



Das Schwarze Auge

DRYADENHAIN
— & —
DSCHINNENZAUBER

Dryadenhain & Dschinnenzauber



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Tara Flink, Christian Nehling

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Philipp Busch, Jonathan Driedger, Lena Kalupner, Matthias Kalupner, Christian Nehling

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Sebastian Kreppel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Annika Maar

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Isabeau Backhaus, Steffen Brand, Tim Brothage, Elisabeth Erdmann, Jens Fiedler, Jennifer S. Lange, Annika Maar, Dagmara Matuszak, Mathias Mauksch, Nikolai Ostertag, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Daria Schreiber, Holger Schulz, Elif Siebenpfeiffer, Dirk Wachsmuth, Torben Weit, Carina Wittrin

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen.

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

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

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

Printed in EU 2019

Mit Dank an Marcel Blex, Kai Frerich, Heike und Thorsten Most, Svenja Schellenberg, Christoph Trauth, Daniel Wagner sowie an die zahlreichen Spieler und Fans, die DSA und Aventurien mit ihren Ideen bereichern.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Die Gärten der Xantere	5
Schlange und Mungo	38
Schwanengesang	67



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



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



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

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

 **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit + (wahr), mit - (falsch) oder mit +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

 **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

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

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

 **Erweiterungsregeln:**

Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Liturgie WINTERSCHLAF^{AGÖ163}.

ABEII – Aventurisches Bestiarium II

AGÖ – Aventurisches Götterwirken

ARÜ – Aventurische Rüstkammer

Qualität, Preise, Schlafplätze (Q/P/S):

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerlich	sehr billig (50 %)
2	dreckig	billig (75 %)
3	einfach	normal (100 %)
4	gutbürgerlich	teuer (150 %)
5	exquisit	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös	horrend (400 %)

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Mit diesem Band wird nun endlich die hehre Tradition der Märchenanthologien auch in der 5. Regeledition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** fortgesetzt. Die drei Abenteuer, die wir dir in diesem Band vorstellen, richten sich speziell, jedoch nicht ausschließlich, an weniger erfahrene Spieler, die sich auf dem phantastischen Kontinent Aventurien noch nicht sehr gut auskennen. Sie erfordern kein Hintergrundwissen, behandeln eher kleinere persönliche Schicksale und erheben keinen Anspruch darauf, auf Dere das Unterste zuoberst zu kehren, doch werden Helden (beinahe) jeder Couleur in diesen Abenteuern auf ihre Kosten kommen, heldenhafte Taten vollbringen können – und selbst Rollenspielveteranen erwartet zweifelsohne die eine oder andere Überraschung! Verbindendes Element all dieser Geschichten sind tragische Liebesbeziehungen, die auf unterschiedliche Weise zu vertrackten Situationen geführt haben, welche wahren Heldenmutes bedürfen, damit am Ende doch wieder alles gut werden kann.

In ihrem Erstlingswerk **Die Gärten der Xantere** entführen Philipp Busch und Jonathan Driedger deine Helden in eine Feenglobule auf den Zyklopeninseln, die der

augenscheinlichen Idylle zum Trotz einige Gefahren birgt, welche unter der prachtvollen Blütenfassade wuchern. Auch etwas musikalisches Geschick ist gefragt, um die Geheimnisse des Dryadenhains zu lüften!

Als altgediente Schreiberlinge beweisen Lena und Matthias Kalupner in **Schlange und Mungo** einmal mehr ihr Gespür für fesselnde Geschichten und unerwartete Wendungen. Im Hochland Mhanadistans gibt es viele kleine, für die Geschehnisse der Welt recht unbedeutende, Stadtstaaten – die perfekte Kulisse für ein klassisches orientalisches Märchen! Ein solcher Gedanke jedenfalls mag den Spielerinnen im ersten Moment kommen, die ihre Heldinnen ins Feld führen, um die finsternen Pläne des zaubermächtigen Wesirs von Ras El'Bir zu durchkreuzen. Den Abschluss bildet das Abenteuer **Schwanengesang**, in dem Christian Nehling eine mitreißende Geschichte voller magischer und finsterner Machenschaften erzählt. Nur mit dem Segen der milden Göttin Ifirn und der Hilfe der Gestirne höchstselbst mag es den Helden gelingen, eine dämonische Bedrohung zu stoppen, eine gepeinigte Seele zu erlösen und eine weitere vor den Klauen des namenlosen Gottes und seiner unheiligen Braut zu bewahren.

DIE GÄRTEN DER XANTERE

von Philipp Busch und Jonathan Driedger

mit Dank an Christian Nehling, Nikolai Hoch, Johannes Kaub und die Baronie Tandrim.

*Kennt ihr die Geschichten, habt ihr schon gehört,
Von Herrin Xantere, die Leben verehrt,
Von ihren Gärten und von ihrer List,
Wo einst Liebe war, nun keine mehr ist.
So lasst mich erzählen von Xanteres Reich
Von Gärten, die da wohl sind, Alveran gleich
Von musischen Klängen, so zauberhaft schön,
Dass Jungtriebe sprießen und Blumen erblüh'n.
Einst ging ich am glitzernden Pfade entlang,
Von Trakas aus, hin zu seinem Anfang
Und das Madamal im See blickte empor,
Als ich mein Herz an die Dryade verlor.
Ich folgte der Herrin tief in ihre Welt,
Nichts Schöneres hatt' ich mir je vorgestellt.
Die Gärten voll Leben, Magie und Musik,
So vollkommen erschien mir des Sommers Glück,
Damit auch ich formen konnt' die Lebenspracht,
Gab Xantere mir ihre Flöte von Macht.
So spielte ich für sie voll Liebe und Lust,
Auf was ich mich einließ war mir nicht bewusst.
Denn irgendwann zog es mich wieder nach Haus,
Des Liebesspiels Feuer erloschen und aus.
Doch Xantere bat mich, die Flöte zu spielen,
Auf ewig zu bleiben, für immer zu dienen.
Erst alsdann durchschaute ich ihr listig Spiel,
Mich zum Diener machen ward jeher ihr Ziel.
Ich suchte das Weite, verwischte die Fährten,
Kehrte nie mehr wieder in Xanteres Gärten
—die Legende von den Gärten der Xantere*

Stichworte zum Abenteuer: Erkundung einer vom Untergang bedrohten Feenglobule, Kampf gegen eine außer Kontrolle geratene Pflanze, Rettung eines Liebespaares

Genre: lebendiges Märchen, Entdeckerabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft, Neugier und ein gewisses musikalisches Geschick

Ort: Zyklopeninseln (Pailos/Teremon, Hylpia, Xanteres Feenwelt)

Zeit: ab 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / mittel

Erfahrung der Helden: unerfahren bis erfahren

Anforderungen:

Kampf

Handwerk

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Einleitung und Hintergrund

Willkommen auf den Zyklopeninseln! Ein Land gesegnet mit den Gaben der Götter, ein Land der Seefahrer, ein Land der Lebensfreude und des Weins, ein Land beschenkt mit zahlreichen Legenden. Eine dieser Legenden rankt sich um die geheimnisvollen **Gärten der Xantere**. In diesem Abenteuer werden die Helden dem wahren Kern der Legende auf den Grund gehen, die Gärten Xanteres erkunden und versuchen, die seit Jahrhunderten schlafende Xantere aufzuspüren und zu wecken. Sollte ihnen dies nicht gelingen, sind die Gärten und ihre Bewohner dem Untergang geweiht.

Was bisher geschah

Tief in den Bergen der Insel Hylpia, verborgen vor den Augen neugieriger Wanderer und Schafhirten, liegt der Eingang zur Feenwelt der Dryade ♀ Xantere (siehe Seite 37). Vor vielen Jahren legte sie in einer von Dere losgelösten Globule ein wunderschönes Reich aus Gärten an. Inspiriert wurde ihr Reich von Erzählungen eines befreundeten, mittlerweile längst verstorbenen Geschichtenerzählers, der über das Mittelreich zu berichten wusste. Für jede Jahreszeit erschuf sie einen von vier weitläufigen Hainen. Diese symbolisierten für die Dryade den Zyklus des Lebens selbst und sie gestaltete jeden einzelnen liebevoll. Im Frühlingshain streckten allorts junge Triebe hoffnungsvoll ihre Köpfe durch das lockere Erdreich. Der Sommerhain erstrahlte in sattem Grün und pulsierte voll Freude und Kraft. Mit seiner tanzenden Farbenpracht lud der Herbsthain aus bunten Blättern zum Verweilen und Nachdenken ein. Und auch die schneebedeckten Nadelbäume des Winterhains boten einen malerischen Anblick.

Von Xanteres Magie durchdrungen, wiesen die Haine nicht nur den für die jeweilige Jahreszeit typischen Zustand der Pflanzenwelt auf, auch das Wetter und die vorherrschenden Temperaturen waren in jedem Hain unterschiedlich.

Die Gärten hatte sie für viele angelegt. Allerlei Tiere bevölkerten ihr Reich, viele von ihnen waren Biestinger und damit des Sprechens mächtig. So wurde es Xantere nie langweilig. Oft stand die Dryade auf dem Balkon des höchsten Turms ihres Schlosses, welches sich im Zentrum ihres Reiches erhob. Von dort aus blickte sie glücklich hinab auf ihre kleine Welt und überlegte, wie sie die Gärten noch schöner gestalten konnte.

Um sich die Pflege ihrer Gärten zu erleichtern, erschuf Xantere vier Zauber – einen für jede Jahreszeit – mit denen sie das Wachstum der Pflanzen in den jeweiligen Hainen lenkte. Zu jedem der Zauber ersann Xantere eine Melodie, die den jeweiligen Zauber auslöste. Je nach Gemütszustand der Dryade bevorzugte sie eine der Melodien und so spiegelte sich ihre Laune auch in den Hainen wieder: War Xantere hoffnungsvoll, erstarkte ihre Vorliebe für die Musik des Frühlingshains. In Zeiten der Trauer blies der Wind besonders kalt durch den Winterhain, da die eisbringende Melodie durch die Gärten erklang. War das Gemüt der Dryade ausgewogen,

befanden sich auch die Haine im Einklang. So lebte Xantere viele Jahrhunderte in ihren Gärten, ohne dass je ein Wesen Deres diesen Frieden störte.

Eines Tages entdeckte ein Hirte namens ♂ Ingerydos aus einem nahegelegenen Fischerdorf bei einem Streifzug durch die Hügel der Insel den Eingang zu Xanteres Reich. Als er die Gärten betrat, verschlug es ihm die Sprache. Noch nie in seinem Leben hatte er etwas derart Schönes und Kunstvolles gesehen. Der Anblick der schönen Dryade setzte sein Herz vollends in Flammen. Auch Xantere gefiel, was sie sah und nach kurzer Zeit entbrannte zwischen den beiden eine Leidenschaft, die den Sommerhain pulsieren ließ. Als Zeichen ihrer Gefühle schenkte die Fee Ingerydos eine magische Hirtenflöte, die die vier Zauber der Jahreszeiten enthielt, und brachte dem Hirten die zugehörigen Melodien bei. Spielte Ingerydos eine der Melodien auf dem Instrument, konnte er mit Xantere die Gärten nach ihren gemeinsamen Wünschen gestalten. Die beiden verbrachten drei wundervolle Jahre innerhalb der Gärten, in denen Rahjas Feuer in Ingerydos und Xantere loderte. Doch nach einiger Zeit plagte Heimweh den jungen Mann, und er sehnte sich nach seiner Familie zu Hause. Die Fee verstand den Sinneswandel ihres Liebsten nicht und flehte ihn an, bei ihr zu bleiben. Falls er jedoch gehen würde, sollte er nie wieder zurückkehren. Doch Ingerydos Sehnsucht nach seiner alten Heimat war zu groß. So stahl er sich in einem unbeobachteten Moment aus den Gärten. Die Hirtenflöte nahm er mit sich. Als Xantere bemerkte, dass ihr Geliebter sie verlassen hatte, fiel sie in tiefe Trauer.

Ingerydos kehrte in sein Heimatdorf zurück. Doch dem jungen Mann war nicht bewusst, dass die Zeit in Xanteres Reich etwa dreißigmal langsamer verrinnt als auf Dere. Im Dorf waren seit seinem Aufbruch bereits 90 Jahre vergangen. All seine Bekannten und Verwandten waren in der Zwischenzeit gestorben. Kaum einer schenkte seiner Geschichte Glauben. Viele hielten den armen Ingerydos gar für verrückt. Um das Erlebte zu verarbeiten, schrieb er ein Lied: die Legende von den Gärten der Xantere (siehe Seite 5). Lediglich die Fischerstochter ♀ Mira glaubte dem Hirten und versuchte Ingerydos zu überreden, ihr Xanteres Gärten zu zeigen. Zuerst zögerte Ingerydos, fürchtete er sich doch vor Xanteres Wut. Doch der lieblichen Mira und ihren Reizen konnte er nicht lange widerstehen. Um seiner neuen Liebschaft zu imponieren, führte Ingerydos sie durch die Berge in das Feenreich. Kaum hatten die beiden den Vorhof der Gärten betreten, standen sie Xantere gegenüber. Zunächst dachte die Dryade, Ingerydos wäre ihretwegen zurückgekehrt. Doch schnell erkannte sie seine wahre Absicht, lediglich die Fischerstochter beeindrucken zu wollen. Voller Wut, Enttäuschung und Eifersucht ließ sie ihre Magie in das Liebespaar fahren. Miras Füße schlugen Wurzeln. Auf ihrer Haut bildete sich Rinde und ihre Arme verformten sich zu einem dichten Gest. Währenddessen nahmen die Beine des Treulosen

die Gestalt von Ziegenläufen an und aus seiner Stirn wuchsen zwei gewundene Widderhörner. Eine Wurzel des Olivenbaums, zu dem Mira geworden war, schlang sich um einen Huf des Satyrs und fesselte ihn an seine regungslose Gefährtin. Mit Tränen in den Augen blickte Xantere auf ihr Werk. Bevor sie den beiden den Rücken zuwandte, legte sie einen dichten Nebelschleier über Ingerydos Erinnerungen, auf dass er die vier Melodien und die Liebe zu Xantere vergaß. Die Flöte jedoch ließ sie ihm, denn sie besaß insgeheim noch Gefühle für den Hirten.

Dennoch war Xanteres Herz gebrochen. Um ihre Trauer zu überwinden, beschloss sie, von den gefrorenen Äpfeln eines im Winterhain stehenden Apfelbaumes zu essen. Diese magischen Früchte würden sie in einen langen und heilenden Schlaf fallen lassen. Vorher musste sie dafür sorgen, dass ihre geliebten Gärten während ihrer Abwesenheit weiterhin gediehen und überlebten. So wählte sie in jedem der vier Haine eine Pflanze, der sie magisches Leben einhauchte und die von nun an als Bewahrer des Haines fungierte. Sie band den jeweiligen Zauber zum Erhalt des Haines in die Pflanzen und befahl ihnen, die entsprechende Melodie wieder und wieder erklingen zu lassen. Dadurch wurde der in den Pflanzen wohnende Zauber aktiviert und die Haine vor dem Vergehen bewahrt.

Beim Binden des Zaubers für den Winterhain unterlief der Dryade jedoch ein folgenschwerer Fehler: Durch ihre tiefe Trauer abgelenkt, brachte sie dem Bewahrer eine dominantere Variation der Wintermelodie bei. Xantere bemerkte ihren Fehler nicht und bettete sich hoch oben im Turm ihres Schlosses in einen Kokon aus allerlei Pflanzen ihrer Gärten. Ein von magischem Leben erfüllter Weißdornbusch namens ♀ *Vrotagos* sollte ihren Schlaf hüten, bis sie wieder erwachen und ihre Trauer verflogen sein würde. Kaum hatte Xantere einen Bissen von dem gefrorenen Apfel gegessen, fiel sie in einen tiefen Schlaf. So entging ihr, wie die dominantere Wintermelodie schrill durch die Gärten hallte. Der Frost aus dem Winterhain wurde immer beißender und eisiger Schnee breitete sich langsam, aber unaufhaltsam, auf die anderen Haine aus. *Vrotagos* jedoch nahm den nahenden Winter als Bedrohung für seine Herrin wahr. Zu ihrem Schutz breitete er sich in einem dichten Geflecht über das gesamte Schloss aus und begann, jedes Lebewesen, das sich dem Schloss näherte, mit wilden Rankenhieben anzugreifen.

Die Ausbreitung des Winters wird ohne äußere Hilfe dazu führen, dass die Gärten mitsamt aller Lebewesen darin vergehen. Nur Xantere selbst vermag, diesen Vorgang aufzuhalten. Dazu muss jemand ihren Kokon öffnen und sie aus ihrem Schlaf erwecken. Das einzige Wesen in den Gärten, das in der Lage wäre, Xanteres Schlafgemach hoch oben im Turm ihres Schlosses zu erreichen und *Vrotagos* zu trotzen, ist die Blütenfee ♀ *Iloe*, eine alte Freundin Xanteres. Allerdings steckt *Iloe* zurzeit selbst in Schwierigkeiten. Die Blütenfee hatte versucht, den außer Kontrolle geratenen Bewahrer des Winters zum Schweigen zu bringen. Dabei nahm sie der

im Winterhain wohnenden Hirsch ♀ *Herador*, der in der Ausbreitung des Winters Xanteres ureigenen Willen sieht, gefangen. Auch die Chancen auf Hilfe von außerhalb stehen schlecht, denn die Legende um die Gärten ist im Laufe der Jahre mehr und mehr zur Volksweise geworden. Während im Feenreich lediglich vier Jahre seit Xanteres Schlaf verstrichen sind, zählen die Geschichtsschreiber im Rest Aventuriens bereits 120 Götterläufe. Niemand auf den Zyklopeninseln vermutet heute, dass in der Legende ein Fünkchen Wahrheit steckt.

Doch vor kurzem entdeckte der Legendenforscher und Hesindegeweihte ♀ *Hexander Ponziani von Kuslik* Hinweise auf die Existenz der Gärten: In der Legende um die Gärten der Xantere ist von einem Dorf namens *Trakas* die Rede. Ein Dorf dieses Namens existiert in Aventurien nicht, sodass jeder davon ausgeht, es handele sich um einen fiktiven Ort. *Hexander* fand aber heraus, dass es vor mehr als einem Jahrhundert auf *Hylpia* tatsächlich ein Dorf namens *Trakas* gab und sich der Name im Laufe der Jahre geändert hatte. Ein Avesgeweihter aus *Kuslik* war bei der neuen Namensgebung des Dorfes anwesend und hat dieses Fest in seinen Aufzeichnungen festgehalten. *Hexander* stieß zufällig über diese Schriften und erkannte die Verbindung zu der Legende um Xanteres Gärten. Nun möchte er die Gärten von einer wackeren Heldengruppe suchen lassen.

Was geschehen wird

In einer Taverne in *Teremon* auf der Insel *Pailos* hören die Helden erstmals die Legende von den Gärten der Xantere. *Hexander*, der ebenfalls anwesend ist, kommt mit den Helden ins Gespräch und berichtet ihnen von seinen Nachforschungen und seiner Vermutung über die wirkliche Existenz der Gärten. Er selbst ist wegen Recherchen gebunden und beauftragt die Helden, die Gärten zu suchen und seine Hypothese zu bestätigen. Nach der Überfahrt zur Insel *Hylpia* und einigen Nachforschungen werden die Helden den Weg zum Eingang zur Feenwelt finden. Dort treffen sie auf den Hirten *Ingerydos* in Satyrgestalt, der die Helden in Xanteres Reich einlässt. Im Vorhof der Gärten fleht der Satyr die Helden an, die Herrin dieser Welt, eine Dryade namens Xantere, zu finden und bei ihr um Miras und seine Freiheit zu bitten, denn irgendetwas Seltsames geht in den Gärten vor. Zum Dank für die Hilfe überlässt er ihnen vorab das Einzige, was er bei sich trägt: die Hirtenflöte. Nachdem die Helden die Gärten betreten haben, bemerken sie schnell, dass etwas nicht stimmt. Ein unmittelbares Eindringen in Xanteres Schloss ist wegen der Dornenranken, die das komplette Schloss überwuchern, unmöglich. Bei der Erkundung der Gärten können sie nach und nach mehr Informationen über die Hintergründe der Gärten und die vier Bewahrerpflanzen erhalten. Sie hören auch, dass sich irgendwo in den Gärten die Blütenfee *Iloe* aufhalten muss. Sie ist das einzige Wesen in den Gärten, das den Helden helfen kann, Xanteres Schlafgemach hoch oben im Turm ihres Schlosses zu erreichen. Neben verschiedenen Begegnungen spüren die Helden in jedem Hain den jeweiligen Bewahrer auf, um von ihm

die Melodie der entsprechenden Jahreszeit zu erlernen. Diese wiederum erlaubt ihnen, das Tor zum jeweils nächsten Hain zu öffnen. Auf ihrer Reise hören sie auch vom Apfelbaum der gefrorenen Früchte und erfahren, dass eine sanfte Berührung an der Stirn des Schlafenden den durch die Äpfel hervorgerufenen Schlaf vorzeitig beenden kann.

Schlussendlich werden die Helden den Winterhain erreichen und Iloe aus ihrem Gefängnis befreien. Die dankbare Blütenfee bringt daraufhin alle Kraft auf, um eine Regenbogenbrücke hinauf zu Xanteres Schlafgemach zu erschaffen.

Im Finale müssen die Abenteurer den außer Kontrolle geratenen Weißdornbusch Vrotagos zurückhalten. Dabei gilt es, die vier Melodien auf der Flöte zu spielen, um Xanteres Kokon nach und nach zu öffnen und die Dryade aus ihrem Schlaf zu erwecken.

Auswahl der Helden

Helden, die gerne forschen oder einfach sehr neugierig sind, eignen sich für das Abenteuer besonders gut. Außerdem ist eine gewisse Kampfkraft vonnöten, insbesondere um gegen Vrotagos zu bestehen. Mindestens ein Held sollte Erfahrung im Talent *Musizieren* haben,

um die Melodien auf der Hirtenflöte spielen zu können. Ansonsten ist kein Heldentyp ausgeschlossen.

Den Zauber an den Spieltisch bringen

Aventurien besteht nicht nur aus Kampf, finsternen Magiern und Dämonen. **Die Gärten der Xantere** ist ein Abenteuer, das euch eine regionale Legende hautnah erleben lässt und euch an zauberhafte Orte führen wird. Das Abenteuer beinhaltet zwar Auseinandersetzungen, lebt aber von seiner phantastischen oder mystischen Stimmung. Dementsprechend wichtig ist die Atmosphäre am Spieltisch. Du kannst als Meister deinen Spielern helfen, tief in die Welt der Zyklopeninseln und Xanteres Reich einzutauchen, indem du vor Beginn des Abenteuers einige Vorbereitungen triffst. Wähle zum Beispiel für einzelne Abschnitte im Vorfeld stimmige Musik aus, stelle Kerzen auf den Spieltisch oder bereite ein paar „zyklopäische“ Leckerbissen vor. Im Abenteuer selbst werden auch noch Äpfel und Erdbeeren eine Rolle spielen. Deine Spieler werden dir deine Vorbereitungen danken. Wir wünschen euch viel Spaß bei der Erkundung der Gärten der Xantere!



Auf der Suche nach den Gärten

Drei Wege nach Teremon

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um die Helden in das Abenteuer einzuführen. Wir haben eine mögliche Variante ausführlich beschrieben. Gleichzeitig geben wir dir alternative Ideen an die Hand, sodass du den Einstieg speziell auf deine Heldengruppe anpassen kannst. Wichtig ist, dass die Helden auf den Hesindegeweihten Hexander treffen, der als Auftraggeber fungiert.

- In der detaillierten Variante werden die Helden als Begleitschutz für die Überfahrt eines Händlers von Belhanka nach Teremon auf der Zyklopeninsel Pailos angeheuert.

- Falls die Helden Hexander von vorherigen Abenteuern kennen oder einen guten Ruf in der Hesindekirche haben, können sie auf seine persönliche Einladung nach Teremon gekommen sein. Das Abenteuer beginnt dann direkt im Abschnitt „Der Auftrag“ auf Seite 10.

- Wenige Tage vor den Geschehnissen dieses Abenteuers fand das alljährliche Ritual der Rahjakirche statt, bei welchem die Prunkgaleere *Seestute* den Kelch der Rahja von Belhanka nach Teremon brachte. Das danach gefeierte Fest ist rauschend und lockt Gläubige und Feierlustige aus umliegenden Ländern auf die Insel.



Die Passage von Belhanka nach Teremon

Die Schivone „Adlerstolz“ unter Kapitän  *Theranos Iodes* (weißer Pferdeschwanz, faltige Haut, jähzornig, meisterlicher Seefahrer; Boote & Schiffe 12 (14/14/14), Willenskraft 8 (14/14/14), SK 2, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)) bringt Waren vom horasischen Festland zu den Zyklopeninseln und wieder zurück. In Belhanka haben ihn nach seiner letzten Fahrt jedoch acht Matrosen verlassen, die genug von seiner aufbrausenden Art hatten. Da er verderbliche Waren von Belhanka nach Teremon verschifft, musste er schnell Ersatz finden. So wurden die Helden als Matrosen, Seesöldner oder helfende Hände angeheuert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wind frischt auf. Die Meeresgischt spritzt euch ins Gesicht, die salzige Luft fährt durch eure Haare, während die Praiosscheibe eure Haut wärmt. Die dreimastige Schivone „Adlerstolz“ liegt von der Fracht tief im Wasser und taucht schwungvoll in die Wellentäler ein. Ihr hört den Matrosen im Krähenrost rufen: „Teremon voraus!“ Kurz darauf erkennt auch ihr am Horizont einen eindrucksvollen Leuchtturm und winzige Häuschen, die sich von einer großen Landmasse abheben, der Insel Pailos. Ihr habt ein Lächeln auf den Lippen, das war leicht verdientes Silber.

Nachdem das Schiff angelegt hat, zahlt der Kapitän die Helden mit 2 Silbertalern pro Person aus. Die Schivone wird einige Tage in Teremon verweilen, sodass die Helden ausreichend Zeit haben, die zyklopäische Kultur zu genießen.

Teremon

Wenn die Heldinnen die Straßen Teremons erkunden, werden sie auch am Gasthaus *Güldenfahrt* vorbeikommen. Hier einzukehren bietet sich an, eine lange Schifffahrt



macht schließlich hungrig. Es ist vorgesehen, dass die Heldinnen hier auf ihren Auftraggeber Hexander Ponziani von Kuslik treffen. Sollten sich die Heldinnen jedoch für eine andere Taverne entscheiden, kann das Zusammentreffen mit Hexander aber natürlich auch an jedem anderen Ort der Stadt stattfinden.

Gasthaus Güldenfahrt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Grölendes Lachen schallt euch entgegen, als ihr die Holztür des Gasthauses öffnet. Der Schankraum wirkt gepflegt und sehr gemütlich, schwere Tische und Bänke aus Pinienholz laden zum Verweilen ein. Es ist viel los, ein Barde zieht von Tisch zu Tisch und spielt fröhliche Musik auf seiner Laute. Hauptattraktion der Taverne ist ohne Zweifel der Blick aufs Meer, denn das Haus liegt nah am Hafen und lädt in ein offenes Atrium mit weiteren großen Tischen und Bänken ein.

Die Taverne scheint gut gefüllt zu sein. Nur noch wenige Tische sind frei, der Wirt  *Efferdaios Nanduriopoulos* (beleibt, lacht viel, immer freundlich und zu Scherzen aufgelegt, Handel 10 (11/13/13), Willenskraft 10 (13/13/13), SK 1)) und seine Tochter  *Cassandra* (zu einem Zopf gebundene, lange braune Haare, Sommersprossen, selbstbewusst, Willenskraft 7 (12/12/12), SK 0)) scheinen mit den Bestellungen kaum hinterherzukommen. Die junge Frau trägt Bier zu einer Gruppe, die den langen Tisch direkt am Meer eingenommen hat, was von diesen mit Gejohle und anzüglichen Bemerkungen quittiert wird. Es handelt sich offensichtlich um gut bewaffnete Söldner, die bereits

Teremon, die schwarze Stadt

Einwohner: 2.000

Wappen: Ingerimms Finger in Schwarz auf Bronze (Zeichen des Heiligen Aisyphan)

Herrschaft: Archontin Arakne Cosseira

Tempel: Rahja, Aves, Ingerimm, Efferd, Hesinde

Wichtige Fest- und Feiertage: Fischerfest (30. Efferd, Armenspeisung und Wettschwimmen im Hafenbecken), Regatta der Sieben Winde (letzter Windstag im Peraine, Wettfahrt von Teremon nach Rethis), Palakaria (1. Ingerimm, Fest des Heiligen Aisyphan und Untergang Palakars, Fackelumzüge, Brandopfer, Kränzung des besten Bildhauers der Stadt), Tag des Kelchs (11. Rahja, Ankunft der *Seestute* mit dem Kelch der Rahja, rauschende Festnacht)

Handel und Gewerbe: Purpurgewinnung, Fischfang, Handel mit pailischem Basalt, Granit und Rotem Obsidian; letzte Station für Güldenlandsegler

Wichtige Gasthäuser: Hotel Zyklopenblick (Q5/P6/S20), Hotel der Winde (Q4/P4/S30), Gasthaus *Güldenfahrt* (Güldenlandreisende und Aufschneider) (Q3/P2/S20)

Besonderheiten: Kartothek im Hesindetempel, Liebesgrotten im Rahjatempel

Wetter: milde Winter, aber sehr heiße und trockene Sommer, in denen die Bäche der Insel weitgehend austrocknen

Stimmung in der Stadt: Das Leben in der Stadt aus schwarzem Vulkangestein findet überwiegend auf der Straße statt. In zahlreichen Tavernen stehen lachende Frauen und Männer an Weinfässern, die als Tische dienen. Kinder rennen spielend durch die Straßen. Das Leben in Teremon ist beschaulich und gleicht nicht dem geschäftigen Treiben der Metropolen auf dem Festland. Nur Güldenlandfahrer, Pilger und Forscher bringen etwas fremdländischen Trubel in den Hafen am Rande Aventuriens.

tief in ihre Krüge geschaut haben. Dennoch ist die Stimmung gut. Das Essen ist ausgezeichnet, lokales Bier und Wein warten auf trockene Kehlen.

Bei der Gruppe am langen Tische handelt es sich um die *Drachenhatz*, eine aus allen Teilen Aventuriens zusammengewürfelte Söldnergruppe. Die Anwesenheit der Truppe dient dir als Meister dazu, gute Stimmung in der Taverne zu verbreiten und deinen Spielern gleichzeitig möglichst viel Platz für das Ausspielen ihrer Helden zu geben. Sei es nun ein zünftiges Zechduell für die Kriegerin, eine Runde Armdrücken für den Zwerg oder eine lockere Geldkatze für die Diebin – die *Drachenhatz* hat vieles zu bieten. Eine Auswahl der Söldner findest du im folgenden Kasten.

Später am Abend werden die Helden Zeugen, wie Daan, der Barde der *Drachenhatz*, die Legende von den Gärten der Xantere (siehe Seite 5) vorträgt, von sanften Lautenklängen untermalt. Während der Darbietung verstummen die Gespräche in der Taverne und alle Anwesenden lauschen gebannt der Musik. Viele scheinen das Stück zu kennen, denn sie summen oder singen leise mit. Nachdem der Barde geendet hat, erhebt sich unter dem Handgeklapper der Gäste ein älterer Mann in grüner Kutte von seinem Tisch und begibt sich zur Söldnergruppe. Bei dem Mann handelt es sich um den Hesindegeweihten und Legendenforscher Hexander Ponziani von Kuslik. Er hat die Söldner schon den ganzen Abend über beobachtet und lädt nun den Hauptmann an seinen Tisch ein, um mit ihm über den Inhalt des Liedes zu sprechen. Die beiden diskutieren eine Weile bei einem Becher Wein. Mitten im Gespräch steht der Söldnerhauptmann plötzlich auf und wimmelt den Mann ab. „Der Alte ist doch verrückt geworden! Der nimmt deine Lieder etwas zu ernst, Daan!“ Woraufhin Hexander dem Hauptmann hinterherruft: „Es ist wahr

Die Drachenhatz

- ♣ **Torbar Torgalfson** (Hauptmann der *Drachenhatz*, riesiger Thorwaler mit furchteinflößender Streitaxt, meisterlich mit Hiebaffen, dreister Verhandlungspartner; Kraftakt 12 (14/16/16), Zechen 14 (9/14/16), SK 2)
- ♣ **Geron von Garvinsbar** (bis an die Zähne bewaffneter Söldner mit speckiger Lederkappe, Geldkatze mit 3W6 Silber sitzt locker; Sinneschärfe 2 (11/10/10), Zechen 7 (11/14/14), SK 2)
- ♣ **Daan Sterrenberg** (meisterlicher Barde, kompetenter Bogenschütze; Musizieren 12 (13/16/12), Sagen & Legenden 10 (12/12/11), SK 2)
- ♣ **Gusto Drosselhuber** (Vogelfänger mit Hang zu schönen Dame; Betören 10 (12/14/14), Brett- und Glücksspiel 7 (11/11/12), SK 2)

und ich kann es beweisen! Die Gärten existieren!“. Dennoch scheint die Söldnergruppe nicht interessiert an den Ausführungen des Geweihten und gibt sich stattdessen weiter den Annehmlichkeiten der Taverne hin. Sollten die Helden nicht von sich aus auf Hexander zukommen, wird er sie früher oder später aufsuchen und bitten, ihn anzuhören.

Der Auftrag

Zunächst stellt sich Hexander den Helden vor und fragt ebenfalls nach deren Namen und Werdegang. Der weitgereiste Geweihte der Hesinde und Entdecker **Hexander Ponziani von Kuslik** (61, dunkelbraunes, grau meliertes Haar, grüne Augen, aufrechte Statur, schmale Schultern; begeisterungsfähig; SF Kartographie, Geschichtswissen (16/16/15), Handel 8 (16/15/13), Malen & Zeichnen 8 (15/12/12), Menschenkenntnis 7 (16/15/13), Sagen & Legenden 13 (16/16/15), Sinneschärfe 8 (16/15/15), Willenskraft 8 (13/15/13), SK 2) erläutert den Gefährten detailliert seine Entdeckungen und berichtet von seinen Forschungsergebnissen.

Tageskarte

Angebot	Preis
Bier "Hfnotaurus"	1 Heller / Krug
Bitterwein	1,5 Heller / Becher
Fleischspieß mit Tsatziki	8 Heller
Große Fischplatte für 2 Personen	12 Heller
Hylailischer Seemost	4 Heller / Becher
Krabben mit Tangsalat	5 Heller
Liebfelder Rose	8 Heller / Becher
Teremons Roter	3 Heller / Becher

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„In der eben vernommenen Legende wird ein Dorf namens Trakas erwähnt. Besagtes Dorf ist auf keiner aventurischen Landkarte verzeichnet. Dies ließ den Volksmund annehmen, es handele sich um einen fiktiven Ort und damit auch bei dem Rest der Legende um eine Ausgeburt der Fantasie. Doch kürzlich bin ich auf Kopien der Reiseberichte eines Avesgeweihten namens Tram Vogelflug mit äußerst interessanten Informationen gestoßen. Im Jahre 920 nach Bosparans Fall, also vor rund 120 Jahren, wurde ein Dorf namens Trakas aus nicht überlieferten Gründen in „Tsaëdraheim“ umbenannt. Tram war bei den Feierlichkeiten zur Umbenennung des Dorfes anwesend und hat alles aufgeschrieben. Ob ihr es glaubt oder nicht, das Dorf Tsaëdraheim gibt es noch heute. Es liegt auf der Insel Hylpia. Und ihr habt es in dem alten Lied eben selbst gehört: Trakas, oder besser Tsaëdraheim, weist den Weg zu den Gärten der Xantere! Zwar ist das kein unumstößlicher Beweis, aber es wäre doch töricht, dieser

Spur nicht wenigstens auf den Grund zu gehen. Meine Erfahrung sagt mir, Xantere ist mehr als nur eine Legende! Falls ich richtig liege und es euch gelingt, die Gärten aufzuspüren, bringt mir irgendeinen Beweis. Die wehrten Kollegen in Kuslik werden Augen machen. Na, was sagt ihr, kann ich auf euch zählen?“



Für ihre Mühen sollen die Helden bei Erfolg pro Person 100 Silbertaler erhalten, bei erfolgreicher Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* pro Netto-QS sogar 10 Silbertaler zusätzlich. Die Probe kann nur ein Held ablegen. Ein Drittel der Belohnung zahlt der Geweihte im Voraus aus.

Hexander weist die Helden auf die Stellen im Liedtext hin, die seiner Meinung nach Relevanz haben. Falls deine Gruppe Spaß an Rätseln hat, kann Hexander den Verstand der Helden auf die Probe stellen, sodass sie sich das Folgende selbst aus dem Liedtext erschließen müssen:

- Der Zugang zu Xanteres Reich muss sich an der Quelle eines Baches befinden („Einst ging ich am glitzernden Pfade entlang, von Trakas aus, hin zu seinem Anfang“).
- Scheinbar gibt es an besagter Quelle einen See, in dem man bei Nacht den Mond sehen kann („Und das Madamal im See blickte empor, als ich mein Herz an die Dryade verlor“).

Die Helden können am nächsten Tag letzte Einkäufe aus eigener Tasche tätigen, während Hexander ihnen eine Schiffspassage nach Hylpia für den übernächsten Morgen organisiert, selbstredend auf seine Kosten.

Überfahrt nach Hylpia

Finden sich die Helden zum verabredeten Zeitpunkt am Hafen in Teremon ein, treffen sie dort Hexander wieder. Der Hesindegeweihte hat den Helden eine Überfahrt auf der Karavelle „Windsbraut“ organisiert. Der Zweimaster wird von der Kapitänin **Niobe Demetios** (kompetente Seefahrerin, lockige schwarze Haare, melancholisch; Boote & Schiffe 12 (14/14/14), Willenskraft (14/14/12), SK 1) kommandiert, die ihre 23 Matrosen gut im Griff hat. Eigentlich bringt das Schiff Waren vom Festland auf die Inseln, doch Hexander bezahlt gut, sodass die Windsbraut in Tsäëdraheim auf die Helden warten soll. Für die Reise kann der Geweihte den Abenteurern eine Karte von Tsäëdraheim mitgeben, auf der das Dorf, der Bach Gorodos und die besagte Quelle mit See zu erkennen ist. Dort sollen die Helden nach dem Eingang zu Xanteres Reich suchen.



Die Schiffsreise nach Hylpia verläuft ereignislos und dauert dank gutem Wind nur zwei Tage.

Tsäëdraheim

Tsäëdraheim ist ein unbedeutendes und entlegenes Fischerdorf. Die knapp 70 Einwohner leben hauptsächlich von den Gnaden Efferds sowie von der Phraischafzucht. Sie gelten als sehr abergläubisch und sehen nur selten Fremde, was zu einer Mischung aus Neugier (insbesondere in der jungen Generation) und Ablehnung (in den älteren Generationen) führt. Das Dorf wird vom Bach Gorodos mit Süßwasser versorgt.

Die Helden können sich im Dorf umhören und werden an **Helodon** (Mitte 40, blonde Locken, wettergegerbte Haut, abergläubisch; Willenskraft 12/10/11), SK 0) verwiesen. Er ist einer der Schafhirten Tsäëdraheims und war selbst schon am Quellsee des Gorodos: „Folgt dem Bach bergauf und haltet euch bei Zuflüssen immer links.“ Allerdings warnt Helodon die Helden, dorthin zu gehen, denn angeblich treibt dort ein Ungeheuer sein Unwesen. Bei dem „Ungeheuer“ handelt es sich in Wahrheit um Ingerydos in Satyrgestalt. Er kann ein paar Schritt aus der Quelle in Dere wandeln und begegnet den Gefährten.

Dass die Quelle in Zusammenhang mit der Legende von Xantere stehen könnte, haben die Bewohner des Dorfes bislang nicht erkannt. Viele wissen nicht einmal, dass ihr Dorf früher einen anderen Namen trug. Begleiten werden die Dorfbewohner die Helden nicht, selbst wenn sie von dem Zusammenhang zur Legende berichten. Es herrscht die Meinung, besser keinen Schritt in eine Feenwelt zu setzen: „Wenn du das tust, kommst du erst als alter Mann wieder heraus! Alle, die du kennst, sind dann bereits tot!“. Selbstverständlich steht es den Spielern auch zu, die Szenen mit den verschrobenen Fischern rollenspielerisch weiter auszuspielen. Letztendlich werden sich die Abenteurer irgendwann auf den Weg zur Quelle machen.

Auf der Suche nach der Gorodosquelle

Die Helden folgen dem Bach Gorodos durch einen kleinen Pinienwald. Die Luft ist trocken, und obwohl es warm ist, schwitzt man kaum. Beschreibe eine friedliche Umgebung, das Zirpen der Grillen und die Schönheit des maritimen Landstrichs.



Der Marsch ist relativ kurz, wird jedoch schnell anstrengend, nachdem man den Pinienwald hinter sich lässt. Es ist steil, Kiesel und Geröll erschweren den Tritt. Dennoch sollten die Gefährten die Quelle nach etwa vier Stunden Fußmarsch erreichen.

Das Tor zu den Gärten

Die Helden erwecken während ihres Aufenthalts an der Quelle die Aufmerksamkeit von Ingerydos. Der Satyr ist noch immer im Vorhof der Gärten mit einer elastischen Wurzel an den Baum gefesselt, der einst seine Gefährtin Mira war. Unter großem Kraftaufwand kann er sich bis zum Eingang der Globule ziehen, an dem Dere in Xanteres Reich übergeht und seinen Kopf durch den Wasserfall stecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich habt ihr die von reichlich Gestrüpp und Dornen überwucherte Quelle erreicht. Ein Wasserfall von knapp fünf Schritt Höhe ergießt sich in einen traumhaft schönen

See von etwa acht Schritt Durchmesser. Dies muss der See aus der Legende sein, in dem sich des Nachts das Licht des Madamals spiegelt. Aus dem See fließt der Gorodos weiter hinab ins Tal, aus dem ihr gerade emporgestiegen seid. Ihr lasst euch auf einigen Felsbrocken nieder, um nach dem anstrengenden Aufstieg kurz zu verschnauften. Doch dann bemerkt ihr einen Schatten im Wasserfall. Alarmiert springt ihr auf, als sich gedrehte Widderhörner durch das hinabrauschende Wasser schieben. Dann erblickt ihr ein seltsames Geschöpf: Ein Wesen halb Mensch und halb Widder. Mit sichtbarer Mühe reckt es seinen Oberkörper durch den Wasserfall, in der Hand eine Hirtenflöte. Ihr vernehmt seine meckernde Stimme: „Erschreckt nicht und hört mich an! So ihr wackeren Herzens seid, flehe ich euch an, mir und meiner Gefährtin zu helfen. Folgt mir durch den Wasserfall in die Gärten der Xantere. Helft, und unser ewiger Dank ist euch gewiss!“ Bevor ihr etwas entgegen könnt, verschwindet der Kopf des Wesens schon wieder in den Wassermassen.



Ingerydos wurde von der elastischen Wurzel um seinen Fuß wieder zurück in Xanteres Reich gezogen. Die Helden können verweilen und die Quelle magisch untersuchen.

Probe auf Sagen & Legenden (Zyklopeninseln)

- ☛ **QS 1:** Bei dem Wesen handelt es sich um einen Satyr.
- ☛ **QS 2:** Satyre sind Menschen gegenüber nicht feindlich gesinnt. Sie gelten als neugierig, musikalisch begabt und liebestoll.
- ☛ **QS 3+:** Es gibt Gerüchte, dass machtvolle Feenwesen Menschen in Satyre verwandeln können.

Magische Analyse

- ☛ **QS 1:** Eine starke Magie scheint diesen Ort zu umgeben. Die Quelle der Magie scheint der Wasserfall zu sein.
- ☛ **QS 2:** Das Wasser selbst ist nicht magisch. Der Wasserfall stellt jedoch ein Tor durch den Limbus dar.
- ☛ **QS 3:** Es scheint sich um Feenmagie zu handeln. Das Tor führt in eine Minderglobule.
- ☛ **QS 4+:** In der ausströmenden Restmagie scheint eine Temporal-Komponente verwoben zu sein. Es ist gut denkbar, dass die Zeit auf der anderen Seite des Tores anders verläuft als hier.

Um dem Satyr zu folgen, müssen die Helden durch den hüfthohen See waten. Anschließend betreten sie durch den Wasserfall die Gärten der Xantere.

In Xanteres Reich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das kühle Nass des Wasserfalls prasselt auf euch herab, während ihr hüfttief durch den See watet. Angestrengt macht ihr den nächsten Schritt – dann ist augenblicklich alles anders. Ihr steht nur noch knöcheltief in einem kleinen Bach, während sich alle Feuchtigkeit von euren Körpern und eurer Kleidung löst. Angenehme Frühlingsluft umspielt eure Wangen, während sich eure Augen an das Licht einer aufgehenden Sonne gewöhnen. Zu eurer Linken und Rechten seht ihr schier endlose, bis zum Horizont reichende Wiesen. Doch was euch wirklich die Sprache verspricht, ist der Blick nach vorne: Etwa dreißig Schritt vor euch umschließt eine gigantische Hecke aus verschiedensten Ranken und Sträuchern ein kreisrundes, riesiges Gebiet. Durch einen weiten Torbogen in der Hecke plätschert euch sanft ein kleiner Bach entgegen – die wahre Quelle des Gorodos scheint in der Feenwelt zu liegen! Auf der Wiese zwischen euch und dem Tor erkennt ihr am Ufer des Baches eine weitere Absonderlichkeit. Vor einem Olivenbaum steht der Satyr, der euch in dieses Reich gerufen hat. Um sein Bein windet sich schlangengleich eine Wurzel des Olivenbaums. Der Satyr eilt euch entgegen, soweit es seine lebende Fessel erlaubt: „Ihr seid wahrlich gekommen! Ich danke euch. Bitte, helft mir und meiner schönen Mira!“



Der Vorhof und das Liebespaar

Beim Durchqueren des Wasserfalls haben die Helden Dere verlassen und befinden sich nun in einer Minder-globule der Feenwelt. In dem Olivenbaum, an den der Satyr gefesselt ist, lassen sich bei näherer Betrachtung weibliche Gesichtszüge erahnen.

- Der Name des in einen Satyr verwandelten Menschen ist ♀ **Ingerydos Drogonos** (Anfang 20, meisterlicher Musiker, durchschnittlicher Hirte, 1,80 Schritt, strahlend blaue Augen, sonnen-gebräunte Haut, Gutaussehend als Mensch, sprunghaft; Betören 13 (12/14/14), Menschenkenntnis 5 (12/14/14), Musizieren 14 (14/10/12), Überreden 8 (12/14/14), Willenskraft 7 (12/14/14), SK 1). Er versucht, den Helden so gut er kann zu helfen. Durch seine Gefangenschaft und den Nebelschleier des Vergessens, den Xantere über seine Erinnerungen legte, ist er recht benommen. Stell ihn deinen Spielern als vergesslichen und teilweise leicht verwirrten Charakter dar, der Fragen wiederholt und Antworten mehrfach gibt. Zudem merkt er sich Dinge schlecht oder bringt diese durcheinander. Er ist sehr aufgeregt, denn für ihn ist die Ankunft der Helden die erste echte Chance auf Rettung. Seine Geschichte ist auf Seite 6 beschrieben.

Ingerydos gibt den Helden folgende Informationen:

- Der Baum, an den er gefesselt ist, war einst seine Geliebte ♀ **Mira** (liebliche Reize, zarte Haut, weiches

braunes Haar und fröhlich leuchtende Augen, attraktiv). Mira und er sind verwandelte Menschen und stammen aus dem Dorf Trakas.

- Er kann sich nicht genau daran erinnern, wie er diese Welt einst fand. Im Gedächtnis hat er nur noch die wunderschöne Dryade Xantere, die die Herrscherin über dieses Reich ist. Dunkel ahnt er, dass er schon zuvor einmal in den Gärten war.
- Mira wollte er diese sonderbare Welt zeigen, um sie zu beeindrucken. Doch kurz nach ihrer Ankunft in dieser Welt geschah etwas Schreckliches, an das er sich nicht mehr genau erinnert. Mira wurde zu einem Baum, er zu einem Satyr und sie beide aneinandergefesselt. Er vermutet, dass nur die Dryade sie aus ihrer misslichen Lage befreien kann. Allerdings kann er Xantere aufgrund seiner wurzeligen Fessel nicht selbst suchen.
- Seit einiger Zeit wird es immer kälter. Es scheint Aufruhr in den Gärten zu herrschen.
- Tragen die Helden Ingerydos die Legende der Xantere vor, huscht ein Lächeln über seine Lippen. Er scheint sie wiederzuerkennen. Es dämmert ihm ebenfalls, dass er der Urheber dieser Zeilen ist. Trotzdem fehlen ihm die meisten Erinnerungen an seine gemeinsame Zeit mit Xantere.





DIE GÄRTEN DER XANTERE

Die Wurzel ist zwar elastisch, doch jedwede Gewaltanwendung ist vergebens. Durch den mächtigen Zauber Xanteres (QS 6, Merkmal Elementar), der noch dazu in ihrem eigenen Reich gesprochen wurde, wächst die Fessel augenblicklich wieder zusammen sobald sie beschädigt wird. Gleiches gilt für die Verwandlung des Satyrs und des Baumes sowie den Zauber des Vergessens. Nur Xantere selbst vermag, die beiden zu erlösen. Antimagie oder Liturgien können die Wurzel nur für einen Moment lösen, aber sie greift anschließend erneut nach dem Satyr.



☞ Er meint sich zu erinnern, dass die Flöte in seiner Hand etwas mit Xanteres Trauer und Verhalten zu tun hat.

Ingerydos fleht die Helden an, mit Xantere zu sprechen, um ihn und seine Geliebte zu befreien. Als Gegenleistung bietet er den Helden das Einzige an, was er besitzt: Die Hirtenflöte. Diese möchte er den Helden gegen das Versprechen mitgeben, dass sie alles in ihrer Macht Stehende tun werden, um Xantere zu besänftigen und seine Gefährtin und ihn von der Verwandlung zu befreien.



Manchmal spielt der Satyr gedankenverloren wie von selbst einige Tonfolgen auf der Flöte, als würden sich Finger und Mund an etwas erinnern, was sein Kopf schon längst vergessen hat. Er zeigt den Abenteurern gern diese kurzen Klangfolgen. Dies bewirkt eine Erleichterung von +1 für die Proben auf *Musizieren* zum Erlernen der Melodien.

An dieser Stelle ist es den Helden möglich, die Flöte als Beweis für Hexander zu nehmen, auf der Stelle kehrtzumachen und zu ihrem Auftraggeber zurückzukehren – ein nicht sehr heldenhaftes, aber gewinnorientiertes Verhalten. Sollten sich deine Helden für diesen Weg entscheiden, endet das Abenteuer an dieser Stelle.

Die Gärten im Überblick

Xanteres Reich besteht im Wesentlichen aus dem Vorhof, den vier Hainen der Jahreszeiten und dem Schloss der Dryade im Zentrum.

Wetter, Flora und Fauna

Das Wetter und die Temperatur passen sich in den Hainen der jeweiligen Jahreszeit an. Wechselt man aus einem Hain in den nächsten, ist der Temperaturübergang sehr plötzlich und unangenehm. Auch der Stand von Sonne und Mond ist in den Hainen verschieden und ändert sich innerhalb eines Haines nie. So steht die Sonne im Sommerhain immer im Zenit, während im Winterhain immer ein runder Vollmond am Himmel steht. Durch die hier wirkende Magie der Feenwelt sind viele Tiere in der Lage zu sprechen, allerdings gibt es auch viel profane Flora und Fauna.

Die Hecken

Die Haine selbst sind durch hohe Hecken voneinander getrennt. Ein Versuch, sich mit Gewalt durch die Hecken zu schlagen, wird scheitern, denn die Vegetation wächst aufgrund der starken Magie sofort nach. Falls sich die Helden zu sehr an den Hecken vergreifen, werden diese sich wehren und mit Rankenangriffen zurückschlagen (für „Kampfwerte“ kannst du die Werte von Vrotagos' Ranken auf Seite 34 verwenden). Wenn die Helden versuchen sollten, die Hecken zu überklettern, werden die Ranken sie unsanft auf den Erdboden zurückschleudern.

Die Übergänge zwischen den Hainen

Die einzelnen Haine sind miteinander verbunden. Der Frühlingshain kann über den Vorhof erreicht werden. Der Durchgang vom Frühlings- in den Sommerhain (8 auf Karte) ist jedoch mit frischem Blattwerk und Knospen zugewachsen. Gleiches gilt für die anderen Haine, in denen die Tore (13, 18, 24) durch Vegetation aus dem jeweils vorangegangenen Hain versperrt sind. Xantere hat, bevor sie sich in ihrem Schloss zur Ruhe legte, die Durchgänge zwischen den Hainen versiegelt, um die Bewohner der Haine während ihrer Abwesenheit zu schützen. Die Tore können lediglich geöffnet werden, indem den Pflanzen, die sie verschließen, durch das Spielen der jeweiligen Hainmelodie auf der Flöte befohlen wird, den Weg freizugeben.

Die Bewahrer

In jedem der vier Haine befindet sich eine Pflanze, in die Xantere die jeweilige Melodie des Hains gebunden hat, bevor sie sich zur Ruhe legte. Diese Pflanzen werden die „Bewahrer der Haine“ genannt (7, 12, 17, 22). Entdecken die Helden einen der Bewahrer, können sie von ihm die jeweilige Melodie des Hains erlernen. Hierzu muss der Held durch eine einfache Probe auf *Musizieren* (*Blasinstrumente*) die Melodie nachspielen. Bei Erfolg hat er die Melodie erlernt und kann sie zukünftig auf der Hirtenflöte spielen. Bei einem Misserfolg kann er die Probe nach wenigen Minuten wiederholen, aber die Kälte im Reich nimmt weiter zu.

Für das Finale ist es hilfreich, dass möglichst ein Held alle Melodien erlernt. Für die Zugänge zum nächsten Hain benötigt man nur die Kenntnis der Melodie des aktuellen Hains. Zeigt Ingerydos dem Musiker zu Beginn einige Phrasen, ist die Probe gegebenenfalls erleichtert (siehe links).



Xanteres Schloss

In der Mitte der Gärten hat Xantere ein zauberhaftes Schloss geformt. Die Fenster sind mit Szenen aus den Jahreszeiten verziert, in denen Flora und Fauna mit einer Liebe zum Detail dargestellt sind, die jeden aventurischen Schnitzer vor Neid erblassen lassen würden. In der Mitte des Schlosses erhebt sich ein

hoher Turm, an dem die Helden hoch oben einen ausladenden Balkon erkennen können. Mittlerweile wurde das Schloss von dem belebten Weißdornbusch Vrotagos überwuchert (siehe Seite 36). Mit gnadenloser Verbissenheit folgt er Xanteres Befehl, ihren Schlaf zu behüten und attackiert jeden, der sich in die Nähe des Schlosses wagt. Einst hatte das zentral gelegene Schloss einen Zugang zu jedem Hain, doch Vrotagos hat diese Zugänge mit einem Großteil seiner Macht mit einer sehr dicken, sich schnell regenerierenden Rankenmauer versiegelt. Der Balkon ist später im Abenteuer für die Helden der relevante Zugang zum Schloss. Ohne Fluggerät oder Magie (zum Beispiel durch den Zauber TRANSVERSALIS) ist dieser jedoch unmöglich zu erreichen.

Die ersten Schritte in den Gärten

Nachdem die Helden den Frühlingshain vom Vorhof aus betreten haben, werden sie vom Frosch **▲ Hoduk** (siehe Seite 18) erfahren, dass Xantere hoch oben im Turm ihres Schlosses schläft. Sie werden auch erfahren, dass sie Xantere nicht ohne weiteres erreichen können und

Regeltechnisches in den Gärten

Xanteres Gärten befinden sich in einer Feenglobule. Deswegen gelten einige regeltechnische Besonderheiten.

- Die Zeit in Xanteres Reich läuft etwa dreißigmal langsamer als auf Dere.
- In Feenwelten erleiden alle Lebewesen, die nicht in den Feenwelten geboren sind, einen Malus von -2 auf SK gegen magische Handlungen von Feenwesen.
- Zauber mit dem Merkmal Illusion sind zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um 1 Punkt erleichtert zu wirken.
- Während der Regenerationsphase erhalten Zauberer aufgrund der magischen Natur der Feenwelt zusätzlich 2 AsP zurück.

Übernatürliche Bewegungen der Helden

Vielleicht haben einige deiner Abenteurer die Möglichkeit, auf einem Fluggerät zu fliegen oder sind durch Artefakte oder Magie in der Lage, sich freier als üblich in den Gärten zu bewegen. Es spricht nichts dagegen, dass die Helden über die Hecken zu anderen Hainen fliegen und sich einen Überblick verschaffen. Im Herbst und Winter werden sie aber größere Schwierigkeiten haben, da hier stärkere Winde vorherrschen. Sollten die Helden jedoch versuchen, direkt zum Balkon des Schlosses vorzudringen, ohne die vier Melodien zu kennen, geraten sie in große Schwierigkeiten. Der Beschützer Vrotagos wird die fliegenden Helden mit allem bekämpfen, was ihm zur Verfügung steht. Gleichzeitig haben die Helden keine Chance, Xantere aus ihrem Schlaf zu befreien, denn sie können den Kokon nicht ohne die Melodien öffnen. In der ersten Szene in den Gärten (siehe Abschnitt „Frosch in Nöten“ auf Seite 17) werden die Helden davor gewarnt, zu früh in das Schloss einzudringen.

erst einmal die Gärten erkunden müssen. Um sich überhaupt von Hain zu Hain bewegen zu können, müssen sie in jedem Hain den entsprechenden Bewahrer aufspüren und von ihm die jeweilige Melodie erlernen, die es ihnen gestattet, das Tor zum nächsten Hain zu öffnen.

In allen Hainen können die Helden verschiedene Pflanzen (zum Beispiel Wirselskraut) sammeln, wenn sie explizit danach suchen (Probe auf *Pflanzenkunde*, je einmal pro Held und Hain). Die zu findenden Pflanzen werden pro Hain in einem Kasten beschrieben.

Während die Helden die Haine erforschen, gibt es optionale und notwendige Szenen. Die optionalen Szenen dienen der Stimmung und der Spieltiefe. Falls dir diese nicht zusagen oder die Helden sie nicht erreichen, kannst du sie einfach überspringen oder durch eigene Szenen ersetzen. Die notwendigen Szenen sind als solche in der Überschrift markiert und sind erforderlich für den weiteren Verlauf des Abenteuers.

Die Hirtenflöte und die Zaubermelodien

Xantere hat innerhalb ihres Reiches einen gewissen Einfluss auf die wirkende Magie der Globule. So kann sie innerhalb der Gärten besondere Zauber wirken, die neben der Vegetation sogar Temperatur und Wetter beeinflussen. Für jeden der vier Haine hat sie einen individuellen Zauber erschaffen. Xantere kann diese Zauber durch ihren Gesang wirken. Außerdem hat sie die vier Zauber in der Flöte gespeichert, die sich im Feenreich selbst mit Astralenergie versorgt. Um einen Zauber der Jahreszeit aus der Flöte auszulösen, muss die entsprechende Melodie (Frühlings-, Sommer-, Herbst- oder Wintermelodie) als Auslöser gespielt werden (Probe auf *Musizieren (Blasinstrumente)*). Der jeweilige Zauber erlaubt, die für die Jahreszeit typische Vegetation zu beeinflussen, sowie die Änderung des Wetters inklusive Temperatur und Niederschlag. Die Wetteränderungen halten für 4 Stunden im Wirkungsbereich an.

Spiele die Helden innerhalb der Gärten eine Melodie auf der Flöte, lösen sie den jeweiligen Zauber aus. Nachfolgend sind die Wirkungen der einzelnen Zauber, abhängig von der QS der Probe auf *Musizieren (Blasinstrumente)*, beschrieben. Bei einer erfolgreichen Probe darf sich der Held auch immer für den Effekt einer geringeren Qualitätsstufe entscheiden (hat der Held eine QS von 4 erreicht, kann er sich beispielsweise dafür entscheiden, den Effekt für QS 2 eintreten zu lassen). Die Eigenschaftsboni bei QS 4 sind lediglich durch unterschiedliche Melodien kumulativ. Man kann also durchaus von Tatendrang



(Frühling QS 4) und Stärke (Sommer QS 4) durchdrungen sein (MU und KK +2), aber nicht durch erneutes Spielen der Sommermelodie noch stärker werden. Zum Öffnen der Tore zwischen den Hainen reicht grundsätzlich eine QS von 1.

Auswirkungen der Frühlingsmelodie

QS 1: Kleine Sprösslinge und ein wenig Gras wachsen beim Flötenspiel in der unmittelbaren Umgebung des Helden. Einfache Verformungen von Frühlingsvegetation möglich.

