSTREIBUNG

Natürlich können die Helden auch mit Zaubersprüchen (*GEISTERBANN*, *DESTRUCTIBO* und *PENTAGRAMMA*) oder Ritualen (*Bann- und Schutzkreise*, *GROSSER GEISTERBANN*) versuchen, die in den Monolithen beheimateten Geister zu bannen oder sogar zu vernichten (*Austreibungs-Schwierigkeit* +7). In diesem Fall wird die Gruppe schon recht früh mit den Konsequenzen des abgeschwächten Zauberedekors konfrontiert. Das Umland wird dann deutlich sumpfiger, Bäche wachsen zu tiefen Flüssen an und Trinkwasser ist durch den Meerwassergehalt verdorben.

BESESSEN

Getrieben von ihrem Hilferuf, erreicht die Expedition schließlich Sindiras Monolithen. Sobald die Dunkelheit hereingebrochen ist, versucht Sindira, sich mit dem Magier zu verständigen.

Sollte das Lager weiter weg aufgeschlagen worden sein, versucht sie durch ihre Geisterkräfte (Bewegung im Gras trotz der Windstille, Werfen eines Steins, Beleben ihrer Knochen) wenigstens einen der Helden in ihren Aktionsradius zu locken. Da sie als Geist nicht direkt mit dem Magier sprechen kann, muss sie einen der Helden in Besitz nehmen, um dann mit seinem Körper zu sprechen und den Monolithen verlassen zu können.

Ihr schlussendliches Ziel ist es, den Magier in den Schweigekreis zu locken und sich dann seines Körpers zu bemächtigen. Dazu muss Sallariel dem zuerst besessenen Helden nahe genug kommen, damit Sindiras Geist „überspringen“ kann.

Dies wird ihr durch die vorbereitenden Träume und die Neugier des Magiers auch gelingen. In einem schnellen Ablauf von Bildern und Gefühlen teilt sie mit ihm ihre Erinnerungen an die Erschaffung des Zauberedes und ihr Bestreben, den Bann wieder zu erneuern. Als sie im Gegenzug aber in seinem Geist den Untergang ihrer Kultur und die Verhältnisse des neuen Zeitalters erblickt, schlägt ihre Jahrtausende genährte Verzweiflung in blanken Hass um. Ihr wird bewusst, dass sie bei dem Versuch, ihre Stadt zu schützen, kläglich gescheitert ist und ihr gequälter Geist nun in der Ewigkeit ausharren sollt, um die Menschen der Gegend und die verhassten Schwarzipelze zu beschützen.

Es gibt für sie nur eine Konsequenz aus diesem Wissen: die Befreiung aller Seelen durch die Zerstörung des magischen Banns und den damit verbundenen Schritt ins erlösende und alle Erinnerungen tilgende Licht. War die Kommunikation eben noch friedfertig und im gegenseitigen Einvernehmen, überwältigt Sindira jetzt den Geist des Magiers, wozu sie aber auf seine nächste Schlafperiode warten muss. Sobald sie Sallariel über-

ENTFESSELT

Früher oder später dürfte den Helden auffallen, dass sowohl der Expeditionsleiter als auch ihr Führer Orek verschwunden sind. Weder lautes Rufen noch ein Warten auf ihre Rückkehr bringt die beiden Verschwundenen wieder zurück. Besonders seltsam an ihrem Verschwinden ist dabei, dass beide all ihre Habseligkeiten (Orek sogar seine Flasche mit Fiebertraum) im Lager zurückgelassen haben. Sogar Sallariels Vademecum sowie alle Forschungsunterlagen, die er sonst wie seinen Augapfel gehütet hat, liegen unberührt neben seinem Schlafsack.

Sofern die Helden vorher noch keinen Blick auf die Unterlagen erhaschen konnten, können sie jetzt in seiner Abwesenheit einen Blick hinein werfen. Dabei können sie ebenfalls erfahren, dass Sallariel ganz offensichtlich fest an die Existenz von weiteren Monolithen glaubt, die ihn zu einer vergessenen hochelfischen Stadt führen sollten. Seinen Vermutungen nach ist in die Monolithen ein Zauberritual verwoben, das zum Schutz der Stadt und der Verschleierung ihres Standortes dient. Außerdem können die Helden in seinem Tagebuch nachlesen, dass er seit der Erforschung des ersten Monolithen schon unter Albträumen leidet (hier findet sich eine Beschreibung des im **Anhang** zu findenden Traumes wieder). Außerdem erwähnt er immer wieder eine wunderschöne Elfe, deren traurige Gesichtszüge ihn augenscheinlich tief bewegt haben und die vor einem Monolithen stehend ihn stumm zu sich heran winkte.

SPUREN IM MOOR

Suchen die Helden in einem Umkreis von 50 Schritt ihr Lager ab, können sie tatsächlich auf Spuren von zwei verschiedenen Personen stoßen. Anhand der Fußspuren (**Fährtsensuchen**-Probe +5) kann man erkennen, dass die beiden zunächst gemeinsam im Eilschritt in Richtung Norden aufbrachen. Folgen die Helden den Spuren, stößt die Gruppe einige Meilen vom Lager entfernt auf eine Stelle, wo sie kurz Halt machten – nur um dann in entgegengesetzte Richtungen weiterzureisen. Aufmerksame Fährtsensucher (**Fährtsensuchen**-Probe +7) können anhand der der schweren Stiefelabdrücke und der Schrittweite Oreks Spur von der Sallariels unterscheiden und feststellen, dass ersterer nach der Rast zielstrebig weiter nach Norden marschiert ist. Während seine Spuren im feuchten Boden sehr deutlich zu erkennen sind, verliert sich die Spur des Magiers

HELDEN UND BESESSENHEIT

Wenn Sallariel für Sindira schwer zu erreichen ist, scheut die Hochelfe nicht davor zurück, übergangsweise jemanden mit niedriger MR oder dem Nachteil *Medium* zu überwältigen und durch diesen näher an ihr Ziel zu kommen. Dem gesamten Vorgang geht die seltsame Stille voran, die jedes Mal abrupt unterbrochen wird, wenn Sindira versucht, einen Körper in Besitz zu nehmen (körperliche, unfreiwillige Besessenheit; siehe **WdZ 250 ff.**) Dabei steht dem betroffenen Helden eine um 3 erschwerte Probe auf seinen MR-Wert zu, um die Besessenheit abzuwehren.

