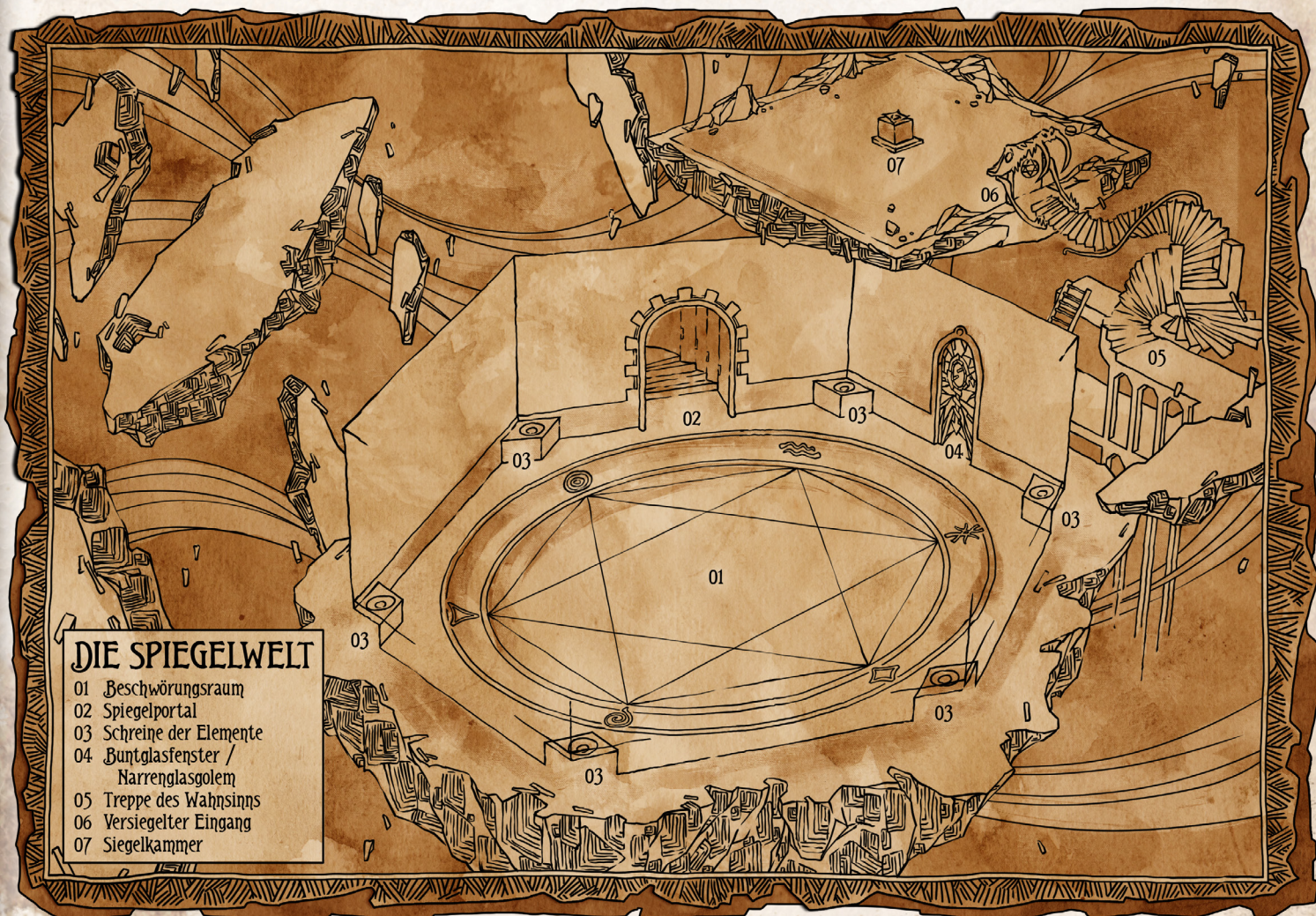




Das Schwarze Auge

DÄMONENMACHT
— & —
STERNENKRAFT



Ebenen-Übersicht



Stufen Brand '22

I.3 Alchemistisches Labor
DQ: 03/00 ZE

I.4.1 Tunnelgang
DQ: 05/01 ZE

I.4.2 Tunnelgang
DQ: 05/01 ZE

I.8 Koschbasaltkammer
DQ: 00/00 ZE

I.1 Eingangstunnel
DQ: 01 ZE

I.2 Kleines Atrium
DQ: 03/01 ZE

A Einschlagskrater
DQ: 15/00 ZE

I.6 Große Artefaktwerkstatt
DQ: 05/01 ZE

I.7 Kleine Artefaktwerkstatt
DQ: 05/01 ZE

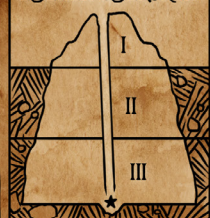
I.5 Ausstellungsraum
DQ: 05/01 ZE

10 SCHRITT

- Treppen
- Türen
- Transversalis-Anomalie

ADARBILS GRAB - EBENE I

Ebenen-Übersicht



Stufen Brand '22

II.8 Adarbils Wohnbereich
DQ: 05/01 ZE

II.7 Kleiner Lagerraum
DQ: 00/00 ZE

II.6 Großer Lagerraum
DQ: 05/01 ZE

II.11 Adarbils Falle
DQ: 00 ZE

II.9 Weggabelung
DQ: 01 ZE

II.10 Ehemaliger Eingang
DQ: 02 ZE

A Einschlagskrater
DQ: 15/00 ZE

II.12 Wächterkammer
DQ: Kampfdauer/01 ZE

II.13 Beschwörungskammer
DQ: 02/00 ZE

II.1 Adarbils Thronsaal
DQ: 02 ZE

II.2 Säulenhalle
DQ: 10/02 ZE

II.5 Gang
DQ: Unmöglich/01 ZE

II.3 Tunnelgang
DQ: 01 ZE

II.4 Koschbasaltkammer
DQ: 00/00 ZE

10 SCHRITT

- Treppen
- Türen
- Transversalis-Anomalie

ADARBILS GRAB - EBENE II

FINDE HYANONS TURM
IM OSTEN

GESPRÄCHE
ROHALS IM
TEMPEL

ni nuli d'oni
flouri!



Zirkel des Hexagramms





IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Redaktion

Tara Flink, Nikolai Hoch

Autoren

David Frogier de Ponlevoy, Kilian Lieb, Christian Nehling und Christoph Trauth

Lektorat

Nikolai Hoch, Thorsten Most, Stephan Pongratz

Korrektorat

Frauke Forster, Diana Rahfoth

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nadine Schäkel

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Steffen Brand, Tim Brothage, Nele Klumpe, Regina Kallasch, Christina Kraus, Lorena Lammer, Dagmara Matuszak, Luca Moos, Nathaniel Park, Janina Robben, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Malte Zirbel

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

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE

sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

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

Titel und 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 2022

Mit Dank an Tobias Adler, Anna Hrabe de Angelis, Dominik Darrington, DeadOperator, Fred Ericson, Daniel Geckeis, Stefan Heuring, Nina Jaeschke, Mathias Kauer, Simon Maier, Thomas Müller, Charlotte Patzer, Lucas Reuther, Lisa Schaupe, Udo Schmuck, Christian Schwarz, Rosa Semle, Daniel Wagner, Philipp Wagner und Johannes Wiegel.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Siegelbruch	05
Die Beschreibung der Unendlichkeit	42
Ein Zombie zum Dessert	83



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



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

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

👂 **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.

👁 **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!

📊 **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.

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

🔍 **Fokusregeln:** Dieses Symbol kennzeichnet eine Fokusregel. Hierbei handelt es sich um eine sogenannte Fokusregel der Stufe I, welche die Regeln aus dem DSA5-Regelwerk erweitert und vertieft.

📖 **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. beim Zauber IMPERSONA^{AMA134}.

ABE – Aventurisches Bestiarium
AGÖ – Aventurische Götterdiener
AGÖII – Aventurische Götterdiener II
AHBII – Aventurisches Herbarium II
AMA – Aventurische Magie

AMAI – Aventurische Magie I
AMAII – Aventurische Magie II
AMAIII – Aventurische Magie III
ANE – Aventurisches Nekromanthäum
APAI – Aventurisches Pandämonium I
APAII – Aventurisches Pandämonium II
ARÜ – Aventurische Rüstkammer
SGM – Studierstube der Gildenmagier
SKL – Schwarze Kunst & Limbusreisen

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	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Der Meisterin zum Geleit

Hochverehrte Collegae,

in diesem Band erwarten euch gleich drei Abenteuer, in denen es eure Helden mit zerstörerischer Magie, arkanen Phänomenen und dämonischen Intrigen zu tun bekommen.

Das Abenteuer **Siegelbruch** führt die Helden nach Wagenhalt, wo eine junge Magierin vom Orden der Rohalswächter augenscheinlich dem Wahnsinn anheimgefallen ist. Die Führung der Weißen Gilde vermutet jedoch mehr dahinter und bittet die Helden, Ermittlungen zum Schicksal der jungen Frau anzustellen. Sie stellen sich dabei intriganten Antagonisten und decken ein Geheimnis auf, das weit in die Vergangenheit reicht.

In **Die Beschreibung der Unendlichkeit** begeben sich die Helden in die abgelegenen Adamant-Laboratorien der Drachenei-Akademie zu Khunchom. Kurz vor ihrer Ankunft kommt es jedoch zu einem magischen Zwischenfall. Gelingt es deinen Helden rechtzeitig, die Folgen einzudämmen und eine noch größere Katastrophe zu verhindern?

Ein Zombie zum Dessert begegnet den Helden in Brak, wo ein Schwarzmagier sie angeheuert hat, ihm als Leibwächter zu dienen. Üble Konkurrenten scheinen es auf den verschrobenen Magister von der Dunklen Halle der Geister abgesehen zu haben. Aber wer ist hier wirklich das Opfer, wer der Täter?

Mada und Hesinde mit Euch,
Tara Flink und Nikolai Hoch (für die DSA-Redaktion)

SIEGELBRUCH

von Christian Nehling und Christoph Trauth

»Ich frage dich, mein Freund: Warum verstecken sie ihr Wissen in den Koschbasaltkammern und geben nicht einmal dir Zutritt? Habt ihr nicht alle den Eid geschworen? Misstraut der Zirkel der Wachenden euch etwa? Anstatt im Namen Rohals für Weisheit und Forschung zu kämpfen, lassen sie euch um Farbe und Länge des Saumes streiten. Ein geschickter Schachzug, der euch nur vom Wesentlichen ablenken soll. Der Orden hat schon lange den Pfad verlassen und ist verblendet von Gier und Macht. Lasst mich euch dabei helfen, die Kruste aufzureißen und die Erneuerung einzuleiten. Ich weiß, wie wir die Spreu vom Weizen trennen und die wahren Erben Rohals unter eurer Führung versammeln können.«

—Mhek'Thagor im Gespräch mit dem Rohalswächter Aldemar, Wagenhalt, Ende 1043 BF

»Die Hinweise verdichten sich, dass der letzte Siegelstock des Paktierers Cyrianus nicht mehr auf Dere weilt. Während des Kampfes um die Wagenhalter Akademie hat das Magnum Opus die kritische Essenz überschritten und es kam zu einem Amazeroth-typischen Effekt der Imitatio daemonis. Ich vermute eine Zerr- oder Spiegelwelt, die durch und durch von der dämonischen Essenz Iribaars erfüllt ist. Hesinde allein weiß, ob der menschliche Geist dem Wahnsinn eines solchen Ortes überhaupt standhalten könnte. Doch wie gelangt man dorthin? Einen passenden Ort für den Übergang habe ich nach intensiver Suche in den Ruinen ausgemacht. Das Sternenmosaik im alten Beschwörungsraum weist eine schwache dämonische Residualstrahlung auf. Man könnte sie mit Hilfe einer Spiegelpaste verstärken, die man auf das Mosaik aufträgt. Aber das reicht nicht: Zusätzlich bräuchte es einen Kraftfokus von immenser Macht. Die Kraftlinien des Elementaren Hexagramms müssten dafür von Ereignissen kosmischer Macht, wie einem Sternenfall, in Wallung gebracht werden. Das mag aber nur funktionieren, wenn die Himmelsschlange die Ausgewogenheit der Elemente erlangt, eine gar unmögliche Vorstellung! Ich fürchte mir bleibt nur die lange Wacht und die Hoffnung, dass der verfemte Siegelstock auf ewig verschollen bleibt.«

—Auszug aus dem Tagebuch des Erzmagiers Hyanon, gefunden in Hyanons Turm nahe Wagenhalt, 612 BF



Stichworte zum Abenteuer: Recherche zu einer magischen Krankheit, Aufdecken einer Bedrohung innerhalb der Weißen Gilde, Diplomatie zwischen der Grauen und Weißen Gilde, Bezwingen eines Paktierers, Kampf um eine alte Hinterlassenschaft

Genre: Forschungs- und Mysterienabenteuer

Voraussetzungen: Wissensdrang, Heldenmut und Loyalität

Ort: Mittelreich, Königreich Garethien, Gareth, Wagenhalt

Zeit: Travia 1044 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel/mittel
Erfahrung der Helden: kompetent bis meisterlich
Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Wissenstalente

Lebendige Geschichte



Hintergrund und Ausblick

Vergangenheit

Nach dem Ausbruch der Magierkriege um 590 BF war die Feindschaft zwischen den Erben Rohals groß. Ein Kusliker Zirkel unter ☿Cyrianus Kalamal strebte nach mehr Einfluss innerhalb der Magierschaft und verfiel dabei den Einflüsterungen des Erzdämonen Amazeroth. Cyrianus plante, Akademien zu unterwandern und sich an deren Wissen zu bereichern. Dazu fertigte er dämonische Siegelstöcke aus Narrenglas, dem erzdämonischen Unmetall Amazeroths, an. Ihm gelang durch das Zusammenspiel zwischen Siegelstock und Siegel eine Verstärkung der magischen Fähigkeiten eines damit gezeichneten Magiers, was aber einen hohen Preis forderte.

Dämonischer Siegelstock

Die meisten Gildensiegel der aventurischen Magier werden mit Hilfe eines akademiespezifischen Arkaniumstempels appliziert, der in einen magischen Siegelstock, einen verzierten Griff aus Holz, Glas oder Metall, eingesetzt wird. Durch die Anwendung von Cyrianus' Siegelstock mit einem Akademiestempel öffnet sich eine Verbindung zur Domäne Iribaar, und der Herzog der Dunklen Weisheit nimmt Kontakt zu dem Nutzer auf. Schwächere Geister verfallen den Einflüsterungen Amazeroths und verpfänden ihre Seele an den Meister der Täuschung. Wehren sich die Betroffenen, straft der Erzdämon sie mit Irrsinn. Die Narrenglas-Siegelstöcke haben außerdem die Fähigkeit, das Aussehen anderer Siegelstöcke anzunehmen. Dadurch lassen sie sich unauffällig austauschen und mit dem Arkaniumstempel einer beliebigen Akademie kombinieren. Unwissende Gildenmagier können so in einen Pakt oder den Wahnsinn getrieben werden. Mehr zu den dämonischen Siegelstöcken findest du auf Seite 40.



Cyrianus nutzte das dämonische Artefakt, um unliebsame Magier aus dem Weg zu räumen und weitere Anhänger für seinen Zirkel und den Vielgestaltigen Blender zu gewinnen. Bekannte Magier wie ☿Cordovan Schlangentab oder ☿Hergalf de Brisk erkrankten nach der unweisentlichen Anwendung des dämonischen Siegels an einem magischen Wahn, der sich weiter verstärkte, je mehr sie sich Amazeroth widersetzen.

Cyrianus fertigte insgesamt drei Siegelstöcke an, wovon er einen als Gastdozent in den Zirkel des Hexagramms

zu Wagenhalt schleuste. So gelang es ihm, einige frisch gekürte Adepten auf seine Seite zu ziehen, während andere dem Wahn anheimfielen. Die Zauberschule ging 592 BF zugrunde: Cyrianus' Zirkel versuchte die Akademie mit einem Magnum Opus des Irrsinns zu übernehmen, sein Plan wurde jedoch entdeckt. Der Kampf der Zauberer, Dämonen und Elementare in Kombination mit der siebtsphärischen Essenz des Magnum Opus löste einen Sphärenriss aus. So entstand eine Globule mit einer bizarren Spiegelwelt sowie einigen duplizierten Akademiegebäuden. Die reale Akademie wurde dabei vernichtet. Von den Überlebenden der Katastrophe blieben nur wenige bei klarem Verstand, was die Rekonstruktion der Ereignisse für Außenstehende erschwerte. Der Paktierer Cyrianus überlebte den Angriff unverseht und tauchte unter. Fast wäre es ihm gelungen, die im Jahr 595 BF gegründete Weiße Gilde mit den beiden restlichen Siegeln zu unterwandern. Doch ☿Hyanon der Große, ein begabter Antimagier und späterer Erzmagier, beschäftigte sich mit der Katastrophe in Wagenhalt und konnte nach tiefgreifenden, durch Hellsichtmagie unterstützten Gesprächen mit traumatisierten Überlebenden Cyrianus als Schuldigen ausmachen. Hyanon setzte den Paktierer fest, erfuhr im Verhör von den drei Siegelstöcken, machte zwei von ihnen ausfindig und vernichtete sie. Zwar vermutete er das dritte Siegel in der Spiegelwelt bei Wagenhalt, es gelang ihm jedoch aufgrund der zu seiner Zeit nie eingetretenen Sternkonstellation nie, die Globule zu betreten. Bis zu seinem Tod wachte Hyanon in einem magisch verborgenen Turm nahe den Ruinen der Akademie, in dem noch immer seine Aufzeichnungen zum verfeimten Siegelstock lagern.



Gegenwart

Ausgelöst vom Sternenfall zerfällt die Struktur der Spiegelwelt nach fast 450 Jahren und hinterlässt ihre Spuren auf Dere: Einige gespiegelte Relikte aus der Globule tauchen unvermittelt rund um Wagenhalt auf. Durch die Essenz Amazeroths erblühen die dämonischen Iribaarslilien, welche Hyanons verborgenen Turm umwuchern. Die junge Rohalswächterin ♀Yelina Glimmerdick

wird auf die astralen Phänomene aufmerksam und beschließt, diese zu analysieren. Die Adepta entdeckt mit Hilfe der Phexgeweihten **Ismena Harnischmacher** den durch Zauberzeichen verborgenen Turm des Erzmagiers. Sie umgeht die Iribaarslilien und kann dank Hyanons Aufzeichnungen eine Rezeptur anfertigen, mit der sie kurzzeitig in die Spiegelwelt gelangt. Als Nichte der einflussreichen Magistra **Jarlinde von Weißenstein-Pandlaril** (siehe Seite 9) plant sie ihre Erkenntnisse mit niemandem zu teilen, ehe sie das dämonische Artefakt gefunden hat. Sie will mit ihrer Entdeckung aus dem Schatten ihrer Tante treten. Schließlich findet sie den letzten Siegelstock mit dem alten Akademiesiegel von Wagenhalt.

Das Elementare Hexagramm

Das Sechseck aus Kraftlinien verbindet den Elementen zugeordnete Orte miteinander (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 239). Jede Seite des Hexagramms ist etwa 200 Meilen lang. Gemeinsam umspannen sie das Herz Aventuriens. Wagenhalt liegt in der Mitte der Struktur, wobei eine exakte Berechnung schwierig ist. Durch Kraftlinienbewegungen und -verschiebungen, welche mit dem Sternenfall in Verbindung stehen, wandert der zentrale Punkt leicht und ist heute ein anderer als zur Zeit der Magierkriege. Sowohl die Rohalsulme, die Akademie zu Wagenhalt, als auch Hyanons Turm lagen einst im Zentrum und je nach Sternenkonstellation und Zeitalter sogar exakt in der Mitte, was sie zu besonders magisch potenten Orten macht. Die Reihenfolge in den Kraftlinien entspricht nicht der typischen Darstellung der elementaren Hexalogie, was das alte Akademiesiegel von Wagenhalt ebenso darstellt.

Durch den jahrhundertelangen Aufenthalt in der siebtsphärischen Spiegelwelt ist der Siegelstock gewuchert und hat scharfe Kanten sowie Dornen aus Narrenglas gebildet. Yelina verletzt sich bei ihrer Untersuchung und wird durch die dämonische Essenz der Globule einer verstärkten Wirkung ausgesetzt. Zwar gelingt der Magierin noch die Rückkehr nach Aventurien, den Siegelstock lässt sie jedoch zurück und kurze Zeit später nehmen ihre Halluzinationen überhand. Obwohl man sie findet und umsorgt, wird ihr Wahn immer stärker und gipfelt in einem Selbstmordversuch. Aufgrund ihrer geistigen Verfassung ist es kaum möglich, mit ihr zu sprechen. Ihr Collega und Rohalswächter **Aldemar** hatte vor einigen Monaten in der Umgebung der früheren Akademie einen alten Handspiegel gefunden, der aus der Spiegelwelt stammt. Durch diesen spricht **Mhek'Thagor**, Auge und Zunge Amazeroths, zu ihm. Die Einflüsterungen des Dämons fallen auf fruchtbaren Boden, da sich der Zauberer zunehmend an den Zwängen und Verboten der Weißen Gilde stört und beginnt, diese zu hinterfragen. Der Magier verfällt den Lügen des Vielgestaltigen

Blenders und geht, in der Hoffnung auf Freiheit und Wissen, einen Seelenpakt mit Amazeroth ein. Als Belohnung verspricht Mhek'Thagor ihm den in der Spiegelwelt verschollenen Siegelstock, mit dem Aldemar seine magischen Kräfte ausbauen und neue Anhänger für die „Befreiung“ der Rohalswächter rekrutieren könne. Der Dämon drängt Aldemar zur Eile, da die Globule weiter zusammenfällt und hauptsächlich durch siebtsphärische Mächte zusammengehalten wird.

Wer ist Mhek'Thagor?

Der achtgehörnte Mhek'Thagor ist ein mächtiger Dämon aus der Domäne Iribaar. Er gilt als Auge und dritte Zunge Amazeroths und spricht oft durch Träume und Spiegel zu seinen Opfern. Da es keine dokumentierte Beschwörung gibt, sind sein Aussehen und seine Fähigkeiten unbekannt. Namhafte Dämonologen wissen jedoch, dass der Meister der Lügen und Täuschung in der Lage ist, selbst Schwarze Augen zu manipulieren. Mhek'Thagor ist kein direkter Gegner für die Helden, sondern zieht seine Fäden im Hintergrund.



Da er den Eingang zur Spiegelwelt in den Ruinen der Akademie wähnt, beschwört Aldemar den Dämon Quitslinga, der die Gestalt **Sequin Bachentals**, eines für Emmeran Stoorrebrandt (siehe **Almanach** Seite 211) tätigen Händlers, imitiert und für ihn spioniert. Weiterhin nutzt er Gotongis zur Suche nach Hyanons Turm, in dem er weitere Aufzeichnungen vermutet. Zum Schutz vor Entdeckung verhindert Mhek'Thagor die Anwendung von Hellsichtmagie auf den Dämon und Aldemar und täuscht sogar den Blick Schwarzer Augen auf Wagenhalt, was auch den Inhaber des Handelshauses Stoorrebrandt betrifft.

Zukunft

Magistra **Jarlinde von Weißenstein-Pandlaril**, Yelinas Tante, unterrichtet als liberale Dozentin an der Akademie von Schwert und Stab in Gareth und pflegt im Namen des Weißen Pentagramms diplomatische Beziehungen zu den beiden anderen Magiergilden. Sie erfährt vom Zustand ihrer Verwandten und bittet Convocatus primus **Saldor Foslarin** um Hilfe. Bei den Ermittlungen befürchtet die pragmatische Magierin mangelndes Fingerspitzengefühl von Seiten der Rohalswächter (Bosparano: *Ordo Custodum in nomine Rohale*, kurz OCR. Siehe **Rohals Erben** Seite 88), die in einem erbitterten Streit mit dem nahen Stoorrebrandt-Kolleg (siehe **Rohals Erben** Seite 17) liegen. Da Yelina ein Mitglied im Orden ist, würden die Wächter sich der Sache sofort annehmen, wenn sie Wind davon bekämen.

Die Symptome Yelinas erinnern Saldor an einen Kommentar des Erzmagus Hyanon in seiner privaten Originalausgabe des *Buchs der Abschwörungen*. Die kurze Abhandlung berichtet vom Untergang der alten Akademie in Wagenhalt und stellt Theorien um ein dämonisches Artefakt auf, geht aber nicht ins Detail. Da Hyanon seine

letzten Jahre dort verbrachte, hält Saldor einen Zufall für unwahrscheinlich und will weitere Nachforschungen anstellen lassen.

Zur Betreuung der verwirrten Magierin ruft er die Noioniten aus Gareth, fürchtet aber, dass sie mit dem Problem überfordert sein könnten. Saldor sucht daher tugendhafte und vor allem unabhängige Streiter, die einen neutralen und unverstellten Blick auf die Situation werfen und so seine Vermutung überprüfen sollen. Durch die Nutzung externer Kräfte will er außerdem Schwierigkeiten mit der Akademie der Grauen Gilde vor Ort ausweichen, auf deren Gelände man Yelina fand.

Die Abenteurer müssen in Wagenhalt Yelinas Schritte rekonstruieren, Hyanons Magierturm und einen Weg in die Spiegelwelt finden. Dabei gilt es, falsche Fährten zu durchschauen und die im Streit liegenden Rohalswächter und die Magier des Stoorrebrandt-Kollegs zu besänftigen. Werden die Gefährten das dämonische Siegel sichern und den verblendeten Aldemar aufhalten?

Magierstreit in Wagenhalt

Die Pläne Emmeran Stoorrebrandts, in Wagenhalt auf den Ruinen der alten Akademie eine Zweigstelle des Stoorrebrandt-Kollegs zu eröffnen, um Leibmagier für den Dienst im zentralen Mittelreich auszubilden, missfallen der Weißen Gilde und insbesondere den Rohalswächtern vor Ort. Der Orden protestiert bei jeder Gelegenheit gegen die Bau- und Ausgrabungsarbeiten und fordert alle Funde für sich ein.

Auswahl der Helden

Das Abenteuer richtet sich an kompetente bis meisterliche Helden, die bereits die ein oder andere Herausforderung überstanden haben. Da die Beauftragten im Namen der Weißen Gilde ermitteln, ist ein tadelloser Ruf von Vorteil. Der streng hierarchisch organisierte Bund des Weißen Pentagramms bevorzugt Weißmagier, Geweihte der Zwölfgötter sowie Krieger und Adlige. Doch auch Professionen, die nicht in diese Struktur passen, bekommen von der pragmatischen Jarlinde einen Vertrauensvorschuss, solange ihre vergangenen Taten von Kompetenz und Anstand zeugen.

Um die Geheimnisse in Wagenhalt zu lüften, werden Weisheit und Weitsicht benötigt. Gildenmagier, Geweihte der Hesinde und des Nandus sowie Gelehrte und Forscher können bei den Recherchen glänzen und die magischen Phänomene der Spiegelwelt erforschen. Der Kampf gegen Amazeroths Schergen erfordert neben Wissen jedoch auch eine scharfe Klinge, weshalb kämpfende Professionen die Gruppe sinnvoll ergänzen. Gesellschaftlich orientierte Helden dürfen sich auf das diplomatische Parkett begeben und bei der Suche in Wagenhalt sowie der Vermittlung zwischen Rohalswächtern und Stoorrebrandt-Kolleg ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Schwarzmagier, gildenlose Magier und andere zauberkundige Traditionen wie Druiden oder Hexen müssen mit Vorurteilen vonseiten der Weißmagier rechnen. Dämonologen, Chimärologen, Nekromanten, Golembauer und Paktierer sind für das Abenteuer weniger geeignet oder erfordern etwas Mehraufwand, wie z. B. eine alte Freundschaft mit Jarlinde oder Saldor Foslarin.

Für den Bund des Weißen Pentagramms

Gareth, das Herz des Reiches

Region: Mittelreich, Königreich Garetien

Einwohner: 170.000, 1.000 Zwerge, 500 Elfen, einige Goblins, Grolme und Tiefzwerge

Herrschaft: Rat der Helden, der sich aus Bürgern, Priestern und Adel zusammensetzt

Tempel: alle Zwölfgötter (darunter mit der Stadt des Lichts der Haupttempel des Praios), Aves, Hal, Simia, Ucuri

Handel und Gewerbe: sehr viele Händler und Handwerker fast aller Branchen; in Gareth gibt es wirklich alles, wenn man bereit ist, den Preis dafür zu bezahlen.

Besonderheiten: gewaltige Anzahl von Tempeln und Schreinen, viele Ordenshäuser (Noioniten, Draconiter), Sitz des Handelshauses Stoorrebrandt, Stadt des Lichts mit Sonnenpalast (Haupttempel des Praios), wichtige

Tempel des Phex (Schutzgott der Stadt) und des Ingerimm (Zünfte), Katakomben des Hesindetempels und andere unterirdische Welten, Akademie der magischen Rüstung (Magierakademie, weiß, Leib- und Antimagier), Akademie Schwert und Stab (Magierakademie, weiß, Kampfmagier), Institut der Hohen Schule der Reiterei (Kriegerschule), Kaiserliche Kavalleristenschule (Kadettenschule), Alte Residenz, Ruinen der Neuen Residenz, Wachender Greif (mächtiges, praioseffälliges Monument), Dämonenbrache mit Resten der Fliegenden Festung, Hotel Seelander (vermutlich teuerstes Hotel Aventuriens mit exzellenter Küche)

Stimmung in der Stadt: geschäftig, voller Bürgerstolz, umtriebig, laut und trotz der Zerstörungen optimistisch. Allerdings in den Stadtteilen auch unterschiedlich, das Elend in den Außenbezirken ist allgegenwärtig.

Im ersten Kapitel befinden die Helden sich in Gareth (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 74) und werden von Saldor Foslarin angeworben. Dieser wünscht, dass sie die Erkrankung einer Rohalswächterin untersuchen, die dem Wahnsinn verfallen ist. Er befürchtet, dass ein

dämonisches Artefakt aus den Magierkriegen hinter den Symptomen steckt.

Gareth, die mit Abstand größte Stadt Aventuriens, ist eine pulsierende Metropole. Als Hauptstadt des Mittelreichs finden sich hier gleich mehrere kaiserliche

Paläste, zahllose Organisationen, Gilden, Orden und hunderte Tempel. Sie unterteilt sich in die fünf Stadtteile Alt-Gareth, Neu-Gareth, Rosskuppel, Meilersgrund und Südquartier, wobei jedes Viertel größer als die meisten aventurischen Siedlungen ist und seinen individuellen Charme und eigene Atmosphäre hat. Das von der Ugdalfmauer begrenzte Alt-Gareth befindet sich im Herz der Stadt und präsentiert sich mit allerlei historischen Bauten, gepflegten Fachwerkhäusern, sauberen Alleen und Parks. Hier lassen sich zahlreiche Tempel, die alte Residenz, das Rathaus der Bürgerschaft, sowie gleich zwei Akademien der Weißen Gilde entdecken.

Wege ins Abenteuer

Gareth bietet unzählige Möglichkeiten für einen Besuch. Ob die Helden aufgrund einer Einladung Saldors beziehungsweise Jarlindes vor Ort sind oder die Anwerbung erst in der Kaiserstadt erfolgt, ist dir überlassen.

- ☛ Weißmagier, Zwölfgöttergeweihte, Adlige, Krieger des Mittelreichs oder Helden mit besonders guter Reputation erhalten eine Nachricht, in der sie von Convocatus primus und Spektabilität Magister Magnus Saldor Foslarin persönlich zu einer Audienz in die Akademie Schwert und Stab zu Gareth geladen werden.
- ☛ Magier anderer Gilden sowie Abenteurer, die sich in der Vergangenheit bereits erfolgreich bewiesen haben, erhalten ihre Einladung von Magistra ordinaria Jarlinde von Weißenstein-Pandlaril. Auch sie bittet die Helden nach Gareth, verschweigt jedoch die Anwesenheit von Saldor beim Treffen. Zum Zeitpunkt der Niederschrift des Briefes hat sie ihren Vorgesetzten noch nicht darüber informiert, dass sie potentielle Ermittler eingeladen hat, die in Saldors Augen problematische Freidenker sind. Bis zur Ankunft der Gäste hat sie ihn jedoch unterrichtet und zu ihrem Erstaunen seine Zustimmung gefunden.
- ☛ Abenteurer, auf die keine der oben genannten Eigenschaften zutrifft, können ihre Eignung durch einen phexischen Zufall unter Beweis stellen. ⚔ *Bolgur Engstrand* (Werte wie kompetenter Bürger, **Aventurischer Almanach** Seite 258), ein Schmied der Akademie Schwert und Stab, transportiert Werkzeuge, einfache Metalle und 40 Stein Angbarer Zwergensilber für Saldor Foslarin. Ihm droht ein Überfall durch ⚔ *Glena Praiostreu* und ihre Bande (Anzahl der Helden +2, Werte wie erfahrene Räuber bzw. für Glenna Werte wie kompetenter Räuber, **Aventurischer Almanach** Seite 259).

Die Räuberin hat den Schmied schon seit Tagen beobachtet und bei einem Gasthausbesuch dem begleitenden Kampfmagier Gift ins Essen gemischt. Der Zauberer bleibt mit starken Magenkrämpfen im Gasthaus, während Bolgur alleine nach Gareth reist. Nach einer erfolgreichen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* können die Helden hinter einer Kurve Kampfgeräusche ausmachen.