QS 2: Frühlingsblumen nach Vorstellung des Helden wachsen beim Flötenspiel in unmittelbarer Umgebung des Helden.

QS 3: Kleinere Bäume wachsen allmählich, insbesondere Birken, Eschen aber auch Olivenbäume. Der Held kann beim Flötenspiel bekannte und in die Umgebung und Jahreszeit passende Nutzpflanzen wachsen lassen. Die Luft schmeckt nach Frühling. Temperaturen von 5 bis 15 Grad können in einem Radius von 3 Schritt erreicht werden.

QS 4+: Großflächige Primärvegetation beginnt in einem Radius von 10 Schritt zu sprießen. Die Luft ist vom Frühling durchdrungen, die Helden und umstehende Lebewesen bekommen neuen Tatendrang und Aufbruchsstimmung (MU +2 für 4 Stunden). Temperaturen von 5 bis 20 Grad können in 10 Schritt Radius erreicht werden.

Auswirkungen der Sommermelodie

QS 1: Mittelalte und ausgewachsene Bäume wachsen in unmittelbarer Umgebung des Helden. Einfache Verformungen von Sommervegetation möglich.

QS 2: Früchte von Bäumen und Sträuchern beginnen zu wachsen und erreichen eine ideale Reife.

QS 3: Bäume formen sich nach dem Willen des Helden, um beispielsweise ein Baumhaus zu erschaffen. Der Held kann bekannte und in die Umgebung und Jahreszeit passende Nutzpflanzen wachsen lassen. Ein lauer Sommerwind kommt auf. Temperaturen von 20 bis 25 Grad können in einem Radius von 3 Schritt erreicht werden.

QS 4+: Große und mächtige Bäume formen sich nach dem Willen des Helden und können komplexere und kunstfertige Formen annehmen. Die Luft ist vom Sommer durchdrungen, ein Teil der Lebenskraft geht in die Helden über (KK +2 für 4 Stunden). Temperaturen von 20 bis 35 Grad können in einem Radius von 10 Schritt erreicht werden.

Auswirkungen der Herbstmelodie

QS 1: Kleine Pilze wachsen in der unmittelbaren Umgebung des Helden. Einfache Verformungen von Herbstvegetation möglich.

QS 2: Verfärbungen der nahen Blätter nach Wunsch des Helden.

QS 3: Die Bäume in unmittelbarer Umgebung verlieren die verfärbten Blätter. Der Held kann bekannte und in die Umgebung und Jahreszeit passende Nutzpflanzen wachsen lassen. Die Luft schmeckt schwer und dick. Temperaturen von 10 bis 15 Grad können in einem Radius von 3 Schritt erreicht werden.

QS 4+: Großflächiger Blätterverlust und Färbung in einem Radius von 20 Schritt. Die Luft riecht modrig, die Helden scheinen einfühlsamer zu werden (IN +2 für 4 Stunden). Temperaturen von 5 bis 15 Grad können in einem Radius von 10 Schritt erreicht werden.

Auswirkungen der Wintermelodie

QS 1: Ein großes Feld Ifirnslocken und andere Winterblumen sprießen aus dem Boden. Einfache Verformungen von Wintervegetation möglich.

QS 2: Kleinere Bäume, Sträucher und Blumen gehen ein.

QS 3: Umliegende Vegetation, auch größere Bäume, beginnen zu sterben. Die Luft ist trocken, Geräusche erscheinen eigenartig dumpf. Temperaturen von -15 bis 0 Grad können in einem Radius von 5 Schritt erreicht werden.

QS 4+: Vegetation stirbt großflächig in einem Radius von 25 Schritt. Äste fallen zu Boden, um bald zu neuem Boden zu werden. Die Luft ist eiskalt, die Helden und umliegende Lebewesen werden melancholisch (CH +3 für 5 Stunden). Temperaturen von -30 bis 0 Grad können in einem Radius von 15 Schritt erreicht werden.

Der Frühlingshain

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr durch das Tor in die Gärten eintretet, erfüllt euch ein Gefühl des Tatendrangs. Das gewaltige Areal erstrahlt in frischem Grün, überall erklingt Vogelgezwitscher und der Geruch von unterschiedlichsten Blumen steigt euch in die Nase. Überall scheint neues Leben durch das Erdreich brechen zu wollen. Seerosenfelder erblühen auf einem klaren See, über dem bunt schillernde Libellen tanzen. Junge Wäldchen wechseln sich mit saftigen Wiesen ab und bilden eine malerische Landschaft. Hier und da regnet es aus vereinzelten Wolken, doch die aufgehende Sonne sorgt für angenehme Temperaturen.

Der erste Eindruck der Helden täuscht. Hier und da können sie erkennen, dass der Winter bereits Einzug in den Frühlingshain gehalten hat. Blumenfelder und mehrere Seen sind mit Raureif und Eis überzogen. Kleinere Bäume können dem Frost nicht standhalten und sterben. Junge Nadelbäume scheinen an der Grenze zum Winterhain vermehrt aufzutreten. Auch die Tiere bemerken diese Veränderung und sind unruhig. Vögel umkreisen die Helden, Blumen recken sich ihnen hilfesuchend entgegen.

Frühlingshain I: Frosch in Nöten (notwendige Szene)

Zweck: wichtige Informationen darüber, was in den Gärten gerade passiert

Atmosphäre: zunächst lustig und skurril, dann ernst
Betreten die Helden den Frühlingshain, entdecken sie direkt zu ihrer Rechten einen See (1), der durch den sich ausbreitenden Winter bereits zufriert. Nicht weit

vom Ufer entfernt befindet sich ein großes Seerosenblatt. Darauf sitzt, und von den Beinen abwärts im Teich festgefroren, ein riesiger Biestinger-Frosch namens **Hoduk** (2 Schritt großer grüner Frosch, arrogant, legt Wert auf Etikette; Etikette 16 (14/14/14), Willenskraft

12 (14/14/14), SK 3)•.

Der alte Frosch war, nachdem sich Xantere zur Ruhe gebettet hatte, ebenfalls auf seinem Seerosenblatt für lange Zeit eingeschlafen. Dass der See während seines Schlafes begann, zuzufrieren, bemerkte er nicht und erwachte in einer sehr misslichen Lage. Xantere hatte den Frosch nach der Verwandlung Ingerydos' unter Tränen in ihren Plan eingeweiht, somit weiß er um die vier Melodien und die melodiespielenden Bewahrer der Haine.

Allerdings hat er durch den Verrat von Ingerydos an Xantere ein tiefes Misstrauen gegenüber Menschen entwickelt. Das Auftauchen der Helden bringt ihn nun in einen sehr unangenehmen Zwiespalt: Zum einen will er von diesen Neuankömmlingen tunlichst in Ruhe gelassen werden, zum anderen sind die Helden aktuell seine einzige Chance, dem zugefrorenen See zu entkommen. Zunächst ist er pikiert und behandelt die Helden von oben

herab. Begegnen die Helden dem arroganten Frosch mit Respekt, können sie jedoch sein Vertrauen erringen. Eine erfolgreiche Probe auf *Etikette (Benehmen)* -1 reicht aus, um Hoduks Wohlwollen zu erhalten. Dies kann zu sehr skurrilen und amüsanten

• Benötigst du Spielwerte für Hoduk, helfen dir die Angaben zur Kröte (Koschröte) (siehe **Regelwerk** Seite 362) weiter.

Frühlingshain

Temperatur und Wetter: 15 Grad, aufgehende Sonne und gelegentliche Regenschauer

Fauna: Turmfalken, Singvögel, Libellen, Schmetterlinge, Forellen, Frösche, Schildkröten, Rehe, Füchse

Flora: Krokusse, Narzissen, Tulpen, Lilien, Primeln, Birken, Buchen, Pinien, junge Olivenbäume und Weiden

Probe auf *Pflanzenkunde* (jeder Held kann pro Hain eine Probe ablegen, um Kräuter zu suchen):

- **QS 1:** Der Held findet schöne Frühlingsblumen.
- **QS 2:** 4x Einbeeren (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 172).
- **QS 3:** 1x Wirselkraut (siehe **Regelwerk** Seite 346).
- **QS 4:** 1x Joruga (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 172).
- **QS 5:** Der Held findet einen ihm unbekannten Strauch mit 2W6 gelben Beeren, die immun gegen den Frost zu sein scheinen. Verzehrt man eine Beere, erhält man für die nächsten vier Stunden den Vorteil *Kälteresistenz* (siehe **Regelwerk** Seite 167).
- **QS 6:** Der Held findet eingefroren in einem kleinen See Blüten des Regenbogenlotos (siehe **Kasten** Seite 31).

Der Regenbogenlotos ist für den Weg zum Schloss später sehr wichtig. Die Blütenfee Iloe wird eine lange Regenbogenbrücke für die Helden wirken.



Konversationen zwischen den Helden und dem Frosch führen. Auf kurz oder lang wird er die Helden aber betreten darum bitten, ihn zu befreien.

Doch das ist leichter gesagt als getan. Durch den Erfolg einer Probe auf *Wildnisleben (Feuermachen)* können die Helden im Hain genug trockenes Holz sammeln, um ein Feuer zu entzünden, das den See nach und nach auftaut. Haben sie Werkzeug zum Feuermachen im Gepäck, fällt das Freischmelzen des Froschs um +1 leichter. Ein magiebegabter Held kann ein ähnliches Ergebnis mit Hilfe eines **IGNIFAXIUS** erreichen. Auch rohe Gewalt hilft gegen die – zum Glück noch nicht allzu dicke – Eisdecke (Probe auf **AT** mit einer stumpfen Waffe oder dem Knauf), wobei Hoduk diese Variante nur unter Klagebekundungen über sich ergehen lässt. Haben die Helden andere kreative Ideen, solltest du deren Einfallsreichtum mit einem befreiten Frosch belohnen.

Ist Hoduk befreit, überwindet er seine Abneigung und stellt sich als recht geschwätzig heraus. Hier kommt es zur eigentlichen Expositions-Szene für die Helden.

Hoduk erzählt den Helden von allen Vorkommnissen, die er selbst miterlebt hat:

- Von der Liaison Xanteres mit dem Hirten, den Zaubermelodien und dem „Verrat“ des Hirten an Xantere als er mit Mira zurückkehrte – natürlich erheblich übertrieben.
- Von der Erschaffung der Bewahrer während der Trauer der Dryade.
- Von Xanteres Entscheidung, sich im Turm ihres Schlosses zur Ruhe zu legen.
- Vom Pflanzenwesen Vrotagos, das über Xanteres Schlaf wachen sollte. Er warnt die Helden eindringlich und legt ihnen nahe, sich ihm nicht ohne das Wissen um die vier Melodien zu nähern, selbst falls die Helden fliegen können.
- Von der Ausbreitung des Winters und dem drohenden Untergang der Gärten und ihrer Bewohner.
- Er kann den Helden auch berichten, dass sich mit der Ausbreitung des Winters die Dornenranken über das Schloss gelegt haben. Die Blütenfee Iloe ist wohl das einzige Wesen in den Gärten, welches mehr über das Schloss weiß und die Helden mit ihrer Magie in den Turm hinaufbringen könnte. Allerdings hat er die Blütenfee schon seit geraumer Zeit nicht mehr gesehen.
- Der Frosch gibt den Gefährten auch den Tipp, dass sich in den Gärten so manches nützliche Kraut finden lässt – ein Hinweis darauf, dass die Helden in jedem Hain eine Probe auf *Pflanzenkunde* zum Suchen nach Kräutern ablegen können.

Inständig bittet Hoduk die Helden, Xantere zu wecken, um die Ausbreitung des Winters aufzuhalten.

Frühlingshain II: Das Tierkabinett

Zweck: erster Hinweis auf die tragische Geschichte von Herador und Xanteres Liebe zur Natur

Atmosphäre: harmonisch, zauberhaft

Nachdem die Helden ein Gebiet aus wildem Buschwerk durchquert haben, gelangen sie in das Kabinett der Tierwesen (2), welches aus Bäumen und Pflanzen geformt ist. Um die Schönheit des Lebens zu preisen, hat Xantere hier eine Art Museum der Lebewesen erschaffen, die in ihren Gärten leben. Dazu formte sie verschiedenes Buschwerk mit der Frühlingsmelodie, sodass sie die Gestalt der Tiere annehmen. Unter anderem können die Helden Folgendes entdecken:

- ☛ Ein steigendes Pferd, vielleicht auch ein anderes Huftier, geformt aus einem Liguster.
- ☛ Ein stolzer Grimwolf, geformt aus einem Haselbusch.
- ☛ Ein großer Frosch auf einem Seerosenblatt, geformt aus verschiedenen Frühlingsblumen.
- ☛ Ein Hase, geformt aus einem Erdbeerstrauch.
- ☛ Eine kleine Blütenfee, geformt aus einem Rosenstrauch.
- ☛ Eine Rote Wildschweine beim Fressen, geformt aus jungen, geformten Eichentrieben.
- ☛ Ein Sperber in seinem Nest, der sich um seine Jungen kümmert, geformt aus Heidekraut.
- ☛ Eine besonders schöne Szene befindet sich direkt vor einem Apfelbaum. Die geformte Flora zeigt Xantere, die einen rundlichen Gegenstand (einen Apfel) in der Hand hält. Die Dryade beugt sich über einen prächtigen Hirsch und hat sanft eine Hand auf dessen Stirn gelegt. Dieses Kunstwerk stellt einen Ausschnitt aus der tragischen Geschichte Heradors dar (siehe Kasten), die im späteren

Verlauf des Abenteuers noch von Bedeutung sein wird. Die Helden werden die Geschichte im Verlauf des Abenteuers erfahren.

Die tragische Geschichte des Herador

Vor über 450 Jahren derischer Zeit (also vor etwa 15 Jahren in den Gärten) lebte in Xanteres Reich ein Paar im Winterhain: Ein weißer Edelhirsch namens ♀ Herador und sein Alttier ♂ Awiria. Die beiden Biestinger waren prächtige Geschöpfe ihrer Art und durchdrungen von der Magie der Globule, sodass sie selbst einige schwache, intuitive Zauber zur Verformung der Gärten wirken konnten. Glücklicherweise lebten sie im Winterhain, bis Awiria eines Tages eines natürlichen Todes starb. Herador war von unsagbarer Trauer erfüllt, und Xantere hatte Mitleid mit ihm. Zwar konnte und wollte sie Awiria nicht zurückholen, dennoch war es in ihrem Sinn, Heradors Leiden zu lindern. Xantere erschuf einen Apfelbaum mit gefrorenen Früchten, dessen Äpfel Linderung für gemarterte Herzen bewirkten. Sobald ein Lebewesen solch einen Apfel verzehrte, fiel es in einen langandauernden, erholsamen Schlaf. Aus diesem Schlaf konnte nur vorzeitig geweckt werden, wer von einem anderen, wohlgesinnten Wesen sanft an der Stirn berührt wurde, als Zeichen des Neuanfangs. So geschah es auch mit Herador. Nachdem der weiße Hirsch einen der Äpfel verspeist hatte, fiel er in einen tiefen Schlaf. Erst nachdem Xantere ihn nach einiger Zeit die Stirn berührte, erwachte er wieder – sein Herz hatte Ruhe gefunden.



Frühlingshain III: Die Waldbühne

Zweck: Hinweis auf Xanteres Kokon

Atmosphäre: friedlich

Auf der Lichtung eines Birkenhains befindet sich Xanteres Waldbühne (3) aus verschlungenen Stämmen von Birken und Pinien. Hier haben sich die Bewohner der unterschiedlichen Haine, als diese noch frei zugänglich waren, zusammengefunden und den zauberhaften Gesängen Xanteres gelauscht. Dies war Ingerydos Lieblingsort, an dem er oft zusammen mit Xantere musizierte. Die Bühne gibt einen weiteren Hinweis auf Xanteres Streben nach Harmonie und ihre Affinität zu den schönen Künsten. Auf einem nahen Baum hat sich die Biestinger-Laubsängerin ♀ *Zilp* (wunderschöne Singstimme, hellgrün und silbern leuchtende Federn, eitel, immer begierig neue Lieder zu lernen, Singen 17 (15/15/15), Willenskraft 5 (11/15/15), SK 3) niedergelassen. Falls sich die Helden nicht wie die Axt im Walde aufführen, wird sie sie darum bitten, ein Lied aus ihrer Heimat vorzutragen. Lass die Helden eine Probe auf *Singen* ablegen.

Probe auf *Singen* (beliebiges Anwendungsgebiet)

- ❖ **QS 1:** *Zilp* bedankt sich und berichtet, dass Ingerydos hier oft mit Xantere musizierte. Sie wird weiterhin fragen, ob die Helden Xantere aus ihrem Schlaf wecken können. *Zilp* selbst habe es bereits versucht, doch das Pflanzenwesen *Vrotagos* ist wütend und mächtig. Beinahe hätte es sie getötet, als sie zu nahe an den Balkon des Schlafzimmers geflogen ist. Sie hat gesehen, dass sich Xantere in einen schützenden Kokon aus Pflanzen gelegt hat. *Zilp* wird nicht bei den Helden bleiben, denn sie muss sich um ihre Nestlinge kümmern.
- ❖ **QS 2:** 3W20 weitere (nicht sprachbegabte) Vögel kommen und setzen sich auf die umliegenden Bäume, um dem Gesang zuzuhören.
- ❖ **QS 3+:** Zahllose Tiere des Hains (Libellen, Rehe, Füchse etc.) versammeln sich um die Bühne und lauschen wie gebannt. Eine Szenerie wie aus einem Traum entsteht, während die Helden von einer sonderbaren Zuversicht ergriffen werden. Jeder Held erhält einen Schicksalspunkt zurück.

Frühlingshain IV: Die Schmetterlingswiese

Zweck: Stimmungsszene

Atmosphäre: inspirierend bis überfordernd

Die Helden kommen auf eine Wiese (4), auf der Tausende und Abertausende Schmetterlinge ruhen. Betreten die Helden die Wiese, erleben sie einen einmaligen Sinnesrausch umherfliegender Farbenpracht. Ein inspirierendes Schauspiel für jeden künstlerisch interessierten Helden. Lassen sich die Helden auf das Fest der Sinne ein, erhalten sie für die nächsten 4 Wochen (auch außerhalb der Gärten) auf Proben von *Musizieren* (*Blasinstrumente*) und *Malen & Zeichnen* eine Erleichterung von +2 Punkten. Dies kann insbesondere für das Finale sehr nützlich sein. Gleichzeitig kann das Farbenfest verwirrend und überfordernd wirken. Sollte

den Helden eine Probe auf *Willenskraft* misslingen, erhalten sie für die nächsten 4 Stunden 1 Stufe *Verwirrung* (siehe **Regelwerk** Seite 34).

Frühlingshain V: Die Blütenstaubwolke

Zweck: Stimmungsszene und leichtes Ärgernis für die Helden

Atmosphäre: unangenehm bis anstrengend

Beim Durchqueren eines dichten Teils eines jungen Waldes (5) berührt ein Held mit dem schlechtesten Ergebnis eines Wurfs mit einem W20 einige Blätter einer seltsam geformten Birke, die über und über mit Blütenstaub bedeckt ist. Als ob der Baum darauf gewartet hätte, schüttelt er seine Äste aus und überzieht den Helden mit einer dicken Schicht aus Blütenstaub, damit dieser seine Samen weiterträgt. Der Held erleidet einen Niesanfall und durch die unangenehm schmierige Pollenschicht 1 Stufe *Betäubung* (siehe **Regelwerk** Seite 32) für 4 Stunden, sofern dem Helden nicht eine Probe auf *Willenskraft* gelingt. Die *Betäubung* fällt auch vom Helden ab, sobald sich dieser sehr ausgiebig wäscht und sich so von der klebrigen Pollenschicht befreit. Der Held kann zum Beispiel in einem der noch nicht zugefrorenen Seen baden.

Frühlingshain VI: Die Bienenwiese

Zweck: Zugang zum Bewahrer des Frühlings

Atmosphäre: zunächst malerisch, dann unangenehm bis bedrohlich

Die Helden treffen auf ein weitreichendes Blumenfeld (6). Kaum hörbar ist die Melodie des Frühlings zu erkennen. Gleichzeitig ist deutlich lauter das Summen zahlloser Bienen zu vernehmen, die von der Störung durch die Helden in ihrem emsigen Treiben nicht erfreut sind. Tatsächlich sind Teile der Wiese bereits vom Frost des Winters überzogen, sodass die Bienen aggressiver sind als üblich. Jeder Held muss eine Probe auf *Tierkunde* (*Wildtiere*) ablegen und wird daraufhin von 4-QS/2 Bienen gestochen (1 SP pro Stich). Die Bienen sind zwar lästig, dennoch können die Helden ungehindert zum Bewahrer des Frühlings in der Mitte des Blumenfeldes gelangen.

Frühlingshain VII: Der Bewahrer des Frühlings: Das Blumenbeet (notwendige Szene)

Zweck: Erlernen der Frühlingsmelodie

Atmosphäre: märchenhaft schön

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr den Bienenschwarm hinter euch gelassen habt, betretet ihr einen Teil der Wiese, auf dem ein kleines Beet malerisch schöner Blumen steht. Eure Nasen werden von herrlich erfrischenden Düften umschmeichelt. Erst jetzt nehmt ihr die stetigen Klänge wahr, die sich wie ein sphärisches Kleid über die Szenerie legen. Die Blumen in dem Beet bewegen und wiegen sich sacht im Takt der Melodie, als sei sie ein natürlicher Teil von ihnen selbst. Dieses Blumenbeet muss der Bewahrer des Frühlingshains sein. Dann erblickt ihr zu eurer Rechten etwas, das nicht in dieses

außergewöhnliche Bild zu passen scheint. Eine weite Fläche der Wiese glitzert und glänzt von kleinen Eiskristallen, die das Gras und die Blumen überzogen haben – ein Zeichen des sich ausbreitenden Winters. Nur noch einige Wochen, so schätzt ihr, und der Bewahrer des Frühlingshains wird unter dem kühlen Leichentuch des Winters ersticken.



Die Helden können hier vom Bewahrer des Frühlingshains (7) die Melodie des Frühlings erlernen. Dazu müssen sie lediglich eine Probe auf *Musizieren (Blasinstrumente)* ablegen. Sollte die Probe misslingen, kann sie nach wenigen Minuten wiederholt werden. Allerdings bemerken die Helden, dass sich bei Misslingen etwas Raureif des Winters auf den nahen Pflanzen bildet. Spielen sie die korrekte Melodie auf der Flöte, können sie innerhalb von Xanteres Reich die weiter oben beschriebenen Effekte für die Frühlingsmelodie auf Seite 17 hervorrufen.

Frühlingshain VIII: Der Durchgang zum Sommerhain

Zweck: Übergang vom Frühling zum Sommer

Atmosphäre: zunächst friedlich, gegebenenfalls leicht bedrohlich

Obwohl der Durchgang (8) mit Frühlingsvegetation und Sträuchern dicht verwachsen ist, kann in der mächtigen Hecke noch immer ein gewaltiger Torbogen erahnt werden. Dieses natürlich gewachsene Tor stand früher offen, doch es wurde von Xantere zum Schutz der Bewohner durch dichtes Buschwerk versiegelt. Um das Tor zu öffnen, muss man die Melodie des Frühlings auf der Hirtenflöte spielen. So können die Helden der Frühlingsvegetation befehlen, sich zurückzuziehen und den Weg freizugeben. Erklingen die richtigen Töne der Melodie am Tor, wiegen sich die Äste im Takt der Klänge wie in einem lauen Frühlingswind und geben den Weg zum Sommerhain frei.

Der Sommerhain



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr tretet durch das große Tor in der Hecke. Vom einen auf den anderen Moment wird es heiß. Die Sonne steht hier plötzlich hoch am Himmel und strahlt erbarmungslos auf euch hinab. Direkt vor euch tut sich ein mächtiger Laubwald auf. Kräftige Grüntöne leuchten, die Luft schmeckt satt und von Leben erfüllt. Im Wald zieht ein Rudel Rotwild vorbei. Die Tiere beäugen euch aufmerksam, nehmen euch aber nicht als Gefahr wahr. Blätter rascheln im Wind, das Knarren und Knarzen der Baumstämme und Äste erfüllt diesen Ort. In diesem Hain erstrahlt das Element Humus in herrlicher Pracht.



Die Ausbreitung des Winters ist noch nicht bis zum Sommerhain vorgedrungen. In der Tat wissen die meisten Bewohner des Hains noch nichts von der drohenden Gefahr für ihr Leben.

Sommerhain

Temperatur und Wetter: 30 Grad, hochstehende Sonne und kaum Regen

Fauna: Rehwild, Rotwild, Damwild, Wildschweine, Spechte, Greifvögel, Mäuse, Marder

Flora: Praiosblumen, Glockenblumen, Rosen, Kornblumen, Mohn, Fingerhut, Farne, Beerensträucher, Klee, Haselbüsche, Buchen, Eichen, Olivenbäume, Obstbäume, Mammutbäume

Probe auf Pflanzenkunde

- ☛ **QS 1:** Der Held findet Xanteres Erdbeerbeet (Szene siehe unten).
- ☛ **QS 2:** 1x Lulanie (siehe **Regelwerk** Seite 346).
- ☛ **QS 3:** 1x Gulmond (siehe **Regelwerk** Seite 345).
- ☛ **QS 4:** 3x Egelschreck (siehe **Regelwerk** Seite 345).
- ☛ **QS 5:** 3x Wirselskraut (siehe **Regelwerk** Seite 346).
- ☛ **QS 6:** Held findet die gesamte Liste (QS 1-5).

Sommerhain I: Xanteres Erdbeerbeet

Zweck: nützliche Pflanzen für die Helden

Atmosphäre: freundlich, amüsant

Die Helden können diese Szene, beziehungsweise das Erdbeerbeet, nur finden, wenn ihnen eine Probe auf *Pflanzenkunde* gelingt (siehe Kasten). Unweit des Bewahrers des Sommers, einer Sommerlinde, befindet sich ein kleines Beet (9), auf dem zuckersüße Erdbeeren wachsen. Ein Biestinger-Hase namens **1** Rupert (bräunliches Fell, überlange Schlapp-Ohren, neugierig, hilfsbereit; Willenskraft 7 (14/14/14), SK 3) kümmert sich um die Pflanzen, die in rasendem Tempo zu wachsen scheinen. Rupert ist enorm neugierig und wüsste nur allzu gerne, was mit Xantere geschehen ist, denn er hat sie schon lange nicht mehr gesehen. Berichten die Helden ihm, was sie vom Satyr und dem Frosch erfahren haben, wird er ihnen zur Unterstützung ein paar Erdbeeren von Xanteres Lieblingserdbeerpflanze geben. Jeder Held erhält 1W3 dieser besonderen Erdbeeren. Sie haben eine heilende Wirkung (sofortige 1W6 Lebenspunkte) und können im Finale des Abenteuers hilfreich sein. Rupert berichtet, dass diese Erdbeeren für Xantere und den Hirten eine anregende Wirkung hatten und kichert. Rupert fragt auch, ob die Helden die Blütenfee Iloe gesehen haben. Seine gute Freundin ist nun schon seit einigen Wochen verschwunden.



Sommerhain II: Der Grolm

Zweck: Informationen und Ausrüstung für die Helden

Atmosphäre: amüsant bis nervenaufreibend

Ein mürrischer Grolm namens **Zatwotz** (schrumpelige Haut, weiße Haare, goldgierig; Handel 15 (16/16/10), Überreden 10 (12/16/10), Willenskraft 8 (12/16/10), Zechen 6 (16/10/10), SK 2) hat vor langer Zeit die Gärten zufällig entdeckt und sich mit Xanteres Einwilligung im Sommerhain am Rande zum Herbsthain niedergelassen. In den Gärten hat Zatwotz seine Berufung in der Winzerei gefunden und züchtet wilden Wein an einem kleinen Weinberg. Zudem hat er sich eine kleine Hütte mit Keller (10) gebaut, in der er den Wein keltert und lagert.

Der häufig angetrunkene Grolm kann den Helden ein nützlicher, jedoch anstrengender Gesprächs- und Handelspartner sein. Grundsätzlich ist er ausschließlich am Tauschhandel mit Gegenständen interessiert, Geld interessiert ihn nicht. Die Helden können mit dem Grolm verhandeln (Vergleichsprobe auf Handel und Netto-QS 1), um halbwegs faire Preise zu erhalten. Die Helden dürfen an dieser Stelle ruhig den ein oder anderen liebgewonnenen Gegenstand springen lassen, um Waren von Zatwotz zu erhalten. Sein Angebot umfasst Folgendes:

- ☛ Zatwotz' selbstgekelterter Wein „Zatwotztröpfchen“, mit Fichtennadelessenz aus dem Winterhain verfeinert. Dieser edle Tropfen ist in Aventurien einzigartig und wird bei jedem Weinkenner horrend Preise erzielen, sollten die Helden ihn weiterverkaufen (bis zu 100 Silbertaler pro Borkenflasche).
- ☛ Verschiedene Felle und behelfsmäßige Winterkleidung (senkt die Kältestufe um 2) die Zatwotz bei seinen Besuchen im Winterhain verwendet. Verfügen die Helden nicht selbst über Winterkleidung, werden sie diese benötigen, um im Winterhain überstehen zu können.
- ☛ Einen Apfel vom gefrorenen Obstbaum (siehe „Der gefrorene Apfelbaum“ auf Seite 27). Sollten die Helden ihn diesbezüglich fragen, kann er ihnen die traurige Geschichte von Herador und dem Apfelbaum erzählen (siehe „Die tragische Geschichte des Herador“ auf Seite 19).

Der Grolm wird die Helden vor dem Herbsthain warnen. Durch die unmittelbare Nähe seiner Behausung zum angrenzenden Herbsthain bekommt er mit, dass es dort nicht mehr mit rechten Dingen zugeht. Die Blütenfee Iloe hat er lange nicht gesehen. Dies stört ihn nicht sonderlich, denn die immer gut gelaunte Blütenfee geht ihm häufig auf die Nerven.

Sommerhain III: Der verwunschene Wald

Zweck: Zugang zum Bewahrer des Sommers

Atmosphäre: märchenhaft

Um den Bewahrer des Sommers zu erreichen, müssen die Helden ihren Weg durch einen verwunschenen Wald finden (11). Es ist nahezu unmöglich sich in dem Wald nicht zu verirren. Selbst Helden, die sich auf Dere ausgezeichnet orientieren können, scheinen durch die hier wirkende Magie orientierungslos zu sein. Betreten die Helden den Wald, würfle mit 1W6 und schaue in der untenstehenden Tabelle nach, welchen Teil des Waldes die Helden betreten. Wenn



die Helden den Ort wieder verlassen, würfle erneut. Hast du zweimal die gleiche Zahl gewürfelt, gelangen die Helden zum Bewahrer des Sommerhains. Du kannst den Wald natürlich auch nutzen, um eigene Szenen zu platzieren.

Sommerhain IV: Der Bewahrer des Sommers:

Die Sommerlinde (notwendige Szene)

Zweck: Erlernen der Sommermelodie

Atmosphäre: mystisch und rätselhaft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr tretet aus dem Wald auf eine Lichtung. Vor euch erhebt sich der vermutlich gewaltigste Baum, den ihr je erblickt habt, gute 12 Schritt im Durchmesser und 80 Schritt hoch. Die mächtige Baumkrone überspannt die gesamte Lichtung, während sich starke Wurzeln in den Boden graben. Es ist offensichtlich, dass die Magie dieses Ortes für die Größe der Sommerlinde verantwortlich ist. Am Fuße der Linde, zwischen ausladendem Wurzelwerk und kleineren Büschen, haben sich Hasen, Rehe, und andere Waldbewohner zur Ruhe gelegt. Ein Sperber kümmert sich auf einem Ast um seine Nestlinge. Sie scheinen euch nicht als Gefahr wahrzunehmen. Diffus hört ihr die entfernten Klänge einer Melodie, die aus der Baumkrone des Waldriesen zu euch herunterdringt. Ehrfürchtig blickt ihr an der Sommerlinde empor, als sich die Rinde des Stammes über euch zu einem faltigen Gesicht aus Borke formt. Eine Stimme ertönt wie das Knacken hunderter Äste im Wind: „Ahhh, Menschlingle. Was macht ihr hier? Warum hat Xantere euch noch nicht wieder aus den Gärten geworfen?“



Würfelwurf Ort
(1W6)

- 1 Auf einer Lichtung treffen die Helden das auf einem Baum sitzende sprechende Eichhörnchen **▲ Wiwiz** (rot-braunes Fell, neugierig, sympathisch; Willenskraft 7 (13/13/13), SK 1). Stellen sich die Helden mit Wiwiz gut, etwa durch kleine Leckereien oder eine erfolgreiche Probe auf **Überreden (Schmeicheln)**, wird er die Helden begleiten und sie direkt zum Bewahrer des Sommers führen. Wenn nicht, würfale erneut mit 1W6.
- 2 Die Helden finden mitten im Wald eine beschauliche, aber verlassene Hütte. Betreten die Helden sie, finden sie einen Tisch, an dem drei Stühle stehen, und der für drei Personen gedeckt ist. Weiterhin stehen drei Betten in dem Raum. Auf einem Herd kocht eine Suppe vor sich hin, die vorzüglich schmeckt. Egal wie lange die Helden bleiben, niemand wird vorbeikommen.
- 3 Der Wald wird deutlich dunkler und unheimlicher. An einigen Bäume sind Spinnenweben zu sehen. Es handelt sich um die Nester von zwei Höhlenspinnen (siehe **Aventurischer Almanach** ab Seite 158), was sich durch eine erfolgreiche Probe auf **Tierkunde** feststellen lässt. Halten sich die Helden längere Zeit in diesem Bereich des Waldes auf (Meisterentscheid), tauchen die beiden Spinnen auf und greifen an.
- 4 Die Helden finden eine Spur aus Brotkrumen, die allerdings nach einiger Suche im Nichts verläuft.
- 5 Die Helden treffen auf einen aufgebrachten, wenn auch gewöhnlichen Braunbär, der Menschen nicht ausstehen kann und versucht, einen Bienenstock zu erreichen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 169). Es könnte zu einem Kampf kommen, falls die Helden nicht vorsichtig agieren. Er spürt das ungewöhnliche Nahen des Winters und benötigt den Honig, um sich auf den Winterschlaf vorzubereiten.
- 6 Auf einer kleinen Wiese liegen die Skelette von sieben jungen Geißlein. Vermutlich wurden sie von einem Raubtier gefressen.

Die Linde, von magischem Leben erfüllt, ist der Bewahrer des Sommerhains (12). Hoch oben in ihrer Krone lässt der durch die Blätter rauschende Wind die Sommermelodie erklingen. Die Linde hat bislang von der Bedrohung durch den nahenden Winter nichts mitbekommen – das letzte Mal, dass sie Xantere gesehen hat, war, als die Dryade ihr die Sommermelodie beibrachte. Bei dieser Gelegenheit berichtete Xantere ihr auch trauernd von ihrem durch Ingerydos gebrochenen Herzen, weswegen die Linde eine gewisse Abneigung gegen Menschen verspürt. Sie will die Helden nicht so ohne weiteres in ihre Krone steigen lassen, um die Melodie zu erlernen. Schließlich hat Xantere ihr die Melodie anvertraut, um den Hain zu bewahren und nicht für dahergelaufene Menschen. Sollten die Helden trotzdem versuchen, die Linde ohne ihre Zustimmung zu erklettern, droht ein schmerzhafter Sturzschaden (siehe **Regelwerk** ab Seite 340), da diese sie einfach abschütteln wird.

Berichten die Helden der Linde von der drohenden Gefahr für die Gärten, stimmt sie das etwas milder. Allerdings ist sie nicht sofort davon überzeugt, dass die Helden wirklich das Zeug dazu haben, die Gärten zu retten. Zunächst prüft sie die Weisheit der Menschlinge und stellt zu diesem Zweck ein Rätsel:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor vielen, vielen Jahren, als ich noch als kleiner Spross mit vielen anderen Sprösslein auf dieser Lichtung stand, lebte in diesem Wald eine Wildschweinfamilie – ein Eber, eine Bache und zwei Frischlinge, ein Junge und ein Mädchen. Eines Tages entdeckten die Vier diese Lichtung. Obwohl sie wussten, dass Xantere es ihnen nicht gestattete, junge Bäume zu verspeisen, konnten sie der Versuchung nicht widerstehen: Sie begannen, die saftigen jungen Linden-sprösslein zu vertilgen – einen nach dem anderen. Nach kurzer Zeit glich die Lichtung einem gepflügten Acker und von den Sprösslein war nur noch ich übriggeblieben. Als die Vier sich mir mit gierig geöffneten Mäulern näherten, betrat Xantere die Lichtung. Sie sah,

was die Wildschweinfamilie angerichtet hatte und wurde zornig. „Ihr müsst euren Verstand verloren haben, dass ihr das Herz dieses Haines so verwüstet! Zur Strafe sollt ihr selbst als Bäume hier auf dieser Lichtung stehen!“ Von Panik erfüllt wollten die Schweine Reißaus nehmen. Doch keines von ihnen konnte sich bewegen, denn ihre Läufe hatten sich bereits in tiefes Wurzelwerk verwandelt. „Hab Gnade, Herrin Xantere! Wir bereuen, was wir getan haben“, riefen sie aus. Xantere, die alles Leben liebte, verspürte Mitleid mit den Vieren. Doch wollte sie sie nicht so ohne weiteres davonkommen lassen. „So beweist mir, dass wenigstens ein Funke Weisheit in euch steckt, indem ihr dieses Rätsel löst: Ihr steht hier auf der Lichtung in einer Reihe. Einer von euch blickt gen Frühling, die anderen drei Richtung Herbst. Ich habe zwei von euch in Eichen verwandelt und die anderen beiden in Buchen. Wenn mir einer von euch verraten kann, in was für einen Baum ich ihn verwandelt habe bevor ihr untereinander ein Wort gewechselt habt, befreie ich euch alle von meinem Zauber und ihr könnt weiter durch meine Gärten ziehen.“ Bei diesen Worten sank den vier Wildschweinen der Mut, denn sie waren zwar schlau, konnten sich aber weder bewegen noch an sich hinabsehen. So konnte keiner von ihnen erkennen, in was für einen Baum Xantere ihn verwandelt hatte. Zudem konnten sie sich durch ihre Anordnung auf der Lichtung nicht alle gegenseitig sehen: Zuerst stand da die Bache, den restlichen Familienmitgliedern den Rücken zugekehrt. Als nächstes kam der Eber, stehend mit dem Rücken zur Bache und seinen Blick auf seine beiden Kinder vor ihm gerichtet. An nächster Stelle kam der Frischlingsjunge, und das Frischlingsmädchen bildete den Abschluss – beide den Blick starr in die gleiche Richtung wie ihr Vater gerichtet. Lange überlegten die Schweine und schwiegen. Jedes hätte gerne direkt ausgerufen was für ein Baum es ist, wenn es sich nur sicher gewesen wäre. Doch als sie schon aufgeben wollten, rief eines von ihnen „Jetzt weiß ich, was für ein Baum ich bin!“ Xantere war zufrieden, denn das Wildschwein hatte ihr die richtige Antwort gegeben und Weisheit bewiesen. Nun aber frage ich euch: „Welches der vier Schweine hat Xantere die Antwort gegeben?“

Lösung des Rätsels: Die Vier stehen in der folgenden Reihenfolge auf der Lichtung: Bache (Blick nach links), Eber (Blick nach rechts), Sohn (Blick nach rechts) und Tochter (Blick nach rechts). Mutter und Tochter sehen jeweils kein anderes Familienmitglied, können also unmöglich wissen, wer Eiche und wer Buche ist. Der Vater sieht seine beiden Kinder. Wären beide Kinder entweder jeweils Buche oder Eiche, wüsste er direkt, dass er selbst zur anderen Baumart gehört, da es insgesamt nur zwei Eichen oder Buchen gibt. Es bleibt noch der Sohn. Da sein Vater nicht antwortet, weiß er, dass er und seine Schwester unterschiedliche Bäume sein müssen. Er selbst gehört zu der Baumart, die seine Schwester nicht ist und kann Xantere die Antwort geben.

Wenn die Spieler nicht von selbst auf die Lösung kommen, kann ihnen für eine Probe auf *Sagen & Legenden* -2 oder den Einsatz von Schicksalspunkten einer der folgenden Hinweise, den sich die Spieler noch nicht selbst erschlossen haben, gegeben werden:

- 🍷 Reihenfolge und Blickrichtung der Wildschweine.
- 🍷 Bache und Tochter blicken nach außen, sehen keinen anderen und scheiden damit aus.
- 🍷 Gehören seine Kinder zur identischen Baumart, würde der der Eber, der beide sieht, direkt antworten.
- 🍷 Da der Eber nicht antwortet, kann der Sohn antworten. Sobald sich die Helden durch das Lösen des Rätsels das Vertrauen der Linde verdient haben, können sie in ihre Krone klettern (Probe auf *Klettern (Baumklettern)* + 2), um die Melodie zu erlernen. Dabei scheint die Linde sie zu unterstützen, Zweige wenden sich zu sicheren Tritten und Griffen, selbst ein fallender Held kann von einem Ast aufgefangen werden (was dennoch Sturzschaden (siehe **Regelwerk** ab Seite 340) verursacht). Oben in der Krone angekommen, bietet sich den Helden ein traumhafter Blick über die Gärten, insbesondere auf das Schloss Xanteres im Zentrum. Hier oben erklingt die Melodie des Sommers laut und deutlich. Durch eine Probe auf *Musizieren (Blasinstrumente)* kann diese erlernt werden und steht den Helden von nun an zur Verfügung. Misslingt die Probe, spüren die Helden einen kalten Hauch, der aber schnell vergeht. Die Temperatur ist hier zu warm, als dass sich der Winter hier schnell ausbreiten könnte.

Sommerhain V: Der Durchgang zum Herbsthain

Zweck: Übergang vom Sommer zum Herbst

Atmosphäre: zunächst friedlich, gegebenenfalls leicht bedrohlich

Der Übergang vom Sommer- zum Herbsthain (13) ist ähnlich angelegt wie der vom Frühling zum Sommer. Eine torartige Öffnung in der großen Hecke am Rande des Waldes mit von Sommervegetation, Buschwerk und kräftigeren Bäumen verwachsen. Spielen die Helden die Sommermelodie, öffnet die Vegetation den Durchgang und gibt den Weg in den Herbsthain frei.

Der Herbsthain

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein weiteres Mal durchschreitet ihr den Übergang zwischen zwei Hainen, und modrige dicke Luft schlägt euch entgegen. Vor euch erstrahlt ein Herbstwald in prächtiger Farbenvielfalt. Laub weht umher und formt sich kurzzeitig zu einem weiblichen Gesicht. Ein Dachs nimmt vor euch Reißaus und die untergehende Sonne taucht den Hain in rötlich-güldenes Licht. Große Pilze wachsen aus dem feuchten Boden, während zu eurer Linken ein Regenschauer auf sumpfiges Gebiet niedergeht. Die Luft riecht nach feuchter Rinde und Torf. Doch so schön diese Szenerie auch anzusehen ist, irgendetwas stimmt nicht mit diesem Ort. Während die anderen Haine von einer natürlichen Melodie durchdrungen waren, scheint sich hier eine gespenstische Stille wie eine würgende Schlingpflanze um die Harmonie des Haines gelegt zu haben.



Die Helden erkennen beim Durchschreiten des Haines, dass dieser bereits fest in der Hand des Winters ist. Es scheint sogar, als ob der ganze Hain stellenweise zerfällt und sich gegen sich selbst wendet. Parasitäre Pflanzen umschlingen Bäume und stehlen ihnen das Leben, Wasserflächen sind gekippt, die gesamte Flora und Fauna verhält sich untypisch und stellt die Helden vor Herausforderungen. Grund dafür ist, dass die Ausbreitung des Winters vor einiger Zeit den Bewahrer des Herbsthains erreichte und ihn mit einer Reifschicht überzogen hat, da dieser relativ nahe am Winterhain steht. Das hat ihn zum Verstummen gebracht, sodass die fehlende Herbstmelodie die Harmonie dieses Hains vollends aus dem Gleichgewicht warf. Je

Herbsthain

Temperatur und Wetter: 10 Grad, untergehende Sonne, viel Wind und Regen

Fauna: Rehwild, Rotwild, Damwild, Wildschweine, Dachse, Füchse, Spechte, Geier, Schnecken, Tausendfüßler und Kriechtiere

Flora: Astern, Chrysanthemen, Heidekraut, Misteln, Disteln, Efeu, Lavendel, Pilze aller Art, Weiden, Eichen, Buchen, Moschuskrautgewächse, Nüsse, Eicheln, Bucheckern

Probe auf *Pflanzenkunde* -1:

- 🍷 **QS 1:** Gutriechende Gewürze zum Kochen (W6 Anwendungen)
- 🍷 **QS 2:** 1x Donf (siehe **Regelwerk** Seite 345)
- 🍷 **QS 3:** 3x Traschbart (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 173)
- 🍷 **QS 4:** 1x Alraune (siehe **Regelwerk** Seite 345)
- 🍷 **QS 5:** Held findet einen unbekannten, fingergroßen Pilz mit blauem Fruchtkörper und grünen Lamellen. Der Verzehr gibt dem Helden den Vorteil *Herausragender Sinn (Geruch & Geschmack)* für 4 Stunden (siehe **Regelwerk** Seite 166).
- 🍷 **QS 6:** Held findet die gesamte Liste (QS 1-5).

weiter die Helden in den Hain vordringen, desto stärker wird das Gefühl von Moder und Verfall.

Herbsthain I: Der Grimwolf

Zweck: Helfer für die Helden

Atmosphäre: zunächst bedrohlich, dann freundlich
Der Biestinger-Grimwolf **1** Bocai (silbergraues Fell, leuchtend blaue Augen; Willenskraft 9 (13/12/12), SK 1) ist in einem sumpfigen Gebiet (**14**) von einer Dornenranke umschlungen worden und geht langsam unter. Die Helden können versuchen, den Wolf mit einer Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* –2 aus seiner misslichen Lage zu befreien. Misslingt die Probe, haben sie nur noch zwei weitere Versuche. Bleiben auch diese erfolglos, wird der Wolf vor den Augen der Helden im Morast untergehen und ertrinken. Gelingt den Helden die Rettung, wird er ihnen wortreich und mit Tränen in den Augen danken. Ebenfalls berichtet er ihnen von der Ausbreitung des Winters, dem verstummten Bewahrer des Herbsthaines und dem daraus resultierenden Verklingen der Herbstmelodie. Als Dank bietet Bocai den Abenteurern an, sie zu begleiten und ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen. Weitere Details zum Grimwolf findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite **168**. Früher oder später fragt Bocai die Gefährten, ob sie eine kleine Blütenfee gesehen haben. Es handelt sich bei der Gesuchten um ein befreundetes Feenwesen namens Iloe, die auch eine gute Freundin Xanteres ist. Sie versuchte, Xantere aus ihrem Schlaf zu erwecken. Der Wächter Vrotagos hielt die Blütenfee bei ihrem Versuch aber davon ab. Nach ihrem Gespräch ist sie, entgegen seines Rates, zum Winterhain geflogen, um

den sich ausbreitenden Winter aufzuhalten. Durch die verschlossenen Tore zwischen den Hainen vermochte Bocai nicht, ihr zu folgen.

Herbsthain II: Das Asselnest

Zweck: Darstellung der Gefährlichkeit des Hains

Atmosphäre: gefährlich und abstoßend

Je tiefer die Helden in den Herbsthain vordringen, desto gefährlich wird es für sie. An einer Stelle gilt es, einen umgestürzten Baumriesen mit gut vier Schritt Durchmesser (**16**) zu überqueren. Alle Helden müssen der Reihe nach eine Probe auf *Körperbeherrschung* –2 ablegen. Der erste Held, dem die Probe misslingt, bricht in einer morschen Stelle des Baumes ein und erhält Sturzschaden (1W3+1 Schritt, siehe **Regelwerk** ab Seite **340**). Noch dazu werden unzählige kleine Asseln auf ihn aufmerksam. Diese klopfen zuerst mit ihren Beinen auf den hohlen Baum und rufen in Windeseile (1 KR) mit den Erschütterungen ihre Königin – eine Gruftassel (siehe **Aventurischer Almanach** Seite **160**) – aus dem Inneren des Baumriesen. Sobald ihre Königin ankommt, überfallen sie die Anwesenden.

Besonderheiten beim Kampf mit den Asseln: Haut und Kleidung von Helden innerhalb des Baums werden von unzähligen Kleintieren bedeckt. Werden sie abgeschüttelt oder anderweitig entfernt, befallen sofort neue Exemplare die freigewordenen Stellen. Alle Proben sind um –1 erschwert. Am Anfang jeder KR muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –1 abgelegt werden. Bei Misslingen erleidet das Opfer eine 1 Stufe *Furcht*. Die Furcht ist kumulativ, das Opfer kann also über mehrere KR und misslungene Proben immer weitere Furchtstufen erhalten.

Besonderheiten beim Kampf gegen die Gruftassel: Kämpfende Helden erhalten den Status *Eingeengt* (siehe **Regelwerk** Seite **35**).

Der Grimwolf Bocai

Größe: 1,30 Schritt Körperlänge

MU 15 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 11

FF 14 **GE** 16 **KO** 13 **KK** 11

LeP 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 8 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 12

Biss: **AT** 12 **PA** 4 **TP** 1W6+5 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 2, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 12, Verbergen 7, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Bocai zieht vor, aus dem Hinterhalt anzugreifen.

Flucht: Bocai wird nach dem Verlust von 16 LeP die Flucht ergreifen.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Feen-Regeln: Für den Wolf gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe **Vom Wesen der Feen**).



Vom Wesen der Feen

- Feen können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Feen Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite **34**).
- Angriffe mit profanen, geweihten und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Angriffe durch Zauber und Liturgien wirken manchmal stärker und manchmal schwächer als üblich (je nach Meisterentscheid).
- Feen sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal *Illusion*, da sie stets auch die magische Natur der Dinge erkennen. Das bedeutet, dass sie jede magische Illusion durchschauen.
- Feen sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Feen können üblicherweise aus Liturgien Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Feen regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich. In ihren Feenwelten regenerieren sie jedoch deutlich schneller (etwa 5W6 LeP und 5W6 AsP pro Regenerationsphase).

Herbsthain III: Der Sumpf

Zweck: Zugang zum Bewahrer des Herbstes

Atmosphäre: bedrohlich, düster, erschöpfend

Die Helden müssen sich, um den Hain zu durchqueren, durch eine sumpfige Landschaft (15) schlagen. Dies gestaltet sich äußerst schwierig, denn der Hain selbst scheint das mit allen Mitteln verhindern zu wollen. Die Helden haben ständig das Gefühl, dass sich Ranken um ihre Beine legen.

Herbsthain IV: Der Bewahrer des Herbstes: der Trompetenpilz (notwendige Szene)

Zweck: Erlernen der Herbstmelodie

Atmosphäre: düster, kränklich



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kämpft euch mit matschigen Stiefeln aus dem Sumpfgelbiet. Der Boden wird fester, Wurzeln und Sumpfgras bieten sichereren Halt als zuvor. Die Vegetation zeigt gespenstische Züge. Kränkliche Bäume scheinen sich wie verzweifelt in Agonie zu winden. Viele sind bereits zur Gänze abgestorben. Vor euch erkennt ihr eine kleine Anhöhe, umringt von vergehenden Laubbäumen. Der Hügel ist übersät mit kleineren Pilzen, doch im Zentrum erhebt sich ein fast menschengroßer Trompetenpilz. Dies muss der Bewahrer der Herbstmelodie sein. Jedoch erklingt kein Ton, die Melodie ist verstummt. Der riesige Pilz ist, wie der Rest des Hügels, mit einer dicken Frostschrift überzogen.



Der Trompetenpilz (17) wurde vom Winter erfasst und steht kurz vor seinem Ende. Hier werden die Helden Zeuge davon, was geschieht, wenn sicher der Winter weiter ausbreitet. Sie müssen den Bewahrer von der Frostschrift befreien, damit die Melodie wieder erklingt. Dies kann durch Zauber der Helden gelingen oder durch das Spielen der Frühlings- oder Sommermelodie, die, je nach QS der Probe auf *Musizieren (Blasinstrumente)*, die Kälte vertreiben (siehe Seite 17). Die Helden können jedoch auch auf andere Art kreativ werden, etwa den Pilz mit warmem Wasser übergießen oder ein Feuer

Sumpflöcher

Jeder Held muss beim Durchschreiten des Sumpfgelbiets eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* ablegen. Sollte diese nicht gelingen, wird der Held früher oder später Opfer eines der Sumpflöcher werden (es können auch mehrere Helden gleichzeitig betroffen sein). Hungrige Ranken (siehe Seite 34, Anzahl der Helden -1, mindestens 1) greifen die Gefährten an. Bei Erfolg wickeln sie sich um die Beine des unglücklichen Helden und versuchen, ihn in die Tiefe zu ziehen und zu ertränken. Das Opfer erhält bei erfolgloser Verteidigung in der ersten KR keinen Schaden, aber jeweils den Status *Fixiert* und *Eingeengt* (siehe **Regelwerk** ab Seite 35). Der Held kann jede Kampfunde eine Probe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* ablegen, um sich selbst zu befreien. Bei Misslingen erhält das weiterhin gefesselte Opfer 1W6+1 SP, da sich die Ranken im Brackwasser immer fester um den Körper legen. Möchte ein Abenteurer seinem Gefährten helfen, kann er jede Kampfunde eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)*, ablegen. Das Opfer bekommt dann eine Erleichterung in Höhe der kumulierten QS/3 seiner Gefährten.

Der Gefesselte kann mit einem Dolch oder einer ähnlichen kurzen Waffe versuchen, die Ranken zu zerschneiden. Um die Ranke zu zerschneiden, müssen 7 SP angerichtet werden.



entzünden, was auch Erfolg verspricht. Fehlt deinen Helden eine passende Idee, kannst du ihnen nach einer gelungenen Probe auf *Wildnisleben* mit einem der Vorschläge auf die Sprünge helfen.

Wenn die Helden den Trompetenpilz von der Frostschicht befreit haben, erklingt erst leise, dann immer stärker werdend, die Melodie des Herbstes. Wie zuvor können die Helden die Melodie durch eine erfolgreiche Probe auf *Musizieren* erlernen. Ist der Musiker bei der Probe nicht erfolgreich, überzieht sich der Trompetenpilz erneut mit Raureif. Die Arbeit beginnt von vorn.

Herbsthain V: Der Durchgang zum Winterhain

Zweck: Übergang vom Herbst zum Winter

Atmosphäre: bedrohlich

Der Übergang vom Herbst zum Winter ist ebenfalls eine torartige Öffnung in der großen Hecke (18). Doch sie ist bereits über und über mit Raureif und Frost überzogen. Hier hat sich überwiegend Vegetation aus dem Winter (massive Nadelbäume) breitgemacht. Es ist nur noch eine kleine Lücke mit Vegetation aus dem Herbst (große Pilze und sterbende Weiden) übrig. Den Helden muss eine Probe auf *Musizieren (Blasinstrumente)* –1 gelingen, damit sie die verbleibende Herbstvegetation formen und zurückdrängen können.

Der Winterhain

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr durchschreitet den Durchgang zum Winterhain. Groß und rund steht das Madamal am sternenklaren Himmel, als euch eine klirrende Kälte umfängt. Augenblicklich kondensiert euer Atem in der bitterkalten Luft. Nadelbäume ächzen unter der Last der schweren Schneedecke und lange Eiszapfen hängen von kahlen Laubbäumen. Eine kaum wahrnehmbare und dennoch schrill klingende Melodie wird vom eisigen Wind zu euch herübergetragen. Sie ist zu leise, um Einzelheiten zu erkennen. Dennoch spürt ihr, wie sie den Winter immer weiter vorantreibt und euch jegliche Wärme aus euren Körpern zieht. Dann verstummt sie wieder, und dumpfe Stille umgibt euch.



Die Anzeichen von Leben sind im Winterhain selten. Durch die dominante Wintermelodie ist der Winter stark geworden. Einerseits zeigt er sich an manchen Stellen von seiner zauberhaftesten Pracht, andererseits stellt er für die Helden eine große Gefahr dar, denn im ganzen Hain erklingt schrill die Melodie und erfriert das Leben. Hier sollte es für die Helden zunächst darum gehen, sich vor der Kälte zu schützen. Unter Umständen müssen sie sogar in die anderen Haine zurückkehren, um sich adäquaten Kälteschutz zu besorgen, zum Beispiel bei Zatwotz (siehe Seite 22). Die Helden können auch eine Melodie spielen (mindestens QS 3, siehe Seite 17), um sich im Wirkungsbereich aufzuwärmen. Im gesamten Winterhain (außer am Bewahrer, siehe Seite 29) herrscht Kältestufe 2 (siehe **Regelwerk** ab Seite 345). Ungeschützte Körperstellen der



Winterhain

Temperatur und Wetter: –5 bis –20 Grad, bitterkalte Nacht mit riesigem Vollmond am Firmament und wenigen Wolken, spontane Schneefälle, eisiger Wind

Fauna: Wölfe, Rotwild, Wildschweine, Füchse, Dachse

Flora: Nadelbäume, Schneeglöckchen, Helleborus, Eiszapfen

Probe auf *Pflanzenkunde*:

Im Winterhain lassen sich außer profaner Flora keine nützlichen Pflanzen sammeln.

Helden sind ernsthaft gefährdet, insbesondere Nasen, Finger und Zehen müssen bedeckt sein.

Winterhain I: Der gefrorene Apfelbaum

Zweck: Erklärung von Xanteres Winterschlaf

Atmosphäre: traumhaft schöne Winterszene

Der Apfelbaum (19), den Xantere einst für den Hirsch Herador erschaffen hatte (siehe Seite 19), steht noch immer im Winterhain. Der mächtige Baum wächst auf einem Hügel inmitten einer makellosen Schneelandschaft. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* entdecken die Helden den schneebedeckten Baum und erkennen, dass er trotz bitterer Kälte 2W6 Früchte trägt, überzogen von einer fingerdicken Eisschicht. Sollte ein Held einen Apfel auftauen und essen, übermannt ihn eine eigenartige Müdigkeit. Er fällt in einen, grundsätzlich für 1W6 Jahre (lokale Zeit der Globule) dauernden, erholsamen Schlaf, aus dem er nicht ohne weiteres zu wecken ist. Sein Körper überzieht sich nach wenigen Sekunden mit einer Raureifschicht und scheint jeglicher

Kraft und Gewalteinwirkung zu trotzen (Zustand *Paralyse IV*, siehe **Regelwerk** Seite 33). Nur durch eine Berührung an der Stirn kann der Schlafende geweckt werden. Die Helden erhalten Hinweise auf den Kuss durch die Szenen „Das Tierkabinett“ (siehe Seite 19) und „Der Grolm“ (siehe Seite 22). Wird der Schlafende sanft an der Stirn berührt, löst sich die Starre und der Raureif verschwindet. Der kurze Winterschlaf hat eine heilende Wirkung auf die Seele des Helden. Alte seelische Narben (wie der Verlust von Eltern, Freunden oder eines geliebten Partners) sind zwar nicht gänzlich verschwunden, dennoch fühlt der Held eine versöhnliche Akzeptanz der Vergangenheit mit einer Mischung aus Neuanfang und Tatendrang. Der deutliche Geruch von Xanteres Erdbeeren aus dem Sommerhain (siehe Seite 21) führt ebenfalls dazu, dass der Schlaf des Helden flacher wird und er schließlich aus der Starre erwacht.

Xantere befindet sich in einem ähnlichen Schlafzustand innerhalb des Schlosses. Über die Äpfel erhalten die Helden die Möglichkeit, erste Methoden zum Erwecken herauszufinden.



Winterhain II: Der Gletschersee

Zweck: Aufwärmung für die Helden

Atmosphäre: friedlich, malerisch

Nachdem die Helden felsigeres Gelände passieren, können sie am Rande des Winterhains eine lange Gletscherzunge (20) ausmachen. Stetig ist das strömende Eis zu hören, es knackt und bricht während seiner langsamen Vorwärtsbewegung. Der türkisfarbene Gletscher ist atemberaubend schön. Schließlich mündet der Gletscher in einem natürlichen See. Ein wahrlich beeindruckendes Naturschauspiel zeigt sich, wenn von Zeit zu Zeit ein Teil des Gletschers bricht und das aufschlagende Eis im See Wellen schlägt. Aufmerksamen Helden (Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen)) fällt auch auf, dass Nebelschwaden vom See aufsteigen und sich einige

Fische unter der Wasseroberfläche befinden. In der Tat befindet sich am Grund des Sees eine heiße Quelle, die hier auf die Gletscherzunge trifft und diese schmelzen lässt. Sollte ein Held an Erfrierungen leiden, verspricht die warme Quelle Linderung (2 Stufen von *Unterkühlung* werden abgebaut). Beim Verlassen der Quelle ist es für die Helden wichtig, schnell trocken zu werden. Ansonsten drohen noch stärkere Erfrierungen (siehe nasse Kleidung im **Regelwerk** Seite 346). Auch Xantere und Ingerydos haben hier den Übergang zwischen Wärme und Kälte gemessen, was der Grimwolf Bocai zu berichten weiß.