Ein Opfer zuckt plötzlich zusammen und beginnt ohne sichtbaren Grund zu schreien und um sich zu schlagen. Dabei durchlebt es die gesamte Fülle an Emotionen, die Sindira im Laufe der Zeit angesammelt hat. Jedes Quäntchen Schmerz, die niemals endende Trauer, eine alles umfassende Einsamkeit, dann die Trostlosigkeit und schließlich den glühenden Zorn über ihr Schicksal. Wenn die Übernahme misslingt, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 fällig, sonst fällt der Held in eine gnädige Ohnmacht.

Scheitert Sindira bei einem der Helden, wird sie es ohne zu zögern beim nächsten Verfügbaren versuchen.

nommen hat, bespricht die Hochelfe Orek mit einem starken BANNBALADIN. Gemeinsam verlassen sie das Lager und nachdem sie von ihm so viel wie möglich über die Gegend erfahren hat, fordert sie ihn auf, zur Ablenkung in eine andere Richtung zu laufen, damit ihre Fährte schwerer zu finden ist.

Schließlich eilt sie in Richtung des nächsten Monolithen, um die Nacht noch auszunutzen und die erste Seele zu befreien.

FLIEGENDE HELDEN

Verfügt ein Held über die Möglichkeit, die Umgebung mittels Hexenbesen, ADLERSCHWINGE oder TRANSVERSALIS weiträumig nach den Verschwundenen abzusuchen, so kann er auf jeden Fall sehr schnell Oreks leblosen Körper entdecken (ehe die Fischer ihn auffinden). Der Magier wird durch Sindiras Magie geschützt und bewegt sich mittels eines MOVEMENTO und SPURLOS gezielt auf die einzelnen Monolithen zu. Bei Tag ist Sindiras Geist aber so geschwächt, dass sie sich verborgen hält und ihre Kräfte für die Nacht schont.

schon nach kurzer Zeit im flachen Gras. (Ein ODEM könnte Spuren von Zauberei enthüllen.)

Verfolgen die Helden Oreks Spuren, entdecken sie in einigen Meilen Entfernung eine Stelle, an der ihr Führer wohl zusammengebrochen ist. Weitere Stiefelspuren deuten darauf hin, dass Orek gefunden und von irgendjemand weggetragen wurde. Die Fährte ist recht einfach zu verfolgen und führt die Helden direkt in ein kleines Fischerdorf am Meer.

EIN DORF IN SEEPOT

Je näher die Helden dem Fischerdorf kommen, desto schwieriger gestaltet sich das Vorankommen in der überfluteten Marschlandschaft. Mit Sindiras Befreiung des ersten Geistes aus den Monolithen wurde das Zaubered nachhaltig geschwächt, was dem Meer ermöglicht, sich einen Teil des Landes zurückzuerobern. Auch das Fischerdorf ist davon betroffen, und obwohl die Holzhütten auf Stelzen gebaut wurden, hat der angestiegene Wasserpegel nun fast schon die Unterseite der Schutzbauten erreicht. Die Häuser sind von den Dünen aus ohne ein Boot nicht zu erreichen, doch wenn die Helden durch lautes Rufen oder ein Signalfeuer auf sich aufmerksam machen, wird sich bald eines der festgezurrtten Fischerboote aus dem Dorf lösen. Erkundigen sich die Helden nach Orek, erfahren sie, dass ein Mann mit dieser Beschreibung bewusstlos in der Nähe des Dorfes

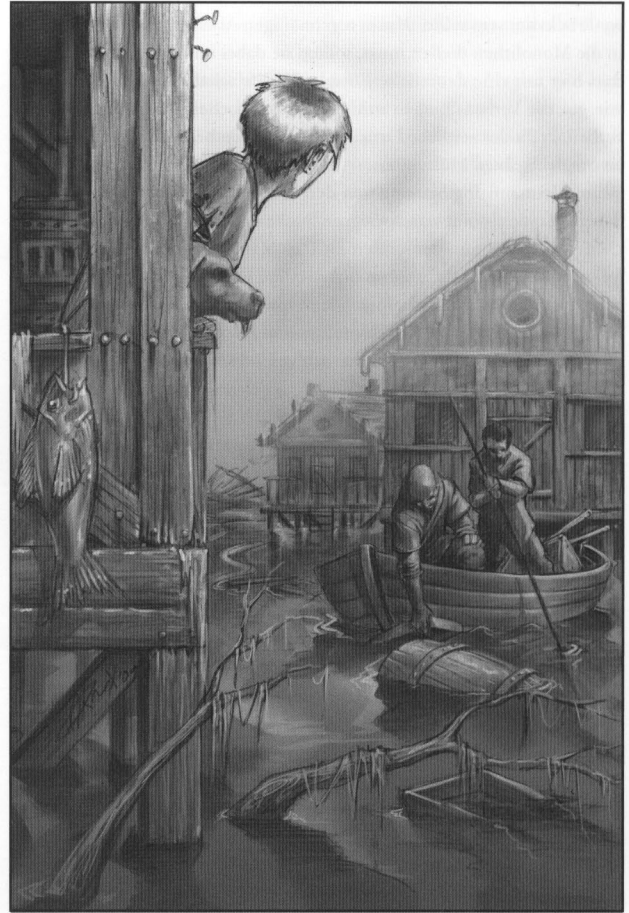
gefunden und hierher gebracht wurde. Auf den seltsamen Anblick des im Meer stehenden Dorfes angesprochen, kann der Fischer auch keine Erklärung liefern. In der Nacht sei innerhalb weniger Stunden der Meeresspiegel drastisch angestiegen, ohne dass ein Unwetter tobte oder dergleichen. So etwas sei noch nie vorgekommen und alle haben furchtbare Angst davor, dass das Wasser weiter ansteige und ihr gesamtes Dorf vernichte.