Ort: Der Überfall kann überall auf der Reichsstraße 3 zwischen Angbar und Gareth stattfinden.

Flucht: Sobald die Anführerin kampfunfähig ist oder bei einem Verlust von 50 % ihrer Lebenspunkte, oder

wenn die Hälfte oder mehr der Bande kampfunfähig oder geflohen ist.

Erfolg: Nach dem Sieg wird sich der Schmied überschwänglich bei seinen Rettern bedanken und sie bitten, ihn nach Gareth zu begleiten. Dort angekommen erkundigt er sich nach ihrer Unterkunft, in die bereits einen Tag später eine Einladung für eine Audienz beim Convocatus primus überbracht wird. ●○

Die Anwerbungen können auch beliebig miteinander kombiniert werden. Nicht geladene Abenteurer sind auch als Begleitung eines anwesenden Gastes möglich.

Eine Audienz beim Convocatus primus

Die Akademie Schwert und Stab zu Gareth liegt direkt am Zwölfgötterplatz im Herzen des Schlossviertels von Alt-Gareth. Der schlichte zweistöckige Bau war einst Sitz der Kanzlei für Kriegswesen und beherbergt aktuell etwa 50 Schüler, 15 Lehrmeister sowie dutzende Archive, Scriptoren und anderes Hauspersonal. Neben dem normalen Akademiebetrieb befinden sich auch noch die Verwaltung der Weißen Gilde sowie der Hauptsitz der Pfeile des Lichts in dem Gebäude.

Sag mir, wo du herkommst...

Sobald die Helden die Eingangshalle der Akademie betreten, werden sie vom greisen Haushofmeister ⚔ *Bosper Sensendengler* (94, gepflegte Kleidung, knöchrig, streng, immenses Geschichtswissen) empfangen. Dieser bittet die Gäste in den schlichten Empfangsraum. Nach etwa einer Stunde Wartezeit erscheint ⚔ *Jarlinde von Weißenstein-Pandlaril* (51, zierlich, funkelnde grüne Augen, neugierig, entschlossen, liberale und weltoffene Weißmagierin; Überreden 15 (14/15/15), Willenskraft 14 (14/15/15), Respondami 14 (14/15/15), SK 2) und geleitet die Helden in den prunkvollen Gildensalon. Die Zauberin begrüßt die Besucher freundlich und verwickelt sie bei einem Becher Yaquirblut, einem schweren Rotwein aus Almada, in ein Gespräch über vergangene Geschehnisse. Aufmerksame Zuhörer (erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* gegen Jarlindes *Überreden*) bemerken, dass die Magierin sie unterschwellig ausfragt und bereits mehr über ihre persönlichen Taten weiß, als sie vorgibt. Nach dem ersten Kennenlernen bittet sie die Anwesenden, sich einer Gesinnungsprüfung zu unterziehen, ehe sie den Convocatus primus treffen.

- ☛ **Adelsbrief oder weiße Weste:** Mitglieder der Weißen Gilde, Geweihte, Krieger, Adlige und Helden mit einer persönlichen Einladung von Saldor spricht Jarlinde auf vergangene Entscheidungen an. Besonders hinterfragt sie moralische Aspekte. Dabei geht sie ins Detail und offenbart unverblümt, dass sie bestens informiert ist.

☛ Das Zwergensilber auf dem Ochsenkarren ist für Saldors persönliche Schmiede bestimmt. Der Magier arbeitet seit Jahren an einer Rüstungslegierung aus Endurium und Zwergensilber, die seine Zauberkraft nicht oder weniger einschränken soll. Bisher waren seine Bemühungen allerdings noch nicht von Erfolg gekrönt.

- **Alle anderen:** Alle anderen möchte die Magistra unter der Wirkung eines Wahrheitszaubers befragen. Dazu erläutert sie den Zauber RESPONDAMI und führt ihn erst durch, nachdem die Abenteurer der Prozedur zustimmen. Sie nutzt dazu stets die Modifikation *Kosten sparen* sowie den Kraftfokus ihres Magierstabes. Weigert sich jemand, bedankt sie sich freundlich für das Erscheinen und lässt diesen anschließend zum Ausgang geleiten. Der Held verpasst damit die Gelegenheit, den Convocatus primus persönlich zu treffen, kann sich seinen Gefährten aber natürlich dennoch anschließen.

Ein Verhör, insbesondere unter magischem Einfluss, stellt eine heikle Situation für Spieler dar und verlangt Fingerspitzengefühl von Seiten der Meisterin. Du kannst die Spieler zwar unter Druck setzen, solltest es aber nicht übertreiben, da sonst eine Abwehrhaltung droht. Jarlinde versteht ihr Handwerk und hat gut recherchiert. Dennoch kennt sie nicht alle eventuell vorhandenen dunklen Geheimnisse der Helden. Die Zauberin sucht keine Helden mit einer blütenreinen Weste, sondern benötigt kreative Ermittler, die schwierige Entscheidungen treffen können und dennoch einen starken moralischen Kompass besitzen.



Jarlinde befragt die Helden mit dem Zauber RESPONDAMI, daher muss sie die Fragen so stellen, dass sie mit *Ja* oder *Nein* beantwortet werden können. Es könnten sich beispielsweise folgende Formulierungen ergeben:

- **Nach geltendem Recht:** Habt Ihr die Räuber/Orks/Goblins/Raubritter damals getötet/laufen gelassen und nicht der Gerichtsbarkeit übergeben?
- **Glauben:** Ich hörte, Ihr hattet in der Vergangenheit viel Kontakt mit Ungläubigen. Fasziniert Euch die Kultur und Götterwelt der Goblins/Orks/Novadi/Elfen/Maraskaner?
- **Freundschaft & Treue:** Eure Begleiterin glaubt nicht an die Zwölfe. Würdet Ihr unter Eid für sie und ihre Taten bürgen?
- **Loyalität:** Ihr bietet eure Dienste für Gold an. Würdet Ihr jeden Auftrag annehmen, wenn der Preis stimmt?

Der Auftrag

Anschließend geleitet Jarlinde die Helden in das Audienz-zimmer der Spektabilität, wo **♠ Saldor Foslarin** (siehe **Rohals Erben** Seite 104) arbeitend hinter seinem Schreibtisch sitzt. Knapp, aber freundlich bedankt er sich bei den Anwesenden oder lobt ihre vergangenen Taten.

Die Versammelten blickt er lange und streng an, ehe er zu sprechen beginnt:

- **Verrückt:** Die Rohalswächterin Yelina Glimmerdiek ist ganz plötzlich dem Wahnsinn anheimgefallen. Es gibt Hinweise, dass sie eine gefährliche und wahrscheinlich nicht ansteckende Krankheit des Geistes



Warum Saldor?

Eine Audienz bei Saldor Foslarin ist eine Ehre, die selbst hochrangige Magier nur selten erhalten. Der Convocatus primus ist ein vielbeschäftigter Mann, der eigentlich keine Zeit für persönliche Aufträge hat. Da es bei dieser Angelegenheit jedoch um eine Bedrohung geht, die vermutlich eine ganze Akademie auslöschte, hat er sich persönlich der Sache angenommen. Darüber hinaus ist der Zwerg der Einzige, der außerhalb der Rohalswächter eine Vollmacht für eine Untersuchung innerhalb des Ordens ausstellen kann. Solch ein Dokument händigt er nicht leichtfertig aus, weshalb er die Ermittler selbst in Augenschein nehmen will, ehe er Jarlinde die Details klären lässt.



hat, die nur Magiebegabte trifft. Herkömmliche Erkrankungen lassen sich ausschließen. Weder Perainegeweihete noch magische Heilung konnten bisher eine Besserung bewirken.

- **Dämonische Ursache?:** Ein handschriftlicher Kommentar des Erzmagiers Hyanon in dessen persönlichen Exemplar vom *Buch der Abschwörung*, welches sich in Saldors Besitz befindet, deutet auf ein nicht näher genanntes siebtsphärisches Artefakt aus der Zeit der Magierkriege hin. Dieses ist möglicherweise für den Untergang des Zirkels des Elementaren Hexagramms, einer zur Zeit der Magierkriege untergegangenen Akademie bei dem Städtchen Wagenhalt, und auch für die mysteriösen Symptome verantwortlich. Auf Nachfrage gewährt Saldor

den Helden Einblick in das Buch. Sie können in dem komplexen Text allerdings nicht mehr erfahren, als er ihnen ohnehin schon gesagt hat – und nur wenn eine Probe auf *Magiekunde* um –3 erschwert gelingt, kann ein Held überhaupt nachvollziehen, wie Saldor zu seinem Verdacht kommt.

- **Hyanons Turm:** Der Erzmagier verbrachte seine letzten Jahre in einem bis heute unauffindbaren Magierturm nahe Wagenhalt. Es ist davon auszugehen, dass er das womöglich dämonische Objekt nie gefunden hat.
- **Helden gesucht:** Saldor bittet die Anwesenden, Yelinas magische Erkrankung zu untersuchen, ehe die bereits gerufenen Noioniten eintreffen und die Rohalswächterin in ihre Obhut nehmen. Dafür haben sie noch etwa zwei Wochen Zeit.
- **Zwistigkeiten:** Da die in Wagenhalt lebenden Rohalswächter in Streitigkeiten mit der dortigen Niederlassung des Stoorrebrandt-Kollegs von der Grauen Gilde verwickelt sind, braucht man Ermittler mit Fingerspitzengefühl und diplomatischem Geschick. Yelina wurde auf dem Gelände der Magierakademie aufgefunden, die den Weißmagiern vor Ort jedoch keinen Zutritt gewährt. Nicht zuletzt deshalb ist Saldor damit einverstanden, die Angelegenheit in die Hände externer Kräfte zu legen.
- **Lohn:** Für ihre Arbeit erhalten die Helden pauschal 25 Dukaten pro Kopf sowie fünf Dukaten für Kost und Logis. Sollten weitere Spesen anfallen, verspricht er ihnen diese rückwirkend zu erstatten. Je nach Erfolg kann er ihnen auch weitere Belohnungen in Aussicht stellen. Um die Ermittlungen vor Ort bei den Rohalswächtern zu erleichtern, stellt Saldor ihnen zusätzlich eine Vollmacht aus. Diese Vollmacht beinhaltet keine höheren Rechte wie etwa Zugang zu den Geheimnissen des Ordens, aber sie erlaubt den Helden das eigenständige Ermitteln und hält die Ordensmitglieder zur Zusammenarbeit mit ihnen an.

Sobald die Abenteurer den Auftrag annehmen, entlässt Saldor die Gäste. Jarlinde begleitet die Helden zurück in den Gildensalon, um weitere Details zu besprechen. Die Ergebnisse ihrer eigenen Recherchen in Gareth teilt sie mit den Helden.

- **Wagenhalt:** Alle Informationen bis QS 3 (siehe Seite 12)
- **Zirkel des Hexagramms:** Die Akademie wurde 553 BF von Rohal gegründet und ging während der Magierkriege 592 BF unter. Saldor und Jarlinde vermuten, dass das von Hyanon erwähnte dämonische Artefakt für den Untergang, aber auch für Yelinas Wahnsinn verantwortlich sein könnte. Kurz vor der Zerstörung gab es damals zahlreiche Fälle von magischem Irrsinn in und um Wagenhalt.
- **Das Elementare Hexagramm:** Alle Informationen aus **Das Elementare Hexagramm** Seite 7, außer die zu Hyanons Turm.



- **Rohalswächter und Stoorrebrandt-Kolleg:** Der Orden und die Akademie sind in einer verfahrenen Situation. Beide werfen sich gegenseitig Überschreitung der jeweiligen Kompetenzen vor und blockieren sich, wo sie nur können. Dass das Stoorrebrandt-Kolleg seine Niederlassung direkt auf den Ruinen des alten Zirkels unweit der Rohalsulme errichtet hat, ist für viele Weißmagier eine Provokation sondergleichen. Mittlerweile werden nur noch Graumagier und Angestellte in die Ausbildungsstätte sowie Käufer zum Kontor auf dem Gelände gelassen. Die Obrigkeit hält sich komplett aus den Streitigkeiten der Magier heraus.
- **Weitere Recherche:** Über den rätselhaften Wahnsinn konnte Jarlinde in Gareth bislang nichts herausfinden. In Wagenhalt gibt es neben dem Ordenshaus und der Stoorrebrandt-Akademie noch einen Hesindetempel, der eine gut ausgestattete Bibliothek haben soll.

Zu Rohals Erben

Die Reise gen Wagenhalt dauert zwei Tage und führt westlich über die Reichsstraße 3, ehe man sich ab Weyring nach Norden begibt. Jarlinde organisiert auf Wunsch eine der fahrenden Stoorrebrandt-Kutschen, mit der man die 60 Meilen bequem zurücklegt. Im 1.400 Einwohner zählenden Weyring können die Helden im Gasthaus *Am Buchenhain* (Q3/P3/S20) übernachten und einige Gerüchte über Wagenhalt, die Rohalswächter und die Niederlassung des Stoorrebrandt-Kollegs in Erfahrung bringen.

- Die Rohalswächter liegen im Streit mit dem Stoorrebrandt-Kolleg. (+)
- Das Haus Stoorrebrandt sucht in den Ruinen der Zauberschule nach Schätzen aus der Zeit der Magierkriege, was den Rohalswächtern ein Dorn im Auge ist. (+)
- Die Rohalswächter haben ein Schwarzes Auge, das einst Borbarad gehörte. Es liegt in der Koschbasalkammer im Keller des Ordenshauses. (–)
- In Wagenhalt geschehen seltsame Dinge. Wahnsinnige Magier, Geistererscheinungen und das plötzliche Auftauchen von merkwürdigen, seitenverkehrten Objekten (Bücher mit spiegelverkehrter Schrift etc.) sind ein Zeichen, dass Rohal bald zurückkehrt. (+/–)

Graue und weiße Paneele

Wagenhalt

Region: Königreich Garetien (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 30)

Einwohner: 600, dazu diverse Wanderarbeiter

Herrschaft: Dorfschulze, Haus Eberstamm

Tempel: Hesinde, Peraine (außerhalb), Travia, Aves

Handel & Gewerbe: Markt, Kontor Stoorrebrandt (auf dem Akademiegelände)

Gasthäuser: Beim Lindenschmied (Q4/P5/S20), Am Anger (Q3/P3/S15), Taverne Zum Gestürzten Becher (Q1/P1), Taverne Dorfkrug (Q3/P3)

Besonderheiten: Lage im Zentrum des Elementaren Hexagramms (gebildet von mehreren magischen Kraftlinien), Ordenshaus der Rohalswächter, Niederlassung des Stoorrebrandt-Kollegs, Ruinen und Ausgrabungen an der untergegangenen Akademie
Stimmung in der Stadt: Der ohnehin geschäftige Ort profitiert von den Bauarbeiten an der neuen Magierakademie, den Ausgrabungen der Ruine und dem Kontor. Deshalb sind viele Handwerker und Arbeiter in der Stadt. Zwischen den zur Weißen Gilde gehörenden Rohalswächtern und der Akademie der Grauen Gilde herrscht eine angespannte Atmosphäre, was Bauarbeiter und Anwohner besorgt.

Was weiß mein Held über Wagenhalt?

Probe auf Geschichtswissen (Garetien) oder Sagen & Legenden (Garetien)

QS 1 – Rohal der Weise soll hier aus einer Blutulme entstiegen sein. Das Handelshaus Stoorrebrandt hat dort 1039 BF eine Niederlassung der Rivaner Magierakademie gegründet, was noch immer zu Disputen mit der Weißen Gilde führt.

QS 2 – Einer Legende nach erschien in Wagenhalt Aves den Menschen und versprach ihnen Aventurien. In der Rohalszeit gab es hier die Zauberschule Zirkel des Hexagramms, welche auf elementare Magie spezialisiert war.

QS 3 – Der Ort befindet sich im Zentrum von magischen Kraftlinien, des sogenannten Elementaren Hexagramms. Deswegen kommt es regelmäßig zu astralen Erscheinungen wie Mindergeistern^{ABE53}.

Wagenhalt ist auch als Stadt *Rohals des Weisen* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 223 und 244) bekannt. Der Hain mit der Rohalsulme liegt etwas außerhalb auf einer Hügelkette.

Im Jahr 553 BF gründete Rohal gemeinsam mit anderen Magiern die Akademie Zirkel des Hexagramms, die während der Magierkriege 592 BF unterging.

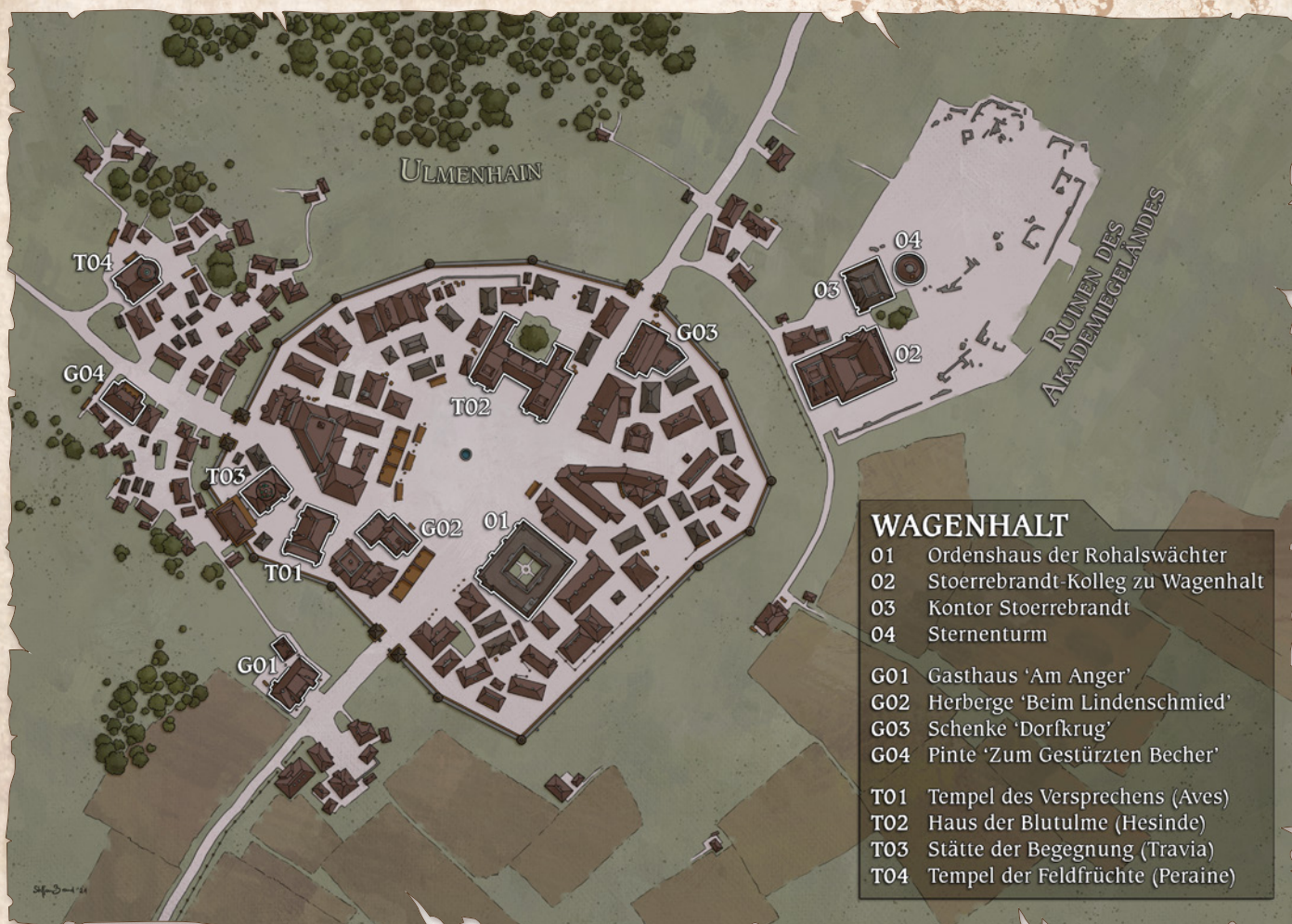
Spiegelspuren

In Wagenhalt gilt, es Yelinas Spuren nachzugehen und den Weg in die Spiegelwelt zu entdecken. Dabei stoßen die Helden auch auf ihren heimlich vorgehenden

Antagonisten Aldemar, der mit seinen Dämonen ebenfalls auf der Suche nach dem Eingang ist.

Zusammenfassung der Geschehnisse

- ✎ **Vor 6 Monaten:** Aldemar findet einen Spiegel aus der Spiegelwelt, aus dem Mhek'Thagor (siehe Seite 7) zu ihm spricht und ihn verführt.
- ✎ **Vor 5 Monaten:** Yelina wird in Wagenhalt bei den Rohalswächtern aufgenommen.
- ✎ **Vor 3 Monaten:** Der Rohalswächter Aldemar beginnt mit der Suche nach dem amazerothverfluchten Siegelstock. Er beschwört einen Quitslinga und lockt den Kontoristen Sequin unter dem Vorwand eines Handels in ein Waldstück. Dort tötet der Dämon den Mann, verscharrt ihn und nimmt seine Rolle ein.
- ✎ **Vor 9 Wochen:** Yelina ist fasziniert von Hyanons Geschichte und hört in Wagenhalt allerlei Geschichten zu Mindergeistern und Blutblatt (siehe Seite 22). Sie vermutet einen Zusammenhang und beschließt, den Turm des Erzmagiers zu suchen.
- ✎ **Vor 7 Wochen:** Bei einem nächtlichen Ausflug in die Ruinen trifft Yelina die Baumeisterin Ismena (geheime Phexgeweihte, siehe Seite 21). Beide tauschen sich aus und suchen gemeinsam den magischen Ort.
- ✎ **Vor 4 Wochen:** Mit Hilfe Ismenas hat die Zauberin den Standort von Hyanons Turm im Osten von Wagenhalt ermittelt. Die beiden Frauen finden das von Iribaarslilien überwucherte Gebäude. Yelina verschafft sich mittels TRANSVERSALIS Einlass. Sie findet Hyanons Aufzeichnungen und den Hinweis auf eine Spiegelpaste, die einen Zugang zur Spiegelwelt ermöglicht (siehe Seite 28). Ihre eigenen Notizen sowie Hyanons Aufzeichnungen lässt sie zur Sicherheit vor Ort.
- ✎ **Vor 3 Wochen:** Die beiden Frauen sammeln die Zutaten für die Spiegelpaste.
- ✎ **Vor 15 Tagen:** Yelina gelingt das Herstellen der Paste. Dank der Baumeisterin weiß sie von den Ornamenten im Keller des Sternenturms (siehe Seite 20). Ismena sorgt für Ablenkung bei den Wachen, sodass sich die Magierin ungesehen in den Turm schleichen und die Spiegelwelt betreten kann (siehe Seite 32).
- ✎ **Vor 14 Tagen:** Die Magierin überwindet die Schwierigkeiten der wahnsinnigen Welt. Sie findet den Siegelstock mit dem alten Akademiesiegel von Wagenhalt und verletzt sich daran. Die Rohalswächterin kann die Spiegelwelt zwar noch verlassen, wird aber auf dem Gelände des Stoorrebrandt-Kollegs ohnmächtig. Der Quitslinga in Gestalt des Kontoristen Sequin findet sie bei Sonnenaufgang, kann aber keine weiteren Untersuchungen anstellen, bevor der Hauptmann der Wachen des Stoorrebrandt-Kollegs, **Kedio Bochsbanen** (siehe Seite 20), ebenfalls herbeieilt. Man bringt die Frau direkt zum Haus der Rohalswächter.
- ✎ **Vor 12 Tagen:** Yelina erwacht und ist seitdem geistig verwirrt (siehe Seite 15). Aldemar befiehlt einigen Gotongis, den Eingang zur Spiegelwelt zu finden.



☛ **Vor 2 Tagen:** Ismena ist bestürzt und untersucht mögliche Ursachen. Sie verdächtigt Sequin, weil er als erster in Yelinas Nähe gesehen wurde – ein Glückstreffer, denn der Dämon behauptet wahrheitsgemäß, sie dort bewusstlos vorgefunden zu haben. Als sie ihm in die Ruinen folgt, verdorrt das dort wachsende Blutblatt, ein Hinweis auf dämonisches Wirken. Daher bewaffnet sie sich mit einem Blutulmenast der Rohalsulme – einem Holz, von dem sie hofft, dass es Amazeroth-Dämonen schadet, und versteckt für den Notfall eine Notiz im Hesinde-tempel (siehe Seite 23).

☛ **Aktuell:** Ankunft der Helden in Wagenhalt. Aldemar warnt Sequin (Quitslinga) vor Ismena.

☛ **In 1 Tag:** Am Mittag überbringt Ismenas Lehrling **Gansbert** (siehe Seite 21) den Helden eine Nachricht mit der Bitte um ein Treffen um Mitternacht im Ulmenhain. Ein Gotongi berichtet Aldemar davon, der wiederum den Quitslinga warnt. Bei Sonnenuntergang tötet der Quitslinga in Menschengestalt Ismena in den Ruinen. Ihr Novize Gansbert sucht am Abend nach seiner Mentorin und findet ihre Leiche kurz nach Mitternacht. In seiner Not wendet er sich an die Helden.

Scherbenstücke

Für hilfreiche Informationen zu Yelina und weiteren Themen kann man Personen in Wagenhalt (siehe jeweilige Probe auf Informationsgewinnung) befragen oder in Büchern (mittels Bibliotheksrecherche) recherchieren.

Abhängig vom Stichwort erhalten die Helden Auskünfte (bei Personen für je begonnene 2 QS eine Angabe, zur **Bibliotheksrecherche** siehe Seite 22).

☛ **Spurensuche:** Die Helden können nach unterschiedlichen Themen herumfragen oder zu ihnen recherchieren. Bei den jeweiligen Schlagworten findest du mögliche Ansprechpartner und Lokalitäten, die die Informationen vermitteln können. Für eine bessere Übersicht bietet es sich an, deinen Spielern den Stadtplan von Wagenhalt auszuhändigen.

☛ **Mit Zwang:** Nutzen die Abenteurer Beherrschungsmagie (oder ähnliche übernatürliche Mittel), die von den Betroffenen bemerkt wird, kommt es zu einer Beschwerde bei der Akademie oder bei den Rohalswächtern (alle Proben bei den Rohalswächtern und dem Kolleg für die Suche nach Informationen um –1 erschwert, nicht bei Bibliotheksrecherche).

☛ **Spielwerte von Bewohnern:** Werte von nicht aufgeführten Personen entsprechen denen der *erfahrenen Bürgerin* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258).

Allgemeines (ohne Probe)

1. Seltsame Phänomene sind in der Gegend keine Seltenheit. Trugbilder und Spiegelscherben tauchen manchmal wie aus dem Nichts auf. (alle)
2. Bauern der Region züchten gerne Lilien, die hier prächtig gedeihen. (alle)
3. Im Keller des neu errichteten Sternenturms gibt es einige stilisierte Abbildungen aus der Zeit der alten

• Dies ist der Hinweis auf den Zugang zur Spiegelwelt.

Akademie. • (Neustadt/Ruinen: Arbeiter, Handwerker; Stoerrebrandt-Kolleg: nur Magierschüler, Lumin)

4. Die Rohalswächter liegen im Streit mit dem Stoerrebrandt-Kolleg und umgekehrt (siehe Seite 11). (alle)
5. Mindergeister erschrecken und ärgern die Arbeiter bei den Ruinen. (alle)

• Über Yelina (die Wahnsinnige)

6. Der Kontorist Sequin hat Yelina vor zwei Wochen am frühen Morgen auf dem Akademiegelände gefunden, wobei Hauptmann Kedio schnell dazukam und sie dann zu den Rohalswächtern brachte. (Rohalswächter, Stoerrebrandt-Kolleg, Gasthäuser, Hesindetempel, Neustadt/Ruinen: Arbeiter)
7. Die Rohalswächterin hat im Kontor vor etwa 3 Wochen Kürbiskernöl und einen Handspiegel gekauft. (Krämerin Verosja)

• Über Sequin (Quitslinga)

Siehe 6.

8. Der Mann zieht sich seit einiger Zeit wegen der vielen Arbeit zurück und geht weniger unter Leute. (alle)
9. Die Herberge *Beim Lindenschmied* bringt seit kurzem Speisen für zwei Personen zum Kontor, da Sequin nur noch selten selbst

zum Essen kommt. •• Dabei hat der Angestellte des Gasthauses einmal Aldemar auf dem Gelände des Kollegs gesehen. (Gasthäuser, Stoerrebrandt-Kontor)

10. Vor kurzem gab es in der Schänke einen Disput zwischen Sequin und Ismena. (Gasthäuser, Neustadt/Ruinen: Arbeiter)

• Über Ismena (die Baumeisterin/die Tote)

Vor ihrem Tod

Siehe 10.

11. Sie ist eine Baumeisterin und lebt in der Neustadt. (Gasthäuser, Hesindetempel, Neustadt/Ruinen: Arbeiter, Gansbert, Stoerrebrandt-Kontor)
12. Häufig geht ihr ein Lehrling zur Hand, ein Junge mit Namen Gansbert. (Gasthäuser, Hesindetempel, Neustadt/Ruinen: Arbeiter, Gansbert, Stoerrebrandt-Kontor)
13. Ismena hält sich manchmal im Hesindetempel auf, um über die alten Gebäude zu recherchieren. (Hesindetempel, Neustadt/Ruinen: Arbeiter, Gansbert)

Nach ihrem Tod

14. Die Tote wurde bei den Ruinen gefunden. (Gasthäuser, Neustadt/Ruinen: Arbeiter, Stoerrebrandt-Kolleg, Gansbert)
15. Yelina hat sich häufiger mit der Baumeisterin Ismena getroffen. ••• Sie haben ausgiebig über die Fundstücke in den Ruinen und andere seltsame Themen philosophiert. (Lumin, Callida, Gansbert)

••• Die Verbindung zwischen Yelina und Ismena ist wichtig, da sie gemeinsam den Turm suchten.

16. Ismena war vor knapp einem Monat einen Tag mit Yelina unterwegs. ••• (Gansbert)

17. Sie hat sich gegen ihren Mörder gewehrt und ist Stichverletzungen erlegen. (Perainetempel, Gansbert)

• Über Hyanons Turm

18. Hyanons Turm wird nur wenige Meilen entfernt vermutet, wurde aber nie gefunden. (Avestempel, Hesindetempel, Rohalswächter, Stoerrebrandt-Kolleg)

• Über die Lilien

19. Zu den Lilien werden zahlreiche Pflanzenarten gezählt. Bekannte Vertreter sind die Hyazinthen, Tulpen oder Schwertlilien. (Perainetempel, Hesindetempel, Gasthäuser, Rohalswächter, Stoerrebrandt-Kolleg)
20. Bei den Ruinen wachsen eigentümliche Pflanzen, auf denen manchmal diese Plagen von Mindergeistern hüpfen (siehe Seite 22). (Neustadt/Ruinen: Arbeiter)

Spezielle Angaben zu den Lilien findest du bei der **Bibliotheksrecherche** auf Seite 22.

• Über das Liebespaar

Siehe Seite 26.

Unter Magiern und Gelehrten

In Wagenhalt gibt es unterschiedliche Orte und Ansprechpartner. Vor allem die Rohalswächter und die Niederlassung des Stoerrebrandt-Kollegs sind für Magier interessant. Hier treffen die Helden auch auf den Antagonisten Aldemar, der mit seinen verbündeten Dämonen (Quitslinga-Kontorist Sequin sowie Gotongis) einiges unternimmt, um den Zugang zur Spiegelwelt zu finden.

Ordenshaus der Rohalswächter (01)

Der Orden der Wächter Rohals (siehe **Rohals Erben** Seite 88) residiert in einem kargen, quadratischen Gebäude aus Stein mit drei Etagen. Die große Doppelflügeltür ist mehrfach gesichert und zeigt den Rohalsstab auf dem Türklopfer. Diese Ordensniederlassung wurde einst von **Eslam von Wagenhalt** gegründet, der vor einigen Jahren aus der Fremmelshof-Globule (siehe **Rohals Erben** Seite 89) zurückkehrte, aber aktuell nicht im Ort weilt. Neben Küche, Speisesaal, Bibliothek und Schreibräumen gibt es einen Innenhof, wo die Leibesübungen stattfinden. Die Ordensmitglieder nächtigen in einfachen Kammern mit Bett und Schreibtisch im Obergeschoss, wo sich auch ein Gästezimmer befindet. Das Untergeschoss beherbergt eine Vorrats- sowie eine Koschbasaltkammer für gefährliche Artefakte. Weiterhin besitzt der Keller drei Gefängniszellen.

Haushalt: 12 Personen (8 Rohalswächter, 4 Dienstboten)

Bibliotheksgröße: klein, insbesondere Standardwerke der Weißen Gilde, **Bibliotheksrecherche** siehe Seite 22

■ Hillebrandt von Nebelau-Streitzig

Oberster Rohalswächter vor Ort ist *Hillebrandt von Nebelau-Streitzig* (65, weiße lange Haare, streng rasiert, Werte wie *meisterliche konservative Weißmagierin*, siehe **Rohals Erben** Seite 188), ein Abgänger der Akademie der Herrschaft zu Elenvina. Er legt großen Wert auf das Einhalten von Regeln und gilt als unflexibel.