Winterhain III: Der Nadelwald

Zweck: Zugang zum Bewahrer des Winters

Atmosphäre: anfangs schön, dann bedrohlich

Auch im Winter ist das Element Humus vertreten, das sich in einem herrlichen, schneebedeckten Nadelwald (21) manifestiert. Außer dem Knirschen des Schnees unter den Stiefeln der Helden und den gelegentlichen Klängen der Wintermelodie ist kaum ein Geräusch zu vernehmen. Eine Probe auf *Fährstensuchen* (tierische Spuren) weist die Helden bereits auf die drohende Gefahr durch die Wölfe hin, die in diesem Wald auf Beutesuche sind. Tatsächlich hören die Gefährten nach einiger Zeit das Heulen, welches immer näher zu kommen scheint. Verlassen die Helden den Wald nicht schleunigst wieder, kommt es zum Kampf mit (Anzahl der Helden +2) ausgehungerten Wölfen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 168).



Haben die Helden den Grimwolf Bocai bei sich, kann dieser die Wölfe durch markerschütterndes Geheul vertreiben, sodass es nicht zum Kampf kommt.



Bei derart niedrigen Temperaturen ist der Einsatz bestimmter Ausrüstung eingeschränkt: Waffen in einer Scheide sind unter Umständen festgefroren, der Mechanismus einer Armbrust lässt sich mit tauben Fingern kaum bedienen und die Wurfarme von Bögen könnten spröde geworden sein.



Winterhain IV: Der Bewahrer des Winters: die Trauerweide (notwendige Szene)

Zweck: Erlernen der Winter-Melodie

Atmosphäre: melancholisch und leicht bedrohlich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Melodie des Winters erklingt immer lauter und intensiver. Ihr tretet aus dem Wald heraus auf ein breites, frisches Schneefeld. Eine mächtige Trauerweide erhebt sich vor euch, deren vereiste Äste ein kunstvolles Windspiel formen. Winzige Lichtspiegelungen in den Eiszapfen scheinen, ähnlich einem Prisma, ein weibliches Gesicht abzubilden. Der Wind, der durch das Eis und die Äste peitscht, lässt ein melancholisches und gleichzeitig drohendes Lied erklingen. Ohne Zweifel steht der Bewahrer der Wintermelodie und der Ursprung für den nahenden Untergang der Gärten vor euch.

Das Nachspielen und Erlernen der Melodie des Winters ist durch die Eiseskälte erschwert (Probe auf Musizieren (Blasinstrumente) -3). Erst danach steht den Helden die Wintermelodie zur Verfügung. Am Bewahrer (22) selbst herrscht Kältestufe 3 (siehe **Regelwerk** ab Seite 345), Wasser gefriert in den Trinkschläuchen, Waffen frieren in den Scheiden fest und Schneewehen formen sich nach dem Abbild der trauernden Xantere. Während die Helden den Bewahrer untersuchen, werden sie früher oder später vom Biestinger-Fuchs mit dem Namen **Renke** (roströtes Fell, verschlagen leuchtende Augen, wedelt nervös mit dem Schwanz; Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2) angesprochen. Nach einer gelungenen Probe auf Überreden (Schmeicheln) zu den Beweggründen der Abenteurer, berichtet er Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich sah die Blütenfee Iloe. Sie wollte die Melodie des Winters zum Verstummen zu bringen. Doch plötzlich tauchte wie aus dem Nichts der Eishirsch Herador auf. Ich glaube, er wollte nicht, dass die Wintermelodie verklingt. Scheinbar freut er sich darüber, dass sich der Winter ausbreitet und denkt, dass dies Xanteres Wille sei. Auf jeden Fall überwältigte der Hirsch mit seiner eigenen Magie die kleine Blütenfee und sperrte sie in einen Käfig aus Eis. Dann zog er sie hinab in seine frostige Höhle. Seht ihr die Felsspalte da vorne? Genau dahin hat er die arme Iloe verschleppt! Sie ist die Einzige, die bisher Xantere oben in ihrem Turm erreicht hat! Bitte, rettet sie!“

Der Fuchs Renke ist aufgeregt, doch er kann den Helden kaum in der bevorstehenden Auseinandersetzung helfen. Die Gefährten haben mehrere Möglichkeiten:

- Sie versuchen, wie Iloe, den Bewahrer zu zerstören. Dies alarmiert Herador und löst einen Kampf aus. Nach 2 KR bricht Herador aus seiner Eishöhle hervor, sodass der Bewahrer nicht endgültig zerstört wird und die Melodie damit erhalten bleibt.

- Eine andere Möglichkeit ist die Eishöhle des Hirsches. Dort bietet sich den Abenteurern, abhängig von der Vorgehensweise, die Gelegenheit, Iloe zu finden und auf phexische Weise zu retten.

Winterhain V: Die Gletscherhöhle Heradors (notwendige Szene)

Zweck: Befreiung der Blütenfee, um zum Finale zu gelangen

Atmosphäre: gespenstisch und bedrohlich

Auf einer Seite des Gletschers haben sich ein natürlicher Gang und eine kleinere Gletscherhöhle (23) gebildet, welche der magiebegabte Hirsch Herador bewohnt. Dies ist für einen Hirsch unüblich, doch führt seine Verbindung zum Element Eis dazu, dass er sich inmitten des Gletschers besonders wohlfühlt.

- **Höhlengang:** Der Höhlengang ist etwa 3 Schritt breit und macht nach 15 Schritt eine leichte Rechtskurve. Überall finden sich kunstvollen Eisformationen, die Herador mit seiner Magie erschaffen hat. Insbesondere Abbildungen von Xantere und Heradors Alttier Awiria (siehe Seite 19) sind allgegenwärtig. Aufmerksamen Helden fällt die liebevolle Darstellung von Xantere auf, denn in der Tat scheint der Hirsch Zuneigung zu ihr zu verspüren.

Der Boden ist recht glatt. Glücklicherweise bieten die Formationen hilfreiche Verstecke für die Helden. Bei heimlichen Absichten ist eine Vergleichsprobe auf Verbergen (Schleichen) gegen Heradors Sinnesschärfe (Suchen



Eishirsch Herador

Größe: 1,50 Schritt (Schulterhöhe), 2,0 Schritt Gesamtlänge

Gewicht: 250 Stein

MU 12 KL 10 IN 15 CH 14

FF 11 GE 14 KO 14 KK 14

LeP 45 AsP 28 KaP – INI 13+1W6

VW 8 SK 2 ZK 1 GS 15

Geweihstoß: AT 11 TP 1W6+3 RW mittel

Überrennen: AT 9 TP 2W6+3 RW mittel

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz, Zauberer / Hitzeanfällig

Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen), Zu Fall bringen (Stoß)

Talente: Klettern 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 10, Verbergen 4, Einschüchtern 4, Willenskraft 8

Zauber: Manifesto 9, Frigifaxius 8, Gletscherform 9

Größenkategorie: mittel

Typus: Fee, nicht humanoid

Kampfverhalten: Herador greift nach kurzen Drohgebärden frontal mit seinem Geweih an.

Flucht: Herador wird nach dem Verlust von 15 LeP die Flucht ergreifen.

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP und 2 LeP und weniger

Magiekunde (Sphärenwesen):

- ☞ **QS 1:** Bei dem Hirsch handelt es sich um ein Biestinger-Feenwesen.
- ☞ **QS 2:** Selbst weniger mächtige Feenwesen sind zuweilen dazu in der Lage, starke Zauber zu wirken.
- ☞ **QS 3+:** Feenwesen handeln nicht chaotisch wie Dämonen, sondern aus einem gewissen Grund. Vielleicht kann man den Hirsch umstimmen, wenn man die richtigen Argumente hervorbringt.

Sonderregeln:

Feen-Regeln: Für den Hirsch gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe Seite 25).

Überrennen (Spezialmanöver)

Eines der einfachsten Mittel, einen Gegner anzugreifen und viel Schaden zu verursachen, ist das Überrennen. Die Kreatur versucht in diesem Fall einfach, eine Art Sturmangriff auszuführen, der aber nicht beim Helden endet. Das Wesen stürmt einfach weiter, selbst wenn es den Helden erwischt hat.

Regel: Das Manöver Überrennen kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um -4 erschwert. Ist das Überrennen-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um -2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies

will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Frigifaxius

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus dem Geweih Heradors schießt ein Eisstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Herador muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(QS) Trefferpunkte Schaden. Der Eisstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Eisstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Paralyse*.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Gletscherform

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Innerhalb eines Radius von QS Schritt vermag der Zauberer alle Materie des Elements Eis zu verformen, solange sie nicht Teil eines Wesens ist (etwa eines Eisdschinns). Auf diesem Wege können beispielsweise Eisbrocken zu einer Wand zusammengefügt oder eine Behausung aus gepresstem Schnee errichtet werden. Der Prozess geht dabei nur langsam vonstatten. Soll das Eis in eine bestimmte Richtung geformt werden, dauert dies 1 KR pro Schritt Fortbewegung. Am Ende der Wirkungskdauer ist das Verformte Eis wieder den normalen Gesetzen der Natur ausgeliefert.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C



oder *Wahrnehmen*) -3 erforderlich. Der Hirsch ist derzeit durch seine magischen Aktivitäten abgelenkt.

Gelingt einem Abenteurer als Späher das Anschleichen (*Verbergen (Schleichen)*), ist sie für die anderen zusätzlich um +1 erleichtert. Auf dem Weg ist wieder und wieder das Knacken des Gletschers zu vernehmen.

❖ **Eishöhle:** In der runden Höhle mit einem Durchmesser von 8 Schritt sehen die Helden, wie der Hirsch mit Hilfe seiner Magie gerade eine neue Skulptur von Xantere erschafft. Fäden aus Magie spannen sich zwischen den 18 Enden des großen Geweihs, worauf sich Schnee und Eis nach dem Willen Heradors formen.

❖ Im hinteren Bereich der Höhle (etwa 6 Schritt vom Eingang entfernt) hält er die Blütenfee ♀ Iloe (besonders lange spitze Ohren, trägt ein buntes Gewand aus Herbstlaub, aufgeschlossen, freundlich; Willenskraft 10 (12/14/16), SK 5) in einem Käfig aus Eis gefangen (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*). Sie wirkt stark geschwächt (7 LeP) und kann sich aufgrund der vorherrschenden Kälte kaum rühren oder sprechen (Probe auf *Heilkunde Wunden*).

Den Abenteurern bieten sich folgende Optionen:

❖ **Überraschungsangriff:** Sie können den Hirsch direkt angreifen, was zum Kampf führt.

❖ **Auf Zehenspitzen:** Um sich in der Höhle an Herador vorbei zu schleichen, ist eine Vergleichsprobe auf *Verbergen (Schleichen)* -1 gegen *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* nötig. Auf diese Weise gelangen sie ohne Kampf zum eisigen Gefängnis der Blütenfee und können diese befreien. Sollten die Helden dabei jedoch zu viel Lärm verursachen, wird es dennoch zum Kampf kommen.

❖ **Todbringendes Eis:** Möchten die Gefährten den Hirsch vom drohenden Untergang der Gärten überzeugen, bedarf es einer Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* -2 oder *Überreden (Manipulieren)* -3 gegen *Willenskraft* des Eishirsches.

Mögliche Argumente: Je 2 Argumente erleichtern die Probe der Abenteurer um +1.

1. Die Affinität Heradors zu Xantere ist in dessen Eisskulpturen sichtbar und hilft weiter. Der Hirsch vermisst Xantere sehr. Ein Aufwecken der Dryade sollte ihm deshalb gefallen.
2. Xantere hat die Gärten in Harmonie und Vielfalt geschaffen (siehe 6). Der Winter hat sich aber bereits auf die anderen Gärten ausgebreitet, was der Anlegung der Gärten widerspricht.
3. Einige Bewohner sind schon fast gestorben, wie der Wolf Bocai, der Frosch Hoduk oder der Trompetenpilz als Bewahrer des Herbstes. Das Tierkabinett (siehe 19) zeigt auch, wie wichtig die Bewohner Xantere sind. Ohne Eingreifen droht vielen Bekannten und Freunden der Tod.
4. Sind die Gefährten im Besitz der gefrorenen Äpfel (siehe 27) und zeigen sie diese Herador, erinnert er sich an Awiria und wird zugänglicher.



Freud oder

Leid: Herador wird beim Erfolg der Probe Iloe befreien und sich nicht weiter gegen die Helden stellen. Bei einem Misserfolg der Probe kommt es zum Kampf.

Ist Iloe befreit, sollten die Helden ihr helfen, sich ein wenig aufzuwärmen. Anschließend wird Iloe wieder munter und voller Tatendrang, Xantere endlich aus ihrem Schlaf zu erwecken.

Winterhain VI: Der Durchgang zum Frühlingshain und die Regenbogenbrücke zum Schloss Xanteres (notwendige Szene)

Zweck: Übergang vom Winterhain zum Frühlingshain und dann zum Finale im Schloss Xanteres

Atmosphäre: Spannungsaufbau, episch

Der Durchgang (24) ist mit dichter Wintervegetation zugewachsen, vereist und kann dementsprechend nur mit der Wintermelodie geöffnet werden. Nachdem Iloe befreit wurde, drängt sie die Helden, Xantere aus ihrem Schlaf zu wecken, so sie bereits im Besitz der vier Melodieteile sind. Sie berichtet, dass die Wintermelodie stärker als die anderen ist. Nur Xantere kann diese Veränderung vornehmen. Iloe hat erkannt, dass die Zerstörung des Bewahrers des Winters zu einem erneuten Ungleichgewicht führen würde,

Regenbogenlotos

Der Regenbogenlotos ist eine magische Pflanze. Die bunte Pflanze kommt an magiedurchdrungenen Orten, gelegentlich auf Wasserflächen, Teichen und Seen vor. Die schönen Blüten haben eine Größe von mindestens 4 Spann. Aus dem Blütenkelch entspringt während der Blütezeit ein kleiner Regenbogen.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Berührt eine Person den Regenbogen am Blütenkelch, so übernehmen ihre Kleidung, Haut und Haare für 1W6 Stunden die Farben, die sie berührt hat. Währenddessen kann sie, sofern sie Astralpunkte besitzt, eine außergewöhnlich lange Regenbogenbrücke gleich dem SOLIDIRID erschaffen.

Kosten: 2 AsP pro Schritt Länge, bei Kundigen des Zaubers SOLIDIRID nur 1 ASP pro Schritt Länge)

Preis: 44 Silbertaler (bei Alchimisten)

Blütenfee Iloe

Größe: 0,15 Schritt

Gewicht: 0,15 Stein

MU 12 KL 12 IN 14 CH 16

FF 16 GE 18 KO 8 KK 10 (k) (siehe Seite 100)

LeP 10 AsP 60 KaP – INI 15+1W6

AW 11 SK 5 ZK 2 GS 16

Biss, Schlag oder Tritt: AT 10 PA 8 TP 1W2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I / Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Schlag oder Tritt), Finte I-III (Biss, Schlag oder Tritt), Flugangriff (Biss, Schlag oder Tritt), Verbessertes Ausweichen I-III

Talente: Fliegen 14, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5, Verbergen 14, Einschüchtern 1, Menschenkenntnis 3, Überreden 7, Willenskraft 10

Zauber: Axxeleratus 12, Bannbaladin 12, Blick in die Gedanken 10, Blitz dich find 8, Oculus Illusionis 10, Solidirid12

Größenkategorie: winzig

Typus: Fee, humanoid

Kampfverhalten: Iloe ist grundsätzlich sehr friedfertig. Vrotagos und seine Auswüchse greift sie jedoch ohne Umschweife an

Flucht: Iloe ist gewillt, ihr Leben für Xanteres Befreiung zu geben.

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP und 2 LeP und weniger

Magiekunde (Sphärenwesen):

- ☞ **QS 1:** Blütenfeen sind friedliche Feenwesen, die niemandem ein Leid zufügen.
- ☞ **QS 2:** Es gibt anscheinend nur weibliche Blütenfeen. Zumindest hat noch niemand über eine männliche Blütenfee berichtet.
- ☞ **QS 3+:** Angeblich soll es auch vom Namenlosen verdorbene Blütenfeen geben, die zu seinen schrecklichsten Dienern gehören.

Sonderregeln:

Lockruf: Blütenfeen versuchen unterbewusst, Sterbliche in ihre Welt zu führen. Bei einer Begegnung mit einer Blütenfee muss der Held eine Vergleichsprobe zwischen *Überreden* der Blütenfee und seiner *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*) ablegen. Sollte die Fee mindestens 1 Netto-QS erreichen, wird der Held ihr bereitwillig in ihre Welt folgen. Die genaue Dauer und die Auswirkungen des Aufenthaltes in der Feenwelt bleiben dem Meister überlassen.

Lebensbindung: Jeden Tag, den eine Blütenfee auf Aventurien verbringt, kostet sie 1 LeP. Solange sie in der dritten Sphäre verweilt, kann sie nicht über eine Regenerationsphase Lebensenergie zurückgewinnen.

Feen-Regeln: Für die Blütenfee gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe Seite 25).

Solidirid

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Von den Füßen des Zauberers ausgehend erscheint eine Brücke aus mattem Licht. Ihre maximale Länge beträgt QS x 5 Schritt, die maximale Breite 1 Schritt. Sie ist entweder waagrecht oder leicht gewölbt, muss aber an keiner Stelle den Boden berühren. Wird sie auf ihrer gesamten Fläche mit einem höheren Gewicht als 500 Stein belastet, bricht sie zusammen und der Zauber endet vorzeitig. Das Gleiche geschieht, wenn sie mit Waffengewalt zerstört wird, wobei sie insgesamt 50 Strukturpunkte aufweist.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C



was ebenfalls den Untergang der Gärten nach sich zöge. Die Blütenfee berichtet den Helden von Xanteres Schlaf in ihrem Kokon, dass sich dieser nur mit den vier Melodien öffnen lässt und auch von Vrotagos, dem außer Kontrolle geratenen Weißdornbusch. Kennen die Helden die Geschichte von Herador und den gefrorenen Äpfeln bisher nicht (siehe Seite 19), wird Iloe sie ihnen erzählen. Die Befreiung der Blütenfee stellt den Schlüssel zum Finale des Abenteuers dar, denn mit ihrer Hilfe können die Helden Xanteres Schlafgemach im Turm ihres von Dornen überwucherten Schlosses erreichen. Iloe erzählt von einer magischen Pflanze aus dem Frühlingshain, dem Regenbogenlotos (siehe 31). Mithilfe dieser Pflanze kann sie für die Helden eine lange Regenbogenbrücke direkt zum Balkon der Schlafstätte Xanteres wirken.

Iloe bittet die Helden, mit ihr in den Frühlingshain zu kommen. Um nicht den kompletten und gefährlichen Weg durch die vorherigen Haine zurück zu laufen, ist der Durchgang vom Winterhain zum Frühlingshain möglich. Dazu müssen sie die Wintermelodie spielen (genau wie bei allen vorherigen Durchgängen). Iloe führt die Helden zu einem der zugefrorenen Seen im Frühlingshain. Die seltenen Pflanzen sind tief unter der Eisdecke eingefroren. Zum Befreien der Blüten sind verschiedene Wege möglich. Hilfreich ist beispielsweise die Frühlingsmelodie, die das Eis schmelzen lässt. Mit den Helden befreit Iloe eine der Blüten aus dem Eis. Sobald die Helden bereit sind, wird Iloe ihre Magie wirken und den Zugang zum Balkon für das Finale freigeben. Iloe weiß, dass der Balkon der einzige Ort ist, an dem die Rankenmauer von Vrotagos weniger stark ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt eine der wundersamen Lotosblüten, die ihr soeben aus dem Eis geborgen habt. „Seid ihr soweit? Los geht's!“ Mit diesen Worten stürzt Iloe in die Blüte, und Pollen in allen Farben des Regenbogens wirbeln durch die Luft. Dann fliegt das Feenwesen, mittlerweile selbst in bunten Farben leuchtend, um euch herum. Im wilden Flug der Blütenfee bildet sich ein gleißender Regenbogen. Pfeilschnell schraubt sich Iloe in die Lüfte Richtung Balkon, während hinter ihr die Regenbogenbrücke entsteht. Endlich ist der Weg zum Zentrum der Gärten frei, dem malerischen und dennoch bedrohlichen Schloss der Herrin Xanteres.



Die Fee wirkt mit Hilfe der Pflanze und dem Zauber SOLIDIRID eine außergewöhnlich große und lange Regenbogenbrücke. Die Helden müssen eine Probe auf Willenskraft bestehen, um die Brücke zu betreten. Der Weg über den 1 Schritt breiten, bunt durchscheinenden Streifen, der sich wie eine gleißende Schlange gute 30 Schritt in die Höhe schraubt, ist kein einfacher. Misslingt die Probe, kann sich der Held zwar von den anderen überreden lassen, doch noch mit zum Schloss zu kommen, erleidet jedoch für die bevorstehende erste Phase des Kampfes gegen Vrotagos auf dem Balkon 1 Stufe **Furcht** (siehe **Regelwerk** Seite 33). Fällt ein Patzer, ist der Held nahe dem Schloss so zittrig, dass er ins Leere tritt. Möchte ein geistesgegenwärtiger Gefährte dem Fallenden helfen (Probe auf **Körperbeherrschung** –2 für den Gefährten), verhindert er den Sturz. Zur Rettung ist eine Probe auf **Körperbeherrschung** notwendig, um sich an den Ranken des Schlosses zu fangen und anschließend zu **Klettern** (**Fassadenklettern**). Trotzdem erleidet der Abenteurer Sturzschaden (siehe **Regelwerk** ab Seite 340). Oben auf dem Balkon erwartet Iloe die Helden. Von dort aus geht es direkt ins Finale.

Die Erweckung Xanteres

Voraussetzungen

Damit die Helden das Finale bestehen, ist es notwendig, dass

- ☞ sie die Hirtenflöte bei sich haben,
- ☞ sie alle vier Melodieteile gelernt haben,
- ☞ sie die Wirkungsweise der gefrorenen Äpfel aus der Geschichte um Herador kennen. Insbesondere die Erweckung des Schlafenden durch die sanfte Berührung der Stirn oder die Auswirkung der Erdbeeren sind relevant.



Es spricht nichts dagegen, wenn die Gefährten neu gewonnene Freunde aus den Hainen um Unterstützung bitten. Allerdings müssen die Helden sehr überzeugend sein (Probe auf **Überreden** (**Manipulieren** oder **Schmeicheln**) –4), denn jeder Bewohner der Gärten hat große Angst vor Vrotagos. Du kannst kampfschwachen Abenteurern einen tierischen Begleiter an die Hand geben.

Der Gesamtkampf gegen Vrotagos besteht aus drei Phasen mit vier unterschiedlichen Gegnertypen:

- ☞ 1. die Ranken und Rankenmauer auf dem Balkon
- ☞ 2. die Pflanzenkeime von Vrotagos
- ☞ 3. Vrotagos selbst

Der Kampf gegen die Rankenmauer auf dem Balkon – Phase 1



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr eilt die letzten Schritte über die Regenbogenbrücke zum Balkon, während die kleine Blütenfee die wütenden Dornenranken mit allerlei Zauberwerk ablenkt. Direkt neben euch schneidet ein peitschender Hieb durch ein von Iloe erschaffenes Trugbild eurer selbst. Nach so einem Schlag würde wohl ein Fall bis zum Fuße des Turms drohen. Euch wird klar, dass ihr es ohne Iloe wohl nicht bis zum Balkon geschafft hättet. Ihr springt über die Balustrade. Herumliegende Musikinstrumente künden davon, dass dies einst ein Ort der Harmonie und der Musik gewesen sein muss. Der Blick über die Gärten ist atemberaubend schön. Doch ihr könnt den Ausblick nicht genießen, denn jenseits des bezaubernden Panoramas wird der Zugang zu Xanteres Schlafgemach von einer Wand aus sich windenden Ranken versperrt, die nun auf euch zu schnellen. „Kommt, wir müssen zu Xanteres durchbrechen!“, hört ihr Iloes Stimme.



Der 3 Schritt breite Durchgang vom Balkon zur Schlafstätte ist durch Vrotagos' Ranken versperrt. Allerdings ist die Mauer hinter den Ranken an dieser Stelle wesentlich dünner und regeneriert geringer als an den übrigen Zugängen des Schlosses.

- ☞ **Ablauf:** Die Helden müssen die Ranken überwinden, um zur Rankenmauer zu gelangen. Zum Fortschreiten durch die Ranken zur Mauer muss jeder Held neben den Kampfaktionen eine Probe auf **Kraftakt** oder **Körperbeherrschung** ablegen. Man benötigt 4-QS/2 KR.

Beispiel: Hat ein Held eine QS von 2 erreicht, benötigt er 3 Kampfrunden, um den Durchgang zu erreichen.

In den so ermittelten Kampfrunden wird jeder Held jeweils von einer Ranke angegriffen. Die Helden können

Vrotagos und die Melodien

Vrotagos ist eine alte Pflanzenkreatur, die im Laufe der Jahre eine gewisse Resistenz gegen die Magie der Globule entwickelt hat. Das Spielen der magischen Melodien auf der Hirtenflöte beeinflusst ihn zwar, dennoch ist er zu mächtig, als dass die Helden mit den Melodien einfach die Kontrolle über ihn erlangen könnten. Falls ein Held eine Melodie auf Vrotagos anwendet, scheint es zunächst zu funktionieren und die Ranken gehorchen für einen kurzen Moment (1 KR) den Befehlen des musizierenden Helden. Doch nach kurzem Ringen entwindet sich Vrotagos dieser Kontrolle wieder und wird sich nicht erneut verzaubern lassen. Die Helden müssen sich also mit Waffengewalt zur Wehr setzen.

Ranken und Rankenmauer

Nicht aufgeführte Eigenschaften wie SK oder ZK entsprechen Vrotagos (siehe Seite 36).

Größe: 2-20 Schritt lang, armdick (Ranken), 4 Schritt hoch und 2 Schritt breit (Rankenmauer)

LeP 10 (Ranken), 30 (Rankenmauer) **INI** 10+1W6

Rankenschlag: AT 8 PA 4 TP 1W6 RW beliebig

RS/BE: 1/0 (Ranke), 2/0 (Rankenmauer)

Aktionen: 1

Größenkategorie: mittel (Ranken), groß (Rankenmauer)

Typus: Feenwesen, nicht humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Die Ranken greifen jeden Eindringling direkt an.

Flucht: Weder Ranken noch Rankenmauer werden fliehen.

Magiekunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Diese belebte Pflanze muss ein Feenwesen sein.

☞ **QS 2:** Bei den Ranken handelt es sich nicht um das eigentliche Feenwesen, sondern nur um Auswüchse.

☞ **QS 3+:** Stumpfe Waffen richten gegen das Wesen weniger Schaden an. Feuer ist dafür effektiver.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen die Ranken verdoppelt.

Feen-Regeln: Für Ranken gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe Seite 25).

natürlich ihrerseits die Ranken angreifen, allerdings sollten sie schnell feststellen, dass es zu viele Ranken sind und sie unmöglich alle zerstören können.

Haben die Helden den Durchgang erreicht, müssen sie durch die Rankenmauer brechen. Dazu müssen sie die Lebenspunkte der Mauer auf 0 reduzieren. Gleichzeitig werden die Helden weiterhin in jeder Kampfrunde von je einer Ranke angegriffen.

Der Kampf gegen die Pflanzenkeime – Phase 2:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr durchbrecht die Rankenmauer und steht nun im Eingang zu Xanteres Schlafgemach. Zuerst fällt euch der gewaltige Kokon ins Auge, der das Zentrum des Raumes bildet. Er scheint aus mehreren Schichten zu bestehen. Die äußerste Schicht besteht aus im Dämmerlicht von Raureif glitzernden Zweigen, die aus dem Winterhain stammen könnten. Darunter befinden sich verschiedene andere Pflanzen aus den Gärten. Kurz stockt euch der Atem, denn zwischen den Gewächsen erkennt ihr das Antlitz einer wunderschönen Frau. Die Herrin Xantere scheint noch immer zu schlafen und nicht zu bemerken, dass ihre Welt kurz vor dem Untergang steht.

Dann wandert euer Blick nach oben und was ihr dort seht lässt euch das Blut in den Adern gefrieren. Von Wurzelwerk gehalten hängt unter der Decke des Raumes ein gewaltiges Pflanzenwesen. Ein mit grauer Borke überzogenes, kopfähnliches Gebilde in der Mitte des Körpers starrt euch aus tiefen Augenhöhlen hasserfüllt an. Der Leib des Wesens ist über und über mit Blüten übersät, die aus giftgrünen Knospen platzen und in

Windeseile wieder vergehen. Aus einem mit spitzen Dornen bewehrten Maul quellen unzählige Ranken, die sich wie Schlangen in alle Richtungen winden. Einen kurzen Moment lang hält Vrotagos, der Wächter von Xanteres Schlaf, inne. Dann fährt ein unangenehmes Knacken durch den Raum. Wie bei einem Samen, der zu keimen beginnt, bricht ein Tentakel aus Vrotagos borkigem Leib hervor und schon schießt euch der mit Pilzen überwucherte Auswuchs unter markerschütterndem Gebrüll Vrotagos entgegen. Doch bevor euch der Tentakel erreicht, knackt es ein zweites, dann ein drittes Mal. Zwei weitere Keime sind aus Vrotagos Körper hervorgebrochen, einer über und über mit Dornen bewehrt und der andere mit einer großen, bunt schillernden Blüte an seiner Spitze. Hastig wendet sich Iloe an euch: „Kommt schon, wir müssen den Kokon öffnen! Das Unkraut wird sich schon beruhigen, wenn Xantere erst einmal wach ist!“ Und schon fliegt die kleine Blütenfee auf Xantere zu. Doch plötzlich hält sie wie in Trance inne, wechselt dann unvermittelt die Richtung und schwebt zu der duftenden Blüte am Ende des dritten Keims. In der Mitte der Blüte öffnet sich ein gieriges Maul und mit einer schnappenden Bewegung der Pflanze verschwindet Iloe in deren Rachen.



Im Schlafgemach befindet sich Xanteres Kokon und Vrotagos über ihr. An den Wänden finden sich in natürlich gewachsenen Regalen verschiedene Sammlerstücke Xanteres aus ihren Gärten: Tannenzapfen, Blumen, der Hirtenhut von Ingerydos, ein abgegriffenes Buch mit dem Titel „Es war einmal ...“ mit mittelaventurischen Sagen (ein Geschenk des Geschichtenerzählers, den Xantere in ihrer Jugend kennenlernte). In einer Ecke stehen eine große Harfe und verschiedene Lauten. Eine Staffelei zeigt ein Selbstporträt von Xantere und Ingerydos, welches in der Mitte einen Riss aufweist. Eine Wendeltreppe führt nach unten, doch sie ist mit Pflanzenranken überwuchert und nicht passierbar.

Im Schlafgemach von Xantere angekommen, besteht die Hauptaufgabe der Helden darin, Xantere aus ihrem Kokon zu befreien und zu wecken (siehe hierzu den Abschnitt „Xanteres Kokon“ auf Seite 35). Dies ist allerdings durch die permanenten Angriffe durch Vrotagos Pflanzenkeime sehr schwierig.

Eine erfolgreiche Probe auf **Kriegskunst** hilft im Kampf weiter. Es ist einfacher, wenn sie zunächst die drei Keime erschlagen und sich erst in der finalen dritten Phase dem Öffnen des Kokons widmen. Aber die Helden können auch anders vorgehen:

☞ **Kampf mit Worten:** Die Gefährten wählen Worte, um Vrotagos vom Aufwecken Xanteres zu überzeugen. Vrotagos wird zuhören, aber die Helden aber gleichzeitig angreifen. Das alte Pflanzenwesen zu überreden, ist schwierig, da Xantere ihren Wunsch klar geäußert hat. Redende Abenteurer dürfen alle 2 KR eine (Gruppen-)Sammelprobe auf **Überreden** (Manipulation oder *Schmeicheln*), 1 KR, 7 Versuche ablegen. Sie müssen sich aber weiterhin gegen Vrotagos Angriffe erwehren.

☞ **6 Netto-QS:** Die Verteidigung eines Angriffs von Vrotagos ist um +1 erleichtert.

☞ **10 Netto-QS:** Vrotagos unterlässt die Kampfhandlungen und lässt sie zum Kokon.



Keime (Pilzkeim, Dornenkeim, Blütenkeim)

Nicht aufgeführte Eigenschaften wie SK, ZK entsprechen Vrotagos (siehe Seite 36).

Größe: 12 Schritt lang, Durchmesser 4 Spann

LeP 20* **INI** 10+1W6 **VW** 5

Sporenwolke (Pilzkeim): AT 8 TP 1W6+1** **RW** lang

Wurzelschlag (Dornenkeim): AT 11 TP 2W6+2 **RW** lang

Blütenstaub (Blütenkeim): AT 10 TP speziell*** **RW** lang

*) Für jeden Treffer, den der Sporenstamm erhält, kann er einen Passierschlag bei seinem Gegner, ausführen.

**) Für volle 5 SP von der Sporenwolke erhält der Gegner 1 Stufe *Betäubung*.

***) Sollte dem Blütenkeim eine Attacke gelingen, muss der Held diese mit einer Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* -1 verteidigen. Schlägt die Probe fehl, erleidet der Held 1 Stufe *Verwirrung*. Das Maul der Blüte ist zu klein, um für einen Menschen gefährlich zu werden.

RS/BE: 1/0 (Pilzkeim, Blütenkeim), 3/0 (Dornenkeim)

Aktionen: 1 (jeder Keim 1 Aktion)

Größenkategorie: mittel

Typus: Feenwesen, nicht humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Die Keime greifen jeden Eindringling direkt an.

Flucht: Die Keime fliehen nicht.

Pflanzenkunde:

☞ **QS 1:** Der Dornenkeim sieht robust aus. Seine Struktur scheint am härtesten zu sein.

☞ **QS 2:** Durch aufplatzende Pilze könnte man selbst Schaden nehmen, sollte man zu nahe am Pilzkeim stehen und ihn bekämpfen.

☞ **QS 3+:** Der Blütenkeim scheint seine Gegner durch Blütenstaub zu verwirren. Nur willensstarke Kämpfer sollten sich ihm stellen.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen die Keime verdoppelt.

Feen-Regeln: Für die Keime gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe Seite 25).

☞ **Direkter Angriff:** Die Helden versuchen, den an der Decke hängenden Vrotagos direkt anzugreifen (zum Beispiel mit Zaubern oder Fernkampfwaffen). Seine Werte findest du auf Seite 36. Die drei Keime werden die Helden allerdings weiterhin attackieren

Der Kampf gegen Vrotagos – Phase 3

Sinken die Lebenspunkte des Blütenkeims auf 0, spuckt er die bewusstlose Iloe wieder aus. Besiegen die Helden alle Pflanzenkeime, löst Vrotagos seine Wurzeln von der Decke und lässt sich vor den Kokon fallen, um Xantere zu beschützen.

Mit seinen verbleibenden Wurzelsträngen (gleich Anzahl der Helden) wird er die Helden angreifen und versuchen zu vertreiben. Sinken seine Lebenspunkte auf 0 oder niedriger, wird Vrotagos vergehen und der Weg zum Kokon ist frei. Ein musizierender Held kann aber natürlich auch schon während des Kampfes damit beginnen, die Melodien zu spielen, um den Kokon zu öffnen. Seine Gefährten sollten ihn dann beschützen, denn Vrotagos wird versuchen, den musizierenden Helden vom Öffnen des Kokons abzuhalten.

Xanteres Kokon

☞ **Der Kokon:** Eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* offenbart den Aufbau. Der Kokon besteht aus vier Schichten: Frühlings-, Sommer-, Herbst- und Wintervegetation (von innen nach außen).

Jeglicher Versuch, Xantere mit Gewalt aus dem Kokon zu holen, endet damit, dass die Pflanzen des Kokons in Windeseile nachwachsen.

☞ **Die Melodien:** Um den Kokon zu öffnen, muss ein Held die Melodie der derzeit äußersten Schicht spielen (also in der Reihenfolge Winter-, Herbst-, Sommer- und Frühlingsmelodie). Das Musizieren jeder Melodie benötigt 2 KR bzw. 2 Aktionen. Erst am Ende der jeweiligen KR einer Melodie legt der musizierende Held eine Probe ab, die nach Meisterentscheid erschwert ist (zum Beispiel, wenn der Held während der 2 Kampfunden Schaden

Vrotagos, Wächter des Schlafes

Größe: Durchmesser 4 Schritt

MU 18 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 10

FF 12 **GE** 10 **KO** 22 **KK** 24

LeP 60 **AsP** 58 **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 8 **ZK** 10 **GS** 4

Wurzelschlag: AT 11 TP 1W6+4 RW beliebig

Biss: AT 8 TP 2W6+4 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 3 (maximal 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Angst vor Feuer I, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Wurzelschlag)

Talente: Einschüchtern 14, Klettern 18, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4, Willenskraft 8

Zauber: Vrotagos beherrscht intuitive Zauber des Pflanzenwachstums, die für den Kampf nicht weiter von Bedeutung sind, abgesehen von der Erschaffung der drei Keime.

Größenkategorie: groß

Typus: Fee, nicht humanoid

Kampfverhalten: Vrotagos versucht unter allen Umständen, Xanteres Schlaf zu verteidigen.

Flucht: Vrotagos wird eher sterben als fliehen.

Schmerz: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Vrotagos ist ein Feenwesen und muss der Ursprung aller Ranken im Schloss sein.

☞ **QS 2:** Das Wesen könnte anfällig gegen Feuer sein.

☞ **QS 3+:** Wenn Xantere erwacht, wird Vrotagos vermutlich die Kampfhandlungen einstellen.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Vrotagos verdoppelt.

Feen-Regeln: Für Vrotagos gelten die allgemeinen Feen-Regeln (siehe Seite 25).



äußerste und mit Abstand dickste Schicht des Kokons dar. Sie formen sich nach deinem Willen. Wie ein Leichentuch zieht sich die raureifüberzogene Vegetation langsam von Xanteres Kokon zurück. Die nächste Schicht besteht aus Vegetation, die mit dem Herbsthain verbunden zu sein scheint.

Herbstmelodie wurde erfolgreich gespielt:

Deine Klänge nehmen die Farbe fallenden Laubes an. Vergehen, um neu zu erwachsen. Die Luft schmeckt schwer und modrig, dann zieht Wind auf, getragen von deiner Musik. Bunte Blätter werden verweht, Pilze ziehen sich zurück. Xanteres Körper ist stellenweise mit einer weiteren Schicht bedeckt, die aus kräftiger Rinde zu bestehen scheint.

Sommermelodie wurde erfolgreich gespielt:

Kraft und Stärke pulsieren aus dir heraus wie Hitze aus einem Lagerfeuer. Deine Energie wird von der Melodie des Sommers getragen und durchzieht die Rinde des Kokons mit Rissen. Mit einem lauten Knacken gibt die Rinde unter den Hammerschlägen deiner Klänge nach, bis sie schließlich birst und sich mit Getöse im gesamten Raum verteilt. Darunter erkennst du ein Meer aus Blumen, welches sich schützend um Xanteres Körper gelegt hat. Aus den Blumen ragt eine zarte Hand, die einen halb verzehrten Apfel umschlungen hält.

Frühlingsmelodie wurde erfolgreich gespielt:

Die Melodie, die du spielst, ist voll von Lebenslust und Neuanfang. Frischer Mut bringt dein Blut in Wallung, während sich die Blumen deinem Tatendrang anschließen. Gleich einer Wolke aus Schmetterlingen stoben die Blüten davon und geben den Blick frei auf ein makellooses Wesen. Xanteres blasses Gesicht wird von feinen Zügen gezeichnet, die in perfekter Symmetrie eine makellose Schönheit bilden. Die großen Augen sind geschlossen, ihr schwacher Atem hebt ihre unbedeckte Brust auf und ab und gemahnt euch an den kühlen Abendwind in einer Sommernacht. Ihr Körper ist rein und glatt, die Haut ohne jeden Makel. Ein Kranz aus Frühlingsblumen bedeckt ihre Blöße. Die eine Hand hält den Apfel, die andere liegt ruhend auf ihrem flachen Bauch. Ihr Antlitz natürlicher und gleichzeitig wilder Schönheit raubt euch fast den Atem.



Xantere wecken

Ist der Kokon komplett geöffnet, gilt es, Xantere aus ihrem Schlaf zu wecken. Mit Gewalt kommt man hier nicht weiter, Xantere muss sanft an der Stirn berührt werden. Regeltechnisch steht dem Helden (egal welchen Geschlechts) jede KR eine Probe auf Betören zu, um Xantere zu erwecken. Hat der Held zuvor eine Erdbeere aus dem Sommerhain zu sich genommen, ist die entsprechende Probe um +2 erleichtert. Ist die Probe erfolgreich, erwacht Xantere augenblicklich.

genommen hat). Seine Gefährten sollten ihn also möglichst vor den Attacken Vrotagos' beschützen. Nach jeder erfolgreich gespielten Melodie, also nach erfolgreicher Probe, kannst du den entsprechenden untenstehenden Vorlesetext verwenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wintermelodie wurde erfolgreich gespielt:

Du versetzt dich in eine melancholische Stimmung, die sich von dir über deine Musik auf die Umgebung überträgt. Du spürst, wie ein Teil deiner Seele von der Melodie getragen wird und sich mit deiner Umgebung vereint. Die Ranken des Winterhains stellen die

Epilog

Durch die Berührung des Helden öffnet Xantere ihre Augen. Sie erwacht nach sehr langem Winterschlaf – Zeit genug, dass ihr trauriges Herz heilen konnte.

Vrotagos stellt daraufhin alle Kampfhandlungen ein und spuckt, sofern der Blütenbewährte Keim noch lebt, die betäubte Iloe aus. Xanteres Wut auf Ingerydos und

Mira ist verfliegen. Erschrocken über den Zustand der Gärten dankt sie den Helden inständig für ihre Rettung.

Xantere

Kurzcharakteristik: machtvolle und temperamentvolle Dryade, die alle Aspekte des Lebens verehrt.

Funktion: Herrscherin der Feenglobule, die rechtzeitig aus ihrem Schlaf geweckt werden muss, um den Untergang ihres Reiches abzuwenden

Hintergrund: siehe Seite 6

Feindbilder: widernatürliches Sterben, willkürliche Zerstörung von Leben

Darstellung: Xantere ist ein Wesen von legendärer Schönheit. In ihren Gärten ist sie sehr machtvoll, da sie mit ihrer Magie Leben erschaffen und verwelken lassen kann. Sie liebt die schönen Künste, insbesondere die Musik. Auch ein schönes Erscheinungsbild eines Menschen mag sie entzücken, wobei sie zwischen den Geschlechtern keine Unterschiede macht. Nach ihrem Winterschlaf ist sie geschockt und gleichzeitig den Helden dankbar.

Besonderheiten: Wie viele andere Feenwesen ist Xantere launisch und mitunter grausam, doch ihr Herz sitzt am rechten Fleck und sie mag Menschen.

Bitten die Abenteurer um Gnade für Ingerydos und Mira, hebt sie die Zauberei auf und entlässt die beiden gemeinsam mit den Helden aus ihren Gärten. Für Xantere gilt es nun, ihr Reich wieder ins Gleichgewicht zu bringen und die Ausbreitung des Winters zurückzutreiben. Die Helden dürfen die Hirtenflöte mitnehmen, auch wenn diese ihre Kräfte außerhalb der Gärten nicht entfaltet. Die Dankbarkeit von Xantere, Ingerydos und Mira ist den Helden in jedem Fall gewiss. Haben die Gefährten Freunde in den Hainen gefunden, danken auch diese den Helden überschwänglich und geleiten sie zurück zum Wasserfall. Ob ein Bewohner der Gärten die

Helden zukünftig als tierischer Gefährte begleiten wird, bleibt dir und deiner Gruppe überlassen.

Als persönlichen Dank Xanteres erhalten die Helden eine kleine verzierte Büchse mit drei magischen Bohnen. Wird eine Bohne in die Erde gepflanzt, entsteht an dieser Stelle innerhalb von W6 Stunden ein mächtiger, 5W20 Schritt hoher Baum, der leicht erklimmbar ist. Die handtellergroße Büchse selbst stellt ein Artefakt zur Aufbewahrung von Pflanzen und Humus dar. Eine geschlossene Büchse schützt sie vor den Hörnern Satinavs. Damit eignet sie sich zur Aufbewahrung von Einbeeren und anderen Nutzpflanzen. Die Helden dürfen, wann immer sie möchten, Xanteres Gärten besuchen.

Vermutlichen kehren die Gefährten mit Ingerydos und Mira nach Tsäëdraheim zurück. Ein Tag in der Globule entspricht 30 Tagen auf Dere. Wahrscheinlich sind etwa zwei Tage in der Globule vergangen, was 60 Tagen auf Dere entspricht. Ihr Schiff, mit dem sie nach Hylpia gekommen sind, ist längst abgereist. Die Helden müssen womöglich einige Tage warten, bis ein kleines Fischerboot in Tsäëdraheim anlegt und sie, inklusive Ingerydos und Mira, nach Teremon mitnehmen kann.

Der Mühen Lohn

Im Hesindetempel Teremons wartet der Legendenforscher Hexander auf die Helden und hängt wie gebannt an ihren Lippen, wenn sie ihm von ihren Abenteuern in Xanteres Gärten berichten. Je nach Wert des Mitbringsels könnte Hexander seine Belohnung um einige Silbertaler erhöhen. Er wird sich um das Liebespaar kümmern und ihnen den Einstieg in ihr neues Leben in dieser Zeit ermöglichen.

Als Belohnung erhalten die Helden **20 Abenteuerpunkte**. Zusätzlich können sie den Vorteil *Feenfreund* erwerben. Die Abenteurer haben eine alte Legende neu erlebt und eine Minderglobule vor dem sicheren Untergang bewahrt.



Xantere

Größe: 1,75 Schritt Körpergröße

Gewicht: 50 Stein

MU 14 KL 15 IN 16 CH 18

FF 14 GE 13 KO 11 KK 11

LeP 32 AsP 140 KaP – INI 13 +1W6

AW 6 SK 1 ZK 3 GS 8

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Begabung (Musizieren), Gutaussehend II / Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Betören 15, Einschüchtern 8, Handel 2, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 7, Überreden 7, Verbergen 10, Willenskraft 6

Zauber: Bannbaladin 17, Salander 18 und weitere Zauber in der Tradition der Feen

Größenkategorie: mittel

Typus: Fee, humanoid

Beute: keine (Feenkörper lösen sich nach dem Tod des Feenwesens auf)

Kampfverhalten: Xantere kämpft nicht.

Flucht: Xantere flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Sphärenwesen):

 **QS 1:** Dryaden sind Feenwesen, die sich Bäume als Heimstätte ausgesucht haben. Sie verführen Menschen und bringen sie in die Feenwelt.

 **QS 2:** Nicht jede Dryade verführt Menschen, aber ihre Schönheit bringt Menschen dennoch um den Verstand.

 **QS 3+:** Dryaden können sehr launisch werden. Lebewesen, die die Natur nicht achten, erwecken ihren Zorn.

Sonderregeln:

Reichbindung: Jeder Tag, den Xantere nicht in ihrer Feenwelt verbringt, kostet sie 1 LeP. Solange diese Bedingung nicht erfüllt ist, kann sie nicht über eine Regenerationsphase Lebensenergie zurückgewinnen.

SCHLANGE UND MUNGO



von Lena und Matthias Kalupner

»Ich hätte das nie erwartet, aber Bal'Rashid hat für Tulef gesprochen! Ich habe es mit eigenen Augen gesehen: Der Wesir biss in die Feige und begann vor aller Augen gülden zu leuchten! Und kaum hatte Khemal die Frucht verspeist, verwandelte er sich in einen Mungo, das Tier des diebischen Feqz! Das kann doch nur heißen, dass er Semiras Herz gestohlen hat, während in Tulef die wahre Liebe zur Prinzessin glüht!«

—gehört auf dem Basar in Ras El'Bir

»Wenn du Rat suchst, dann geh zu Bal'Rashid, dem Vater der Weisheit! Das ist ein riesiger Feigenbaum, einen halben Tagesmarsch von Ras El'Bir entfernt. Darin lebt ein uralter Djinn, der verzauberte Früchte verteilt, die Erkenntnis verleihen! Aber sei dir bewusst: Der Geist kennt dein Innerstes und seine Feigen zeigen es jedem deutlich – schon so mancher hat sich so zum Gespött der ganzen Stadt gemacht!«

—Samira saba Neraida, Babierin

»Hast du schon gehört? Gemals Tochter, die kleine Halifa, war bei Bal'Rashid und hat ihn um Rat gefragt. Sie wollte wissen, wer schöner ist: Sie selbst oder Temila – dabei kann das doch jeder sehen, der zwei Augen im Kopf hat! Naja, das hat sie jetzt davon: Bal'Rashid hat ihr ein Pferdegebiss verpasst, noch viel schlimmer als ihr eigenes. Vielleicht versteht sie es ja jetzt, die dumme Gans ...«

—gehört im Teehaus Mhanadiblüte in Ras El'Bir

Stichworte zum Abenteuer: Aufklärung eines Hochzeitsbetrugs, Auseinandersetzung mit den Späßen eines Kobolds, Diebstahl einer magischen Frucht

Genre: Märchen

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft

Ort: Ras El'Bir, eine Kleinstadt in Mhanadistan

Zeit: ab 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Das Abenteuer **Schlange und Mungo** spielt in einem nicht festgelegten Monat aktueller aventurischer Zeit, kann aber problemlos verschoben werden. Es führt die Helden in das mhanadische Emirat Ras El'Bir, zur Hochzeit des Wesirs Tulef mit der schönen Emirstochter Semira. Der weise Zauberbaum Bal'Rashid hat die beiden angeblich füreinander bestimmt. Doch nicht alles ist, wie es scheint: Der ansässige Haimamud ist überzeugt, dass Tulef nur durch Betrug zum Auserwählten wurde und der Bräutigam ein ganz anderer sein sollte. Der wurde vom Zauberbaum allerdings in einen Mungo verwandelt und kann so ganz sicher nicht heiraten. Um die Pläne des finsternen Wesirs zu durchkreuzen und der wahren Liebe zum Glück zu verhelfen, braucht es jetzt mutige Streiter für das Gute: die Heldinnen. Nur wenn sie den magischen Baum aufsuchen und herausfinden, wie Tulef betrügen konnte, ist die Hochzeit noch zu verhindern!

Einige tulamidische Begriffe

Bashar: Weibel

Emir: tulamidischer Herrscher, der einem Emirat vorsteht (vergleichbar mit einem Grafen)

Haimamud: Märchenerzähler, aber auch Bewahrer der Landesgeschichte

Wesir: Verwalter, Berater, Stellvertreter, der vom Herrscher berufen wird

Was bisher geschah

Es war einmal vor drei mal sieben Jahren, da wurde dem gütigen Emir **Khakil ibn Erkhaban** und seiner geliebten Frau **Tulabeth** nach langer kinderloser Zeit endlich eine Tochter geschenkt. Doch wie so oft im Leben, begab es sich, dass großes Glück mit großer Trauer einherging. Kaum hatte das Mädchen – **Semira** nannten sie es – das Licht der Welt erblickt, starb Tulabeth. Es war ein schrecklicher Schlag für Khakil, von dem er sich niemals erholte und der ihn einen großen Teil seiner Willens- und Schaffenskraft kostete. Derart gebrochen wurde er anfällig für die Einflüsterungen und Manipulationen seines machtgierigen und gewissenlosen Wesirs **Tulef ibn Mordai**. Der hielt sich seit jeher für den besseren Emir und erkannte prompt die Gunst der Stunde. Geduldig und beharrlich begann er mit Hilfe hinterlistiger Magie und sinneswandelnder Alchimica Herrschaft über Khakil zu erlangen und ihn mehr und mehr nach seinem Willen zu lenken. Nur eine letzte Hürde ist noch zu nehmen auf dem langen Weg zum Emirstitel: Die Hochzeit mit der lieblichen Semira – ob diese willig ist oder nicht! Semira hat jedoch nur Augen für **Khemal**, den stattlichen und gutherzigen Sohn des Schmieds. Vor einigen Jahren schon fanden die beiden Gefallen aneinander und seit ihr 21. Tsatag naht, liegt sie ihrem Vater in den Ohren, ihren Auserwählten heiraten zu dürfen. Emir Khakil will dem Liebesglück seiner Tochter nicht im Wege stehen und ist geneigt, ihren Wünschen

nachzugeben. Wesir Tulef will sich damit jedoch keinesfalls abfinden. Seine Pläne durchkreuzt vom Sohn eines Schmieds! Unverzüglich erhöht er den Druck auf Khakil: Eine Liebesheirat sei ja schön und gut, aber eine Ehe, die das Emirat stärken würde, doch viel besser. Statt mit dem Sohn eines einfachen Handwerkers, wäre dem Emirat mit einem einflussreichen und zaubermächtigen Emir wie ihm selbst doch wesentlich besser gedient – vor allem angesichts der gefährlich gierigen Blicke der umliegenden Emirate!

Inzwischen kaum noch Herr seines eigenen Willens, bringt Khakil es trotz allem nicht über sich, seine Tochter gegen ihren Willen zu verheiraten. Er greift nach einem letzten Strohalm und bittet den weisen Haimamud **Farsid Al'Fessir** um Rat.

Der Haimamud macht einen Vorschlag, der in Khemal leichtes Unbehagen und in Tulef Entsetzen auslöst. Sie sollen zum berühmten Zauberbaum **Bal'Rashid** ziehen und dessen Rat einholen, wie es die Mhanadistanis des Umlandes schon seit Generationen tun.

Auf dem Weg zum magischen Feigenbaum gilt es Prüfungen zu bestehen, um ihren Mut und ihre Tugendhaftigkeit zu beweisen. Die Belohnung für ihre Mühen ist eine magische Feige, die Tulefs und Khemals wahres Wesen enthüllen soll. Vor den Augen aller Ras El'Birer gegessen, wird sie zeigen, wen Bal'Rashid für den würdigen Ehemann Semiras und zukünftigen Emir Ras El'Birs hält.

Der Zauberbaum Bal'Rashid

Hinter dem Wirken des Zauberbaums steckt eine für diese Region eher ungewöhnliche Kreatur: ein Kobold. Bereits vor etlichen Generationen entdeckte er bei einem seiner Streifzüge durch die Welt der Menschen einen ihm sehr genehmen Feigenbaum und erkor ihn als sein derisches Domizil aus. Unerkannt haust er seitdem im Baum und treibt seine Späße mit den Einwohnern der Umgebung. Der Kobold zeigt sich den Menschen natürlich nicht in seiner wahren Gestalt, sondern als knorriges Gesicht im Stamm der Feige, womit er erfolgreich die Mär vom „Zauberbaum“ erschuf.

Über die Jahrhunderte erlangte Bal'Rashid, wie die Einheimischen den Baum schon bald nannten, den Ruf, Menschen zu Erkenntnis zu verhelfen – wenn auch auf sehr ungewöhnliche und manchmal gar erniedrigende Art und Weise.



Wer den Baum um Rat fragt, muss seine Prüfungen bestehen. Sind sie absolviert, zeigt sich Bal'Rashid und lässt den Ratsuchenden an seiner Weisheit teilhaben. Zumeist vergibt er dafür eine goldene Feige, die verzehrt werden muss. Die Feige kann nur vom Absolventen der Prüfung gegessen werden, für alle anderen besitzt sie die Konsistenz von Orazakleber (siehe Seite 61).

Tulefs Betrug

Khemal und Tulef reisen beide zum Zauberbaum und stellen sich seinen Prüfungen. Diese sind in der Regel so gestaltet, dass sie Bal'Rashid das Wesen und Denken der Ratsuchenden enthüllen. Khemal erkennt er als

Eine kleine Zeitlinie zum besseren Überblick

Diese Zeitlinie soll dir nach dem Lesen des Abenteuers dabei helfen, die chronologische Abfolge der Ereignisse in Ras El'Bir im Blick zu behalten. Der Einsatz der Helden ist natürlich nur beispielhaft, da ihr Vorgehen von uns nicht vorgegeben werden kann:

- ☛ **Tag 1:** Tulef und Khemal stellen sich den Prüfungen Bal'Rashids und erhalten jeweils eine magische Feige.
- ☛ **Tag 2:** Beim öffentlichen Verzehr der Feigen auf dem Basar scheint es, als habe Bal'Rashid Tulef zum Auserwählten Semiras bestimmt.
- ☛ **Tag 3:** Die Hochzeitsvorbereitungen beginnen und werden auf Tulefs Geheiß mit Hochdruck vorangetrieben.
- ☛ **Tag 4:** Tulefs echte Feige fängt an, sich bemerkbar zu machen. Er versucht erstmals, sie loszuwerden.
- ☛ **Tag 5:** Tulef versucht ab jetzt jeden Tag aufs Neue erfolglos, sich der Feige zu entledigen. Er schläft schlecht und seine geistigen Fähigkeiten werden in Mitleidenschaft gezogen.
- ☛ **Tag 12:** Die Helden werden von Farik ibn Tamrech in Fasar angeworben.
- ☛ **Tag 16:** Die Helden erreichen am Nachmittag oder Abend Ras El'Bir und hören Farsids Geschichte.
- ☛ **Tag 17:** Die Helden stellen Nachforschungen in Ras El'Bir an.
- ☛ **Tag 18:** Die Helden treten die Reise zum magischen Feigenbaum an und kehren abends mit dem Plan zurück, Tulef am Tag der Hochzeit zu zwingen, die echte Feige zu verspeisen.
- ☛ **Tag 19:** Die Helden versuchen Tulefs echte Feige zu erlangen und erkennen vermutlich, dass das vor dem Tag, an dem die Enthüllung stattfinden soll, nicht sinnvoll ist.
- ☛ **Tag 21:** Die Hochzeit zwischen Tulef und Semira soll am frühen Nachmittag stattfinden. Die Helden begeben sich auf die Suche nach der Feige, die inzwischen vehement nach Aufmerksamkeit lechzt, und konfrontieren den Wesir vor der Hochzeitsgesellschaft damit.

aufrichtigen jungen Burschen, wenn auch etwas naiv. Tulef entlarvt sich dagegen als machthungriger und skrupelloser Egoist. Dem Kobold ist klar, dass aus diesen beiden nur Khemal der Richtige für Semira und Ras El'Bir sein kann. Dementsprechend verzaubert er zwei seiner goldenen Feigen und händigt sie den Kontrahenten aus. Tulef ist sich seiner Selbst ganz ohne das Zutun eines weisen Baums bewusst. Nach allem, was er über Bal'Rashids Feigen weiß, ist es überhaupt nicht ratsam für ihn, eine davon zu essen. Also besorgt er sich kurz vor der Enthüllung eine andere Feige und lässt sie mittels eines Zaubers golden glänzen. Als die beiden ihre Feigen schließlich auf dem Basar der Stadt vor aller Augen verspeisen, entfaltet daher nur eine Hälfte des Koboldzaubers Wirkung: Khemal verwandelt sich in einen Mungo. Tulef hingegen verleiht sich mit seiner eigenen Zauberei für einige Minuten eine majestätische, goldstrahlende Aura. Dem Willen Bal'Rashids gemäß hätte sich Tulef in eine nachtschwarze Königskobra verwandeln sollen – ein hinterlistiges, giftiges Tier, das vom tapferen Mungo gewöhnlich bezwungen und gefressen wird. Nach diesem deutlichen Fingerzeig auf die Moral der beiden sollte der Zauber eigentlich enden und beide sich wieder zurück in ihre menschliche Form verwandeln.

Da Tulef aber die ihm eigentlich zugedachte Feige nicht isst, bleibt der Zauber auf Khemal aktiv. Erst wenn beide Feigen gegessen wurden, und Tulefs wahrer Charakter enthüllt wird, wird Khemal sich zurückverwandeln. Unglücklicherweise weiß das außer dem Kobold niemand und Tulefs Täuschung führt dazu, dass er als der geeignete Ehekandidat erkoren wird: Immerhin hat er gülden geleuchtet, wie die Sonne am Himmel, während Khemal sich in das Tier des listigen und diebischen Feqz verwandelt hat. Zudem kann er in der andauernden Tiergestalt ja wohl schlecht der auserkorene Gemahl Semiras sein! Unverzüglich lässt Tulef die Hochzeitsvorbereitungen beginnen: Schon in drei Wochen will er Nägel mit Köpfen machen und sich das Emirat und die schöne Semira endlich sichern.