Die Helden werden direkt in das Haus gerudert, wo Orek auf einem Bett gefesselt liegt. Durch die magische Beeinflussung Sindiras hat sich sein Haar schlohweiß gefärbt und er ist nicht ansprechbar. Er schlägt um sich und stammelt wirr von einer Flutwelle, die kommen wird, und von Augen, die ihn verfolgen. Aus Orek bekommen die Helden kein vernünftiges Wort heraus, es sei denn, sie können ihn mittels eines **HARMONIESEGENS** oder **ÄNGSTE LINDERN** von seinem Angstzustand erlösen. Auch dann bedarf es eines einfühlsamen Helden (*Heilkunde Seele* Probe +3), um bei dem gepeinigten Mann nicht eine erneute Panikattacke auszulösen, während er stockend auf die Fragen der Helden über die Ereignisse der letzten Stunden berichtet. Nur bruchstückhaft erinnert er sich an die helle Stimme der Hochelfe, die ihn zuerst ausfragte und dann voll Zorn von einer Befreiung von anderen Hochelfen sprach. Später diskutierte sie mit einer unhörbaren Stimme über die Folgen ihres Vorhabens, das wohl eine Überflutung der gesamten Marschen nach sich ziehen würde. Der heftige Streit gipfelte darin, dass sie den unsichtbaren Gesprächspartner verwünschte und in Richtung des Landesinnern losmarschierte.

JAGD AUF EINEN GEIST

Egal, ob die Helden von alleine nach ihrem Expeditionsleiter suchen wollen oder durch Orek auf das merkwürdige Verhalten des Magiers aufmerksam gemacht wurden, so haben sie zunächst wahrscheinlich keine Ahnung, wo er sich derzeit aufhält. Charaktere, die schon einmal mit Geistern zu tun hatten, über die Zaubersprüche **GEISTERRUF** oder **GEISTERBANN** oder das Merkmal *Geisterwesen* verfügen oder ein umfangreiches Wissen über die Magie besitzen (*Magiekunde* TaW 9 oder Spezialisierung auf Geister), können durch das merkwürdige Verhalten des Magiers und die Hinweise in seinen Forschungsunterlagen auf eine Besessenheit durch einen Geist schließen. Die Vermutung liegt nahe, dass der Geist auf den Weg zum Standort der ehemaligen Hochelfenstadt ist. Verfolgen sie die Richtung, werden sie irgendwann auf einen nicht auf ihrer Karte verzeichneten Monolithen stoßen, was die Vermutungen Sallariels zur Existenz weiterer nicht entdeckter Relikte bestätigt. In diesem wurde der innewohnende Geist befreit und die magische Hintergrundstrahlung des elfischen Relikts ist nur noch schwach wahrnehmbar. Äußerlich spiegelt sich der Verlust der Magie darin wider, dass die Asdharia-Glyphen wie ausgebrannt wirken und nur noch schwarze Schlieren auf dem nunmehr bröckeligen Stein des Monolithen darstellen.

Während die Helden noch über die weiteren Ziele des besessenen Magiers grübeln, wird der andere Sternenträger Kilian versuchen, mit der Heldengruppe Kontakt aufzunehmen. Am einfachsten gelingt ihm das, wenn die Helden träumen oder ihm ihren Geist bereitwillig öffnen. Der Hochelf konfrontiert die Helden dann mit Bildeindrücken, in denen zu erkennen ist, wie Sallariel mit seltsam glühenden Augen alle in den Monolithen gefesselten Seelen befreit. Im Anschluss erlebt die Gruppe auch die Traumvision (**Anhang**), die mit der vollständigen Überflutung der Marschen endet. Kilian versucht die Helden durch Bilder des aktuellen Aufenthaltsorts seiner Schwester auf ihre Spuren zu heften, da er sich nicht von seinem Monolithen entfernen kann. Auf Fragen kann der hochelfische Geist nur reagieren, sofern ihm diese in Asdharia gestellt werden, und selbst dann kann er sich nur mittels Gefühlseindrücken und Bildern kommunizieren. Durch Kilians Hilfe können die Helden auf die Fährte des Geistes gelangen und diesen schließlich an einem der Monolithen stellen. Sindira wird damit drohen, Sallariel umzubringen, falls die Helden sie überwältigen wollen. Da die Helden durch Kilian mittlerweile erfahren haben, dass sie durch die Vernichtung oder Bannung eines der Geister den Bann empfindlich schwächen würden, bleibt ihnen zunächst nichts anderes übrig,



als mit der wütenden Hochelfe zu verhandeln. In ihrem Jahrtausende unterdrückten Zorn ist sie allerdings zu Beginn nicht sonderlich kooperativ und hat mit Sallariel als Geisel auch ein überzeugendes Druckmittel in der Hand. Glücklicherweise ist Sindira durch Sallariels Erinnerungen in der Lage, auch Garethi oder Isdira zu verstehen, aber das wird sie den Helden nicht gleich zu Gesprächsbeginn klar machen. Erst wenn sie versuchen, sie zu überwältigen oder sie bedrohen, wird sie ihnen in verständlicher Sprache klar machen, dass sie den Magier töten wird, wenn nicht nach ihren Regeln gespielt wird.