Rang: Magister, Ortsvorsteher (Anrede: Euer Hochwürden)

Funktion: Als guter Gastgeber kümmert sich der Magier um das Wohl seiner Besucher. Abhängig von ihrem Stand lädt er sie zur Übernachtung im karg ausgestatteten Haus ein oder organisiert für höhergestellte Personen Zimmer in der Herberge *Beim Lindenschmied* und weist ihnen Aldemar als direkten Ansprechpartner zu. Hinter der strengen Fassade des Magiers liegt ein sensibler Kern. Yelinas Schicksal hat ihn getroffen, da er sie für sehr begabt hielt.

Geheimnisse: Den Ordensmitgliedern aus Wagenhalt haftet der Ruf von Verweichlichung und Harmonie an. Um diesem Eindruck entgegenzuwirken, besteht Hillebrandt auf das Befolgen strenger Regeln. Eigentlich möchte er die Konflikte mit dem Stoerrebrandt-Kolleg niederlegen, um gildenübergreifende Synergien zu nutzen. Allerdings hat er Angst, dass ihm der aktuelle Vorfall um Yelina als Schwäche ausgelegt wird. Er hofft, dass die Helden eine hilfreiche Erklärung bieten und eine Annäherung zur Akademie der Grauen Gilde ermöglichen.

Zugang: Die Vollmacht des Convocatus primus öffnet den Helden bei den Rohalswächtern viele Türen und gibt ihnen einen starken Vertrauensvorschuss.

Informationsgewinnung:

- ☞ *Scherbenstücke:* Gelungene Probe auf *Rechtskunde* (Garetien) oder *Magiekunde*, Bibliotheksrecherche
- ☞ *Im Auftrag des Convocatus primus:* Durch den direkten Auftrag des Convocatus primus der Weißen Gilde erhalten die Helden im Haus des OCR eine Probenerleichterung von +2 (außer für die Bibliotheksrecherche).

Mögliche Hinweise:

- ☞ *Yelina, Liebespaar, Hyanons Turm, Lilien*

Unterstützung:

- ☞ *Kräfte gegen die 7. Sphäre:* Berichten die Helden den Rohalswächtern von einer Amazeroth-Bedrohung, kann ihnen der Orden einen Willenstrunk QS 6 (siehe **Regelwerk** Seite 274) und einen Heiltrank QS 4 (siehe **Regelwerk** Seite 272) bereitstellen.
- ☞ *Kolbenfreund:* Im Ordenshaus haben die Helden Zugang zu einem kleinen Labor (Stufe **Hexenküche**, siehe Seite 32).

Weitere Personen im OCR

- ☞ *Der Bösewicht:* Der im Informations-Institut zu Rommils ausgebildete Rohalswächter ■ *Aldemar Immenward* ist der Ansprechpartner der Helden im Orden der Rohalswächter und gleichzeitig der Antagonist des Abenteurers. Die Helden nutzt er, um seinen eigenen Zielen näherzukommen. Mehr zu Aldemars Hintergrund, Spielwerten und Plänen findest du auf Seite 38.
- ☞ *Das Opfer:* *Yelina Glimmerdiek* (siehe Seite 15) hat ihren Abschluss an der Schule der Austreibung zu

Perricum gemacht. Mit ihrer Forschung wollte sie sich für den Zirkel der Wissenden, den forschenden Zweig des Ordens der Rohalswächter, bewerben. Mehr zu Yelinas Geschichte findest du im Abschnitt **Gegenwart** auf Seite 6.

- ☞ *Die Gildenliaison:* Die Magierin ■ *Callida Riethard* (25, rotbraune Haare, ordnungsliebend, nachdenklich; Alchimie 11 (14/14/11), sonst Werte wie *erfahrene konservative Weißmagierin*, siehe **Rohals Erben** Seite 188) stammt aus Nostria, wo sie die Akademie von Licht und Dunkelheit besuchte und verstärkt erst seit elf Monden die Ordensniederlassung in Wagenhalt. Das freundliche Lachen des Graumagiers ■ *Lumin Durrenal* (siehe Seite 20) vom Stoerrebrandt-Kolleg, den sie im Hesindetempel kennenlernte, hat es ihr angetan. Die beiden führen seit knapp zwei Monaten eine geheime Liebesbeziehung (siehe Seite 26).
- ☞ *Der falsche Verdächtige:* Der Rohalswächter ■ *Urras Zubertin* (67, weißer Zottelbart, Augengläser, läuft leicht gebückt, misstrauisch; Werte wie *kompetente konservative Weißmagierin*, siehe **Rohals Erben** Seite 188) wacht als Abgänger der Akademie des magischen Wissens zu Methumis über die Bibliothek des Hauses. Bereits bei der Ankunft äußert er sich in Anwesenheit der Abenteurer griesgrämig gegenüber den Fremden, die der Convocatus primus geschickt hat. Den Befehlen der Vorgesetzten folgt er gewissenhaft, wird die Bibliotheksrecherche der Helden aber genauestens beobachten.

Untersuchung Yelinas

Aldemar übernimmt vornehmlich die Betreuung der erkrankten *Yelina* (27, helle zerzauste Haare, Augenringe, wirrer Blick; Werte wie *Koscher Magier*, siehe **Regelwerk** Seite 67, leidet an *Furcht* Stufe III und *Verwirrung* Stufe IV). Während seiner Abwesenheit verantwortet Callida die Pflege. Vor dem Krankenbesuch kann Aldemar folgende Informationen geben:

- ☞ *Allgemeine Informationen:* Über Yelina, siehe 6. (siehe Seite 14), Ort und Zeit des Auffindens (siehe Seite 12).
- ☞ *Frühere Interessen:* Die Betroffene untersuchte vor den Geschehnissen magische Pflanzen, wie die Rohalsulme.
- ☞ *Behandlung:* Nach einem langen Schlaf erwachte sie im jetzigen Zustand. Auf Anweisung des Vorstehers Hillebrandt darf außer den Helden kein Seelenheiler, Medicus oder eine Geweihte zu ihr, da

...○man auf die Experten von *Orden der Heiligen Noiona* wartet. Diese sollen in zwei bis drei Wochen eintreffen.

- ☞ *Geisteskrank:* Yelina ist von Angst und Wahn befallen. Vor drei Tagen konnte sie aus dem Zimmer entkommen und wollte sich vom Dach des Gebäudes stürzen, was

• Der Orden der Heiligen Noiona von Selem, dessen Mitglieder Noioniten genannt werden, gehört zur Kirche des Boron und befasst sich fast ausschließlich mit der Versorgung und Pflege geistig Kranker.

man gerade noch verhindern konnte. Eine magische Ursache war für die Anwesenden nicht erkennbar. Die Krankheit scheint nicht ansteckend zu sein.

Aldemars Rolle

Aldemar kümmert sich um Yelina, außerdem ist er der Ansprechpartner der Helden im Orden der Rohalswächter. Er mimt den besorgten Kollegen, versucht in Wahrheit aber den ihm unbekannten Zugang zur Spiegelwelt zu finden. Daher unterstützt der Paktierer die Aktivitäten der Helden, gibt ihnen wertvolle Tipps und lenkt gleichzeitig von sich ab. Dank seines dämonischen Beschützers erscheint Aldemar unter Hellsichtmagie unverdächtig – einzig sein Unwille, geweihten Boden zu betreten, könnte ihn verraten.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet den Raum und werdet von einer Mischung abgestandener Luft und dem Duft von Kräutern empfangen. Eine blonde Frau kniet auf dem dunklen Holzboden und zeichnet mit Kreide ein geometrisches Muster auf den Boden. „Was macht sie denn nun schon wieder“, ruft der verdatterte Aldemar. Der Magier springt nach vorn und hilft der Knienden im weißen Untergewand auf die Beine. Die Schatten unter ihren Augen sind unübersehbar und der Blick ist unnatürlich starr. Mit einem Ruck wendet sich ihr Kopf in eure Richtung und sie schreit: „Nein, nicht das Glas! Es sieht alles. Das Lilienmaul am Turm wird uns holen.“ Der Rohalswächter legt die zappelnde Erkrankte mit Mühe auf das Bett und deckt sie sorgsam zu, wie man es mit einem kleinen Kind tun würde. Danach reicht er ihr einen Becher heißen Tee und winkt euch zu sich.



Die erste Begegnung mit Yelina offenbart einige vergangene Erlebnisse:

- **Lilienmaul am Turm:** Dies ist der erste Hinweis auf die iribaargefälligen Pflanzen an Hyanons Turm (zwei Stichworte für eine weitere Recherche).
- **Finsteres Glas:** Hierbei handelt es sich um ihre Erfahrungen in der Spiegelwelt und auf der Treppe des Wahnsinns.
- **Kreidezeugen:** Die Zeichnung ist das alte Siegel der untergegangenen Akademie in Wagenhalt: Der Zirkel des Hexagramms (Hexagramm mit Elementarsymbolen und Ulme im Zentrum, für eine Untersuchung des Siegels, siehe Seite 30).

- **Des Siegels Wirkung:** Die Rohalswächterin unterliegt den extremen Auswirkungen des dämonischen Siegels (siehe Seite 40). Weitere Details zur Wirkung auf Yelina findest du auf Seite 17.

• Yelina hat in Hyanons Turm ein Stück ihrer Kleidung verloren. An ihren Fingern befinden sich noch immer Reste der Spiegelpaste.



Probe auf Heilkunde Krankheiten –2

QS 1 – Die Patientin leidet an immensem Verfolgungswahn. Sieht sie Personen in Magierroben, beginnt sie zu zittern. An der linken Handfläche sind ihre Adern silbern verfärbt. Am linken Zeigefinger gibt es einen bereits verschorften Schnitt.

QS 2+ – Von der Schnittverletzung breitet sich die silbrige Verfärbung aus. Wahrscheinlich ist die Ursache von außen in den Körper gelangt. Es ist möglich, dass es sich um eine unnatürliche oder gar übernatürliche Krankheit handelt.

- **Misslungen:** Ein Abenteurer erinnert Yelina an das Gesicht eines Toten aus der Spiegelwelt. Sie widersetzt sich allen Untersuchungen. Alle weiteren Proben auf *Heilkunde Seele* und *Heilkunde Krankheiten* sind um –1 erschwert.
- **Angst vor Reflektion:** Spiegelnnde Oberflächen führen bei Yelina zu einem lauten Schreien bis zur absoluten Erschöpfung. Trägt einer der Helden einen blank polierten Kürass oder nutzt einen Handspiegel in Anwesenheit der Kranken, sind alle Proben auf *Heilkunde Seele* und *Heilkunde Krankheiten* für 6 Stunden um –2 erschwert.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)

QS 1 – Die rechte Hand zeigt grau-braune Verfärbungen. Vom Untergewand ist ein Stück[•] herausgerissen.

QS 2+ – Die Ursache der Verfärbungen muss eine Art Paste oder Salbe[•] gewesen sein, da die Farbe vereinzelt kräftiger ist. An den betroffenen Stellen ist die Haut deutlich ausgetrockneter.

Probe auf Heilkunde Seele (Unterdrückung von Ängsten)

QS 1 – Die Patientin atmet etwas ruhiger. Zitat Yelina: „Das Zentrum des Hexagramms liegt im Osten, ich weiß es...“
QS 2+ – Mit klaren Augen schaut Yelina für einen Moment zu euch. Zitat Yelina: „Ihr müsst den Turm finden. Nur er hilft euch weiter...“

❖ **Misslungen:** Im Kopf der Zauberin nehmen die Schreie der Sterbenden aus der untergehenden Akademie überhand. Sie krümmt sich und hält sich weinend die Ohren zu. Alle weiteren Proben auf *Heilkunde Seele* und *Heilkunde Krankheiten* sind an diesem Tag um –2 erschwert.

Zauberkraft & Göttermacht

- ❖ **Amazeroth-Fluch:** Durch die Verletzung am Siegelstock leidet Yelina an einem dämonisch verursachten Übel. Die Zauberin hat keinen Minderpakt.
- ❖ **Ein klarer Geist:** Magie und Götterwirken (wie beispielsweise ZAUBERSCHNURREN^{AMAIH138}, KLARER GEIST^{AG0128}) können die Heilkunde lediglich unterstützen, sofern diese die Zustände *Furcht* und *Verwirrung* lindern. Das Senken der Zustände *Furcht* bzw. *Verwirrung* hat eine Erleichterung von +1 bei Proben auf *Heilkunde Krankheiten* sowie *Heilkunde Seele* zur Folge. Eine tatsächliche Heilung ist nur mit Hilfe des Auslösers möglich (Erringen und Untersuchen des dämonischen Siegelstocks aus der Spiegelwelt, siehe Seite 40).
- ❖ **Verborgene Magie:** Eine magische Analyse von Yelina ist sehr anspruchsvoll, da die Frau eigene Zauberkräfte besitzt und das Siegel seinen Amazeroth-Fluch zudem verschleiert. Alle Proben zur magischen Analyse (siehe **Regelwerk** Seite 269) sind um –10 erschwert. Bei Gelingen kannst du dich an der Wirkung des Narrenglas-Siegels (siehe Seite 40) orientieren.
- ❖ **Gedankenbild:** Unter Traummagie, -liturgien oder Hellsichtzaubern wie BLICK IN DIE GEDANKEN erhält der Held einen Eindruck von der Treppe des Wahnsinns (siehe Seite 36).



Ungesehene Beobachter

Nach dem ersten Gespräch der Helden mit Aldemar und Yelina schickt er ihnen (Anzahl der Helden/2) *Gotongis* (siehe **Regelwerk** Seite 356)* hinterher, welche sie auf Schritt und Tritt belauern. Die fliegenden Augen tarnen sich mittels VISIBILI. Die Abenteurer können die Dämonen nacheinander bei passender Gelegenheit nach deinem Ermessen wahrnehmen (gelungene Vergleichsprobe *Sinnesschärfe* der Helden gegen *Verbergen* der *Gotongis*). Bleibt

* *Gotongis* können auch der Domäne Iribaar des Erzdämons Amazeroth zugehörig sein.^{APA027}



einer der Spione bis zum Aufsuchen von Hyanons Turm (siehe Seite 28) unerkannt, erhält Aldemar +1 **Fortschrittsmarke** (siehe Seite 28); ansonsten bekommen die Helden den Bonus von +1 **Fortschrittsmarke**. Solche Fortschrittsmarken können ab jetzt von Aldemar und den Helden gesammelt werden. Sie haben großen Einfluss auf das Finale des Abenteurers – wer mehr davon sammelt, wird dann im Vorteil sein. Du solltest dir also notieren, wie viele deine Spieler und ihr Antagonist jeweils ansammeln.

Haus der Blutulme, Hesindetempel (T02)

Das doppelgeschossige Steinhaus trägt einen moosgrünen Anstrich. Im kleinen Garten steht eine Steinstatuette der Rohalsulme. Auf den hölzernen Fensterläden sind verschiedene Schlangensymbole in gelbgoldener Farbe angebracht. Ganzer Stolz des Tempels ist die menschengroße Skulptur der allweisen Göttin, die zum knienden und bittenden Rohal spricht. Die Bibliothek und das Scriptorium sind klein, werden aber liebevoll gepflegt.

Haushalt: 7 Personen (3 Geweihte, 1 Novizin, 2 Akoluthen, 1 Schreiber)

Bibliotheksgroße: mittel, insbesondere Abhandlungen zu Rohal dem Weisen, seinem Wirken sowie alle 21 Bände der *Gespräche Rohals des Weisen*. Zur **Bibliotheksrecherche** siehe Seite 22.

Geheimnisse:

- ❖ **Turmhinweis:** Ismenas versteckte Notiz zu Hyanons Turm in *Gespräche Rohals*: (siehe Seite 21).

FINDE HYANONS TURM IM OSTEN

- ❖ **Briefkasten:** In *Niobaras Sternkundlichen Tafeln* übernimmt sich *Lumin Durenald* (Magister der Sternkunde, Stoorrebrandt-Kolleg) und *Callida Riethard* (Rohalswächterin) geheime Nachrichten (siehe Seite 26).

Madaya te Ghune

Die Geweihte *Madaya te Ghune* (59, hellblond, umsichtig, Geschichtskundige; Bekehren & Überzeugen 14 (14/14/14), Willenskraft 8 (14/14/14), Objektweihe 12 (14/14/14), SK 2) ist Angehörige des Satori-Zweigs der Hesindekirche und fördert die freie Verbreitung von Wissen.

Rang: Prätorin, Tempelvorsteherin (Anrede: Euer Hochwürden)

Funktion: Die Hesindegeweihte ist im Gegensatz zu den Magiern mit ihrem Wissen sehr freigiebig. Haben die Helden Verständnisprobleme, hilft ihnen *Madaya* immer weiter.

Geheimnisse: Die Geweihte vermutet eine Liebesbeziehung zwischen dem Graumagier *Lumin* und der Rohalswächterin *Callida*, da sie einen verstohlenen Kuss der beiden in der hiesigen Bibliothek beobachtet hat.

Zugang: Der Tempel ist für alle Wissenssuchenden offen.

Informationsgewinnung:

- ☛ *Scherbenstücke:* Gelungene Probe auf *Götter & Kulte (Hesinde)* oder *Geschichtswissen (Garetien)*, Bibliotheksrecherche.
- ☛ *Im Auftrag des Convocatus primus:* Die Vollmacht der Weißen Gilde erleichtert die hiesige Informationsgewinnung um +2. Dies gilt nicht für die Bibliotheksrecherche.

Mögliche Hinweise:

- ☛ *Yelina, Ismena, Liebespaar, Turm, Lilien*

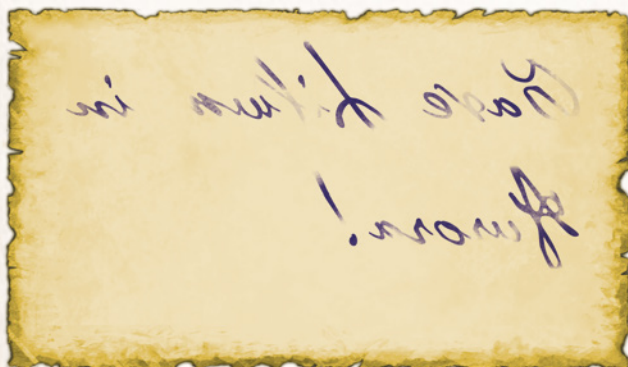
Unterstützung:

- ☛ *Für die Zwölfe:* Mittels der *Predigt der Gemeinschaft*^{AG0073} und nach einer erfolgreichen Probe auf *Bekehren & Überzeugen* von Madaya erhalten die Helden (bis zu QS Zuhörer) +1 Schip zurück (nicht über das Maximum hinaus).
- ☛ *Wider den Blender:* Sprechen die Abenteurer die Amazeroth-Bedrohung an, kann die Tempelvorsteherin eine Waffe der Heldengruppe für QS Tage weihen (Objektweihe, siehe **Regelwerk** Seite 333, Liturgieerweiterung *Schwächere Weihe*^{AG0169}).



Stecken die Helden in einer Sackgasse, vermag Madaya sie in eine Richtung zu weisen. Dazu spricht sie mit allen gemeinsam ein Gebet und wirkt am Bücherregal der Bibliothek die Liturgie *GÖTTLICHER FINGERZEIG* (siehe **Regelwerk** Seite 326). Hilfreiche Beispiele:

- ☛ *Zwiebelsaft:* Benötigen die Abenteurer Wissen zur Geheimtinte, kippt das Buch *Die Gärten unserer drei guten Göttinnen* aus dem Regal. Ein Eselsohr ist auf der Seite zur Zwiebel mit allerlei Anbauhinweisen sowie einem Halbsatz zum Zwiebelsaft als Geheimtinte. Dies hilft beim Entschlüsseln der unsichtbaren Notiz von Ismena weiter (siehe Seite 21).
- ☛ *Übernatürliche Pflanzen:* Übersehen die Helden Ismenas Nachricht im Brustbeutel (siehe Seite 21), findet man durch die Liturgie ein Löschblatt, mit dem Yelina ihre Aufzeichnungen getrocknet hat. Spiegelverkehrt ist darauf noch zu entziffern:



(„Cave Lilium in Aurora!“ Bosparano: Vorsicht vor der Lilie im Osten), was eine indirekte Spur zu Hyanons Turm ist (siehe Seite 28).

Weitere Tempel

1. *Aves:* Der **Tempel des Versprechens (T01)** im Stadtinneren geht auf die Legende zum Erscheinen des Halbgottes zurück. Hier soll Aves aufgerufen haben, das Herz des Kontinents zu entdecken. Der Geweihte **Calrik Gertenschneider** (33, lange Lockenpracht, Flöte hinterm Ohr, wissbegierig; *Geographie (Garetien)* 13 (15) (13/13/15), *Geschichtswissen (Garetien)* 12 (15) (13/13/15), *Willenskraft* 10 (14/15/13), SK 2) macht auf seiner Reise durchs Herz des Kontinents gerade hier Station und steht als Experte für Garetien zur Verfügung.

- ☛ *Unterstützung:* Allgemeine Informationen und Kartenwerk der Umgebung. Ein Studium von einer Stunde und eine gelungene Probe auf *Geographie (Garetien)* erleichtert den Helden das spätere Auffinden von Hyanons Turm anhand der gesammelten Hinweise. Die später dafür notwendige Sammelprobe auf *Orientierung* ist in diesem Fall nicht mehr um -1 erschwert, sondern unmodifiziert (siehe Seite 27).

2. *Travia:* Die Geweihten aus der **Stätte der Begegnung (T03)** versorgen die Armen der Neustadt. Mit den Helden spricht vorwiegend die beflissene Novizin **Admada** (20, zupft ständig an einer Haarsträhne, nervös und fleißig; *Etikette* 7 (12/13/14), *Überreden* 5 (12/13/14), *Willenskraft* 6 (12/13/14), SK 2).

- ☛ *Unterstützung:* Allgemeine Informationen, keine weiteren Hinweise.

3. *Peraine:* Außerhalb der eigentlichen Stadt Wagenhalt liegt der **Tempel der Feldfrüchte (T04)**. Die Geweihten des Tempels segnen die Felder oder ziehen umher, um Kranke zu versorgen.

- ☛ *Unterstützung:* Versorgung von Verwundungen, Heiltrank QS 4 (siehe **Regelwerk** Seite 272) oder Beistand durch den jungen Geweihten **Perainhilf** (28, breit gebaut, anpackend, Werte wie *Perainegeweihter*, siehe **Regelwerk** Seite 77).

Stoorrebrandt-Kolleg in Wagenhalt (02)

Am 20. Phex 1039 BF eröffnete die Zweitniederlassung der Rivaner Magierakademie bei den Ruinen des untergegangenen Zirkels des Hexagramms. Im Inneren werden derzeit noch Ausbauarbeiten durchgeführt, während sich die weiteren Baumaßnahmen hauptsächlich auf die Nebengebäude konzentrieren, wozu das **Kontor Stoorrebrandt (03)** (siehe Seite 20) und der **Sternenturm (04)** (siehe Seite 20) gehören. Zudem hebt man die Reste der alten Akademie und verwendet das verwertbare Baumaterial.

Haushalt: 33 Personen (4 Magister, 2 unterstützende Mitarbeiter, 20 Schüler, 5 Dienstboten, 2 Handelsvertreter)

Informationsgewinnung an der Akademie:

- ☛ *Scherbenstücke:* Hinweise zu allgemeinen Informationen (siehe Seite 13) sind auch über geschwätzige Scholaren bei einer erfolgreichen Probe auf



Magiekunde möglich (Werte von Zauberschülern siehe **Rohals Erben** Seite 190).

Bibliotheksgroße: mittel, vor allem Werke für Krämer- und Leibmagier, **Bibliotheksrecherche** siehe Seite 22.

Yeto Helmisch

Vizespektabilität Yeto Helmisch (50, verdeckt sein schüttertes Haar mit längeren braunen Strähnen, beliebt, ausladende Gesten; Werte wie *liberale Graumagierin*, siehe **Rohals Erben** Seite 189), ehemaliger Magister des Stoorrebrandt-Kollegs in Riva, begleitet bereits seit einigen Jahren den Bau der Niederlassung. Die Menschen in Wagenhalt kennen ihn als engagierten, aber eigennützigen Zauberer.

Rang: Akademievorstand (Anrede: Eure Vizespektabilität)

Funktion: Der ausgebildete Leibmagier kümmert sich um die Anwerbung neuer Schüler und das Einhalten des Lehrplans. Er kann den Helden einen offiziellen Zugang zur Bibliothek, den Ruinen oder dem Sternenturm (sowie dem Keller mit dem ihm unbekannten Eingang in die Spiegelwelt) verschaffen.

Geheimnisse: Aufgrund der Diskussionen innerhalb der Magierschaft um die Gründung der hiesigen Niederlassung steht die Vizespektabilität von vielen Seiten unter Druck. Er treibt die Ausgrabungen an den Ruinen der Akademie voran und hofft auf einen außergewöhnlichen Fund wie einen verschollenen Zauber oder ein seltenes Buch, die seinen und den Ruf der Schule verbessern. Von der Ankunft der Helden hat er bereits erfahren. Sind diese mit einer Stoorrebrandt-Kutsche angereist, erahnt er sogar den Auftrag der Weißen Gilde. Er weiß um die Liaison zwischen Lumin Durenald und der Rohalswächterin Callida Riethardt (siehe Seite 26) und beauftragte Lumin, den Orden auszuspiionieren. Als Druckmittel verwendet er eine Kürzung von Lumins Geldmitteln für die Forschung.

Zugang:

- Bei Ankunft:** Nach den Geschehnissen um Yelina lässt die Vizespektabilität Wachen (Werte wie *Gardisten*, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260) auf dem

Akademiegelände und besonders bei den Ruinen patrouillieren. Jeder Besucher wird zu seiner Absicht befragt. Dabei ist nur das **Kontor Stoorrebrandt (03)** frei zugänglich. Für einen Zutritt zur Akademie benötigen Gäste eine plausible Erklärung oder Einladung. Mit dem Schreiben Saldor Foslarins als wichtige Persönlichkeiten ausgewiesen, erhalten die Helden einen Termin bei der Vizespektabilität. Der **Sternenturm (04)** und die **Ruinen (05)** bleiben Besuchern verschlossen. Ist ein Magier der Grauen Gilde unter den Abenteurern, kann er sich bei Yeto den entsprechenden Zutritt mit einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* gegen dessen *Willenskraft* verschaffen.

- Nach Ismenas Tod:** Informieren die Helden die Vizespektabilität über den Mord in den Ruinen, ist die oben genannte Probe auf *Überreden (Manipulieren)* um +2 erleichtert.
- Enttarnter Quitslinga:** Haben die Abenteurer den Dämon Sequin (siehe Seite 24) auf dem Akademiegelände siegreich bekämpft, ist Yeto äußerst dankbar und hilfsbereit. Verletzte Helden erhalten jeweils einen Heiltrank QS 4 (siehe **Regelwerk** Seite 272). Weiterhin werden die Wachen informiert, die ihnen von nun an freien Zugang zu den Ruinen gewähren.

Informationsgewinnung:

- Scherbenstücke:** Gelungene Probe auf *Handel (Feilschen)* oder auf *Magiekunde*, *Bibliotheksrecherche*
- Loyale Zugehörigkeit:** Für Helden aus der Grauen Gilde sind alle Proben (außer zur *Bibliotheksrecherche*) um +1 erleichtert.

Mögliche Hinweise:

- Yelina, Ismena, Sequin, Lilien**

Unterstützung:

- Foliantenberge:** Ein Nutzen der Akademiebibliothek gestattet Yeto nur bei einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* gegen seine *Willenskraft*.

- ☞ *Hilfe gegen die Niederhöhlen:* Bevor die Helden sich auf den Weg in die Spiegelwelt machen kann der Akademievorstand Waffenbalsam QS 4 (siehe **Regelwerk** Seite 273) und Zaubertrank QS 5 (siehe **Regelwerk** Seite 274) nach deinem Ermessen zur Verfügung stellen.
- ☞ *Hilfe bei der Forschung:* Möglicher Zugang zu einem alchemistischen Labor (Stufe **Alchimistenlabor**, siehe Seite 30) und dem Sternenturm.

Weitere Personen am Kolleg

- ☞ *Aufpasser:* Als Anführer der Wachen fungiert ♀ **Kedio Bochsbanen** (40, schütteres Haupthaar und ausgeprägter Backenpart, pragmatisch und loyal, Werte wie *kompetenter Gardist*, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260).
- ☞ *Meister der Hellsicht:* ♀ **Firnjan Ragenthal** (53, sehr langer Bart, führt Selbstgespräche mit seinem Stab, Werte wie *meisterliche liberale Graumagierin*, siehe **Rohals Erben** Seite 189) ist der kauzige Magister der *Magica clarobservantia* und hat die Schule beim *Puniner Symposion zur Erforschung aktueller Phänomene in der Magie* im *Peraine 1039 BF* vertreten.
- ☞ *Junger Lehrer:* An der Akademie lehrt auch der neue Magister **Lumin Durenald** (siehe rechte Spalte).

Kontor Stoorrebrandt (03)

Das Steingebäude hat zwei Geschosse und begrüßt seine Besucher mit gut gefüllten Regalen. Neben Lederwaren werden auch Handwerksgüter wie Hämmer, Schaufeln und Besen feilgeboten. Das große überdachte Lager mit Rampe schließt direkt an das Bauwerk an.

- ☞ *Krämerseele:* ♀ **Verosja Jannerloff** (Anfang 40, ergrauetes kurzes Haar, eitel, umsichtig und analytisch; Werte wie *Horasische Hochstaplerin*, siehe **Regelwerk** Seite 79) ist als Handelsagentin und Stellvertreterin **Emmeran Stoorrebrandts** vor Ort tätig.
- ☞ *Blendwesen:* Der Kontorist ♀ **Sequin Bachental** (31, mittellanges Haar und brauner Schnauzer, adrette Kleidung mit Weste und Goldknöpfen, schlau und vorsichtig, weitere Beschreibung und Werte Seite 25) ist für Beschaffungen jedweder Art in der Akademie zuständig. In Wahrheit handelt es sich bei ihm um einen *Quitslinga*, einen Dämon aus dem Gefolge **Amazeroths** in Menschengestalt, der den echten **Sequin** ermordete und nun für **Aldemar** spioniert. Dank **Mhek'Thagors** Kräften ist der Viergehörnte vor magischer Entdeckung geschützt.

Informationsgewinnung:

- ☞ *Scherbenstücke:* Gelungene Probe auf *Handel* (*Feilschen*) oder *Überreden* (*Manipulieren*).

Mögliche Hinweise:

- ☞ *Yelina, Ismena, Sequin*

Unterstützung:

- ☞ *Sequins Kammer:* Haben die Abenteurer den *Quitslinga* enttarnt, können sie in seiner Unterkunft außer ein paar Glasscherben, die aus der Spiegelwelt stammen und kürzlich auf dem Akademiegelände aufgetaucht sind, nichts Ungewöhnliches

finden. Ursprünglich war auf dem echten Glas eine Lilie mit der Gravur „LILIE“ abgebildet (erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*)). In der spiegelverkehrten Version lässt sich das Wort „EILIL“ zusammensetzen.

- ☞ *Einkäufe:* **Verosja** erinnert sich an den Verkauf von Kürbiskernöl und einem Handspiegel an **Yelina** (siehe Seite 31). Den Rest der Zutaten (außer Blutblatt und *Iribaarslilie*) hat **Ismena** anderweitig besorgt, was nicht festgehalten wurde.

Sternenturm (04)

Der neu errichtete Sternenturm hat drei Stockwerke und wurde auf den Überresten der alten Beschwörungshalle des Zirkels des Hexagramms gebaut. Im Erdgeschoss befindet sich der Unterrichtsraum mit einigen Tischen und Stühlen, wo die Schüler profane und sternkundliche Berechnungen durchführen. Über die Wendeltreppe kann man das alchemistische Labor im ersten Stock betreten. Das zweite Stockwerk beherbergt die Unterkunft von **Lumin Durenald**, sowie sein Arbeitszimmer samt Bibliothek. Eine Treppe führt auf das Dach, auf dem ein altes *Astrolabium*^{ARÜ012} sowie eine *Armillarsphäre*^{ARÜ012} stehen. Im Untergeschoss und Lagerraum des Turms rief man einst *Elementare*. Hier begann auch das *Magnum Opus* des Irrsinns (weitere Details zum Keller siehe Seite 33).

- ☞ *Sternkunde:* Der ursprünglich von der Akademie der Verwandlungen stammende Magister für Sternkunde **Lumin Durenald** (34, gebräunt, Dreitagebart, gewinnendes Lächeln; Rechnen 14 (14/14/14), Sternkunde 14 (14/14/14), sonst Werte wie *kompetente liberale Graumagierin*, siehe **Rohals Erben** Seite 189) hat sich in die *Rohalswächterin* **Callida Riethard** verliebt, was der *Vizespektabilität* **Yeto** nicht verborgen blieb. Seitdem nutzt **Yeto** den Sternkundler, um die *Rohalswächter* auszuspionieren und droht **Lumin** für den Fall, dass dieser nicht kooperiert, mit finanziellen Kürzungen seiner Forschung. Mehr zu **Lumins** und **Callidas** Beziehung findest du auf Seite 26.

Informationsgewinnung:

- ☞ *Scherbenstücke:* Siehe Seite 19.