Viele Ras El'Birer können den Ausgang der Prüfung kaum glauben, allen voran Haimamud Farsid. Er weiß um das verschlagene Wesen des Wesirs und kann sich beim besten Willen nicht vorstellen, dass Bal'Rashid sich so gründlich täuschen ließ. Irgendetwas an der Sache ist faul, da ist er sicher – doch er weiß auch, dass sein Wort allein nicht das nötige Gewicht hat, um die Hochzeit zu verhindern. Als die Festlichkeiten Gäste aus aller Herren Länder nach Ras El'Bir bringen, hält er deshalb die Augen offen, um mutige Recken zu finden, die sich des Problems annehmen. In der Zwischenzeit kümmert er sich um den völlig niedergeschlagenen Mungo Khemal.

Die Helden

Prinzipiell sind alle Heldentypen für das Abenteuer geeignet. Einzig Charaktere wie Praisogeweihte und ähnlich rechtstreue Charaktere könnten mit den eher zwielichtigen Handlungen und dem Besuch eines magischen Baumes naturgemäß Probleme haben. Andererseits könnte es natürlich gerade für solche Helden eine Frage

der Ehre sein, die Wahrheit ans Licht zu bringen. Freude an **Schlange und Mungo** werden sicherlich alle gesellschaftlich orientierten Helden haben, da sich viele Probleme mit gewitzter Zunge und dem richtigen Auftreten lösen lassen. Besonders geeignet sind Schelme, die sich bei der Begegnung mit Bal'Rashid hervortun können.

Was führt die Helden nach Ras El'Bir?

Es ist unwahrscheinlich, dass eine Heldengruppe zufällig ins abgelegene Ras El'Bir kommt. Daher wirst du als Meister gezielt dafür sorgen müssen, sie in die kleine Stadt im mhanadischen Hochland zu führen. Folgende Gründe könnten die Helden haben, nach Ras El'Bir zu reisen:

- Die Abenteurer erhalten von einer höhergestellten Persönlichkeit der Tulamidenlande den Auftrag, ein Hochzeitsgeschenk nach Ras El'Bir zu bringen.
- Ein Gast der Hochzeit oder ein Händler, der dort seine Waren anbieten will, wirbt die Helden in Rashdul, Khunchom oder Fasar an, ihn nach Ras El'Bir zu begleiten und für seinen Schutz zu sorgen.
- Im Umkreis von etwa sieben Tagesreisen um Ras El'Bir wird per Aushang nach Unterhaltungskünstlern für die Hochzeitsfeierlichkeiten gesucht. Das bietet Gelegenheit für Gaukler, Bühnenzauberer oder Musiker unter den Helden, ihre Künste zum Besten zu geben.
- Im gleichen Umkreis werden Geweihte, Magier und erkennbar höhergestellte Persönlichkeiten direkt von Botenreitern angesprochen und zur Hochzeit eingeladen: Tulef will der Heirat mit der Anwesenheit von Würdenträgern noch mehr Legitimation verleihen.

Für meinen lieben Tulef

Solltest du dich für die Variante mit dem Hochzeitsgeschenk entscheiden, kannst du die folgende Szene nutzen. Dabei werden die Helden in Fasar von **Farik ibn Tamrech** (72, ergrautes schütteres Haar, Altersflecken, gebrechlich, spricht mit heiserer Stimme; Willenskraft 11 (12/13/13), SK 2), einem einstigen Mitschüler Tulefs in der Akademie der Geistigen Kraft, angeheuert, ein Geschenk zur Hochzeit seines alten Freundes zu bringen. Er lässt sie durch einen Diener ansprechen und in sein Haus bitten, wo er ihnen in seiner Studierstube den Auftrag erteilt. Der Magier selbst ist zu gebrechlich, um die Reise ins mhanadische Hochland anzutreten. Beim Geschenk handelt es sich um ein Paar handgewebter

tulamidischer Pantoffeln, verziert mit Goldstickereien und Juwelensplittern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid dem Diener zu einem kleinen Haus am Fuß eines der Erhabenentürme gefolgt. An der Tür passiert ihr einen Wächter, der euch kurz mustert, dann werdet ihr in eine dunkle Studierstube geführt. Der Geruch nach Ongaloblatt-Tee, altem Papier und Staub liegt in der Luft und einige Kerzen erhellen den Raum dürrig. Ein alter Magier, offenbar der Hausherr, begrüßt euch: „Hesinde mit euch! Ich danke euch, dass ihr meiner Einladung gefolgt seid. Mein Name ist Farik ibn Tamrech und ich hätte eine kleine Aufgabe für euch, deren Erfüllung euer Schaden nicht sein soll. Bitte, setzt euch!“ Mit einladender Handbewegung zeigt er auf einige weiche Teppiche und Kissen, während eine Dienerin Tassen aus Unauer Porzellan mit dampfendem Tee füllt. „In diesem Päckchen“, Farik tippt auf ein sauber in Öltuch eingeschlagenes Paket, auf das mehrere arkane Symbole gezeichnet wurden, „befindet sich ein Geschenk für meinen alten Freund Tulef ibn Mordai. Wir haben vor fünfzig Jahren gemeinsam die Akademie besucht und uns seitdem aus den Augen verloren. Vor einigen Tagen erfuhr ich nun, dass er es zum Wesir in Ras El'Bir gebracht hat und es ihm offenbar gelungen ist, das Herz der jungen Emirstochter zu erobern.“ Der Alte kichert und scheint eine gewisse Freude bei dem Gedanken an eine Hochzeit mit einer jungen Frau zu empfinden. „Da ich selbst zu gebrechlich dafür bin, nach Ras El'Bir zu reisen, möchte ich, dass ihr ihm wenigstens mein Geschenk und meine herzlichen Glückwünsche überbringt. Dafür soll jeder von euch fünfzig Taler erhalten! Ihr müsstet allerdings direkt aufbrechen, denn die Hochzeit ist schon in wenigen Tagen.“



Ein einzelner Held kann Farik mit einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* +2 noch um weitere 10 % pro Netto-QS auf die fünfzig Taler pro Held nach oben handeln. Das Geschenk ist magisch versiegelt und nur vom Empfänger Tulef ibn Mordai zu öffnen. Ras El'Bir ist eine kleine Stadt im mhanadischen Hochland, etwa 120 Meilen südöstlich von Fasar. Mit Pferden benötigen die Helden zwei bis drei, zu Fuß vier Tage für die Reise.

Ras El'Bir – Oase im mhanadischen Hochland

Während ihrer Reise nach Ras El'Bir und auch auf dem Weg zum beziehungsweise vom magischen Feigenbaum durchqueren die Abenteurer das mhanadische Hochland. Falls du diese Wegstrecken in deiner Spielrunde weiter ausgestalten möchtest, kannst du die folgenden Informationen nutzen.

Geographie des mhanadischen Hochlands

Das Hochland wechselt zwischen kargem Berg- und Hügelland, in dem zahlreiche Bäche und Seen fruchtbare

Täler erschaffen haben. Besonders auf den schroffen Bergkuppen ist man der Sonne und dem heißen Khômwind, *Raschtuls Atem* genannt, nahezu ungeschützt ausgeliefert. Sandstürme aus der Khôm oder Staubstürme aus der Hohen Gor sind keine Seltenheit. Tagsüber wird es sehr heiß, während es nachts empfindlich kalt werden kann. Vielerorts gibt es urtulamidische Hinterlassenschaften wie Gräber und Ruinen, die aber meist schon vor Jahrhunderten geplündert wurden. Wo das nicht der Fall ist, sollte man generell sehr vorsichtig sein, denn

üblicherweise sind dann magische Fallen und Wächter oder gar finstere Flüche die Bewahrer der Ruinen.

Flora des mhanadischen Hochlands

Trockene Steppen mit Winsel- oder Messergrasflächen bilden den größten Teil des Hochlands. Hier gedeihen außerdem Sträucher und Kakteen, und auch ein paar windzerzauste Bäume trotzen der kargen Umgebung. In windgeschützten Tälern mit ausreichend Feuchtigkeit wachsen dagegen auch kleine Wälder aus Pinien, Tamarisken oder Palmen. Im Sommer jagen häufig Steppenbrände über das Land, während im Frühling und Herbst die Regenzeiten dafür sorgen, dass die sonst kargen Hänge von einem wahren Blumenmeer aus Mohn, Tulpen und Naftan überzogen werden.

Fauna des mhanadischen Hochlands

Neben den umherziehenden Rinderherden der Mhanadistanis gibt es vor allem wilde Antilopen und Bergschafe. Diese wiederum locken zahlreiche Räuber wie Löwen oder Khoramsbestien an, die hier reichlich Nahrung finden. Vorsicht sollte man im Umgang mit den Herden wilder Strauße walten lassen. Deren kräftige, krallenbewehrte Beine können selbst ausgewachsenen Menschen in Rüstung gefährlich werden. Zwischen Steinen und in dunklen Winkeln verstecken sich außerdem gern Schlangen, wie Kobras, oder Spinnen und Skorpione.

Was weiß mein Held über Mhanadistan?

Falls deine Helden Fremde in den Tulamidenlanden oder Mhanadistan sind, kannst du anhand der folgenden Proben feststellen, was sie trotzdem über die Gegend und ihre Bewohner wissen. Ein Held, der aus der Region stammt, mag über diese Informationen auch ohne Probe verfügen.



Probe auf *Götter & Kulte* oder
Geschichtswissen (Tulamidenlande) oder
Sagen & Legenden (Tulamidenlande) +2

QS 1: Mhanadistan gilt den Tulamiden als die Wiege der Menschheit. Hier siedelten die Söhne und Töchter Rashduls, als sie den Schutz des Raschtulswalls verließen und ihren Siegeszug gegen die Echsen begannen.

QS 2: Die Tulamiden glauben grundsätzlich an die Zwölfgötter, unter denen sie Phex und Rahja, hierzulande Feqz und Radscha genannt, besonders verehren. Vielerorts trifft man allerdings auf obskure Kulte alter, fast vergessener Götter, Drachen oder Ahnengeister.

QS 3: Gerade bei Magiebegabten sorgt es immer wieder für Verwirrung, dass die Tulamiden generell alle überderischen, magischen Wesenheiten als Djinne und Ifriite bezeichnen. Bei der Wahl des Begriffes unterscheiden sie nach gutartig: Djinn oder bössartig: Ifriit. In einigen abgelegenen Gegenden werden Elfen – wenn sie denn einmal dorthin gelangen – selbst heute noch als Djinne verehrt.

Probe auf *Geographie (Tulamidenlande)* +2

QS 1: Mhanadistan ist das Hochland, das vom Fluss Gadang und dem Oberlauf des Mhanadi begrenzt wird.

QS 2: Zahlreiche Bäche und Seen verleihen dem hügeligen Land an vielen Stellen Fruchtbarkeit, was vor allem die Zucht gewaltiger Rinderherden erlaubt. Wo das Wasser fehlt, gibt es hingegen trockene Steppen oder gar wüstenartige Landstriche.

QS 3: Auch wenn es als die Wiege der Tulamiden gilt: Mhanadistan ist bis heute in großen Teilen noch immer – oder wieder – wild und unberührt. Neben den üblichen Räubern kann man hier auf Ferkinas, Harpyien und sogar Drachen treffen.

Probe auf *Etikette (Klatsch & Tratsch)* +2

QS 1: In Mhanadistan zählt nicht, was du von Geburt bist, sondern was du aus dir machst. Ansehen erhält nur, wer es auch einfordert. Reichtum, magische Macht oder ein kräftiger Schwertarm zählen weit mehr als ein weitverzweigter Stammbaum – den viele ohnehin nicht lesen können.

QS 2: Hochangesehen und eine Säule der Gesellschaft sind die Haimamudim, Geschichten- und Märchen-erzähler, die von Ort zu Ort ziehen. Schon so mancher Potentat wurde durch die gewitzten Erzählungen eines Haimamuds zu Fall gebracht.

QS 3: Mhanadistan wird von diversen Herrschern, wie dem Kalifen der Novadis, dem aranischen Mhaharanyat oder dem Sultan von Fasar, beansprucht. Durchsetzen kann keiner von ihnen diesen Anspruch und einige Städte wie Jindir oder Ras El'Bir haben als sogenannte Potentate faktische Unabhängigkeit erlangt.

Ras El'Bir

Region: Mhanadistan, etwa 100 Meilen südlich von Fasar

Einwohner: ca. 1.000

Herrschaft: Ras El'Bir ist dank geschicktem politischem Agieren seiner Emire – unter anderem mittels „Geschenken“ an den Sultan in Fasar – ein unabhängiges Emirat. Daher wird der Titel des Emirs in Ras El'Bir seit Jahrhunderten vererbt und nicht mehr verliehen. Stete Gefahr für die Unabhängigkeit droht durch die Nachbarn (Jindir, Floeszern, Fasar).

Tempel: Peraine (mit Tsaschrein)

Gasthäuser: Karawanserei Palmenrausch (Q3/P4/S30), Karawanserei Wüstenhauch (Q3/P4/S30) und Teehaus Mhanadiblüte (Q4/P4/S-)

Handel und Gewerbe: Ras El'Bir pflegt prosperierenden Handel mit Lebensmitteln: Hirse und Oliven, außerdem gibt es etliche Obsthaine (Feige, Pfirsich, Aprikose, Arange, Oliven). Ebenfalls ertragreich sind Viehzucht (Rinder: Rashduler Drehhörner) und Fischerei im See.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich habt ihr die Kuppe des letzten Höhenzugs vor Ras El'Bir erstiegen und könnt einen ersten Blick auf das Ziel eurer Reise werfen. Unter euch erstreckt sich ein weites, fruchtbares Tal. Im Osten glitzert über Meilen hinweg ein gewaltiger See. Zahllose Bewässerungsgräben gehen von ihm aus und sorgen für üppiges Grün auf den umliegenden Feldern, Obsthainen und Weiden. In der Mitte des Tals, direkt am Seeufer, könnt ihr die weiß getünchten Lehmhäuser der Stadt erkennen. Zwischen ihnen erheben sich, am Nord- und Südrand des Basars gelegen, zwei tulamidische Paläste mit weißen Mauern, goldenen Kuppeln und spitzen Türmchen. Die gesamte Stadt ist von einem dichten Wall aus Dornengestrüpp und Kakteen umgeben, wie es so typisch für die Region ist. Ganz am Südrand der Stadt, knapp innerhalb des Dornenwalls, flattern Zeltplanen und bunte Wimpel im Wind. Ein Zeltlager wurde wohl eigens für die Hochzeitsgäste errichtet, die keine Unterkunft in der Stadt mehr finden konnten.



Wichtige Örtlichkeiten in Ras El'Bir

Ras El'Bir ist eine kleine, unverkennbar tulamidische Stadt. Die Häuser sind würfelförmige, weiß getünchte Lehmbauten mit meist einem, zwei Stockwerken. Typischerweise ist zwischen den Gebäuden noch Platz für Gärten und Höfe, einzig rund um den zentralen Basar haben die Häuser diese Lücken weitgehend geschlossen. Statt einer Mauer besitzt die Stadt einen dichten Dornenwall aus Kakteen und stacheligen Sträuchern, der Schutz vor Überfällen und dem Sand des recht häufig wehenden Khômwinds zugleich bietet. Zugang zu Ras El'Bir erhält man durch zwei bewachte,

zweiflügelige Tore im Norden und Süden der Stadt. Im Folgenden findest du für die Ausgestaltung des Spiels in Ras El'Bir die wichtigsten Örtlichkeiten und einige seiner Bewohner.

Der **Emirspalast** ist erstaunlich bescheiden: Der zweistöckige Gebäudekomplex aus weiß getünchten Lehmziegeln ist im typisch tulamidischen Stil um einen großen Innenhof mit einem Springbrunnen in der Mitte erbaut. Nur wenige Fenster in Form von Schießscharten zieren seine Außenwände, was zum einen Schutz vor Sonne und Hitze verschafft, und zum anderen deutlich sichtbar der Verteidigung dient. Einzig Ornamente und Verzierungen mindern den trutzigen Eindruck. An den vier Ecken des Palastes erheben sich Türmchen, von denen aus Wächter die Umgebung im Auge behalten. Im vorderen Teil des Gebäudes, direkt an der Eingangspforte, finden sich zwei Empfangsräume für Gäste und eine Schreibstube für Bittsteller und Untergebene. Daneben hat auch Palastvorsteher **Jassafer ibn Perishan** (Mitte 40, zwergenhaft klein mit riesigem Turban und Monokel, zwirbelt ständig seinen steif gewachsenen Spitzbart, kompetenter Verwalter, ungeduldig; Willenskraft 11 (12/13/13), SK 2) seine Stube. Von hier aus organisiert er wie ein wirbelnder Derwisch die bevorstehende Hochzeitsfeier. Einer der Türme des Palastes diente bis vor einigen Jahren als Wesirsturm und wird derzeit zu einer Bibliothek umgestaltet – den größten



Teil der noch bescheidenen Sammlung bilden Märchenbücher aus aller Welt. Emir **Khabil ibn Erkhabin** (siehe Seite 52) ist meist unter Baldachinen und auf weiche Diwane und Teppiche gebettet im Innenhof zu finden, wo er von Leibdienern umsorgt wird.

Direkt gegenüber dem Emirspalast hat Wesir **Tulef ibn Mordai** (siehe Seite 53) vor zwanzig Jahren damit begonnen, seinen eigenen **Wesirspalast** errichten zu lassen. Mittlerweile ist der Neubau extrem protzig und beginnt den Emirspalast an Größe zu übertreffen – und nach wie vor wird an verschiedenen Teilen des Gebäudes gebaut. Zwar besteht auch der Wesirspalast aus weiß getünchten Lehmziegeln, ist aber wesentlich prächtiger gehalten: Türmchen, Erker und Balkone zieren die Außenseite und so gut wie jede Kuppel glänzt golden in der Sonne. Was im Inneren des Palasts vor sich geht, ist steter Anlass für Gemunkel in der Stadt, denn nur wenige Ras El'Birer werden je von den grimmig blickenden Wächtern mit ihren gewaltigen Doppelkunchomern ins Innere gelassen. Allerlei abenteuerliche Geschichten – von einem Harem mit den liebevollsten Frauen und Männern der Tulamidenlande, über finstere Verliese, gewaltige, gold- und silbergefüllte Schatzkammern sowie Labore voll mit giftigen Gebräuen bis hin zu leibhaftigen Dämonendienern – kursieren in der Stadt. Das Meiste davon ist massiv übertrieben.

Auf dem großen Platz direkt zwischen den beiden Palästen liegt der **Basar** Ras El'Birs. Trotz der eher abgeschiedenen Lage und überschaubaren Größe der Stadt ist er recht geschäftig, sodass man hier auch außerhalb von Markttagen immer einige Stände von Bauern des Umlands findet. Neben Tonwaren bieten sie vor allem lebendes Vieh, Obst und Gemüse sowie Hirse und getrocknete Hülsenfrüchte feil. Die meisten Stände sind mit Zelt- oder Stoffbahnen überspannt, die zumindest ein wenig Schutz vor Sonne und Hitze gewähren. Aufgrund einer Anordnung Wesir Tulefs im Namen des Emirs ist jeder durchreisende Händler verpflichtet, seine Waren wenigstens einen vollen Tag lang auf dem Basar anzubieten – und wehe jenen, die sich daran nicht halten. Je näher der Tag der Hochzeit rückt, desto voller wird es auf dem Basar, da Händler von nah und fern herbeieilen, in der Hoffnung gute Geschäfte zu machen. Auch die eine oder andere Gauklertruppe hat sich eingefunden und unterhält mit Musik, Tanz, Akrobatik und anderen Darbietungen die Zuschauer. Gern gesehener Gast auf dem Basar ist auch Haimamud **Farsid al'Fessir** (siehe Seite 48). Der Alte versteht es meisterlich, seine Hörer über den Wahrheitsgehalt seiner Geschichten stets im Unklaren zu lassen.

Der **Perainetempel**, ein einfacher Lehmbau, steht am Westrand des Basars. Geleitet wird er vom Geweihten **Aman ibn Sherim** (Mitte 30, Schmerbauch, Glatze, gemütlich, kompetenter Geweihter und Heiler; Heilkunde Wunden 10 (13/13/13), Willenskraft 8 (13/13/13), SK 2). Gemeinsam mit den Novizen **Umar** (15, drahtige Gestalt, aufgeweckt und wissbegierig, über beide Ohren in Manjula verliebt; Willenskraft 3 (10/10/11), SK 0) und **Manjula** (17, glutäugig und heißblütig, humpelt, kompetente Hebamme; Willenskraft 7 (14/12/13), SK

1) ist er Heiler und Lehrer zugleich für Ras El'Bir. An jedem Rohalstag versammeln sich die Kinder der Stadt und des näheren Umlands vor dem Tempel und werden in Götterglauben, Lesen, Schreiben und Rechnen unterrichtet.

Am Ostrand des Basars steht das **Teehaus** Mhanadiblüte von Wirtin **Zulhamin Yeshinadsunni** (Mitte 40, kriegsversehrte Amazone, einarmig und vernarbt, schweigsam, aufmerksame Beobachterin, kompetente Wirtin und Säbelkämpferin; Handel 11 (14/14/14), Willenskraft 11(14/14/14), SK 1). Seinen Namen erhält das Lokal von den rund um das Gebäude errichteten Pergolen, zwischen denen Jasminsträucher ranken. Neben Schatten verbreiten sie einen äußerst angenehmen Geruch. Im und um das Haus stehen auf zahlreichen weichen Teppichen die typischen tulamidischen Kniestische. Serviert wird neben sehr süßem Honiggebäck vor allem aromatischer Jasmintee aus eigenem Anbau, fruchtiges Tulamidengold und importiertes Ongalobblatt. Direkt neben dem Teehaus steht die Frisierstube der **Barbierin** **Samira saba Neraida** (29, drall und klein, heiter und geschwätzig, rasiert und frisiert ohne hinzuschauen; Etikette 12 (13/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13), SK 1), die sich schon vor Jahren mit Wirtin Zulhamin angefreundet hat. So wundert es auch kaum, dass immer wieder ein Laufbursche hinübereilt, um Tee für die Kundschaft der Barbierin zu holen und Geschirr zurückzubringen. Samira ist – ganz wie es sich für eine gute Barbierin gehört – über alles, was in Ras El'Bir passiert, im Bilde. Egal wo und was: Sie scheint es stets als Erste zu wissen. Außerdem hat sie schon seit einiger Zeit ein Auge auf Haimamud Farsid geworfen und versucht, seine Aufmerksamkeit zu erregen.

Am Nordrand der Stadt wurde vor wenigen Jahren ein einfaches aber komfortables **Garnisonsgebäude** samt ummauertem Innenhof, Ställen und Zeughaus errichtet. Hier leben die tulamidischen Reiter aus Fasar. Außerdem trainiert die gesamte Emirsgarde unter Führung der Hauptfrau **Shadimé saba Oryan** (Mitte 30, kräftig, streng geflochtener Zopf, trägt ständig einen polierten Spiegelpanzer, Meisterin der Unauer Schule, kompetente Anführerin; Willenskraft 10 (14/13/12), SK 1), wenn sie nicht gerade die Stadt oder das Umland patrouilliert.

Am Südrand der Stadt, nicht mehr als je einen Steinwurf von den Karawansereien entfernt, steht die **Schmiede** des **Yussuf ibn Kharim** (Anfang 50, groß und sehr muskulös, schwarze Haare und Bart, wortkarg, kompetenter Grobschmied; Metallbearbeitung 14 (14/15/16), Willenskraft 8 (13/12/13), SK 2). Ihr Standort wurde nicht nur wegen der Nähe zu potentiellen Kunden in den Karawansereien gewählt, sondern auch, weil beständig ein leichter Wind vom See herüber weht und so zumindest eine gewisse Linderung der Hitze bei der Arbeit bringt. Yussuf beschlägt Pferde, Esel und Maultiere, schmiedet landwirtschaftliches Gerät und Eisenwaren des täglichen Bedarfs. Er versteht sich auch auf die Reparatur von Karren und Wagen. Seit Khemal in einen Mungo verwandelt wurde, ist der Schmied noch wortkarger als sonst und hämmert mit besonders



wichtigen Schlägen das glühende Eisen in Form. Dass die Schmiede seit einiger Zeit mehrmals täglich Besuch von der Garde erhält, trägt nicht gerade zu seiner Laune bei. Dank der vielen Besucher in der Stadt herrscht Hochbetrieb und Yussuf kommt mit seinen Aufträgen kaum nach – vor allem da durch Khemals Unglück die zweite Arbeitskraft in der Schmiede nun fehlt.

Direkt am Ufer des Sees Ma'Kabir liegt die alte **Karawanserei** Palmenrausch, umgeben von einem dichten Hain aus Dattelpalmen. Geführt wird sie von **Nareb ibn Mahir** (Mitte 60, Hakennase, nervös zuckendes Augenlid, begnadeter Geschäftemacher, kann für alles einen Verwandten vermitteln; Handel 16 (16/15/15), Willenskraft 13 (15/15/15), SK 2), dessen Familie ursprünglich aus Fasar stammt, aber schon seit Generationen in Ras El'Bir lebt. Besonders stolz ist er auf seine Tochter Shadimé, die der Emirsgarde vorsteht. Die Karawanserei bietet 30 Reisenden samt Fuhrwerken, Waren und Tieren Platz und ist schon seit Tagen völlig ausgebucht.

Recht und Ordnung im Emirat

Die Rechtsprechung in Ras El'Bir obliegt Emir Khabil. In seiner Abwesenheit, oder wenn er sich nicht dazu in der Lage fühlt, vertritt ihn Wesir Tulef – was in den letzten Jahren immer häufiger der Fall ist.

Die Rolle der Ordnungshüter fällt der etwa fünfzig Männer und Frauen starken Emirsgarde zu. Während ein kleiner Teil der Gardisten direkt aus Ras El'Bir stammt und dort eigene Häuser besitzt, besteht der weit größere Teil aus Söldnern der Tulamidischen Reiter aus Fasar und bewohnt die Garnison. Die Anführerin der Garde ist Hauptfrau Shadimé saba Oryan.

Die Garde schützt das Städtchen auch gegen äußere Bedrohungen. Zu diesem Zweck patrouillieren die Reiter nicht nur an der stattlichen Kaktushecke, die Ras El'Bir umgibt, sondern auch immer wieder im weiteren Umland.

Am südwestlichen Rand der Stadt steht die verhältnismäßig neue **Karawanserei** Wüstenhauch. Sie wurde vor allem für durchreisende novadische Karawanen errichtet, um Konflikte mit Zwölfgöttergläubigen zu vermeiden. Entsprechend bietet sie diesen sogar ein kleines Bethaus des Rastullah an. Andersgläubige Reisende werden von Wirt **Barek ben Mahir** (Mitte 60, Hakennase, nervös zuckendes Augenlid, begnadeter Geschäftemacher, kann für alles einen Verwandten vermitteln; Handel 16 (16/15/15), Willenskraft 13 (15/15/15), SK 2) in der Regel zu seinem Zwillingbruder in der Karawanserei **Palmenrausch** geschickt, da sie die Einhaltung der 99 Gebote Rastullahs unnötig verkomplizieren.

Der See **Ma'Kabir** hat angesichts seiner Lage mitten im mhanadischen Hochland mit annähernd zehn Meilen Länge und drei Meilen Breite eine beachtliche Größe. Gespeist wird er von zahlreichen kleinen Zuflüssen aus dem Umland. Während der Monsunregenfälle schwellen sie stark an und füllen den während der Trockenzeit schrumpfenden See wieder auf. Über ein ausgeklügeltes Bewässerungssystem spendet der See den Bauern reichlich Wasser für ihre Felder und ist dadurch der Hauptgrund für die beeindruckende Fruchtbarkeit der Gegend. Darüber hinaus ist er fischreich und ergänzt so die Speisepläne der Stadt und des Umlandes.

Unweit der beiden Karawansereien wurde auf einer Weide eine kleine **Zeltstadt** errichtet. Hier können all die Reisenden, die in der Stadt keine Unterkunft mehr finden, für die Dauer der Hochzeitsvorbereitungen und Feierlichkeiten ihr Lager aufschlagen.

Besonderheiten Ras El'Birs

Das Land rund um Ras El'Bir ist für die Verhältnisse des mhanadischen Hochlands ausgesprochen fruchtbar, was vor allem dem ausgeklügelten Bewässerungssystem und dem großen See zu verdanken ist. Dadurch kann man zweimal im Jahr reiche Ernten aus Ackerbau und Obst-anbau einfahren und verfügt über recht saftige Weiden für die Viehzucht. Der daraus resultierende Reichtum und die Abgelegenheit haben schon vor einigen Generationen

dafür gesorgt, dass die Stadt sich als unabhängiges, tulamidisches Potentat etablieren konnte. Über die Region hinaus ist Ras El'Bir außerdem für den wundersamen Feigenbaum Bal'Rashid bekannt, der immer wieder Abenteurer und Ratsuchende anlockt.

Die Stimmung in der Stadt

Aufgrund der guten landwirtschaftlichen Situation ist Ras El'Bir ein wohlhabendes Emirat mit gelassener und heiterer Bevölkerung. Man ist stolz auf seine Unabhängigkeit und sorgsam bedacht darauf, sie zu erhalten. Die Emirsfamilie ist beliebt, haben ihre Vorfahren doch mit dem Bau und Erhalt der lebenspendenden Bewässerungsanlagen begonnen. Auch daher schreibt man das eigene gute Leben ihrem Können und Wirken zu. Darüber hinaus blieb die Stadt dank des politischen Geschicks ihres Emirs von den Kriegen und Wirrungen der letzten Jahrzehnte weitgehend verschont und konnte sich aus allen größeren Konflikten heraushalten.

Beim Eintreffen der Helden herrscht geschäftiges Treiben. Die Hochzeitsvorbereitungen sind in vollem Gange: Freie Speis und Trank für drei Tage müssen organisiert werden! Die Zimmer und Schlafplätze in beiden Karawansereien sind bis auf wenige Ausnahmen ausgebucht. Einzig ein paar Zimmer für reiche und hochgestellte Persönlichkeiten werden

noch freigehalten. Um einen dieser Schlafplätze zu ergattern, muss man schon tief in die Tasche greifen und wenigstens Magier, geweiht oder adlig sein. Für alle anderen gibt es eine kleine Zeltstadt vor den Toren Ras El'Birs oder die Möglichkeit sich gegen gutes Geld bei den Einheimischen einzumieten.

Ungläubiges Staunen – und zunehmende Sorge – herrscht über Bräutigam Tulef, den Wesir des Emirs. Die gesamte Stadtbevölkerung hatte angenommen, die schöne Semira würde Khemal, den Sohn des Schmiedes, heiraten und man munkelt, sie wäre damit sicher auch glücklicher gewesen. Der Wesir genießt einen eher zweifelhaften Ruf. Er hat sich schon mehr als einmal mit fragwürdigen Maßnahmen unbeliebt gemacht. Wie das Ganze werden soll, wenn Tulef erst einmal Emir ist, mag sich eigentlich niemand vorstellen.

Die Helden werden wie alle Durchreisenden oder Besucher zum Stadtfest eingeladen. Sind sie hier, weil sie als Schausteller, Musikanten oder ähnliches auftreten wollen, schickt man sie zum Organisator der Feierlichkeiten, Palastvorsteher Jassafer ibn Perishan. Auch hochgestellte Persönlichkeiten, die eine Audienz bei Emir Khabil ersuchen wollen, müssen zunächst beim Palastvorsteher vorsprechen. Entsprechend seines Rangs oder der Höhe des geleisteten Bakschischs lässt Jassafer so manchen Besucher deutlich schneller vor.

Das Abenteuer beginnt: Die Geschichte des Haimamuds

Haimamud Farsid ist davon überzeugt, dass der Wesir bei seiner Prüfung betrogen hat. Er weiß genau, wie „moralisch“ Tulef ist und hat schon etliche Male Bal'Rashids Wirken bewundern können. Der Baumgeist irrt für gewöhnlich nie. Niemals hätte er Tulef zum geeigneteren Mann erklärt! Deswegen und vor allem auch, weil die Bevölkerung in den letzten zwanzig Jahren

zunehmend einen Vorgeschmack darauf bekommen hat, was sie erwartet, wenn Tulef der neue Emir wird, hat er es sich zur Aufgabe gemacht, ans Licht zu bringen, was wirklich bei der Prüfung geschah. Es gilt, rasch zu beweisen, dass Khemal der eigentlich ausersehene Bräutigam ist, da das die einzige Möglichkeit ist, die Hochzeit zwischen Tulef und Semira noch zu verhindern.



Zu diesem Zwecke hat er sich einen prominenten Platz in der Zeltstadt, auf dem Basar oder vor einer Karawanserei gesucht. Dort gibt er seine Geschichte vom traurigen Liebespaar zum Besten, sobald sich jemand nähert, der den Eindruck erweckt, er oder sie könnte ein geeigneter Abenteurer für die Aufgabe sein. Zu seinen Füßen sitzt stets Khemal der Mungo, der in dem Alten seine beste Chance auf Rettung sieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Straßen und Plätze Ras El'Birs quellen förmlich über vor ausgelassenen und fröhlichen Menschen – kein Wunder, soll doch in wenigen Tagen die wunderschöne Tochter des Emirs den Bund der Ehe eingehen. Eine Gruppe Kinder stürmt jauchzend vorbei. „Haimamud! Haimamud!“, rufen sie und gesellen sich zu einer größeren Menschenmenge, die sich im Schatten der Palmen um einen alten Mann versammelt hat. „Erzähl uns eine Geschichte! Ein Märchen! Von einer schönen Prinzessin! Vom tapferen Sultan Nassori!“, bitten die Kinder ungeduldig und auch die Erwachsenen nicken begierig und werfen so manche Münze in die Schale des Geschichtenerzählers. Der Alte lässt seinen Blick über die Runde schweifen. An euch bleibt er kurz hängen und ein wissendes Lächeln huscht über sein braunes, faltiges Gesicht.



Während der Haimamud seine Geschichte erzählt, können den Helden verschiedene Dinge auffallen:

Farsids Geschichte

»Wohlan, dann will ich euch nicht länger warten lassen! Doch die alten Geschichten kennt ihr alle schon, also lasst mich euch etwas erzählen, was sich vor noch gar nicht so langer Zeit zugetragen hat.

Nicht fern von hier lebte ein weiser Sultan, dem Tsa eine wunderschöne Tochter schenkte. Alle liebten das Mädchen, denn sie war nicht nur schön, sondern auch klug, tapfer und großzügig. Viele Männer machten ihr den Hof, doch sie hatte von frühester Jugend an nur Blicke für einen: Der Sohn des Schmieds hatte es ihr angetan, ein wohl anzusehender Jüngling mit dem Herzen am rechten Fleck. Ihn wollte sie und keinen anderen. Zu ihrer größten Freude erwiderte der Jüngling ihre Gefühle und das Glück der beiden hätte nicht größer sein können, wäre da nicht der alte und finstere Wesir des Sultans gewesen. Der mächtige Zaubermeister, der längst die Blüte seiner Tage hinter sich gelassen hatte, gierte nach dem lieblichen Leib der jungen Prinzessin und der Macht über das Sultanat! Finstere Zauber wob er und warf sie über den alten Sultan, damit dessen Geist sich trübe. Dann verlangte er nach der Hand der Prinzessin. Immerhin sei er die beste Wahl: Zaubermächtig, welterfahren und seit Jahren der wichtigste Berater ihres Vaters! Der alte Sultan wusste weder ein noch aus, denn auch der Sohn des Schmiedes hatte um die Hand seiner Tochter angehalten und er wusste von der wahren Liebe zwischen den beiden. Doch so sehr er auch wollte, er konnte sich nicht vollends gegen den faulen Zauber des Wesirs auflehnen und entsann daher eine List, in der Hoffnung, dass sich alles zum Guten wenden würde: Die Werber sollten zum Zauberbaum Bal'Rashid aufbrechen und

Probe auf Sinnenschärfe (Wahrnehmen) +2

QS 1: Etliche Umstehenden beginnen zu murmeln, manch einer verlässt vor Ende der Erzählung eilig den Zuhörerkreis.

QS 2: Aus dem Gemurmel sind mit ein wenig Mühe folgende Sätze herauszuhören: „Sie waren so ein schönes Paar!“, „Du spielst mit dem Feuer, Farsid!“, „Ist er denn völlig verrückt geworden?“, „Ich war dabei!“, „Wir haben es alle gesehen!“, „Wenn das der Wesir mitbekommt!“

QS 3: Zu Füßen des Haimamuds liegt ein offenbar zahmer Mungo, der der Geschichte sehr aufmerksam zu folgen – und sie vor allem zu verstehen – scheint. Am Rand der Menge steht eine ältere Frau, die bei jeder Erwähnung des Schmiedesohns sichtlich zusammenzuckt und Tränen in den Augen hat – Khemals Mutter.

Probe auf Menschenkenntnis (Motivation erkennen) +2

QS 1: Auch wenn er die Geschichte der Menge erzählt, sucht der Haimamud immer wieder Blickkontakt mit den Helden, als wäre ihm ihre Reaktion besonders wichtig.

QS 2: Eine ganze Reihe Zuhörer, vor allem jene die das Weite suchen, wirken verängstigt. Mancher schlägt gar Zeichen gegen den Bösen Blick und Unglück.

QS 3: Obwohl der Haimamud behauptet, die Geschichte wäre neu, scheint praktisch jeder erwachsene Zuhörer sie schon zu kennen.

jeder eine seiner legendären goldenen Feigen erringen, deren Verzehr Geheimnisse enthülle und zu Weisheit ver helfe. Kaum verkündet, zogen die Kontrahenten los. Welchen Prüfungen sie sich stellen mussten – denn Bal'Rashid vergibt seinen Rat nicht einfach so – ist leider nicht überliefert, doch beide erreichten ihn schließlich und erhielten jeder eine goldene Feige.

Zurück im Palast ward die ganze Stadt als Zeuge geladen, auf dass später niemand behaupten könne, es wäre nicht mit rechten Dingen zugegangen. Dann aßen beide ihre Feige und Wundersames trug sich zu: Vor aller Augen verwandelte sich der Sohn des Schmieds in einen Mungo, das listige Tier des Feqz, der als Räuber der Vogelnester bekannt ist. Der alte Zauberwesir hingegen begann gülden zu leuchten und Wohlgeruch verbreitete sich im ganzen Saal. Niemand hatte Zweifel daran, auf wen die Wahl des weisen Baums gefallen war und so blieb dem Sultan nichts anderes übrig, als die Hand seiner Tochter wie versprochen dem finsternen alten Wesir zu geben. Die liebe reizende Prinzessin jedoch weinte bitterlich. Sie konnte und wollte nicht glauben, dass der weise Feigenbaum solch ein Urteil über ihre reine Liebe gefällt und sie zu einem Leben mit dem alten Wesir verdammt hatte. Doch auch nach Tagen verwandelte sich ihr Geliebter nicht zurück und so ergab sie sich in ihr Schicksal. Auf Drängen des Wesirs sollte die Hochzeit schon bald gefeiert werden.

Doch ist das wirklich das Ende der Geschichte? Hatte Bal'Rashid tatsächlich solch ein furchtbares Urteil gefällt? Sollte die junge Prinzessin wahrhaftig das Weib eines lüsternen, alten Greises werden? Wer weiß ...«

1 Farsid al'Fessir

Kurzcharakteristik:

etwa 50 Jahre alt,
kleingewachsen und
drahtig, weißer,
brustlanger Bart,
wettergegerbte Haut,
freundliches Ge-
sicht, aufmerksamer,
wissender Blick, meister-
licher Geschichtenerzähler
und Menschenkenner



Funktion: der Auftraggeber und das Gewissen Ras El'Birs, kann nicht glauben, dass Bal'Rashid ein solches Urteil gefällt hat

Hintergrund: Farsid stammt aus Ras El'Bir, bereist aber schon seit seiner Jugend die Lande am Mhanadi. Er sammelt Geschichten, um die Menschen mit ihnen zu unterhalten und ihnen wichtige Weisheiten zu vermitteln. Seit einem Jahrzehnt beobachtet er mit Besorgnis, wie der Wesir Ras El'Birs immer mehr Macht erlangt und seine – eigennützige und rücksichtslose – Vorstellung von Herrschaft durchzusetzen beginnt. Er vermutet, dass Tulef den Emir verzaubert hat, kann es aber nicht beweisen. Farsids Hoffnung ruht daher auf Prinzessin Semira und ihrem geliebten Khemal. Er ist sicher, dass sie den umtriebigen Wesir davonjagen werden, sobald sie erst einmal verheiratet sind.

Feindbilder: Wesir Tulef, Hinterhältigkeit, Unterdrücker

Darstellung: Sprich mit deutlich verständlicher Stimme und bediene dich, wenn möglich, einer blumigen Ausdrucksweise. Du hast viel Geduld, selbst mit begriffsstutzigen Menschen, versuchst aber, sie selber zur Erkenntnis zu führen und präsentierst nicht alles auf dem Silbertablett. Stelle gezielte Fragen, um die korrekten Schlussfolgerungen hervorzurufen.

Wichtige Werte: Sagen & Legenden (14/14/14), Willenskraft 6 (14/14/14), SK 2

Besonderheiten: Farsid weiß seit Jahren, dass der Feigenbaum Bal'Rashid die Heimstatt eines Kobolds ist, der sich in der Rolle des weisen Ratgebers gefällt. Zwar ist dieser hin und wieder zu merkwürdigen Scherzen aufgelegt, doch keinesfalls böseartig und in seinen Ratschlägen und Urteilen tatsächlich sehr treffend. Darum schickt Farsid gern Ratsuchende zum Feigenbaum: Er erhält immer wieder hoch interessante, neue Geschichten und hilft den Menschen außerdem dabei, ihre Probleme zu lösen. Das Geheimnis des Kobolds hütet er sorgsam und hilft, es zu bewahren, indem auch er stets nur vom „weisen und wunderhaften Feigenbaum“ berichtet.

Farsids (versuchte) Festnahme

Kaum hat Farsid geendet und den Helden erneut einen bedeutsamen Blick zugeworfen, drängen sich ein Bashar und zwei ihm untergebene Gardisten der Emirgarde durch die Umstehenden. Die Menge weicht furchtsam ein Stück zurück, beobachtet das Geschehen jedoch aufmerksam. Noch während sich die Wachen nähern, springt der Mungo auf und stellt sich mit gebleckten Zähnen und gesträubtem Fell vor Farsid. Die Gardisten

nehmen schließlich vor dem Haimamud Aufstellung und der Bashar beschuldigt ihn lautstark, die öffentliche Ordnung mit Aufwiegelei und Hetzreden gegen den Wesir zu gefährden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Raunen und Tuscheln ertönt um euch herum, als der Haimamud seine Geschichte beendet. Einige Zuschauer nicken, andere wirken verängstigt und nehmen Abstand von dem Alten, der mit herausfordernder Miene in die Runde blickt. Doch noch bevor irgendwer reagieren kann, ertönen laute Rufe und drei Gerüstete drängen sich durch die Menge: „Zur Seite! Macht Platz, im Namen des Emirs! Diesmal bist du zu weit gegangen, Farsid! Deine Hetzreden werden wir nicht länger dulden!“ Ein bulliger Mann mit den Insignien eines Bashars baut sich vor dem alten Geschichtenerzähler auf. Farsid, wie der Alte offenbar heißt, blickt gelassen zu ihm empor. Der kleine Mungo hingegen faucht mit gesträubtem Fell und gebleckten Zähnen die Gardisten an.

„Nimm deine Sachen, du kommst jetzt mit und wirst dich vor dem Wesir erklären!“



Nach seiner Tirade befiehlt der Bashar den Gardisten, Farsid festzunehmen. Diese zögern jedoch angesichts der gemurmelten Proteste in der Menschenmenge, des aufgeregt fauchenden Mungos und der Unschuldsbeteuerungen Farsids. Hier können die Helden zum einen erkennen, dass in der Garde etliche sind, die Tulef als zukünftigen Emir wenig abgewinnen können. Zum anderen können sie Farsid zeigen, dass er sich in ihnen nicht getäuscht hat und sie für Unterdrückte und Menschen in Not einstehen.

Setzen sich die Helden, im Gegensatz zu den restlichen Zuhörern, offen für den Haimamud ein, können sie dessen Verhaftung mit schlagfertigen Argumenten verhindern:

- ☛ Der Haimamud hat keinerlei Namen, Zeiten oder Orte genannt. Wie kommt der Bashar darauf, dass die Geschichte von seinem Wesir handelte?
- ☛ Es ging um den Wesir eines Sultans, in Ras El'Bir herrscht aber ein Emir.
- ☛ Die umstehenden Zuhörer machen nicht gerade den Eindruck eines aufgewiegelten Mobs.
- ☛ Bald wird Hochzeit gefeiert. Wer wird denn so einen freudigen Anlass mit der Verhaftung des hiesigen Haimamuds trüben wollen?

Nutzen sie zwei oder mehr dieser oder ähnlicher Argumente, ist eine Probe auf *Überreden* um +2 Punkte erleichtert. Tatsächlich scheuen sich selbst die beiden Wachen vor der Festnahme und bei Gelingen sieht der Bashar erst einmal von seinem Vorhaben ab.

Die Helden sollten in jedem Fall tunlichst vom Waffeneinsatz oder der Bedrohung der Gardisten absehen. In so einem Fall lässt sich der Haimamud lieber abführen, als dass er Blutvergießen zulässt. Kommt es dennoch zum Kampf, bricht ein wahrer Tumult aus: Die noch anwesenden Zuhörer flüchten in alle Richtungen, während

innerhalb von 5 KR sechs weitere Gardisten herbeieilen und versuchen, die Störenfriede festzunehmen (Werte der Gardisten siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260). Im Getümmel ist es recht einfach für die Abenteurer sich abzusetzen und eine Festnahme zu vermeiden. Um keine unnötige Aufmerksamkeit auf den Haimamud und seine Bemühungen zu lenken, sehen der Wesir und seine Untergebenen zähneknirschend von einer offenen Verfolgung der Helden ab.

Bitte um Hilfe

Gelingt es den Heldinnen, Farsids Verhaftung zu verhindern, bestätigen sie seine erste Einschätzung: Die Heldinnen sind genau die Richtigen, um das Rätsel um Bal'Rashids Urteil zu lösen! Kaum haben sich die Wachen entfernt, lädt der Haimamud die Gruppe zu einer Unterredung ins Teehaus ein. Dort gibt er zu, dass seine Erzählung mitnichten ein Märchen war, sondern die Wiedergabe aktueller Ereignisse in Ras El'Bir. Ohne große Umschweife bittet er um ihre Hilfe, denn es gilt nicht nur, ein Liebespaar zu retten, sondern ein ganzes Emirat: Wehe Ras El'Bir, wenn der gewissenlose Wesir Tulef die Macht vollends an sich reißt!

Um die Dringlichkeit der Situation zu verdeutlichen, zählt er einige von Tulefs Schandtaten der vergangenen Zeit auf:

- ☛ An der Stelle des heutigen Wesirpalastes standen bis vor einigen Jahren noch Häuser, die auf mysteriöse Weise in Flammen aufgingen.
- ☛ Er ließ zwei halbwüchsige Burschen öffentlich blutig peitschen, weil sie ein Bild seines Gesichts mit spitzer Nase und gespaltenen Zunge an eine Hauswand geschmiert hatten.
- ☛ Er erhebt seit kurzem eine Abgabe auf den Fang von Fischen im See, weil der angeblich dem Emir gehört. Das Dokument, das den freien Fang für die Ras El'Birer bis in alle Ewigkeit erlaubt, ist spurlos verschwunden.
- ☛ Wenn Bürger ihre Steuern nicht pünktlich zahlen können, werden sie sofort enteignet – das hat es unter den alten Emiren nie gegeben!
- ☛ Immer wieder verschwinden junge, attraktive Reisende, nachdem sie Ras El'Bir verlassen haben. Bestimmt landen sie in Tulefs Kerker für Experimente und Schlimmeres! (Damit hat Tulef nichts zu tun. Die Betroffenen wurden Opfer von Sklavenjägern und Banditen im Hochland.)

Farsid ist sich sicher, dass sich alle Probleme lösen, wenn ans Licht kommt, wie Tulef bei Bal'Rashids Urteilsspruch betrogen konnte und das wahre Urteil des Baums verkündet werden kann. Der Haimamud erzählt den Abenteurerinnen vom Zauberbaum und beschreibt, wie sie zum ihm gelangen können. Er hält es für weise, ihn aufzusuchen, um der Sache auf

den Grund zu gehen. Eine Belohnung kann Farsid nicht bieten, weist aber darauf hin, dass sowohl der alte Emir als auch das glückliche Brautpaar sich für ihre Hilfe sicherlich erkenntlich zeigen würden – worauf Mungo Khemal eifrig nickt.

Landet Farsid in Tulefs Kerker, kommt eine verweinte Frau aus dem Publikum auf die Heldinnen zu: Khemals verzweifelte Mutter ♀ **Yazinthe** (Mitte 40, zierlich, einfach gekleidet, eigentlich attraktiv, aber verhärtet aussehend, ruhiges und sanftes Temperament; Willenskraft 5 (11/13/13), SK 1).

Anstatt des Haimamuds klärt sie die Helden über die Hintergründe des Märchens auf und erbittet ebenfalls deren Hilfe. Da der alte Feigenbaum stadtbekannt ist, kann auch sie den Weg beschreiben. Khemal sitzt daneben und lauscht aufmerksam.

♂ Khemal, der verzauberte Mungo

Kurzcharakteristik: schlank und langgestreckt, etwa zwei Spann Länge von der Schnauze bis zum Schwanzansatz, kurzes, drahtiges, grau meliertes Fell mit braunen Ohren, Schwanzspitze und Füßen, ausgesprochen aufmerksam, intelligenter Blick, meisterlicher Schlangenjäger

Funktion: der verzauberte Sohn des Schmieds, kann die Helden auf Umtriebe Tulefs aufmerksam machen, für sie spionieren oder sie in Schwierigkeiten bringen

Hintergrund: Der 22-jährige Khemal ist der Sohn des Schmieds Yussuf. Schon als Kind war er mit Semira, der Tochter des Emirs, befreundet. Aus dieser Freundschaft entwickelte sich in den letzten Jahren eine innige Liebe. Die Feige Bal'Rashids verwandelte ihn in einen wendigen Mungo. In dieser Form hätte er Wesir Tulef, der sich in eine Kobra verwandeln sollte, problemlos in seine Schranken weisen können. Durch den Betrug des Wesirs scheiterte der Plan und Khemal steckt in der Gestalt des Mungos fest. Seine menschliche Intelligenz besitzt er allerdings noch.

Feindbilder: Tulef ibn Mordai

Darstellung: Blicke Gesprächspartner direkt, mit leicht schief gestelltem Kopf, an. Reagiere auf Fragen mit Nicken oder Kopfschütteln. Setze bei komplizierten Sachverhalten deine Arme so ein, als würdest du versuchen mit Pfoten menschliche Gesten nachzuahmen.

Wichtige Werte: Metallbearbeitung 10 (13/13/13)

Besonderheiten:

Khemal wurde durch Koboldmagie in einen Mungo verwandelt. Er ist unsterblich in Semira verliebt und wird alles versuchen, ihre Hochzeit mit Tulef zu verhindern. In den Helden sieht er dazu seine beste Chance, weshalb er sie nach Kräften unterstützt.



Magische Untersuchung des Mungos Khemal

Mit einer Magischen Analyse (siehe **Regelwerk** Seite 269) kann der Mungo Khemal untersucht werden. Folgende Erkenntnisse lassen sich gewinnen:

Magische Analyse

QS 1: Der Mungo wurde verwandelt, ähnlich dem Zauber SALANDER. Es lassen sich aber deutliche Unterschiede, vor allem in der Wirkungsdauer, erkennen. Der Zauber ist ausgesprochen kunstfertig und hat wesentlich mehr als 10 FP erzielt.

QS 2: Khemal sollte seine geistigen Fähigkeiten bei der Verwandlung offensichtlich behalten. Der Zauber erzielte mehr als 15 FP.

QS 3: Vorherrschendes Merkmal ist Verwandlung. Die Wirkungsdauer beträgt mehrere Wochen oder gar Monate. Die Zauberei erinnert an Feenmagie.

QS 4: Der Zauberkünstler war ein Kobold. Die Wirkungsdauer endet, wenn ein festgelegtes Ereignis eintritt, spätestens aber nach sieben Wochen.

QS 5: Die Zaubermatrix ist extrem fest gewebt und durch Antimagie extrem schwer aufzulösen. Sie umgeht außerdem die natürliche magische Widerstandskraft des Opfers.

QS 6: An einigen Stellen wirkt die Zaubermatrix offen, so als würde sie auf die Verbindung mit einem zweiten, ähnlichen Zauber warten. Diese Stellen sind eindeutig mit der Möglichkeit der vorzeitigen Rückverwandlung verknüpft.

Khemal entzaubern

Mit Zaubern oder Liturgien kann der auf Khemal liegende Zauber theoretisch vorzeitig beendet werden. Aufgrund seiner Fremdartigkeit ist das Wirken allerdings um -3 erschwert, und es müssen mindestens 6 QS erzielt werden. Für das Abenteuer hat eine außerplanmäßige Rückverwandlung kaum Auswirkungen. Sie ändert nichts am angeblichen Urteil Bal'Rashids: Wesir Tulef leuchtete überderisch, während Khemal sich in ein Phexens Symboltier verwandelte. Wenn es gelingt, Khemal zurück zu verwandeln ist das für den jungen Mann und sorgt bei fast allen Einwohnern Ras El'Birs für eine enorme Erleichterung. Die Hochzeit zwischen Tulef und Semira findet jedoch trotzdem statt. Um diese zu verhindern, gilt es immer noch, Bal'Rashid aufzusuchen und herauszufinden, was wirklich geschehen sollte. Khemal bittet die Helden inständig darum, ihm weiterhin beizustehen, weil er sich von der Gesamtsituation vollkommen überfordert sieht.

Nachforschungen in Ras El'Bir

Sinnvoll wäre es, sich sofort auf den Weg zum wunderbaren Feigenbaum Bal'Rashid zu machen, doch so manche Abenteuererrunde will sich vielleicht erst einmal einen eigenen Eindruck von der Situation verschaffen. Dafür kannst du die folgenden Informationen nutzen. Um sie zu erhalten, muss eine Probe auf *Etikette (Klatsch & Tratsch)* abgelegt werden. Besonders wenn es um Wesir Tulef oder Emir Khabil geht, werden die Einwohner den Helden ihre Zweifel, Ängste und Bedenken nicht direkt auf die Nase binden. Hier ist es oftmals

nötig, ihnen erst einmal gut zuzureden, bevor sie mit der Sprache herausrücken.

Was sagt man über Haimamud Farsid?

QS 1: Farsid ist sehr angesehen und besucht Ras El'Bir regelmäßig. Kein Wunder, er wurde hier ja auch geboren! Seine Geschichten enthalten häufig einen wahren Kern und haben schon so manchen zum Nachdenken gebracht.

Der junge Khemal hat es Farsid besonders angetan. Er hat ihm sogar einmal angeboten, ihn zu seinem Schüler zu machen, aber Khemal wollte lieber Schmied werden.

QS 2: Ich glaube, der Alte grämt sich, weil er die Prüfung durch den Feigenbaum vorgeschlagen hat. Hätte er den Dingen ihren Lauf gelassen, hätte der Emir Semira und Khemal schon heiraten lassen. Wenn ihr mich so fragt, Farsid hat Recht. Irgendetwas stimmt da nicht, aber was sollen wir machen? Das Urteil Bal'Rashids war eindeutig und der Emir sieht das ja auch so!

QS 3: Der alte Haimamud spielt mit dem Feuer. Er ist Wesir Tulef schon seit längerem ein Dorn im Auge. Der würde ihn gern loswerden, und zwar endgültig, wenn ihr versteht was ich meine. Farsid sollte die Stadt lieber verlassen. Wenn er weiter seine Geschichte erzählt, wird er während der Hochzeit mit Sicherheit in Tulefs Kerker sitzen oder einen Unfall erleiden.

Was sagt man über Wesir Tulef?

QS 1: Der Wesir ist seit vielen Jahren der weise Ratgeber des Emirs und ein wohlhabender Mann – warum sollte er nicht der Richtige für Semira sein? Der Altersunterschied ist schon recht deutlich. Ich hab ja immer gedacht, der interessiert sich gar nicht für Frauen – oder Männer.

QS 2: Vermutlich will der alte Tulef einfach nur offiziell machen, was er sowieso schon seit Jahren ist: Der Emir von Ras El'Bir.

In den letzten Jahren sind immer wieder Leute verschwunden. Leute, die sich offen gegen den Wesir ausgesprochen haben oder gar Streit mit ihm hatten.

QS 3: (geflüstert) Wo heute der Wesir seinen Palast hat, standen vor einigen Jahren noch Häuser – bis sie eines Nachts allesamt in Flammen aufgingen. (geflüstert hinter vorgehaltener Hand) Wer den Wesir verärgert, der erhält mitten in der Nacht Besuch von seinen Schergen – und verschwindet einfach so! Denkt immer daran: Nicht jeder in der Garde ist dem Emir treu.

Was sagt man über Emir Khabil?

QS 1: Der Emir und seine Vorfahren haben Ras El'Bir zu Wohlstand und Ansehen geführt – und unsere Unabhängigkeit von Fasar, Aranien und dem Kalifat bewahrt!

Kurz nach Prinzessin Semiras Geburt ist die Frau des Emirs am Kindbettfieber gestorben. Das hat ihn

schwer getroffen. Seitdem verlässt er sich immer mehr auf Wesir Tulef.

- ☛ **QS 2:** Die junge Prinzessin ist das Ein und Alles unseres Emirs. Er konnte ihr nie einen Wunsch abschlagen. Es ist schon fast ein Wunder, dass sie trotzdem so wohlgeraten ist.

Tulef und die Frau des Emirs? Die konnten sich nicht ausstehen, hatten ständig unterschiedliche Ansichten und Streit. Kurz vor Prinzessin Semiras Geburt soll sie sogar gedroht haben, ihn davonjagen zu lassen.

- ☛ **QS 3:** Seit einigen Jahren baut der Emir immer mehr ab – das Alter und der Gram, wenn ihr mich fragt. Zum Glück kennt Wesir Tulef einige Kräutertinkturen, die ihm seine Kraft zumindest einigermaßen erhalten. Ohne die wäre er womöglich schon längst zu Boron gegangen.

Seit dem Urteilsspruch Bal'Rashids hat man kaum noch etwas von Emir Khabil gehört oder gesehen. Es scheint, als hätte er sich ein anderes Urteil gewünscht.

Was sagt man über Khemal?

- ☛ **QS 1:** Khemal? Ein prächtiger Bursche: Groß, stark, nicht auf den Kopf gefallen – kein Wunder, dass Prinzessin Semira sich in ihn verliebt hat.

Wenn ihr mich fragt, ist das die Strafe für deren Habgier! Das ist Halsabschneiderei, was er und sein für ihr bisschen Stahlverbiegen verlangen! Geschieht dem Bürschchen ganz recht!

- ☛ **QS 2:** Unter uns: Irgendetwas musste ja mit ihm nicht stimmen. Der war einfach zu gut, um wahr zu sein! Und dann war er plötzlich ein Mungo! Sehr seltsam – vielleicht hat Feqz ihn ja für etwas anderes auserkoren? Feqzens Wege sind unergründlich, wie es so schön heißt.

- ☛ **QS 3:** Khemal hätte mal lieber bei seiner Schmiederei bleiben sollen. Was hat er denn erwartet, wenn er sich in die Wege der Reichen und Mächtigen stellt? Für Wesir Tulef ist es sicher besser, wie es ist. Khemal hätte ihn garantiert aus der Stadt gejagt, wenn er erst der Sohn des Emirs wäre. Der konnte den alten Wesir noch nie leiden.

Was sagt man über Semira?

- ☛ **QS 1:** Unsere Prinzessin? Sie ist die schönste und klügste Frau von hier bis nach Fasar – mindestens! Jeder, der sie heiratet, kann sich glücklich schätzen! Sie hat einen sehr starken Willen – ihre Mutter starb bei der Geburt und der Emir hat sie immer machen lassen. Kein Wunder, dass sie stur ist wie ein Esel.

- ☛ **QS 2:** Unter uns, ich glaube nicht, dass Wesir Tulef Freude an der Ehe haben wird. Die beiden sind wie Feuer und Wasser. Wenn sie zusammenkommen, knallt es!

Sie hat Khemals Verwandlung nicht gut verkraftet. Wenn die Götter jemals ein Paar füreinander bestimmt haben, dann sind es die beiden!

- ☛ **QS 3:** Sie schließt sich seit Tagen in ihren Zimmern ein und weigert sich, irgendeinen Anteil an den Hochzeitsvorbereitungen zu nehmen.

Ich habe gehört, die Wache hätte Semira vorgestern Nacht dabei erwischt, wie sie sich an Bettlaken von ihrem Balkon abseilen wollte!