Folgende Argumente können den Helden bei der Entschärfung der Situation helfen:

- 👁 Sie selbst ist für diesen Zauberbann verantwortlich und hat nun auch die moralische Verpflichtung, für ihr Handeln die Folgen zu tragen.
 - 👁 Wenn der Landstrich durch die Überflutung vernichtet wird, kann das auch Folgen für die in der Umgebung lebenden Nachfahren (Step-nelfen) haben.
 - 👁 Die hier lebenden Menschen sind selbst erbitterte Feinde der Orks, und mit der Vernichtung dieses Volkes würde eine Bastion im Kampf gegen die Schwarzpelze ausgelöscht werden.
 - 👁 Man könnte neue Wächter für die Artefakte finden, die in Zukunft regelmäßig astrale Energie in das Zauberland fließen lassen und damit die gequälten Seelen der Hochelfen von dieser Bürde befreien würden.
- Je nachdem wie überzeugend und eindringlich die Gruppe argumentiert, wird sie ihnen einiges an Zeit für die Gewinnung neuer Wächter zugestehen. Bei wirklich guten Argumenten wird sich die Hochelfe sogar entscheiden, zusammen mit ihrem Bruder Kilian weiter über die Aufrechterhaltung des Zauberbanns zu wachen. Allerdings wird Sindira den Körper des Magiers solange als Geisel behalten, und sollten die Helden sich nicht zum vereinbarten Zeitpunkt wieder einfinden, sieht sie die Vereinbarung als nichtig an und wird, ohne weiter zu zögern, alle anderen Geister befreien.

DIE EWIGE WACHT

Damit die Marschen wegen des immer schwächer werdenden Banns nicht im Meer versinken, andererseits aber die Geister der Hochelfen von ihrem

Schicksal erlöst werden können, müssen schnellstmöglich neue Wächter für die Türme des Schweigens gefunden werden. Da den Helden mittler-

weile bekannt sein sollte, dass in regelmäßigen Abständen neue Astralkraft in die Monolithen fließen muss, sollten sie dabei im Hinterkopf behalten, dass hier nur eine dauerhafte Lösung Abhilfe schaffen wird. Je nachdem wie gut die Verhandlungen mit den beiden hochelfischen Geschwistern verliefen fällt der zeitliche Druck für die Helden bei der Suche nach neuen magiebegabten Hütern aus.

Wenn Hetmann Ingibjarsson von den Helden informiert wurde, wird er dabei auf eine absolut verschwiegene Suche nach den neuen Wächtern pochen. Das Geheimnis der steinernen Türme und deren Bedeutung für Enqui sind viel zu brisant, als dass man weitere Fremde einweihen sollte. Am realistischsten kommen die folgenden Optionen in Frage, allerdings ist es für den weiteren Verlauf des Abenteuers und Enquis Geschicke später egal, für welche Lösung sich die Helden schlussendlich entscheiden werden.

MAGIERAKADEMIEN

Die Helden können natürlich auch auf die Idee kommen, Hilfe bei der nächsten Magierakademie zu suchen. Dabei wären die Schulen in Olport und Riva die nächstliegende Wahl. Am schnellsten erreicht man erstere mit dem Schiff, wobei auch hier eine normale Reise viele Tage dauern würde und sich damit für eine schnelle Problembehandlung disqualifiziert.

Allerdings kommt bei dieser Variante ein weiteres Problem auf, das spätestens beim Anfordern eines schnellen Bootes bei den thorwalschen Herrschern auffällt. Begründen die Helden ihr Gesuch nach einem schnellen Segler mit dem Hilfesuch bei der Akademie in Olport, wird der Hetmann mit deutlicher Ablehnung reagieren. Ingald möchte um jeden Preis verhindern, dass sein Bruder oder dessen Sippe in Olport von den Problemen hier erfährt, und wird diesen Lösungsansatz nur zähneknirschend als allerletzte Möglichkeit akzeptieren.

Sich in eine eventuelle Abhängigkeit von Stoorrebrandts Rivanaer Akademie zu begeben, scheint ihm nur marginal akzeptabel.

DER HEXENZIRKEL

Die Helden dürften im Laufe des Abenteuers entweder durch Gerüchte oder persönlichen Kontakt erfahren haben, dass es in den Brinasker Marschen einen Hexenzirkel gibt. Auch wenn sie keine Ahnung haben, wer die Anführerin sein könnte oder gar wer alles Mitglied des Zirkels ist, können sie doch versuchen, in Enqui mehr über die Hexen zu erfahren. Spätestens, wenn durch die Helden mit ihrem Interesse an hiesigen Magiebegabten und die seltsamen Fragen an Einheimische die ersten Gerüchte über hier ansässige Hexen in den Straßen Enquis die Runde machen, wird Natascha mit der Gruppe Kontakt aufnehmen. Je nachdem wie bedrohlich die Gruppe auf sie wirkt, wird sie sich offen oder nur mittels eines Boten mit der Gruppe verständigen. Zunächst ist sie sehr ungehalten über die von den Helden ausgelöste Gerüchteküche, denn bislang ist es ihr und ihrem Zirkel bis auf einige wenige ungläubwürdige Berichte gelungen, die Anwesenheit und das Wirken ihres Zirkels geheim zu halten. Weißen die Helden sie jedoch in die drohende Gefahr und ihre Suche nach neuen Hütern ein, wird Natascha sie nach mehreren Fragen zu Einzelheiten der Ereignisse um einige Stunden Bedenkzeit bitten. In dieser Zeit prüft sie mit zwei ihrer Zirkelschwestern die Aussagen der Helden direkt bei den Monolithen und bespricht mit dem Zirkel deren Bedingungen beim Akzeptieren der wichtigen Aufgabe. Da Natascha eine Festnahme durch den Hetmann befürchtet, wird sie die Helden als Boten mit den folgenden Auflagen zu dem Hetmann schicken:

- ☞ Akzeptanz aller Zirkelschwestern als vollwertige Bürger Enquis nach thorwalschem Recht
- ☞ Übergabe eines Gebietes an den Hexenzirkel zur alleinigen Verfügung
- ☞ Unterstützung des Hexenzirkels und Schutz vor der Hexe Tula
- ☞ Keine rechtliche Ahndung gegen ihre Zauberei oder Verurteilung auf Grund ihrer Profession