Mögliche Hinweise:

- ☞ *Yelina, Ismena, Sequin, Liebespaar*

Unterstützung:

- ☞ *Labor:* Haben die Helden **Lumin** als Freund gewonnen (siehe Seite 26), kann er ihnen Zugang zum Sternenturm sowie dem *Alchimielabor* der Akademie verschaffen (siehe Seite 32).
- ☞ *Turberechnungen:* Als Experte für Sternkunde und Mathematik vermag **Lumin** die Helden beim Auffinden von **Hyanons** Turm zu unterstützen, die Erschwernis der dazu notwendigen Probe kann durch seine Hilfe teilweise abgebaut werden (siehe Seite 27).

Die Neustadt

Aus der ehemaligen Wildermark flohen einige Siedler nach *Wagenhalt* und errichteten westlich der Stadt eine

Siedlung. Die Behausungen sind inzwischen ausgebaut, aber einfach gehalten. Hier kommen auch Tagelöhner des Handelshauses Stoorrebrandt oder der Baustelle der Akademie unter.

Tagelöhner, Arbeiter und Handwerker

Beispielhafte Namen sind Maile, Zylva, Jost oder Rude (Werte wie *kompetente Bürgerin*, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259).

Informationsgewinnung:

- ☞ *Scherbenstücke*: Gelungene Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* gegen *Willenskraft* oder *Überreden* gegen *Menschenkenntnis*, gelungene Probe auf *Zehen*.

Mögliche Hinweise:

- ☞ *Yelina, Sequin, Ismena, Lilien*
- ☞ Magische Phänomene wie Mindergeister, Trugbilder und Scherben.

Unterstützung:

- ☞ Ablenkung für einen heimlichen Zugang zum Sternenturm (siehe Seite 32).

Nebeldiener

- ☞ *Schatzsucherin*: Die Phexgeweihte ♀ *Ismena Harnischmacher* (42, hellbraune Haare mit grauen Strähnen, verschlossen) tritt als Baumeisterin der Akademie auf und lebt in der Wagenhalter Neustadt. Ingeheim geht sie der Schatzsuche in den alten Mauern der früheren Akademie nach.
- ☞ *Füchslin*: ♂ *Gansbert* (14, dunkelbrauner Wuschelkopf, sehr dürr, verdreckte Kleidung, Werte wie

Tulamidische Diebin, siehe **Regelwerk** Seite 71) geht Ismena als Lehrling zur Hand und lebt mit ihr in der Hütte. Er ist nicht in Ismenas phexgefällige Geheimnisse eingeweiht und überbringt den Helden die Einladung seiner Mentorin. Er findet Ismenas Leichnam und wird die Helden über ihren Tod informieren.



Stecken die Helden bei der Informationsrecherche fest, kann Gansbert weiterhelfen. Er könnte ein wichtiges Stichwort wie *Lilie* oder *Turm* aufgeschnappt oder Ismena mit *Yelina* (Richtung Osten, siehe Informationen 15 und 16 auf Seite 14) beobachtet haben. So vermag er die Abenteurer in eine bestimmte Richtung zu weisen, ohne zu viel zu verraten.

Herberge Beim Lindenschmied (G02)

Die größte Herberge (Q4/P5/S20) des Ortes ist ein Backsteinhaus am Markt mit guter Küche, Schlafsaal und einigen Gästezimmern. Hier trifft man betuchte Bürger und Reisende, die die reichhaltige Kost und Logis für ein überdurchschnittliches Entgelt genießen.

Gänsetrude Lindenbaum

Die Wirtin ♀ *Gänsetrude Lindenbaum* (47, gutgelaunt, geschäftstüchtig; Werte wie *kompetente Bürgerin*, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258) erfährt so einiges von ihren zahlreichen Gästen.

Informationsgewinnung:

- ☞ *Scherbenstücke*: Geglückte Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren*) gegen *Willenskraft*, *Bibliotheksrecherche*

Rätselfährte

Bei einem nächtlichen Ausflug traf Ismena Yelina in den Ruinen, welche Hinweise zu Hyanons Turm suchte. Die Geweihte half der Magierin, das verborgene Gebäude zu finden, war jedoch selbst nie im Inneren des Turms. Nach Ankunft der Helden will sie diese treffen, da sie Sequins dämonische Natur enttarnt hat, aber weder den Rohalswächtern noch den Graumagiern traut und die Geweihten des Ortes aus Angst um deren Sicherheit nicht einbeziehen will. Bevor die Unterredung stattfinden kann, ermordet der Quitslinga in Sequins Gestalt Ismena bei den Ruinen (siehe Seite 23).

Die misstrauische Geweihte hat keine verwertbaren Informationen in ihrer Hütte hinterlassen, als Absicherung (und Rätsel für ihren neugierigen Lehrling Gansbert, den sie zu ihrem Novizen machen wollte) aber einen wichtigen Hinweis zu Hyanons Turm im Hesintempel verborgen.

- ☞ *Geheime Schrift*: In ihrem Brustbeutel trägt sie eine mit Zwiebelsaft – also mit unsichtbarer Tinte – geschriebene Notiz. Haben die Helden diese (siehe Seite 23) gefunden und entschlüsselt, steht dort: „Gespräche Rohals im Tempel“ (siehe Seite 24).
- ☞ *Rohal spricht*: Im genannten Werk befindet sich wiederum ein Zettel mit der Aufschrift: Finde Hyanons Turm im Osten (siehe Seite 17).



Mögliche Hinweise:

Yelina, Ismena, Sequin, Lilien

Weitere Gasthäuser und Tavernen

Im **Dorfkrug (G03)** (Q3/ P3/S-) begießen die alteingesessenen Anwohner ihren Feierabend. Handwerker der Baustelle besuchen das **Gasthaus Am Anger (G01)** (Q3/ P3/S15). Fusel und Karten hat die **Pinte Zum Gestürzten Becher (G04)** (Q1/P1/S-) anzubieten, wo sich die Tagelöhner bei Glücksspiel und Kneipenschlägereien vergnügen.

Ulmenhain

Nördlich der Ruinen liegt der von Hügeln gesäumte Ulmenhain. Inmitten der Bäume steht eine prächtige Blutulme, aus der einst Rohal der Weise entstiegen sein soll.

Unterstützung:

 **Hesindeholz:** Durch einen Sturm ist kürzlich ein Ast der Rohals-Blutulme abgebrochen, den Ismena Harnischmacher als Wanderstab nutzt (siehe Seite 23). Die Helden können auch selbst einen Stock an sich nehmen. Dieser hilft im Kampf gegen die Amazeroth-Dämonen weiter (siehe Seite 24).

Blutulme

Der seltene Laubbaum ist astral affin und gilt als heilige Pflanze der Hesinde. Ihren Namen verdankt die Blutulme dem roten Harz, das an Blut erinnert. Viele Exemplare sind mit Geschichten über Zauberkundige oder magische Kreaturen verwoben. Blutulmenhölzer^{AHBII152} werden auch für Magierstäbe^{SGM013} genutzt und werden in der Fachliteratur mit dem Kampf gegen dämonisches Wirken sowie dem Merkmal Kraft assoziiert.

Ruinen

Östlich des Stoorrebrandt-Kollegs findet man weitere Überreste des von Rohal gegründeten Zirkels des Hexagramms. Tagelöhner und Arbeiter legen unermüdlich die alten Gemäuer frei, während Magier die Fundstücke in den Zelten untersuchen. Je nach Verhältnis zur Akademie wird der Aufenthalt der Helden von den Wachen kritisch hinterfragt (siehe Seite 18).

Unterstützung:

 **Hilfreiche Pflanze:** Die vielen magischen Effekte und Ströme sind ein guter Nährboden für Blutblatt, das überall zwischen den Ruinen wächst. Die Pflanze ist relevant für das Aufdecken des Quitslingas, siehe Seite 23.



Blutblatt

Pflanzentyp: Pflanzen mit physischer Wirkung, Nutzpflanzen, Übernatürliche Pflanzen

Verbreitung:

Landschaftstyp: alle

Regionen: eher selten an schwach astral durchdrungenen Orten

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

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

Wirkung:

Roh:

Berührung bei Zaubern: nährt sich von der abstrahlenden Astralenergie. Solange direkter Kontakt mit dem Körper besteht und der Zauberer über AsP verfügt, ist die Pflanze unbegrenzt haltbar. Der Zauberer verliert durch andauernden Kontakt jeden Tag 1 AsP.

Preis: 3/7 Silbertaler

Haltbarkeit:

Roh: bei Kontakt mit Astralenergie unbegrenzt, sonst bis zu 30 Minuten. In der Nähe von dämonischen Einflüssen innerhalb 1 KR verdorben.

Verarbeitet: Blutblatt hat nur im rohen, lebenden Zustand eine Wirkung. Die Pflanze benötigt keine Wurzeln zum Überleben, lediglich eine schwache Astralquelle und unbeschädigtes Blattwerk sowie Stängel.

Pflanzenkunde:

-  **QS 1:** Blutblatt wächst an Orten, die von astraler Energie durchzogen sind.
-  **QS 2:** Sie ernährt sich von astraler Energie, übersättigen und schwinden aber, wenn diese konzentriert vorliegt, wie etwa bei magischen Artefakten.
-  **QS 3+:** Dämonische Präsenzen lassen sie augenblicklich verdorren.

Bibliotheksrecherche

Wollen die Helden recherchieren, ist es hilfreich, die Bücher in den örtlichen Bibliotheken zu lesen. Wenn sie zu allen drei Bibliotheken (Hesindetempel, Rohalswächter und Stoorrebrandt-Kolleg) Zugang haben, erleichtert dies die Suche und gibt ihnen eine Erleichterung von +1 auf die nachfolgenden Proben.

Gruppensammelprobe: Du kannst die Proben der Helden als *Gruppensammelprobe* verwenden, sodass jeder etwas zum Erfolg (genanntes Talent, 4 Stunden, beliebig viele Versuche) beiträgt. Voraussetzung ist, dass man die Schrift Kusliker Zeichen und mindestens die Sprache Garethi auf Stufe II beherrscht. Mit Garethi I sind die entsprechenden Proben möglich, aber um -1 erschwert. Notiere dir die verstrichene Zeit, denn der Zeitaufwand der Bibliotheksrecherche wird bei der Suche nach Ismenas Mörder relevant. Manche Spuren wie Sequins Verletzungen verschwinden z. B. durch Regeneration (siehe Seite 24). Anhand der Erkenntnisse der Helden können sie verschiedene Themen recherchieren, vor einer Probe muss festgelegt werden, für welches Thema die QS angesammelt werden.

Bei einer Recherche über das **Elementare Hexagramm** oder **Hyanons Turm** können die Helden auf folgende Bücher, Auszüge und Verweise stoßen: *1.000 Jahre Neues Reich*, *Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung*, *Codex Albyricus*, *Großes Buch der Abschwörungen*, *Encyclopaedia Magica* (Argelion-Edition; abweichend auch I. Kusliker Ausgabe, 604 BF), *Großer Aventurischer Atlas*, *Gespräche Rohals des Weisen*

Suchen sie nach Informationen zu Lilien, können sie in folgenden Büchern fündig werden: *Die Gärten unserer drei guten Göttinnen*, *Folianth der Kreutherkunde*, *Großes Buch der Abschwörungen*, *Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens*, *Zwölftmal zwölf Aventheurer*

Gruppensammelprobe auf *Geschichtswissen* (Garetien) oder *Magiekunde* (Rituale)

Über das Elementare Hexagramm

Teilerfolg (6 QS): Allgemeine Infos, siehe **Das Elementare Hexagramm** Seite 7. Weitere Erleichterung von +1 auf die Probe.

Erfolg (10 QS): Auf den Nodices (Schnittpunkten) sollen heute Bauwerke wie Arras de Mott oder der Schwarze Turm im Kosch sein. Im sogenannten gläsernen Turm hat Rohal einst im Ambossgebirge gelebt.

Erkenntnis bei Erfolg (10 QS): Mithilfe der genannten Punkte ist eine nähere Berechnung der Mitte des Hexagramms möglich (siehe Seite 27).

Über Hyanons Turm

Teilerfolg (6 QS): Hyanon der Große lebte vor mehr als 400 Jahren zur Zeit der Magierkriege. Er war Spektabilität von Gareth und Perricum sowie ein Experte in der Antimagie. Mit seinem Schüler Shaykal von Khunchom verfasste der Erzmagier das *Große Buch der Abschwörungen*. Anschließend zog er sich aus unbekannten Gründen in einen Turm nahe Wagenhalt zurück. Weitere Erleichterung von +1 auf die Probe.

Erfolg (10 QS): Der Zauberer forschte an Kraftlinien, Zauberzeichen und Bannkreisen. Wagenhalt liegt im Zentrum des Elementaren Hexagramms, einem Sechseck aus astralen Strömen. Die exakte Mitte wird, wie auch Hyanons Turm, wenige Meilen östlich des Ortes vermutet.

Erkenntnis bei Erfolg (10 QS): Die Probe auf *Magiekunde* für den Standort des Turms (siehe Seite 27) ist um +1 erleichtert.

Über die Lilien

Teilerfolg (6 QS): Neben den Zierpflanzen gibt es auch bekannte Exemplare. Die Rondraschwertlilie ist ein Beispiel. Man kennt ebenso Berichte über bössartige Lilien, die eine Gefahr für Menschen und Tiere darstellen. Weitere Erleichterung von +1 auf die Probe.

Erfolg (10 QS): Zu den finsternen übernatürlichen Pflanzen gehört die Jaguarlilie, welche das Heim des gefährlichen Nachtdämons sein soll. Die dämonische Iribaaerslilie findet sich dort, wo der Erzdämon Amazeroth seine Macht entfaltet. Dieses tückische Gewächs nutzt



Illusionen und Bannzauber, um seine Opfer zu sich zu locken und ihnen anschließend die Essenz auszusaugen. Darüber hinaus muss man sich vor ihren versteckten Schlingarmen und Giftdornen in Acht nehmen.

Erkenntnis bei Erfolg (10 QS): Bei der Anfertigung der Spiegelpaste (siehe Seite 28) ist die Probe auf *Alchimie* um +1 (siehe Seite 32) erleichtert.

Ein Mord

Am Mittag nach der Ankunft der Helden überbringt Gansbert ihnen heimlich eine schriftliche Nachricht, in der die Baumeisterin Ismena Harnischmacher um ein Treffen beim Ulmenhain um Mitternacht bittet. Sie taucht dort allerdings nie auf. Kurz nach der verabredeten Zeit kommt der aufgelöste Novize zu den Helden gerannt und berichtet, dass er Ismenas Leiche in den Ruinen gefunden habe. Anschließend führt er sie zum Ort des Geschehens.

Zwischen dem Überbringen der Nachricht und Ismenas Tod sollte nur wenig Zeit liegen. Besuchen die Abenteurer die Baumeisterin vorher, ist sie mit ihrer Arbeit in den Ruinen beschäftigt und verweist auf die baldige Verabredung. Lehnen die Helden das Treffen ab, stirbt Ismena trotzdem. Der verzweifelte Gansbert wird die Gefährten aufsuchen, da er weiß, dass seine Mentorin den Wachen und Magiern nicht traute.

Was ist geschehen?

- ☞ **Arme Freundin:** Bestürzt über Yelinas Zustand wollte Ismena mit Sequin sprechen, der die Rohalswächterin nach ihrem Aufenthalt in der Spiegelwelt gefunden hat. Der Kontorist gab jedoch nur knapp Auskunft. Bei Aldemar kam sie ebenfalls nicht weiter, da er auf Interna des Ordens verwies. Nach einem beobachteten Treffen der beiden schöpfte sie einen ersten Verdacht.
- ☞ **Aura des Todes:** Vor zwei Tagen verfolgte Ismena Sequin im Morgengrauen zu den Ruinen, als dieser im Auftrag Aldemars nach dem Zugang zur Spiegelwelt suchte. Die Geweihte erkannte, dass das dort wachsende Blutblatt in seiner direkten Nähe verdorrte. Dank ihrer Recherche mit Yelina konnte sie die richtigen Schlüsse ziehen und dämonisches Wirken beim Kontoristen feststellen. Zum Beweis sammelte sie die abgestorbenen Blätter ein, was von Aldemars Gotongis beobachtet wurde.
- ☞ **Die Spione des Paktierers:** Aldemar behält Ismena im Auge und erfährt von seinen Gotongis, dass diese die Helden zu einem Treffen eingeladen

hat. Er informiert Sequin, welcher eine passende Gelegenheit sucht, die neugierige Baumeisterin auszuschalten.

- ☛ **Dunkelheit statt Sternenlicht:** Nach Arbeitsende nähert sich der Quitslinga Ismena mittels BANNBALADIN. Aus direkter Nähe attackiert er sie mit einem Dolch. Ismena wehrt sich und brennt dem Quitslinga das Fuchssymbol ihres geweihten Rings (Objektweihe, siehe **Regelwerk** Seite 333) in die Haut. Im Kampf bewirft sie ihn mit geweihtem Sternestaub und verteidigt sich mit ihrem Blutulmenstab, was dem Dämon weiteren Schaden zufügt. Dennoch gelingt es Sequin, Ismena zu ermorden. Er durchsucht die Tote, findet aber nichts Auffälliges. Die Ermordete hat das gesammelte Blutblatt zuvor unbemerkt in einem Astloch versteckt und den Hinweis, den sie in ihrem Brustbeutel aufbewahrt, mit unsichtbarem Zwiebelsaft geschrieben.

Probe auf Heilkunde Wunden

QS 1 – Ismena wurde niedergestochen. Anschließend schnitt ihr der Mörder die Kehle durch.

QS 2+ – Die Art der Verletzungen, vor allem ein tiefer Stich von vorn in den Brustkorb, zu dem keine Abwehrverletzung passt, deuten darauf hin, dass der Täter nah an seinem arglosen Opfer gestanden haben muss und seinen ersten Angriff relativ ungehindert durchführen konnte. Das könnte ein Hinweis darauf sein, dass Ismena den Täter entweder gekannt oder dieser sich sehr erfolgreich angeschlichen hat.

Probe auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) bei Sichtmodifikator Stufe II (Mondlicht)

☛ Der Zettel ist mit Geheimtinte aus Zwiebelsaft beschriftet. Beim Erhitzen zeigt er die Aufschrift „Gespräche Rohals im Tempel“, was ein Verweis auf die verborgene Notiz im Hesindetempel ist, den der Dämon nur schwer betreten kann (siehe Seite 21).

QS 1 – An ihrer Hand sind Reste von silbernem Staub (Sternestaub), dessen Spuren sich auch in einem kleinen Brustbeutel finden. Im Lederbeutel findet sich außerdem ein gefalteter, aber leerer Notizzettel.

QS 2 – Der Zettel riecht nach Zwiebeln. In der Nähe der Leiche liegt ein goldener Knopf auf dem Boden (er stammt von der Weste, die Sequin bei der Tat getragen hat, er ging bei dem

kurzen Kampf verloren). Die Tote trägt einen Ring mit einem Fuchskopf.

QS 3+ – Ein Astloch in der Nähe des Tatorts enthält einige in ein Tuch eingewickelte verdorrte Blätter. Bei einer erfolgreichen Probe auf **Pflanzenkunde** –1 erkennt ein Held die verdorrten Blätter aus dem Astloch als Blutblatt (siehe Seite 22).

Rohalsulmenstab

Der Rohalsulmenstab entspricht einem Magierstab, mittel (Kampftechnik **Hieb Waffen**, siehe **Regelwerk** Seite 367).

☛ **Besonderheit:** Der Rohalsulmenstab stammt aus der Blutulme, der Rohal der Legende nach vor gut 500 Jahren entstiegen sein soll. Das Holz des Baumes wurde durch die Magie von Kraftlinien astral aufgeladen, deshalb gilt der Stab als magisch und verursacht bei Amazeroth-Wesen wie den Dämonen oder der Iribaarslilie doppelten Schaden (zuerst werden die TP ausgewürfelt, dann der RS abgezogen).

☛ **Pflanzenträger:** Am magischen Stab aus der Rohalsulme vermag befestigtes Blutblatt (siehe Seite 22) einen Tag lang zu überleben, ehe es auf natürliche Weise vergeht.

☛ Kann kein Held mit Hieb Waffen umgehen, ist auch ein langes Exemplar – Werte analog zum Magierstab, lang (siehe **Regelwerk** Seite 368) – möglich.

Magische Analyse des Rohalsulmenstabs (siehe **Regelwerk** Seite 269)

QS 1 – Das Holz ist schwach von Magie durchdrungen – was bei normalen Blutulmen nicht der Fall ist.

QS 2 – Die astralen Fäden wirken natürlich gewachsen und nicht wie ein geschaffenes Artefakt.

QS 3 – Die Affinitäten des Holzes erinnern an das Merkmal Antimagie.

QS 4+ – Die Magie, die das Holz durchdringt, muss aus den natürlichen astralen Strömungen der Umgebung stammen, vielleicht von einer lokalen Kraftlinie. Der Stab hat kürzlich eine dämonische Aura berührt.

Hinter die Maskerade schauen

Der Kampfplatz gibt wenig Aufschluss über den Angreifer, auf der Baustelle gibt es einfach zu viele Fußspuren, um sie einzelnen Personen zuzuordnen. Trotzdem existieren mögliche Fährten, um Sequin zu folgen.

Probe auf Fährten suchen (humanoide Spuren)

QS 1 – In größeren Abständen ist verdorrtes Blutblatt zwischen normalen Exemplaren der Pflanze sichtbar. Die Spur weist zum Akademiegelände.

QS 2+ – Weiterhin ist immer wieder silbern glitzernder Staub erkennbar. Die Spuren enden kurz vor dem Kontor der Akademie.

Dämonentanz

Früher oder später werden die Helden das **Kontor (03)** aufsuchen, um den Schuldigen zu suchen. Verosja Jannerloff

GESPRÄCHE ROHALS IM TEMPEL

Sequin Bachental (Quitslinga)

Größe: 1,76 Schritt menschliche Gestalt / 2,25 Schritt Tentakel-Gestalt

Gewicht: kein Gewicht

MU 14 KL 15 IN 15 CH 15

FF 13 GE 15 KO 15 KK 15

LeP 44 AsP 64 KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 4 ZK 3 GS 8

RS/BE: 4/0

Waffenlos: AT 17 PA 10 TP 1W6+1 RW kurz

Schwerer Dolch: AT 16 PA 9 TP 1W6+3 RW kurz

Tentakel (nur in Tentakel-Gestalt): AT 11 PA 6 TP 1W6+1W3 RW mittel

Aktionen: 1/3 (in Tentakel-Gestalt, weiterhin nur 1 Zauber pro KR)

Vorteile/Nachteile: Vertrauenerweckend

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Schwerer Dolch), Präziser Stich I (Schwerer Dolch), Rundumschlag (Tentakel), Schnellziehen, Wuchtschlag I (Waffenlos, Tentakel)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 8, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Überreden 8, Verbergen 13, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 10, Bannbaladin 12, Blick in die Gedanken 10, Fulminictus 10, Penetrizzel 10

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Amazeroth), humanoid

Kampfverhalten: Sobald Sequins wahre Natur entdeckt wurde, folgt der Quitslinga dem Befehl seines Herrn Aldemar: Er flieht nicht, sondern will die Bedrohung ausschalten. Hierfür nutzt der Dämon einen AXXELERATUS sowie seine Fähigkeit zum *Ausweichen in den Limbus*, um sich ins Lager oder einen anderen Ort mit Sichthindernissen zurückzuziehen. Weiterhin wechselt er unbemerkt seine Gestalt und schreit (beispielsweise als Verosja) um Hilfe. Dies soll die Helden voneinander trennen und einzeln zu ihm locken, damit er diese überraschenderweise von hinten mit seinem Dolch angreifen und einen FULMINICTUS wirken kann. Ist das Überraschungsmoment des veränderten Aussehens verpufft, folgt ein neuer Versuch (ggf. mit dem Aussehen eines Abenteurers). Bei Umzingelung zeigt er seine wahre Tentakel-Gestalt und attackiert mit dem Rundumschlag.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Quitslinga zählen zu den Dienern Amazeroths.
- **QS 2:** Quitslinga sind Gestaltwandler, die jede beliebige Gestalt annehmen können.
- **QS 3+:** Quitslinga besitzen ein großes magisches Potenzial und einen bemerkenswerten Intellekt.

Sonderregeln:

Ausweichen in den Limbus: Ein Quitslinga kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 19. Er taucht am Ende der KR bei einem seiner Gegner in maximal 13 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auf. Er gilt zu Beginn der neuen KR seinem Gegner gegenüber als in *Vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Die *Vorteilhafte Position* endet am Ende der KR.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/ Waffen: Ein Quitslinga ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Hesinde. Der gleiche Effekt tritt auch bei Nandus, Ojo'Sombri und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wissen ein.

Gestaltwechsel: Innerhalb von 4 Aktionen kann ein Quitslinga wie ein anderer Humanoid aussehen. Dies kostet ihn 4 AsP.

Materialisierung: In seiner materialisierten Gestalt verfügt der Dämon über eine stärkere Bindung an die 3. Sphäre, außerdem ist sein Körper weltlicher als sonst. Er besitzt über +25 % mehr LeP und falls er einem Beschwörer verpflichtet ist, verfallen Dienste erst nach der doppelten Zeit. Allerdings verliert der Dämon auch die Unempfindlichkeit gegen profane Waffen. Materielle Dämonen regenerieren in Regenerationsphasen LeP und AsP. Außerdem verlieren sie ihre magische Wahrnehmung und sind auf ihre körperlichen Sinne angewiesen (LeP Bonus wurde bereits eingerechnet).

Säuregeifer: In seiner wahren Gestalt verursacht das Wesen bei Nahkampfangriffen zusätzlichen Schaden in Höhe von 1W3 TP (wurde bereits eingerechnet).

Dämonen-Regeln: Für Quitslinga gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355, aufgrund seiner Materialisierung entfällt jedoch die Unempfindlichkeit gegen profane Waffen).

(siehe Seite 20) ist tagsüber meist im Verkaufsraum anzutreffen, während sich Sequin um die Bestellungen im Lager kümmert. Voraussichtlich werden die Helden beide Angestellten des Kontors im Visier haben.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die wahre Natur des Dämons aufzudecken und Verosja als Täterin auszuschließen.

1. **Blutblatttest:** Ein Zauberer kann die Pflanze transportieren. Ansonsten hält sich das Blutblatt auch kurzzeitig, wenn es um einen Blutulmenstab gewickelt wird. Gelangt das Gewächs in die unmittelbare Nähe (etwa 1 Schritt) des Dämons, verdorrt es (siehe Seite 22).

2. **Götterwirken:** Die Berührung mit dem geweihten Ring mit dem Fuchskopf oder anderen geweihten Gegenständen verursachen beim Dämon Berührungsschaden.

• **Berührungsschaden (bei Objektweihe):** Eine kurze Berührung erzeugt bei Dämonen 1W3 SP, dauerhafter Kontakt wird jede KR schädlicher. In der ersten KR sind es noch 1W3 SP, in der zweiten 1W3+1, in der dritten 1W3+2 usw. Von der jeweiligen Gegengotttheit geweihtes Material verdoppelt den Schaden.

• **Reaktionen:** Eine erfolgreiche Vergleichsprobe auf Menschenkenntnis (*Motivation erkennen*) gegen das *Überreden (Manipulieren)* des Quitslingas offenbart,

dass er bewusst Abstand zum Blutblatt und dem geweihten Ring hält, sofern die Helden diese offen tragen. Er bleibt beispielsweise in der Tür oder bei einem Regal absichtlich stehen.

3. *Hellsichtmagie*: Durch den Schutz von Mhek'Thagor sind alle Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* auf den Quitslinga um -5 erschwert.

4. *Verräterische Wunden*: Kampfverletzungen (Ismenas Fuchsring, Blutulmenholz) an Sequins Körper lassen sich mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) -2 erkennen, sofern diese noch nicht verheilt sind.

☞ *Dämonische Heilkräfte*: Durch die Materialisierung regeneriert der Quitslinga 2W6 LeP/2W6 AsP pro Regenerationsphase.

5. *Knöpfe*: Haben die Helden den goldenen Knopf gefunden, können sie diesen mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) Sequins Weste zuordnen.

Bei unsicheren Anschuldigungen ohne Beweise ruft der Verdächtige Verosja zu Hilfe, welche die Helden freundlich aus dem Kontor bittet.

☞ *Erfolg*: Ist der Dämon überführt, folgt er dem Befehl seines Herrn und attackiert mit Heimlichkeit und Tücke. Wollen die Helden nach dem Sieg über den Dämon die Rohalswächter oder die Akademie informieren, kannst du dich an **Bericht beim Orden** Seite 30 orientieren.

☞ *Misserfolg*: Bleibt der Quitslinga unentdeckt, wird das Wesen seinen Herrn Aldemar in die Spiegelwelt begleiten und im Finale an dessen Seite kämpfen (siehe Seite 37).

Das Liebespaar

Da Aldemar die Helden beschäftigen und von sich bzw. Sequin ablenken will, berichtet er den Ermittlern in den Diensten des Convocatus primus vorsichtig von einer möglichen Liaison zwischen der Rohalswächterin *Callida Riethard* (siehe Seite 15) und dem Magister des Storrebrandt-Kollegs der Grauen Gilde, *Lumin Durenald* (siehe Seite 20). Die häufige gleichzeitige Abwesenheit

der beiden wirkt beim aktuellen Zwist der Parteien verdächtig, sodass er Spionage oder ein Komplott vermutet. Diese Szene ist zeitlich flexibel einsetzbar und bietet sich unmittelbar nach dem Mord an Ismena an.

Erste Wahrheiten

Folgen ein oder mehrere Helden den genannten Personen unentdeckt, mag mehr herauszufinden sein.

☞ *Unter Beobachtung*: Das Paar trifft sich ab und an im Tempel der Hesinde und wirft sich dort verstohlene Blicke zu (gelungene Vergleichsprobe auf *Verbergen* (*Schleichen*) der Helden gegen *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) der Verfolgten).

☞ *Verschwundene Notizen*: Beide schreiben Nachrichten, die sie in der Bibliothek des Hesindetempels deponieren (erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Gassenwissen* (*Beschatten*) gegen *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) der Beschatteten).

☞ *Briefkasten*: Die beiden hinterlassen kleine Notizzettel im Werk *Niobaras Sternkundliche Tafeln*, um Ort und Zeit für ihr nächstes Treffen ausmachen. Ein direktes Untersuchen des Buchregals im Tempel benötigt eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*). Für eine spätere Sichtung muss der Held eine Erschwernis von -3 der genannten Probe in Kauf nehmen, um den Briefkasten zu finden.

☞ *Nachrichten*: Die Briefchen sprechen nur von Ort und Zeit (Beispiel: Hesindestunde im westlichen Wäldchen) und werden vom anderen durch einen Haken oder ein Kreuz beantwortet. Alle Mitteilungen werden auf einer Seite des Buches eingeschoben. Dort ist das alte Siegel der Akademie vom Zirkel des Hexagramms abgebildet (siehe Seite 27). Das Siegel ist in der Spiegelwelt wichtig. Es ist hilfreich, den Spielern an dieser Stelle die Illustration zu zeigen, damit sie diese später erkennen. Es gibt keinen Zusammenhang mit dem Liebespaar, ihre Wahl fiel rein zufällig auf diese Seite.



Zirkel des Hexagramms



Ans Licht

Das Paar kann man auf unterschiedliche Weise konfrontieren:

1. *Einzeln*: Beide reagieren ausweichend.

- ☛ Callidas fürchtet um ihre Mitgliedschaft im strengen Orden.
- ☛ Lumin hat gerade einen Finanzierungsantrag für die teure Ausstattung des Sternenturms gestellt, wozu er die Zustimmung der Vizespektabilität benötigt.

Für das Liebesgeständnis einer Person wird eine erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* -2 bzw. *Einschüchtern (Verhör)* -3 gegen Callidas/Lumins Willenskraft benötigt.

2. *Gemeinsam*: Erwischt man sie bei einem heimlichen Treffen gestehen beide ohne Probe seufzend ihre Liebe und bitten die Helden um Verständnis. Auf Ismenas Tod und Yelinas Zustand angesprochen versichern sie glaubhaft, nicht involviert zu sein und keine Hintergründe zu kennen.

- ☛ *Da ist mehr*: Aufmerksame Helden (gelungene Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* -1) bemerken, dass Lumin etwas verbirgt: Der Sternkundler räumt unter Tränen den Auftrag der Vizespektabilität ein, die Rohalswächter auszuspionieren (siehe Seite 19 und 20). Als Zeichen seiner Liebe und des Vertrauens bietet er seiner Geliebten an, seine Position an der Akademie für sie aufzugeben. Callida nimmt die Anordnung von Lumins Vorgesetztem geschockt zur Kenntnis, lehnt Lumins Angebot aber ab.
- ☛ *Und nun?*: Ob Callida ihrem Partner verzeiht, ist dir überlassen. Die berufliche Perspektive der Zauberer liegt allerdings in der Hand der Helden. Die beiden bieten den Abenteurern ihre Hilfe an, wenn diese im Gegenzug borongefälliges Schweigen über ihre Liebesbeziehung wahren. Als Dank können sie einige fehlende Informationen (siehe Seite 32) vervollständigen und die Helden bei zukünftigen Ermittlungen unterstützen:

- ☛ *Callida*: magische Analyse, alchemistische Hilfe, Zutaten und Zugang zum Labor der Rohalswächter (siehe Seite 32), ein Zaubertrank QS 4 (siehe **Regelwerk** Seite 274).
- ☛ *Lumin*: Zutritt zum gesamten Akademiegelände samt Bibliothek, Sternenturm und Labor (siehe Seite 32), Unterstützung bei Fragen zu Kraftlinien und Sternkonstellationen, was den Helden bei der Suche nach Hyanons Turm behilflich sein kann (siehe Seite 27).