Was sagt man über die Prüfung?

- ☛ **QS 1:** Das war eine Idee des Haimamuds Farsid. Warum fragt ihr nicht den?

Die halbe Stadt hat es gesehen: Khemal verwandelte sich in einen Mungo und Tulef begann golden zu leuchten!

- ☛ **QS 2:** Was das bedeutet? Naja, der Mungo ist das Tier von Feqz, dem Gott der Diebe und Lügen – vermutlich soll das heißen, dass seine Liebe zu Semira falsch war.

Angeblich war die Prüfung die einzige Möglichkeit, eine Entscheidung zu erhalten, die sowohl Khemal als auch Tulef akzeptieren.

- ☛ **QS 3:** Ich frage mich, ob sie überhaupt Semira gefragt haben, was sie will? Bei uns in Aranien wäre das sicher nicht passiert.

Die Prüfungen und Ratsschlüsse des Zauberbaums sind immer etwas merkwürdig, aber bisher haben sie sich stets als richtig erwiesen.

Was sagt man über den Zauberbaum Bal'Rashid?

- ☛ **QS 1:** Das ist ein riesiger alter Feigenbaum, etwa einen halben Tagesmarsch von der Stadt entfernt. Man nennt ihn Bal'Rashid, den Herrn der Weisheit, da seine Ratschläge bisher immer zum Guten geführt haben.

- ☛ **QS 2:** In dem Baum soll ein uralter Djinn leben, der die Menschen seit Jahrhunderten beobachtet und berät. Der Baum hat einen sehr eigenartigen Sinn für Humor – solltet ihr mal jemanden nackt über den Basar laufen sehen, dann könnt ihr fast sicher sein, dass er dahintersteckt.

- ☛ **QS 3:** Auf dem Weg zu Bal'Rashid sollen immer wieder merkwürdige Sachen passieren, aber keiner, der sie erlebt hat, will Genaueres darüber erzählen. Durch den Feigenbaum ist noch nie jemand ernsthaft zu Schaden gekommen. Einfach abwarten, dann wird sich auch Khemal zurückverwandeln.

Auf ein Wort!

Vermutlich gibt sich nicht jede Heldengruppe mit dem Klatsch und Tratsch der einfachen Bürger zufrieden und will sich beim Emir, seiner Tochter oder Wesir Tulef selbst ein Bild von der Lage machen. Außerdem haben die Abenteurer ja vielleicht auch die Aufgabe, Fariks Hochzeitsgeschenk abzuliefern oder wollen sich als Schausteller auf der Feier verdingen. Im folgenden Abschnitt findest du daher die Beschreibungen der drei Personen sowie Informationen zur Ausgestaltung der Audienz. Lassen sich die Abenteurer dabei zu viel Zeit, kannst du sie durch Haimamud Farsid darauf hinweisen, dass es nur noch wenige Tage bis zur Hochzeit sind und sie sich beeilen sollten.



1 Semira saba Tulabeth

Kurzcharakteristik:

21 Jahre alt, schlank und gutaussehend, lange schwarze Haare, trauriger aber entschlossener Blick, kompetente an- gehende Emira und Menschenkennerin

Funktion: die Braut wider Willen, fest entschlossen, Tulef unter gar keinen Umständen zu heiraten

Hintergrund: Semira ist die Tochter von Emir Khabil. Ihre Mutter Tulabeth starb bei ihrer Geburt, sodass gewisse weibliche Einflüsse in ihrer Erziehung fehlten. Von klein auf wurde sie dazu erzogen, dereinst als Emira über Ras El'Bir zu herrschen. Vor etwa drei Jahren verliebte sie sich in Khemal – sehr zur Missbilligung Tulefs. Seit Semira vierzehn ist, drängt der Wesir darauf, dass sie ihn ehelichen soll.

Feindbilder: Tulef ibn Mordai

Darstellung: Sprich mit fester, deutlich verständlicher Stimme. Du weißt genau, was du willst und bist es nicht gewöhnt, dass man dir widerspricht. Trotzdem sind dir Mitgefühl und Sorge um andere nicht fremd. Du lässt dein Gegenüber aussprechen und denkst über ihre Ratschläge und Argumente genau nach.

Wichtige Werte: Betören 10 (13/14/14), Willenskraft 6 (13/12/14), SK 1

Besonderheiten: Semira ist vollkommen fassungslos über das Urteil Bal'Rashids. Unter gar keinen Umständen wird sie Tulef heiraten, den sie seit ihrer Kindheit verachtet und schon lange verdächtigt, ihren Vater krank zu machen. Insgeheim sucht sie nach einem Weg, aus dem Palast zu entkommen, um mit Khemal – Mungo oder nicht – in die Ferne zu fliehen. Semira besitzt eine ausgesprochen gute Menschenkenntnis und durchschaut die meisten Lügen sofort.



Eine Audienz bei der Prinzessin

Semira befindet sich im Emirspalast und wird dort von einigen getreuen Wachen Wesir Tulefs unter Beobachtung gehalten. Hochgestellte Persönlichkeiten, wie Adlige oder Geweihte, können bei Palastvorsteher Jassafer um eine Audienz bei der Braut bitten und werden nach kurzer Wartezeit von ihr empfangen. Andere Besucher müssen wesentlich länger warten und werden häufig gar auf die Zeit nach der Hochzeit vertröstet. Ein größeres Bakschisch von 50 Silbertalern und mehr kann hier aber Wunder wirken. Wem das zu teuer ist, der muss kreativ werden, zum Beispiel indem er glaubhaft versichert (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* –2) Bote eines tulamidischen Potentaten mit Glückwünschen und Geschenken für die Braut zu sein.

Schmuggeln die Helden Mungo Khemal zur Audienz, ist ihnen Semiras Vertrauen gewiss. Die Prinzessin ist dabei, ihre Flucht aus Ras El'Bir vorzubereiten. Sie ist aber willens, diese zu verschieben, wenn noch Hoffnung besteht, die Hochzeit abzuwenden und bietet an, zu helfen, wo sie nur kann. Semira fürchtet das Schlimmste für ihren Vater und das Emirats, sollte der Wesir endgültig an die Macht gelangen.

Kommen die Abenteurer ohne den Mungo zu Semira, müssen sie Semira mit einer Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)*, dass sie nicht Übles im Schilde führen.

2 Khabil ibn Erkhaban

Kurzcharakteristik:

68 Jahre alt, dicker Bauch, zerzauster, weißer Rauschbart, wirkt immer etwas unordentlich, schläfriger Blick, wächserne Haut, kränkliches Aussehen, meisterlicher Emir

Funktion: der Herr über Ras El'Bir im steten, unbewussten Willenskampf mit Wesir Tulef, den er bereits nahezu verloren hat



Hintergrund: Khabil ist seit vielen Jahrzehnten Herr über Ras El'Bir und die umliegenden Lande. Vor allem in jungen Jahren verstand er es, den Wohlstand der Stadt zu mehren und ihre Unabhängigkeit zu festigen. Die Ehe mit seiner großen Liebe Tulabeth blieb lange kinderlos, bis sie schließlich doch noch von Tsa gesegnet wurde. Leider verstarb die Mutter bei der Geburt Semiras und ihr Verlust belastet den Emir bis heute schwer. Seitdem verlässt er sich mehr und mehr auf den Rat seines Wesirs Tulef und überträgt ihm einen Großteil der täglichen Geschäfte. Einziger Lichtblick ist seine Tochter Semira, der er jeden Wunsch zu erfüllen versucht.

Feindbilder: Abhängigkeit von anderen Reichen, Einsamkeit

Darstellung: Sprich mit schläfriger Stimme und lasse Sätze unbeendet, als wäre dir entfallen, was du gerade sagen wolltest. Blicke immer wieder zur Seite, als würdest du auf den Rat eines Unsichtbaren warten.

Wichtige Werte: Willenskraft 1 (11/10/14), SK 0

Besonderheiten: Khabil befindet sich seit Jahren unter stärker werdender geistiger Kontrolle durch seinen Wesir Tulef. Sein kränkliches Aussehen rührt von alchimistischen Gebräuen, die ihm der Wesir verabreicht, um ihn leichter beeinflussen zu können. Einzig in Bezug auf Semira besitzt er noch einen Rest eigenen Willen, der aber zusehends schrumpft.

Eine Audienz beim Emir

Für eine Audienz bei Emir Khabil gelten die gleichen Zugangsbedingungen wie für seine Tochter. Sie findet im Innenhof des Palastes statt, wo der Emir auf einem Berg Kissen und Teppichen unter einem Baldachin ruht. Immer an seiner Seite ist Wesir Tulef, der einen Großteil der Fragen beantwortet, ohne überhaupt auf eine mögliche Erwiderung des Emirs zu warten. Bringen die Helden das Gespräch auf die Prüfung und den Zauberbaum, reagiert Tulef sichtlich ungehalten und versucht die Audienz zu beenden: Er habe diesen Unsinn nur auf Drängen des Emirs überhaupt mitgemacht. Wie gewünscht wurde ein Urteil des Baums erfragt und jetzt soll endlich Schluss mit diesem Thema sein.

Nur wenn es den Helden gelingt, den Wesir abzulenken, zum Beispiel indem sie einen Zwischenfall inszenieren, bei dem Tulefs Anwesenheit unbedingt erforderlich ist, können sie den Emir allein sprechen oder näher in Augenschein nehmen. Ein konstruktives Gespräch mit Khabil ist allerdings nahezu unmöglich. Seine Antworten sind abgehackt, unzusammenhängend und emotionslos, bei vielem verweist er einfach auf seinen Wesir. Nur wenn man ihn zur Hochzeit befragt, wird er ausgesprochen traurig und murmelt, er habe das so nicht gewollt. Dabei rollen ihm Tränen übers Gesicht. Eine Probe auf *Heilkunde Krankheiten* +2 ergibt, dass der Emir in ausgesprochen schlechter körperlicher und geistiger Verfassung ist, was allerdings auf keine offensichtliche Erkrankung oder sein Alter zurückzuführen ist. Mit *Heilkunde Gift* +2 lassen sich Geruch und Rückstände verschiedener starker Rauschmittel

feststellen, die den Geist eintrüben und in der Regel gegeben werden, um starke Schmerzen zu lindern.

1 Tulef ibn Mordai

Kurzcharakteristik:

72 Jahre alt, stechender Blick, Hakennase, schwarzer Spitzbart, schwarze Magierrobe, meisterlicher Intrigant und Beherrscher

Funktion: der heimliche Herr über Ras El'Bir, der den Emir unter seine Kontrolle gezwungen hat, Gegenspieler der Heldinnen



Hintergrund: Als Abgänger der Fasarer Al'Achami-Akademie ist Tulef ein ausgesprochener Machtmensch. Zeit seines Lebens verdingte er sich als magischer Berater verschiedener tulamidischer Potentaten, stets begierig darauf, sich einen eigenen Machtbereich zu erschaffen. Seit fast drei Jahrzehnten ist er Wesir in Ras El'Bir und hat sich durch Intrigen und Beherrschungen zur unentbehrlichen rechten Hand des Emirs gemacht. Die Hochzeit mit Semira ist sein letzter Schritt auf dem Weg zum Herrscher eines unabhängigen Emirats.

Feindbilder: die Heldinnen, Khemal

Darstellung: Sprich mit deutlicher Stimme, die keinen Widerspruch erwartet oder duldet. Dein Wort ist Gesetz. Gefallen dir Antworten nicht, mustere dein Gegenüber und kneife die Augen zusammen, als würdest du ihm Zeit geben, seinen Fehler zu überdenken.

Wichtige Werte: Überreden 12 (15/15/15), Willenskraft 13 (15/15/15), Bannbaladin 12 (15/15/15), AsP 50, SK 3

Besonderheiten: Tulef hat Emir Khabil mit Rauschmitteln und Zaubersprüchen nahezu komplett unter seine Kontrolle gebracht. Noch legt er eine gewisse Zurückhaltung an den Tag, schaltet und waltet aber zunehmend nach eigenem Gutdünken in Ras El'Bir. Er schreckt nur vor wenigen Gemeinheiten zurück, um seine Ziele zu erreichen. Bei der Prüfung des Kobolds hat er eiskalt betrogen.

Eine Audienz beim Wesir

Auch für eine Audienz bei Wesir Tulef gilt das Gleiche wie bei Semira, einzig das Bakschisch zur Beschleunigung ist mit 20 Silbertalern entsprechend seiner Position geringer. Im Gespräch spielt Tulef den rundum glücklichen Bräutigam: Das Urteil Bal'Rashids hat bestätigt, was jeder ohnehin schon wusste: Er ist der Erwählte Semiras. Er bekommt eine wunderschöne, junge Frau und wird Emir – praktisch all das, wofür er von vornherein bestimmt war. Einzig bedauerlich ist der schlechte gesundheitliche Zustand des Emirs, der viel Ruhe und stärkende Elixiere benötigt. Umso besser, dass die Herrschaftsverhältnisse in Ras El'Bir nun endlich geordnet werden.

Sobald Tulef den Eindruck bekommt, dass die Heldinnen die Umstände von Bal'Rashids Urteil untersuchen oder ihn irgendwelcher Verbrechen in Ras El'Bir verdächtigen, bricht er das Gespräch ab. Aufmerksame Heldinnen können einige seltsame Dinge in seinem Umfeld bemerken:

- ☞ **Sinnenschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) +3:** Der Wesir ist von einem intensiven Geruch reifer Feigen umgeben, der einen regelrechten Heißhunger auf die saftigen Früchte auslöst.
- ☞ **QS 3:** Hin und wieder ertönt ein energisch piepsendes „Iss mich!“ aus Tulefs Robe, gefolgt von genüsslichen Schmatzgeräuschen.

- ☞ **Menschenkenntnis (Lügen durchschauen) -2:** Nur ausgezeichnete Menschenkenner vermögen Tulefs Lüge zu durchschauen, wenn er vom glücklichen Ausgang der Prüfung Bal'Rashids spricht.
- Der Geruch und die „Iss mich!“-Rufe rühren natürlich von der magischen Feige her, die sich zunehmend auffällig bemerkbar macht (siehe Seite 61).

Der zauberhafte Feigenbaum Bal'Rashid

Der Zauberbaum Bal'Rashid befindet sich etwa einen halben Tagesmarsch von Ras El'Bir entfernt im mhanadischen Hochland. Um zu ihm zu gelangen, muss man an der Südspitze des Sees Ma'Kabir vorbeiwandern und von dort nach Südosten in die Berge steigen. Kaum fassen die Helden den Entschluss, Bal'Rashid aufzusuchen, spürt der Kobold diesen Wunsch und bereitet drei Prüfungen vor, mit denen er ihre Charaktere noch auf dem Weg testen will. Für diese Prüfungen zieht er sie in eine Minderglobule, in der er ganz nach seinem Willen schalten und walten kann.

Der Kobold und seine Heimstatt

Schon vor vielen Jahrhunderten machte sich der Kobold **1 Balraxibertoldgumpelbrecht der III.** aus seiner Koscher Heimat auf, um die menschlichen Lande zu erkunden und ihre Bewohner mit seinen Scherzen zu beglücken. Seine Wanderungen führten ihn schließlich auch in die Tulamidenlande, in denen Koboide nahezu unbekannt sind. Mit großem Entzücken stellte Balraxi – oder Bal'Rashid wie ihn die Tulamiden bald nannten – fest, dass er mit seinen Scherzen nahezu jeden Einheimischen völlig unerkant hinters Licht führen konnte. So beschloss er denn auch, sich in ihrer Mitte niederzulassen. Flugs bezog er Quartier in einem alten knorrigen Feigenbaum. Durch den Einfluss koboldischer Magie wuchs dieser nicht nur zu besonderer Pracht heran, sondern verwandelte sich im Laufe der Jahre auch zu einem Tor in Balraxis Heimatwelt. Der Baum präsentiert sich immergrün und trägt das ganze Jahr über zeitgleich Blüten und Früchte. Letztere sind besonders groß, saftig und wohl-schmeckend. Auch wenn es sich bei diesen Früchten nicht um die berühmt-berüchtigten Zauberfeigen handelt, ist ein guter Teil von ihnen magisch, da der Kobold sie gern mit verschiedensten Zaubern belegt. Immerhin sollen seine Besucher auch ihren Spaß haben, wenn er gerade außer Haus ist und sich nicht persönlich um sie kümmern kann oder will. Bal'Rashid ist für einen Kobold recht gutmütig und in seinen Scherzen sehr gemäßigt. Er gefällt sich in der Rolle des weisen Ratgebers der Region und übt sie nach bestem Wissen und Gewissen aus. Um seinen Nimbus zu pflegen, erscheint er seinen Besuchern niemals in Person, sondern belegt den Stamm des Feigenbaums mit der Illusion eines Gesichts, das ihm aber zumindest ähnelt. Er amüsiert sich noch immer köstlich darüber, dass die Tulamiden die Mär vom Zauberbaum glauben.

1 Bal'Rashid

Kurzcharakteristik: etwa

1,20 Schritt großes Männlein unbestimmbaren Alters, runzlige, braune Haut, trägt Pluderhosen, Schnabelschuhe, Kaftan und einen gigantischen Turban in Grün, zeigt sich selten ohne seine Wasserpfeife

Funktion: rätselhafter Ratgeber und Spaßmacher

Hintergrund: Bal'Rashid ist ein weitgereister Kobold, der die Tulamidenlande zu seiner neuen Heimat erkoren hat und sich ihrem Wohlergehen verpflichtet fühlt. Zwar treibt er gern Scherze auf Kosten der Bevölkerung, doch achtet er stets darauf, niemanden



Allgemeines zu Kobolden

Mit Proben auf *Magiekunde (Magische Wesen)* oder *Sagen & Legenden* -2 können die Abenteurer über folgende Informationen verfügen. Ein (+) markiert Wissen, das Schelme automatisch besitzen:

- ☞ **QS 1:** Koboide besitzen einen eigenartigen Sinn für Humor und können niemanden aktiv verletzen (+). Sie gelten daher als Geschöpfe Tsas.
- ☞ **QS 2:** Koboide gibt es in vielen Formen und Ausprägungen: Bosnickel, Klabauter, Hämmerlinge, Schalke uvm. (+). Südlich des Raschtulswalls sind Koboide sehr selten.
- ☞ **QS 2:** Koboide stehlen menschliche Kinder oder tauschen sie gegen ihre eigenen Kinder aus. Aus diesen Kindern werden dann Schelme. (+)
- ☞ **QS 3:** Die eigentliche Heimat der Koboide liegt in den Feenwelten. Ihre derischen Behausungen stellen häufig Tore in diese Welten dar. Sie können sich aber auch ohne Tore zwischen den Welten hin und her bewegen. (+)
- ☞ **QS 4:** Koboldmagie ist extrem mächtig und vermag permanente Effekte hervorzurufen. Wer es schafft, einen Kobold dazu zu bringen, ihm einen Wunsch zu erfüllen, kann damit lebenslanges Glück oder Unglück erlangen. (+)
- ☞ **QS 4:** Jeder Kobold besitzt einen wahren Namen, mit dessen Kenntnis man ihn unter den eigenen Willen zwingen kann. Wer das tut, sollte sich für immer vor der Rache des Kobolds fürchten. (+)

ernsthaft zu verletzen. Außerdem sieht er es als seine Aufgabe, jeden, der danach trachtet, an seiner Weisheit teilhaben zu lassen.

Feindbilder: Bösartigkeit, Humorlosigkeit

Darstellung: Blinzele und zwinkere deinen Gesprächspartnern an den unpassendsten Stellen zu. Kichere in dich hinein, auch wenn überhaupt nichts Lustiges gesagt wurde oder klatsche unvermittelt in die Hände, reiße sie in die Höhe und rufe „Das ist ein Spaß!“

Wichtige Werte: SK 4

Besonderheiten: Bal'Rashid wird seinen echten Namen unter gar keinen Umständen verraten – auch wenn er diebische Freude daran hat, ihn Gesprächspartner raten zu lassen. Er ist friedfertig und zieht lehrsame Erfahrungen gewaltsamen Lösungen vor. Sein Humor ist für Menschen teilweise unverständlich und soll ihnen einen Spiegel ihrer charakterlichen Eigenheiten vorhalten.

Die „normalen“ Früchte des Baums

Bal'Rashid hat nichts dagegen, wenn sich Besucher – maßvoll – an seinen Feigen bedienen, selbst wenn sie von ihm schon eine seiner berühmten Zauberfeigen erhalten haben. Die erste gepflückte Feige ist immer magisch, die zweite nur noch bei 1-3 auf W6, die dritte bei 1-2 auf W6 und die vierte nur noch bei einer 1 auf W6. Ab der fünften Feige geschieht nichts mehr bis zur zehnten Feige. Dann ertönt die Stimme des Kobolds: „Nimmersatt, lass deine gierigen Finger von meinen Früchten oder du sollst es bereuen!“ Jede weitere Feige belegt alle bisher gepflückten Früchte mit einem Koboldfluch: Werden sie gegessen, erhält man für eine Woche eine Schweinenase, furzt alle zehn Minuten unüberhörbar und erhält obendrein den Nachteil *Pechmagnet*.

Alle magischen Feigen können folgende oder ähnliche Wirkungen entfalten:

- Man erhält für einen Tag Schweinenase, -ohren und Ringelschwanz und findet in dieser Zeit immer wieder Trüffel, selbst da, wo sie gar nicht wachsen.
- Man bläht zu einer Kugelform auf, wird unverletzlich und springt und kullert für 15 Minuten wie ein Ball umher.
- Für einen Tag kann man nur noch in Reimen sprechen, dafür aber die Menschen zu den absurdesten Dingen bringen (*Überreden* um +5 erleichtert, nur wenn der Held tatsächlich reimt!)
- Man furzt für einen Tag unüberhörbar alle paar Minuten und verbreitet dabei die angenehmsten Wohlgerüche.
- Einen Tag lang verwandelt sich jegliches Essen, das man berührt, in Feigen. Es behält allerdings seinen ursprünglichen Geruch und Geschmack.
- Man wird für eine Stunde 3 Schritt lang und dünn wie ein Blatt Pergament, sodass man selbst unter einem Türschlitz durchgeschoben werden kann.



- Man verspürt für einen Tag den dringenden Wunsch, sich die Kleider vom Leib zu reißen und nackt durch die Gegend zu rennen (Probe auf *Willenskraft* -3, um dem Drang zu widerstehen), kommt man dem Wunsch nach, kann man akrobatische Meisterleistungen vollbringen (*Körperbeherrschung* um +5 erleichtert)

Die drei Prüfungen Bal'Rashids

Die Prüfungen dienen Bal'Rashid üblicherweise dazu, den Charakter seiner Ratsuchenden genauer kennenzulernen, um so treffende Ratschläge erteilen und Urteile fällen zu können. Im Falle der Helden ist das eigentlich nicht nötig, da sie in dem Sinne keine Ratsuchenden sind. Der Kobold vertritt aber die Meinung, dass jeder, der ihn aufsucht, sie zu absolvieren und eine seiner Feigen zu bekommen hat. Immerhin hat das für ihn einen enormen Unterhaltungsfaktor! Die Prüfungen für die Abenteurer führt er mit derselben Gewissenhaftigkeit durch wie für alle anderen. Schließlich sollen die Feigen, die er ihnen am Ende überreichen will, auch zu ihnen passen. Der Übergang in die Minderglobule findet fast unmerklich statt. Ähnlich einer Fata Morgana gibt es ein kurzes Verschwimmen der Umgebung und die Globule manifestiert sich um die Helden herum in einer Art Hitze-flimmern. Sind die Abenteurer erst einmal in der Globule, können sie diese nicht einfach wieder verlassen. Nichts in der Globule kann sie wirklich verletzen: Bal'Rashid verabscheut, anderen Wesen Schmerzen zuzufügen.

Der Palast der Verführungen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt Ras El'Bir und seine Felder schon vor einiger Zeit hinter euch gelassen. Linkerhand glitzert das Wasser des großen Sees, während euch von Süden her beständig der heiße Hauch des Khômwindes umweht. Immer wieder flimmert die Luft ob der Hitze des Tages und kleine Staubwirbel tanzen über die umliegenden Hügel. Gerade habt ihr ein dorniges Gebüsch umrundet, da legt sich erneut ein flimmernder Schleier über die Landschaft und lässt sie vor euren Augen verschwimmen. Als sich die Sicht klärt, findet ihr euch auf einem sauber gepflasterten Backsteinweg wieder, der unter Palmen hindurch zu einem gewaltigen Palast wie aus Tausend-und-einem-Rausch führt. Verspielte Türme und goldene Kuppeln erheben sich über weißen Mauern, bunte Lampions verbreiten farbiges Licht. Musik, Gelächter und Wohlgerüche, die euch das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen, wehen zu euch herüber. Noch während ihr euch umschaut, verschwindet der letzte Rest Tageslicht und das Funkeln tausender Sterne überzieht das Himmelszelt.



Den Helden sollte umgehend klar werden, dass sie nicht mehr in Mhanadistan sind: Weder der Ma'Kabir noch die Berge des Hochlandes sind noch zu sehen. Tatsächlich ist das Umland bis auf den Palast wie leergefegt. In alle Richtungen erstreckt sich eine völlig ebene Grassteppe. Sollten die Abenteurer nicht den Pfad zum Palast einschlagen, können sie eine Weile in die Steppe hineinlaufen, stehen aber irgendwann plötzlich wieder auf dem Backsteinweg. Sobald sie sich dem Tor des Palastes nähern, schwingt dieses unter Fanfarenhall auf und dutzende, auffallend schöne Männer und Frauen eilen heran. Sie nehmen in einem Ehrenspalier Aufstellung, durch das schließlich der Kobold Bal'Rashid geschritten kommt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum dass ihr euch dem Tor nähert, ertönen laute Fanfaren und wie von Zauberhand schwingen die Flügel nach außen. Heraus eilen dutzende Männer und Frauen in leichter tulamidischer Festgewandung und nehmen links und rechts des Weges Aufstellung. Noch während die letzten der auffallend schönen Menschen ihren Platz beziehen, beginnen die ersten schon zu klatschen: Aus dem Dunkel des Tores schreitet gewichtig ein kaum anderthalb Schritt großes Männlein hervor. Gewandet ist es, ganz einem tulamidischen Potentaten gleich, in grüne Schnabelschuhe, weiße Pluderhosen und einen grünen Kaftan, der über und über mit goldenen Stickereien bedeckt ist. Auf seinem Haupt thront ein gewaltiger Turban und neben ihm gleitet ein winziger fliegender Teppich mit einer Wasserpfeife einher, aus der er immer wieder genüsslich pafft.

Als er euch erreicht, verneigt er sich schwungvoll – wobei der Turban wie durch ein Wunder auf seinem Haupt verbleibt – und deutet dann mit einladender Geste auf das geöffnete Tor: „Willkommen, liebe Gäste! Mein Name ist Sultan Balraxi al'Kosch und ich habe euch schon erwartet! Tretet ein in meinen Palast der tausend Freuden. Esst, trinkt, spielt, tanzt und vergnügt euch, ganz wie es euch gelüstet. Genießt die Nacht mit uns, auf dass ihr am Morgen gestärkt und zufrieden weiterziehen mögt!“

Mit diesen Worten dreht er sich um und schreitet zum Palast zurück.



Der Palast der Verführungen mit seinen Festivitäten dient nur einem Zweck: Die Gäste sollen sich nach Lust und Laune amüsieren – und dabei dem Kobold ihre persönlichen Schwächen und schlechten Eigenschaften offenbaren. Die „Bewohner“ sind allesamt experimentierfreudige Feenwesen, denen er für diese Nacht das Aussehen von Menschen verliehen hat. Sie sprechen nur das Nötigste, benehmen sich so menschlich wie sie können und stehen für nahezu jeden Wunsch der Abenteurer zur Verfügung.

Im Palast gibt es keine Wachen und keine verschlossenen Türen. Allerdings gibt es auch keine sinnvolle Anordnung der Räume. Man gelangt einfach von einer Versuchung zur nächsten. Profane Räume wie Küchen,

Dienerunterkünfte oder Latrinen sucht man vergebens, es sei denn, einen Helden gelüstet es nach Aktivitäten in genau diesen Räumlichkeiten.

Sultan Balraxi lässt sich auf einem Berg aus Kissen und Teppichen nieder, wo er genüsslich seine Wasserpfeife pafft. Ein sinnvolles Gespräch mit ihm ist kaum möglich. Fragen nach seiner Person, dem Palast oder wo sich die Helden befinden, weicht er mit allerlei nichtssagenden Floskeln aus. „Habt keine Sorgen.“, „Für derlei Dinge ist morgen noch genug Zeit.“, „Heute heißt es, nach Lust und Laune zu genießen und nicht zu grübeln!“.

Wie die Helden hier reagieren ist schwer absehbar. Unterhaltsam für Balraxi (und hoffentlich auch die Spieler) wird es aber vermutlich allemal. Viele Abenteurer wird ihr Pflichtgefühl dazu bringen, hartnäckig nach einem Ausweg zu suchen, statt eine entspannte Nacht zu verbringen. Manch einer wird mehr oder weniger erfolgreich gegen seine persönlichen Schwächen ankämpfen und wieder andere die Nacht einfach in vollen Zügen genießen.

Die folgende Liste gibt einige Beispiele für Versuchungen vor, die den Helden im Palast begegnen könnten. Verfügt ein Charakter über Nachteile wie passende Persönlichkeitsschwächen oder Schlechte Eigenschaften, muss ihm eine Probe auf Willenskraft gelingen, wenn er der Versuchung widerstehen will:

☛ **Völlerei & Trunksucht:** Gewaltige Tafeln drohen unter der Last erlesenster Speisen und Getränke aus aller Herren Länder zusammenzubrechen. Bal'Rashid bietet alles, worauf seine Gäste seiner (Kobold-)Meinung nach Appetit haben könnten. Daher finden sich unter den Delikatessen auch einige befremdliche und absurde Dinge wie ein ganzes gebackenes Kamel auf einer gewaltigen Silberplatte, drapiert um einen drei Schritt hohen Bosparanjer-Springbrunnen. Egal wieviel die Abenteurer essen und trinken, die Tafeln sind wie von Zauberhand immer gut gefüllt.

☛ **Geltungssucht:** Für Charaktere, die sich vor anderen beweisen wollen, gibt es eine Arena, in der gewaltige Monster und mächtige Krieger als Kontrahenten warten. Sämtliche Monster sind mindestens doppelt so groß wie ihre realen Entsprechungen – wenn sie denn überhaupt welche haben und nicht einfach Balraxis blühender Phantasie entsprungen sind. Bei den Kriegern handelt es sich durchweg um legendäre Gestalten aus Erzählungen ganz Aventuriens wie Raidri Conchobair oder Geron der Einhändige. Egal welchem Gegner sich die Helden stellen, ihre Attacken gehen niemals fehl und ihre Parade gelingt immer. Jede Aktion der Helden wird von lauten Ahs und Ohs sowie tosendem Applaus schmachsender Zuschauer begleitet.

☛ **Spielsucht:** Wer gern dem Glücksspiel mit Karten oder Würfeln frönt, wird ebenfalls fündig. Boltan, Paschok, Rote und Weiße Kamele, ja sogar ein Hof zum Kuhfladen setzen, sind zu finden. Natürlich stehen die Sterne äußerst günstig für die

Abenteurer, egal wie schlecht die Karten auf den ersten Blick aussehen oder die Würfel fallen: Sie können nur gewinnen. Einzige Ausnahme: Sie spielen gegen den Sultan. Bei aller Selbstdisziplin bringt Balraxi es nicht über sich, absichtlich zu verlieren.

- ❖ **Wollust:** Die atemberaubend schönen Männer und Frauen des Palastes sind zu jedem rahjagefälligen Zeitvertreib bereit. Der eine oder die andere wirkt zwar recht unerfahren und manchmal etwas ungelenkt, macht das jedoch mit bemerkenswertem Enthusiasmus wett. Wann hat man als Biestinger oder Wurzelbold schon einmal Gelegenheit, dasselbe zu treiben wie Dryaden und Nymphen?
- ❖ **Goldgier:** Ganze Räume sind voll mit Gold, Silber und Edelsteinen. Es blinkt und glitzert, wohin das Auge schweift. Wer schon immer einmal ein Bad in Dukaten nehmen wollte, kann in der goldenen Badewanne abtauchen. Ein juwelenbesetzter Nachttopf unterm Silberbett rundet das Bild ab. Wer möchte, kann sich nach Herzenslust die Taschen vollstopfen – leider verschwindet der Reichtum beim Verlassen der Globule wieder.
- ❖ **Faulheit:** Einladend weiche Betten, Berge von Kissen, Diener und Dienerinnen, die den Helden mit Palmwedeln Luft zufächeln oder sie Weinbeere für Weinbeere füttern: Hier kann man einfach mal alle Fünfe gerade sein lassen. Abenteurer, die ihre Faulheit ausleben und trotzdem den Rest des Palastes erkunden wollen, können sich auf einer Sänfte, begleitet von einem Trupp Leibdiener, herumtragen lassen.
- ❖ **Gefallsucht & Eitelkeit:** Auch Helden, die gesteigerten Wert auf ihr Erscheinungsbild legen, werden im Palast fündig. Auf sie warten ein Bad in warmer Eselsmilch, Ganzkörpermassagen und Pediküre und Maniküre. Die erlesensten Düfte aus den Parfümerien Aventuriens und die ausgefallensten Frisuren inklusive magischer Haarverlängerung und -färbung sowie Schränke voll edelster Kleidung stehen zu ihrer Verfügung. Die neuen Frisuren bleiben beim Verlassen der Globule sogar erhalten, die Kleider dagegen nicht.

Die Abenteurer werden den ganzen Abend von Bal'Rashid im Auge behalten, schließlich müssen sie ja zu ihnen passende Feigen bekommen. Sie können einen wundervollen Abend verbringen und sich endlich einmal nach Herzenslust gehen lassen. Helden, die allen Versuchungen widerstehen, haben ebenso wenig zu befürchten wie ausgesprochene Genießer, verbringen aber vermutlich einen sehr verkniffenen Abend.

Hat Balraxi genug Unterhaltung gehabt, stehen die Helden wieder auf dem Weg zu Bal'Rashid. Der Blick zur Sonne verrät, dass kaum eine halbe Stunde vergangen ist. Alle Helden, die sich den Genüssen des Palastes hingegeben haben, leiden bis zum Ende der zweiten Prüfung an 1 Stufe *Verwirrung* aufgrund des plötzlichen Verlusts.

Die Oase der Tugenden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne brennt unbarmherzig auf euch herab, als ihr eurem Ziel, dem magischen Feigenbaum Bal'Rashid, weiter entgegenstrebt. Etwa die Hälfte des Wegs habt ihr bereits hinter euch gebracht. Der See Ma'Kabir glitzert immer noch in der Ferne, während sich vor euch die Berge des mhanadischen Hochlands erheben. Gerade erklimmt ihr die Kuppe eines der Hügel, über dem die Hitze schwindelerregendes Flimmern erzeugt. Als ihr schließlich oben angekommen seid, erstreckt sich vor euch eine weitläufige sandige Ebene. In etwa einer halben Meile Entfernung versprechen einige Palmen und ein kleiner Brunnen Schatten und Erfrischung. Einige Gestalten wandern zwischen den Bäumen umher und Rufe dringen zu euch herüber. Beim Blick zurück stellt ihr fest, dass auch dort nichts weiter als Sand und spärliches Gras zu sehen ist.

Erneut hat der Kobold Balraxi die Abenteurer in seine Globule versetzt. Dieses Mal, um festzustellen, wie tugendhaft sie sind. In der Oase treffen die Helden auf eine Notsituation bei deren Lösung sie helfen müssen. Du kannst zwischen drei verschiedenen Szenarien das auswählen, das am besten zu deiner Gruppe passt oder dir ein eigenes ausdenken.

Auch in dieser Prüfung gelten die Gebote Tsas. Zwar können sich die Abenteurer in handfeste Auseinandersetzungen begeben, doch entsteht ihnen dadurch kein bleibender Schaden. Wunden verschwinden nach der Prüfung augenblicklich, „tote“ Helden schlagen die Augen auf und sind ausgeruht, als hätten sie ein erholsames Nickerchen gemacht.

Jedes Szenario besitzt eine offensichtliche und eine verborgene Lösung. Keine der beiden Lösungen ist richtig oder falsch. Dem Kobold geht es darum, nicht nur die Tugendhaftigkeit der Helden an sich zu prüfen, sondern auch ihre Art, Probleme zu lösen, einzuschätzen: Sind sie bedacht oder eher impulsiv? Nutzen sie lieber den Schwertarm oder Diplomatie?

Genau wie nach der ersten Prüfung, finden sich die Abenteurer im Anschluss an die Ereignisse in der Oase auf dem Weg zu Bal'Rashid wieder. Erneut können sie am Sonnenstand feststellen, dass nur etwa eine halbe Stunde vergangen ist.

Variante 1: Angriff der Riesenameisen

Nähern sich die Charaktere der Oase, stellen sie fest, dass die Menschen dort laut um Hilfe rufen. Sie werden von mehreren, etwa zwei Schritt großen, feuerroten Ameisen angegriffen, die aggressive, zirpende Geräusche von sich geben und bedrohlich mit ihren Mandibeln knirschen.

❖ **Offensichtliche Lösung:** Die Helden werfen sich in den Kampf und schlagen (Heldenanzahl +1) Riesenameisen in die Flucht.

❖ **Verborgene Lösung:** Nehmen sie sich dagegen die Zeit, erst einmal die Lage zu prüfen (Probe auf *Sinnenschärfe*), können sie im Lager der Reisenden

mehrere Säcke mit etwa zwei Spann großen Kugeln darin bemerken. Dabei handelt es sich um perlmuttfarbige Eier der Riesenameisen. Werden die Eier unter den Flügen der Reisenden ausgehändigt, ziehen sich die Riesenameisen zurück.

Variante 2: Auf dem Trocken

In der Oase herrscht helle Aufregung, denn der Brunnen führt nur noch eine dreckige braune Schlammbrühe. Die Tiere der Reisenden drohen zu verdursten, wenn sie nicht bald frisches Wasser bekommen.



Riesenameise

Größe: 1,20 bis 2,00 Schritt

Gewicht: 40 bis 50 Stein

MU 12 KL 9 (t) IN 14 CH 11

FF 12 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 28 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 6 SK 2 ZK 3 GS 6

Biss: AT 11 TP 1W6+3(+Säure)* **RW** kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 11, Verbergen 13, Willenskraft 7

Anzahl: Heldenanzahl +1

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 15 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Riesenameisen sehen im Prinzip jedes Lebewesen, das menschengroß oder kleiner ist, als Nahrung an. Sie versuchen, sich in ein Opfer zu verbeißen, bis es tot ist.

Flucht: bei Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Im Gegensatz zu ihren staatenbildenden Verwandten sind Riesenameisen Einzelgänger.

☛ **QS 2:** Ihre Beißzangen sind mit einer Säure getränkt, die über Zeit auch stärkste Rüstungen auflösen kann.

☛ **QS 3+:** Die Herkunft der Riesenameisen ist ungeklärt, die beliebteste Theorie ist jedoch, dass sie aus chimärologischen Experimenten der Magiermogule vom Gadang hervorgegangen sind (oder aus anderen Dimensionen stammen).

Jagd: –4

Sonderregeln:

*) **Säure:** Wer durch den Angriff einer Riesenameise verletzt wurde, hat bei 1-3 auf dem W6 zusätzlich Säurespritzer abbekommen. Sie verursachen 1W3 SP und können zudem Kleidung, Rüstungen und Ausrüstung beschädigen^{ARÜ114}.

☛ **Offensichtliche Lösung:** Einer oder mehrere Helden klettern in den Brunnen, um herauszufinden, was passiert ist. Dabei zeigt sich, dass Teile der alten gemauerten Wände eingestürzt sind. Der Schutt verstopft die wasserführenden Schichten und muss entfernt und die Wände danach repariert werden. Nötig ist dafür eine (Gruppen-)Sammelprobe (siehe **Regelwerk** Seite 27) auf *Steinbearbeitung* (*Maurerarbeiten*) –1 oder passende Hilfstalente, in einem Intervall von 30 Minuten. Jeder hat maximal 10 Versuche. Ab QS 6 ist der Brunnen notdürftig repariert und führt genug schlammiges Wasser für die Tiere. Bei QS 10 ist er fachkundig instandgesetzt und füllt sich mit klarem, kühlem Wasser.

☛ **Verborgene Lösung:** In den Transportkörben, mit denen manche der Tiere beladen sind, verbergen sich Dutzende prall mit Wasser gefüllte Schläuche. Werden die zu ihnen gehörenden Reisenden mit *Überreden* (*Manipulieren*) oder *Einschüchtern* (*Drohung*) zur Rede gestellt, geben sie zu, dass sie den Brunnen selbst leer geschöpft haben, um das Wasser in einem nahegelegenen Bergwerk zu verkaufen. Schließlich füllt er sich nach einigen Tagen wieder auf! Unter Murren und dem wachsamen Blick der Helden und der restlichen Reisenden schütten sie alles zurück, was sie nicht selbst brauchen.

Variante 3: Sklavenjäger

In der Oase macht eine Sklavenjägerkarawane Rast. Etwa ein Dutzend Gefangene sind mit Ketten aneinandergefesselt und harren in der prallen Sonne ihres Schicksals. So mancher wirft immer wieder begehrliche Blicke zum Brunnen hinüber, wagt aber nicht,

Sklavenjäger/in

MU 13 KL 11 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 ASP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 **RW** kurz

Khunchomer: AT 12 PA 6 TP 1W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 2/1 (Stoffrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen wurden bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Khunchomer), Wuchtschlag I (Waffenlos, Khunchomer)

Talente: Einschüchtern 7, Fährtsensuchen 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 3, Orientierung 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 8, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Die Sklavenjäger stürzen sich am liebsten gemeinsam auf einen Gegner und greifen dann wechselnd mit Finten und Wuchtschlägen an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP, 2 Stufen **Schmerz**, oder wenn sie sich einer Übermacht von Sklavenjägern+3 Helden oder mehr ausgesetzt sehen.

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

um Wasser zu bitten. Bewacht werden die Sklaven von fünf Männern und Frauen, von denen drei derzeit im Schatten der Palmen dösen.

❖ **Offensichtliche Lösung:** Die Abenteurer überfallen die Wächter und befreien die Sklaven. Aufgrund der reduzierten Aufmerksamkeit der Sklavenjäger ist es sogar möglich, diese zu überraschen.

❖ **Verborgene Lösung:** Greifen die Helden nicht direkt an, sondern suchen erst einmal das Gespräch mit den Sklavenjägern, können sie von diesen erfahren, dass es sich bei den Gefangenen samt und sonders um Verbrecher handelt – Räuber, Diebe und Mörder – die ihrer gerechten Strafe zugeführt werden sollen. Regt sich bei den Abenteuern dann doch noch Mitgefühl, können sie die Sklavenjäger mit wenig Mühe dazu bringen (Probe auf *Überreden* +1), die Gefangenen an ein schattigeres Plätzchen zu setzen und ihnen Wasser zu geben. Die Gefangenen zeigen sich dankbar und nach etwa einer halben Stunde zieht die Karawane weiter.

Die Bibliothek der Rätsel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der größte Teil des Weges ist geschafft: In einiger Entfernung könnt ihr auf einer der Hügelkuppen einen prächtigen Feigenbaum aufragen sehen. Nur noch eine Schlucht gilt es zu durchqueren, dann beginnt der Aufstieg zu Bal'Rashid! Als ihr aus dem hellen Tageslicht in den Schatten des Hügels tretet, benötigt ihr einen Augenblick, bis sich eure Augen an die plötzliche Dunkelheit gewöhnt haben. Doch ihr blickt danach nicht wie erwartet in einen felsigen Durchlass, sondern seid von flackerndem Kerzenschein und endlos langen, staubigen Regalen voller Bücher umgeben. Direkt vor euch steht ein gewaltiges Pult mit einem ebenso gewaltigen Folianten. Dahinter ist schattenhaft eine in einen Umhang gehüllte Gestalt zu erkennen. Unter der Kapuze glühen zwei rötliche Augen. Eine Stimme hallt durch den Saal: „Willkommen in der Bibliothek der Rätsel! Beantwortet meine Fragen, auf dass ihr euren Weg fortsetzen dürft!“

Zum letzten Mal landet die Gruppe in der Globule des Kobolds, dieses Mal in seiner „Bibliothek der Rätsel“. Schauen sich die Charaktere genauer um, stellen sie fest, dass sich ein Großteil der Bücher nicht aus den Regalen nehmen lässt. Die meisten von ihnen haben Titel in uralten, mystischen Schriftzeichen, die keinerlei Sinn ergeben. Unter den herausnehmbaren Werken finden sich so illustre Bände wie: *Wie man kämpft, reitet und Bier trinkt*, *Märchen aus 1.001 Rausch*, *Die wahren und beeindruckenden Abenteuer des Ritters Rondramir von Jekdisit*, *Die Gans die goldne Eier legte* oder *Der Geliebte der Schelmin*. Wer den Gängen folgt, steht nach 99 Schritten wieder vor dem Pult des Rätselmeisters. Bei ihm handelt es sich um ein kleines Männlein von kaum 1,20 Schritt Größe, das den Helden aus dem Palast der Verführungen bekannt vorkommen sollte. Um imponierender zu wirken, steht es

auf einem Podest an der Rückseite des Pults, zu dem eine Leiter emporführt.

Jeder Charakter muss nun ein von Balraxi gestelltes Rätsel lösen. Ganz nach Art der Kobolde bevorzugt er Scherzrätsel und verdrehte Logik. Sein Aufenthalt in Mhanadistan hat ihn aber auch zum Liebhaber der tulamidischen Zahlenmystik gemacht. Die Helden dürfen bei der Lösung ihrer Rätsel natürlich zusammenarbeiten – es geht doch nichts über einen zankenden Trupp Glücksritter! Nennt der Held die richtige Lösung, hat er die Prüfung bestanden und sein Haupt wird aus dem Nichts von einem Lorbeerkrantz gekrönt. Gibt er dagegen eine falsche Antwort, will der Rätselmeister wissen, warum er denkt, seine Lösung wäre die richtige. Präsentiert der Charakter daraufhin eine schlagfertige oder auch witzige Antwort – im Zweifelsfall mit einer Probe auf *Überreden* –2 nachzuweisen – so akzeptiert der Rätselmeister auch diese als richtig. Wer auch dabei scheitert, bekommt bis zu zwei weitere Rätsel gestellt – danach verliert Balraxi die Geduld: Er wirft solche „Tumbenbolde“ aus seiner Globule und verpasst ihnen für den Rest des Tages Eselsohren.

Bei den Rätseln kannst du dich aus folgender Liste bedienen oder dir selbst passende Scherzfragen oder Aufgaben ausdenken:

- ❖ Was hört alles, spricht aber nie? – Das Ohr.
- ❖ Was schmeckt besser als es riecht? – Die Zunge.
- ❖ Wer hat einen Kopf und keine Füße? – Der Nagel.
- ❖ Welcher Vogel hat keine Flügel, keinen Schnabel und keine Federn? – Der Spaßvogel.



- Welche Bilder kann man nur im Dunkeln sehen? – Die Sternbilder.
- Wer sieht dem Storch am ähnlichsten? – Die Störchin.
- Wenn die Schwester deines Onkels nicht deine Tante ist, wer ist sie dann? – Deine Mutter.
- Wer geht mit dir baden und wird nicht nass? – Dein Schatten.
- Auf welchen Pferden kann man nicht reiten? – Den Seepferdchen.
- Wann ist die Butter am lustigsten? – Wenn sie ausgelassen ist.
- Welche Biere schäumen am meisten? – Die Barbiere.
- Der siebente Sohn eines siebenten Sohns ging mit der Schwester seiner Brüder auf den Basar und kaufte sieben mal sieben Eier für einen großen Festschmaus. Wie viele Geschwister hat der Mann? – Sieben.
- Sieben Söhne waren Brüder und hatten jeder eine Schwester. Jede Schwester hatte mit ihrem Mann drei Töchter die jeweils einen Bruder hatten. Doch sage mir, wie viele Frauen und Männer gab es in dieser Familie? – 9 Männer, 4 Frauen (+2 jeweils, wenn man die Eltern mitzählt).
- Aus drei mal vier Eiern schlüpften ein Gockel und elf Hennen, die jeweils drei mal drei Eier legten. Aus wie vielen Eiern bestand das Omelett des Bauern? – 99 (3 x 3 x 11).
- Was hat sechs Füße und singt? – Das Trio.

Auch nach Bewältigung dieser Prüfung finden sich die Abenteurer im mhanadischen Hochland wieder. Diesmal allerdings direkt am Fuß des Hügels, auf dessen Kuppe der Feigenbaum Bal'Rashid thront.

Bal'Rashids Rat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich habt ihr euer Ziel erreicht. Über euch rascheln die Blätter des gewaltigen Feigenbaums sanft im Wind. Man hat euch nicht zu viel versprochen: Bal'Rashid muss uralt sein. Er ragt sicherlich zwanzig Schritt in die Höhe und seinen alten, knorrigen Stamm könnten wohl fünf ausgewachsene Männer kaum umfassen. Seine Zweige hängen über und über voll mit Blüten und köstlich aussehenden Früchten, denen ein appetitlicher Geruch entströmt.

Plötzlich geht ein Knarzen und Stöhnen durch den Stamm. Wo gerade noch graue Rinde war, formt sich ein Gesicht, das euch aufmerksam mustert, bevor es mit knarrender Stimme zu sprechen beginnt: „Huah Menschlinge, warum sucht ihr den Rat des alten und weisen Bal'Rashid?!“



Zu seiner persönlichen Belustigung konfrontiert Balraxi die Abenteurer zunächst mit seiner Identität als Baumgeist Bal'Rashid. Bei dem Rindengesicht handelt es sich um eine Illusion, die den Feigenbaum umhüllt. Aufmerksamen Helden kann mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* auffallen, dass das Gesicht des Baums



verdächtig dem des hutzeligen Männleins aus dem Palast der Verführungen und der Bibliothek der Rätsel ähnelt, denn natürlich projiziert der Kobold sein eigenes Konterfei auf den Baum. Konfrontieren ihn die Charaktere mit dieser Entdeckung, gibt er die Illusion prompt auf, aber selbst wenn nicht, hält er die Maskerade nicht lange aufrecht. Zu dringend ist ihm die ganze Angelegenheit um Khemal, Tulef und Ras El'Bir, als dass er Geduld für die behäbige Sprechweise eines knarzigen Baumes hätte!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit lautem Krachen fliegt eine kleine Tür im Stamm Bal'Rashids auf, den gerade noch ein Gesicht zierte. Heraus stapft das euch schon bekannte, hutzelige Männchen. Es ist gekleidet wie ein tulamidischer Potentat mit ausgeprägter Schwäche für Grün: grüne Schnabelpantoffeln, grüne Pluderhosen und ein grüner Kaftan mit goldenen Stickereien. Und kaum hat es den Baum verlassen, erscheint mit einem lauten „Plopp“ ein gewaltiger grüner Turban auf seinem ansonsten kahlen Schädel.

„Kreuzkümmel und Taubendreck! Das dauert alles viel zu lange. Wir müssen endlich zur Sache kommen!“, fordert der kleine Kerl ungeduldig gestikulierend, während ein winziger fliegender Teppich mit einer blubbernden Wasserpfeife darauf aus dem Feigenbaum zu ihm schwebt.

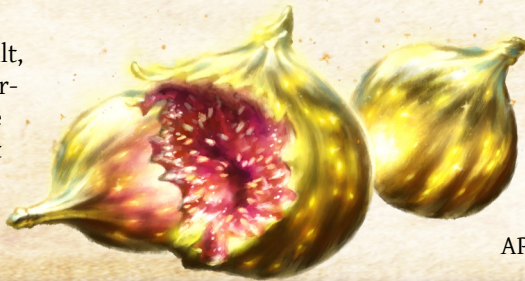


Balraxi gibt sich den Abenteurern als Kobold zu erkennen. Das ist eine besondere Ehre, die er gewürdigt wissen will – denn normalerweise zeigen sich Kobolde den Menschen nur sehr selten persönlich. Aber besondere Umstände erfordern bekanntlich besondere Maßnahmen. Daher ist Balraxi – sogar für seine Verhältnisse – außerordentlich

Die magischen Feigen

Alle von Balraxis speziell für Ratsuchende verzauberten Feigen besitzen die folgenden Eigenschaften. Ein (+) kennzeichnet jene Informationen, die der Kobold den Helden über seine Früchte preisgibt. Den Rest müssen sie, wie jeder andere auch, selbst herausfinden.

- Die Feige ist golden und unzerstörbar (+) – zumindest abseits von Drachenfeuer oder göttlichem Wirken.
- Sie kann nur von der Person gegessen werden, für die sie gedacht ist. Für alle anderen ist sie wie aus Orazalkleber, also so klebrig, dass sie unmöglich zu verzehren ist. (+)
- Die Feige besteht darauf, gegessen zu werden. Geschieht das nicht, macht sie mehr und mehr auf sich aufmerksam. Nach den ersten drei Tagen gibt sie, nur für den Besitzer wahrnehmbar, leise Geräusche und intensiven Feigengeruch von sich und fängt an pulsierend zu leuchten. (+) Je länger sie ungegessen bleibt, desto auffälliger wird die Effektpalette, bis sie sich nach 21 Tagen schließlich über mehrere Schritt hinweg unter anderem mit lautem Trompeten, Rülpsen und Latrinengestank bemerkbar macht.
- Egal was der Besitzer anstellt, er kann die Feige nur dauerhaft loswerden, indem er sie isst. (+) Anderenfalls kehrt sie zum nächsten Sonnenaufgang direkt in eine Tasche seiner Gewandung zurück.



- Was nach dem Verzehr der Feige geschieht, folgt keiner klaren Regel und ist allein von den Launen und Ideen des Kobolds abhängig. Mal sind es Verwandlungen, mal Visionen, mal Illusionen.

Die Feigen für die Helden

Bal'Raschid ist klar, dass die Helden keine Ratsuchenden im eigentlichen Sinne sind. Daher sieht er in ihren Feigen eher eine kleine Anerkennung für die Mühe, die sie sich für völlig Fremde machen. Dementsprechend fällt auch ihre Wirkung aus: Ab dem Zeitpunkt des Verzehrs erhält der Charakter einen Vorteil passend zu seinem Verhalten in den Prüfungen. Der Vorteil verschwindet am Ende des Abenteuers oder zu einem dir als Meister genehmeren Zeitpunkt wieder. Mögliche Vorteile (siehe **Regelwerk** Seite 163) könnten Angenehmer Geruch, Geborener Redner, Richtungssinn, Schlangenmensch, Unscheinbar, Vertrauenerweckend oder Wohlklang sein. Parallel dazu gibt es für jeden Charakter ein eher harmloses, passendes Stigma (siehe **Regelwerk** Seite 178). Dieses verschwindet gemeinsam mit dem Vorteil. Denkbar wären grüne Haare, eine lila Zunge, Tierohren, bunt schillernde Sommersprossen, blaue Haut, aus Nase oder Ohren dringender Rauch, wenn sich der Held aufregt, ein Ringelschwänzchen und vieles mehr. Wenn du es für angemessen hältst, kannst du deinen Spielern am Ende des Abenteuers die Möglichkeit zum Erwerb des Vorteils zu den üblichen AP-Kosten geben.

hilfreich und umgänglich. Im Gespräch richtet er sich hauptsächlich an jene Helden, die er in seinen Prüfungen als humorvoll, lebenslustig und gewitzt wahrgenommen hat. Langweiler oder tumbe Haudraufs ignoriert er dagegen weitgehend, es sei denn, sie schaffen es jetzt, sich zu rehabilitieren. Seine Späße treibt er mit allen Anwesenden gleichermaßen, schließlich soll sich niemand vernachlässigt vorkommen.

Balraxi ist mächtig sauer, denn Wesir Tulef hat betrogen, indem er einfach eine andere Feige gegessen hat! Nicht nur das: Er lässt Bal'Rashid damit auch noch dumm aussehen! Normalerweise würde er jetzt einfach hämisch grinsend abwarten. Seine Urteile treten früher oder später immer zu Tage und wer versucht, sich ihnen zu entziehen, hat seine Rechnung ohne den Kobold gemacht. Leider bleibt dafür keine Zeit. Bal'Rashid kann ja schlecht zulassen, dass die liebeliche Prinzessin auf sein Geheiß mit diesem alten Mottensack verheiratet wird! Also müssen die Helden ran. Sie haben bestens bewiesen, dass sie findige Kerlchen und Frauchen sind und so schwer ist es nun wirklich nicht: Sie müssen Wesir Tulef dazu zu bringen, endlich die echte Zauberfeige Bal'Rashids zu essen. Das hat natürlich vor so vielen Zeugen wie möglich zu geschehen. Nur so wird allen Bewohnern Ras El'Birs zweifelsfrei klar werden, dass Tulef ein Schurke und Betrüger ist, der sich anmaßt, die Urteilssprüche des weisen Bal'Rashid zu verzerren! Ist das geschafft, wird sich das echte Urteil offenbaren. Balraxi verrät auf keinen Fall, was genau passieren wird. Das wäre langweilig und ein bisschen Spannung

muss schon sein. Um die Aufgabe etwas zu erleichtern, weist er auf ein paar der speziellen Eigenschaften seiner magischen Feigen hin. Außerdem erhält jeder Held selbst eine davon, ob willig oder nicht. Wer ihn aufsucht und sich den Prüfungen stellt, bekommt eine: Da hilft kein Jammern und kein Klagen!

Kleine Koboldspäße

Die folgende Liste soll dir als Anregung dienen, mit welchen Späßen Balraxi sich und seine Gäste neben dem Gespräch zu unterhalten pflegt:

- Eine Kompanie Marienkäfer marschiert im Gleichschritt am linken Arm eines Helden hinauf und am rechten wieder hinunter.
- Ein Taubenpärchen kommt mit einem Nest angefliegen und versucht, es auf dem Kopf eines Helden abzusetzen.
- Balraxi niest lautstark einen Helden an, natürlich ohne Hand vor dem Mund. Daraufhin wird dieser über und über mit glitzerndem Feenstaub bedeckt.
- Wann immer sich ein Held bewegt, ist ein lautes Furzgeräusch zu hören.
- Balraxi zieht an seiner Wasserpfeife, worauf schrittgroße Seifenblasen aus Ohren oder Nase eines Helden aufsteigen.
- Balraxi verteilt lecker riechende Feigenbonbons. Sie entfalten entweder die absonderlichsten Geschmacksrichtungen, wie Leberwurst oder Sembelquast, oder kleben dem Helden für 5 Minuten die Zähne wie Leim zusammen.

Finale: Feigenjagd in Ras El'Bir

Nach ihrer Begegnung mit dem Kobold wissen die Helden nun mit Sicherheit, dass Tulef den Ratschluss Bal'Rashids gefälscht hat. Um das wahre Urteil zutage zu fördern, müssen sie den Wesir dazu bringen, endlich die echte magische Feige zu essen – am besten vor vielen Zeugen und natürlich vor dem Jawort! Der ideale Zeitpunkt dafür wäre die Hochzeit. Erstens sind dabei nahezu alle Einwohner Ras El'Birs als Zeugen versammelt und zweitens fiele es Wesir Tulef schwer, den Verzehr seiner Feige vor einer so großen Menge zu verweigern.

Dafür müssen die Abenteurer die Feige allerdings erst einmal in ihren Besitz bringen, was dank deren spezieller Eigenschaften gar nicht so einfach ist. Tulef hat zu seinem Leidwesen auch schon feststellen müssen, dass es unmöglich ist, die magische Frucht dauerhaft loszuwerden: Gleich am ersten Tag versuchte er, sie an einen Ochsen zu verfüttern. Das arme Vieh erstickte jedoch beinahe an der unzerkaubaren Frucht, bevor es sie wieder ausspuckte. Als der Wesir sie darauf hastig im nahen Misthaufen vergrub, damit sie dort verrotten möge, kehrte das widerspenstige Obst zum nächsten Sonnenaufgang direkt in seine Manteltasche zurück, mit einem gehörigen Batzen Mist im Schlepptau. Danach beschloss er zunächst, sie zu ignorieren – bis ihre Bemühungen, auf sich aufmerksam zu machen, zutage traten. Seitdem ist Tulef fast jeden Morgen aufs Neue damit beschäftigt, die verfluchte Feige loszuwerden, stets in der Hoffnung, sie möge dieses Mal endlich bleiben, wo der Khunchomer Pfeffer wächst. Die Angst, die Frucht könnte entdeckt und sein Betrug enthüllt werden, hat deutliche Spuren beim Wesir hinterlassen. Er schläft sehr schlecht, was ihn noch reizbarer und misstrauischer macht, als er ohnehin schon war, und außerdem ist seine Denkfähigkeit beeinträchtigt.