Es liegt nun an den Helden, zwischen den beiden Parteien zu vermitteln, um schnell eine friedliche und einvernehmliche Lösung zu finden. Doch der Hetmann wird zunächst (um sein Gesicht zu wahren) die Forderungen allesamt als feige Erpressung ablehnen. Doch gerade beim ersten Punkt wird Natascha keinen Deut nachgeben, auch wenn sie nach guter Argumentation der Helden durchaus bereit ist, Abstriche in den anderen Punkten zu machen. Beispielsweise wird sie auch akzeptieren, dass die Thorwaler sie nicht aktiv vor Tula beschützen, wenn sie versprechen,

dieser im Gegenzug aber auch nicht zu helfen, gegen den Zirkel vorzugehen. Schlussendlich wird sich herausstellen, dass Hetmann Ingibjarsson eigentlich auch am ehesten für eine Zusammenarbeit mit den Hexen tendieren würde, denn er sieht dies als ersten Schritt zu einer Stärkung seiner von Thorwal unabhängigen Position. Eine andere Möglichkeit, Ingibjarsson zu überzeugen, wäre auch, dass die Hexen als Vermittler zwischen den alteingesessenen Enquieren und den Thorwalern agieren und alles in ihrer Macht Stehende tun, um die angeheizte Stimmung und Unzufriedenheit in der Stadt abzuwehren. Wissen die Helden um die Abneigung Ingibjarssons zu seinem Bruder und der Magierakademie in Olport, können sie diesen Umstand ausnutzen, um die Hexen als angenehmere Alternative aufzuzeigen, und den Hetmann dadurch nachgiebiger stimmen.

DIE ELFENSIPPEN

Nahe liegend dürfte auch die Frage nach in der Gegend lebenden Elfensippen sein, um bei diesen Hilfe zu erbitten. In Enqui und Umgebung können die Helden Gerüchte über eine alteingesessene Sippe im Einhorngras aufschnappen, von deren Existenz man nur weiß, weil eines der Sippenmitglieder einst bei einem Donnersturmrennen teilnahm. Die *Erdsänger*, wie sich diese steppenelfische Sippe nennt, halten sich von den Menschen fern, und selbst von ihren angeblichen Streitwagen hat man in der großflächigen Steppenlandschaft noch niemals glaubwürdige Spuren finden können.

Mit dieser Sippe Kontakt aufzunehmen, dürfte sich – sofern keiner der Helden über einen Zauber wie GEDANKENBILDER verfügt – als schwierig gestalten. Die Sippe wünscht keinen Kontakt mit der Außenwelt und ist kaum zur Mithilfe zu bewegen, vor allem da ihr Lebensraum von der drohenden Flutkatastrophe nicht unmittelbar betroffen wäre. Bei der in der Nähe von Tjolmar und dem Dornwassersee lebenden *Alwaleëza'a*-Sippe können die Helden schon eher auf Gesprächsbereitschaft hoffen. Der Gedanke, als Hüter alter hochelfischer Relikte zu fungieren, löst zwar keine Begeisterung bei den Steppenelfen aus, aber wenn die Helden in Absprache mit Hetmann Ingald eine Allianz zwischen Menschen und Elfen gegen die Orks vorschlagen, werden die Ältesten der Sippe ihnen zumindest Gehör schenken und den Vorschlag überdenken. Allerdings fordern die Elfen im Gegenzug auch die Unterstützung Enquis bei Angriffen auf marodierende Orks oder in der Nähe befindliche orkische Ansiedlungen. Für Enqui würde dies einen Verstoß gegen das brüchige Waffenstillstandsabkommen mit den Schwarzpelzen bedeuten und damit das Eröffnen eines weiteren Krisenherdes. Im Gegenzug würde die Stadt mit den kriegerischen Steppenelfen aber auch fähige Verbündete gegen die Orks gewinnen.

NEUE WÄCHTER

Egal, wen die Helden als künftige Hüter der steinernen Mahnmale gewinnen können, die Dankbarkeit der Geister ist ihnen gewiss. Kilian übermittelt den Helden in einem Ansturm von Emotionen seine tiefe Erleichterung und Freude über eine friedliche Lösung. Er teilt den Helden auch mit, dass er im Gegensatz zu den anderen Geistern entschieden hat, so lange über das Vermächtnis seines Volkes auf Dere zu wachen, bis ihn seine Kräfte vollständig verlassen. Die anderen Geister werden, nachdem die neuen Wächter von Kilian aufgeklärt und in ihre neue Rolle als Bewacher der Monolithen eingewiesen wurden, allesamt von Sindira von ihrer diesseitigen Existenz erlöst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem Mund eures Expeditionsleiters vernehmt ihr erneut den melodischen Singsang des hochelfischen Geistes, der mit Sallariels Fingerspitzen in sanften Bewegungen die eingemeißelten Zeichen der Monolithen nachfährt. Ein Glühen erfasst den grauen Stein, als sich eine schimmernde Gestalt aus den Tiefen des Felsen zu lösen beginnt. Einen kurzen Moment lang könnt ihr in dem Nebel die anmutige Gestalt einer Elfe ausmachen. In ihren traurigen Augen schimmern Tränen der Erleichterung, als sie Sallariel stumm einen letzten Abschiedsgruß entbietet und sich dann im warmen Abendwind auflöst.

Je nachdem wie überzeugend die Helden gegenüber Sindira argumentiert haben, können sie die Hochelfe durchaus bekehrt haben, als Buße für ihr Versagen an ihrem Volk weiter über ihren Monolithen zu wachen. Wenn nicht, dann wird sie sich nach der Befreiung aller verbliebenen Geister

noch einmal mit Tränen in den Augen an ihren Bruder Kilian wenden und versuchen, diesen zu überreden, ebenfalls ins Licht zu gehen.