Weisungen des Erzmagiers

Vergessene Mauern

Durch die gesammelten Hinweise (Yelinas Zitat, Bibliotheksrecherche zu Kraftlinien und Ismenas Notizen) ist der Standort von Hyanons Turms näherungsweise bestimmbar. Er befindet sich vier Meilen östlich von Wagenhalt in einem kleinen Moor.

- ☛ *Theorie*: Hyanons Bauwerk befand sich einst in der Mitte des Elementaren Hexagramms. Durch die Berechnung von Fixpunkten, genauer den Kreuzungspunkten von Kraftlinien an den Eckpunkten des Hexagramms, sogenannten Nodices (z. B. Arras de Mott, gläserner Turm, Schwarzer Turm im Kosch, siehe **Bibliotheksrecherche** Seite 22 sowie **Das Elementare Hexagramm** Seite 7) und dem Hinweis auf die Position östlich von Wagenhalt kann man den Standort mittels einer gelungenen Probe auf

Rechnen -2 bestimmen. Fehlt einer der Fingerzeige ist die Probe zusätzlich um -1 erschwert. Durch eine erfolgreiche Bibliotheksrecherche zu Hyanons Turm und Lumins sternkundlicher Expertise lassen sich die Erschwernisse teilweise abbauen (jeweils um +1 erleichtert). Jede erreichte QS erleichtert die nachfolgende Sammelrobe auf *Orientierung* um +1.

- ☛ *Praxis*: Um den Ort zu finden ist eine gelungene Sammelprobe auf *Orientierung* -1, 30 Minuten erforderlich (+1 bei geglückter Recherche im Avestempel, siehe Seite 18). Nur ein Held kann die Probe ablegen, es handelt sich nicht um eine Gruppensammelprobe. Für fliegende Helden, etwa Hexen, ist die Probe nicht erschwert. Sollten die Helden bei der Suche mehr als drei Stunden brauchen, bekommt Aldemar +1 **Fortschrittsmarke**.

Fortschrittsmarken

Aldemar und die Helden können im weiteren Verlauf des Abenteuers **Fortschrittsmarken** sammeln. Wir empfehlen, die Fortschrittsmarken heimlich zu notieren und im Finale die Anzahl der Fortschrittsmarken von Aldemar mit denen der Helden vergleichen – sie haben einen maßgeblichen Einfluss auf das Finale des Abenteuers (siehe Seite 37). Wer mehr Fortschrittsmarken angesammelt hat, wird im Finale im Vorteil sein. Die Zählung der Fortschrittsmarken beginnt nach dem Gespräch der Helden mit Aldemar und Yelina (siehe Seite 17). In der nachfolgenden Tabelle werden denkbare Fortschrittsmarken aufgelistet. Es steht dir aber jederzeit frei, weitere Fortschrittsmarken nach eigenem Gutdünken an beide Seiten zu vergeben, wenn sich die Helden geschickt anstellen oder Zeit verlieren.

Tat der Helden	mögliche Fortschrittsmarken
Entdecken der Gotongis	+1 Fortschrittsmarke Helden
3+ Std. Suche der Helden nach Hyanons Turms	+1 Fortschrittsmarke Aldemar
Bericht beim Orden	+1 Fortschrittsmarke Aldemar (Aldemar eingeweiht) oder Helden (Aldemar getäuscht)
Sammeln der Zutaten	+1 Fortschrittsmarke Aldemar (pro Misserfolg der Helden oder wenn sie sich erneut auf den Weg in den Sumpf machen müssen) oder Helden (wenn sie letztendlich erfolgreich sind)
Zubereiten der Spiegelpaste	+1 Fortschrittsmarke Aldemar (pro Brauvorgang) oder Helden (Erfolg beim ersten Versuch)
Zugang zum Keller des Sternenturms erhalten	+1 Fortschrittsmarke Aldemar (Misserfolg) oder Helden (Erfolg)
Zeitintensive Vorbereitung	+1 Fortschrittsmarke Aldemar
Helden warten ab (z. B., um eine Zustandsstufe loszuwerden)	+1 Fortschrittsmarke Aldemar
Der Weg zur Treppe des Wahnsinns	+1 Fortschrittsmarke Aldemar (Misserfolg) oder Helden (Erfolg)
Die Treppe des Wahnsinns überwinden	+1 Fortschrittsmarke Aldemar (Misserfolg) oder Helden (Erfolg)
Das Rätsel der versiegelten Kammer	+1 Fortschrittsmarke Aldemar (Misserfolg) oder Helden (Erfolg)

Der Lilienturm

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Seit etwa einer Stunde stapft ihr bei Nieselregen durch das feuchte Moorgebiet östlich von Wagenhalt. Es ist deutlich kühler geworden und der morastige Boden erschwert euer Vorankommen. Kein Vogelzwitschern ist zu hören und diesiger Nebel verbreitet eine düstere, drückende Stimmung. Als euer Blick die kahlen Bäume entlang streift, erblickt ihr plötzlich eine rankenartige Pflanze, die aus einem schlammigen Gewässer ragt. Als ihr näher kommt, betören sinnliche Düfte eure Sinne und die zauberhaften Blüten leuchten in schillernden Farben. Ihr seid euch sicher: Solche Schönheit habt ihr noch nie gesehen.



Hyanons Turm ist durch das *Ungesehene Zeichen* (ein Zauberzeichen) in Kombination mit *Kraftquellenspeisung* (ebenfalls ein Zauberzeichen) vor Entdeckung geschützt. Durch die Essenz Iribaars genährt und angelockt vom magischen Ort wachsen Iribaarslilien am Fundament des Turms, der inzwischen von kniehohem, schlammigem Sumpfwasser umspült wird. Dies erschwert zwar den Zugang, ermöglicht es den Helden aber, die Position des Gebäudes zu bestimmen, da die Lilie den unsichtbaren Turm in einem Schritt Abstand kreisrund umwuchert.

Aufgrund der leichten Kraftlinienverschiebung des Elementaren Hexagramms (siehe Seite 7) ist die Wirkung der Zauberzeichen geschwächt, wodurch Hyanons Turm entdeckt werden kann. In der Mitte der Iribaarslilien ist ein leichtes Flirren und Knistern bemerkbar (gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1).

Ich sehe es: Konzentrieren sich die Helden auf die Lilien und das zentrale Flimmern (erfolgreiche Probe auf *Willenskraft* –1), können sie das Bauwerk erkennen.

Misslungen: Der suchende Abenteurer ist so abgelenkt, dass er sich in den Wirkradius der Iribaarslilie begibt. Zum Betreten des Turms muss die Lilie besiegt oder umgangen werden (z. B. mittels TRANSVERSALIS oder eines fliegenden Helden).

Ungesehenes Zeichen

Wirkung: Personen mit SK 2 oder niedriger ignorieren das mit der Arkanoglyphe belegte Objekt, auch wenn es sich direkt vor ihnen befindet. Selbst, wenn jemand anderes auf das Objekt hinweist, muss der Person noch eine Probe auf *Willenskraft* –3 gelingen, um den Zauber der Glyphe ignorieren zu können. Der Zauberer selbst nimmt das Objekt immer wahr, auch wenn das Zeichen wirkt.

AsP-Kosten: 2/4/8/16/32 AsP für einen Gegenstand von der Größe einer Münze/Tasse/Truhe/Tür/eines kleinen Gebäudes (z. B. Turm oder Haus)

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte



Kraftquellenspeisung

Wirkung: Dieses Zeichen kann andere Arkanoglyphen mit einer permanenten Wirkung versehen. Voraussetzung ist, dass die Arkanoglyphen auf Kraftlinien oder Kraftknoten angebracht sind oder von einer magischen Kraftquelle gespeist werden. Um die Arkanoglyphe mit einer Kraftlinie oder mit einem Kraftknoten zu speisen, muss der Anwender über die Sonderfertigkeit *Kraftknotennutzung* oder *Kraftliniennutzung* verfügen. Das Zusatzzeichen wirkt permanent, die Wirkung endet nicht bereits nach 24 Stunden.

AsP-Kosten: 10 AsP, davon 2 permanent

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Sofern die Helden eine zusätzliche Hilfestellung brauchen und noch nicht alle Gotongis ausgeschaltet haben (siehe Seite 17), können sie eines der geflügelten Augen beobachten, welches gerade nicht unsichtbar ist, wie es im Bereich zwischen den Lilien scheinbar im Nichts verschwindet. Der Dämon hat sich nicht selbst unsichtbar gemacht, sondern den Turm betreten.

Altes Wissen

Die ehemalige Wohnstätte des Erzmagiers besteht aus vier Stockwerken. Die letzten 400 Jahre haben ihre Spuren hinterlassen: Das Dach- und Obergeschoss sind nahezu zerstört. Die Feuchtigkeit hat auch in den unteren Stockwerken zahlreiche Möbel und Schriften

Iribaarslilie

Pflanzentyp: Pflanzen mit physischer Wirkung, Übernatürliche Pflanzen

Verbreitung:

Landschaftstyp: Sumpf

Regionen: ganz Aventurien

Suchschwierigkeit: -5

Bestimmungsschwierigkeit: -5 (-1 nach Bibliotheksrecherche Seite 22)

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

Wirkung:

Jedes Lebewesen, das sich in einem Radius von zehn Schritt um die Iribaarslilie aufhält, muss eine erfolgreiche Probe auf *Willenskraft* -2 ablegen. Bei Misslingen verfällt es dem Zauber der Pflanze und bewegt sich wie in Trance auf diese zu. Sobald sich das Opfer in Angriffsdistanz befindet, fällt der Illusionszauber ab und die unter Wasser lauern den Schlingarme der Pflanzen (INI 14+1W6, AT 14, VW 3, RW lang, 20 LeP pro Schlinge, RS 3 (Immunität gegen stumpfe Waffen), 1W6+3 TP, 1W6 Schlingen pro Pflanze, je Schlinge 1 Aktion) attackieren (der Angegriffene erhält den Status *Überrascht*). Bei einem nicht verteidigten kritischen Treffer wird das Opfer zusätzlich umschlungen (Status *Fixiert*) und unter Wasser gezogen. Zusätzlich enthalten die Dornen ein Gift, das seine Wirkung entfaltet, wenn SP angerichtet werden. Zum Befreien ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Krafttakt* (Ziehen & Zerren) gegen FW 10 (14/14/14) nötig.

Preis: 3/7 Silbertaler

Pflanzenkunde:

- **QS 1:** Die Iribaarslilie ist eine dämonische Sumpfpflanze, die Amazeroth nahesteht.
- **QS 2:** Sie lockt Sterbliche mit einer Illusion zu sich, um ihnen das Leben auszusaugen.
- **QS 3:** Das Gift der Iribaarslilie lähmt seine Opfer. Der eigentliche Teil der Pflanze ist unter Wasser und besteht aus Schlingarmen und raspelbewehrten Mäulern.
- **QS 4+:** Die Pflanze gilt als Teil der dämonischen Zitadelle Iribaars.

Gift der Iribaarslilie

Das Gift der Iribaarslilie wirkt paralysierend. Der Schaden ist nicht kumulativ.

Stufe: 4

Art: Kontakt- und Waffengift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2 Stufen Paralyse / 1 Stufe Paralyse

Beginn: sofort

Dauer: 2 Stunden / 30 Minuten

Kosten: 600 Silbertaler

vernichtet. Für eine anschaulichere Darstellung kannst du dich an dem Magierturm aus **Rohals Erben** (siehe **Rohals Erben** Seite 67) orientieren, wobei Hyanons Turm nur vier Etagen und kein Kellergeschoss hat.

Erdgeschoss

Das Erdgeschoss besteht aus einer Eingangshalle, einem Gästezimmer, einem Vorratsraum und einer äußeren Treppe nach oben. Auf dem Boden sind deutliche Schlammspuren (erfolgreiche Probe auf *Fährstensuchen* (*Humanoide Spuren*) +1) zu erkennen, die zu Yelina passen könnten. Viele Möbel sind verfallen und feuchter Schlamm zeugt davon, dass das Erdgeschoss bei starkem Regen unter Wasser steht.

Erstes Obergeschoss

Im ersten Obergeschoss befindet sich ein Speisezimmer mit Küche und einem weiteren kleinen Vorratsraum, in dem die Helden zahlreiche zerstörte oder abgelaufene Tränke unter eingestürzten Regalen finden können.

Zweites Obergeschoss

Hier befanden sich die privaten Gemächer Hyanons. Es gibt ein Schlafzimmer mit Ankleideraum, eine Badekammer und einen Abort. Die Räume sind deutlich besser erhalten als die unteren Stockwerke. In dieser Ebene lauerten einst Fallen, die aber seit langem nicht mehr aktiv sind. Lediglich Hyanons Fesseltruhe, in der er sein Tagebuch und einige wichtige Schriften aufbewahrte, löste noch aus, als Yelina die Truhe öffnete. Sie wurde von einem Seil gefesselt, konnte sich aber befreien. Dabei riss ein Stück ihres Gewands ab, dass die Helden (gelungene Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) -1) neben dem zerstörten Strick und der geöffneten Kiste entdecken. In der Truhe liegen zahlreiche vergammelte Pergamente und Notizen. Die Helden können hier folgende Informationen finden:

📖 *Historisches Siegel*: Eine Abbildung des Originalsiegels vom Zirkel des Hexagramms zu Wagenhalt. Das ist bereits die dritte Darstellung (neben Yelinas Zeichnung und der in der Bibliothek im Hesindetempel), die die Helden finden können. Beherrscht einer der Helden die Schrift *Nanduria* und die Sprache *Bosparano*, kann er den Text im äußeren Ring des Siegels übersetzen.

Bosparano: *Magica Rohale singularium atque communium elementarium*

Garethi: Rohals Lehre von den sechs Elementen

📖 *Das dämonische Artefakt*: Aufzeichnungen über Cyrianus und seinen Zirkel, die dämonischen Siegelstücke aus Narrenglas, sowie das gescheiterte Magnum Opus und die Zerstörung der Akademie (siehe Seite 6).

📖 *Spiegelwelt*: Eine Notiz mit Theorien zur Spiegelwelt und die erforderliche Sternenkonstellation für den Zugang (siehe das zweite der einleitenden Zitate auf Seite 5). Die Helden erkennen mit einer erfolgreichen Probe auf *Sternkunde* (*Astrologie*) -2, dass die erforderliche Konstellation tatsächlich bereits eingetreten ist. Durch den Sternenfall ordnete sich das Sternbild der Schlange im Travia 1039 BF neu an. Die sechs Sterne des Sternbilds stehen in einem Sechseck am Nachthimmel, gedeutet wird die Schlange nunmehr in einem Ouroboros – sie beißt sich selbst

in den Schwanz. Als dieser Kreis oder dieses Sechseck erstmals über dem Elementaren Hexagramm stand, öffnete sich der Zugang. Alternativ kann Lumin Durenald (siehe Seite 31) dieses Wissen später auf Nachfrage erläutern.

📖 *Rezept*: Eine Rezeptur für eine braune Spiegelpaste (siehe Seite 15), mit der man pro Anwendung die Globule nach einer passenden Sternenkonstellation betreten kann, die zu Zeiten Hyanons allerdings noch nicht eingetreten war. Nach der Herstellung der Paste ist diese im damaligen Beschwörraum (heute im Keller des neuen Sternenturms, siehe Seite 32) der Akademie auf das dargestellte Sternenmosaik aufzutragen. Die Angaben enthalten Vermutungen, dass ein Paktierer auch ohne Spiegelpaste durch das Tor gelangen kann.

📖 *Yelinas Notizen*: Die Magierin hat hier ein paar Aufzeichnungen ihrer Suche in Wachspapier vor fremden Augen geschützt gelagert.

📖 *Nützlicher Feind*: Die für das Rezept benötigten Staubbeutel einer Iribaarslilie sind direkt am Turm auffindbar. Die Ernte der Staubbeutel ist jedoch gefährlich, denn die Pflanze verteidigt sich mit ihren Schlingen. Mit einer Aktion innerhalb der Angriffsdistanz der Pflanze und einer gelungenen Probe auf *Pflanzenkunde* -1 kann ein Held QS/2 Staubbeutel ernten. Für jeden einzelnen Staubbeutel der Iribaarslilie steigt die Ingredienzienstufe dieser Zutat für die Spiegelpaste um +1 (bis zu einem Maximum von 6). Wollen die Helden den Brauvorgang mehrmals wiederholen, benötigen sie entsprechend viele Staubbeutel.

Probe auf Magiekunde (Artefakte) -1

📖 **QS 1** – Das Akademiesiegel von Wagenhalt zeigt ein elementares Hexagramm, das nicht der typischen Reihenfolge der elementaren Hexalogie entspricht. In der Mitte befindet sich eine stilisierte Darstellung der Rohalsulme und der Rohalskappe, vermutlich eine Ehrung des Akademiegründers.

📖 **QS 2+** – Hier kannst du den Helden alle Informationen aus **Das Elementare Hexagramm** (siehe Seite 7) zugänglich machen.

Drittes Obergeschoss und Dachgeschoss

Das dritte Obergeschoss ist komplett eingestürzt und Steine und Schutt versperren den Weg (Probe auf *Körperbeherrschung* +1 zum Betreten, bei Misslingen 1W3 SP). Anhand der Möbelreste lässt sich vermuten, dass dies einmal Bibliothek und Laboratorium waren. Feuchtigkeit und Zeit haben alles Verwertbare zerstört. Das Dach ist in einem noch übleren Zustand und war einst die Sternwarte des Turms.

Bericht beim Orden

Zurück in Wagenhalt haben die Abenteurer verschiedene Optionen. Ihr Verhalten kann Auswirkungen auf die **Fortschrittsmarken** (siehe Seite 28) und damit den

Spiegelpaste

Mit der Paste kann der Anwender ein Tor in eine Zwischenwelt der Domäne Iribaar öffnen und es durchschreiten. Pro Anwendung kann eine Person für 6 Stunden in die Globule, ehe das Portal sich für sie schließt. Daneben benötigt man einen passenden Ort, der eine starke Verbindung zur dämonischen Globule hat und eine bestimmte Sternkonstellation.

Art: Zaubermittel, übernatürlich

Typische Ingredienzien: Staubbeutel der Iribaarslilienblüte, Blutblatt, frisch zerschlagene Spiegelscherben, Spiegelmarmor (Eternenmarmor), Diamant, Kürbiskernöl, Quecksilber

Kosten der Ingredienzienstufen: 160 Silbertaler pro Stufe

Labor: Hexenküche

Brauschwierigkeit: -1

Qualitätsstufen

- 1: Der Held erhält 1 Anwendung Spiegelpaste.
- 2: Der Held erhält 2 Anwendungen Spiegelpaste.
- 3: Der Held erhält 3 Anwendungen Spiegelpaste.
- 4: Der Held erhält 4 Anwendungen Spiegelpaste.
- 5: Der Held erhält 5 Anwendungen Spiegelpaste. Alle negativen Auswirkungen durch die fremdartige Welt sind abgemildert. Alle Proben auf *Willenskraft* sind um +1 erleichtert.
- 6: Der Held erhält 6 Anwendungen Spiegelpaste. Alle negativen Auswirkungen durch die fremdartige Welt sind abgemildert. Alle Proben auf *Willenskraft* sind um +1 erleichtert.

Grad der Gefahren im Finale des Abenteuers haben (siehe Seite 37).

Weißmagier

Sobald Aldemar von der Rückkehr der Helden weiß, bittet er sie um einen Bericht für den Orden, da jedes Wissen Yelinas Chancen auf Heilung verbessern könnte. An dieser Stelle hängt der Fortgang der Ereignisse davon ab, wie die Helden mit ihm umgehen.

- **Sprudelnde Quelle:** Die Helden berichten dem Antagonisten von ihren Erkenntnissen. Aldemar fragt interessiert die einzelnen Stationen ab. Er interessiert sich vor allem für Hyanons Theorien, die Spiegelpaste und den Standort des Portals (Aldemar erhält +1 Fortschrittsmarke).
- **Ressourcen:** Der Rohalswächter hilft den Helden umgehend weiter. Zur Anfertigung von Alchimica verweist er an Callida und das hauseigene Alchmielabor (Stufe Hexenküche, zu Laborstufen siehe **Regelwerk** ab Seite 270), da dies eher ihr Spezialgebiet ist. Da der Eingang in die Spiegelwelt auf dem Gebiet des Stoorrebrandt-Kollegs liegt, schickt er die Helden zum Vorsteher Hillebrandt, damit dieser informiert ist und weitere Schritte sowie Verhandlungen mit den Graumagiern einleiten kann.

- **Unterstützung:** Bitten die Helden beim OCR um Beistand, kann Hillebrandt ihnen hilfreiche Elixiere anbieten (siehe Seite 15). Die Weiße Gilde übernimmt auf Anfrage der Abenteurer auch die Kosten für die Zutaten des Rezepts der Spiegelpaste. Weiterhin bietet er auf Nachfrage an, am Eingang zur Spiegelwelt zu wachen, bis die Helden zurückkehren.
- **Jeder ist verdächtig:** Schweigen die Helden, führt Aldemar diese nach ihrer Rückkehr zu Hillebrandt. Der Vorsteher wird die Abenteurer allein empfangen und eindringlich an ihren Auftrag im Namen der Weißen Gilde erinnern. Dabei kann er Hilfen anbieten, wird aber Aldemar im Nachgang berichten (keine Fortschrittsmarke).
- **Eine Finte:** Die Helden trauen niemandem und geben Aldemar bewusst falsche Hinweise, um ihn und andere im Unklaren zu lassen. Dabei sollten sie sich nicht in Widersprüche verwickeln (erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren*) gegen Aldemars *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*). Gelingt den Helden die Vergleichsprobe, erhalten sie +1 Fortschrittsmarke). Bleiben die Abenteurer grob bei der Wahrheit, können sie trotzdem die oben genannte Unterstützung erhalten.

Aldemars tatsächliche Pläne

Teilen die Abenteurer direkt oder über Hillebrandt ihre Erkenntnisse mit Aldemar, plant dieser schnellstmöglich seinen Aufbruch. Haben sie ihn erfolgreich getäuscht, sind seine bei einem Alchimisten bestellten Furchtlos-Tropfen^{AHBI90} aus Gareth eingetroffen. Mit diesen kann er Yelina beruhigen, und ihr mittels BLICK IN DIE GEDANKEN den Ort des Portals entlocken (zeitaufwändig, die Helden erhalten +1 Fortschrittsmarke).

- **Endlich:** Der Bösewicht hat die Informationen zum Portaleingang.
- **Vorteil für Amazeroth:** Der Magier wusste bereits von Mhek'Thagor, dass Paktierer keine Paste benötigen, doch ein kleines Stück weit misstraute er dem Dämon noch. Falls die Helden die Aussage des Dämons bestätigen, ist Aldemar sich seiner Sache umso sicherer.
- **Mehr Zeit für mich:** Er beschäftigt die Helden und seine Kollegen absichtlich mit den Formalitäten und Zutaten zum Brauen der Spiegelpaste sowie den Verhandlungen für den Zugang zum Sternenturm.
- **Meister der Täuschung:** Aldemar verkleidet sich als Bauarbeiter und schleicht sich von der Baustelle in den Keller des Sternenturms. Dort tritt er als Paktierer ohne Spiegelpaste durch das Portal und legt die Verkleidung ab.



Graumagier

Neben dem Treffen mit den Rohalswächtern wollen die Abenteurer vielleicht auch in der Akademie vorsprechen.

- **Akademievorsteher:** Die Vizespektabilität reagiert extrem besorgt. Haben die Helden den Quitslinga

besiegt (siehe Seite 24) oder ausführlich über ihren Fund in Hyanons Turm berichtet, gewährt er ihnen nach einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Überreden* (Manipulieren) +2 oder *Einschüchtern* (Drohung) +1 gegen seine *Willenskraft* freien Zugang zum Akademiegelände (inklusive des Sternenturms und dem alchimistischen Labor).

Auf Nachfrage erhalten die Helden auch von Yeto weitere Unterstützung in Form von Elixieren (siehe Seite 19) oder am Portal abgestellten Wachen.

- ☛ *Magister der Sterne*: Lumin Durenald kann fehlendes Wissen zur Sternekonstellation aus Hyanons Turm und der Darstellung des Sternbilds der Schlange ergänzen (siehe Seite 30).

Hesindekirche

Suchen die Helden Beistand im Tempel der Wissensgöttin, wird Madaya te Ghune ihnen Mut zusprechen, die Mitnahme des Rohalsulmenstabs empfehlen und sie mit einer *Predigt der Gemeinschaft*^{AG0073} unterstützen (siehe Seite 18).

Der Weg in die Spiegelwelt

Um die Spiegelwelt zu betreten, müssen die Helden die Zutaten für die Spiegelpaste auftreiben, sie erfolgreich brauen und das Mosaik im Sternenturm ausfindig machen.

Kolbengeklapper

Bevor die Helden mit dem Brauen der Paste beginnen können, müssen sie zunächst alle notwendigen Zutaten sammeln. Beachte, dass ein Alchimist pro Tag nur ein Elixier brauen kann, da es sich um eine sehr komplexe Arbeit handelt! Falls die Helden nicht tagelang warten wollen (oder mehrere fähige Alchimisten unter ihnen sind), sollten sie etwa bei Callida um Hilfe bitten. OCR und Stoorrebrandt-Kolleg stellen bei entsprechender Nachfrage und guten Beziehungen auch gerne weitere Alchimisten (Alchimie FW 8 (13/14/14)) aus ihren Reihen für die Aufgabe zur Verfügung. Alle im Folgenden genannten Ingredienzien, mit Ausnahme der Staubbeutel der Iribaarslilie, weisen eine Stufe von 6 auf (siehe **Regelwerk** Seite 271).

- ☛ *Einkauf*: Im Kontor und bei den Magiern hilft eine erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Handel* (Feilschen), jeweils gegen FW 10 (12/15/14) weiter. Scheitern die Helden, müssen sie den doppelten Preis zahlen und Aldemar bekommt aufgrund der langen Wartezeit +1 Fortschrittsmarke.
- ☛ *Freunde und Vertraute*: Ist der Quitslinga enttarnt und besiegt, werden entsprechende Proben der Helden auf *Handel* (Feilschen) bei Verosja im Kontor Stoorrebrandt sowie in der Akademie selbst um +2 erleichtert.
- ☛ *Blutblatt*: Die magische Pflanze lässt sich leicht bei den Ruinen sammeln. Hier können die Helden erneut den Rohalsulmenstab zum Transport benutzen. Wollen sie diese Zutat käuflich erwerben, beträgt der Preis pro Anwendung 7 Silbertaler (siehe Seite 22).

- ☛ *Diamant*: Diamantstaub (4 Karat) findet sich im Alchimieschrank des Stoorrebrandt-Kollegs. Er ist aber auch käuflich für einen Preis in Höhe von 150 S pro Karat, also insgesamt 600 S zu erwerben.

- ☛ *Handspiegel*: Im Kontor erhältlich, Preis: 60 S.

- ☛ *Iribaarslilie*: Hoffentlich haben die Helden bei Hyanons Turm die Staubbeutel der besiegten Iribaarslilie mitgenommen. Falls nicht, steht ihnen ein erneuter Ausflug in den Sumpf bevor (siehe Seite 28, +1 Fortschrittsmarke für Aldemar). Staubbeutel der Iribaarslilie sind nirgends in Wagenhalt käuflich zu erwerben. Für jeden einzelnen Staubbeutel der Iribaarslilie steigt die Ingredienzienstufe dieser Zutat um 1 (bis zu einem Maximum von 6).

- ☛ *Kürbiskernöl*: Im Kontor oder im Gasthaus erhältlich. Preis: 12 S pro Liter.

- ☛ *Quecksilber*: Callida weiß, dass 1 Unze Quecksilber in Aldemars persönlichen alchimistischen Vorräten lagert. Der Rohalswächter wird den Helden das Quecksilber überlassen, um den Schein zu wahren, hat dadurch aber eine weitere Möglichkeit, ihnen auf die Schliche zu kommen, falls sie ihn nicht in ihre Erkenntnisse eingeweiht haben (siehe Seite 31). Der Preis, um das Quecksilber käuflich zu erwerben, beträgt 20 S.

- ☛ *Spiegelmarmor*: Im Kontor lagern mehrere Stein des seltenen Materials, welches für die Verzierung von Fassaden vorgesehen ist. Der Preis beträgt 5 S pro Stein, eine Vergleichsprobe auf *Handel* (Feilschen) gegen FW 10 (12/15/14) ist bei diesem Material für die Helden um -1 erschwert.



- Aldemar schindet Zeit, indem er Callida mit einer ungenauen Beschreibung nach dem Quecksilber suchen lässt (Aldemar erhält +1 Fortschrittsmarke).

Sind alle Zutaten beisammen, benötigen die Helden noch ein passend ausgestattetes Labor (siehe **Regelwerk** Seite 270). Die Rohalswächter besitzen ein Labor der Stufe **Hexenküche** (passende Laborstufe), während das Stoorrebrandt-Kolleg auf ein **Alchimistenlabor** (Probe auf *Alchimie* +1 erleichtert) zurückgreifen kann. Genießen die Helden Callidas Vertrauen, weil sie das Geheimnis um ihre Liebe zu Lumin bewahren, ist die Probe auf *Alchimie* im Labor der Rohalswächter um +2 erleichtert. Handelt sie lediglich auf Befehl des Vorstehers, sinkt der Bonus auf +1. Aldemar erhält für jeden nacheinander stattfindenden Brauvorgang +1 Fortschrittsmarke.

Erfolg beim Brauen: Stellen die Abenteurer die Spiegelpaste im ersten Versuch her, erhalten sie +1 Fortschrittsmarke.

Scheitern des Brauens: Die Helden müssen den Brauvorgang wiederholen, um die Spiegelwelt betreten zu können.

Tempus fugit

Die Helden wissen, dass sich der Eingang zur Spiegelwelt höchstwahrscheinlich auf dem Akademiegelände befindet. Ohne eine Erlaubnis der Graumagier, das Akademiegelände zu betreten, sind hier brenzlige Situationen zu

erwarten. Daher sind die bisher erspielten Verbindungen besonders hilfreich (Yeto Helmisch, Lumin Durenald). Bei Erfolg der nachfolgenden Proben gibt es +1 Fortschrittsmarke für die Abenteurer, bei Scheitern erhält Aldemar je +1 Fortschrittsmarke.

• **Mosaik finden:** Eine gelungene Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche*) offenbart den exakten Ort des Mosaiks im Keller des Sternenturms; Quelle: Arbeiter, Magister Lumin Durenald, Hauptmann Kedio (siehe auch Seite 13).

• **Zugang erhalten**

• **In aller Freundschaft:** Haben die Helden die Unterstützung des Magisters Lumin, wird er sie offiziell in den Sternenturm einladen und herumführen.

• **Auf diplomatischer Mission:** Die Gefährten bitten gemeinsam mit den Rohalswächtern um eine Audienz bei der Vizespektabilität und berichten über eine Amazeroth-Bedrohung, die über die Streitigkeiten zwischen den Gilden weit hinausreicht. Mit einer gelungenen Probe auf *Überreden* (*Manipulieren*) gegen Yetos Willenskraft erhalten sie Zutritt. Fragen sie allein (ohne die Unterstützung der Rohalswächter) nach, ist die Probe sogar um +1 erleichtert.

• **Mit Phexens Gunst:** Still und heimlich erkunden die Abenteurer das Gelände bis zum Sternenturm. Nach einer gelungenen Probe auf *Verbergen* (*Schleichen*) gegen die *Sinnesschärfe* der Wachen (Werte wie Gardisten, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260) gelangen sie zum Ziel. Bitten sie Gansbert oder die Arbeiter um eine Ablenkung und unterstreichen ihre Bitte mit einer Zahlung in Höhe von mindestens 5 S, ist die Probe um +1 erleichtert.

Das Fenstermosaik im Sternenturm

Zwischen den zahlreichen Kisten und Fässern im Keller der Sternenturms erkennt man noch immer das kunstvoll eingemeißelte Hexagramm^{*} auf dem Boden. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Magiekunde* +1 bemerken die Helden außerdem, dass das Hexagramm der Konfiguration der Kraftlinien des Elementaren Hexagramms entspricht. Untersuchen die Helden den Raum genauer (gelungene Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*)), können sie an den rissigen Wänden einige verblasste Mosaik-entdecken, die unterschiedliche elementare Nodices, wie das Erdheiligtum von Al'Zul in der Nähe der Trollpfote, oder das Feuerkloster Tarf El'Hazaqur Mor im Raschtulswall zeigen (siehe auch Seite 22). Lediglich ein Mosaik scheint nicht ganz in das Bild zu passen. Es zeigt ein großes Spitzbogenfenster, das einen Sternenhimmel samt rundem Madamal (Vollmond, in Aventurien auch *Rad* genannt) umrahmt. Eine erfolgreiche Probe auf *Sternkunde* (*Himmelskartographie*) offenbart, dass das Sternbild der Schlange keine Zickzackform hat, sondern einen Kreis oder Sechseck bildet, als würde sich die Schlange in den Schwanz beißen. Untersuchen die Helden das Fenster auf magisches Wirken, sind Proben für eine magische Analyse durch die Verschleierung um -10 erschwert (siehe Seite 17). Sobald die Helden das Mosaik kennen, können sie es mit der Spiegelpaste bestreichen. Dabei öffnet sich ein irrisierendes Spiegelportal, das ein Abenteurer pro Anwendung durchschreiten kann.