Da Balraxi das kleine Detail der zurückkehrenden Feige nicht erwähnt, versuchen die Abenteurer vermutlich, sie bei der erstbesten Gelegenheit an sich zu bringen, nur um sie im Morgengrauen prompt wieder zu verlieren. Spätestens nach dem zweiten Mal sollte der Gruppe die Erkenntnis kommen, dass es keinen Sinn macht, die Frucht vor dem Morgen der Hochzeit zu stehlen.

Die folgende Liste gibt dir einige Vorschläge, was ein zwischen reichlich irrationaler Tulef für Anstrengungen unternehmen könnte, um seine Feige zu entsorgen:

- ☛ Er versenkt sie mit einem Gewicht im See. Dabei wird er von etlichen Fischern beobachtet. Der See ist nirgends tiefer als fünf Schritt, die Feige kann also mit einer Tauchpartie (Probe auf *Schwimmen*) geborgen werden. Zum Glück der Abenteurer leuchtet sie inzwischen taghell.
- ☛ Er schickt sie mit einem Botenreiter weg, der sie in einen Vulkan des Raschtulswalls werfen soll – ein aussichtsloses Unterfangen, da der Reiter keinen Vulkan innerhalb eines Tages erreichen kann. Ob die Helden den Boten **▲ Pelham Iblis** (26, athletisch, gutaussehend & verwegen; Körperbeherrschung 14, (15/15/15), Willenskraft 4 (10/10/10), SK 0)

einholen und überreden können, die Feige auszuhandigen, liegt an ihren Reit- und Überzeugungskünsten (Proben auf *Reiten* und *Überreden*).

- ☛ Er sperrt sie in den tiefsten Kerker seines Palastkellers. Das führt dazu, dass Kerkermeister **▲ Karim Seif** (42, feist, Glatze, schwitzt ständig, über und über tätowiert mit einer Strichliste seiner Delinquenten; Willenskraft 12 (13/17/12), SK 2) gegen Mittag im Teehaus seinen Frust über den Neuzugang zum Besten gibt: Der elende Wicht säuselt und jammert die ganze Zeit, dass er ihn essen soll und hat ein widerliches Feigenparfüm aufgelegt. Der ist ganz klar ein Fall für die Noioniten.
- ☛ Er vergräbt sie auf dem örtlichen Boronsanger. Totengräberin **▲ Hanjescha** (32, vollbusig, riecht etwas muffig, blinzelt im Sonnenlicht; Willenskraft 9 (12/12/10), SK 1) ist ihm kurz nach Sonnenaufgang begegnet, als er fröhlich pfeifend mit einer Schaufel vom Anger kam. Sie hat lieber gar nicht geguckt, wen er da verscharrt hat.
- ☛ Er versucht, sie in seinem Labor in einer Glasschale mit Königswasser aufzulösen. Die Feige zeigt sich davon ungerührt. Allerdings steigt im Laufe des Vormittags dichter, rosa Rauch aus dem Palast auf, der intensiv nach reifen Feigen riecht. Gelangen die Helden ins Labor, ist dieses mit schier undurchdringlichen rosa Nebelschwaden gefüllt, in denen auch Tulef umherirrt.
- ☛ Er schließt sie in einen Tresor. Der kleine Stahlschrank wurde von einer Abordnung der Brillantzwerges aus Simiador am Vortag geliefert. Die drei Zwerge **▲ Arox, Orox und Urox** (56, Drillinge, geflochtene Bärte, Frauen gegenüber Charmeurs, allerdings ratlos, wenn ihre Avancen erhört werden; Willenskraft 10 (13/13/13), SK 2) sind noch in der Karawanserei Palmenrausch anzutreffen. Über einem Becher Dattelwein schütteln sie den Kopf über den Wesir, der einen Tresor geordert hat, in den kaum ein Beutel Gold passt.

 Balraxi greift zwar nicht offensichtlich ein, hilft den Abenteurern aber mit glücklichen Fügungen: Wächter werden durch Geräusche abgelenkt oder stürzen über ihre Schnürsenkel und manche knapp misslungene Probe gelingt – auf absurde Weise – trotzdem.

 Tulef ist auf die Helden aufmerksam geworden. Er befürchtet, sie könnten die Hochzeit platzen lassen. Daher hängen in der Stadt Steckbriefe und die Wache sucht aktiv nach ihnen.

Zurück in Ras El'Bir

Wenn die Helden wieder in Ras El'Bir eintreffen, bleiben nur noch zwei Tage bis zur großen Hochzeit. Die rege Betriebsamkeit, die bisher herrschte, wandelt sich zu fast hektischem Trubel. Letzte Händler errichten ihre Stände, Einwohner schmücken ihre Häuser und überall, wo Platz ist, bauen Gaukler und Schausteller kleine Bühnen auf. Selbst die Zeltstadt platzt inzwischen aus allen Nähten. Die große Menge an Besuchern hat für

die Abenteurer natürlich den Vorteil, dass sie und ihr Tun kaum auffallen: Seltsame Fremde, die merkwürdige Dinge tun? Davon ist die Stadt gerade randvoll. Sollten sie sich bisher noch keine Unterkunft gesichert haben, können sie entweder bei Khemals Familie in der Schmiede oder bei Haimamud Farsid einen Schlafplatz finden.

Im goldenen Käfig

Falls sich die Helden fragen, wie es Semira zwischenzeitlich ergangen ist, können sie sehr schnell erfahren, dass die Prinzessin sich derzeit streng bewacht in ihren zukünftigen Gemächern im Wesirpalast befindet. Es heißt, in der Nacht vor der Abreise der Abenteurer hätten finstere Gestalten versucht, sie zu entführen. Allein der heroische Einsatz von Wesir Tulef und dessen Garde konnte dies im letzten Moment verhindern. Jetzt ruht sich die Prinzessin von den erlebten Schrecken aus und bereitet sich auf die Hochzeit vor.

Tatsächlich versuchte Semira aus Ras El'Bir zu flüchten. Dabei wurde sie jedoch von Tulef erwischt und befindet sich nun nahezu unerreichbar unter strenger Aufsicht.

Die Suche im Wesirpalast

Am Tag der Hochzeit hat Tulef weder Zeit noch Nerv, sich intensiv mit dem Loswerden der Feige zu beschäftigen. Bereits kurz nach dem Mittag soll die Hochzeitszeremonie im großzügigen Innenhof des Wesirpalastes stattfinden. Daher versteckt er die Feige dieses Mal einfach nur in seinem Palast, was für die Helden auch einfach herauszufinden sein sollte: Sie wissen, dass die Frucht im Morgengrauen zu Tulef zurückkehrt und der verlässt den Palast nach Anbruch des Tages nicht mehr. Nun gilt es, sie dort aufzuspüren und sich anschließend Zugang zum Podest im Innenhof zu verschaffen, um endlich die Konfrontation mit dem finsternen Wesir einzuleiten.

Der Palast ist für die Verhältnisse von Ras El'Bir recht großzügig gebaut. Anders als der Emirpalast besteht er nicht nur aus einem Haupthaus, sondern wurde zusätzlich mit zwei Seitenflügeln versehen.

Das Haupthaus

Das Haupthaus ist das zweistöckige Herzstück des Palastes, das sich um einen großzügigen Innenhof erstreckt. Im Erdgeschoss befinden sich Schreibstuben und Wohngemächer hochrangiger Angehöriger des Haushalts wie Haushofmeister oder Palastarzt und deren Familien. Treppen an der West- und Ostseite des Innenhofs führen auf einen umlaufenden Gang im ersten Stock. Von hier geht es in die weitläufigen Gemächer Tulefs im Ostteil sowie die zukünftigen Gemächer Semiras im Westteil des Gebäudes. Beide verfügen über Empfangsräume, Wohnzimmer, Schlafzimmer, Spielzimmer, Ankleiden, begehbare Kleiderschränke sowie eine Kammer für ihre jeweiligen Leibdiener. Zwischen den Zimmerfluchten – mit Blick auf den Basar – befindet sich das von beiden Seiten zugängliche gemeinsame Schlafgemach mit dem drei mal drei Schritt großen Baldachinbett. Im Erdgeschoss unter dem Schlafgemach gibt es einen

breiten Durchgang vom Innenhof zum Basar, der durch ein zweiflügeliges Tor und Wachen gesichert ist. Der Südteil des Haupthauses beherbergt über beide Etagen hinweg unter einer prächtigen Kuppel den großen Saal für festliche Empfänge. Durch ein hohes, zweiflügeliges Tor gelangt man aus dem Festsaal auf den Innenhof mit zentralem Springbrunnen, schattenspendenden Baldachinen und zahlreichen Pflanzen. Zurzeit ist er weitgehend freigeräumt und mit Sitzgelegenheiten für hochrangige Hochzeitsgäste bestückt. Vor dem Eingang zum großen Saal wurde ein kleiner Perainealtar aufgebaut, an dem die Trauung vorgenommen werden soll. Von den Balustraden hängen zahllose bunte Tücher und gewaltige Blumenarrangements schmücken nahezu jeden Winkel.

Unter dem Hauptgebäude erstrecken sich zwei Kelleretagen. Im oberen Kellergeschoss mit Lüftungsschächten nach außen liegen Tulefs Labor und Beschwörungskammer. Auch die Schatzkammer ist hier zu finden. Ein Fluchttunnel verbindet Tulefs Labor mit dem Weinkeller unter dem Ostflügel. In der zweiten Etage sind die Kerkerzellen für Tulefs besondere Gäste samt einer gut ausgestatteten Folterkammer untergebracht.

Die Seitenflügel

Über einen Durchgang im Hauptgebäude gelangt man in den Ostflügel. Hier gibt es im Erdgeschoss Wirtschaftsräume, wie Palastküche, Waschküche, Stallungen, Werkstätten und Lagerräume. Im Obergeschoss darüber lebt das Gesinde in kleinen Kammern. Auch der Ostflügel ist für Vorratsräume und den Weinkeller teilweise unterkellert.

Der westliche Palastflügel befindet sich noch im Bau. Hier entsteht der neue Palastgarten, mit dessen Bepflanzung im letzten Jahr begonnen wurde. Auch er ist über einen Durchgang mit dem Hauptgebäude verbunden. In den Gemächern rund um den großen Garten sollen zukünftig Gäste und die eine oder andere Haremsdame Unterkunft finden. Derzeit stehen die Räume noch leer und wurden, soweit schon benutzbar, für die Hochzeitfeierlichkeit geschmückt und eingerichtet. Hier soll der Großteil der Schausteller seine Künste zum Besten geben.

Zutritt zum Wesirpalast

In den Palast zu gelangen ist gar nicht so schwer, wie man vielleicht zunächst denken mag. Das Tor zum Basar steht weit offen und Bedienstete mit allerlei Speisen, Getränken, Geschenken und Blumenbinden eilen geschäftig umher. Auch erste Gäste begeben sich bereits in den Morgenstunden hinein. Es gilt schließlich, sich die besten Plätze für die Zeremonie zu sichern!

Die Palastwachen kontrollieren eher flüchtig. Genau geprüft wird nur, wer bei der Zeremonie ganz offensichtlich nichts zu suchen hat oder sich auffällig benimmt. Schwierig wird es nur, wenn Waffen größer als ein Dolch, die nicht zum standesgemäßen Auftreten gehören, in den Palast gebracht werden sollen.

 **Wir sind Gäste:** Mit passender Kleidung und angemessenem Auftreten können die Helden ohne Probleme einfach in den Palast spazieren. Wer damit

vorgibt, etwas zu sein, was er nicht ist, muss dafür eine Probe auf *Verkleiden (Person imitieren)* ablegen.

- **Eilige Lieferung:** Beladen mit einem großen Blumengebinde oder Speisen und Getränken werden die Abenteurer einfach durchgewunken. Allerdings schickt man sie direkt zur Palastküche oder dem Palastvorsteher, damit die Lieferung an die richtige Stelle gelangt.

- **Über die Mauer:** Am Westflügel wird immer noch gebaut und ein wackeliges Gerüst aus Bambus lehnt innen und außen schwankend an der Palastmauer. Damit das hässliche Ding nicht die ganze Szenerie ruiniert, sind ab den frühen Morgenstunden kreidebleiche Diener damit beschäftigt, es mit Blumengirlanden und bunten Tüchern zu behängen. Weil die Idee zur Verhüllung erst in der letzten Minute aufkam, ist man in Zeitnot. Palastvorsteher Jassafer lässt darum noch Aushilfen suchen – die direkt im Anschluss auch im Palast selbst noch Verwendung finden oder sich über die Mauer absetzen könnten (Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* +1).

- **Wir sind Künstler:** Schwertschlucker und Feuerspuckerinnen, Akrobaten und Bühnenzauberinnen, exotische Tänzer sowie ein ganze Reihe von Musikern versammeln sich im Innenhof und warten darauf, von Palastvorsteher Jassafer ihre Auftrittsorte zugewiesen zu bekommen. Wer etwas besonders Eindrucksvolles darzubieten hat, bekommt einen der begehrten Plätze im Palastinneren, wo nur gehobene und geladene Gäste Zutritt finden. Mischen sich die Abenteurer unter die Künstler, müssen sie ihr Können noch beweisen.

Verstecke für die Feige

Nach 21 Tagen Feigenbesitz ist Tulef mit den Nerven am Ende. Er leidet an argen Konzentrationsstörungen und ist beim Verstecken der verfluchten Frucht nicht mehr besonders rational. Dadurch kann es passieren, dass er im Laufe des Vormittags ein- oder mehrmals beschließt, die Feige aus ihrem aktuellen Versteck zu holen und anderswo sicherer zu verstauen. Willst du das „ob und wie oft“ dem Zufall überlassen, würfale für jede Stunde mit einem W6: Bei 5-6 macht er sich auf, die Feige woanders zu verstecken. Folgende Verstecke stehen zur Auswahl. Die Liste kann natürlich beliebig verändert und erweitert werden.

- Er legt sie in eine Obstschale in seinen Gemächern. Offensichtliche Verstecke sind immer noch die besten!
- Er schließt sie in den zwergischen Tresor in seinem Schlafgemach.
- Er versenkt sie in der Latrine im Hof des Ostflügels.
- Er vergräbt sie im Misthaufen im Hof des Ostflügels.
- Er vergräbt sie im neuen Palastgarten zwischen ein paar preisgekrönten Rosen.
- Er versteckt sie auf der höchsten Zinne eines der Palasttürme.
- Er versteckt sie im Vorratskeller des Ostflügels unter einem Berg von Hirse- und Linsensäcken.

- Er schließt sie in einer der Kerkerzellen ein und nimmt den Wächtern den zugehörigen Schlüssel ab.
- Er stopft sie in einen Tonkrug in seinem Labor und pfropft ihn mit Orazalkleber zu.

Iss mich endlich!

Die Feige ist inzwischen auf dem Höhepunkt ihrer Effekteiserei angekommen: Sie will dringlichst gefunden und von Tulef gegessen werden. Egal wo sie versteckt ist, ihr Verhalten kann Situationen erzeugen, die den Anwesenden im Palast auffallen. Je nachdem, wie schwer du es deiner Gruppe machen willst, können ihre Effekte zur Umgebung passen oder auch im totalen Gegensatz dazu stehen.

- Die Feige erstrahlt in gleißend goldenem Licht.
- Sie verbreitet regenbogenfarbenen Dunst, der durch Ritzen bis in benachbarte Räume kriecht.
- Fanfarenstöße, Flatulenzen, helles Glockengeläut oder Rindergebrüll sind zu vernehmen.
- Intensive Gerüche wie aromatischer Feigenduft oder ekelhafter Latrinengestank ziehen durch die Räumlichkeiten.
- Die Feige schluchzt, brüllt, singt oder wispert verführerisch: „Iss mich!“, „Jetzt aber!“, „Wie lange willst du mich noch quälen?“

Bewegung im Palast

Auch innerhalb des Palastes sorgt der Hochzeitstrubel für große Bewegungsfreiräume. Wenn die Abenteurer nicht gerade in den Privatgemächern erwischt werden, achtet kaum jemand auf sie. Je nachdem, wie sie sich Zutritt verschafft haben, kann es trotzdem zu kleinen Schwierigkeiten kommen. Ein untätig erscheinender Diener wird schnell in die Pflicht genommen, eine Schaustellerin in den Westflügel geschickt und hochgestellte Persönlichkeiten, die sich in Wirtschaftsräumen herumtreiben, erwecken dann doch unliebsame Aufmerksamkeit.

Hier und da patrouillieren herausgeputzte Wächter durch den Palast oder bewachen Zugänge zu geschlossenen Räumlichkeiten. Sie haben allerdings Anweisung, hässliche Szenen, die die festliche Stimmung trüben könnten, zu vermeiden.

Enthüllung auf der Hochzeit

Haben die Helden die Feige in ihren Besitz gebracht, naht unaufhaltsam der Höhepunkt des Abenteuers. Sie müssen nun Tulef konfrontieren und ihn dazu bringen, die Frucht endlich zu verspeisen. Der beste Zeitpunkt dafür ist die Hochzeitszeremonie, bei der alle Augen auf den Wesir gerichtet sind und er sich nur schwer aus der Affäre ziehen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne hat ihren höchsten Stand überschritten und eine dichte Menschenmenge drängt sich auf dem Platz vor dem Wesirspalast. Sie alle versuchen, einen Blick durch das Tor ins Innere zu erhaschen, wo sich festlich gewandete Potentaten



aus dem ganzen Umland versammelt haben. Die Stadt hält den Atem an, als laute Fanfaren von den Zinnen und Türmen des Palastes herab den Beginn der Hochzeitszeremonie verkünden. Würdevoll lächelnd steht der dickliche Perainegeweihte in seinem besten Ornat vor dem kleinen Altar. Zu seiner Linken harrt Wesir Tulef stockstill und mit unstemem Blick seiner schönen Braut, der bezaubernde Semira. Die wird von ihrem abwesend wirkenden Vater unter lauten Jubelrufen gerade durch das Spalier der Gäste zum Altar geführt. Keine Regung ist unter ihren Schleiern zu erkennen, als sie ihren Platz zur Rechten des Geweihten einnimmt.

Kaum erhebt dieser lächelnd seine Arme, erstirbt das letzte Raunen und gespannte Stille macht sich breit: „Wir haben uns heute hier versammelt, um den Segen Peraines und ihrer göttlichen Geschwister auf dieses wundervolle Paar, den weisen Tulef ibn Mordai und die bezaubernde Semira saba Tulabeth, herabzurufen und sie gemeinsam im Bund der Ehe zu vereinen! Doch bevor wir die beiden ihre heiligen Schwüre sprechen lassen, sei die Frage gestellt: Gibt es jemanden, der gewichtige Gründe gegen diese Vereinigung vorbringen kann? Wenn ja, so soll er jetzt sprechen oder für immer schweigen!“



Das ist das Stichwort für die Helden. Nun gilt es, vor die Menge zu treten und den schurkischen Wesir und seinen schändlichen Betrug zu entlarven. Der streitet natürlich vehement ab, Bal'Rashids Ratschluss gefälscht zu haben und versucht, die Glaubwürdigkeit

der Abenteurer zu untergraben. Wie können es daher-gelaufene Fremde – ja, selbst Geweihte bezeichnet er dank seines angeschlagenen Geisteszustands als solche – wagen, so ungeheuerliche Unterstellungen von sich zu geben? Die gesamte Stadt hat Bal'Rashids Urteil mit eigenen Augen gesehen! Als wahrer Auserwählter hat er, der große und weise und gütige Wesir des Emirats, golden geleuchtet, während aus dem nichtsnutzigen Khemal ein betrügerisches Stinktief wurde! Die ganze Tirade über behält er die Feige genauestens im Auge und kleine Schweißperlen treten ihm bei jeder ihrer Regungen auf die Stirn.

Das beste Argument der Helden ist natürlich ihr Wissen von den Eigenschaften der magischen Feige, speziell der Tatsache, dass nur Tulef sie überhaupt essen kann. Im günstigsten Fall haben sie noch eine ihrer eigenen Feigen übrig und lassen Zuschauer aus dem Publikum ihre Unverzehrbarekeit bestätigen, bevor sie sie – schweren Herzens? – selbst verspeisen. Auch Tulefs Feige trägt nach Kräften zur Überzeugung der Anwesenden bei: Ob Sehen, Hören oder Riechen – ihre Effekte nähern sich inzwischen dem Status spektakulär. Wird ihre Essbarkeit überprüft, furzt sie dem Tester mit aller Kraft ins Gesicht. Nähert sie sich Tulef, stöhnt sie ein verzücktes „Ja, iss mich endlich ...!“, entfernt sie sich wieder, kreischt sie empört. Außerdem überzieht sie den ganzen Innenhof mit stetig wechselnden, extrem penetranten Duftwolken und gibt gleißend pulsierendes Licht in allen Regenbogenfarben von sich.

Egal wie Tulef sich windet, die Stimmung kippt sehr schnell zu seinen Ungunsten. Selbst der Geweihte Aman fordert schließlich, er möge den Beweis dafür, im Recht zu sein, antreten und in die Feige beißen – vorher will er die Zeremonie nicht fortführen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit zitternder Hand führt Tulef die magische Feige endlich zu seinem Mund. Ein letztes Mal funkelt er euch finster an und kurz scheint er zu überlegen, wie er der Probe doch noch entgehen kann. Dann beißt er zaghaft in die Frucht. Deutlich sichtbar spritzt Feigensaft hervor und läuft seine Mundwinkel herab, bevor er zu kauen beginnt. Plötzlich wird Blick des Wesirs starr. Die angebissene Feige gleitet ihm aus der Hand und er stürzt röchelnd zu Boden. Grüner Nebel wallt auf und ein schelmisches Lachen ertönt, als sich darin das Gesicht Bal'Rashids formt: „Dreimal verflaxter Betrüger, hast du geglaubt, du kannst das Urteil des weisen Bal'Rashid ungestraft verfälschen?! Jeder soll sehen, was für eine hinterlistige Schlange du bist und schon immer warst und auf keinen Fall sollst du die Hand dieses armen Mädchens erhalten! Kriech im Sand, wo du hingehörst!“ Unter den ungläubigen Blicken der Menge wird Tulef immer länger, dünner und wendiger. Seine Robe verwandelt sich in ein schwarzes Schuppenkleid und sein entsetztes Geschrei wird alsbald zu hasserfülltem Zischen. Seine Zunge spaltet sich und züngelt zwischen tropfenden Giftzähnen hervor. Da, wo eben noch ein Mensch stand, erhebt eine gefährliche Königskobra das Haupt!

Doch bevor die Schlange irgendwelchen Schaden anrichten kann, springt Khemal herbei und stürzt sich auf sie. Geschickt weicht er ihren wütenden Attacken aus. Es dauert nur wenige Augenblicke, bis er sie mit seinen spitzen Zähnen im Nacken gepackt hat und das garstige Reptil wütend zu schütteln beginnt.

Ein letztes Mal hallt das Lachen des Kobolds über den Hof: „Da seht ihr euren zukünftigen Emir und Gemahl Semiras! Der tapfere Mungo bezwingt die falsche Schlange und rettet die holde Prinzessin! Ich, Bal'Rashid, habe gesprochen!“

Mit einem lauten Knall verschwindet der grüne Nebel und wo eben noch der Mungo stand, erhebt sich der endlich zurückverwandelte Khemal. Zu seinen Füßen bleibt der völlig entkräftete, greise Tulef liegen.



Khemal und Semira fallen sich glücklich in die Arme und küssen sich innig unter dem Jubel der Anwesenden. Danach überschütteten sie die Abenteurer geschlagene zehn Minuten mit Dankesbekundungen, denen sich Emir Khabil mit Tränen in den Augen anschließt. Inzwischen hat niemand mehr Zweifel daran, wer hier wen heiraten soll und die beiden fackeln auch nicht lange: So viele Menschen sind gekommen, um eine Hochzeit zu sehen, da will man niemanden enttäuschen. Es dauert keine Stunde – in der der alte Wesir in seinen eigenen Kerker geworfen wird – bis Vater Aman mit der



Hochheitszeremonie fortfahren kann. Endlich haben die Liebenden Semira und Khemal durch die tatkräftige Hilfe der Helden zueinander gefunden. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute!

Ausklang

Die Abenteurer sind nach all ihren Anstrengungen natürlich die Ehrengäste der Hochzeit. Von ihrer Heldentat und dem rauschenden Fest werden noch Jahre später ihren Kindern erzählen!

Tulef wird in Schimpf und Schande davongejagt und behält sein Leben lang eine gesplattene Zunge, damit ein jeder sofort weiß, dass er ein Lügner und Betrüger ist. Solltest du Spaß daran haben, dann kannst du ihn in zukünftigen Abenteuern als wiederkehrenden Gegner deiner Gruppe nutzen.

Der alte Emir Khabil erholt sich in den folgenden Wochen vollständig von Tulefs Giften und Zaubern und lebt noch viele Jahre glücklich an der Seite seiner Kinder und Enkel.

Der Mühen Lohn

Dafür, dass die Charaktere die Prüfungen des Kobolds absolviert und das Liebespaar glücklich vereint haben, erhält jeder von ihnen **18 Abenteurerpunkte**. Semira und Khemal zeigen sich unendlich dankbar und schenken jedem von ihnen einen eigens von Khemal gefertigten edelsteingeschmückten Waqqif im Wert von 30 Dukaten. In Ras El'Bir und bei der Emirsfamilie sind sie in Zukunft stets gern gesehene Gäste.

SCHWANENGESANG

von Christian Nehling

»Einst wachte ein tapferer Recke im Namen der Ifirnstochter Aidari über die Nebelseen im Schatten der Drachensteine. Den Reisenden half er, einen sicheren Weg zu finden oder geleitete sie persönlich über die Gewässer. So begab es sich im kalten Winter, dass sich der Kahn der schönen Adelstochter Morlenja und ihres Dieners auf der Rückreise aus den Bornischen Landen verding und zu kentern drohte. Dem Ufer nahe vernahm der Rittersmann die Hilferufe aus der Ferne. Er zauderte nicht und eilte den beiden mit seinem Ruderboot über den eisigen See zur Hilfe. Die Luft war bitterkalt und der dichte Nebel gab nur Silhouetten preis. Das verführerische Eis verleitete die Unwissenden, ihren Kahn zu verlassen. Doch die spiegelnde Fläche war tückisch. Als die Dame und ihr Diener ihre Füße aufsetzten, zersprang der erhoffte Fluchtweg mit einem Knacken in unzählige Stücke. Der Diener und die Adelstochter fielen ins Wasser und klammerten sich mit zitternden Händen an die Bordwand, während ihre Kleidung begierig das kalte Wasser aufsog. Der nahende Streiter hatte mit Umwegen zu kämpfen und rief mit zusammengekniffenen Zähnen immer wieder nach ihnen. Schließlich gelangte er zu den Schiffbrüchigen und rettete sie aus dem Wasser. Auf dem See berührten sich erstmals die Hände der Schönen und des Ritters und nur kurze Zeit später gingen sie den Bund der Ehe ein ...«

—aus der Mär vom Sanften Schwanenritter

»... Die Adelstochter gestand dem Ritter ihre Liebe. Dieser hatte sie zwar gern, zog ihr aber deutlich seine Wacht an den Nebelseen vor. Nie wieder wollte Morlenja einen solchen Schmerz der unerfüllten Liebe und Zurückweisung spüren. In Ihrem Leid und der Enttäuschung durch einen Diener Ifirns flehte sie um göttlichen Beistand. Ihre Worte wurden erhört und machten die Kalte Braut auf sie aufmerksam. Die vergessene fünfte Schwanentochter führte sie zu sich und wies ihr den weiteren Weg. Als Belohnung bot sie der Frau den gewünschten Mann und Macht an. So geschah es auch und der Bund ward besiegelt ...«

—von den Anhängern der Kalten Braut aus den Aufzeichnungen der Lawinia Schattenhain



Stichworte zum Abenteuer: Wildnisabenteuer, Neuerrichten eines Schreins, Kampf gegen das Namenlose, Rettung einer Seele mittels einer Traumreise

Genre: Suchqueste, Märchenabenteuer

Voraussetzungen: Helden, die mit Götterglaube, Hilfsbereitschaft und Neugier für die Zwölfe streiten

Ort: Haderstein, Perainefurten, Weißtobrien

Zeit: ab 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Naturtalente

Lebendige Geschichte



In **Schwanengesang** erleben die Abenteuerer eine Geschichte um den Sternenfall und das Aufbegehren der Kalten Braut, der fünften Tochter Ifirns. Die Helden erhalten in Perainefurten den Auftrag, nach Haderstein zu reisen. Dort wartet ein junger Gutsherr mit einer unbekannten Erkrankung auf seine Rettung. Auf der Suche nach der Ursache folgen sie den märchenhaften Spuren eines Schwanenritters, dem gefallenem Ifirnsfunken und müssen sich einem dämonischen Schwan aus dem Gefolge des Namenlosen stellen. Doch die Braut des Dreizehnten lockt den Kranken tiefer in ihre Fänge. Werden die Helden mit Hilfe der Schwanengleichen den inneren Seelenkampf gegen die Kalte Braut gewinnen?

Die Auswahl der Helden

Naturkundlich, gesellschaftlich und körperlich bewanderte Helden werden an verschiedenen Stellen im Abenteuer gefordert. Geweihte der Ifirn, Hexen, Jäger und Ritter sind besonders geeignet. Auch kampfgeprobte sowie zauberkundige Helden sind je nach Vorgehen wertvoll. Bei der Bergung des Ifirnsfunkens, in der finalen Konfrontation und in der Alptraumwelt können sich Kirchenanhänger besonders in Szene setzen. Hilfreich für den Verlauf des Abenteuers ist es, wenn mindestens ein Held die Fähigkeit Schwerter für den Kampf nutzt. Ungeeignet sind Charaktere, die sich nicht für den Schutz der Schwachen einsetzen möchten oder skrupelloser Gesinnung sind. Im Abenteuer wird der Kampf der Zwölfgöttlichen Ordnung gegen das Namenlose thematisiert. Eine große finanzielle Belohnung ist weniger zu erwarten. Dämonologen haben mit Vorurteilen der Bevölkerung zu rechnen, während der Geist des Ifirnritters reservierter auf Korgeweihte reagiert.

Zeit und Ort

Das Abenteuer findet in neuerer Zeit während des Frühlings im Peraine 1042 BF in Haderstein statt. Das Dorf liegt innerhalb der Baronie Schnattermoor südlich der Drachensteine in Tobrien. Mit Anpassungen ist das Abenteuer an einem anderen Ort spielbar, beispielsweise im Bornland oder im Svellttal.

Ein längerer Blick zurück

Vor etwa 50 Jahren lebte der Schwanenritter ☿ *Thiomar von Schnattermoor* in der gleichnamigen tobrischen Baronie Schnattermoor ein der Silberschwänin Aidari gefälliges Leben. Er half Fremden und Einheimischen in der Not und entschied im Winter, ob reisende Personen und ihre Tiere die gefrorenen Seen überqueren konnten. Auch auf die wilden Tiere und die Natur an den Seen hatte er einen Blick. Als die junge ☿ *Morlenja*, Tochter eines Ritters, bei einem Missgeschick im Eis einbrach, war Thiomar zur Stelle und rettete sie. Diese Fürsorge setzte das Herz der Dame in Flammen und sie verliebte sich in den tapferen Mann. Dieser empfand ihr gegenüber aber nur Sympathie und erwiderte die Liebe nicht. Aus verletztem Stolz zog sich die junge Frau in die Einsamkeit der Nebelseen zurück. Aus Schmerz wandte sie sich der Kalten Braut, der fünften Schwanentochter Ifirns, und damit dem Namenlosen zu, um mit finsternen Machenschaften ihren Willen zu bekommen. Unter Namenloser Anbetung und Hörigkeit durch Rattenpilzgift (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 174) verführte sie mehrfach den ehrbaren Ritter, sodass er sie zu seiner Frau nahm. Seine geweihte Waffe musste er auf ihren Wunsch nach der Hochzeit in einen nahegelegenen See werfen. Zeit seines Lebens wurde Thiomar nicht mehr froh. Denn die Anhängerin der bösen Schwanentochter sorgte dafür, dass ihm die wichtigen Aufgaben im Namen Ifirns aus familiären Verpflichtungen verwehrt blieben. Erst nach vielen Jahren erkannte er, wen seine Frau anbetete und dass sie namenlose Dämonen wie einen schwarzen Schwan als Helfer rief. Daraufhin stellte sich Thiomar ihr in einem schweren Kampf, wurde aber Opfer eines mit Gift versetzten Dolches. So starb seine Frau Morlenja durch seine Hand und er durch ihr Gift. Das Geheimnis um den dämonischen schwarzen Schwan – in Form des Wahren Namens (siehe **Regelwerk** Seite 179) – blieb weiterhin in Morlenjas geheimer Hütte am See verborgen.

Ein kürzerer Blick zurück

Die Magierin ☿ *Lawinia Schattenhain* aus Schwarztobrien ist eine Anhängerin der Kalten Braut (siehe Seite 79). Zur Tarnung gibt sie sich als reisende Gelehrte aus, sucht aber tatsächlich in Haderstein nach Hinterlassenschaften der gefesselten Schwanentochter. Nachdem sie das Dorf verließ, fand sie die alte Hütte am See und entscheidende Informationen zum Wahren Namen des dämonischen Schwans, dem Zhylwraq. Für die Nacht des Sturms bereitete sie aufgrund der günstigen Sternkonstellation eine Beschwörung des Dämons vor. Dazu hatte sie unbemerkt ein Schaf aus der Herde der Familie Lammersen entwendet.

Der Sternenfall trifft an einem stürmischen Abend im Frühling, etwa fünf Tage vor dem Eintreffen der Helden, mit deutlichem Schweiß die weiteren Ausläufer der Drachensteine. Dabei fällt in der Nähe Hadersteins ein Ifirnsfunken gen Dere. Der Aufprall löst größere Steinlawinen aus, was die in der Nähe grasenden Schafherden auseinandertreibt. Trotz des miserablen Wetters macht sich der junge Gutsherr ♠ *Eberrecht Lammersen* auf den Weg, um die

vermissten Schafe zu finden. Während seiner Suche gelangt er zu einem kleinen See, an dem die längst vergessene Wirkstätte der Kultistin Morlenja liegt. Aufgrund des stürmischen Wetters nimmt er die warnenden Worte des Rittergeistes nicht wahr und sucht Unterschlupf in der verfallenen Hütte. Dort trifft er auf die Magierin Lawinia und platzt in die Endphase der magischen Beschwörung mittels INVOCATIO MAIOR, bei dem eins der vermissten Schafe als Opfer dient. Es kommt zum Kampf zwischen Lawinia und Eberrecht. Die gestörte Invokation bleibt nicht ohne Folgen (siehe **Regelwerk** Seite 262 ff.). Der Zhylwraq erscheint in seiner Form als schwarzer Schwan, wendet sich erbost gegen seine Beschwörerin und tötet sie. Eberrecht wird ebenfalls vom um sich schlagenden Schwan verletzt, kann sich aber noch kriechend aus der Hütte schleppen. Dabei atmet er nahe am Boden die Sporen des Rattenpilzes (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 174) ein und flieht. Nach dem Tod Lawinias sucht der Dämon das Weite und tötet einige Weidetiere auf seinem Weg. Da die Kreatur der Niederhöhlen zu helles Tageslicht meidet, zieht der Schwan sich bei Sonnenaufgang in eine nahe Berghöhle zurück, in der Morlenja der Kalten Braut huldigte. Die Tiere in der unmittelbaren Umgebung der Höhle ziehen sich wegen der Anwesenheit des Dämons zurück. Dieser behält in den Bergen den gefallenen Ifirnsfunken im Auge.

Abseits des Sees bricht der junge Eberrecht vor Ankunft der Helden entkräftet zusammen, wo ihn die Dörfler am nächsten Tag nach dem Ende des Sturms finden. Er hat sich nicht nur mit Wundfieber (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129) infiziert, sondern ist gleichzeitig Namenlosen Einflüsterungen durch die Rattenpilze ausgesetzt. Diese Kombination führt bei Eberrecht zu einem Namenlosen Fieber, sodass er nicht nur bewusstlos, sondern auch mit Namenlosen Zweifeln in seinen Alpträumen gefangen ist.

Ein Blick nach vorn

In Perainefurten werden die Helden je nach Einstieg von der Perainekirche, einem Wollhändler oder einem Sternkundigen beauftragt, nach Haderstein zu reisen. Dort wird **▲ Vendra Lammersen** auf sie zukommen und um Hilfe bitten. Da ihr Bruder Eberrecht an Fieberträumen leidet und einige Schafe getötet wurden, bittet sie im Namen der verängstigten Dorfbewohner um Unterstützung. Nach den ersten Erkundigungen führen die letzten Spuren Eberrechts durch den Sumpf zu einem kleineren Nebelsee. Dort finden die Gefährten die Hütte Morlenjas, Lawinias Hinterlassenschaften, den Geist des Schwanenritters Thiomar und die Spuren des schwarzen Schwans. Vom Rittergeist erfahren sie einige Hintergründe zur Geschichte und können sich Unterstützung in Form seines versenkten und geweihten Schwerts verdienen. Dazu sollen sie den alten Ifirnschrein erneuern und die körperlichen Überreste Thiomars bestatten.

Die Spuren des schwarzen Schwans und des gefallenen Sterns führen in die Berge, wo der gefallene Ifirnsfunken auf die Helden wartet. Allerdings hat der Dämon die Gefahr des Funkens wahrgenommen und versucht, die Bergung zu unterbinden. Zusätzliche Hilfe gegen den Schwan bietet die Hexe **▲ Urlanja Krötenbrugger**, die Informationen zur Gefährlichkeit und zum Aufenthaltsort der Kreatur besitzt. Den Helden steht eine Konfrontation mit dem finsternen Dämon bevor.

Nach dem Sieg über den Dämon erhalten die Helden eine Botschaft der Schwanentochter Aidari und kehren ins Dorf zurück. Der erkrankte Gutsherr leidet weiter und wartet auf die Befreiung aus seinen Fieberträumen. Mit Urlanjas Rat und Ifirns Hilfe treten sie in einem gemeinsamen Winterschlaf eine Traumreise an, um Eberrecht vom Guten zu überzeugen und seine Seele aus den Klauen der Kalten Braut und des Dreizehnten zu retten.

Das Herzogtum Tobrien

Das Herzogtum Tobrien gehört zu den Schildlanden und liegt im Nordosten des Mittelreiches (**Aventurischer Almanach** Seite 37), wo die Länder der Kaiserin an das Bornland grenzen. Die Berge der Drachensteine bilden eine natürliche Grenze zwischen den Gebieten, das seinen Namen von der Vielzahl der dort lebenden Drachen erhalten haben soll.

Die Region hatte als nordöstliche Randprovinz des Mittelreichs im Verlauf der Geschichten mit einigen Schwierigkeiten zu kämpfen. Besonders prägte die Invasion des Dämonenmeisters Borbarad die tobrischen Lande. 1019 BF überfielen seine Horden das Herzogtum und spalteten das Land in zwei Gebiete. Das freie nördliche Weißtobrien und das südliche Schwarztobrien. Die mittlerweile als *Schattenlande* bekannte südliche Region wurde lange Jahre von Dämonenpaktierern und Borbaradianern geknechtet. Erst nach fast zwei Jahrzehnten folgten die großen Erfolge der Rückeroberung, als 1039 BF Mendena und die Ostküste die Freiheit erlangten.

Perainefurten war vor der Invasion Borbarads eher unbedeutend. Als Herzog Bernfried vor den

Das Herzogtum Tobrien

Einwohner: je nach Grenzlage etwa 80.000 Menschen, dazu einige hundert Zwerge, Orks und Goblins

Herrschaft: Herzog Bernfried von Ehrenstein (nominell; stellenweise ist der Anspruch noch nicht umgesetzt), lokale Markgrafschaften in Beilunk (Gwidühenna von Faldahon) und Warunk (Sumudan von Bregelsaum)

Wichtige Städte: Beilunk (7.500), Mendena (6.000), Perainefurten (4.400, Hauptstadt des Herzogtums), Eslamsbrück (3.500), Warunk (3.500), Altzoll (1.400), Ilstur (1.200)

Religion: Zwölfgötterglaube in den befreiten Gebieten, vor allem Firun und Ifirn; weit verbreitet sind lokale Heilige, der Sumuglaube und sogar noch halboffene Dämonenverehrung

Wichtige Handelswaren: Pottasche für die Porzellanherstellung, Wolltuch, Met, Kupfer, Pflaumschnaps, Pferde (Warunker), Safran

Perainefurten im Überblick

Einwohner: 4.400

Herrschaft: ein Vogt im Namen von Herzog Bernfried

Tempel: Peraine, Rondra, Travia, Efferd, Boron, Phex, Firun

Handel und Gewerbe: Feldfrüchte; florierender Schwarzmarkt

Gasthäuser: Gasthaus *Gleißender Stahl* (Q3/P3/S20),

Gasthaus *Das Schwarze Ferkel* (Q4/P5/S15), Herberge

Zum wiehernden Ross (Q3/P3/S18)



Dämonenknechten aus der alten Hauptstadt Ysilia flüchtete, suchte er hinter den Mauern der Siedlung Schutz und gestaltete es zum neuen Zentrum Weißtobriens. Viele Flüchtlinge folgten und die Stadt wurde zu einem Wahrzeichen der Hoffnung. Ein Großteil Tobriens wurde inzwischen zurückerobert, doch Herzog Bernfried und das Zwölfgöttliche Konzil, seine Berater, residieren weiterhin in Perainefurten. Die

Stadtbewohner hatten mehr Glück als andere Tobrier, auch wenn sie dies nicht gerne zugeben. In Perainefurten blieben ihnen dämonische Unterdrückung oder seelische Freveltaten größtenteils erspart.

Wege ins Abenteuer

Für Einstieg und Anwerbung bietet sich eine der Tavernen in Perainefurten an. Nahe des südlichen Ebelrieder Tors kehren viele links in das Gasthaus *Das Schwarze Ferkel* oder rechts in die Herberge *Zum wiehernden Ross* ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Runde Schemel stehen vor eckigen Tischen im gediegenen Gasthaus. Der Duft nach heißem Gemüseintopf liegt in der Luft und mischt sich mit Kräutern einer Fleischpfanne. Auf Humpen und Getränke müsst ihr nicht lang warten, denn der Wirt und die Bedienung begrüßen euch im Namen Travias und deuten einladend auf verschiedene Tische. Die Schenke ist gut besucht. Händler und Reisende aus verschiedenen Landstrichen unterhalten sich oder genießen ein abendliches Bier. Hin und wieder öffnet sich die knarrende Tür erneut und ein weiterer Gast sucht Unterschlupf vor dem nassen Wetter.



Option Im Dienst der Peraine

♣ *Vendra Lammersen* (siehe Seite 73) benötigt wegen der andauernden Fieberträume ihres Bruders Hilfe. Daher sendete sie nach dem Auffinden Eberrechts ihren Knecht ♣ *Bernhelm* (Mitte 30, helle Haare und Augen, schmutzige und geflickte Kleidung, mundauffaul und unterwürfig; Willenskraft 5 (13/12/11), SK 1) zum Tempel der Peraine in die Hauptstadt, um fiebersenkende und stärkende Heilkräuter zu erwerben. Allerdings hat sich Bernhelm auf dem Weg nach

Eine Perainegeweihte unter den Helden

Ist eine der Heldinnen eine Perainegeweihte, erhält diese statt Zylva im Namen der Klostersvorsteherin den Auftrag, Begleiter zu suchen und mit ihnen nach Haderstein zu reisen. Als Entlohnung stehen ebenfalls die 50 Silbertaler von Vendra Lammersen zur Verfügung. Das Perainekloster leitet Äbtissin ♣ *Perlissia aus Mendena* (52, drahtig, konservative Einstellung, strenger Blick; Götter & Kulte 14 (13/13/15), Handel 8 (13/15/13), Willenskraft 13 (15/15/13), SK 2). Mehr als zwanzig Ordensmitglieder gehen ihrer Arbeit im Namen Peraines nach. Das Kloster liegt nahe an der Herzöglichen Kanzlei unterhalb des Flusses und ist ein größerer Gebäudekomplex mit Schlaf- und Speisesälen. Im kleinen Siechenhaus ist Bernhelm untergebracht und wird dort von den Geweihten versorgt.



Perainefurten in einem Schlammloch selbst schwer am Knöchel verletzt, sodass er nicht zeitnah zurückkehren wird. Zu allem Unglück hat sich die Wunde durch mangelnde zeitnahe Versorgung entzündet, wovon er sich im Bett erholen muss.

♣ *Zylva von Perainefurten* (26, klein und rundlich, kurze braune Haare, fröhlich; Götter & Kulte 11 (11/11/14), Handel 7 (11/14/14), Willenskraft 10 (13/14/14), SK 1), eine Geweihte des Ordens der „Herzlieben Schwestern und Brüder vom rechtschaffenen Leben zu Ehren der Herrin Peraine“, sucht tapfere Abenteurer, welche die Aufgabe des erkrankten Knechts zu Ende bringen und dem Kranken in der Ferne die notwendige Medizin bringen. Sie wird dazu die Gasthäuser aufsuchen und geeignete Personen hilfesuchend ansprechen.

Da es sich um eine dringliche Angelegenheit handelt, bietet die Geweihte den Abenteurern auch eine Entschädigung in Form von Heilkräutern, Verbänden sowie Verpflegung im Wert von insgesamt 50 Silbertalern an. Diese Summe hatte Vendra Bernhelm mitgegeben, um die Heilkräuter für ihren Bruder Eberrecht zu kaufen. Bei den Kräutern für den Patienten in Haderstein handelt es sich um die fiebersenkenden Mittel *Donf* (siehe **Regelwerk** Seite 345) und *Traschbart* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 173).

Option B: Vermisste Wolle

Der Wollhändler ♣ *Praiodan Lowanger* (48, außergewöhnlich hochwertige Kleidung, kurzgeschorene Haare, Vollbart; Handel 10 (15/14/13), Willenskraft 8 (12/14/13),

SK 2) erwartet die frühzeitig geschorene Schafwolle aus Haderstein. Diese ist überfällig und wahrscheinlich wegen des Sturms noch nicht eingetroffen. Er kann die Gefährten gegen eine Entlohnung von 1 Silbertaler pro Tag und Person entsenden. Gelingt den Abenteurern eine Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)*, wird er den Betrag um 10 % pro Netto-QS erhöht. Für den Transport der Wolle setzt er maximal fünf Tage an. Bei gemeinsamer Einigung wird er einen Kastenwagen für den Transport der Wolle vorbereiten, der ein bis zwei Tage nach den Helden in Haderstein eintreffen soll.

Option C: Auf Phexens Pfaden

In einem Gasthaus kann **Zordan Okenheld** (62, hager, schlohweiße Haare; Handel 15 (16/15/16), Sternkunde 16 (16/16/15), Willenskraft 9 (12/15/16), SK 3), Kontakt zu den Helden aufnehmen. Der geheime Phexgeweihte, der am Hof des Herzogs seinen Pflichten als Herold nachgeht, interessiert sich für die Sternkunde und die aktuellen Geschehnisse in Haderstein. Daher beauftragt er sie mit einem Angebot von 30 Silbertaler pro Person, den Erzählungen über den Sternenfall

Einstiege kombinieren

Du kannst für den Einstieg auch zwei oder drei Optionen miteinander kombinieren.

Im Gasthaus sucht Praiodan Lowanger nach geeigneten Recken für die Reise nach Haderstein. Der Herold Zordan Okenheld erhält bei geeigneten Kandidaten eine Nachricht vom Wirt. Eine Gruppenzusammenführung fällt häufig leichter, wenn die Helden durch unterschiedliche Auftraggeber eine eigene Motivation zur Zusammenarbeit erhalten.



Der Sternenfall

Mit dem Sternenfall sind einige größere Ereignisse in Aventurien verbunden. Über die Hintergründe rätseln viele Gelehrte, doch sie bleiben ihnen bisher verborgen. Als Zeichen der Veränderung gehen leuchtende Sternschnuppen nieder, erbebt die Erde und reißt alte Bauwerke in die Tiefe. Selbst die Anwendung von arkanen und karmalen Kräften ist nicht in jedem Fall vorhersagbar. Längst vergessene Mysterien treten aus den Schatten hervor, während uralte Schutzzauber plötzlich enden und sich Kreaturen aus alter Zeit erheben. Es ist eine Zeit angebrochen, in der besiegte Unsterbliche an den Mauern der Zwölfgötter rütteln und eigene Ansprüche auf Macht erheben.

In diesem Abenteuer wird das Aufbäumen der Kalten Braut und des Namenlosen thematisiert. Mehr zu den allgemeinen Hintergründen und Auswirkungen des Sternenfalls findest du im **Aventurischen Almanach** ab Seite 238 beziehungsweise zu den Ränken des Namenlosen ab Seite 242.

vor Ort nachzugehen. Abhängig von der Qualität der Informationen werden sie nach dem Bericht eine angemessene Aufwandsentschädigung erhalten. Stellen die Abenteurer ihre Kompetenz mit einer Probe auf *Sternkunde* –1 unter Beweis, erhöht er sein Angebot auf 40 Silbertaler pro Person.

Durch Weißtobrien

Die Ortschaft Haderstein liegt etwa 75 Meilen von Perainefurten entfernt. Nach einer Probe auf *Geographie (Tobrien)* +1 haben die Helden bereits vom Dorf in der Baronie Schnattermoor gehört. Ansonsten können die Auftraggeber oder Reisende in der Taverne weiterhelfen. Der Weg führt etwa 35 Meilen östlich auf der Straße bis nach Derdingen. Nach weiteren 25 Meilen in Richtung Usnadamm folgt man einem nördlichen Karrenweg für weitere 20 Meilen zum Ziel.

Tobrien hat viel erlebt. Die Spuren der furchtbaren Vergangenheit sind an vielen Orten außerhalb der Hauptstadt kaum zu übersehen. Der nördliche Teil der Region war glücklicherweise nie Teil der Schwarzen Lande. Neben den spärlichen Gasthäusern müssen die Helden abhängig von der Reisegeschwindigkeit in der Natur eine Unterkunft für die Nacht finden.

Sofern du den ersten Teil der Reise gefährlicher und facettenreicher gestalten möchtest, kannst du eine Kampfbegegnung im Wald mit (Anzahl der Helden) angriffslustiger Grimwölfe (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 168) einbauen.



Ungefähr einen Tag vom Zielort Haderstein entfernt wird den Helden ein erster Aspekt des Namenlosen und der Kalten Braut auf dem Weg durch den Wald begegnen. In einiger Entfernung schaut ein Weißfuchs die Gefährten sehr kurz an und läuft zügig ins Unterholz des Waldes. Diese kurze Begegnung begleitet die Reisenden länger als gedacht. Als Vorbote des Namenlosen kannst du einem Helden mit dem höchsten Wurf nach einer Probe auf einem W20 den Nachteil Pechmagnet für den restlichen Tag geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Schuhwerk hinterlässt charakteristische Spuren auf dem schlammigen Waldboden. Einige Vögel geleiten euch mit ihrem Gesang und immer wieder ergreifen scheuere Tiere des Waldes die Flucht vor euch. Am Mittag wird es deutlich ruhiger, als hätten sich die Geschöpfe des Waldes eine längere Pause gegönnt. Es braucht einige Zeit bis sich in etwa 50 Schritt Entfernung wieder ein Tier zeigt. Zuerst fällt euch seine Farbe auf. Es besitzt ein nahezu schneeweißes Fell. Ein weißer Fuchs? Das Tier wendet seinen Kopf nur kurz in eure Richtung und ihr fühlt euch auf seltsame Weise

beobachtet. Anschließend überquert es flink den Karrenweg und verschwindet zügig im Unterholz.



Der Weißfuchs wird als Namenloses Tier von der Präsenz des schwarzen Schwans angelockt und ist auf der Suche nach ihm. Daher greift er die Reisenden nicht an und hält sich von ihnen fern. Einige Bewohner Hadersteins haben den weißen Fuchs ebenfalls gesehen und werden den Abenteurern im Dorf davon berichten. Im Finale

Pechmagnet

Wer den Status *Pechmagnet* erleidet, erhält den gleichnamigen Nachteil. Wenn der Held schon den Nachteil *Pechmagnet* hat und ihn ein weiteres Mal durch den Status erhält, dann ist die Chance, dass ihm etwas Schlimmes passiert nicht zweifach, sondern sogar vierfach so hoch wie bei normalen Personen (siehe **Regelwerk** Seite 174). Der Status (und damit auch der dadurch erhaltene Nachteil) endet, wenn nichts anders angegeben ist, nach einem Tag.

Weißfuchs – der Unglücksbote

Größe: 0,70 bis 0,80 Schritt (ohne Schwanz); 0,75 bis 0,90 Schritt (mit Schwanz); 0,25 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 5 bis 8 Stein

MU 12 **KL** 13 (t) **IN** 15 **CH** 14

FF 12 **GE** 15 **KO** 9 **KK** 10

LeP 15 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 10 **SK** –3 **ZK** –1 **GS** 15

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+1(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 1, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 10, Verbergen 12, Willenskraft 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 5 Rationen Fleisch (zäh), Pelz (9 Silbertaler), Trophäe (Fuchspfote, 4 Silbertaler; Fuchsschwanz, 7 Silbertaler)

Kampfverhalten: Füchse greifen in der Regel menschengroße Wesen nur an, wenn diese sich ihrem Bau nähern (unter 8 Schritt). Ansonsten scheuen Füchse jeden Kampf. Ausnahme bilden jene Tiere, die an Tollwut leiden und auch Menschen anfallen. Sie gehen einer Begegnung mit Zweibeinern nicht aus dem Weg und verhalten sich ausgesprochen aggressiv. Sie setzen dafür keine Finten ein, gesunde Füchse durchaus.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP; tollwütige Füchse kämpfen bis zum Tod

Schmerz +1 bei: 11 LeP, 8 LeP, 4 LeP, 3 LeP oder weniger **Tierkunde (Wildtiere):**

☛ **QS 1:** Füchse gelten als die heiligen Tiere des Phex und sollen Glück bringen. Ohne einen Anlass greifen sie keinen Menschen an, es sei denn, sie leiden an der Tollwut.

☛ **QS 2:** Die Pfoten und der Schwanz von Rotfüchsen gelten als Glücksbringer, allerdings sieht es die Phexkirche nicht gern, wenn die Tiere deshalb gejagt werden.

☛ **QS 3+:** Einer von tausend Rotfüchsen wird mit weißem Fell geboren. Diese Tiere werden von der Mutter nicht gesäugt, überleben aber dennoch in der Wildnis. Sie gelten im besten Fall als Unglücksboten, im schlimmsten gar als Diener des Namenlosen.

Jagd: –2

Sonderregeln:

*) **Krankheit:** Füchse können Tollwut übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-18 (keine Krankheit), 19-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Tollwut siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129).

Weißfuchs: Wenn ein Aventurier einem Weißfuchs über den Weg läuft oder ihn erblickt, so erhält er für einen Tag den Status *Pechmagnet*. Der Weißfuchs kann diesen Fluch pro Tag auf maximal 1W6 Zweibeiner übertragen. Der Fluch ist nur durch karmale Analyse zu sehen, nicht durch magische Zauberei. Der Weißfuchs besitzt kein Karma, aber er ist dennoch ein Überträger dieses namenlosen Fluchs.

wird er bei kampfstarken Helden als optionaler Gegner dem dämonischen Schwan beistehen.



Möchtest du deinen Helden den Status *Pechmagnet* ersparen, hat dies am gleichen Tag stattdessen den Hirten **Litprand Schafensen** (51,

Halbglatze, immer in Bewegung, sehr abergläubisch; Willenskraft 7 (12/12/12), SK 1) aus Haderstein getroffen. Er lässt am Abend seinen Teller und Becher fallen, sodass diese zu Bruch gehen. Anschließend wird er lautstark über die Begegnung mit dem weißen Fuchs fluchen.

Am Fuß der Drachensteine

In Haderstein

Haderstein ist kleiner Ort in der Baronie Schnattermoor und liegt südlich der Drachensteine. Die Region an der Grenze zum Bornland blieb von der Invasion weitgehend verschont und wurde nie vom Feind erobert. Landschaftlich hat die Region Wälder, Wiesen, Seen, Sümpfe und Berge zu bieten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schafe auf grünen Wiesen und Weidezäune zeigen, dass ihr euer Ziel fast erreicht habt. Der Rauch aus den Schornsteinen einiger Gutshäuser kündigt ebenfalls die nahe Siedlung an. Nach einer kleinen Linksbiegung führt der Karrenweg direkt in die Mitte des Ortes. In weiterer Entfernung gehen Hirten und Hunde ihrer Arbeit am späten Nachmittag nach. Am Dorfrand lockt euch der Geruch von Speck und Bier weiter ins Zentrum. Am sogenannten Anger stehen kleine Tische und Holzbänke, an dem sich bereits einige Dorfbewohner aufhalten. Die Gesichter zeigen Neugierde und Verwunderung.



Das kleine Dorf ist aufgrund seiner abgeschiedenen Lage recht idyllisch anzuschauen und ein Verbund aus verschiedenen Gutshäusern. Am Anger kommen die Anwohner am Abend nach dem Tagewerk zusammen und genießen ein gebräutes Bier. Von den Holzbänken ist der Schrein der gütigen Herrin Peraine kaum zu übersehen, den die Dörfler regelmäßig pflegen und aufsuchen.

Ausgewählte Bewohner Hadersteins

Nachdem einige neugierige Kinder mit den Fingern auf die Abenteurer zeigen, spricht sie **Frankwart Bauernschäfer** (41, groß, Wohlstandsbauch, humorvoll; Willenskraft 7 (12/12/12), SK 1) auf ihr Begehren an. Er bietet den Neuankömmlingen Bier, Brot und Käse an, damit sich die Gaumen und Zungen lockern.

Erwähnen die Gäste die Perainekirche in der Hauptstadt oder Eberrecht, ruft er zügig nach Vendra Lammersen oder schickt eins der Kinder, um Vendra zu holen.

Diese freut sich sehr über die Ankunft der Helden, da derzeit viele Probleme zu lösen sind. Sollten die Helden die Heilkräuter für ihren Bruder Eberrecht überbringen, ist sie dankbar und lädt alle auf ihren Gutshof zur Übernachtung sein.

Benötigen die Gefährten heilkundige Hilfe, ist die Magd **Rauwid Sumpfstieg** (24, rotbraune Haare, sympathisches Lächeln, zurückhaltend; Heilkunde Krankheiten 6 (13/14/12), Heilkunde Wunden 9 (12/13/13), SK 1) zur

Stelle. In Ermangelung eines Gasthauses hilft sie auch bei einer Unterkunft bei den Lammersens weiter, um den Verlauf der Genesung eines verletzten Helden zu beobachten.

Allerdings teilt nicht jeder diese Sympathie für Fremde. Durch die Erfahrungen in Tobrien gibt es Menschen, die froh sind, wenn man unter sich bleibt und die Fremden schnell weiterreisen.

Einer von ihnen ist der Schäfer **Erlwulf Mooswinkel** (45, braune Haare, kantiges Gesicht, buschige Augenbrauen; Willenskraft 6 (11/12/11), SK 0), der mit seiner Frau **Perchtrudis** (42, schwarze Haare, dürr, geschwätzig; Willenskraft 6 (11/12/11), SK 0) und seinem Sohn **Tirol** (18, braune Haare, neugierig, abenteuerlustig; Fährtensuchen 5 (12/14/13), Orientierung 7 (11/14/14), Selbstbeherrschung 2 (12/12/12), Schwimmen 4 (13/12/12), Tierkunde 8 (12/12/14), Wildnisleben 7 (12/13/12), Willenskraft 3 (12/14/14), LeP 29, INI 13+1W6, Wanderstab AT/PA 13/9, TP 1W6+1, SK 1) auf dem Hof der Familie Lammersen lebt.

L Vendra Lammersen

Kurzcharakteristik: 28, Gutsherrin, freundliches Lächeln, fleißig, geflochtene blonde Haare

Funktion: Sie fungiert als Auftraggeberin der Helden, berichtet über die aktuellen Geschehnisse um ihren kranken Bruder und beauftragt die Charaktere, den Erzählungen der Fieberträume und der Ursache der toten Tiere nachzugehen. Sie schlägt vor, an der Stelle zu beginnen, an der Eberrecht gefunden wurde.



Hintergrund: Vendra führt nach dem Tod der Eltern den größten Hof in Haderstein und ist damit für den Handel mit der Wolle verantwortlich. Zu Praiodan Lowanger in Peraineurten steht sie in direktem Kontakt.

Feindbilder: Raubtiere, die den Weidetieren schaden, Einsamkeit

Darstellung: Schau deinen Gesprächspartnern tief in die Augen und sprich ruhig, aber deutlich. Schlage kurz die Augen nieder und atme tief ein, wenn unangenehme Themen aufkommen.