Als dieser dazu nicht zu bewegen ist, verlässt sie mit einem letzten Aufschrei Sallariels Körper und löst sich wie die anderen gefesselten Seelen auch in Luft auf.

Der Magier selbst fällt durch die Überanstrengung der letzten Tage in einen traumlosen Erschöpfungsschlaf und wacht erst nach zwei Tagen wie-

der auf. An die Ereignisse seit seiner Besessenheit kann er sich allerdings nicht mehr erinnern.

Als Reaktion auf den Bericht der Helden beschließt der Magier, sich hier niederzulassen und sich ebenfalls als Hüter der steinernen Relikte zur Verfügung zu stellen. Im Gegenzug dafür möchte er nur Gespräche mit dem hochelfischen Geist Kilian führen, um so mehr über die Kultur seiner Vorfahren zu erfahren.

AUSKLANG

Abschließend erhalten die Helden von Sallariel natürlich den ausstehenden Lohn und ein Empfehlungsschreiben an die Puniner Akademie, in dem der Magier die Gruppe und ihre Fähigkeiten lobt und sie für weitere Expeditionen empfiehlt. Auch Hetmann Ingald wird sich bei den Recken für ihre tatkräftige Unterstützung mit einem rauschenden Fest bedanken und ihnen fellgefüllte Winterumhänge und auch einige Maß Hochprozentigen mit auf die Reise geben.

Außerdem wird er zusammen mit dem Swafnir-Geweihten die Helden mittels eines EIDSEGENS um das Versprechen bitten, niemals mit jemanden über die Geheimnisse der Monolithen zu sprechen und die Sicherheit der Stadt damit zu wahren. Nicht-Zwölfgöttergläubigen

nimmt er das Versprechen auf ein ihnen heiliges Wesen ab, um sich ihres Stillschweigens zu versichern. Letztendlich soll außer den direkt Beteiligten niemals jemand über die wahre Bedeutung der Türme des Schweigens für Enqui erfahren. So ist es für das offizielle Aventurien auch relativ egal, welche der Parteien künftig als Wächter agiert, da dieses Geheimnis fortan von allen Beteiligten wie ein Augapfel gehütet werden wird.

Insgesamt hat sich die Gruppe **250 Abenteuerpunkte** verdient, dazu spezielle Erfahrungen in *Magiekunde*, *Überreden*, *Wildnisleben* und anderen passenden Talenten. Außerdem können sie die Sonderfertigkeit *Sumpfkundig* verbilligt erwerben.

ANHÄNGE

DRAMATIS PERSONAE

SALLARIEL WISSENSHÜTER, HALBELFISCHER ADEPTUS MAJOR AUS PUNIP

Der schlanke Magier ragt wie ein biegsamer Baum über seine Kollegen hinweg und wirkt mit seinen unschuldig blauen Augen und der hellen Stimme kaum älter als 20 Jahre – trotz seiner 80 Jahre Lebenserfahrung. Auf Nachfrage hin überschüttet er seinen Gesprächspartner mit einer wahren Flut an Informationen, zwischen denen er nicht einmal Luft zu holen scheint und die in einer Schnelligkeit rezipiert werden, bei der man den Worten kaum zu folgen mag. Sein Steckenpferd ist die hochelfische Geschichte und deren Magie – eine Faszination, die ihn unvorsichtig macht und in den Bann gezogen hat.

OREK ELKIP, VERLEBTER EHEMALIGER TORFSTECHER, ORTSKUNDIGER FÜHRER

Mit seinem ungepflegten Bart und tief hängenden buschigen Augenbrauen wirkt der ausgemergelte ehemalige Torfstecher mehr wie ein Tier als ein Mensch. Seine schwieligen Hände sind in ständiger Bewegung und sein Blick zeugt von tiefem Misstrauen gegenüber allen Menschen. Seine einzigen Begleiter sind ein struppiger Straßenkötter, sein Boot und eine Flasche Fiebertraum – für die er sogar einen Mord begangen hat. Früher arbeitete er als Tagelöhner im Hafen, doch nun ist er auf der Flucht vor den Thorwalern. Für Gold würde er alles tun, vor allem, um an einen neuen Vorrat Fiebertraum heran zu kommen.

INGALD INGIBJARSSON, INNERLICH ZERRISSENER THORWALER UND HETMANN VON ENQUI

Mit seinen zwei Metern Höhe, den blonden Haaren und blauen Augen entspricht Ingald dem typischen Thorwaler-Klischee. Er ist allerdings neuen Ideen gegenüber sehr aufgeschlossen und denkt, dass man in Enquis ‚Politik‘ gegenüber den Alteingesessenen neue Wege gehen muss, befürchtet aber gleichzeitig, dass ein Entgegenkommen seinerseits sofort als Schwäche angesehen werden würde. Nach außen hin gibt er die traditionellen Ansichten seines Volkes wieder, scheut sich aber andererseits nicht, mit dem ehemaligen Borongeweihten des Al‘Anfaner Ritus aus Parkauki zu verhandeln. Er ist im Gegensatz zu seinem Bruder Iskir, mit dem er sich entzweit hat, ein Anhänger Jurga Trondesdottirs, versucht aber durchaus, eigenständig zu handeln.

DIE STERNENTRÄGER, VERZWEIFELTES HOCHELFISCHES GESCHWISTERPAAR AUS URALTER ZEIT

Die beiden Hochelfen Kilian Sternträumer und Sindira Windschwester gehen mit der Erkenntnis über das tragische Schicksal ihres Volkes vollkommen

unterschiedlich um. Sindira sieht in ihrer Resignation und ihrem Zorn nur die Sinnlosigkeit der ewigen Wacht und kennt kein anderes Ziel mehr, als die wahnsinnigen Geister ihrer Gefährten aus den Monolithen zu befreien. Ihr Bruder Kilian hingegen erkennt die große Verantwortung, die sein Volk vor Jahrtausenden auf sich nahm, indem es den Landstich dem Meer entriß, und versucht alles, um gleichzeitig den Bann mit seiner Kraft zu stärken und gleichzeitig seine Schwester aufzuhalten. Beide verfügen als Sternenträger über beachtliche magische Kräfte und sind die einzigen Geister, die sich ihren klaren Verstand über die Zeit hinweg bewahren konnten.