* Dies ist die vierte Abbildung des Hexagramms, das später beim Rätsel in der Spiegelwelt wichtig ist (siehe **Die versiegelte Kammer** Seite 37).

Die Spiegelakademie

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Magen rebelliert und es fühlt sich auf der Haut an, als wärt ihr durch zähen, stinkenden Schleim gegangen. Gedämpftes Stöhnen dringt an eure Ohren und grüner Nebel erschwert die Sicht. Seid ihr noch immer im Keller des Sternenturms? Irgendjemand hat alle Kisten und Fässer weggeräumt und mannshohe schwebende Spiegelscherben drehen sich im wabernden Dunst. Dies muss das spiegelnde Reich sein. Ein kalter Windhauch verrät: Hier wartet mehr, aber was genau?

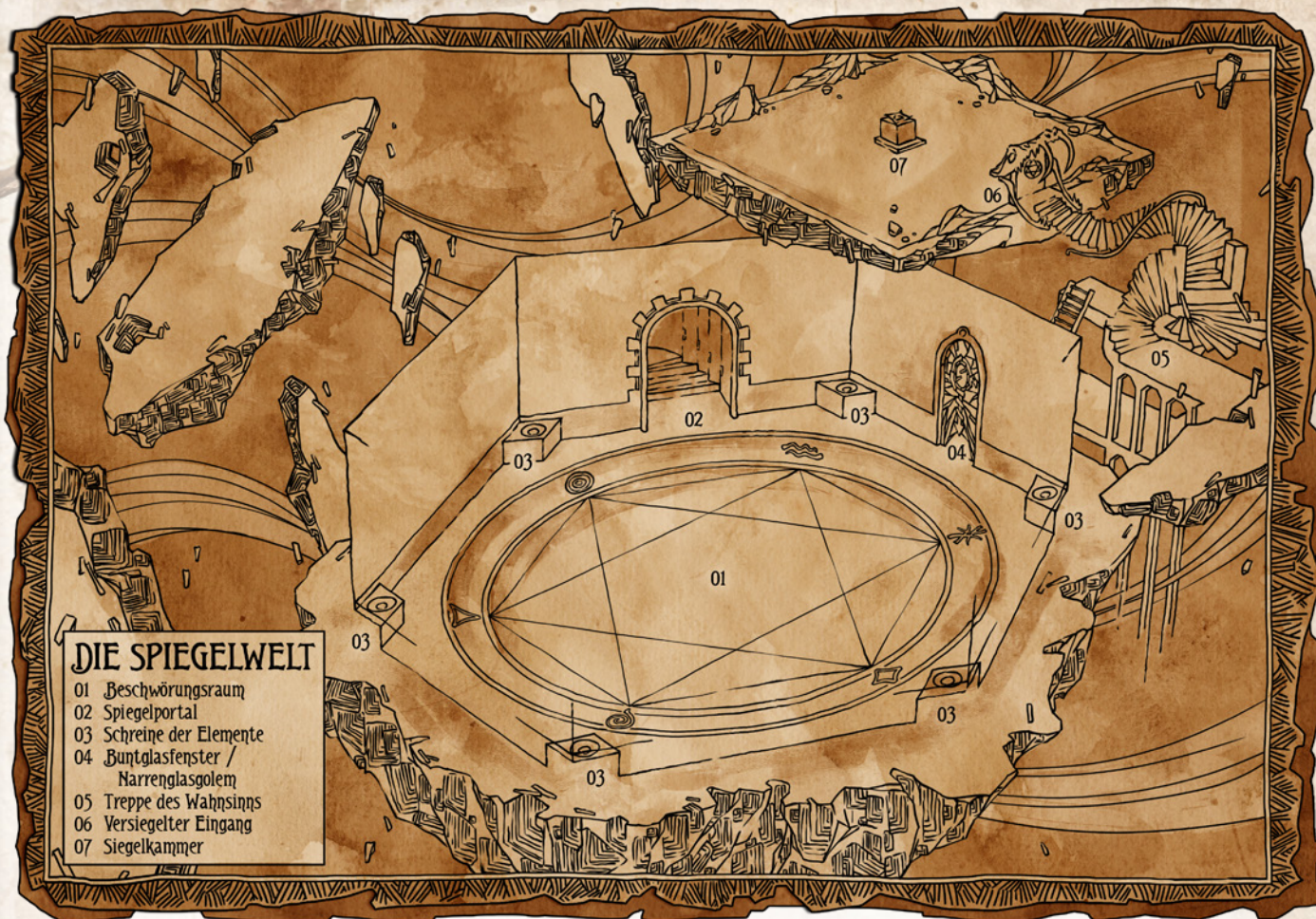
Der Beschwörungsraum des Hexagramms (01)

Die Helden befinden sich nach dem Durchschreiten des **Spiegelportals** (02) scheinbar immer noch im gleichen Raum, allerdings zeigt sich das Gewölbe ohne die Kisten und Fässer nun in seiner alten Pracht. Jede der sechs Wandseiten ist sechs Schritt lang und das Gewölbe sechs

Schritt hoch. Im Zentrum des Raums befindet sich das eingemeißelte Hexagramm. Mit einer gelungenen Probe auf *Magiekunde* +1 erkennen die Helden jedoch, dass es sich spiegelverkehrt im Vergleich zur normalen Welt darstellt. In den sechs Ecken befinden sich jeweils kleine **Schreine der Elemente** (03), die einst als Kraftfokus für Beschwörungen dienten und jeweils einem Element gewidmet sind.

Das Buntglasfenster (04)

Wo im Originalraum eine Treppe in das Erdgeschoss führt, findet sich in der Spiegelwelt ein buntes Mosaikfenster, das den Ausgang versperrt. Das Motiv zeigt eine Schlange, die sich um einen Spiegel wickelt. Eine erfolgreiche Probe auf *Sphärenkunde* oder *Magiekunde* offenbart, dass dies ein Symbol Amazeroths ist. Das Mosaikfenster besteht aus *Narrenglas*, einem Unmetall, das aus der 7. Sphäre stammen soll und von den Kräften der Domäne Iribaar durchdrungen ist. Eine gelungene Probe auf *Magiekunde* oder *Sphärenkunde* -3 verrät die Natur des Materials.



Spiegelwelt

Die Spiegelwelt ist eine von Amazeroths dämonischer Essenz durchzogene Globule, die durch das fehlgeschlagene Magnum Opus entstanden ist. In der endlosen, mit grünem Nebel gefüllten Weite gibt es vereinzelt große und schwebende Inseln, auf denen sich die gespiegelten Gebäude Teile der Akademie befinden. Aufgrund des chaotischen Wesens Amazeroths gelten hier andere Naturgesetze. Dennoch ist die Umgebung keine Traumwelt – alles ist real.

1. Wahrnehmungen

- ☛ **Geister der Vergangenheit:** Panische Schreie, schmerz erfülltes Stöhnen und eine lockende, wispernde Stimme hallen durch die Räume.
- ☛ **Alte Feinde:** In den schwebenden Spiegelscherben sehen die Helden Projektionen des immerwährenden Kampfes zwischen den Magiern des Hexagramms und Cyrianus' Zirkel (siehe Seite 6).
- ☛ **Scharfe Kanten:** Ein wirbelnder grüner Nebel hüllt alles ein und Spiegelscherben in unterschiedlichen Größen schweben durch die Luft.
- ☛ **Verkehrt:** Sämtliche Dinge werden gespiegelt, das heißt Bücher werden von links nach rechts aufgeklappt, Schriften sind spiegelverkehrt zu lesen und ein Rechtshänder hält sein Schwert in der linken Hand.
- ☛ **Blicke:** Sobald die Helden die **Siegelkammer (07)** erreichen, können sie einen Blick in die Ferne der

Spiegelwelt werfen und weitere schwebende Bauwerke sehen, die durch den Dunst gleiten.

2. Regeln

- ☛ **Konfus:** Alle Helden erhalten beim Betreten der Spiegelwelt 3 Stufen *Verwirrung*, welche mit einer gelungenen Probe auf *Willenskraft* –1 um QS/2 reduziert werden können. Der Effekt endet erst, wenn man die Globule verlässt.
- ☛ **Zauberei:** Magiern fällt astrales Wirken in der Spiegelwelt wesentlich leichter. Alle Zauber mit den Merkmalen *Illusion* und *Einfluss* sowie Beschwörungen aus der Domäne *Iribaar* sind um +2 erleichtert und kosten 1W6 weniger ASP (mindestens 1 ASP). Dafür ist die Wahrscheinlichkeit eines Patzers erhöht, weil eine 19 bei der Fertigungsprobe für Zauber wie eine 20 gewertet wird.
- ☛ **Götterwirken:** Liturgien und Zeremonien sind in der Spiegelwelt um –2, für Geweihte der Hesinde und des Nandus sogar um –4 erschwert.
- ☛ **Unberechenbar:** Die Spiegelwelt ist instabil und bricht langsam auseinander. Immer wieder kommt es zu Erdbeben, der Boden reißt auf und Steinbrocken lösen sich von den Wänden. Derartige Ereignisse kannst du nach eigenem Ermessen mit Proben versehen, deren Misslingen mit dem Verlust von Ressourcen wie LeP oder Ausrüstung einhergehen.

Narrenglas-Golem

Größe: 2,40 Schritt

Gewicht: 130 Stein

MU 18 **KL** 17 **IN** 11 **CH** 13

FF 10 **GE** 11 **KO** 19 **KK** 19

LeP 60 **AsP** 40 **KaP** – **INI** 10+1W6

AW 5 **SK** 4 **ZK** 3 **GS** 5

Waffenlos: **AT** 10 **TP** 2W+3 **RW** lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zauberer

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-II (Waffenlos)

Talente: Betören 8, Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 18, Sinneschärfe 7, Verbergen 3, Willenskraft 8

Zauber: Bannbaladin 12, Horriphobus 12, Oculus Illusionis 15, Paralysis 12 (alle in dämonischer Tradition)

Größenkategorie: groß

Typus: Golem humanoid

Kampfverhalten: Der Narrenglas-Golem versucht mit allen Mitteln, die Helden vom Zugang zur Treppe des Wahnsinns fernzuhalten.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Glasgolems sind schon allein wegen des Materials selten. Kaum eine andere Substanz lässt sich

schwerer für die Erschaffung von Golems nutzen.

- ☛ **QS 2:** In Glasgolems soll sich neben der Macht Asfaloths auch Amazeroths Einfluss manifestieren. Glasgolems sollen recht intelligent und des Zauberns mächtig sein.

- ☛ **QS 3+:** Die größte Schwäche der Glasgolems ist ihr Körper, der zwar gegen viele spitze Waffen widerstandsfähig ist, aber durch Hieb Waffen und andere wuchtige Waffen schnell zertrümmert werden kann.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Waffen: Waffen, die Hesinde, Nandus oder Bylmaresh (urtulamidischer Gott der Heimtücke, Geheimnisse und Intrigen) geweiht sind, verursachen doppelten Schaden.

Empfindlichkeit gegenüber Hieb Waffen, Ketten Waffen und Zweihandhieb Waffen: Schaden durch Hieb Waffen, Ketten Waffen und Zweihandhieb Waffen werden gegen einen Glasgolem verdoppelt.

Golem-Regeln: Für den Narrenglas-Golem gelten die allgemeinen Golem-Regeln.



Das Hindernis kann man auf unterschiedliche Arten überwinden:

- ☛ *Scherbenkräfte:* Zerschlägt man das Fenster (10 Strukturpunkte) mit Waffen oder Zaubern, formt sich aus den Scherben ein Narrenglas-Golem, der einst auf Seite von Cyrianus' Zirkel kämpfte und beim Untergang der Akademie in die Spiegelwelt gerissen wurde. Er greift die Helden an. Für den Kampf erhält Aldemar +1 Fortschrittsmarke.
- ☛ *Mit Vorsicht:* Umgehen die Abenteurer das Fenster anderweitig (z. B. mittels TRANSVERSALIS) oder verhindern Scherben (z. B. mit einer erfolgreichen Probe auf *Schlösserknacken* –4 zum Entfernen der einzelnen Scheiben oder mittels eines Zaubers wie z. B. dem HARTES SCHMELZE^{AMA150}), kann sich der Golem nicht zusammensetzen. Die Helden erhalten in diesem Fall +1 Fortschrittsmarke.

Vom Wesen der Golems

- ☛ Golems können nur durch die Zustände *Verwirrung* und *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Golems keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Golems sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- ☛ Angriffe mit geweihten Waffen von Lebensgöttern (z. B. Tsa) erzeugen doppelten Schaden. Die



Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

- ☛ Angriffe mit Profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ☛ Golems sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Verwandlung*.
- ☛ Golems sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Golems können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☛ Golems nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☛ Golems sind immun gegen Waffen der Kampftechniken *Dolche*, *Fechtwaffen*, *Armbrüste* und *Bögen*.
- ☛ Golems können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Die Treppe des Wahnsinns (05)

Hinter dem Mosaik befindet sich eine Marmortreppe, die in sich gewunden ist und unzählige physikalisch unmögliche Biegungen und Ebenen besitzt. Um den Auf- und Abstieg herum gibt es nur die unendliche Leere und einige schwebende Spiegelscherben. Beim Betreten der Treppe schlägt die Macht Amazeroths in voller Härte zu und reißt die Helden in eine Welt des Wahnsinns und der Illusionen, aus der man eigenständig herausfinden muss. Jeden Einzelnen quälen seine persönlichen Ängste und dunkelsten Geheimnisse. Zum Durchbrechen dieser Qualen und dem Erreichen des Endes ist eine gelungene Probe auf *Willenskraft* –2 erforderlich, die durch jede Stufe des Nachteils *Angst vor ...* für den betreffenden Helden zusätzlich um –1 erschwert ist.

- ☛ *Wir sind stark*: Haben alle Abenteurer ihre Ängste erfolgreich beim ersten Mal überwunden, bekommen sie +1 Fortschrittsmarke.
- ☛ *Zu schwach*: Bei Misslingen kann der Held der Treppe dennoch entkommen, erhält jedoch 1 Stufe *Furcht* und Aldemar +1 Fortschrittsmarke (insgesamt, nicht pro Held).

☛ Hat ein Abenteurer eine sehr niedrige *Willenskraft* oder ist mit der Situation überfordert, wendet sich einer der geisterhaften Magier des Zirkels des Hexagramms aus den Spiegelscherben dem Helden zu. Er spricht ihm Mut zu, weist ihm den Weg zum Ausgang und bittet um Erlösung. Die erforderliche Probe auf *Willenskraft* wird in diesem Fall um +2 erleichtert.

Spiel mit Heldennachteilen

Die Treppe des Wahnsinns kann ein schönes Rollenspiel erlebnis darstellen. Zum intensiveren Erleben empfiehlt es sich, die Szene nicht auszuwürfeln, sondern einzeln auszuspielen. Die nachfolgenden Beispiele bieten Vorschläge, wie man die Heldennachteile hier nutzen kann.

- ☛ *Spieglein, Spieglein an der Wand*: Eine eitle Person sieht in einer der Spiegelscherben wie sie hässlich und alt wird. Ihre Freunde wenden sich angewidert von ihr ab.



- ☛ *Quälende Achtbeiner*: Ein Held mit Angst vor Spinnen muss vor einer riesigen behaarten Spinne (Werte wie Höhlenspinne, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 159) fliehen.
- ☛ *Ich hasse mich*: Ein Zwerg mit Abscheu vor Drachen verwandelt sich selbst in einen Tatzelwurm (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 165) und wird von zwei Zwergen aus seiner eigenen Sippe angegriffen (Werte wie *Zwergischer Krieger*, siehe **Regelwerk** Seite 65).
- ☛ *Schwindelnde Höhe*: Bei einem Abenteurer mit Höhenangst gleiten die Treppenstufen auseinander und er muss bis zum Ende klettern und springen.
- ☛ *Der Antiheld*: Ein besonders stolzer Krieger trifft auf die überzeichnete Version seiner selbst und wird zum Duell gefordert, ehe er weitergehen darf.

Die versiegelte Kammer (06)

Am Ende der Treppe kommen die Helden zum Eingang des Siegelraums, der dem geöffneten Maul einer Schlange ähnelt. Statt eines Schlosses wurde die Tür mit einem großen Wachssiegel verschlossen. Es zeigt das spiegelverkehrte Akademiesiegel des Zirkels des Hexagramms (erkennbar an dem Bosparano-Text in Nanduria-Zeichen, beides jedoch spiegelverkehrt, gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*), allerdings ohne die Elementarsymbole.

Die Lösung: Um die Tür gefahrlos zu passieren, müssen die Helden die Elementsymbole spiegelverkehrt zum Originalsiegel in das Wachs ritzen. Dabei ist neben der Reihenfolge darauf zu achten, dass die Symbole Luft und Wasser nicht spiegelsymmetrisch sind. Bevorzugt die Gruppe Würfellösungen, ist eine erfolgreiche Probe auf *Magiekunde* –3 nötig.

Erfolg: Die Abenteurer erhalten +1 Fortschrittsmarke.

Scheitern: Beim profanen Brechen des Siegels oder falschen Elementsymbolen bekommen alle Helden +1 Stufe *Verwirrung* und Aldemar +1 Fortschrittsmarke.



Im Herzen des Wahnsinns

Sobald die Abenteurer die Siegelkammer betreten, kommt es zur letzten Konfrontation mit Aldemar und seinem Beschützer, dem Dämon Tasgul'Golin. Hat der Quitslinga Sequin überlebt, treffen sie ihn hier ebenfalls wieder (Werte siehe Seite 25).

Siegelkammer (07)

Die Siegelkammer schwebt auf einer eigenen Plattform über dem Beschwörungsraum. Da Wände und Decke teilweise eingestürzt sind, können die Helden einen Blick in die unendliche Weite der Spiegelwelt werfen. Mittig im Raum befindet sich ein kunstvoll verzierter Sockel auf dem gebettet auf ein Samtkissen der Narrenglas-Siegelstock mit dem Magiersiegel des Zirkels des Hexagramms von Wagenhalt liegt. Da die Spiegelwelt immer instabiler wird, nehmen die Erschütterungen zu.

Scherbenkämpfe

Je nach Vorgehen der Helden und Anzahl der gesammelten Fortschrittsmarken im Vergleich zum verblendeten Paktierer, gestaltet sich das Finale unterschiedlich.

Option 1: Streiter Rohals

(Helden haben mehr Fortschrittsmarken)

Die Abenteurer sind vor ihrem Gegner in der Kammer und können das Siegel an sich nehmen, ehe Aldemar hinzukommt.

Aldemar wird den Helden zunächst zynisch gratulieren und anschließend versuchen, sie von der Notwendigkeit einer Erneuerung der Rohalswächter zu überzeugen. Misslingt dies, ruft er den Dämon *Tasgul'Golin*, den er mit Mhek'Thagors Hilfe an seinen Handspiegel gebunden^{APAll154} hat, herbei, und wird, wie in seinem Kampfverhalten angemerkt, versuchen, den Siegelstock zu erringen (siehe Seite 39).

Option 2: Genie und Wahnsinn (Unentschieden)

Der Weißmagier ist vor den Abenteurern in der Siegelkammer, hat aber das dämonische Artefakt noch nicht benutzt. Er lässt sich auf keine Diskussion mit den Helden ein und zerschlägt bei ihrem Eintreffen direkt den Handspiegel, um *Tasgul'Golin* in den Kampf zu schicken (siehe Kampfverhalten Aldemar Seite 39).

Option 3: In Mhek'Thagors Fängen

(Aldemar gewinnt Fortschrittsmarkenlauf)

Der Paktierer befindet sich schon in der Siegelkammer und hat das Siegel bereits benutzt. Er erlangt damit +5 permanente AsP und eine Erleichterung von +1 auf alle Zauber mit dem Merkmal *Illusion*. Zusätzlich hat Mhek'Thagor ihn vor den Helden gewarnt, sodass der *Tasgul'Golin* bereitsteht und die Helden angreift, sobald sie die Siegelkammer betreten. Die Helden haben den Status *Überrascht*.



Wenn dir der Kampf zu leicht erscheint, bricht die Spiegelwelt bereits früher zusammen. Jeder Spieler würfelt zu Beginn jeder Kampfrunde mit einem W20.

- Kein Effekt: 1-10 – Nichts passiert
- Erzittert: 11-15 – Die Erde bebt (erfolgreiche Probe auf Körperbeherrschung +1, bei Misslingen erhält der Held den Status *Liegend*; die Probe wird jedes Mal um -1 schwieriger, bis zu einem Maximum von -5)
- Scharfe Kanten: 16-18 – Eine schwebende Spiegelscherbe zersplittert und fliegt direkt auf den Abenteurer zu (Das Geschoss zählt als Angriff mit einer Wurf-Waffe und verursacht 1W6+2 TP; Helden können versuchen, dem Angriff mit einer Probe auf Ausweichen oder einer Schilde-Parade -2 zu entgehen)
- Von oben: 19-20 – Teile der Decke und Wände stürzen ein. Die Trümmer drohen den Helden unter sich zu begraben (nur Ausweichen erlaubt, bei Misslingen 2W6+2 TP und der Status *Liegend*)

Tasgul'Golin

Größe: 2,00 Schritt

Gewicht: kein Gewicht

MU 20 KL 14 IN 15 CH 13

FF 12 GE 17 KO 15 KK 17

LeP 60 AsP – KaP – INI 17+1W6

AW 10 SK 3 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6+6 RW kurz

Spiegelschwert: AT 16 PA 7 TP 1W6+8 RW mittel

RS/BE: 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor absoluter Dunkelheit II (erzeugt bei Tasgul'Golin den Zustand *Furcht*, auch wenn üblicherweise Dämonen diesen Zustand nicht erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Feindgespür, Finte I-III (Waffenlos, Spiegelschwert), Vorstoß, Wuchtschlag I (Waffenlos, Spiegelschwert)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 4, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 16, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehört, Amazeroth), humanoid

Kampfverhalten: Der Tasgul'Golin wird das Narrenglassiegel und Aldemar beschützen. Muss er sich entscheiden, so wird er Aldemar opfern, um das Siegel zu retten.

Flucht: flieht nicht

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- QS 1: Tasgul'Golin ist ein viergehörnter Dämon aus Amazeroths Gefolge.
- QS 2: Man erzählt sich, dass Tasgul'Golin die Nähe von Gotongis sucht, um sie zu erschrecken.
- QS 3+: Er ist nur schwer zu besiegen, da viele Waffen fast wirkungslos an ihm abprallen und er Zauber zurückwirft. Aber ein magischer oder geweihter Kriegshammer kann dem Spiegeldämon schweren Schaden zufügen.

Sonderregeln:

Schreckgestalt I: Wesen mit dieser Eigenschaft besitzen eine Aura der Furcht oder eine Angst einflößende

1 Aldemar Immenward

Kurzcharakteristik: 37, 1,77 Schritt, dunkelbraune Haare, gepflegter Bart, schneeweiße Zähne, weiße Magierrobe mit grauem Skapulier, schlanke Statur, meisterlicher Hellsicht- und Antimagier, Paktierer.

Funktion: Verblendeter Rohalswächter und Paktierer, heimlicher Hauptantagonist.

Hintergrund: Aldemars Hintergrund findest du im Abschnitt **Gegenwart** auf Seite 6 (ansonsten siehe Seite 16 sowie Seite 31).

Darstellung: Aldemar ist ein intelligenter und verschlagender Magier. In Wagenhalt mimt er den besorgten Freund, der sich liebevoll um Yelina kümmert. Er unterstützt die Helden bei ihrer Suche, drängt sich aber nicht auf. Falls die Ermittler eher vorsichtig vorgehen, verlässt er sich auf seine Gotongis, um an die nötigen Informationen zum Betreten der Spiegelwelt zu kommen.



Gestalt. Pro Begegnung ist beim ersten Anblick eines Wesens mit der Kraft *Schreckgestalt* eine gelungene Probe auf Willenskraft (*Bedrohungsstandhalten*) – Stufe der Kraft notwendig, um nicht 1 Stufe *Furcht* zu erhalten. Bei mehreren unterschiedlichen Stufen der Kraft zählt nur der höchste Modifikator. Die Spielleiterin kann bei Begegnungen mit einer großen Anzahl von Wesen mit *Schreckgestalt* den Modifikator um bis zu 3 Punkte erhöhen.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Tasgul'Golin ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Hesinde und des Nandus. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Wissen und Bildung ein.

Empfindlichkeit gegenüber Hieb- und Stichwaffen, Kettenwaffen und Zweihandhieb- und Stichwaffen: Die genannten Kampftechniken richten bei Tasgul'Golin +6 TP an und sein RS sinkt dagegen auf 0.

Immunität gegen Armbrüste, Bögen, Dolche, Fechtwaffen, Lanzen, Raufen: Die genannten Kampftechniken richten bei Tasgul'Golin keine TP an.

Spiegelschutz: Jeglicher Zauber, der auf den Dämon gewirkt wird, wird von dessen spiegelnder Oberfläche auf den Zauberer zurückgeworfen. Die QS des Zauberers werden dabei um 1 reduziert. Bei Zaubern, die um SK oder ZK modifiziert sind, wird zusätzlich die SK oder ZK von der QS abgezogen. Sinkt die QS dadurch auf 0 oder weniger, wirkt der Zauber nicht mehr. Ist die QS 1 oder höher, wirkt sie entsprechend auf den Zauberer.

Verwirrende Spiegelung: Solange sich ein Gegner in Angriffsdistanz des Dämons aufhält, muss er zu Beginn jeder KR eine erfolgreiche Probe auf Selbstbeherrschung (*Störungen ignorieren*) ablegen und erhält bis zum Ende der KR 4–QS/2 Stufen *Verwirrung*.

Dämonen-Regeln: Für Tasgul'Golin gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



Aldemar Immenward

Größe: 1,77 Schritt

Gewicht: 70 Stein

MU 15 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 15

FF 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 11

LeP 32 **AsP** 44 **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 6 **SK** 3 **ZK** 1 **GS** 8

Schip: 3

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

Magierstab, lang (2H): **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **RW** lang
RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Stab-Apport, Tradition (Gildenmagier), Verteidigungshaltung, Garethi III, Bosparano III, Nanduria, Tulamidyia II, Zhayad II

Talente: Einschüchtern 5, Handeln 6, Klettern 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 2, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 13, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Überreden 15, Verbergen 4, Willenskraft 12

Zauber: Analys 9, Armatrutz 8, Bannbaladin 12, Blick in die Gedanken 13, Corpofesso 9, Einflussbann 7 ^{AMA126}, Duplicatus 9, Fulminictus 9, Horriphobus 8, Impersona ^{AMA134} 12, Illusionsbann 5 ^{AMA133}, Invocatio Minima 10, Invocatio Minor 12, Invocatio Maior 9, Objectovoco (Elfen) 6 ^{AMA115}, Odem Arcanum 10, Penetrizel 6, Sensibar 7, Xenographus 8 ^{AMA153}

Zaubertricks: Schnipsen, Signatur

Kampfverhalten: Sobald die Helden die Siegelkammer betreten, zerschlägt er den Spiegel des Mhek'Thagor

(1 Aktion), um den Dämon Tasgul'Golin zu befreien. Anschließend schützt er sich mit einem ARMATRUTZ oder DUPLICATUS (verkürzte Zauberdauer). Im Kampf versucht er, seine Gegner mit FULMINICTUS auf Distanz zu halten sowie mit CORPOFESSO oder HORRIPHOBUS zu schwächen.

Flucht: Aldemar wird bis zu seinem Tod kämpfen. Sobald seine Lebenspunkte auf 0 oder darunter fallen, wird eine riesige herabstürzende Spiegelscherbe den Magier aufspießen. Während der Körper nur noch kurz zuckt, sieht man in der Scherbe das verwundert blickende Spiegelbild Aldemars, ehe zwei schattenhafte Hände den schreienden Zauberer nach hinten reißen. Du kannst auf diese Szene auch schon zurückgreifen, wenn Aldemar *Handlungsunfähig* wird (5 LeP oder weniger) und du unterstreichen möchtest, dass seine Seele ihren Weg in die Niederhöllen findet. Wenn deine Helden ihn allerdings lebend der Gildengerichtsbarkeit übergeben wollen, solltest du ihnen auch das ermöglichen.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
Sonderregel: Aldemar ist ein Amazerth-Paktierer im 3. Kreis der Verdammnis. Seine erhaltenen Paktgeschenke und -fähigkeiten spielen beim Kampf im Finale keine Rolle. Alpträume erzeugen ^{AMAIII90}, Herrschaft über Dämonen I+II ^{AMAIII83}, Verborgenes Wissen erspüren ^{AMAIII92}.



Besonderheiten: Aldemar ist seinen Pakt mit Amazeroth zwar wissentlich eingegangen, glaubt aber weiterhin, Herr der Lage zu sein. Er sieht in der Macht der Dämonen nützliche Werkzeuge, um den Orden der Rohalswächter zu erneuern. Dabei erkennt er nicht, dass er bereits eine Marionette Mhek'Thagors ist.

Schicksal: Aldemars Seele wird nach seinem Tod in die Niederhöllen gerissen, wo sich Amazeroth auf ewig an seinem Wahnsinn laben wird.

»Ihr versteht es nicht! Dort wo ihr Chaos seht, habe ich den Schlüssel zur Ordnung gefunden.«

Narrenglas-Siegel

Der Benutzer des Siegels bekommt dauerhaft +1 permanente AsP sowie eine Erleichterung von +1 auf ein Merkmal seiner Wahl. Der Anwender geht zusätzlich einen unbewussten Minderpakt mit Amazeroth ein. Für diesen Minderpakt sowie für jeden Kreis der Verdammnis^{AMALIII71} kann er sich zusätzlich eine weitere Erleichterung auf ein bisher nicht gewähltes Merkmal aussuchen (maximal 3 Merkmale jeweils +1) oder er erhält +1 permanente AsP. Maximal kann der Anwender so +1 auf ein Merkmal und 9 permanente AsP oder +1 auf 3 Merkmale und +6 permanente AsP erhalten. Jeder Nutzer wird bei Neumond in Träumen und Visionen von Amazeroth oder einem seiner Diener heimgesucht, die ihm einen Seelenpakt anbieten. Durch eine gelungene Probe auf Willenskraft -2 kann er zwar widerstehen, erhält aber +1 Stufe Verwirrung permanent. Bei Misslingen bekommt er permanent +2 Stufen Verwirrung. Der Herr des Irrsinns wird den Anwender zu jedem Neumond heimsuchen, bis dieser wahnsinnig (4 Stufen Verwirrung) wird oder einen Seelenpakt eingegangen ist. Geht der Anwender einen Seelenpakt ein, verliert er alle bisher angesammelten permanenten Stufen Verwirrung.

Das Reich zerbricht

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Kaum habt ihr den letzten Diener der Niederhöllen erschlagen, bebt der Boden unter euren Füßen erneut und eine zischende Stimme brennt sich in die Gedanken aller Anwesenden. „NARREN! Denkt ihr, ihr seid würdig, das Siegel zu besitzen?“ Über euren Köpfen schwebt ein durchscheinendes Auge mit acht warzenartigen Hörnern von der Größe einer Festung. Während euch die brennende Pupille gierig anlotzt, seht ihr aus dem blutunterlaufenen Lid tausende Schlangenzungen zischeln. „Wenn ich es nicht nutzen kann, dann niemand. Ich bin Mhek'Thagor. Ich bin SEIN Auge, ich bin SEINE Zunge. Ich spreche wahr. Ich spreche falsch. Ich spreche Tod. Dies ist MEINE Welt und ihr werdet hier sterben.“ Das grässliche Abbild verschwindet so schnell, wie es erschienen ist. Noch ehe

ihr euch im Klaren darüber seid, was ihr gerade gesehen habt, beginnt der Boden aufzureißen und die Plattform unter euren Füßen zerbricht.



Nach dem Erscheinen Mhek'Thagors bricht die Spiegelwelt vollständig in sich zusammen und den Helden bleibt nur noch die Flucht zum Ausgang aus der Globule.