Wichtige Werte: Betören 6 (13/15/15), Etikette 7 (12/12/15), Kraftakt 4 (12/11/11), Menschenkenntnis 6 (12/14/13), Überreden 8 (13/12/15), Willenskraft 6 (13/12/15), SK 1

Besonderheiten: Ihr Bruder Eberrecht bedeutet Vendra sehr viel, da er neben ihr das letzte verbliebene Familienmitglied ist. Sie fühlt sich für seinen aktuellen Zustand mitverantwortlich. Obwohl sie von Eberrechts unabsichtlichem Angriff auf Urlanjas (siehe Seite 87) Kröte weiß, hatte sie Tirol in die Berge geschickt, um die Hexe um Hilfe zu bitten. Allerdings war diese nicht aufzufinden. Daher sendete Vendra eine Nachricht an

den Baron und den Knecht Bernhelm in die Hauptstadt, um fiebersenkende Kräuter zu erwerben.

1 Eberrecht Lammersen

Kurzcharakteristik: 25, Gutsherr, tatkräftig und hilfsbereit, braune mittellange Haare, etwas neugierig

Funktion: Der junge Mann ist das Opfer des schwarzen Schwans und leidet unter Namenlosen Zweifeln. In Fieberträumen gefangen, kämpft er mit den Selbstzweifeln. Diese können mit den Kräutern nur ein wenig gelindert werden.

Hintergrund: Eberrecht ist für die Tiere verantwortlich und ehrt die Göttinnen Peraine und Ifirn. Daher ging er während des Sturms auf die Suche nach den vermissen Schafen, um diese in Sicherheit zu bringen. Vor ein paar Wochen hat er versehentlich Urlanjas Vertrautentier, die Kröte Quorla, mit einem Steinwurf verletzt, weshalb die Hexe sehr aufgebracht war. Er hat sich zwar entschuldigt, aber die alte Frau war dennoch beleidigt.

Feindbilder: das Namenlose

Besonderheiten: In seinen Fieberträumen spricht er von einem schwarzen Schatten, einem dunklen Schwan sowie einer Hütte am See.



Eberrecht Lammersen

MU 12 KL 10 IN 13 CH 14

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Hirtenstab (2H): AT 13 PA 9 TP 1W6+1 RW lang

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Gutes Aussehen I, Krankheitsanfällig I / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Fertigkeitsspezialisierung Tierkunde (domestizierte Tiere), Geländekunde (Gebirgskundig), Meister der Improvisation, Verteidigungshaltung, Wettervorhersage

Talente: Boote & Schiffe 4, Einschüchtern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Lebensmittelbearbeitung 7, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 3, Überreden 6, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Eberrecht ist kein Kämpfer. Unter den Namenlosen Einflüsterungen wird er seine gesamten Fähigkeiten einsetzen, um seine Ziele zu erreichen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

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

Hirtenstab (2H)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Hirtenstab	Stab	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stein	150 HF	10 S

Erkundigungen und Gerüchte

Hören sich die Helden aufgrund anderer Aufträge in Haderstein um, stoßen sie mit einer Probe auf *Etikette* (*Klatsch & Tratsch*) auf die nachfolgenden Erkundigungen und Gerüchte.

- Der Sternenfall ist die Strafe der Götter (-). Es gibt immer noch Lawinen in den nahegelegenen Ausläufern, sobald man sich dem Ort nähert (+, durch den Dämon).
- Die toten Tiere waren teilweise übel zugerichtet (+). Der weiße Fuchs hat die Kadaver länger beobachtet (-). Seine Anwesenheit und das Unglück sind Vorboten des Todes (+).
- In den Bergen lebt auch die alte Heilerin Urlanja (+), die einige Anwohner bei Heilung um Rat fragen (+).
- Eberrecht hat sich mit der Hexe zerstritten (+).
- Die alte Hexe war nicht anzutreffen, als Tirolid sie wegen des Gutsherrn aufsuchte (+). Deswegen musste der Knecht Bernhelm extra nach Perainefurten aufbrechen (+).
- Derzeit ist Vorsicht vor Raubtieren geboten (+). Es sind einige Grimwölfe in der Nähe gesehen worden (+).
- Die Gebirgsböcke sind in diesem Jahr besonders aggressiv (-). Sie haben schon einige Schäfer in den Bergen angegriffen (+).
- Die reisende Gelehrte Darla Plötzbogen* wurde von niemandem mehr gesehen, seit sie aus Haderstein in die Berge aufbrach (+). Wahrscheinlich wurde sie von Felsen erschlagen (-).
- Die Gelehrte besaß Wissen über die Sterne (+). Bei ihrem Besuch im Dorf hatte sie angedeutet, dass sich bald wieder Änderungen am Sternenhimmel zeigen werden (+).
- Der Nordstern hat in der Nacht des Sternenfalls besonders hell geleuchtet und ist später in seinen ursprünglichen Zustand zurückgekehrt (+).
- Der leuchtende Schweif des gefallenen Sterns ist Tirolid besonders aufgefallen (+). Er hat beim Besuch der Hütte sogar von weitem den Krater** gesehen (+).

Sofern deine Abenteurer eigene Theorien zum Sternenfall entwickeln möchten, findest du hier hilfreiche Ansätze.

Probe auf Sternkunde (Astrologie)

QS 1: Der auffälligste Stern am Himmel ist der Nordstern. Außer in den Sommermonaten ist er auch bei Tag unverändert sichtbar.

* Bei der reisenden Gelehrten Darla Plötzbogen handelt es sich in Wahrheit um Lawinia Schattenhain (siehe Seite 98).

** Es ist hilfreich, den Standort des Kraters erst nach dem Besuch an den Nebelseen zu übermitteln.

QS 2+: Die Beinamen des Nordsterns sind auch Polar-, Los- oder Ifirnsstern. Aus astrologischer Sicht kann er für innere Haltung, Tugend oder Selbsterkenntnis stehen.

Probe auf Götter & Kulte

QS 1: Der Nordstern steht auch für ordnende Kriterien – ganz im Sinne des Los.

QS 2+: Wenn Los einen Stern nach Dere sendet, ist das Chaos eine mögliche Ursache. Bei Ifirn als Urheberin geht es voraussichtlich um Hilfestellungen oder Unterstützung.

Auf dem Gutshof

Das Gehöft ist ein großes hufeisenförmiges Gebäude mit einer Mauer an der offenen Seite, in der sich eine vier Schritt breite zweiflügelige Tür befindet. Der Gutshof besitzt auch einen Brunnen zur Wasserversorgung. Sobald die Helden auf dem Gutshof ankommen, lädt Vendra Lammersen sie zum Essen ein und bittet um ein Gespräch. Aufgrund der derzeitigen Geschehnisse benötigt sie schnelle und tatkräftige Unterstützung, da sie weitere Angriffe auf die Tiere des Dorfes befürchtet.

Zu den Vorkommnissen kann sie Folgendes berichten:

- **Sternenfall:** Vor etwa fünf Tagen fiel am frühen Abend ein Stern mit leuchtendem Schweif vom Himmel in die Berge. Dies verursachte Erdbeben, welche die dortigen Schafe aufscheuchten und auseinandertrieben.
- **Wetter:** Das Wetter war sehr stürmisch und regnerisch. Erst seit zwei Tagen hat sich der starke Regen langsam gelegt.
- **Eberrecht:** Ihr Bruder und einige weitere Schäfer gingen auf die Suche nach den fehlenden Schafen. Allerdings kehrte er in der Nacht nicht zurück, sodass am nächsten Morgen alle nach ihm suchten. Tirolid fand ihn am Waldrand. Eberrecht war ohnmächtig und verletzt.
- **Gelehrte:** Vor mehr als sieben Tagen besuchte die Gelehrte **1** Darla Plötzbogen (siehe Seite 98) das Dorf. Sie erkundigte sich nach dem Märchen (siehe Seite 68) und den Nebelseen. Vor dem großen Sturm hatte sie das Dorf verlassen und plante, in die Berge zu reisen, um von dort die Sterne zu beobachten.
- **Tote Schafe:** Einige Schafe wurden ebenfalls an verschiedenen Stellen gefunden. Diese waren grausam zugerichtet und teilweise zerfetzt. Es fehlen noch einige wenige vermisste Tiere.
- **Wolle:** Die Wolllieferung an Praiodan Lowanger in Perainefurten ist inzwischen überfällig. Durch die Suche nach Eberrecht und den Verlust einiger Weidetiere hat sich das Scheren verzögert. Zudem sind die Schafsbesitzer des Dorfes in Unruhe, da die Todesursache ihrer Tiere noch nicht gefunden und beseitigt werden konnte.
- **Baronie Schnattermoor:** Aufgrund der Geschehnisse um die toten Schafe hat Vendra eine Nachricht zum Sitz der Baronsfamilie übermittelt, dessen Burg zwei Tagesreisen entfernt liegt. Da sich die hohen Herrschaften derzeit in Perainefurten befinden, stehen weitere Maßnahmen aus.

Die toten Tiere

Möchten die Abenteurer die getöteten Schafe untersuchen, führen Perchtrudis und Tirolde sie zu zwei Kadavern in einem Schuppen auf den Weiden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Quietschen öffnet sich der windschiefe Schuppen. Ein beißender und stechender Geruch zieht euch in die Nase und lässt euch fast schwindeln. Ein Schwarm Fliegen lenkt eure Augen auf zwei Kadaver am Boden. Die unschuldige weiße Farbe der Wolle ist an einigen Stellen mit Blut besudelt. Grausam ist vor allem die Haltung der Körper. Ein Tier hat einen seltsam deformierten und zertrümmerten Rücken, das andere gebrochene und gesplitterte Beine. Wer oder was auch immer die Schafe tötete, hatte kein Erbarmen.



Probe auf Heilkunde Wunden +1

QS 1: Auffällig sind punktuelle Wunden, Prellungen und Brüche (durch Schnabel, Flügelschlag und Krallen verursacht), vor allem an Beinen und Rücken.

QS 2+: Die Wunden sind keiner üblichen Kreatur oder einem Raubtier aus der Umgebung zuzuordnen. Ein Sturz wäre denkbar.

Probe auf Tierkunde +1

QS 1: Von den Körpern der toten Tiere wurde nichts gefressen.

QS 2+: Ein Raubtier als Ursache ist unwahrscheinlich.

Das Fieber des Gutsherrn

Die Helden können sich selbst von Eberrechts Zustand überzeugen. Er erwacht derzeit nicht und durchlebt ständig grausame Alpträume. In seinen Träumen spricht er manchmal unzusammenhängend von einem See, einer Hütte und einem dunklen Schwan. Er scheint große Angst vor dem Schwan zu haben. Zum eigenen Schutz hat man ihn mit Lederriemen am Bett festgebunden. Trotzdem reißt er manchmal die Arme hoch und schreit laut auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Geruch von Tee und Schweiß begrüßt euch im Schlafzimmer. Arme und Beine des jungen Mannes sind mit Lederriemen am Bett befestigt. Unruhig wirft er den Kopf hin und her. Seine Gliedmaßen spannen sich stark und das Leder schneidet in die Haut des Patienten. „Nein – hinfort, du Monster! Lass mich ... Helft mir doch ... der schwarze Schwan! Tod in der Hütte ... der See.“ Das Gesicht glüht und die Zuckungen lassen nach. Tränen laufen über seine Wangen. Die Haut des jungen Mannes ist durch die von den Riemen verursachten Wunden blutverschmiert und verkrustet.



Eberrechts Fiebralptraum

Das Einatmen der Rattenpilzsporen, die Verletzungen und die Anwesenheit des Schwanendämons führen dazu, dass den Gutsherrn mehr und mehr Zweifel an seiner Weltsicht plagen und er von verheißungsvollen Visionen geplagt wird.

Seit seinem Auffinden ist Eberrecht in einem apathischen Zustand, den Wahnvorstellungen, Panik und Zuckungen unterbrechen. Es folgen zusätzlich starke Fieberschübe. Der Erkrankte ist nicht ansprechbar.

Das Fieber fordert seinen Tribut. Der Erkrankte wird täglich schwächer (1W3 SP) und hat aktuell 22 LeP.

Bettruhe und Fieberfürsorge können den Schaden abmildern, aber nicht aufhalten (mindestens 1 SP pro Tag). Sowohl Liturgien, Zauber als auch Ifirnsfunken beruhigen den Patienten für eine kurze Zeit. Sie halten den Fiebralptraum aber nicht auf, sondern verringern nur die Symptome.

Ohne Unterstützung und Eingreifen der Helden wird der Gutsherr sterben oder bei Überleben ein glühender Anhänger des Namenlosen und der Kalten Braut.

Zur vollständigen Rettung muss der Patient in seinem Traum von den Zweifeln befreit werden. Die milde Ifirn wird den Abenteurern ermöglichen, dem Erkrankten im Traum zu helfen (siehe Seite 92).

Werwölfe in Tobrien

In einigen Regionen der Schattenlande sind Werwölfe verbreitet. Manche Adlige folgten dem Vorbild des Dunklen Herzogs Arngrimm von Ehrenstein und steckten sich freiwillig mit Lykantrophie^{ABEIII124} an. Als Werwölfe machen sie die Umgebung unsicher.

Helden und Traumwirken

Verfügen die Helden über Traummagie oder Liturgien, können sie bei der Untersuchung von Eberrechts Zustand eine dunkle, fast schwarze Umgebung mit violetten Blitzen erkennen. Da der Patient zusätzlich an hohem Fieber leidet, sind die Gedanken zusammenhänge kaum greifbar. Dies lässt sich durch schnelle Szenenwechsel mit Blitzen oder Erschütterungen anhand von Erd- oder Seebeben darstellen. Es ist empfehlenswert, die Helden mit einem schnellen Angriff des Zhylwraq-Schattens (siehe Seite 91) aus dem Hinterhalt zu erschrecken.

Mittels übernatürlichem Traumwirken ist es den Helden möglich, den Patienten allein durch kurze Anwesenheit Hoffnung zu schenken und damit für längere Zeit zu beruhigen. Zum Lösen der namenlosen Ursache fehlen aber wichtige Aspekte. Im Finale können die Helden mittels des Eingreifen Ifirns in Eberrechts Träumen wandeln. Da die göttliche Hilfe sämtliche Krankheitsauswirkungen unterbricht, ist so ein besserer Zugang und damit eine Heilung möglich.



Probe auf Heilkunde Wunden

QS 1: Neben den Schnitten an Armen und Beinen hat er Verfärbungen durch Prellungen am Brustkorb.

QS 2+: Es sind Kampfspuren erkennbar, die wahrscheinlich von einem stumpfen Gegenstand herrühren.

Probe auf Heilkunde Krankheiten

QS 1: Der Kranke ist bewusstlos und hat starkes Fieber. Der Zustand wird von Wahnvorstellungen, Panik und Zuckungen unterbrochen.

QS 2+: Es zeigen sich violette Verfärbungen der Blutgefäße auf der Haut, die an den Augen beginnen und sich im Verlauf weiter auf der Haut ausbreiten. Die Wirkung der fiebersenkenden Heilkräuter wird etwas Zeit benötigen, aber die Heilung wohl unterstützen.

Probe auf Heilkunde Seele

QS 1: Der Patient träumt. Die Träume sind besonders stark.

QS 2+: Sein Zustand hat kaum wache Phasen und seine Augen machen unnatürlich schnelle Bewegungen. Die Symptome ähneln keinesfalls den Sagen von der Verwandlung in einen Werwolf (siehe 76).

Federspuren

Zu den Nebelseen

Der Fundort des jungen Mannes ist für die Abenteurer sehr interessant. Tirolde hat Eberrecht am Waldrand in der Nähe der Seen gefunden und kann die Gefährten zum Ort führen. Nach einer halben Stunde Marsch in Richtung Südosten finden sie ihr Ziel. Sturm und anhaltender Regen haben bereits einige Spuren zerstört.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tannennadeln bedecken den leicht ansteigenden Boden. Der Wald beginnt und die Bäume werden dichter. Tirolde folgend, versucht ihr Halt auf dem feuchten und rutschigen Boden zu finden. Das erweist sich manchmal als schwieriger als gedacht. Nur wenige Schritte vor euch erkennt ihr einen größeren Abdruck im Boden, auf den der Hirte zeigt: „Hier hat er gelegen.“

eure Schritte. Hier beginnt ein Moor.“ Tirolde berichtet von Wasserschlangen, Sumpfranzen, hinterhältigen Löchern und anderen Gefahren, die auf unvorsichtige Reisende warten. Vor vielen Jahren soll hier gar ein Moormurm gelebt haben.



Die Baronie trägt nicht umsonst den Namen Schnattermoor. Diesen Bereich der Umgebung meiden die Dorfbewohner. Auch Tirolde's Kenntnisse versagen hier, da er meist in Nähe der Berge und im Wald unterwegs ist. Die Fährten suchenden müssen tückische Sumpflöcher umgehen, die wegen des Nebels nur schwer zu erkennen (Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) -2) sind. Es ist eine erfolgreiche Probe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) nötig, um sich zu befreien. Wird ein Held von anderen aus dem Loch gezerzt, ist die Probe um +1 erleichtert. Die Helden werden durch die Sumpflöcher nur aufgehalten, aber sie geraten in keines, das wirklich gefährlich ist. Neben den Sumpflöchern erschweren Sumpffegel das Leben der Helden.

Probe auf Fährten suchen (humanoide Spuren)

QS 1: Der Boden zeigt den Abdruck eines Körpers.

QS 2+: Die Person hat teilweise die Hände und Knie zum Abstützen genutzt. Die Spur führt in Richtung Nordosten.

Haben die Helden Probleme, die Spuren zu deuten, kann ihnen Tirolde Hinweise geben.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fußabdrücke oder umgeknickte Zweige sind die ersten Spuren, denen ihr folgt. Der Waldrand liegt bereits hinter euch. Euer Schuhwerk sinkt tief in den Boden ein und die Vegetation nimmt stetig ab. Matschend tritt der erste von euch in eine der vielen Pfützen. Die hohe Luftfeuchtigkeit erzeugt dichter werdenden Nebel, der die Gefahren des Bodens wie ein Teppich bedeckt. „Seid vorsichtig und prüft

Die uralte Hütte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den Nebelschwaden zeigen sich die Umrisse einer abweisenden alten Holzhütte am Ufer eines größeren Sees. Sie hat schon bessere Zeiten gesehen. Die Fensterläden hängen lose in ihren Angeln, schlagen bei stärkeren Windstößen gegen die Wand. Innen ist kein Licht oder Lebenszeichen zu erkennen. Die Spuren enden hier, also seid ihr wohl am Ziel angekommen. Der Wind pfeift kühl und unangenehm, als würde er vor etwas warnen wollen. In den muffigen Gestank nach Feuchtigkeit und Sumpf mischt sich die Prise einer süßlichen Note. Ihr erkennt den metallischen Duft sofort. Blut!



Die quietschende Tür hat der Wind zugeschlagen und ist leicht zu öffnen. Die Hütte selbst besteht aus einem einzelnen 4 x 5 Schritt großen Raum. Ein alter Tisch samt Schemel liegen umgestürzt auf dem knarrenden Holzboden. Weiteres

Sumpffegel

Größe: 0,10 bis 0,15 Schritt

Gewicht: 0,05 bis 0,07 Stein

MU 20 KL 5 (t) IN 13 CH 11

FF 9 GE 10 KO 8 KK 10 (k) (siehe Seite 100)

LeP 1 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 0 SK 4 ZK –5 GS 0,1

Saugen: AT 15 TP 0,25 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Saugen), Unterwasserkampf

Talente: Körperbeherrschung 1, Kraftakt 1, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 7, Verbergen 11, Einschüchtern 1, Willenskraft 14

Anzahl: 2W6+2 (kleine Ansammlung)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,05 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Sumpffegel lauern in Seen, Tümpeln und Sümpfen und versuchen, sich an vorbeikommenden Opfern festzusaugen (was bei einer gelungenen Attacke auch geschieht). Es dauert etwa 1 Stunde, bis der Sumpffegel gesättigt ist und loslässt. Nach jeweils einer halben Stunde richtet er Schaden an (der Schaden wird nach den üblichen Regeln für Rundungen ab 0,5 aufgerundet).

Flucht: Sumpffegel fliehen nicht

Schmerz +1 bei: egal, da sofort tot

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Sumpffegel sind relativ harmlos, solange man sie rechtzeitig entfernt. Allerdings tut es niederhöllisch weh, sie einfach abzureißen.

☛ **QS 2:** Ein Heiler kann gesäuberte Sumpffegel dazu verwenden, schlechtes Blut seines Patienten abzapfen.

☛ **QS 3+:** Mittels Magie können Sumpffegel gefahrlos getötet werden, auch wenn sie bereits dabei sind, Blut zu saugen.

Jagd: +1

Sonderregeln:

Abreißen: Wer einen saugenden Sumpffegel abreißt, erleidet 1 SP. Nur mittels einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Wunden* erleichtert um +1 oder durch Magie (z.B. einen Kampfzauber) lässt sich ein Egel gefahrlos entfernen.

Wasserlebewesen



Wesen, deren natürlicher Lebensraum das Wasser ist, haben einen Körper, der an diese Umgebung angepasst ist. Sie können sich besser im Wasser bewegen, als dies Landlebewesen vermögen.

Regel: Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf* (die Kosten der SF sind in diesem Vorteil einberechnet). Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Wasserlebewesen als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

Angriff auf ungeschützte Stellen (Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um –2 erschwert.

Erschweris: –2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Unterwasserkampf (passiv)

Landlebewesen haben meist größere Probleme im Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie an Land.

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwerisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Voraussetzungen: Wesen verfügt über den Vorteil Wasserlebewesen

Mobiliar fehlt. Hier hat Lawinia Schattenhain den Wahren Namen des Zhylwyrags gefunden und die Beschwörung des Dämons durchgeführt. Der Kampf Eberrechts, Lawinias und des Dämons hat Verwüstung hinterlassen. Am anderen Ende des Raums liegt eine aufgebrochene Tür, die zu einem Steg führt. Wind und Regen haben einige Schriftstücke hinausgeweht oder durchnässt.

Allgemeine Informationen

In der Hütte liegen die Leiche einer Frau und ein totes Schaf. Auf den Boden wurden seltsame Zeichen gemalt, die an einen Stern erinnern. An den Zeichen stehen

und liegen Kerzen. Das Schaf liegt in der Mitte des Sternengebildes.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen)

☛ **Die Tote:** Bei der Durchsuchung der Toten fällt auf, dass sie ein schwarzes Schwanenamulett und eine violett-graue Robe trägt. Ansonsten hat sie 28 Silbertaler in einer Geldkatze sowie einen kurzen Magierstab bei sich. Ein Magiersiegel besitzt sie nicht.

☛ **Schwanenfeder:** Auf dem Boden liegt eine geruchlose und nahezu symmetrische violett-schwarze

Feder. Die Abenteurer können eine magische Analyse der Feder (siehe **Regelwerk** Seite 269) durchführen und damit Rückschlüssen auf den Zhylywraq ziehen.

- ☛ **Aufzeichnungen:** An unterschiedlichen Stellen in der Hütte sind Auszüge und Reste von Schriften verteilt. Die beinhalten sowohl die Sternkonstellation als auch persönliche Aufzeichnungen Lawinias.

Probe auf Heilkunde Wunden an der toten Frau

QS 1: Die Verletzungen der Toten weisen starke Ähnlichkeiten zu den toten Schafen und Eberrecht auf.

Probe auf Magiekunde (Rituale oder Zaubersprüche) –1 zu den Zeichen

Für einen Kenner der SF *Zauberzeichen* ist die Probe nicht erschwert.

QS 1: Auf dem Boden sind Reste von Beschwörungszeichen (Heptagramm, Zauberkerzen^{ARÜ129}) erkennbar.

QS 2+: Der Bannkreis gegen gehörnte Dämonen (siehe **Regelwerk** Seite 266) ist zerstört. Hier stand wahrscheinlich ein exakter Name, der verwischt und unlesbar ist.

Probe auf Pflanzenkunde –3

QS 1+: Die Helden entdecken die unwirksamen Reste von Rattenpilzen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 174), die Eberrecht einatmete.

Probe auf Sternkunde (Kalendarium)

QS 1: Die Auszüge zeigen Berechnungen in Anlehnung an Niobaras Sternkundliche Tafeln. Inhaltliche Schwerpunkte sind der Nordstern, die Namenlose Sternenleere, die Sternbilder Drache, Uthar sowie die Wandelsterne Kor und Marbo (Bedeutung im **Almanach** ab Seite 104).

QS 2+: Die Sternbilder werden in gegenseitiger Konjunktion und Opposition dargestellt. Dem Nordstern weist die Urheberin in den Ritualschriften einen schädlichen Ifirnaspekt zu.

Probe auf Götter & Kulte

QS 1: Das Amulett der Toten, der dämonische Schwan in Verbindung mit dem Nordstern, ist ein Hinweis auf einen Gegner Ifirns.

QS 2: Für den Namenlosen sprechen die Namenlose Sternenleere in den Schriften und der Weißfuchs.

QS 3+: Der Held hat bereits von der Kalten Braut gehört (siehe rechts).

Magische Analyse der Feder

QS 1: Die Feder stammt von einem dämonischen Wesen.
QS 2: Die Kreatur lässt sich auf einen gehörnten Dämon eingrenzen.

QS 3: Die zugehörige Domäne der Wesenheit ist der Abgrund.

QS 4: Die Invokation wurde in gildenmagischer Tradition mittels INVOCATIO MAIOR durchgeführt.

Reste des Tagebuchs

»Es ist wahr. Mein Flehen wurde erhöht. Das Unwetter ist nur der Vorbote und verspricht wieder Änderungen am Sternenhimmel. Die Augen des Nordsterns sind getrübt, was meinem Vorhaben in die Hände spielt. Das Forschen alter Quellen hat sich gelohnt. Ich habe es gefunden. Bald werde ich ihn rufen und seine Fähigkeiten nutzen. Morgen ziehe ich in die Berge. Dort wartet die nächste Suche im Sinne der Herrin auf mich ...«

Die Kalte Braut

Neben den vier bekannten Silberschwänen hat Ifirn eine weitere Tochter geboren. Sie stammt aus einer gewaltsamen Verbindung mit Kor. Aus dem schwarzen Ei der Milden entsprang die fünfte Schwanentochter, die Anmutigste unter den Schwestern. Das Wesen der Fünften war jedoch von Hass und Neid geprägt. In ihrer Gier nach persönlicher Macht richtete sie sich sogar gegen ihre Mutter und Schwestern. Um ihr Verlangen nach Wissen und Erfolg zu stillen, bot sie sich sogar dem Namenlosen Gott an. Dieser hatte Gefallen an der skrupellosen Schönheit gefunden, sodass er sie zu seiner Braut erkor. Doch blieb die Wahl der Fünften nicht unbemerkt. Die Schwestern und Ifirn selbst ahnten den Verrat. Als die Egoistische die Flügel streckte, um sich ihrem Zukünftigen zuzuwenden, überwältigten ihre Schwestern sie. Sie fesselten sie ihrem Ausgewählten gleich in den Nebelzinnen, um sie vor der Welt zu verbergen. Der Legende nach besitzt sie als Brautgeschenk Geheimnisse der Macht von Mutter und Schwestern. Auch erzählt man sich, dass sie ihre Befreier aus der Verbannung reich an Wissen entlohnen wird. Ihr Name ist wie der ihres Bräutigams inzwischen vergessen, sodass man die Fünfte nur noch als die Kalte Braut kennt. Zu ihrem Brautgeschenk und den Geheimnissen gehört auch der Zhylywraq, der schwarze Schwanendämon, der ihr als Gefolge dient. Er wandelt in den Schatten und vergreift sich gern an schwachen Gegnern (siehe Seite 90).



Der Geist des Ritters

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nebel zieht in die Hütte und verdichtet sich. Ein kalter Hauch streift euch und lässt euch kurz erschauern. Aus mehreren Schwaden bildet sich eine menschliche Gestalt. Ein Mann mit durchdringendem Blick und einem sonderlichen Leuchten steht dort. Seine Rüstung und Bewaffnung deuten auf einen Kämpfer. „Geht besser. Dieser Ort ist böse und nichts für euch.“ Der Recke kommt näher. Seine aufrechte Haltung und der feste Griff wirken entschlossen, aber nicht feindlich. Auf seinem Mantel fallen euch Verzierungen mit Federn ins Auge.



Bei der Erkundung der Hütte erscheint den Abenteurern der warnende Geist des hier verstorbenen Schwanenritters Thiomar von Schnattermoor, der die Gesinnung der Helden prüfen möchte.

Nach einer gelungenen Probe auf *Überreden* wird er den Abenteurern einige Auskünfte geben und auf ihre Fragen antworten:

- ☛ Er gehörte einst zur Gruppe der Schwanenritter, die nach den Idealen Ifirns und der vier Silberschwäne lebten.
- ☛ Die Mär vom sanften Schwanenritter korrigiert er und berichtet von der wahren Geschichte um seine Frau Morlenja, ihre dunklen Machenschaften und seine Beeinflussung (siehe Seite 68).
- ☛ Den Helden erklärt er ausführlich die Hintergründe zur Kalten Braut.
- ☛ Die zeitlichen Geschehnisse um Lawinia Schattenhain und Eberrecht kennt er. Lawinia fand vor einigen Tagen die Hütte und vertrieb ihn mit ihren magischen Kräften. Sie suchte hier Hinterlassenschaften Morlenjas und bereitete dort ihre dunkle Anrufung vor. Vor dem Sturm brachte sie ein Schaf als Opfertier in die Hütte. In der Nacht des Sturms kam ein junger Mann, rief nach seinen Schafen und suchte Unterschlupf. Als er in die Hütte trat, entbrannte ein Kampf zwischen ihm und der Magierin bis der schwarze Schwanendämon erschien. Dieser tötete die Magierin. Der Mann entkam verletzt. Im Anschluss verließ der Schwan die Hütte und flog davon.
- ☛ Der Ritter Thiomar starb beim Kampf mit Morlenja an der Hütte. Sein toter Körper fiel in den See und wurde hinfort getragen. Daher sind die sterblichen Überreste nicht vor Ort zu finden.

Vom Wesen der Geister

- ☛ Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- ☛ Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- ☛ Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- ☛ Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- ☛ Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Heilung*, *Illusion*, *Telekinese* und *Verwandlung*.



- ☛ Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- ☛ Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☛ Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Unter Schwanendienern

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Der schwarze Schwan ist ein dunkler Diener der Kalten Braut. Er ist sehr gefährlich. Im Namen Aidaris und Ifirns vermag ich euch Hilfe in Form einer Waffe anzubieten.“ Seine Augen schauen dabei auf euch als würden sie in euer Innerstes blicken. „In der Nähe stand einst ein Schrein der Schwanengleichen, der längst vergessen ist. Erneuert den Schrein und bringt den alten Glanz zurück. Dann wird ein Schwan euch zu meinen Gebeinen leiten. Bestattet sie am Schrein, und ich kann meine Ruhe finden.“



Der Ritter stellt den Gefährten die Aufgabe, einen längst vergessenen Ifirnschrein am See herzurichten

Die Schwanenritter

Die sehr kleine und lose Glaubensgemeinschaft der sogenannten Schwanenritter ist in den Seen- und natürlicheren Regionen Tobriens ansässig. Die Streiter ohne festgelegte Hierarchie haben zu den bekannten Rittertugenden auch den Idealen der Ifirn und ihrer Töchter, der Silberschwäne, ihre Treue geschworen. Dazu gehören die Einhaltung der Jagdgesetze (Nidari), die Kunst des Bogenschießens (Yidari), die Hilfe für Reisende durch die Wildnis (Lidari) sowie der Schutz an und auf Seen (Aidari). Einige wenige Kämpfer haben sich sogar als Geweihte dem Dienst an der gütigen Ifirn verschrieben wie einst Thiomar von Schnattermoor.

und seine Gebeine dort zu bestatten. Zur Erfüllung gilt es, ifirngefällige Pflanzen wie Birkenrinde, Schneeglöckchen und Schwanenfedern sowie die sterblichen Überreste des Schwanenritters zu finden.

Alter Schrein im neuen Glanz

Unter Sträuchern und Moos verborgen findet sich ein alter und verwitterter Stein, der einem stilisierten Vogel mit leicht ausgestreckten Federn nachempfunden ist. Er hat gewiss schon bessere Zeiten gesehen, denn vom einstigen Glanz ist wenig geblieben. Am Fuße der Statuette befindet sich ein Nest aus Schilf, das stark ausgebessert werden muss und von dreckigem Schlamm bedeckt ist.

Die folgenden Fähigkeiten helfen bei der Erneuerung des Schreins. Daneben kann die Gruppe auch andere Möglichkeiten wählen, um die Aspekte Ifirns und der Silberschwäne zu vertreten.

Probe auf *Pflanzenkunde* zum Finden von ifirngefälligen Pflanzenteilen wie Birkenrinde oder Schneeglöckchen

Birke oder Birkenrinde: Die Birke ist ein recht anspruchsloser Baum und wächst sogar auf Moorböden. Allerdings braucht sie viel Licht. Die Rinde besitzt eine charakteristische schneeweiße Farbe, die sich im Alter nach und nach schwarz verfärbt. Birken haben ovale bis dreieckig geformte Blätter mit gesägtem Rand, kleine rosige Blüten und wurmartige Fruchtstände mit kleinen Nüsschen. Meist werden sie 10 Schritt groß, können aber bis zu 25 Schritt erreichen.

Möglicher Fundort: an Mooren und Seen

Schneeglöckchen: Das leicht giftige Firuns- oder Ifirnsglöckchen gehört zu den bekanntesten Frühlingsblumen. Der Name stammt von der schneeweißen Farbe der dreiblättrigen Blüte, die einer hängenden Glocke ähnelt, sowie der Blütezeit. Sie blüht von Tsa bis Peraine.

Meist ist die etwa 10 Halbfinger große Blume in feuchten Wäldern anzutreffen, an Stellen, wo viel Licht vorherrscht.

Möglicher Fundort: in Au- oder Mischwäldern, an Sträuchern, auf Wiesen

Probe auf *Tierkunde (Wildtiere)* zum Auffinden von Schwänen

Schwan: Der Ifirnsschwan ist ein großer Wasservogel, der bis zu 1,5 Schritt lang und bis zu 15 Stein schwer ist. Das leuchtend weiße Gefieder gehört neben dem orangefarbenen Schnabel zu seinen markanten Merkmalen. Der Lebensraum von Ifirnsschwänen umfasst Steppengewässer oder langsam fließende Flüsse. Sie nisten auch an seichten Seen. Die Schwäne sind auf pflanzliche Nahrung angewiesen. Dazu stecken die Tiere ihren Hals tief ins Wasser, um Wasserpflanzen zu sich zu nehmen. Aufgrund der Anwesenheit des Dämons, haben sich viele Schwäne instinktiv in ihre Nistplätze im Schilf oder an geschützten Ufern zurückgezogen.

Möglicher Fundort: Gewässer, Seen

- ☛ Probe auf *Götter & Kulte* +1 zur Erneuerung und Säuberung des Schreins
- ☛ Probe auf *Holzbearbeitung* zum Flechten eines neuen Nests
- ☛ Probe auf *Steinbearbeitung* -1 für eine neue Darstellung des Schwans

Haben die Helden den Schrein erneuert, watscheln einige Schwäne heran. Nur ein Schwan bleibt zurück und versucht die Helden mit Flügelschlagen auf sich aufmerksam zu machen. Anschließend schwimmt er zu den sterblichen Überresten des Ritters.

Gelingt einem Recken eine Probe auf *Schwimmen (Langstreckenschwimmen)*, kann ein Held dem Schwan folgen. Nachdem Thiomars toter Körper im See landete, wurde er fortgetragen und verfiel sich etwas abseits des Schreins im Schilf. Die Abenteurer finden die Gebeine des Schwanenritters, können sie an Land bringen und am Schrein begraben.

Ist ein Geweihter unter den Helden, möchte er vielleicht die letzten Worte und einen Grabsegen (siehe **Regelwerk** Seite 323) sprechen.

Bei der Bestattung des Schwanenritters erscheint Thiomar den Gefährten ein letztes Mal.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr habt das Andenken an Ifirn erneuert. Ich danke euch. Einst sorgte ich für die Sicherheit auf dem See und erinnerte alle an die Prinzipien Aidaris. Morlenjas Einfluss ließ mich mein ifirngeweihtes Schwert in den kleinsten der südlichen Nebelseen werfen. Diese Waffe liegt bis heute auf dem Grund des Gewässers und kann euch gegen den schwarzen Schwan helfen. Bitte überlasst sie nach eurer Aufgabe einer ifirngefälligen Person oder einem ifirngefälligen Ort. Wahrscheinlich ist die Kreatur in den Bergen. Dort huldigte Morlenja einst ihrer dunklen Herrin.“ Ein Lächeln liegt auf seinen Lippen und er nickt euch mit strahlenden Augen zu. Die Gestalt beginnt heller zu erstrahlen und vergeht mit einem letzten Flackern. In euren Gedanken hört ihr ein Flügelschlagen. Die Seele des Schwanenritters ist gen Alveran gezogen.



Das vergessene Schwert

Als nächster Schritt steht die Bergung des geweihten Schwerts aus dem kleinen Nebensee in der Nähe an. Tirolde mahnt zur Vorsicht, da im Sumpf Irrlichter ihr Unwesen treiben sollen.

Auf dem Weg Richtung Süden ist eine erfolgreiche Probe auf *Wildnisleben* erforderlich. Ansonsten besteht die erneute Gefahr von Sumpflöchern. Außerdem versucht ein Irrlicht, die Abenteurer tiefer in den Sumpf zu locken.

Der einsame See

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der kleinere und klare See hat einen Durchmesser von etwa 20 Schritt. Das Ufer ist spärlich bewachsen und der Nebel hat hier nachgelassen. Stattdessen lässt die Sonne eine große gelbe Seerose in der Mitte des Gewässers einem Schmuckstück gleich erstrahlen. Kein Tier ist zu hören oder im Wasser zu sehen. Das Wasser ist recht klar und gewiss kühl. Einige Wasserpflanzen wiegen sich leicht hin und her. Nach den Worten des Ritters harret sein Schwert hier am Grunde des Sees.



Der idyllische Schein trügt, denn Morlenja hatte diesen See bewusst als Versteck des Schwerts gewählt. Im Gewässer lebt eine große Krakenseerose mit Tentakeln (Anzahl der Helden -1), die auf Erschütterungen

reagiert. Sie greift an, sobald jemand tiefer ins Gewässer eintaucht.

Schaut sich ein Held nach Gefahren um, steht ihm eine Probe auf *Pflanzenkunde* -2 zu.

Bei Gelingen kann er seine Begleiter warnen. Die Tentakel der Pflanze können die Abenteurer an verschiedenen Uferstellen durch Wellen und Erschütterungen verwirren, um von den tauchenden Gefährten abzulenken. Der oder die Taucher benötigen eine erfolgreiche Probe auf *Schwimmen* (*Tauchen*). Um unter einem Fangarm der Seerose hindurchzutauchen, ist die Probe um je -1 pro Fangarm erschwert. Für den Kampf im Wasser gelten die Angaben aus dem **Regelwerk** auf Seite 239.

Zu Beginn ist die Sicht des Tauchgangs passabel. Der Grund in 15 Schritt Tiefe ist schlechter einsehbar. Eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) -1 zeigt dem Taucher das vergessene Schwert unter Wasser.

Das Schwert

In einer Senke am Grund steckt das Schwert im Sand. Nur etwa ein Drittel der Waffe ist sichtbar.

Es handelt sich um ein klassisches Ritterschwert mit einem schmalen Hohlcliff. An der Parierstange sind Verzierungen mit stilisierten Schwanenfedern angebracht. Auf wundersame Weise hat die Waffe Satinavs Hörnern sogar unter Wasser getrotzt, als würde auf sie noch eine wichtige Aufgabe warten.

Das Schwert ist trotz der vergangenen Zeit immer noch der Ifirn geweiht (Objektweihe, siehe **Regelwerk** Seite 333).



Krakenseerose

Die Krakenseerose ist eine daimonide Pflanze. Sie kommt gelegentlich in kleinen Tümpeln vor und tötet dort alles Leben und erstickt die Tier- und Pflanzenwelt entweder durch ihre Ausscheidungen oder erwürgt sie mit ihren tentakelartigen Auswüchsen.

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Die Krakenseerose kann nach Kulturschaffenden schlagen (INI 12+1W6, AT 12, TP 1W6+2, RW lang, LeP 13, RS 0) und sie in einen Haltegriff nehmen (*Kraftakt* 7 (13/13/13)).

Preis: 13 Silbertaler (bei Alchimisten)

Irrlicht

Größe: je nach Verstorbenen

Gewicht: kein Gewicht

MU * KL * IN * CH *

FF * GE * KO * KK *

LeP 15 AsP 30 KaP – INI 14+1W6

VW 14 SK 2 ZK 5 GS 12

Waffenlos: AT 11 TP 1W3 SP RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Überreden 12

Zauber: Bannbaladin 14, Horriphobus 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Irrlichter kämpfen nur, wenn sie in die Enge getrieben werden, was bei Geistern fast nie eintritt. Ansonsten locken sie ihre Opfer bevorzugt in Sumpflöcher oder in andere Gefahrensituationen.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Irrlichter erscheinen meist als Lichtflecken, diffuse Nebelschwaden oder kleine flirrende Geisterwesen.
- ☞ **QS 2:** Irrlichter locken ihre Opfer in Sumpflöcher oder ins Wasser.
- ☞ **QS 3+:** Es handelt sich um die Geister von Verstorbenen, die noch eine Aufgabe zu erfüllen haben.

Sonderregeln:

***) Ätherisches Wesen:** Irrlichter besitzen keinen Körper mehr, der zu echten Handlungen in der Lage ist und auch ihre geistigen Eigenschaften sind nicht mehr mit denen eines Lebewesens vergleichbar. Daher können sie die meisten Talente nicht einsetzen. Für Fertigungsproben, die sie noch ablegen können, z. B. für Zauber und *Überreden*, wird auf einen Eigenschaftswert von 14 gewürfelt.

Begrenzung: Irrlichter können sich nicht mehr als 7 Schritt vom Ort ihres Todes entfernen.

Hasserfüllte Irrlichter: Diese Variante des Irrlichts kann sich auch weiter als 7 Schritt vom Ort seines Todes entfernen. Dennoch verbleiben hasserfüllte Irrlichter üblicherweise in der Region ihres Ablebens und wandern nicht quer durch ganz Aventurien umher.

Im Bann des Irrlichts: Irrlichter versuchen, Sterbliche in ein Sumpfloch oder ins Wasser zu locken. Sollte ein Held ein Irrlicht hören oder sehen, muss er eine Vergleichsprobe zwischen dem *Überreden* des Irrlichts und seiner Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) ablegen. Sollte das Irrlicht mindestens 1 Netto-QS erreichen, wird der Held bereitwillig auf das Irrlicht zugehen. Dabei gerät er irgendwann unweigerlich in ein Sumpfloch oder findet sich im Wasser wieder, wenn er nicht von Dritten aufgehalten wird. Der Lockruf eines Irrlichts wirkt bis zu 50 Schritt weit und hält maximal eine halbe Stunde an.

Geister-Regeln: Für Irrlichter gelten die allgemeinen Geister-Regeln (siehe Seite 80).



Die Geheimnisse der Berge

Ausrüsten im Dorf

Die Helden kehren voraussichtlich nach dem Errichten des Ifirnschreins und mit dem geweihten Schwert ins Dorf zur Familie Lammersen zurück. Dabei erfahren sie nicht nur Eberrechts aktuellen Zustand, sondern können auch Vorbereitungen für den Weg in die Berge treffen.

- ☞ **Bericht:** Vendra zeigt sich über die Informationen zum Dämon und den Tod der Magierin sehr betroffen. Dabei bittet sie die Helden eindringlich, die Ursache vorerst vertraulich zu behandeln. Ansonsten befürchtet die Gutsherrin eine Panik unter den Dorfbewohnern. Für den Weg in die Berge verweist sie auf Tirol, der die Recken mit hilfreicher Ausrüstung in Form von Kletterhaken^{ARÜ30}, Kletterseilen^{ARÜ30}, Spaten & Spitzhacke^{ARÜ48} und Proviant ausrüsten soll.

Ausrüstung

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis
Kletterhaken 10 Stück	1 Stn	10 StruPu	27 S
Kletterseil 10 Schritt	5 Stn	50 StruPu	3 S
Spaten	2 Stn	15 StruPu	8,5 S
Spitzhacke	2,75 Stn	15 StruPu	20 S

In Kombination mit einem Kletterseil erhält der Held durch Kletterhaken eine Erleichterung von +1 bei Proben auf *Klettern*.

Mit Spaten und Spitzhacke erhält die Körperkraft der dritten Teilprobe auf *Steinbearbeitung* (*Steine brechen*) bei Verwendung einer Spitzhacke einen Bonus von +1. Eine Spitzhacke wie auch ein Spaten lassen sich als improvisierte Waffe verwenden.

- **Tirols Karte:** Auf dem Weg zu Urlanjas Hütte hat Tirol den Krater des gefallenen Sterns gesehen (siehe Seite 75). Er fertigt gerne eine Skizze an. Die Strecke bis zur Hexenhütte ist bei frühzeitiger Abreise an einem Tag machbar. Da er bereits beim Erscheinen des Rittergeists weiche Knie bekommen hat, wird er die Abenteurer nicht in die Berge begleiten.
- **Eberrechts Zustand:** Inzwischen zeigen sich deutlich sichtbar violette Verfärbungen auf Eberrechts Haut und haben nun das gesamte Gesicht und den Hals erfasst. Die fiebersenkenden Heilkräuter entfalten ihre Wirkung. Der Patient ist aber weiterhin bewusstlos.

Der Aufstieg

Von Haderstein steht eine Reise in die Berge an. Es sind die südlichen Ausläufer der Drachensteine, ein Granitgebirge zwischen dem mittlereichischen Herzogtum Tobrien und dem Bornland. Die höchsten Gipfel in weiter Ferne ragen bis zu 3.000 Schritt hoch auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Ferne thronen die gewaltigen Drachensteine. Das Gebirge trägt seinen Namen von den vielen einheimischen Drachen. Der mächtigste unter ihnen ist der Kaiserdrache Apep der Ewige, der nicht immer gut auf Menschen zu sprechen ist. Tirols Karte führt euch glücklicherweise nur in die südlichen Ausläufer. Nur? Bereits diese Anstiege bringen euch ordentlich ins Schwitzen. Eine steilere Wand steht euch bevor, die Haken und Seil erfordert. Dabei ist das nicht alles. Eure Augen haben zwei Gebirgsböcke entdeckt.

Für den richtigen Weg ist eine Probe auf **Orientierung** erforderlich. Die Karte erleichtert diese um +1. Bei misslungener Orientierung wählen die Recken einen Umweg mit gefährlichem Geröll. Verfügt ein Held über

Die Baronie Schnattermoor und die Drachensteine

Das Abenteuer spielt in der Baronie Schnattermoor, die südlich an die Drachensteine angrenzt. Im Gebirge residiert der fast zwei Jahrtausende alte Kaiserdrache Apep der Ewige. Er gilt neben Shafir dem Prächtigen als einer der mächtigsten Drachen auf Dere. Bis vor etwa 20 Jahren war auf Geheiß des Drachen die Anwesenheit von Menschen in seinem Herrschaftsgebiet verboten. Dies änderte sich mit dem Bündnis, das er 1021 BF mit dem Herzog Tobriens schloss. Seitdem nennen ihn die Menschen „Markwart der Drachensteine“. Bei der Suche nach dem Ifirnsfunken können findige Helden die Fragen nach dem Anspruch und dem Herrschaftsgebiet stellen. Der Stern ging in den südlichen Ausläufern und damit in der Baronie Schnattermoor nieder, sodass der Drache formell keinen Anspruch stellen kann.



die SF Geländekunde (Gebirgskundig), erleichtert diese die Probe zusätzlich (siehe **Regelwerk** Seite 217).

Der Umweg ist aufgrund der widrigen Umstände schwerer zu erklimmen (Probe auf **Klettern** -1, Ausrüstung bereits eingerechnet). Bei Misslingen drohen dem Abenteurer Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340), der durch den harten Boden nochmals um +1 bis +4 TP erhöht wird.



Der Weg zum Krater führt dabei auch durch das Gebiet einiger junger Gebirgsböcke (Anzahl der Helden). In der Regel sind sie nicht aggressiv. Allerdings ist gerade Frühling und damit die Brunftzeit des Gebirgsbocks angebrochen. Da die Tiere den dämonischen Schwan meiden, bedrohen sie auch Bergwanderer in niederen Höhen.

In den Bergen sind drei Stationen für die Helden wichtig. Es warten der Krater, die Hexe Urlanja und die Höhle der Kalten Braut auf die Gefährten. Voraussichtlich finden sie den Krater zuerst.

Am Krater

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tief atmet ihr die klare Bergluft nach der letzten Kletterpartie ein. Das Panorama der hohen Berge und der Anblick der Wälder und Seen in der Ferne zaubern ein Lächeln auf euer Gesicht. Tirol hat bestimmt die Stelle hinter dem nächsten kleineren Berg gemeint. Irgendetwas hat ein großes Loch in den Stein gerissen. Der majestätische und furchtsame Anblick stellt euch

die Nackenhaare auf und lässt euch gleichzeitig schwitzen. Wartet dort ein echter Stern auf seine Entdeckung? Es ist eine Sache, nur vom Sternenfall zu lesen oder zu hören. Eure Augen versuchen, diesen Moment im Gedächtnis zu behalten. Wer weiß, wann ihr das nächste Mal die Gelegenheit habt, die Auswirkungen des Sternenfalls aus der Nähe zu sehen.



Der Einschlag des Ifirnsfunkens hat den Stern tief in den Berg gepresst. Schematisch hilft es, wenn du dir den Krater in drei Ebenen vorstellst.

- ☛ **Oben am Kraterrand:** Das große Loch besitzt am oberen Rand den größten Durchmesser mit etwa 30 Schritt. Die begehbare Fläche am Rand beträgt in der Regel 5 Schritt um das riesige Loch herum. Wollen die Helden zum Funken hinabsteigen, sind insgesamt 21 Schritt Höhenunterschied bis zum Kratergrund zu überwinden.
- ☛ **Mittig an Felsvorsprüngen:** Durch den Einschlag bildeten sich innerhalb des Kraters in verschiedenen Abständen Felsvorsprünge verschiedener Größe. Vorsprünge in etwa 7 und 14 Schritt nützen den Abenteurern, um sich dem Grund schrittweise zu nähern oder sich vorsichtig abzuseilen.
- ☛ **Unten am Kratergrund:** In 21 Schritt Tiefe erreichen die Helden Grund mit einem Durchmesser von 8 Schritt. Dort liegen einige Stein- und Felsbrocken, die den direkten Zugang zum Stern verhindern.

Für das direkte Abseilen vom Kraterrand zu seinem Grund ist eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* –2 nötig. Die Ausrüstung ist dabei schon berücksichtigt. Nutzen die Helden die Felsvorsprünge als Zwischenstationen, entfällt die Erschwernis. Bei einer misslungenen Probe erleidet ein Held 1W6 SP.

Die Recken haben etwas Arbeit vor sich, wenn sie den Stern bergen möchten. Dazu ist eine Sammelprobe (siehe **Regelwerk** Seite 26) nötig. Die Helden können dabei wahlweise eine Sammelprobe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* oder alternativ *Steinbearbeitung (Steine brechen)* mit einem Intervall von 1 Stunde ausführen. Je mehr Intervalle für die QS zum Auffinden der Höhle nötig sind, desto stärker werden die Auswirkungen der Steinlawine, die der Zhylwraq währenddessen vorbereitet.

Gruppensammelprobe auf
Kraftakt (Drücken & Verbiegen) oder *Steinbearbeitung (Steine brechen)*, 1 Stunde, beliebig viele Versuche

6 QS: Weitere Proben auf *Kraftakt* oder *Steinbearbeitung* sind um +1 erleichtert.

10 QS: Die Helden bergen den Ifirnsfunken.

Benötigte Intervalle der Sammelprobe

- ☛ **2 Intervalle:** Die Helden lösen einen kleinen Erdrutsch aus und müssen eine zusätzliche Probe auf *Körperbeherrschung* ablegen, bei Misslingen erleiden sie 1W3 SP.

Gebirgsbock

Größe: 1,70 bis 1,90 Schritt (Länge),
bis zu 1,20 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 90 bis 110 Stein

MU 13 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 14

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

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** –3 **ZK** 0 **GS** 12

Stoß: **AT** 13 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Stoß)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft 4

Anzahl: Anzahl der Helden

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 10 Rationen Fleisch, Fell (4 Silbertaler), Trophäe (Hörner, 7 Silbertaler)

Kampfverhalten: Gebirgsböcke zeigen gegenüber Zweibeinern gelegentlich aggressives Verhalten. Bei einer 1 auf W20 greifen Gebirgsböcke Zweibeiner an, die sich ihnen bis auf 20 Schritt nähern. Während der Brunft erfolgt stets ein Angriff. Die Gebirgsböcke kämpfen dann 1W6+1 KR, bevor sie sich zurückziehen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; ansonsten siehe auch Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Die Wolle von Gebirgsböcken schützt ausgezeichnet vor Kälte, und ihre Hörner kann man zu Trinkhörnern oder anderen Gegenständen verarbeiten.
- ☛ **QS 2:** Auch wenn die meisten Tiere friedlich sind, sollte man sie nicht während der Brunft reizen, sonst greifen sie an.
- ☛ **QS 3+:** Auch Revierverletzungen können leicht zu Angriffen führen. Gebirgsböcke sollen die heiligen Tiere des wilden Gottes Levthan sein.

Sonderregeln:

Levthanswidder: 5 % (1 auf W20) aller Gebirgsböcke sind nicht nur besonders fruchtbar, sondern weisen auch eine starke Aggression gegenüber hexischen Vertrautentieren auf. Wenn sich die Vertrauten in der Nähe aufhalten (bis zu 50 Schritt) und der Widder sie bemerkt (Probe auf *Sinnesschärfe*), dann greift er die Tiere solange an, bis sie tot sind oder sich auf mehr als 50 Schritt entfernt haben.

Jagd: 0



- ☛ **4 Intervalle:** Die Steinlawine richtet jeweils +1 SP an.
- ☛ **6 Intervalle:** Die Steinlawine richtet jeweils +2 SP an.
- ☛ **8 Intervalle:** Statt einer treffen zwei Lawinen auf die Helden.

Das Attentat

Der dämonische Schwan beobachtet die Helden bei ihren Bemühungen, um das Bergen des Lichts zu verhindern. Daher wartet er, bis sie mit dem Bergen beschäftigt sind und bereitet eine hinterhältige Steinlawine vor. Kurz vor der Bergung sollen die Steine von einem höheren Berg gleichzeitig den Ifirnsfunken und die Gefährten begraben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein dumpfer Schlag und eine riesige Wolke aus Staub lenken eure Aufmerksamkeit auf einen höheren Berg direkt über dem Krater. Als hätte der Berg ein Eigenleben, rollt eine unaufhaltsame Urgewalt auf euch zu. Der Wirbel aus Massen an Gestein hat auch als Ziel auserkoren. Mit aufgerissenen Augen nehmt ihr noch wahr, wie schwarzviolette Flügel hinter der Staubwolke durch die Luft gleiten. „Der schwarze Schwan“, geht es euch kurz durch den Kopf. In mehr als 50 Schritt Entfernung lässt er einen großen Brocken aus seinen Krallen den Berg hinabstürzen. Bald wird euch die Lawine erreichen. Jetzt gibt es nur noch einen Gedanken: „Schutz, schnell!“

Für die Auswirkungen der Lawine ist es relevant, ob sich die Abenteurer am Kraterand (oben), auf den Felsvorsprüngen (mittig, 7 beziehungsweise 14 Schritt Tiefe) oder am Kratergrund (unten, in 21 Schritt Tiefe) aufhalten.

Steinlawine

Die Lawine rollt ins Zentrum des Kratergrunds. Innerhalb einer Zone von 25 Schritt Radius und 12 Schritt Höhe bebt die Erde. Alle darin befindlichen Wesen müssen jede KR 1 Aktion aufwenden und eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) –2 bestehen, um nicht zu Boden zu fallen und den Status *Liegend* zu erhalten. Der Schaden beträgt einen Schritt um das Zentrum des Kratergrunds herum 2W6+6 Trefferpunkte (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden). Pro 4 Schritt Entfernung (horizontal und vertikal) von diesem Bereich verringert sich der Schaden um 2 TP. Die Lawine trifft automatisch, wenn man ihr nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 4 Schritt weit weg vom Zentrum der Lawine bewegt. Nach 5 KR kommt die Lawine zum Erliegen.

Der Ifirnsfunken

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Steinschläge sind verstummt und die graue Wolke aus Staub wird vom Wind langsam fortgetragen. Mit einem lauten Husten melden sich die Personen am Grund des Kraters. Doch was ist das? Die Lawine hat die Mitte des Kraters nicht gänzlich verschüttet – im Gegenteil. Einige der von euch



Ifirnsfunken

Probe: FW 8 auf 14/14/14

Liturgie: Dämonenwall

Material und Größe: ein faustgroßer Schneekristall

Wirkung: Die Liturgie erschafft eine von leichtem Flimmern, Lichteffekten oder anderen Zeichen der Götter begleitete, 3 Schritt im Radius messende Kuppel um den Geweihten herum. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da jedoch der Geweihte meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nur selten relevant. Dämonen können in sie eindringen, aber alle ihre Angriffe (und somit die TP) werden innerhalb des Radius von der Kuppel absorbiert. Dämonen werden verlangsamt, oder ihre Angriffe werden von der Kuppel aufgesaugt wie Wasser von einem Schwamm. Zu diesem Zweck verfügt die Kuppel über eine Schildstärke in Höhe von $KaP + (QS \times 3)$, die TP in gleicher Höhe zu absorbieren vermag. Fällt die Schildstärke unter 1, bricht die Kuppel zusammen und die Liturgie endet.

Liturgiedauer: 1 Aktion

Kosten: 8 KaP, insgesamt 24 KaP für 3 Anwendungen

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

bearbeiteten Steine haben sich weiter gelockert oder sind zerbrochen. Ein weißes und eisblaues Leuchten ist deutlich sichtbar. Das muss der gefallene Stern sein. Am Rand und im Inneren funkelt er hell und glitzernd. Sogar Eiskristalle zeigt der faustgroße Stern im Inneren. Als du ihn aus seinem Steinbett hervorholst, beginnt das Licht zu pulsieren. Wie ein Herz pocht das Licht und steigert seinen Rhythmus immer schneller, als würde er zerbersten. Mit einem gewaltigen Strahl bildet sich plötzlich über dir eine Kuppel aus hellstem Sternenlicht. Es gleicht dem Funkeln von Eiskristallen, die dich überstrahlen und umgeben. Ein schreckliches Kreischen aus der Ferne folgt auf das Erscheinen des Lichts.

Aufgrund der Gefahr durch den Dämon greift der Ifirnsfunken ein und wirkt die erste Anwendung des DÄMONENWALLS^{AGÖ117}. Durch sein Licht verhindert er eine Auseinandersetzung mit dem Zhylwraq. Der schwarze Schwan flieht vor dem Licht und kehrt in seine Höhle zurück, um sich eine bessere Ausgangssituation zu verschaffen.

Der Dämonenwall des Sterns verschafft deinen Helden Erholungs- und Vorbereitungszeit für den späteren Kampf gegen den Dämon. Da der Schwan in der Luft leicht entfliehen kann, ist der Krater ein strategisch ungünstiger Kampfplatz.



Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen)

QS 1: Nach dem Leuchten des Ifirnsfunkens zieht sich der Dämon umgehend mit einem Kreischen zurück und fliegt davon.

QS 2+: Eine Person hält sich am Rand des Kraters versteckt. Es ist eine ältere Frau, die vorhin noch nicht vor Ort war.

Probe auf Götter & Kulte (Ifirn)

QS 1: Das Aussehen und die Art des Leuchtens sprechen für einen Stern Ifirns.

QS 2+: Wahrscheinlich hat die Schwanengleiche den Stern als Hilfe gegen den finsternen Dämon geschickt. Die Aura des Sternenlichts war sanft und hoffnungsvoll.

Hexenhilfe

Die Helden treffen auf die alte Hexe Urlanja Krötenbrugger. Diese hat die Steinschläge gehört und schaut nach dem Rechten. Dabei geht sie davon aus, dass der Dämon die Lawine ausgelöst hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine kleine Frau mit weißem Haar steht am Kraterrand. Gerade hält sie die Hand an die Stirn und schaut in eure Richtung. „Ist alles in Ordnung mit euch?“ Ihre Haare sind zu einem Zopf geflochten und einige Falten bezeugen die reiche Lebenserfahrung der Frau. Bei genauerem Hinsehen sind eine große Umhängetasche, ein paar Verbände am Gürtel und eine grüne Kröte auf ihrer Schulter erkennbar. Der Beschreibung nach handelt es sich um die alte Urlanja, die Tirol wegen Eberrechts Krankheit aufsuchen wollte. Es scheint so, als hätte sie euch zuerst gefunden.