WEITERE PARTEIEN IN ENQUI

- ☞ **Natascha Plötzbogen**, Verschwiegene Schwester, Anführerin des hiesigen Hexenzirkels
- ☞ **Ingulf Joosten**, Efferd-Geweihter, öffentlicher Gegner der Thorwaler
- ☞ **Hegon Tequir**, ehemaliger Walfängerkapitän, Anführer der Untergrundbewegung
- ☞ **Elidana Weidener**, Peraine-Geweihte, Vermittlerin zwischen den Parteien

MAGISCHE ANALYSE DER MONOLITHEN

Mit ODEM ARCANUM

Die magische Aura ist in jedem der Steine unterschiedlich intensiv, je nachdem wie viel Astralenergie als Vorrat gespeichert und wie stark der jeweilige gebundene Geist noch ist. Bei Nichtkenntnis der hochelfischen Ritualkenntnis wird der ODEM trotz der in die Steine gebundenen Astralenergie mit einer Erschwernis von +4 gewirkt.

1 – 2 ZP*: Der Monolith schimmert rötlich.

3 – 6 ZP*: Der Stein ist von rötlich strahlenden Linien durchwoben, die sich an den unbekannten Glyphen entlang winden.

7 – 11 ZP*: Auch wenn die Quelle der Magie den Glyphen zu entspringen scheint, fließt sie doch in einem feinen, kaum sichtbaren Netz aus dem Monolithen heraus.

ab 12 ZP*: Das aus dem Monolithen fließende, astrale Geflecht bildet eine Art Schutzkuppel, die sich gen Norden zum Meer als auch in Richtung Westen und Süden zum Landesinnern ausbreitet.

Mit ANALYS ARCANSTRUKTUR

Bei Nichtkenntnis der hochelfischen Ritualkenntnis ist der ANALYS um 7 erschwert und die Repräsentation ist nur eindeutig identifizierbar, wenn der Zauberer bereits hochelfische Magie analysiert hat.

1 – 3 ZP*: Die Wirkung vieler Merkmale wurde miteinander verwoben. Am deutlichsten sind die elementaren Merkmale Wasser und Humus ausgeprägt, Spuren von Umwelt und Temporal sind ebenfalls rudimentär vorhanden.

4 – 5 ZFP*: Die Wirkung der verschiedenen Zauber existiert seit Jahrtausenden. Die Steine sind ein aufladbarer Kraftfokus mit eingewobenen Sprüchen und einer fremden Zauberkomponente. Am deutlichsten ist der **METAMORPHO** in unterschiedlichen Varianten zu identifizieren, außerdem wirkt eine sich stetig verändernde Matrix, bei der die Komponenten der elementaren Merkmale besonders ausgeprägt sind. Hat der Zauberer jemals ein elfisches Zauberland analysiert, kann er die unbekannte Magie als etwas Ähnliches identifizieren.

6 ZFP*: Neben den seit Jahrtausenden wirkenden Zaubern sind außerdem Spuren einer neueren magischen Wirkung zu erkennen. Fast geht die feine Spur im Hintergrund der starken Signaturen der gesammelten Zauber unter, doch durch ihre kurze Wirkungsdauer und das Merkmal **Geisterwesen** kann man sie von den anderen wirkenden Kräften unterscheiden.

ab 7 ZFP*: Die Intensität der gespeicherten Astralenergie ließ im Laufe der Jahrtausende langsam nach. Neben den dominierenden Zaubern kann ganz schwach ein Zauber mit dem Merkmal **Illusion** wahrgenommen werden. In einer seltsamen Variante wurde hier eine Mischung aus dem Zauber **IGNORANTIA UNGESEHN** und der Glyphe **Ungesehenes Zeichen** gewirkt, doch die Unregelmäßigkeit der magischen Rückstände sowie das verzerrte Muster deuten auf ein misslungenes Zauberritual.

DAS TRAUMFRAGMENT

»Eine sanfte Abendbrise streicht über deine Haut, während dein Blick über die stille Heidelandchaft wandert. In der Ferne weicht die glutrote Sonne langsam dem sternenübersäten Abendhimmel und taucht die friedliche Landschaft noch einmal in warmes Licht.