- **Verfemtes Siegel:** Haben die Helden das Siegel samt Siegelstock noch nicht in ihren Besitz gebracht, können sie den Sockel mit dem Samtkissen mit einer gelungenen Probe auf Körperbeherrschung (Balance) -1 erreichen. Bei Misslingen fällt der Held von der Plattform, stürzt auf ein 1W6+1 Schritt tiefer schwebendes Trümmerstück und erleidet Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340).
- **Durch die Lüfte:** Durch das Zerschlagen des Bodens ist der Zugang zur Treppe des Wahnsinns versperrt. Die Gefährten müssen auf den schwebenden Trümmerteilen nach unten springen (erfolgreiche Probe auf Körperbeherrschung (Springen) -1) und klettern (gelungene Probe auf Klettern -2). Bei Misslingen stürzen sie auf ein 1W3+1 Schritt tiefer schwebendes Trümmerstück und erleiden Sturzschaden.
- **Scherbensturm:** Zahlreiche zerborstene Spiegelscherben wirbeln durch die Luft und drohen die Helden aufzuschlitzen. Der Angriff der Spiegelscherbe zählt als Angriff mit einer Wurf-Waffe mit FK 15 und verursacht 1W6+2 TP. Man kann den Scherben mit einer Probe auf Ausweichen oder einer Schilde-Parade, jeweils -2, entgehen.
- **Zurück:** Durch die eingebrochene Decke des Beschwörungsraums können die Fliehenden zum nun von herabgestürztem Geröll blockierten Portal gelangen. Mit einer erfolgreichen Gruppensammelprobe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren oder Stemmen & Heben), 1 KR, maximal 5 Helden, lässt sich der Ausgang wieder freilegen. Nach jeweils 3 Intervallen erschüttert ein erneutes Beben den Beschwörungsraum. Jeder Held, dem keine Probe auf Körperbeherrschung (Balance) -1 gelingt, erhält den Status *Liegend*. Außerdem stürzen weitere Teile der Decke und Wände auf die Abenteurer herab (Probe auf Ausweichen, durch den Status *Liegend* ggf. zusätzlich um -2 erschwert, bei Misslingen 2W6+2 TP).

Ausklang und Epilog

Das Rätsel um Yelinas Krankheit, das dämonische Magiersiegel und den Untergang des Zirkels des Hexagramms ist gelöst. Sowohl die Rohalswächter unter dem Vorsteher Hillebrandt von Nebelau-Streitzig als auch Yeto Helmisch vom Stoerrebrandt-Kolleg bedanken sich bei allen für ihren mutigen Einsatz. Beide Seiten bieten den Gefährten an, das Artefakt zu verwahren. Je nach Entscheidung der Helden fallen die Belohnungen unterschiedlich aus.

- **Strahlendes weiß:** Übergeben die Abenteurer das Siegel an Saldor Foslarin, den Convocatus primus und ihren Auftraggeber, oder die Rohalswächter, erhalten sie ihren vereinbarten Lohn sowie ein zusätzliches Belobigungsschreiben der Weißen Gilde.

Die Helden haben mit dem Convocatus primus einen mächtigen Verbündeten gewonnen. Für ihren mutigen Kampf gegen dämonische Mächte wird er ihnen feierlich den Orden des *Pentagramms in Arkanium* verleihen (siehe **Rohals Erben** Seite 52 und 143). Das verseuchte Siegel kommt hingegen bis auf weiteres in die Asservatenkammer der Akademie Schwert und Stab zu Gareth.

Yelina wird auf Befehl von Jarlinde ebenfalls in die Hauptstadt gebracht. Dort erforscht sie das Siegel, um ihre Nichte zu heilen, was ihr einige Monate später gelingt.

- **Gemischtes Grau:** Hat das Stoorrebrandt-Kolleg vom Siegel erfahren, bietet Vize-Spektabilität Yeto den Helden 1.000 Dukaten für die Übergabe an. Nehmen die Abenteurer dieses Angebot an, wird nur Jarlinde ohne Saldor die Rückkehrer empfangen. Sie warnt die Beteiligten, dass die Weiße Gilde in Zukunft ein Auge auf sie haben wird und zahlt die versprochene

Belohnung ohne Belobigungsschreiben aus. Den Orden erhalten sie selbstverständlich auch nicht.

Yelina wird zu den Noioniten nach Gareth gebracht. Jarlinde gelingt es ohne das Siegel nicht, ihre Nichte zu heilen.

- **Miteinander:** Haben die Helden die Rohalswächter und das Stoorrebrandt-Kolleg gemeinsamen eingebunden, nähern sich die beiden Vorsteher Hillebrandt von Nebelau-Streitzig (OCR) und Yeto Helmisch (Stoorrebrandt-Kolleg) für eine bessere Zusammenarbeit vor Ort an. Die Beziehung von Lumin und Callida kann hierfür als gutes Beispiel dienen. Der Konflikt zwischen den Rohalswächtern und der Grauen Gilde, insbesondere mit dem ODL, den Grauen Stäben von Perricum, bleibt davon unberührt.

Der Mühen Lohn

Für den Dienst an der Weißen Gilde, das Sichern des Siegels und das Ausschalten der dämonischen Bedrohung erhalten die Helden neben den genannten Belohnungen **25 Abenteuerpunkte**.



DIE BESCHREIBUNG DER UNENDLICHKEIT



von Kilian Lieb

»An euch, die ihr nach der Ewigkeit strebt: Sehet sie mit euren Augen, schmecket sie auf euren Zungen, spüret ihren Hauch auf eurer Haut und staunet ob des Sandkorns, das sich sternengleich zum Himmel sehnt. Fürchtet sie! Und dann gebt euch hin.«
—aus den Aufzeichnungen des Magiermoguls Adarbil, um 1395 v. BF, im Besitz der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar

Stichworte zum Abenteuer: Rettungs- & Forschungsmission nach einer astralen Katastrophe, riskante Durchquerung einer zerstörten Forschungseinrichtung voller magischer Anomalien, Konfrontation mit den Hinterlassenschaften der Magiermogule

Genre: Dungeonabenteuer, Katastrophenszenario

Voraussetzungen: Heldenmut, Furchtlosigkeit, körperliche Belastbarkeit, analytische Fähigkeiten, Stressresistenz

Ort: Tulamidenlande, südlich der Gorischen Wüste

Zeit: Sommer 1044 BF

Komplexität (Spieler/Meister): hoch/hoch

Erfahrung der Helden: meisterlich bis brillant

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Körpertalente

Wissenstalente

Lebendige Geschichte



Hintergrund und Ausblick

Was geschehen ist

Vor mehr als eintausend Jahren herrschten die *Magiermogule vom Gadang* über große Teile der heutigen Tulamidenlande. Als Anhänger der Zauberpriesterkaste der *Kophtanim* verfügten sie über mächtige magische Fähigkeiten, deren Einfluss in der Tradition der Gildenmagie noch immer zu spüren ist. Ihre Herrschaft wurde schließlich im 14. Jahrhundert vor Bosparans Fall durch den damaligen Sultan von Khunchom, *Sulman al'Nassori*, beendet. Sogenannte *Magiergräber* sind stumme Zeugen dieser Tage und als oft pyramidenförmige Erdhügel überall im Land der Tulamiden zu finden. Dabei handelt es sich nur selten um reine Grabanlagen, sondern häufig auch um die ehemaligen Wohn- und Wirkungsstätten der Magiermogule. Von der Bevölkerung abergläubisch gemieden und von Grabräubern gierig geplündert, verbergen viele von ihnen bis heute die Geheimnisse ihrer einstigen Bewohner.

Adarbil und die sechs Urnen mit den Siegeln des Mächtigen

Südlich der Gorischen Wüste, im Ödland zwischen den Siedlungen *Smamid* und *Ehristar*, liegt der Grabhügel des



✠ *Adarbil*. Zu seinen Lebzeiten wirkte und herrschte der Magiermogul an diesem Ort, bevor er nach seinem Tod auch dort bestattet wurde. Wie viele andere Magiermogule seiner Zeit war Adarbil besessen von der Vorstellung eines ewigen Lebens. Im letzten Drittel seines Lebens forschte er unermüdlich an (temporal-)magischen Ritualen, um seine Wiederauferstehung nach dem Tod herbeizuführen. Adarbil legte hierbei eine außerordentliche Beharrlichkeit an den Tag, was ihn bald an die Schwelle einiger Wahrheiten über Zeit- und Sphärenmanipulationen brachte.

Durch Adarbils Forschungen wurde die Erzdämonin *Heskatet* auf den Magiermogul aufmerksam und erschien ihm mehrmals. *Heskatet*, die in den Aufzeichnungen Adarbils und seiner Anhänger stets als *Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar* bezeichnet wird, eröffnete ihm im Laufe der Jahre wertvolles Wissen, um sein Ziel zu erreichen. Die dämonische Hüterin der Zeit hinterging Adarbil jedoch und verfolgte ein gänzlich anderes Ziel: ihn für seinen Hochmut zu bestrafen und zu verhindern, dass er auch nur ein einziges der unzähligen Geheimnisse der Zeitmagie enthüllte.

Mithilfe der Einflüsterungen der Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar und gemeinsam mit sechs weiteren Kophtanim aus dem Kreis seiner engsten Vertrauten erschuf Adarbil in den folgenden Jahren die *Sechs Urnen mit den Siegeln des Mächtigen*. Die etwa 80 Halbfinger hohen Gefäße aus gebranntem und glasiertem Ton, in deren Oberfläche Glyphen und Symbole mächtiger Wesenheiten eingearbeitet wurden, wiegen 34 Stein und sind eine Mischung aus Graburne und Sanduhr. Befüllt man sie mit Asche und dreht sie um, rieselt die Asche wie in einer Sanduhr durch die Urne. Dies ist Teil eines komplizierten magischen Rituals, das den Sterbeprozess rückgängig machen können soll. Noch zu Lebzeiten ließ Adarbil unter seiner Wohnstätte eine gewaltige Grabanlage errichten, die alle Voraussetzungen bieten sollte, um ihn einst wiederzuerwecken. Seinen sechs Vertrauten wurde die Aufgabe zuteil, das Ritual nach Adarbils Tod seinen Anweisungen entsprechend durchzuführen. Doch die Hoffnung des Magiermoguls blieb unerfüllt. Keiner der sechs Kophtanim war nach Adarbils Ableben in der Lage, die nötige magische Kraft aufzubringen, um das Ritual durchzuführen. Ein Vertrauter nach dem anderen verstarb und das Vorhaben des Magiermoguls geriet bis auf einige kryptische Aufzeichnungen in den Bibliotheken der Magierakademien in Fasar und Khunchom in Vergessenheit. Nur einige wenige Angehörige dieser Zauberschulen, darunter Erzmagus *Thomeg Atherion* (siehe Seite 74), die Spektabilität der *Al'Achami*, der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, kennen die Legenden um Adarbils Urnen. Ihr Aufenthaltsort ist jedoch bis heute unbekannt.

Bis vor wenigen Jahren war Adarbils Grabhügel nur einer unter vielen, die überall in Gorien und Mhanadistan zu finden sind und vermeintlich schon zu früher Zeit vollständig geplündert wurden. Einige kleinere „Grabbeigaben“ Adarbils gerieten damals bereits in Umlauf. Die tieferen Bereiche der Anlage blieben jedoch

Heskatet

Die mysteriöse Herrscherin über die niederhöllische Domäne *Eskates* wird mit den Aspekten Zeit, Vergänglichkeit, Ewigkeit und Schicksal in Verbindung gebracht. *Heskatet* gilt als eine Gegenspielerin von *Satinav*, dem Wächter der Zeit, gleichzeitig wird ihr jedoch auch die Rolle einer Verteidigerin der Ordnung der Zeit zugesprochen, die gegen all jene vorgeht, die den Geheimnissen der Temporalmagie zu nahe kommen, um mit ihrer Hilfe die Zeit zu manipulieren. *Heskatet* kann angeblich weder angerufen noch beschworen werden. Doch denjenigen, denen sie aus freien Stücken gegenübertritt, erscheint sie häufig als alte, in Schleier gehüllte Frau. Sanduhren, Feuer und Waagen werden mit ihr assoziiert. *Heskatets* Beiname *Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar* ist bis auf wenigen Koryphäen der Dämonologie niemandem bekannt.

bis heute unentdeckt. Dort befindet sich auch Adarbils eigentliches Grab, die sechs Urnen und das ungelöste Geheimnis um seine Wiederauferstehung.

Die Adamant-Laboratorien

In jüngster Vergangenheit erschütterten die kosmischen Umwälzungen des Sternenfalls nicht nur Aventurien, sondern auch das Gefüge der geheimnisvollen magischen Kraftlinien, das den gesamten Kontinent umspannt. An vielen Stellen kam es zu Verschiebungen ebendieser. Infolgedessen entstand direkt auf Adarbils Grabhügel ein seltener *Nodix*, ein Schnittpunkt zweier Kraftlinien. Die Entstehung eines solchen mächtigen magischen Ortes blieb nicht lange unbemerkt: Die *Drachenei-Akademie* zu *Khunchom* ließ aufwändige Untersuchungen durchführen, erkannte das enorme Potenzial und erwarb das Land, auf dem der Grabhügel liegt, für ihre Zwecke. In den folgenden Jahren baute die Zauberschule eine kleine Forschungseinrichtung innerhalb und um Adarbils ehemalige Wirkungsstätte auf, allerdings nur in den beiden obersten Ebenen, da die tieferen Bereiche inklusive des eigentlichen Grabes bisher nicht entdeckt wurden. Die neuen Bewohner in den *Adamant-Laboratorien* genannten Werkstätten wissen demnach nichts von einer weiteren Ebene, haben bisher auch noch keine Zugänge zu unbekannten Bereichen entdeckt und sind vollauf zufrieden damit, den mächtigen Kraftknotenpunkt zu benutzen, um an der Entwicklung neuartiger und experimenteller Artefakte zu forschen. ○ ● ● ● ●

Unter Einhaltung höchster Sicherheitsmaßnahmen werden hier Herstellungsverfahren untersucht, deren Durchführung innerhalb des Akademiegebäudes in *Khunchom* selbst zu riskant erscheinen. Zwar ist die Existenz der *Adamant-Laboratorien* als solche nicht geheim, dennoch ist die Arbeit der dort tätigen Magier hauptsächlich Angehörigen der *Drachenei-Akademie* bekannt. Die Örtlichkeit liegt zudem im Bereich des

• Vermittle deinen Spielern, dass sich im „Grabhügel“ kein Grab befinden muss, sondern, dass der Begriff eine allgemeine Bezeichnung ist. So bleibt das Auffinden der neuen Ebene eine Überraschung und wird nicht erwartet, weil es da ja noch ein Grab geben muss.

Sultanats Gorien, was ebenfalls ein Grund sein mag, warum der genaue Ort nicht verbreitet wird – Sultan Hasrabal hat sicher auch Verwendung für einen solch potenten Nodix und vielleicht weiß er sogar bereits davon, überlegend wie er größtmöglichen Vorteil aus der Situation erlangen kann. Die Forschungen bestehen zudem häufig aus abstrakten Versuchsreihen und Konzepten für Artefakt-Prototypen, die ohnehin nur Spezialisten etwas sagen, weshalb auch aus dem Grund nicht allzu viel Wissen nach außen dringt.

Der Sternenfall von Ehristar

Im Sommer des Jahres 1044 BF brach ein glühendes Stück Gestein aus dem Firmament. Angezogen durch die beträchtliche magische Kraft, die durch den Nodix und die Experimente der Gildenmagier konzentriert wurde, stürzte der Himmelskörper mit voller Wucht auf Adarbils Grabhügel. Unaufhaltsam bahnte sich der fallende Sternenbrocken seinen Weg, riss dabei Dutzende Menschen in den Tod und hinterließ eine Schneise der Verwüstung, die sich vertikal durch die Anlage zog. Erst in den tiefsten, bis zu diesem Zeitpunkt unbekannten Bereichen des Magiergrabs wurde sein Sturz gebremst. Viele Forscher, die den Einschlag selbst überlebten, starben noch auf dem Weg nach draußen. Durch das Wechselspiel aus gefallenem Stern, Nodix und vor Ort lagernden Artefakten kam es zur Ausbildung allerlei chaotischer magischer Phänomene und Anomalien, oft mit tödlicher Wirkung auf die, die ihnen zu nahe kamen. Diejenigen, die lebend im Freien ankamen, berichteten zitternd von unaussprechlichem Chaos, das in der Einrichtung ausgebrochen war.

Faiza und Faramud

Unter den Akademiemagiern, die seit der Gründung der Adamant-Laboratorien dort tätig sind, befindet sich auch die junge ♀ Faiza Belizeth Kellwig (siehe Seite 48), Tochter von Magistra ♀ Orana Kellwig (siehe Seite 48). Sie hat in dieser Position endlich einen Weg gefunden, aus dem Schatten ihrer Mutter zu treten.

Mit dem verschlossenen Jungmagier ♂ Faramud ibn Jedrechim, der ebenfalls dort forschte, verband Faiza eine innige Liebe. Die beiden lernten sich kurz nach der Gründung der Laboratorien bei der gemeinsamen Arbeit kennen und planten zuletzt, gemeinsam eine Familie zu gründen. Doch dazu sollte es aufgrund des Absturzes des Sterns nicht mehr kommen. Beim Einschlag befand sich Faiza außerhalb der Anlage, während Faramud im Inneren eingeschlossen wurde. Es wird sich im Verlauf der Ereignisse herausstellen, dass er die Katastrophe nicht überlebt hat.

Was geschehen wird

Die Helden werden nach dem Unglück als Teil eines Bergungstrupps der Grauen Gilde Adarbils Grabhügel betreten und sich Schritt für Schritt durch die hochgefährliche Anlage bis zum Absturzort des Sterns vorarbeiten. Dort müssen sie einen Weg finden, die enorme magische ⚡ Strahlung, die von dem Himmelskörper ausgeht, aufzuhalten. Dabei müssen sie sich mit etlichen chaotischen

magischen Effekten und den lebensgefährlichen Auswirkungen der Sternenstrahlung auseinandersetzen.

Faiza, die sich ebenfalls dafür meldet, wird innerhalb der Anlage die Leiche von Faramud finden. Als sie bei der Erkundung des Grabhügels auf die Hinterlassenschaften Adarbils stößt, entwickelt sie den Plan, die sechs Urnen mit den Siegeln des Mächtigen zu benutzen, um Faramud von den Toten zurückzuholen, was die Helden möglicherweise verhindern können.

Gelingt es den Helden anschließend, eine Gesteinsprobe des gefallen Sterns an die Oberfläche zu bringen, kann nach eingehender Analyse eine radikale Lösung gefunden werden, um die Gefahr des Sterns zu bannen: Um die magische Strahlung des Sterns zu unterbrechen und den tödlichen Kraftstrom zu versiegeln, muss ein kontrollierter Astralkataklysmus erzeugt werden!

Auswahl der Helden

Das Abenteuer richtet sich an meisterliche bis brillante Helden, die bereits größere Bedrohungen überstanden haben und bereit für eine extrem gefährliche Herausforderung sind, die ihre Fähigkeiten bis zum Äußersten auf die Probe stellen wird.

Reputation innerhalb der Grauen Gilde ist von Vorteil, Kontakt zu vergangenen Ereignissen des Sternenfalls ebenfalls, beides ist jedoch keine zwingende Voraussetzung. Sofern sie sich freiwillig melden, werden auch unbekannte Helden die Möglichkeit bekommen, Adarbils Grab zu betreten.

Da die Ereignisse etliche magische Herausforderungen beinhalten, eignet sich das Abenteuer besonders für (gilden-)magische Helden. Abgänger der Drachenei-Akademie oder Angehörige der Großen Grauen Gilde des Geistes sind aufgrund der Umstände am Einschlagsort besonders geeignet, aber auch andere Gildenmagier werden ihre Fähigkeiten als Wissenschaftler einsetzen können.

Mögliche Defizite einer ausschließlich profanen Heldengruppe können durch Meisterpersonen ausgeglichen werden, die die Helden auf ihrer Expedition begleiten.

Wege ins Abenteuer

Das Abenteuer beginnt mit dem Eintreffen der Helden im Katastrophengebiet. Knapp dem Unglück entgangen sind die Khunchomer Spektabilität ♀ Ashtarra Okharim (siehe Seite 47), die mit dem Großmeister der Grauen Stäbe zu Anchopal, ♂ Faredeon ibn Aylanora (siehe Seite 47, ausführliche Informationen zum Ordo Defensores Lecturia findest du in **Rohals Erben** auf Seite 83), auf dem Weg zu den Laboratorien war, um durch einen Artikel des *Aventurischen Boten* ausgelöste Sorgen innerhalb der Grauen Gilde über die Forschungen dort zu zerstreuen. Begleitet wurden sie außerdem von der betagten Magistra ♀ Orana Kellwig (siehe Seite 48), die die Gelegenheit nutzen wollte, ihre Tochter zu besuchen.

Nachdem sie den Einschlag des Sterns aus rund 15 Meilen Entfernung sahen und die Auswirkungen am

• Aventurische Gelehrte sprechen nur bei sichtbaren Effekten von Strahlung und bezeichnen sie in anderen Fällen als *Emanation*.

eigenen Leib erfahren haben, sorgten sie für eine Abriegelung des Ortes. Dabei setzten sie die begleitende bewaffnete Eskorte aus ODL-Mitgliedern und *Rittern des Immerwährenden Kampfes* (siehe Seite 47) ein. Zudem sucht man sofort nach schneller Hilfe bei der Rettungsaktion am Unglücksort: den Helden. Für deren Anwesenheit im Katastrophengebiet kann es, je nach Reputation und Status, unterschiedliche Gründe geben:

Option 1: Die Helden halten sich schon vorher in der Gegend von Adarbils Grabhügel auf und können den Einschlag des Sterns direkt beobachten. Nähern sie sich dem Einschlagsort (siehe Seite 45), werden sie zunächst von Patrouillen aus ODL und *Rittern des Immerwährenden Kampfes* aufgehalten. Sind sie jedoch als wehrhafte, wildnis- oder anderweitig gefahrenerprobte Fremde zu erkennen, wird man sie zu Ashtarra und Faredeon führen, die versuchen werden, sie zu rekrutieren und mit den wesentlichen Informationen zu versorgen (siehe Seite 49). Nach den ersten gescheiterten Versuchen ist die Bereitschaft der bereits vor Ort Anwesenden, die Anlage zu betreten, aufgrund der dort herrschenden tödlichen magischen Strahlung bereits deutlich gesunken. Je nachdem, wie die Helden hier auftreten und eingeschätzt werden, gelten sie hinter vorgehaltener Hand lediglich als Versuchskaninchen, mit deren Rückkehr aus der Anlage man in Wahrheit kaum rechnet, was man ihnen gegenüber natürlich nicht zugeben würde.

Option 2: Haben die Helden sich in der Vergangenheit bereits einen guten Ruf innerhalb der gildenmagischen Welt erarbeitet, wurden sie vielleicht sogar eingeladen, die Gruppe um Ashtarra und Faredeon zu begleiten. In dem Fall werden sie direkt vor Ort für die Aufgabe rekrutiert, die Drachenei-Akademie mit ihren Fähigkeiten bei der Aufklärung und Sicherung des Einschlagsortes zu unterstützen, und erhalten einige grundlegende Informationen über die Örtlichkeit (siehe Seite 49). Eine Beschreibung des Lagers, das Ashtarra und Faredeon errichten lassen, findest du ab Seite 46.

Option 3: Helden, die nicht direkt bei der Reisegruppe waren, sich aber bereits einen gewissen Ruf erarbeitet haben und sich zumindest in der näheren Umgebung (im Bereich von etwa einer Tagesreise) befinden, werden von einem Luftdschinn aufgesucht, der von der Magiergruppe ausgeschiedt wurde, kompetente Hilfe zu finden. Örtliche Dorfvorsteher oder Respektpersonen werden dem Dschinn in dem Fall die Helden empfehlen, die von ihm die Bitte Ashtarras und Faredeons überbracht bekommen, der Grauen Gilde und der Khunchomer Akademie bei einem schweren Unglücksfall zu helfen. Der Dschinn begleitet die Gruppe zum Lager der Magier (Informationen zum Weg siehe Seite 45), wo die Auftragserteilung und Information erfolgt (siehe Seite 49).

Himmel auf Dere

Im ersten Abschnitt des Abenteuers erreichen die Helden den Einschlagsort des gefallenen Sterns, der sich nahe der Siedlungen *Ehristar* und *Smamid* südlich der Gorischen Wüste befindet. Schließlich gelangen sie mit Adarbils Grabhügel an ihr Ziel und verschaffen sich in einem provisorischen Krisenlager der Grauen Gilde einen Überblick über die bedrohliche Lage. Die Helden können kurz darauf zwischen streitenden Gildenmagiern vermitteln und sich einem Bergungstrupp anschließen, dessen Zusammenstellung sie maßgeblich beeinflussen.

Auf dem Weg zum Einschlagsort

Die Gorische Steppe besteht überwiegend aus unfruchtbarem Ödland. Die Helden bewegen sich durch eine spärlich besiedelte Gegend, die hauptsächlich von Hirten und ihren Familien bewohnt wird. Der Einschlag des Sterns hat die Gegend um die Adamant-Laboratorien in einem Radius von 15 Meilen in einen Schauplatz der Verwüstung verwandelt. Bald befinden sich die Helden in einem unheimlichen, wie ausgestorben wirkenden Areal, das die zerstörerische Kraft des Sterns bereits erahnen lässt. Zudem kann man schon aus größerer Entfernung eine Rauchsäule erkennen, in der es immer wieder kurz blitzt und die über dem Einschlagsort steht. Sie kann so als Wegmarke zum Ziel genutzt werden, selbst wenn man dessen Lage nicht kennt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Landschaft verändert sich. Erst kaum merklich, dann immer stärker: Sträucher, Gräser und sogar Bäume sind wie dünne Äste umgeknickt. Selbst der trockene Steppenboden wurde offensichtlich durch den Einschlag und die Druckwelle erschüttert und weist weitreichende, bogenförmige Verwerfungen auf. Aufgewirbelter Staub hängt in der Luft, der das Licht der Praiosscheibe verschluckt und alles in einen unwirklichen, rötlichen Dunst taucht. Abseits eures Weges schälen sich die Silhouetten von Hütten eines kleinen Hirtendorfes aus dem Zwielficht. Doch ihr begegnet keinen

Menschen, niemandem. Die teils stark beschädigten Behausungen wurden offensichtlich eilig verlassen, die staubigen Pfade sind vollkommen menschenleer. Sind die Bewohner dieser Siedlung bereits geflohen? Wurden sie bereits in Sicherheit gebracht? Gespenstische Stille liegt über der gesamten Gegend und lässt ein beklemmendes Gefühl in eurer Brust aufsteigen.



Die Unbelehrbare

Drei Meilen vor Adarbils Grabhügel passieren die Helden eine Hirtensiedlung, die aus kaum mehr als einer Handvoll Behausungen besteht. Die meisten von ihnen wurden durch die Druckwelle stark in Mitleidenschaft gezogen. Unerwartet treffen die Helden hier auf zwei Einheimische, die sich nicht evakuieren ließen.

♣ **Milhibeth** (92, spindeldürr, schlagfertig, aber starrsinnig, begreift den Ernst der Lage nicht, liebt ihre Heimat und will sich nicht bevormunden lassen; Willenskraft 7 (14/12/13), SK 1) und ihre Enkelin ♣ **Nayla** (19, Hirtin, hat die Schlagfertigkeit geerbt, begreift den Ernst der Lage, liebt ihre Großmutter, braucht Hilfe dabei, sie zur Vernunft zu bringen; Werte wie *Räuber* siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259) sind entgegen allen Warnungen in der Gefahrenzone geblieben. Nayla versucht ihre Großmutter zu bewegen, doch Milhibeth weigert sich beharrlich, denn sie möchte ihr Zuhause nicht aufgeben.

Nayla und Milhibeth können von dem Moment des Einschlags berichten und teilen den Helden ihre Vermutungen über die Geschehnisse mit:

- ♣ Der Stern flackerte vor seinem Sturz am Firmament auf und schlug ungefähr eine halbe Stunde später mit gewaltiger Wucht ein. (+)
- ♣ Die Flug- bzw. die Sturzbahn des Sterns vom Himmel zum Boden wurde laut Nayla während des Falls auf merkwürdige Weise abgelenkt, als würde der Stern auf einen bestimmten Punkt zusteuern. (+)
- ♣ Milhibeth ist davon überzeugt, dass Magier aus Khunchom den Stern absichtlich vom Himmel geholt hätten. Diese Magier hätten sich vor einiger Zeit in einem der Hügelgräber in der Nähe eingenistet und praktizieren dort seitdem verbotene Zauberkunst. (-)

Die Helden können darüber hinaus in den Konflikt zwischen Großmutter und Enkelin eingreifen. Gelingt es ihnen, Milhibeth zu überzeugen die Siedlung zumindest für eine gewisse Zeit zu verlassen, gewinnen sie Naylas Vertrauen. • Hierzu sind erfolgreiche Vergleichsproben auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung oder Einzelgespräch),

• Vertraut Nayla den Helden und erfährt vom Grund für ihre Anwesenheit, wird sie nach kurzer Zeit ohne Milhibeth zurückkehren und ebenfalls Adarbils Grabhügel aufsuchen. Dort wird sich Nayla als Freiwillige melden. Sie hofft, dass ihre Heimat mit ihrer Hilfe vielleicht bald wieder bewohnbar wird.

Einschüchtern (Drohung) – 2 oder der Einsatz entsprechender Zauber oder Liturgien gegen Milhibeth nötig.

Sind die Helden dabei erfolgreich, verlassen Nayla und Milhibeth das Katastrophengebiet freiwillig. Scheitern die Helden, können sie immer noch versuchen, die Einheimischen mit Gewalt dazu zu zwingen, die Gefahrenzone zu verlassen. Allerdings wird Nayla dieses Vorgehen nicht gutheißen und unter Umständen sogar gegen die Helden vorgehen, sollten sie allzu grob mit ihrer Großmutter umgehen.

Am Grabhügel

Der Grabhügel des Magiermoguls Adarbil ist der zentrale Schauplatz des Abenteuers. Hier schlug der Stern ein, der die Katastrophe auslöste. Der Grabhügel ragt mit einer Gesamtlänge von etwa 120 Schritt Länge, 90 Schritt Breite und einer Höhe von gut 25 Schritt als eindrucksvolle Landmarke aus der ansonsten flachen Steppe empor. Um den Hügel herum hat sich bei Ankunft der Helden bereits ein provisorisches Krisenlager gebildet, das überwiegend Gildenmagier und deren Gefolge beherbergt.

Das Magiergrab

Adarbils Grabhügel unterscheidet sich kaum von den anderen kleineren und größeren Magiergräbern, die in der Steppe Goriens und Mhanadistans zu finden sind. Es handelt sich um einen gewaltigen Hügel aus Sand, Erdreich und Gestein, der nur erahnen lässt, dass es sich um ein künstlich erschaffenes Bauwerk handelt. Die ehemalige Pyramidenform ist heute kaum noch zu erkennen. An der Südseite befindet sich ein von massiven Säulen gesäumter Eingang, der über einen tunnelartigen Gang in das Magiergrab hineinführt.

Der Stern ist in den Gipfel des Hügels gestürzt, hat sich von dort aus mit der Wucht des Einschlags tiefer ins Innere gegraben und eine kraterförmige Öffnung am höchsten Punkt des Hügels hinterlassen. Seit dem Einschlag quillt dichter schwarzer Rauch daraus hervor und vermischt sich mit einem offenbar magischen Phänomen: Blitze und glühende astrale Ausbrüche entstehen fortlaufend in und um die Rauchsäule herum, nur um einige Augenblicke später wieder zu verschwinden. Auf diese Weise wird ein fremdartig flimmerndes Lichtspiel erzeugt, das stetig seine Farben verändert und den Grabhügel bei Dunkelheit in ein schwaches, unnatürliches Leuchten hüllt.

Das Lager der Gildenmagier

In etwa 100 Schritt Abstand vom Grabhügel wurden acht kleinere und größere Zelte errichtet. Beim Eintreffen der Helden halten sich etwa 25 Personen im Krisenlager auf. Darunter befinden sich Graumagier der Drachenei-Akademie zu Khunchom, einzelne Studiosi der Zauberschule, einige Ritter des Immerwährenden Kampfes, Angehörige des ODL sowie einzelne Geweihte.

Es herrscht eine Atmosphäre der Anspannung und Ungewissheit. Überall auf dem Gelände eilen Magier umher, diskutieren oder kritzeln Zahlen in eilig angefertigte Tabellen auf Pergament und Wachstafeln. Tische und Stühle

werden unter freiem Himmel aufgestellt, andernorts kauern Grüppchen auf dem Steppenboden und stecken über Sternkarten disputierend die Köpfe zusammen. Hin und wieder werden Befehle gerufen, die manche dazu veranlassen, schnellstmöglich zu einem der Zelte zu eilen, nur um sich auf halber Strecke anders zu besinnen und kehrt zu machen. Lediglich den Rittern des Immerwährenden Kampfes und dem ODL scheint es zu gelingen, ein absolutes Durcheinander unter den Magiern zu verhindern. Erst auf den zweiten Blick kann den Helden in dieser Unordnung auffallen, dass einige der Anwesenden offensichtlich angeschlagen oder sogar verletzt sind. Die ein oder andere Magierrobe ist mit Staub bedeckt, weist Risse auf oder ist sogar regelrecht zerfetzt, einige der Gildenmagier tragen Verbände oder sind von noch nicht versorgten Wunden gezeichnet, andere lehnen erschöpft und mitgenommen an den Zeltstangen. Eines der Zelte wurde notdürftig als Lazarett eingerichtet, und man kann beobachten, wie Personen hineingetragen werden oder das Zelt mit Verbänden versorgt wieder verlassen. Etwas abseits des Lagers können die Helden zudem etwa ein Dutzend Tote ausmachen, die ordentlich aufgereiht und mit weißen Tüchern bedeckt worden sind. Über dem größten Zelt im Lager weht das Banner der Adament-Laboratorien – das Siegel der Drachenei-Akademie, eingefasst in einen stilisierten, sechseckigen Edelstein über einem silbernen Schriftzug. Innen befindet sich die Spektabilität der Zauberschule und *Convocata prima* der Grauen Gilde, *Magistra spectabilitas* ♀ *Ashtarra Okharim*.