Die Hexe ist verwundert und erfreut über die Ankunft der Gefährten. Benötigen sie Heilkunde, versorgt sie zuerst die Verletzungen. Sie beherrscht einen Heilzauber und kann bis zu zwei Heiltränke (QS 5, 1W6+6 LeP) aushändigen.

Für einen Austausch und weitere Unterstützung bietet sie ein Gespräch in ihrer Hütte an. Dort können sich die Helden etwas erholen. Die Hexe kennt sich in den Bergen aus und wird einen leichten Weg zu ihrer Hütte wählen. Daher entfallen Proben auf Klettern.

1 Urlanja Krötenbrugger

Kurzcharakteristik: 63, kompetente Heilerin, erdfarbene Kleidung, Kröte Quorla

Funktion: Die Hexe kann weitere Informationen zum Dämon und zum Namenlosen geben. Darüber hinaus ist sie als Heilkundige und erfahrene Zauberin ein guter Ansprechpartner zu den Hintergründen.

Hintergrund: In Tobrien aufgewachsen wurde sie von ihrer Mutter zur Krötenhexe ausgebildet. Nach den schrecklichen Geschehnissen im Land zog sie sich in die Berge zurück und unterstützt die nahen Anwohner mit ihren Heilkräften. Im Laufe der Zeit hat sie diverse Gerätschaften gesammelt, sodass sie eine Hexenküche besitzt. Der dämonische Schwan wollte ihr Vertrautentier Quorla angreifen, was sie mit einem RADAU verhinderte.

Feindbilder: Dämonen, der Namenlose

Darstellung: Ziehe Bindewörter stark in die Länge. Moduliere die Sätze besonders intensiv.

Wichtige Werte: Menschenkenntnis 10 (14/16/16), Überreden 10 (14/16/16), Willenskraft 9 (14/16/16), Alchimie 13 (14/16/12), Heilkunde Seele 10 (16/16/12), Heilkunde Wunden 10 (14/12/12) SK 3, Arcanovi 8 (14/16/12),



Balsam Salabunde 10 (14/16/12), Psychostabilis 12 (14/16/12), Radau (16/12/11), Traumgestalt (14/16/16)

Besonderheiten: Sie kennt Morlenjas Geschichte und Erzählung vom schwarzen Schwan von ihrer Mutter. Eberrecht hat kürzlich ihre Kröte Quorla mit einem Stein verletzt. Daher ist sie nicht sonderlich gut auf ihn zu sprechen. In den letzten Tagen war sie mehrfach unterwegs, um mehr über den Schwan herauszufinden. Erfährt sie, dass er Kontakt zum Schwanendämon hatte und ihn stetige Alpträume plagten, gewinnt ihre Fürsorge gegen den Groll des Missgeschicks. Sie wird ihre heilkundige Hilfe anbieten.

Die Hexenhütte



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach dem Klettern im Krater, der Auseinandersetzung mit dem Dämon und dem kleinen Marsch seid ihr dankbar, euch bei der Hexe ein wenig erholen zu können. Die Berghütte der Alten steht einladend auf einer Anhöhe. Im Inneren der 5 x 6 Schritt großen Hütte hängen einige Kräuter mit Schnüren von den Balken über dem runden Tisch, unter dem sich einige Schemel verstecken. Über dem Feuer in der Küche hängt ein großer Kessel. An der Wand steht ein Regal mit Nahrungsmitteln und einigen Gefäßen. „Kommt herein. Ich mache euch auf den Schreck erst einmal einen Tee. Was meinst du, Quorla? So viele Gäste hatten wir schon lange nicht mehr.“



In der Hütte besteht die Möglichkeit, sich mit der Hexe auszutauschen und zu besprechen. Dazu erfragt sie von den Helden den Grund ihrer Anwesenheit und die bisherigen Geschehnisse. Interesse zeigt sie vor allem an der Ursache und dem aktuellen Zustand Eberrechts mit den wiederkehrenden Alpträumen.

Die Hexe bietet den Helden nicht nur Unterstützung an, sondern teilt auf Nachfrage auch Informationen mit ihnen:

- ☛ **Die Geschichte von Morlenja und Thiomar** kennt sie aus Erzählungen. Morlenja war eine Kultistin der Kalten Braut, die ihren Willen mit widernatürlicher Unterstützung bekam. Aus dem Hexenzirkel ist ihr bekannt, dass ein schwarzer Schwanendämon schon früher sein Unwesen hier trieb.
- ☛ **Der Dämon:** Beim Versuch, den Krater zu sichten und Quorla zu beschützen, hat Urlanja den schwarzen Schwan erstmals gesehen. Dabei kann sie den Helden näherbringen, dass es sich um einen gehörnten Dämon aus der Domäne des Abgrunds handelt. Er wird dem Namenlosen zugeordnet und soll zum Gefolge der Kalten Braut gehören. Außerdem hat er besondere Fähigkeiten. Besonders warnt sie vor seinem Schatten, der ein Eigenleben annehmen kann und vor seinem schrecklichen Geschnatter (siehe Seite 90). Das Schnattern hat schon viele das Fürchten gelehrt. Da der Dämon ihr Vertrautentier Quorla angreifen wollte, ist sie dem dämonischen Schwan besonders feindlich gesonnen.

Hilfe – meine Helden gehen direkt in die Berge

Suchen die Helden statt dem See zuerst die Berge auf, werden sie sich bei Urlanja voraussichtlich nach der vermissten Gelehrten erkundigen. In diesem Fall verweist Urlanja auf die Nebelseen, da sie keine solche Frau in den Bergen gesehen hat. Die Seen sind aus Urlanjas Sicht besonders interessant, da dort Thiomar und Morlenja gestorben sein sollen. Sie vermutet, dass die Kultistin dort einen Unterschlupf hatte, der hilfreiche Informationen oder Gegenstände bereithalten könnte. Die Hexe kennt glücklicherweise einen kürzeren und sicheren Weg hinab, sodass die Rückreise zum Dorf ohne Proben auf Klettern auskommt. Grundsätzlich ist das Abenteuer auch ohne die Episode am See spielbar. Allerdings müssen die Gefährten dann im Kampf gegen den Dämon auf das ifirngeweihte Schwert verzichten.



Armband der Willensstärke

Wirkung: Zauberspeicher mit 2 PSYCHOSTABILIS (FP 8, 30 Minuten Wirkungsdauer), Auslöser ist das Drehen des Armbands

Kosten: 36 AsP, 4 davon permanent

Preis: 1.060 Silbertaler

Ein Armband mit ARCANOVI (siehe **Regelwerk** Seite 300), auf dem zwei Aufladungen des Zaubers PSYCHOSTABILIS (siehe **Regelwerk** Seite 296) liegen.

- ☛ Wirkungsdauer PSYCHOSTABILIS: 30 Minuten (QS 2 ARCANOVI)
- ☛ Wirkung: Die Seelenkraft verbessert sich um je 2 (QS 3 PSYCHOSTABILIS)

Detailliertes zu Artefakten findest du im **Regelwerk** ab Seite 266.

- ☛ **Die Höhle der Kalten Braut:** Sie beobachtet die Aktivitäten des Dämons und vermutet seinen Aufenthaltsort in der Höhle, da auch die Tiere der Umgebung seit kurzem diesen Ort meiden. Sie kann die Helden zur Höhle führen. Aus ihrer Erfahrung mit Morlenjas Machenschaften warnt sie vor den Verführungen der Kalten Braut und des Namenlosen – insbesondere vor der Wirkung von Rattenpilzen.
- ☛ **Rattenpilze und ihre Auswirkungen:** Am Eingang der Höhle erwarten einige Rattenpilze (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 174) die Besucher. Die Pilze des Namenlosen beabsichtigen, jeden Näherkommenden zu verführen. Der Genuss oder das Berühren führt bei Verzehr zu Namenlosen Zweifeln an der Zwölfgöttlichen Ordnung. Essen Geweihte von diesem Pilz, kann sie ein noch schlimmerer Fluch heimsuchen: Sie erkranken mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % an Zorganpocken (siehe **Regelwerk** Seite 344). Aus diesem Grund ist ein Schutz gegen die Pilze besonders notwendig.

Haben die Helden das Vertrauen der Frau gewonnen, bietet sie ihnen ein hilfreiches ARCANOVI-Artefakt mit zwei Zaubern des PSYCHOSTABILIS an. Dieses Armband der Willensstärke soll die Helden vor den Einflüsterungen schützen, damit einige einen klaren Kopf behalten und ein Auge auf die übrigen Gefährten richten.

☛ **Eberrecht und seine Erkrankung:** Erwähnen die Gefährten Eberrechts Erkrankung, hinterfragt

Urlanja die Symptome und den bisherigen Verlauf der Erkrankung. Besonders seine Alpträume und die Verfärbungen der Haut bereiten ihr große Sorgen. Eberrechts Missgeschick um Quorla gerät von nun an in den Hintergrund. Aufgrund der starken Symptome wird die Alte in ihrer Hütte nach hilfreichen Kräutern oder Tränken suchen.

Die Höhle der Kalten Braut

Der Eingang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Rückzugsort des Schwarzen Schwans liegt an einem versteckten Aufstieg. Nur das Pfeifen des zugigen Windes unterbricht die unangenehme Stille. Der Serpentinweg führt zu einem schmalen Plateau, das gerade einmal 3 Schritt breit ist und einen Höhleneingang beherbergt. Tiere und Pflanzen sucht man hier vergebens. Dunkle Moose wachsen am Rand des dunklen Steins und Dornensträucher verdecken den Zugang fast vollständig. Dahinter führt ein langer dunkler Gang ins Innere der Höhle. „Seid wachsam wider der Versuchung.“ Urlanja klopfte euch mit einem intensiven Blick und deutlichem Kopfnicken auf die Schulter.

Ohne Urlanjas Hilfe ist die Höhle kaum zu finden, noch dazu wird der Eingang von dornigen Büschen (01) verdeckt. Möchten sich die Abenteurer auf den Kampf vorbereiten, ist nun der Zeitpunkt gekommen. Die Hexe empfiehlt, Mund und Nase mit einem Tuch zu schützen, falls die Helden versehentlich Pilzsporen freisetzen.

In dem Gang von 4 Schritt Breite und Höhe befindet sich zahllose grau-violette Rattenpilze (02) (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 174), die eine starke Anziehungskraft auf die Gefährten ausüben. Beim Zertreten eines Pilzes entsteht ein unangenehmes schmatzendes Geräusch. Der dämonische Schwan hofft, seine Gegner durch die Verführung der Pilze zu schwächen oder sogar auszuschalten.

Die Kaverne

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr die Rattenpilze passiert habt, gelangt ihr in eine große dunkle Kaverne, an deren Ende ein Höhlensee liegt, aus dem kleinere Felsen herausragen. Im Dunkeln vernehmt ihr Gesteinsformationen, deren Schatten bedrohlich lauern. Vor und hinter euch scheinen sie sich zu bewegen und euch zu beobachten. Das Flackern eurer Lichtquellen gibt hinter dem Höhlensee eine große schwarze Steinstatue preis. Ein riesiger Schwan ist in den dunklen Felsen gehauen, der wahrscheinlich als Altar der Kalten Braut diente.

In der Kaverne herrscht eine düstere und abweisende Stimmung. Die Eintretenden haben das Gefühl, aus den Schatten beobachtet zu werden. In der Höhle werden für die Helden folgende Orte erkennbar:

- ☛ Am gegenüberliegenden Ende der Kaverne ist eine große schwarze Schwanenstatue (04) in den Felsen gehauen, an der Morlenja der Kalten Braut huldigte.
- ☛ Vor der Statue liegt ein Höhlensee (03), auf dem der Dämon im Dunkeln wartet. Aus der Wasseroberfläche ragen immer wieder Felsen, auf denen man den See zur Statue überqueren kann.

In der Kaverne kommt es zur finalen Begegnung. Der Schwan versteckt sich hinter den Gesteinen im Höhlensee und greift zuerst aus dem Verborgenen mit seinem Schatten an. Das ifirngeweihte Schwert und der



Ifirnsfunken unterstützen die Aufgabe der Gefährten, den Dämon und seinen Schatten zu überwinden. Das Schwert des Ritters ist ifirngeweiht und verursacht somit deutlich mehr Schaden beim Dämon.

Ecliptifactus

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Schatten des Zauberers wird durch diesen Zauberspruch belebt und kämpft für ihn. Mit dem Ecliptifactus kann der Magier immer nur einen Schatten heraufbeschwören. Erst nach Ablauf der Wirkungsdauer kann er den Zauber erneut wirken. Der Schatten besitzt die unten aufgeführten Werte. Zusätzlich erhält der Schatten folgende Boni:

QS 1: keine Änderungen

QS 2: +1 AT, +5 LeP, +1 SK

QS 3: +1 AT, +1 PA, +1 AW, +1 TP, +5 LeP, +1 SK, Finte I

QS 4: +2 AT, +1 PA, +1 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LeP, +1 SK, Finte I

QS 5: +2 AT, +2 PA, +2 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LeP, +2 SK, Finte I

QS 6: +3 AT, +2 PA, +2 AW, +2 TP, +1 RS, +15 LeP, +2 SK, Finte I+II

Der Schatten ist außer durch Zauber mit dem Merkmal Antimagie nicht durch Magie beeinflussbar und erleidet keine Zustände. Sinken seine LeP auf 0, so verliert der Zaubernde schlagartig seine gesamte Astralenergie, davon 2 AsP permanent. Es dauert 7 Wochen, bis der Schatten sich regeneriert hat. Bis dahin besitzt der Zaubernde keinen Schatten und kann den Zauberspruch entsprechend auch nicht anwenden. Der fehlende Schatten wird in vielen Kulturen, besonders in den Ländern der Zwölfgöttergläubigen, als ein Stigma

• Das Schreckliche Schnattern kann in der Kombination mit dem HORRIPHOBUS in kurzer Zeit 4 Stufen Furcht aufbauen.



Zhylwyraq – der Schwarze Schwan

Größe: 3 Schritt, Flügelspannweite 4 Schritt

Gewicht: keines

MU 16 KL 12 IN 15 CH 15

FF 10 GE 13 KO 16 KK 15

LeP 50 AsP 48 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 3 ZK 3 GS 8/16 (am Boden / in der Luft)

Biss: AT 14 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

Flügel: AT 16 PA 8 TP 1W6+6 RW lang

Krallen: AT 14 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2 (max. 1x Biss)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Krallen, Biss), Flugangriff (Krallen, Biss), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I-II (Krallen, Biss, Flügelschlag)

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 11, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 9, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Zauber: Ecliptifactus 12, Horriphobus 10 in dämonischer Tradition),

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Dämon (höherer, Namenloser), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5 (bei Zaubern), –3 (bei Zeremonien)

Kampfverhalten: Der Zhylwyraq tut, was sein Beschwörer verlangt. Ein freier Zhylwyraq will Chaos und Angst verbreiten. Meist lässt er zuerst seinen Schatten kämpfen. Zu Beginn des Kampfes sichtet er die Gegner, um zuerst den Schwächsten anzugreifen.

Flucht: Bei Anwesenheit des Beschwörers flieht er nicht, ansonsten bei Verlust von 75 % der LeP.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen)

• **QS 1:** Er meidet zu helles Licht.

• **QS 2:** Dieser Dämon ist ein Diener der Kalten Braut und damit des Namenlosen.

• **QS 3+:** Sein Schatten ist gefährlich und kann eigenständig angreifen.

Sonderregeln:

Schreckliches Schnattern: Der Dämon kann ein schreckliches Schnattern anstimmen und so seine Gegner das Fürchten lehren und sie lähmen. Hören Helden das Schnattern, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* des Zhylwyraq und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnt der Dämon die Probe, so erleidet der Held pro Netto-QS des Zhylwyraq 1 Stufe *Furcht* für 5 Minuten. Bei zwei oder mehr Netto-QS bekommt der Held zusätzlich 1 Stufe *Paralyse* für 30 Minuten. Der Einsatz des Schnatterns kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch das Schnattern sind nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diese Zustände durch das Schnattern, nicht mehrfach (kann aber nach dem Ende der Wirkungsdauer wieder davon betroffen sein).

Tarnung: Das Wesen ist in der Lage, sich so gut zu tarnen, dass es eine Erleichterung von +2 auf Proben auf *Verbergen* erhält.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Zhylwyraq ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Ifirn/des Firun. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Kälte und Hilfsbereitschaft ein.

Hass: Der Dämon hat einen besonderen Hass auf Tiere, besonders domestizierte oder Haustiere (auch Vertrautentiere).

Dämonen-Regeln: Für den Zhylwyraq gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Schatten des Zhylwyrq

MU 15 KL 12 IN 14 CH 14

FF 12 GE 13 KO 14 KK 13

LeP 35 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 3 ZK 2 GS 8

Angriff*: AT 13 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Willenskraft 7

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen

Kampfverhalten: Der Schatten verteidigt den Schwan, so gut er kann und geht, wenn dieser nicht direkt angegriffen wird, auch von sich aus zum Angriff auf potenzielle Feinde über oder folgt dem Zauberer. Er führt jedoch keine Befehle des Dämons aus. Der Schatten versucht sich immer in einem Radius von 13 Schritten um den Schwan herum aufzuhalten. Wird er durch irgendwelche Handlungen aus diesem Bereich gedrängt, versucht er den Radius wieder zu erreichen.

Flucht: Der Schatten flieht nicht.

*) Unabhängig von der geführten Waffe des Schattens gelten die hier angegebenen Werte (plus eventuelle Boni aus erzielten QS).

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

betrachtet. Ein fehlender Schatten wird schnell als ein Anzeichen gesehen, dass man es mit einem Dämonenbündler oder gar einem Geweihten des Namenlosen zu tun hat. Der Held bekommt für die Zeit ohne Schatten den Nachteil *Stigma* (siehe **Regelwerk** Seite 178).

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro Kampfrunde

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C



Der Ifirnsfunken (siehe Seite 86) hat im Finale 8 KaP zusätzlich.



Der Weißfuchs (siehe Seite 72) unterstützt als Unglücksbote des Namenlosen den dämonischen Schwan der Kalten Braut.

Die Botschaft der Schwanentochter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Dämon fährt mit einem letzten schrecklichen Schnattern zurück in die Niederhöhlen. Ihr atmet tief durch und entspannt eure Muskeln. Obwohl die Gefahr vorüber ist, beginnt der Ifirnsfunken erneut zu strahlen. Die Lichtintensität steigt immer weiter. Mit einer Hand bedeckt ihr eure Augen, da das Leuchten bereits blendet. In Form einer Kugel steigt das Licht aus dem Stein in die Höhe, bis es fast 4 Schritt erreicht und sich in einem glitzernden Funkenregen ergießt. Ein Gesicht aus Sternenlicht schwebt über euch. Silberne Haarsträhnen fließen sanft über ein schneeweißes Gewand, das mit Federn geschmückt ist. Eisblaue Augen schauen auf euch hinab und ihr vernehmt eine hauchende samtige Stimme: „Der niederhöllische Diener unserer Schwester ist besiegt. Doch der Samen der Dunkelheit keimt weiter. Nur das Licht der Hoffnung vermag die Finsternis zu vertreiben. Helft, helft dem Kranken!“

Das Gesicht schließt die Augen und wandelt sich zu herabfallenden Schneekristallen. Als sie die Wasseroberfläche berühren, bildet sich das strahlende Symbol eines Schwans, das nach wenigen Augenblicken verblasst.



Probe auf Götter & Kulte (Ifirn)

QS 1: Ifirn hat den Helden eine wichtige Nachricht gesendet. Die Gefahr für Eberrecht ist noch nicht gebannt.

QS 2: Die Botschaft stammt von Ifirns Tochter Aidari, sie gehört zu den Silberschwänen.

Aufgrund der ifirngefälligen Taten, der Vernichtung des Dämons und der Erscheinung des Silberschwans Aidari, erhalten die Helden 1 Schip zurück.

Ein Licht im Dunkeln

Während die Helden gegen den schwarzen Schwan kämpfen, kehrt Urlanja in ihr Heim zurück. Dort sucht sie nach Erkenntnissen und Behandlungsmöglichkeiten für Eberrechts Alpträume. Als Kennerin des Zaubers TRAUMGESTALT weiß sie um die Gefährlichkeit von Träumen. Daher stellt sie die Vermutung auf, dass die starken Zweifel des Namenlosen den Gutsheer in seinen Träumen gefangen halten könnten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Stirn der Hexe trägt noch mehr Falten als sonst. Ihr angestrenktes Gesicht hellt sich etwas auf, als sie euch entdeckt, nachdem ihr aus der Höhle zurückkehrt. „Ist der Dämon vernichtet und alles vorbei?“ Eure Mimik und Gestik verrät schnell die Antwort. „Ich befürchte, dass der junge Mann weitere Hilfe braucht. Wir müssen ihn aufsuchen und näher untersuchen. Es ist möglich, dass er sich durch die Einflüsterungen des Namenlosen in seinen Träumen verirrt hat und nicht mehr allein hinausfindet.“

Sind die Helden vom Kampf geschwächt, wird Urlanja sie erneut versorgen. Abhängig vom Zeitpunkt des Kampfes können die Abenteurer auch in der Hütte übernachten. Der Rückweg verläuft auf einem kürzeren und sicheren Weg durch die Berge und Felsen. Die Rückreise zum Dorf dauert etwa 7 Stunden und kommt ohne Proben auf *Klettern* aus. In Haderstein erwarten die Dorfbewohner bereits die Rückkehr der Gefährten. Vor allem Vendra Lammersen hofft nach dem Sieg über den Dämon auf eine Besserung für ihren Bruder. Rauwid und Vendra führen sie zu Eberrecht und die Helden können ihn erneut untersuchen.

Probe auf Heilkunde Krankheit

QS 1: Der Kranke ist weiterhin bewusstlos. Das Fieber hat durch die heilenden Kräuter abgenommen. Die Wahnvorstellungen und Panikattacken treten reduzierter auf. Seine Lebenskraft ist etwas schwächer als zuvor.

QS 2+: Die violetten Verfärbungen der Blutgefäße haben sich bis zur Mitte des Oberkörpers hin ausgebreitet und erreichen bald die Nähe des Herzens.

Probe auf Heilkunde Seele

QS 1: Der Patient träumt. In den Träumen ist er sehr aktiv und murmelt unverständliche Wortketten.

QS 2+: Eberrecht scheint sich manchmal in einem gelähmten Zustand zu befinden. Seine Arme, Hände und Beine sind nicht bewegbar. Er reißt auch manchmal den Mund weit auf, aber kein Schrei erfolgt. Wird er von einem Außenstehenden berührt, ist die Lähmung direkt aufgehoben und die Spannung von Armen und Beinen

fällt ab. Dieser Zustand spricht für ein Gefängnis innerhalb des Traums.

Der junge Mann ist nach dem Sieg über den Dämon noch nicht aufgewacht und hat weiter Lebenskraft verloren. Aktuell besitzt er (vermutlich) 18 LeP. Eine Stärkung jeglicher Art wird den Heilungsprozess unterstützen (siehe Seite 97).

Urlanja (oder ein Held mit Erfahrung in Traumreisen) ist sich sicher, dass Eberrecht in seinem Traum Hilfe benötigt. Daher schlägt sie vor, dass die Helden für kurze Zeit in die Traumwelt des Patienten reisen, um ihn zu befreien. Zum Umgang in Träumen wird sie eine wertvolle Einführung geben. Insbesondere wird sie auf die Milde Herrin verweisen, da diese eine Schlüsselfunktion innehat. Sie hilft nicht nur gegen die Verführungen der Kalten Braut, sondern hatte für Eberrecht früher eine hohe Bedeutung. Da die Gefährten den Ifirnschrein erneuert und den Schwanendämon besiegt haben, hält sie diese für die geeigneten Kandidaten im geistigen Kampf gegen das Namenlose.

Es ist hilfreich, die Lebenspunkte von Eberrecht zu dokumentieren. Sie sind entscheidend für die Dauer des Seelenkampfes im Traum.



Der Seelenalptraum

Als Vorbereitung plant Urlanja, das Tor zur Traumwelt mittels ihres Traumpulvers, auf dem der Zauber TRAUMGESTALT liegt, zu öffnen.

Sie erklärt den Helden die verschiedenen Vorgehensweisen innerhalb eines Traums, wozu auch behutsame Veränderungen der Umgebung durch den eigenen Willen gehören. Als Vorbereitung sollen sich die Helden mit dem Schwert und dem Funken auf Aspekte der Ifirn besinnen, um diese für den Traum zu verinnerlichen.

Die Milde Herrin hat die Bitten erhört und legt wegen der heldenhaften Taten einen gemeinsamen WINTERSCHLAF^{AGÖ163} auf die Gefährten, sodass sie auch ohne Urlanjas Hilfe gemeinsam mit Eberrecht im Traum wandeln können, um seine Zweifel zu überwinden. Während des Schlafs sind alle Zustände, Gifte und Krankheiten unterbrochen. Damit fällt der Zugang zu Eberrecht leichter. Die Hexe bemerkt das Träumen der Helden und wird sie beaufsichtigen. Eine eigene Traumreise schließt sie aus, da sie mittels Magie reisen würde. Es wäre also nicht gewährleistet, dass sie im identischen Traum wie die Gefährten wandelt.

Traumgestalt

Mit Hilfe der Traumgestalt kann sich ein Zauberer im Bewusstsein eines Schlafenden manifestieren. Dies dient nicht nur der Kommunikation, sondern erlaubt auch diverse Manipulationen.

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

Wirkung: Der Zauberer dringt in die Träume des Ziels ein und kann diese manipulieren.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr fühlt euch wie auf Daunen gebettet und blickt auf die letzten Stunden zurück. Ein vergessener Schrein der Schwanengleichen erstrahlt in neuer Pracht. Aus einem See stammt das geweihte Schwert der Ifirn. Den Geist des Schwanenritters Thiomar von Schnattermoor habt ihr erlöst und den schwarzen Schwanendämon zurück in die Niederhöllen geschickt. Ifirn steht für Licht, Hilfe, Hoffnung und die Natur. In eurem Geist hört ihr das Rauschen sanfter Schwingen. Neben dem Flügelschlagen geht eine wohlige Wärme auch vom Ifirnsfunken aus, die in eure Glieder fährt.

Traum-Regeln

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Aventurische Zauberformeln.

In Traumwelten gelten einige spezielle Regeln. In den meisten Fällen werden die Helden durch den Zauber TRAUMGESTALT in eine Traumwelt geraten, aber auch durch anderes übernatürliches Wirken kann es passieren, dass sie sich in einer Traumwelt wiederfinden. In allen Fällen gelten folgende Regeln, auch wenn spezielle Traumwelten noch Ergänzungen aufweisen:

☛ **Eigenschaften:** Die körperlichen Eigenschaften einer Person spielen in Träumen keine Rolle, ihre Werte werden durch die der geistigen Eigenschaften wie folgt ersetzt: FF entspricht der KL, GE der IN, KO dem CH und KK entspricht dem MU. Die ZK und der RS entsprechen jeweils der SK, wobei es jedoch keinen negativen RS gibt, sein Minimum ist 0. Die TP betragen $1W6 + (MU + CH) / 4$. Alle übrigen Werte bleiben gleich.

☛ **Zaubern** ist in Träumen um -2 erschwert. Ausnahmen hiervon sind Zauber mit dem Merkmal Illusion, die sogar um +2 erleichtert sind. Alle Zauber kosten nur die Hälfte der Astralenergie.

☛ **Liturgien** sind in der Regel nicht modifizierbar und kosten volle Karmaenergie. Liturgien des Boron, Tairach und anderer Götter, die mit Träumen assoziiert sind, erhalten eine Erleichterung von +1. Liturgien mit dem Aspekt Traum sind ebenfalls um +1 erleichtert. Diese Erleichterungen sind kumulativ.

☛ Es ist möglich, durch pure Willenskraft Einfluss auf Träume zu nehmen. Um eine solche Handlung vorzunehmen, ist mindestens 1 Aktion notwendig. Dazu gehört die Veränderung der eigenen Gestalt (Probe -2), die aber keine Werte verändert. Auch Gegenstände können erträumt werden (Probe -3), allerdings muss es sich dabei um normale Gegenstände handeln, die der Held bei sich tragen oder in der Hand halten kann (magische Artefakte, göttliche Talismane u. Ä. sind nicht „erträumbar“). Außerdem kann der Held die Gestaltung der Umwelt des Traumes beeinflussen (Probe -4). So können z. B. Türen entstehen, wo vorher keine waren, oder das Wetter kann sich verschlechtern. Diese Macht hat aber auch deutliche Grenzen, so kann der Held beispielsweise nicht plötzlich 10 Ritter auftauchen lassen, die für ihn kämpfen.

☛ Ein Kampf kann aus besonders beeindruckenden und auch unrealistischen Manövern und Effekten bestehen. Regeltechnisch liegen diesen Aktionen aber immer die Kampfwerte der Handelnden zugrunde, und der Kampf verläuft gemäß den normalen Regeln. Waffen haben keinen Einfluss auf den Kampf bzw. verursachen nicht unterschiedlich viel Schaden. Der Schaden wird immer durch $1W6 + (MU+CH) / 4$ bestimmt. Waffenwerte können dementsprechend ignoriert werden, außer die AT und PA der gewählten Kampftechnik.

- ☛ Talente funktionieren wie üblich, allerdings besitzen Eigenschaften möglicherweise andere Werte (siehe unter Eigenschaften).
- ☛ Ausrüstung kann prinzipiell nicht genutzt werden, es sei denn, sie wurde erträumt.
- ☛ Schaden, der in der Traumwelt erlitten wird, ist nur zu einem geringen Teil echter Schaden. Stattdessen verliert der Held Traum-LeP. Der Verlust von echten LeP wird nach dem Aufwachen anhand der Tabelle ausgewürfelt. Der Tod im Traum bedeutet, dass der Betroffene erschrocken und mit einer Stufe *Betäubung* erwacht (und dem entsprechenden Schaden der unten aufgeführten Tabelle).
- ☛ Du kannst als Meister Erschwernisse für alle Proben vergeben, wenn die Person, in deren Traum man sich befindet, nicht sehr traumverhaftet ist, etwa in Träumen von Zwergen oder seelisch sehr stabilen Charakteren. Umgekehrt gilt dies auch für Erleichterungen, zum Beispiel in Träumen von Elfen oder Borongeweiheten.

Traumschaden

2W6	Verletzung (LeP-Verlust in %)
2-4	Abschürfung, Nasenbluten, Verstauchung (10 %)
5-7	Beule, Kratzer, Veilchen (20 %)
8-9	Zwei Veilchen, Platzwunde (25 %)
10-11	Platzwunden, ausgerenkter Finger, gebrochener Zeh (33 %)
12	Ausgeschlagener Zahn, ausgerissene Haarbüschel, Schnittwunde (50 %)



Neben der Willenskraft können die Helden in diesem Traum alternativ auch mit *Heilkunde Seele* Einfluss nehmen.

Die Namenlosen Zweifel bestimmen schon seit mindestens fünf Tagen des Leben Eberrechts. Daher leidet er unter den Auswirkungen des Namenlosen Fiebers. Dementsprechend müssen die Helden die Auswirkungen der Zweifel überbieten.

Nieder mit dem Alptraum

Der Alptraum besteht aus drei Szenen. In den ersten beiden haben die Helden die Möglichkeit, sich wertvolle Hilfsmittel zu erträumen.

Zuerst benötigen die Tiere der Ifirn Hilfe, die von Eberrecht angegriffen werden. Seine Schwester und die Dörfler setzt er danach den Rattenpilzen aus. Im finalen Kampf müssen sie die Seele des Gutsherrn retten. Diese wird von Einflüsterungen und Namenlosen Zweifeln bedrängt, was sich in einer violetten Eissäule manifestiert.

Die allgemeine Stimmung im Traum ist düster, kein Sonnenstrahl erhellt die Umgebung. Dunkle Wolken treffen aufeinander, lassen lange Schatten entstehen und verheißen nichts Gutes.

Mögliche Hilfen und Erinnerungen

- ☛ **Eberrechts Glaube in der Vergangenheit:** Im Sturm und Regen ging er auf die Suche nach seinen Schafen und hat sie nicht ihrem Schicksal überlassen. Seine Schwester ist sein einziges Familienmitglied. Er muss sich nur erinnern.
- ☛ **Der Schrein der milden Herrin:** Der Schrein der Ifirn wurde erneuert und ist spürbar. Die milde Herrin steht für Hilfe und steht allen bei.
- ☛ **Der Ifirnsfunken:** Die Schwanengleiche hat einen Ifirnsfunken gen Dere gesendet, um ein Licht der Hoffnung zu schenken. Das Licht ist auch hier.
- ☛ **Zurück in die Niederhöhlen:** Der dämonische schwarze Schwan ist besiegt und wird nicht zurückkehren.

Die Mordlust – Traumszene 1

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der düstere Himmel ist wolkenverhangen. Grauer Schnee fällt auf euch herab. Am See bewegt sich etwas im Schilf. Eberrecht befindet sich 15 Schritt entfernt in einem Boot mitten auf dem See und macht gerade Pfeil und Bogen bereit. Er entzündet den Pfeil. Nur einige Schritt vor euch liegt eine kleine Insel im Wasser, auf der eine Schwanenmutter liebevoll ihr Nest hütet. Der Vater bewacht vor dem Nest die Umgebung und beobachtet euch mustern. Die Worte des Gutsherrn werden vom leichten Wind zu euch getragen, sodass ihr sie hören könnt: „Das Weiß sieht so unschuldig aus, doch ihr greift wie alle anderen an, wenn man euch zu nahe kommt. Ihr seid nicht besser als der Schwarze Schwan. Darum müsst ihr sterben, bevor eure falsche Unschuld die Menschen blendet.“ Der brennende Pfeil fliegt von der Sehne und trifft das Nest der Schwäne.



🦉 **Auswirkung:** Zu Beginn des Eingreifens der Helden hat bereits ein Tier den Status *Brennend* und erhält 1W6 SP pro KR (große Fläche betroffen). Das zweite Tier erhält diesen Status in der zweiten KR. Die Angaben zum Feuerschaden findest du im **Regelwerk** Seite 340. Die Lebenspunkte der Schwäne sind relevant für die Zeit der Helden.

🦉 **Voraussetzungen:** Die Abenteurer haben keine Waffen zur Verfügung, sind aber nahe genug am See, um die Schwäne zu erreichen und mit Sand oder Wasser löschen. Das Nest befindet sich in 15 Schritt Entfernung von ihnen. Eberrechts Boot liegt in ähnlicher Entfernung von ihnen, hat aber größeren Abstand von 30 Schritt zur Insel.

In der vierten KR wird Eberrecht erneut einen Pfeil abschießen. Steht ein Tier in Flammen, lacht der Gutsherr wirr und laut auf. Jeder Held darf 1 Probe pro KR ablegen.

🦉 **Heldentaten:** Die Aufgabe besteht darin, zu den Schwänen zu gelangen und beide Schwäne vor dem Feuer retten. Alternativ hilft auch ein Behindern des Angreifers.

Zur Insel oder zum Boot

Möchten die Gefährten zum Boot oder zur Insel, ist eine Probe auf *Schwimmen* erforderlich.

Probe auf *Schwimmen* (Langstreckenschwimmen)

QS 1: Die Helden überwinden die Strecke in 2 KR.

QS 2+: Es dauert nur noch 1 KR.

Fliegt fort

Zum Verscheuchen der Schwäne aus der Gefahrenzone ist für jeden Schwan eine Probe auf *Tierkunde* nötig.

Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* eines Helden gegen *Willenskraft* des Schwans

1 **Netto-QS:** Ein Tier weicht etwas zurück und erhält nur noch 1W3 SP pro KR.

2+ **Netto-QS:** Ein Schwan fliegt fort.

Feuer löschen

Zum Löschen des Feuers brauchen die Gefährten eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung*.

Probe auf *Körperbeherrschung*

QS 1: Das Feuer wird kleiner. Der Schwan erhält nur noch 1W3 SP pro KR.

QS 2+: Das Löschen eines Schwans ist gelungen.

Eberrechts Boot

Um Eberrecht aus dem Boot zu stoßen, ist eine erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Krafttakt* nötig (siehe Seite 74).

Schwan

Größe: 1,20 bis 1,70 Schritt

Körperlänge, 2,00 bis 2,40

Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 10 bis 12 Stein

MU 12 KL 12 IN 14 CH 14

FF 11 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 14 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 5 SK –2 ZK 0 GS 3/12 (an Land / in der Luft)

Schnabel: AT 13 TP 1W6+1 RW kurz

Flügel: AT 14 TP 1W+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel), Wuchtschlag I (Flügel, Schnabel)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 5, Körperbeherrschung 10, Krafttakt 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 11, Verbergen 6, Willenskraft 7

Anzahl: 2 (Paar)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 5 Rationen Fleisch, Trophäe (Federn, 4 Silbertaler)

Kampfverhalten: Schwäne verteidigen sich, wenn ihre Brut oder sie selbst bedroht werden.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; ihren Nachwuchs verteidigen sie bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 12 LeP, 10 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

🦉 **QS 1:** Schwäne gelten als die heiligen Tiere Ifirns. Sie sind Pflanzenfresser und greifen Zweibeiner in der Regel nicht an.

🦉 **QS 2:** Schwanenfedern gelten als Zeichen von Reinheit und Anmut.

🦉 **QS 3+:** Schwäne verteidigen ihren Nachwuchs mit Nachdruck. Sollte man sich einem Nest näher als 10 Schritt nähern, greifen die Elterntieren unverzüglich an.

Vergleichsprobe auf *Krafttakt* eines Helden gegen Eberrechts *Krafttakt*

1 **Netto-QS:** Eberrecht rutscht zum Rand und muss sich festhalten. Die nächste Probe ist um +1 erleichtert.

2+ **Netto-QS:** Eberrecht fällt aus dem Boot.

Kreative Lösungen

🦉 Die Helden können aber auch auf die Idee kommen, den Traum zu beeinflussen, um Eberrecht nach dem ersten Pfeil mit einer Welle zu stören.

🦉 Eine große Welle als Löschwasser ist ebenfalls denkbar. Bei den benötigten QS kann man sich an der Probe zum Feuerlöschen orientieren.



Erfolg der Helden

Bei Erfolg haben sich die Helden Unterstützung für die Befreiung Eberrechts im Traumfinale verdient.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die dunkle Wolkendecke öffnet sich und nur über Eberrecht fällt weißer funkelnder Pulverschnee vom Himmel. Zuerst schüttelt der Gutsherr den Kopf und blinzelt mehrfach mit den Augen. Mit den Händen versucht er, sich den Schnee aus dem Gesicht zu reiben. „Was habt ihr getan? Ich sehe nichts mehr!“ Über euch hat sich ebenfalls freier Himmel in der Wolkendecke gebildet, aus dem der Pulverschnee in eure Hände fällt. Er funkelt und glitzert, aber blendet keineswegs. Das Bild am See verschwimmt langsam.



- Für die Rettung beider Schwäne erhalten die Gefährten 2 Anwendungen des Pulverschnees, der Eberrecht bei Berührung die Sinne verwirrt (Wirkung: 1 Stufe Verwirrung pro Anwendung).
- Hat ein Schwan überlebt, erhalten sie 1 Anwendung des Pulverschnees
- War der Rettungsversuch erfolglos, bleibt der Pulverschnee für die Helden aus.

Pilzspeisung der Unschuldigen – Traumszene 2

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Waldstück nahe dem Fundort von Eberrecht leuchtet eine Feuerstelle. Es duftet nach einer warmen Mahlzeit und würziger Pilzsuppe. Hinter halbhohen Sträuchern steht Eberrecht am Kessel und bereitet das Essen vor, während seine Schwester Vendra, Rauwid und einige Dörfler die Schalen und Löffel richten. Ihr entdeckt wie der junge Mann hinterrücks weitere Pilze in die Suppe gibt, aber es sind keine normalen, sondern Pilze wie in der Höhle des schwarzen Schwans. „Bald werdet ihr wissen, wovon ich spreche. Die Geheimnisse des schwarzen Schwans könnt ihr nicht ablehnen, denn die Kalte Braut sucht immer nach weiteren Dienern.“ Schon haben die Dörfler ihre Schale mit Pilzsuppe gefüllt. Die Löffel sind in der Hand, um die Pilzsuppe zu Mund zu führen.



- **Auswirkung:** In dieser Szene müssen die Helden innerhalb von 6 KR verhindern, dass die Dörfler die Rattenpilzsuppe essen.
- **Voraussetzungen:** Die Abenteurer haben keine Waffen zur Verfügung und sind 10 Schritt von der Szenerie entfernt. Jeder Held darf 1 Probe pro KR ablegen. Zum Eingreifen muss jeder Held dem Duft der Rattenpilzsuppe widerstehen.

- **Heldentaten:** Die Aufgabe besteht darin, sich auf den Aspekt der Hilfsbereitschaft zu besinnen und die Dorfbewohner zu retten. Alternativ hilft auch ein Behindern des Gegners.

Erkennen des Rattenpilzes

Um den Pilz des Namenlosen zuzuordnen, ist im Traum eine normale Probe auf Pflanzenkunde erforderlich.

Dem Rattenpilzduft widerstehen

Möchten die Helden in die Situation eingreifen, ist eine gelungene Probe auf Willenskraft nötig.

Dörfler überzeugen

Möchten die Helden die Dorfbewohner vom Essen der Suppe abhalten, benötigen sie eine gelungene Vergleichsprobe auf Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung).

Vergleichsprobe auf Bekehren & Überzeugen eines Helden gegen Willenskraft der Dorfbewohner

1 Netto-QS: Die Dorfbewohner werden skeptisch. Die nächste Probe ist um +1 erleichtert.

2+ Netto-QS: Sie lassen von der Suppe ab und verschütten sie.

Die Werte von Vendra und Eberrecht findest du auf Seite 74 sowie von Tirol auf Seite 73. Für die restlichen Dorfbewohner kannst du die Angaben zur Bürgerin (siehe *Aventurischer Almanach* Seite 258) übernehmen.

Rattenpilzsuppe vernichten

Zum Umstoßen des Kessels ist eine erfolgreiche Vergleichsprobe gegen Eberrecht auf Kraftakt erforderlich. Nach dem Verschütten des Kessels ist 1 Netto-QS zum Bekehren & Überzeugen der Dorfbewohner ausreichend.



Eberrecht ausschalten

Mit gezielten waffenlosen Angriffen ist es für die Abenteurer möglich, Eberrecht (siehe Seite 74) auszuschalten. Nach dem Ausschalten Eberrechts ist 1 Netto-QS zum Bekehren & Überzeugen der Dorfbewohner ausreichend.

Kreative Lösungen

Die Helden können aber auch auf die Idee kommen, den Traum mittels einer Probe auf *Heilkunde Seele* oder *Willenskraft* zu beeinflussen. Bei den benötigten QS kann man sich an *Bekehren & Überzeugen* orientieren.

- Denkbar ist beispielsweise das Füllen einiger Schalen mit Ungeziefer oder Würmern, damit die Dorfbewohner die Suppe verschütten.
- Anstatt der Würmer ist auch eine extrem heiße Schüssel oder ein heißer Löffel möglich.

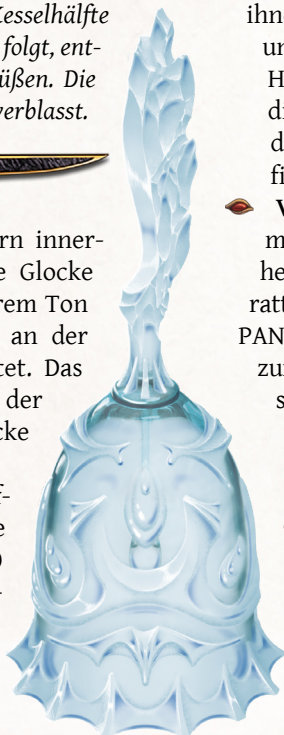
Erfolg der Helden

Bei Erfolg haben sich die Helden eine Unterstützung für die Befreiung Eberrechts im Traumfinale verdient.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen :

Neben euch ertönt ein durchdringender und lauter Glockenklang, der durch den gesamten Körper vibriert. Der Kessel mit der Rattenpilzsuppe beginnt zu schwanken. Erste Risse entstehen und setzen sich fort, bis eine gesamte Kesselhälfte einen gewaltigen Riss zeigt. Als ihr dem Ursprung folgt, entdeckt ihr eine Glocke aus Eiskristall zu euren Füßen. Die Szene mit den Dorfbewohnern wird dunkler und verblasst.

- Für das Retten von mehr als 10 Dörflern innerhalb der Zeit erhalten die Helden eine Glocke aus ifirngefälligem Eiskristall, die mit ihrem Ton zweimal je 30 Punkte Strukturschaden an der violetten Eissäule (siehe rechts) anrichtet. Das Läuten der Glocke benötigt je 1 KR. Nach der zweiten Anwendung zerspringt die Glocke und ist nicht mehr anwendbar.
- Für das Retten von mindestens 5 Dorfbewohnern erhalten die Helden die Glocke mit 1 Anwendung, die einmal 30 Punkte Strukturschaden verursacht, bevor sie zerspringt.
- Retten die Gefährten weniger als 5 Personen, bleibt eine Belohnung aus.



Der Seelenkampf – Traumfinale

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Höhle der Kalten Braut ist in dunkelrotes Licht getaucht. Es ist so kalt, dass man den Atem vor Augen sehen kann. Vor der Schwanenstatue hinter dem See steht eine Frau in einer dunklen Robe. Ihr habt sie bereits in der Hütte am See gesehen und ihren toten Körper gefunden. Neben ihr befindet sich eine Statue aus

violettem Eis. Nein, es ist keine Statue, sondern Eberrecht, der vollständig von violettem Eis umhüllt ist. Die Säule hat keine Öffnung, sodass der Gutsherr sichtlich nach Atem ringt und zu ersticken droht. Seine Hand berührt verzweifelt den Rand der Säule und seine Augen sind weit aufgerissen. Eile ist geboten, um ihn vor dem Tod zu bewahren. „Wehr dich nicht, mein Junge. Die Kalte Braut bekommt immer ihren Willen. Bald legt sie ihre Fesseln ab und nur ihre Diener erhalten ihren Lohn.“

Auswirkung: Im Finale müssen die Abenteurer Eberrecht befreien. Die geschlossene Säule aus Namenlosem Eis führt zu Erstickungsschaden (siehe **Regelwerk** ab Seite 340). Eberrecht leidet unter 1 Stufe *Betäubung* und erhält 1W3+1 SP pro KR. Haben die Gefährten den Gutsherrn vor dem Traum Lebenskraft über die Heilkräuter, Zauberei oder karmales Wirken zurückgegeben, kommt ihnen diese Tat hier zu Gute. Die letzten LeP Eberrechts sind hier ausschlaggebend. Verliert das Eis 120 Strukturpunkte, bricht es zusammen und der Erstickungsschaden für Eberrecht endet sofort.

Voraussetzungen: Die Helden sind in der Kaverne innerhalb der Höhle der Kalten Braut. Im Unterschied zu den anderen Traumszenen stehen ihnen im Traumfinale ihre übliche Bewaffnung und Ausrüstung zur Verfügung. Erwähne die Helden an den Pulverschnee oder die Glocke, die sie hier auch mit sich führen. Aufgrund der Dunkelheit gilt zu Beginn ein Sichtmodifikator der Stufe 2.

Vorgehensweise der Antagonisten: Bemerkte Lawinia Schattenhain die Anwesenheit der Gefährten, hetzt sie die Wolfsratten auf sie. Danach beginnt sie den Zauber PANDAEMONIUM, um die Helden auf dem Weg zur Säule aufzuhalten. Zusätzlich müssen sie den Höhlensee über die Gesteine überwinden, bis sie den Bereich der schwarzen Statue, der Magierin und der Eissäule erreichen.

Heldenstationen: 1. Zuerst treffen die Helden auf das Rattenest mit 2W6+6 Wolfsratten (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 171) in einer Ecke vor dem Höhlensee. 2. Es folgt das Überqueren des Höhlensees mittels Proben auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*). 3. Gelingt der Magierin der PANDAEMONIUM, sind Krallen, Tentakel oder Mäuler auf dem Plateau zu besiegen. 4. Vor der schwarzen Schwanenstatue wartet Lawinia Schattenhain. Die violette Eissäule mit Eberrecht steht 2 Schritt neben ihr.

Kreative Lösungen: Über Proben auf *Willenskraft* oder *Heilkunde Seele* sind die Anwesenheit des ifirngeweihten Schwerts und des Ifirnsfunkens möglich, sofern die Helden danach verlangen.



Die TP, die das Schwert an der Eissäule verursacht, werden verdoppelt, bei allen anderen Gegnern verursacht es normalen Schaden. Der Funke hebt die Erschwernisse durch Dunkelheit in der Höhle auf.

- Ende: Die Feinde der Zwölfgöttlichen Ordnung verdienen den Kampf um Leben und Tod (Aspekt der Kälte). Mit dem Erstickten in oder der Befreiung Eberrechts aus der Eissäule endet das Traumfinale. Du kannst den Kampf bis zum Sieg gegen die Magierin erweitern.



Die Probe auf *Körperbeherrschung* zum Überqueren des Sees entfällt.



Eberrecht erleidet 1W6 SP Erstickungsschaden pro KR.

1 Lawinia Schattenhain

Kurzcharakteristik: 36, magische Kultistin der Kalten Braut, Gildenlose Magierin nach Agrimeton

Funktion: Die Magierin sucht nach dem wahren Namen des Dämons und findet ihn. Bei der Invokation wird sie empfindlich gestört, sodass sich der unkontrollierte Zhylywraq gegen sie wendet und sie tötet. Im Traumfinale will sie die Rettung von Eberrechts Seele unterbinden.

Hintergrund: Während eines harten Winters in Tobrien verlor sie ihre Familie durch Erfrieren. Seitdem hasst sie den Winter und macht insbesondere Ifirn für den Tod verantwortlich, da sie diese anflehte, aber die Göttin nicht eingriff. Aufgrund ihrer magischen Begabung wurde sie nahe Yol-Ghurmak vom Lehrmeister Agrimeton ausgebildet. Nach Ende ihrer Ausbildung war sie kurze Zeit als Leibmagierin tätig und verließ die Schattenlande vor einigen Monden. Entgegen der Empfehlung ihres Lehrmeisters hat sie sich nicht dem Feurigen Vater Agrimoth, sondern der Kalten Braut verschrieben. Sie gibt sich als Festtumer Gelehrte Daria Plötzbogen aus und kennt viele Sagen und Legenden.

Feindbilder: Ifirn

Darstellung: Sprich mit kraftvoller, selbstbewusster Stimme, zeige deutlich Abscheu, wenn die Helden das

Lawinia Schattenhain/Daria Plötzbogen, Magierin und Kultistin der Kalten Braut

MU 14 KL 16 IN 13 CH 14

FF 10 GE 11 KO 12 KK 10

LeP 27 AsP 43 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 0 GS 8

Magierstab kurz: AT 13 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Hohe Astralkraft VII, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes

Talente: Bekehren & Überzeugen 10, Einschüchtern 8, Götter & Kulte 10, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 5, Sphärenkunde 12, Sternkunde 10, Verbergen 4, Willenskraft 10

Zauber: Dämonisches Vergessen 8, Ecliptifactus 10 (siehe Seite 90), Ignifaxius 12, Invocatio Minima 13, Invocatio Minor 12, Invocatio Maior 12, Pandaemonium 13

Kampfverhalten: Zu Beginn hetzt sie die Wolfsratten auf die Helden, um sie aufzuhalten. Die gewonnene Zeit nutzt sie, um einen PANDAEMONIUM zu sprechen. Ansonsten wählt sie Kampfzauber. Im Traum kämpft sie bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



ifirngeweihte Schwert und/oder den Ifirnsfunken bei sich tragen, preise immer wieder laut deine schwarze Herrin.

Besonderheiten: Aus Hass wandte sie sich der Kalten Braut zu, damit sie Ifirn schaden und ihre Macht erweitern kann. Sie besitzt einen unauffälligen kurzen Magierstab.

Dämonisches Vergessen

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

Wirkung: Für das Opfer des Zaubers sind alle geistigen Handlungen um -QS/2 erschwert (beispielsweise Gesellschafts- und Wissenstalent). Auch Zauber und Liturgien sind davon betroffen, nicht jedoch Kampfwerte. Der Zaubernde hat nach dem Wirken des Zaubers QS Kampfrunden Zeit, um sein Ziel zu berühren, damit der Spruch seine Wirkung entfalten kann. Ansonsten verpufft der Zauberspruch wirkungslos. Will ein Ziel nicht berührt werden, ist eine gelungene, nicht verteidigte *Raufen*-AT +2 oder eine AT +2 mit dem Traditionsartefakt notwendig.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Pandaemonium

Probe: MU/CH/KK

Wirkung: Um einen Punkt innerhalb der Reichweite breitet sich eine Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt aus. In dieser schießen dämonische Klauen, Mäuler oder Tentakel aus dem Boden hervor, die alles innerhalb des Wirkungsbereichs angreifen. Jedes Wesen innerhalb dieser Zone sieht sich potenziellen Angriffen der dämonischen Erscheinungen ausgesetzt und erleidet einen Abzug von 2 auf seine GS, wobei diese nicht unter 1 fallen kann. Abhängig von der Menge seiner Bewegungen muss jedes Wesen innerhalb der Pandaemonium-Zone auf die unten aufgeführte Angriffstabelle würfeln. Nutzt ein Wesen in einer KR keine Aktion für eine Bewegung, muss es zu Beginn der KR einmal würfeln. Für jede Aktion oder freie Aktion zur Bewegung des Wesens muss sofort einmal auf der Tabelle gewürfelt werden.

1: kein Angriff

2-3: Eine Krallen greift an (AT 16, 1W6+4 TP).

4-5: Ein Tentakel greift an (AT 14, 1W6+2 TP, wenn nicht verteidigt, dann Status *Fixiert* bis zum Ende der nächsten KR; weitere Angriffe können erfolgen).

6: Ein Maul greift an (AT 12, 2W6+2 TP).

Den Status *Fixiert* durch die Tentakel erleidet das Wesen immer bei der Hälfte der Distanz, die es zurücklegen wollte. Die Auswüchse abzuschlagen ist zwecklos, da sie auf der Stelle nachwachsen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: D

Die Rettung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem letzten Schlag zerspringt die violette Eissäule und wandelt sich zu violettem Dampf, der langsam zur Decke steigt. Eberrecht fällt erschöpft auf die Knie und ringt nach Atem. Sein Brustkorb hebt und senkt sich heftig, bevor er die Augen aufschlägt. Mit röchelnder Stimme wendet er sich an euch: „Habt großen Dank. Was ist genau geschehen? Haben die Zwölfe und Ifirn mich nicht vergessen?“

Bei Misslingen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eberrechts Atem wird flacher. Tränen rinnen aus den Augen und er lässt seine Finger hängen, als wollte er aufgeben. In euren Gedanken hört ihr seine Stimme. „Der schwarze Schwan hat Recht. Nur der eigene Wille zählt.“ Anschließend erschläft der Körper des jungen Mannes und seine Augen schließen sich.

☞ Haben die Gefährten Eberrecht im Traumfinale befreit, die Aspekte Ifirns erfolgreich vertreten und die Anhängerin des Namenlosen besiegt, werden sich Fieber und Alpträume dank der Rettung seiner Seele und der Heilkräuter vollständig zurückziehen. Der Patient gesundet innerhalb von drei Tagen.

☞ Bei Misslingen der Rettung haben Körper und Seele des Gutsherrn großen Schaden genommen. Er wird nur sehr langsam gesunden, aber zukünftig apathisch bleiben und dauerhaft auf Pflege angewiesen sein.

Ausklang und Epilog

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt wieder zu euch und spürt den Boden, auf dem ihr euch gerade befindet. Verschlafen und gähmend reibt ihr euch die Augen. Euer erster Blick fällt auf Eberrecht. Er sieht müde und verschwitzt aus, aber die violetten Verfärbungen an Gesicht und Hals sind bereits verschwunden. Auf seinem Gesicht liegt ein leichtes Lächeln. Ihr habt es vollbracht. Das Seelenheil des Gutsherrn ist gerettet. Jetzt wird er hoffentlich schnell genesen.

Die Helden haben dem schwarzen Schrecken in der Umgebung und im Traum ein Ende bereitet. Eberrecht geht es inzwischen durch die Kräuter besser, sodass er langsam erwacht. Durch ihre Taten haben die Abenteurer mit Vendra und ihrem Bruder dankbare Freunde gewonnen.

Der Ifirnsfunke

Der Funke hat seine ifirngefällige Aufgabe getan und wird seine Liturgie nach diesem Abenteuer verlieren. Zurück bleibt ein sehr seltener Stern, dessen glatte Oberfläche an Eiskristall erinnert. Mit der Größe von etwa einer Faust taucht der Funke seine

Umgebung in ein eisblaues Licht, das die Leuchtkraft der Hälfte einer üblichen Fackel besitzt.

Regeltechnik: Die Brenndauer des Steins ist unbegrenzt.

Ifirnsfunke

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis
Ifirnsfunke, faustgroß	0,75 Stn	80 StP	1.000 S

Möchten die Helden die Baronsfamilie Schnattermoors aufsuchen, um über das Schicksal Thiomars zu berichten und die Schwanenritter ins Gedächtnis zu rufen, werden sie dort Gehör finden.

Der Mühen Lohn

Für die Recherche zur Wolllieferung oder einem Bericht zum Sternenfall werden sich Praiodan Lowanger beziehungsweise Zordan Okenheld wie vereinbart erkenntlich zeigen. Der Herold ergänzt seine bisherige Belohnung nach den Berichten zum Sternenfall um 10 weitere Silbertaler pro Person.

Das ifirngeweihte Schwert und den Ifirnsfunken können die Helden als Andenken am Schrein hinterlassen. Es ist auch möglich, die Gegenstände der Firunkirche in Perainefurten oder Eberrecht zu übergeben. Interessieren sich ein oder mehrere Abenteurer nach den Erlebnissen für den Weg Ifirns, können die Gegenstände auch im Heldenbesitz verbleiben. Es ist für kämpferische Professionen sogar möglich, sich den Idealen der Schwanenritter anzuschließen.

Für ihre Taten im Namen der Schwanengleichen haben sich die Helden **20 Abenteuerpunkte** verdient.

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend gegenüber dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch besitzen solche Wesen einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen und entscheidende Proben ablegen zu können. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere *Kraftakt*, keinem Vergleich mit größeren Wesenstand halten. Die FW in *Kraftakt* ermöglichen nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch. Für einen ungefähren Vergleich mit größeren und stärkeren Wesen kannst du die nachfolgende Tabelle nutzen.

Körperkraft kleiner Wesen/Menschliche Körperkraft

Kleines Wesen	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5





Dryadenhain & Dschinnenzauber

von Philipp Busch, Jonathan Driedger, Lena Kalupner, Matthias Kalupner und Christian Nehling

Dieser Abenteuerband enthält drei märchenhafte Gruppenabenteuer.

Die Gärten der Xantere: Auf einem entlegenen Eiland der Zyklopeninseln liegt der Eingang in eine Feenglobule. Dort lässt sich eine zauberhafte und farbenfrohe Welt erkunden, die der augenscheinlichen Idylle zum Trotz einige Gefahren birgt, welche unter der prachtvollen Blütenfassade wuchern. Auch etwas musikalisches Geschick ist gefragt, um die Geheimnisse des Dryadenhains zu lüften!

Schlange und Mungo: Im Hochland Mhanadistans gibt es viele kleine, für die Geschicke der Welt recht unbedeutende, Stadtstaaten – die perfekte Kulisse für ein klassisches orientalisches Märchen! Ein solcher Gedanke jedenfalls mag den Spielerinnen im ersten Moment kommen, die ihre Heldinnen ins Feld führen, um die finsternen Pläne des zaubermächtigen Wesirs von Ras El’Bir

zu durchkreuzen. Werden sie es rechtzeitig schaffen, hinter den vermeintlichen Dschinnenzauber zu blicken?

Schwanengesang: In einer mitreißenden Geschichte voller magischer und finsterner Machenschaften mag es den Helden nur mit dem Segen der milden Göttin Ifirn und der Hilfe der Gestirne höchstselbst gelingen, eine dämonische Bedrohung zu stoppen, eine gepeinigten Seele zu erlösen und eine weitere vor den Klauen des namenlosen Gottes und seiner unheiligen Braut zu bewahren.



Drei DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden

Genre: märchenhafte Abenteuer mit

phantastischer Atmosphäre

Voraussetzungen: keine

Ort: Zyklopeninseln, eine Feenglobule, Mhanadistan und Weißtobrien

Zeit: ab 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / mittel

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaft    

Kampf    

Naturtalente    

Lebendige Geschichte    

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



www.ulisses-spiele.de

US25348PDF