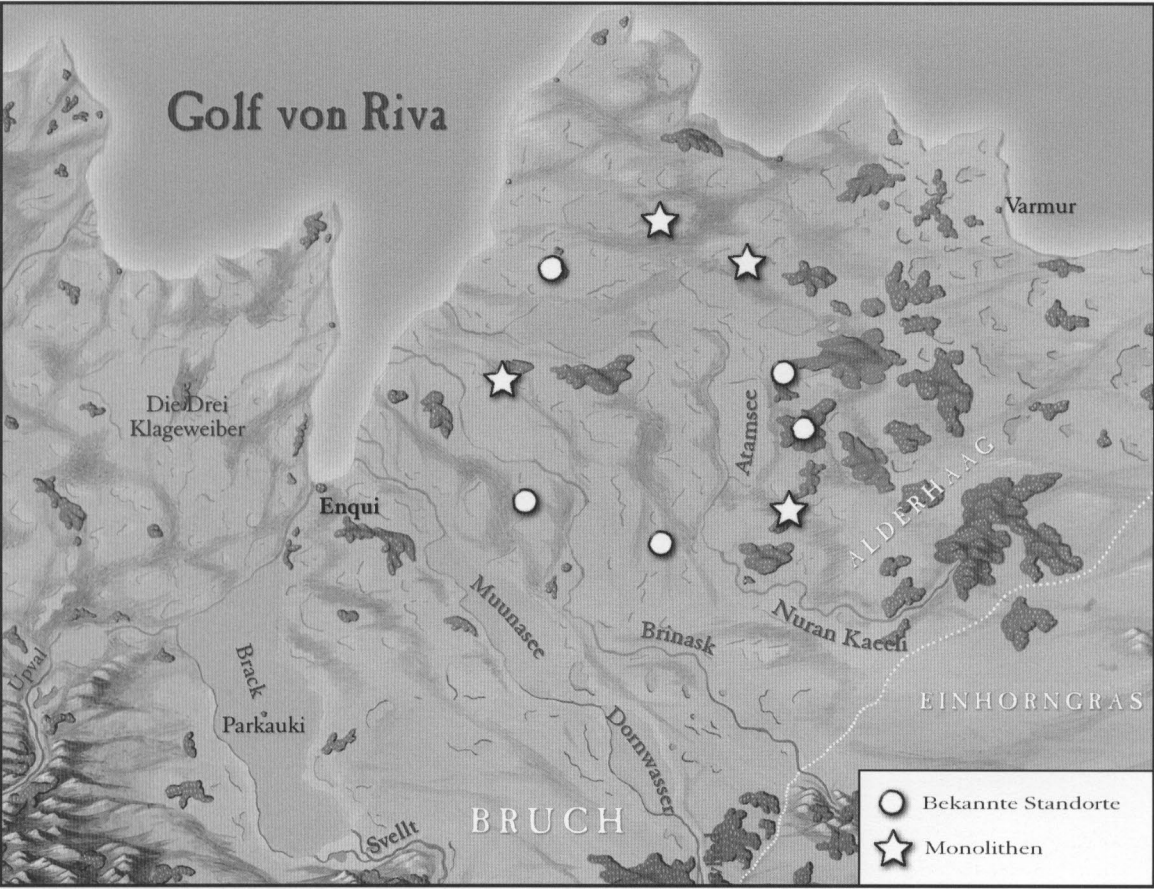
Du wirfst ein Scheit ins Lagerfeuer, als dich neben dir etwas vorbeihuscht. Gerade kannst du noch das Aufblinken eines weißen Hasenschwanzes erahnen, als hinter dir einige Vögel erschreckt aufplattern. Ein scharfer salziger Geruch beißt dir in der Nase, während die merklich kühlere Brise plötzlich an deinem Haar reißt. Beinahe streift dich eine Flut von Tieren, die in blinder Panik vor etwas Unsichtbarem landeinwärts flüchten. Merkwürdig, dass der Wind in der Ferne das Gras nicht mehr bewegt, obwohl er deutlich aufgefrischt hat. Vom Golf her treiben dunkle Gewitterwolken über das Land, und im trüben Licht bemerkst du, dass die Flora sich doch irgendwie zu bewegen scheint.

Etwas Kaltes streift auf einmal deine Knöchel. Als du hinunterblickst, erkennst du, dass dein Schuhwerk von kühlem Nass umgeben ist und der von dort aufsteigende Salzgeruch mittlerweile alle anderen Gerüche überlagert. Mit erschreckender Geschwindigkeit breitet sich das Wasser aus und erobert Zentimeter um Zentimeter des fruchtbaren Landes. Während du flüchtest, erkennst du aus den Augenwinkeln noch, wie einer der Monolithen unterspült wird und umkippt. Das Wasser steigt plötzlich wesentlich schneller und Erschöpfung durchdringt deine kalten Glieder.

Vor dir siehst Du plötzlich eine fremdartige und gewaltige Stadt. Doch die heranpreschende Flut kennt auch hier kein Halten und durch den Druck der Wassermassen sind bereits die Ersten zu Fall gebracht worden. Das kalte Nass reicht dir mittlerweile schon bis zur Hüfte. An dir treibt ein lebloser Körper vorbei und als eine neue Welle ihn herumreißt, blickst du in das totenstarre Gesicht eines fremdartig anmutenden Elfen. Während du gegen die Fluten kämpfst, treiben zahlreiche leblose Elfenkörper an dir vorbei. Du willst einen Schrei ausstoßen und erst jetzt wird dir bewusst, dass du die ganze Zeit keinen Laut vernommen hast. Du blickst auf und siehst direkt in mandelförmige Augen und ein fremdartiges Gesicht. Sein (oder ihr?) Mund öffnet sich, doch die alles umgebende Stille verschluckt die Worte.



SPIELLEITERKARTE BRINASKER MARSCHEN



SPIELERKARTE BRINASKER MARSCHEN



AVENTURIEN®

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

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 verzwickte 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 axtschwingender 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.*

FÜR DIE EWIGKEIT

VON NICOLE EULER

In ihrem Hochmut pflanzen die alten Hochelfen für die Ewigkeit, und noch heute finden sich an vielen Orten Nordaventuriens die Relikte ihrer Herrschaft. Aber die Jahrtausende haben ihre Spuren hinterlassen, und so ist manche, einst in bester Absicht errichtete, Hinterlassenschaft heute eher eine Gefahr für die Umgebung. An der Seite eines halbfischen Puniner Magiers und Elfenkundlers können die Helden einem Geheimnis auf den Grund gehen, das weit in die Vergangenheit zurückreicht. Dass sie dabei in die Wirren der Lokalpolitik Enquis geraten und sich durch unwegsame Sümpfe schlagen müssen, macht ihre Aufgabe nicht einfacher ...

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die DSA-Regelwerke zu Kampf und Zauberei sowie die Zoo-Botanica Aventurica; dieses Heft enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Spielhilfe Aus Licht und Traum ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

Mephisto



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 15

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)

MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)

EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

ENQUI UND

BRIPASKER MARSCHEN;
IN NEVERER ZEIT