Nach ihrer Ankunft können sich die Helden einen ersten Eindruck des Krisenlagers und seiner Bewohner verschaffen. Möglicherweise schnappen sie bereits einige erste Informationen über die Lage auf (siehe Seite 49) oder kommen in Kontakt mit Personen, die sie später als Teil des Bergungstrupps begleiten werden. Helden, die gezielt von einem Auftraggeber (siehe Seite 44) um Hilfe gebeten worden sind oder in Begleitung eines ebensolchen angereist sind, waren entsprechend selbst beim Errichten des Lagers zugegen oder werden im Lager schnell in Empfang genommen und ohne Umschweife zu Ashtarra Okharim geführt.

Die Ritter des Immerwährenden Kampfes

Die *Ritter des Immerwährenden Kampfes* sind die korgefällige Akademiegarde der Drachenei-Akademie und schützen vor allem die mächtigen Artefakte, die in den Kellern der Zauberschule verwahrt werden. Sie tragen geschwärmte Rüstungen, blutrote Umhänge mit dem neunfach geschachtelten, rotschwarzen Feld sowie eine Halskette mit dem Akademiesiegel. Werte für einzelne Mitglieder siehe Seite 50. Neben ♀ *Dhamara al Fahd* (siehe Seite 52) ist es vor allem ♀ *Nazir sâl Zharabeth* (*1005 BF, Schwarze Haare zu eng am Kopf anliegenden Zöpfen geflochten, für einen Tulamiden großgewachsen, diszipliniert aber nicht humorlos, Kriegskunst 14 (17/12/13), Selbstbeherrschung 16 (17/17/15), Willenskraft 12 (17/13/11), SK 3), Dhamaras rechte Hand, der befehlsgewohnt für Ordnung sorgt – nicht nur unter den Akademiegardisten.



♀ Ashtarra Okharim, Magistra spectabilitas, Convocata prima

Eine ausführliche Beschreibung von Ashtarra Okharim findest du in **Rohals Erben** auf Seite 105.

Als Spektabilität der Drachenei-Akademie und Convocata prima der Großen Grauen Gilde des Geistes steht Ashtarra Okharim an der Spitze der Hierarchie vor Ort. Bei den bevorstehenden Herausforderungen ist sie die oberste Autorität, Befehlshaberin und wichtigste Ansprechpartnerin für die Helden. Sie war mit Faredeon ibn Aylanora auf dem Weg zu den Laboratorien, als das Unglück geschah und ist deshalb von Anfang an vor Ort. Angesichts der Ausnahmesituation versucht Ashtarra schnelle Entscheidungen aufgrund von möglichst gesicherten Fakten zu treffen und setzt sich daher vor allem für Vorgehensweisen ein, die ihr einen Erkenntnisgewinn versprechen.

♂ Magister Faredeon ibn Aylanora, Großmeister der Grauen Stäbe zu Anchopal

Kurzcharakteristik: *994 BF, 1,75 Schritt, schwarze Haare mit vielen grauen Strähnen, fähiger Magier und Mystiker, der Schwierigkeiten damit hat, vor größeren Gruppen zu sprechen.

Hintergrund: Der Großmeister der Grauen Stäbe zu Anchopal wurde in Khunchom ausgebildet und hat einige Zeit gebraucht, sich an seine Position zu gewöhnen. Als Experte für uralamidische Mysterien und Sternkunde beschäftigt er sich für gewöhnlich lieber mit kryptischen Folianten und Sternkarten, als im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit zu stehen.

Funktion: Als Teil der Besuchergruppe mit Ashtarra vor Ort, überlässt dieser aber gerne die praktische Organisation der Hilfe. Ist als fähiger Experte ein Ansprechpartner für die Helden in Bezug auf alle Arten magischer Geheimnisse, denen sie im Verlauf ihrer Expedition begegnen werden.

Darstellung: Obwohl es Faredeon angesichts von Menschenmassen an Souveränität mangelt, blüht er im Krisenlager der Gildenmagier regelrecht auf. Lasse die Helden miterleben, wie Faredeon im Verlauf der Geschehnisse immer selbstbewusster auftritt und seine vormalige Unsicherheit angesichts einer großen Aufgabe zumindest zeitweise überwinden kann.

Schicksal: Faredeon überlebt die Ereignisse.

🏰 **Magister Qadir Munjid al'Thamir**

Kurzcharakteristik: *977, 1,70 Schritt, graues schulterlanges Haar, reizbarer und ungeduldiger Archivar der Artefaktkammern der Drachenei-Akademie.

Hintergrund: Als ausgewiesener Experte auf dem Gebiet der Artefaktmagie wirkte der Magister maßgeblich an der Konzeption und dem Aufbau der Adamant-Laboratorien mit, ohne jedoch nach deren feierlicher Eröffnung eine Position vor Ort zu erhalten. Trotz seiner Fähigkeiten erschien es Ashtarra Okharim zu riskant, dem launischen und chaotischen Qadir größere Verantwortung in der riskanten Forschungsstätte zu übertragen, zumal Gerüchte die Runde machen, Qadir würde seit längerem heimlich Artefakte aus den Archiven der Khunchomer Akademie verkaufen. Nichtsdestotrotz hat Qadir auf Wunsch der Spektabilität die Gruppe um Ashtarra und Faredeon begleitet, um die Vorstellung der Laboratorien mit seinen Kenntnissen zu unterstützen.

Funktion: Der Archivar besitzt wertvolles Wissen über die Funktionsweise von Artefakten, die den Helden bei ihrem Weg durch Adarbils Grab weiterhelfen können. Allerdings stellt er die Rettung seltener Erzeugnisse der Adamant-Laboratorien stets über das Schicksal derjenigen, die sie für ihn beschaffen.

Darstellung: Rede hektisch auf die Helden ein und unterbricht sie, falls ihre Fragen und Beschreibungen zu lange dauern. Reagiere zornig, wenn die Helden ein mächtiges Artefakt zurückgelassen haben, um ein Menschenleben zu retten.

Schicksal: Magister Qadir Munjid al'Thamir wird nach dem Wiederaufbau der Adamant-Laboratorien doch noch gestattet, sich an den dortigen Forschungsprojekten zu beteiligen.

🏰 **Magistra Orana Kellwig**

Kurzcharakteristik: *965, 1,68 Schritt, grau-blondes Haar, Tobrierin, ehemals fähige Kampfmagierin, emeritierte Magistra der Drachenei-Akademie.

Hintergrund: Orana blickt auf eine lange Geschichte als Magistra an der Drachenei-Akademie zurück und wird dort hochgeschätzt. Obwohl sie sich mittlerweile zur Ruhe setzen könnte, verbringt sie nach wie vor so viel Zeit wie möglich in der Zauberschule und hält sogar noch hin und wieder eine Vorlesung für die Scholaren höherer Jahrgänge.

Die Beziehung zu ihrer Tochter Faiza war seit jeher mehr von Strenge und hohen Ansprüchen als von mütterlicher Zuneigung geprägt. Dass Faiza ihre Tätigkeit innerhalb der Adamant-Laboratorien auch deshalb aufgenommen hat, um aus dem Schatten ihrer Mutter zu treten, hat Orana bis heute nicht wirklich verstanden.

Als die Adamant-Laboratorien vor einigen Jahren gegründet wurden, sprach sich Orana Kellwig dagegen aus, riskante Forschungen auf der ehemaligen Wirkungsstätte eines Magiermoguls durchzuführen, auch wenn der neuentstandene Kraftlinien-Nodix durchaus ein großes Potenzial für Durchbrüche in der Objektmagie versprach. Als ihre Befürchtungen von kaum jemandem ernst genommen wurden, teilte sie ihr bruchstückhaftes Wissen über die Geschichte des Ortes mit ihrer Tochter Faiza, bevor diese ihre Tätigkeit in den Adamant-Laboratorien aufnahm.

Funktion: Angesichts der Gefahr, in die sich Faiza begibt, begreift Orana erstmals, dass sie ihre Tochter tatsächlich verlieren könnte und versucht sie vergeblich davon abzuhalten, sich dem Bergungstrupp anzuschließen.

Darstellung: Eigentlich ist die Anwesenheit hier zu anstrengend für dich, aber du willst dir dein Alter nicht anmerken lassen.

🏰 **Magistra Faiza Belizeth Kellwig**

Kurzcharakteristik: 35, 1,79 Schritt, drahtig, aufstrebende Forscherin in den Adamant-Laboratorien.

Hintergrund: Faiza war bereits während ihrer Ausbildung an der Drachenei-Akademie in Khunchom hohen Erwartungen ausgesetzt. Auch wenn die talentierte Artefaktmagierin diese durchaus zu erfüllen wusste, galt sie selbst nach ihrem Abschluss stets als *die Tochter von*



Orana Kellwig. Mit der Arbeit in den neu gegründeten Adamant-Laboratorien ergriff Faiza eine Möglichkeit, nicht nur räumlich auf Abstand zu ihrer Mutter zu gehen. Es gelang ihr anschließend, sich ein unabhängiges Leben aufzubauen und den Grundstein für eine eigene Karriere in der gildenmagischen Forschung zu legen. Tatsächlich fand Faiza in den Adamant-Laboratorien nicht nur wissenschaftliche Erfüllung, sondern mit *Faramud ibn Jedrechim* auch die Liebe ihres Lebens. Zu Beginn der Expedition hofft Faiza noch, Faramud lebend in der Anlage zu finden und schließt sich deshalb dem Bergungstrupp bereitwillig an. Die Erkenntnis von Faramuds Tod wird Faiza in eine schwere Krise stürzen. Die Magierin wird alles tun, um diesen Verlust rückgängig zu machen, auch wenn diese Versuche katastrophale Folgen haben könnten.

Bevor sie ihre Arbeit in den Adamant-Laboratorien aufnahm, erfuhr Faiza von ihrer Mutter Orana einige Details über die Geschichte der Anlage und ihrer ehemaligen Bewohner. Faiza weiß um die Existenz von Adarbils sechs Urnen, vermutet allerdings, dass sich diese im Besitz der Akademie der geistigen Kraft zu Fasar befinden. Ihr ist nicht bekannt, dass eine dritte Ebene in Adarbils Grabhügel existiert.

Funktion: Anfangs Verbündete, später Antagonistin. Fähige Wissenschaftlerin, die sich durch einen tragischen Schicksalsschlag zu irrationalen Entscheidungen hinreißen lässt.

Darstellung: Stelle Faiza zu Beginn noch gefasst und rational dar. Je mehr Zeit vergeht, desto größer wird ihre Sorge, Faramud nicht mehr lebend zu finden. Dränge die Gruppe, sich zu beeilen und lasse immer häufiger offene Verzweiflung erkennen.

Schicksal: Faiza wird die Expedition des Bergungstrupps wahrscheinlich nicht überleben.

Wichtige Werte: wie Gildenmagier der Drachenei-Akademie (siehe rechts), aber MU 15, KK 12, AsP 43, Körperbeherrschung 9, Willenskraft 12, Armatrutz 12, Disruptivo 10, Ignifaxius 11

Weitere Personen im Lager

Neben den oben beschriebenen Personen befinden sich noch weitere Vertreter unterschiedlicher Parteien und Gruppierungen vor Ort:

- 👤 *Harira Alefsunni* (53, klein und unscheinbar, schweigsam aber mit überraschend trockenem Humor ausgestattet; Götter & Kulte 12 (13/13/14), Willenskraft 11 (15/14/14), diverse Boron-Liturgien 12+, SK 2), eine Borongeweihete.
- 👤 *Haroz sal Gaftar* (50, muskulös und zynisch, hält Faredon für einen unfähigen Großmeister), ein Angehöriger des ODL.
- 👤 *Isha Hamedsunni* (29, vernarbt, wirkt zwielichtig, ist in Wahrheit äußerst gutherzig; Sinnesschärfe 15 (13/13/13), Willenskraft 9 (15/13/13), SK 2), ist eine Schatzsucherin und hat das Magiergrab vor einigen Jahren schon einmal heimlich betreten.
- 👤 *Nayla* (siehe Seite 46), die junge Hirtin, wird möglicherweise auch einige Zeit nach den Helden im Lager auftauchen.

Gildenmagier der Drachenei-Akademie (meisterlich)

MU 14 KL 16 IN 15 CH 13

FF 14 GE 11 KO 13 KK 11

LeP 31 AsP 40 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 3 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 13 PA 9 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0 (Magierrobe)

Vorteile/Nachteile: Hohe Astralkraft II, Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I, Zauberer / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Verpflichtungen II (Drachenei-Akademie)

Sonderfertigkeiten: Sprachen Bosparano II, Garethi III, Tulamidya III, Ur-Tulamida III, Schriften Kulscher Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Ur-Tulamida-Zeichen, Bindung des Stabes, Tradition (Gildenmagier), Verteidigungshaltung

Talente: Alchimie 13, Bekehren & Überzeugen 4, Geschichtswissen 11, Götter & Kulte 8, Handel 10, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Magiekunde 12, Mechanik 7, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Sphärenkunde 8, Sternkunde 6, Überreden 3, Willenskraft 7

Zauber: Abkühlung, Feuerfinger, Signatur; Analys Arkanstruktur 13, Applicatus 12, Arcanovi 12, Armatrutz 7, Disruptivo 4, Motoricus 6, Odem Arcanum 13, Zauberklinge Geisterspeer 13

Kampfverhalten: Die Gildenmagier der Drachenei-Akademie versuchen, Kämpfe zu vermeiden.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

- 👤 *Nicorias Adjani* (34, erfahrener Kämpfer) von den Rittern des Immerwährenden Kampfes.
- 👤 *Rafid* (18, Laborassistent, übergewichtig aber außergewöhnlich flink), ein Drachenei-Scholar, hat den Einschlag unbeschadet überlebt und fühlt sich nun verpflichtet zu helfen.

Für Schaulustige, Einheimische und Schatzsucher kannst du auf die Spielwerte der *Bürgerin* oder des *Räubers* aus dem **Aventurischen Almanach** auf den Seiten 258 und 259 zurückgreifen.

Spielwerte für die Gildenmagier der Drachenei-Akademie, Mitglieder der Grauen Stäbe sowie Angehörige der Ritter des Immerwährenden Kampfes findest du auf dieser und der folgenden Seite.

Der Stand der Dinge

Kurz nach ihrer Ankunft treten die Helden der Convocata prima der Grauen Gilde und Magistra spectabilitas Ashtarra Okharim gegenüber. Die Ritter des Immerwährenden Kampfes begleiten das Treffen, bei dem auf einem Tisch einige Gebäckstücke und etwas Tee für die Anwesenden bereitgestellt werden, sodass die Helden sich stärken können, während die Spektabilität referiert.

Mitglied des ODL (meisterlich)

MU 16 KL 16 IN 14 CH 13

FF 12 GE 14 KO 14 KK 13

LeP 33 AsP 42 KaP – INI 15+1W6

AW 8 SK 3 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Magierdeggen: AT 16PA 11 TP 1W6+2 RW mittel

Magierstab, lang (2H): AT 15 PA 11 TP 1W6+2

RW lang

RS/BE: 0/0 (Magierrobe)

Vorteile/Nachteile: Zauberer, Zäher Hund, Verbesserte Regeneration (Astralenergie) II / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue II (Schutz der Grauen Gilde und der freien Lehre), Verpflichtungen III (ODL)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Bindung des Stabes, Finte I (Waffenlos, Magierdeggen, Magierstab), Sprachen Bosparano II, Garethi III, Tulamidya III, Ur-Tulamidyä I, Schriften Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Ur-Tulamidyä-Zeichen, Verteidigungshaltung, Wuchtschlag I (Waffenlos, Magierstab), Zu Fall bringen (Magierstab)

Talente: Bekehren & Überzeugen 5, Klettern 5, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Magiekunde 11, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 8, Sinneschärfe 8, Sphärenkunde 8, Sternkunde 7, Willenskraft 9

Zauber: Feuerfinger; Armatrutz 10, Balsam Salabunde 8, Blitz dich find 10, Corpofesso 8, Flim Flam 5, Gardianum 14, Ignifaxius 11, Motoricus 10, Odem Arcanum 12

Kampfverhalten: Die Grauen Stäbe kämpfen bevorzugt in einer gut aufeinander abgestimmten Einheit von mehreren Gardisten, die ihre Aktionen strategisch klug kombinieren. Sie werden stets versuchen, schwächere Mitglieder des Bergungstrupps zu schützen, notfalls mit ihrem eigenen Leben.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Je nach Einstiegsszenario erfolgt hier die Rekrutierung der Gruppe, wobei Ashtarra von sich aus aufgrund der drängenden Situation und der Gefährlichkeit eine durchaus hohe Belohnung in Aussicht stellt (je nach Reputation pro Person zwischen 15 D bei unbekannten Helden bis zu 45 D für als sehr kompetent bekannte Helden mit gutem Leumund). Sie lässt sofort wissen, dass für ausufernde Unterhaltungen und damit auch Verhandlungen keine Zeit ist. Man befinde sich in einer absoluten Ausnahmesituation, die die Akademie und die gesamte Gilde vor eine Herausforderung stellt, deren wahre Ausmaße bisher nur zu erahnen seien. Möglicherweise zähle jeder Augenblick. Man weiß aktuell nur wenig, doch das wenige Wissen macht unmissverständlich klar, dass schnellstmöglich gehandelt werden muss.

Ritter des Immerwährenden Kampfes (meisterlich)

MU 17 KL 12 IN 13 CH 11

FF 12 GE 14 KO 15 KK 15

LeP 35 AsP – KaP 36 INI 16+1W6

AW 7 SK 2 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 19 PA 10 TP 1W6+1 RW kurz

Doppelkhunchomer (2H): AT 17 PA 7 TP 2W6+4
RW mittel

RS/BE: 4/0 (Kettenrüstung)

Vorteile/Nachteile: Geweihter / Prinzipientreue II (Korkirche), Verpflichtungen II (Orden)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I+II, Finte I (Waffenlos, Doppelkhunchomer), Fertigkeitsspezialisierung (Götter & Kulte), Sprachen Garethi III, Tulamidya III, Ur-Tulamidyä II, Schriften Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Ur-Tulamidyä-Zeichen, Tradition (Korkirche), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Doppelkhunchomer), Vorstoß (Waffenlos, Doppelkhunchomer)

Talente: Klettern 10, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 13, Kriegskunst 13, Selbstbeherrschung 14, Sinneschärfe 7, Willenskraft 10

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer Geburtssegen, Harmoniesegen, Kleiner Heilsegen), Objektsegen 5, Schmerzresistenz 12

Kampfverhalten: Die Ritter des Immerwährenden Kampfes sind unbarmherzige Kämpfer, die sofort in die Offensive gehen und ihren Gegnern mit wuchtigen Hieben zusetzen.

Flucht: fliehen nicht, taktischer Rückzug aber nach Bedarf

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Ashtarra Okharim setzt die Helden anschließend in knappen und präzisen Ausführungen über die gegenwärtige Lage in Kenntnis. Sie sieht dabei zunächst keine Notwendigkeit für Diskussionen oder Kritik am bisherigen Vorgehen. Verschaffen sich die Helden dennoch Gehör, ist die Spektabilität durchaus bereit, sinnvolle Vorschläge oder alternative Strategien zu erwägen.

Die Helden befinden sich an den Adamant-Laboratorien, einer vor wenigen Jahren eingerichteten Forschungseinrichtung der Drachenei-Akademie, die sich experimentellen Artefakten widmet, deren Erforschung innerhalb der eigentlichen Akademie-mauern zu riskant wäre.

Die Laboratorien wurden aufgrund der Existenz eines neu entstandenen und erst kürzlich entdeckten Kraftknotens, einem Kreuzungspunkt zweier magischer Kraftlinien, den man auch Nodix nennt, an der Position des Hügels eingerichtet (siehe Seite 43). Die Kraft des Nodix, die so genutzt werden kann, ermöglicht außergewöhnliche Experimente. Die Arbeit der Adamant-Laboratorien hat in den vergangenen Jahren bereits einige Durchbrüche und vielversprechende Prototypen hervorgebracht. Eines der aktuellen Forschungsprojekte befasst sich unter anderem mit der Aufzeichnung und Wiedergabe akustischer

Signale, was zukünftig vielleicht auch über größere Entfernungen möglich werden könnte.

- Die Werkstätten und Labore befinden sich innerhalb des Hügels, an dem sich die Helden gerade befinden. Wie die Untersuchung einiger Inschriften und Wandbilder ergeben hat, handelt es sich dabei um eine ehemalige Wohn- und Wirkungsstätte des Magiermoguls Adarbil, die jedoch im Laufe der Jahrhunderte vermutlich mehrfach geplündert wurde. Die Akademie nutzt die bereits vorhandenen Räumlichkeiten für ihre Zwecke. Ein Grab habe man in der Anlage nicht gefunden, das sei aber nicht ungewöhnlich, da die laienhafte Bezeichnung „Magiergräber“ für praktisch alle ehemaligen Wirkstätten der Magiermogule benutzt würde, obwohl nur einige davon auch Grabstätten enthielten.

- Über Adarbil ist nur wenig bekannt. In den Aufzeichnungen der Drachenei-Akademie wird er als vergleichsweise unbedeutender Magiermogul geführt, da seine wenigen Hinterlassenschaften kaum Auskunft über sein Wirken geben. Allerdings wird vermutet, dass in den Bibliotheken der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar möglicherweise noch Besitztümer Adarbils verwahrt werden, aber die Schwarzmagier hüten ihr Wissen eifersüchtig.

- Vor kurzer Zeit kam es zu einer Katastrophe, als ein fallender Stern direkt auf, beziehungsweise in die Adamant-Laboratorien hineinstürzte. Die Forschungseinrichtung wurde dadurch komplett verwüstet, stündlich steigt die Zahl der Toten, höchstwahrscheinlich sind noch Menschen in dem unterirdischen Komplex eingeschlossen, genau wie etliche Artefakte und Forschungsergebnisse von unschätzbarem Wert.

- Der gefallene Stern befindet sich noch irgendwo in der Anlage. Allem Anschein nach entweichen dem Himmelsgestein gewaltige Mengen astraler Energie, die sich unkontrolliert verbreitet und die Forschungseinrichtung ins Chaos gestürzt haben. Nach den ersten Berichten von Überlebenden scheint es durch diese *Emanation von Astralkraft* zu unkontrollierten Überladungen der Artefakte und willkürlichen magischen Phänomenen zu kommen. Der Grund des Kraters, wo sich der Stern befinden dürfte, ist momentan nicht von oben zugänglich, da der Rauch und die magische Emanation den Zugang von dort unmöglich machen.

- Die magische Emanation des Sterns ist für den (Astral-)körper von Lebewesen schon nach kurzer Zeit extrem schädlich. Bisherige Versuche scheiterten und kosteten bereits mehrere Leben. Die Auswirkungen der Emanationen werden von den Magiern seit kurzem in Ermangelung einer besseren Bezeichnung als *Sternenfieber* bezeichnet.

- Erfahrungswerte bisheriger Vorstöße haben gezeigt, dass man sich für maximal ein *halbes Stundenmaß* in der Anlage aufhalten kann, bevor die tödliche Wirkung der Emanation des Sterns einsetzt, es danach aber noch etwa eine Stunde dauern kann, bis die

Folgen tatsächlich tödlich sind. Ashtarra kann den Helden auf Nachfrage einzelne Symptome des Sternenfiebers beschreiben. Der exakte Verlauf des körperlichen Niedergangs ist jedoch momentan noch niemandem im Detail bekannt (siehe Seite 54).

- Der Einsatz von Dschinnen zur Erkundung, Rettung und Bergung wurde frühzeitig erwogen. Die beschworenen Luftdschinne hätten aber geradezu flehentlich darum gebeten, nicht in die Anlage geschickt zu werden. Ein Dschinn, den man habe überzeugen können, wäre kurz nach Betreten der Anlage innerhalb kürzester Zeit vergangen. Die magischen Emanationen seien offenkundig für Sphärenwesen – vermutlich aller Art – noch sehr viel gefährlicher als für Menschen.
- Auch der Versuch, per TRANSVERSALIS in die Anlage zu gelangen, sei geradezu katastrophal verlaufen: In einem Fall sei der Anwender an einem völlig anderen Raum als gewünscht gelandet und habe es nur so eben lebend wieder aus der Anlage geschafft, im zweiten Fall sei der Zauberer direkt blutend zusammengebrochen (siehe Seite 58). Danach habe man weitere Versuche untersagt.
- Bisherige Analysen und Beobachtungen lassen befürchten, dass sich die Emanationen des Sterns ausdehnen könnten, was unvorstellbaren Schaden im ganzen Umland anrichten würde, wenn nicht bald eine Lösung zu deren Eindämmung gefunden wird.
- Die Artefakte, die die Helden möglicherweise bergen, gehören selbstverständlich der Drachenei-Akademie.

Nachdem Ashtarra die Helden instruiert hat, eröffnet sie ihnen, dass geplant ist, einen Bergungstrupp zusammenzustellen, der gezielt in die Anlage vordringen soll. Die Helden sollen Teil dieses Bergungstrupps sein, dem außer ihnen noch weitere Personen angehören werden. Die Spektabilität beantwortet den Helden alle weiteren Fragen so gut sie kann, lässt sich jedoch nicht zu vagen Vermutungen oder Spekulationen hinreißen, sondern bleibt bei den wenigen gesicherten Fakten, die den Gildenmagiern vor Ort bisher bekannt sind.

Da die Helden bereits vor Ort sind, geht Ashtarra davon aus, dass sie sich dem Bergungstrupp selbstverständlich anschließen werden. Bedenkzeit gesteht sie ihnen nicht zu, denn die Expedition muss so schnell wie möglich beginnen.

Der Bergungstrupp

Je nachdem wie die Helden sich gegenüber Ashtarra verhalten, und welchen Status sie innerhalb oder gegenüber der Grauen Gilde haben, überantwortet die Spektabilität ihnen kurzerhand die Zusammenstellung der Expedition oder überlässt dies auch unbekannten Helden, sofern diese sich selbstbewusst und nachvollziehbar für bestimmte Teilnehmer der Expedition einsetzen. Im Zweifelsfall stellen aber auch Ashtarra oder Faredeon selbst die Gruppe zusammen.

Insgesamt sollte die Gruppe aus 5 bis 6 Personen bestehen. Entscheiden Ashtarra und Faredeon, so wählen

sie Ergänzungen so aus, dass sie mögliche Lücken bei den Fähigkeiten der Helden sinnvoll ausfüllen.

- ☛ Auf jeden Fall Teil der Gruppe sind die Helden.
- ☛ Am besten für den weiteren Verlauf ist es, wenn auch Faiza dabei ist. Wenn die Helden die Gruppe zusammenstellen, bietet sich an, dass du eine extra Szene mit ihr einbaust, in der diese sich und ihre Hoffnung, ihren Geliebten zu finden, erklärt. Dazu kann sie ihre Ortskenntnis in den Laboratorien aufführen – sie gehört tatsächlich zu den wenigen, die hier zuletzt gearbeitet haben und jetzt nicht schwer verletzt oder tot ist. Sperren sich die Helden partout gegen ihre Teilnahme, dringt sie später auf eigene Faust in die Anlage ein.
- ☛ Zur Unterstützung stehen ansonsten Magier der Akademie, Ritter des Immerwährenden Kampfes und Mitglieder des ODL bereit.
- ☛ Ashtarra hingegen behält sich vor, im Lager zu bleiben, um die Unternehmung von hier aus zu koordinieren. Ebenfalls im Lager bleiben auf jeden Fall Faredeon, Orana und Qadir, die allesamt körperlich nicht für ein solch gefährliches Unterfangen geeignet sind.
- ☛ Da es mehrere Vorstöße in die Anlage geben wird, kann die Gruppenzusammenstellung bei nachfolgenden Bergungsversuchen auch geändert werden.

Dhamaras Tod

Irgendwann zwischen ihrer Ankunft im Lager und dem Aufbruch des Bergungstrupps erleben die Helden mit, wie die Anführerin der Ritter des Immerwährenden Kampfes, die Korgeweihte ~~☛~~ Dhamara al Fahd (*987 BF, kahlgeschorener, tätowierter Schädel, viele Narben, mehrfach gebrochene Nase), das Magiergrab verlässt und wenige Augenblicke später qualvoll stirbt. Die Helden können hier das erste Mal die fatalen Auswirkungen des Sternenfiebers (siehe Seite 54) beobachten. Du kannst diese Szene beliebig vor oder während des Treffens mit Ashtarra Okharim oder bei der Zusammenstellung der Expedition stattfinden lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich sind aufgeregte Stimmen zu hören. Als ihr euch umschaut, könnt ihr beobachten, wie eine kahlköpfige Frau in geschwärzter Rüstung mit dem charakteristischen roten Umhang aus der Anlage stürzt, den leblosen Körper eines Gildenmagiers in ihren Armen. Die Ritterin des Immerwährenden Kampfes taumelt in Richtung des Lagers, direkt auf euch zu. Jetzt könnt ihr erkennen, dass sie blutüberströmt ist. Als sie schwankend und mit rasselndem Atem vor euch zum Stehen kommt, seht ihr, dass ihr Blut aus Augen, Nase und Ohren tritt. Das Geflecht ihrer Adern zeichnet sich deutlich unter ihrer Haut ab, und als euer Blick ihre weit aufgerissenen Augen trifft, bemerkt ihr einen blauen Schimmer darin.

Die Geweihte scheint etwas sagen zu wollen, bringt aber nur ein ersticktes Gurgeln hervor. Dann bricht sie zusammen und krümmt sich unter Krämpfen, bevor sie sich auf den Steppenboden erbricht. Schon eilen andere Gildenmagier hinzu, doch



noch bevor jemand eine heilende Zauberformel sprechen kann, ist die Ritterin tot.

Erst jetzt wird euch klar, dass das Leuchten nicht nur von ihren Augen ausging. Ihr ganzer Körper strahlt ein unheimliches, bläuliches Leuchten ab.



Der Tod von Dhamara al Fahd erschüttert viele der Anwesenden. Die Korgeweihte war die Anführerin der Ritter des Immerwährenden Kampfes und galt als unerschütterliche, äußerst widerstandsfähige Kämpferin. Die Helden erfahren, dass Dhamara auf expliziten Wunsch von Ashtarra Okharim deren Reise zu den Adamant-Laboratorien begleitete, um den Einsatz der dauerhaft vor Ort eingesetzten Gardisten zu inspizieren. Nach dem Unglück habe sie es sich nicht nehmen lassen, kurzerhand selbst die Anlage zu betreten, um Menschenleben zu retten. Faredeon ibn Aylanora kann berichten, dass Dhamara die Laboratorien vor etwas mehr als anderthalb Stunden betreten hat.

Nach Dhamaras Tod wird ihre rechte Hand, Nazir sâl Zharabeth, den Befehl über die Ritter des Immerwährenden Kampfes vor Ort übernehmen.

Du kannst einem Helden mit außergewöhnlichen Heilkünsten durchaus zugestehen, Dhamara im letzten Augenblick von der Schwelle des Todes zu retten. Allerdings ist sie anschließend dennoch für mehrere Tage außer Gefecht gesetzt, bevor sie sich wieder erholt. Im offiziellen Aventurien überlebt sie allerdings nicht.



Eine Expedition – Drei Ziele?

Nachdem der Bergungstrupp zusammengestellt ist, versammeln sich seine Mitglieder, Ashtarra Okharim und viele der anderen Magier und Ordensvertreter vor dem Eingang der Anlage. Spätestens jetzt wird deutlich, dass es unter den Gildenmagiern unterschiedliche Ansichten über das eigentliche Ziel der Expedition gibt:

- ☛ **Rettung:** Es sind noch Menschen da unten! Ziel der Expedition muss zunächst die Suche nach Überlebenden und deren Bergung aus den Laboratorien sein. Noch gibt es Hoffnung, dass noch nicht alle dem Sternenfieber erlegen sind. (Fürsprecher: Faiza Belizeth Kellwig, Nazir sâl Zharabeth)
- ☛ **Forschung:** Wir sind Wissenschaftler! Das vorliegende Phänomen ist einzigartig und muss zunächst studiert werden, um überhaupt irgendeine Handlungsfähigkeit zu erlangen. Oberste Priorität hat das Finden und die Erforschung des Himmelskörpers. Die Expedition muss so schnell wie möglich zum Einschlagsort gelangen, Gesteinsproben nehmen und die magische Emanation innerhalb der Anlage analysieren. (Fürsprecher: Ashtarra Okharim, Orana Kellwig)
- ☛ **Schadensbegrenzung:** In den Laboratorien befinden sich etliche Artefakte von großem Wert. Ihre unvorhersehbaren Effekte sind die eigentliche Gefahr. Oberste Priorität ist, möglichst viele Artefakte aus den Werkstätten und Lagerräumen zu bergen. (Fürsprecher: Qadir Munjid al'Thamir, Faredeon ibn Aylanora)

Angesichts dieses Konflikts kommt es unter den Anwesenden bald zu hitzigen Diskussionen. Die Helden können eine Vermittlerrolle einnehmen und auf die Streitenden einwirken: Durch stichhaltige Argumente oder flammende Reden kann es ihnen gelingen, eine Mehrheit für eines der Ziele herbeizuführen. Eine erfolgreiche Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* –2 sorgt dafür, dass die Fürsprecher ihr jeweils präferiertes Expeditionsziel hintenanstellen. Pro angefangenen 2 QS der Probe gelingt es jeweils, einen Fürsprecher zu überzeugen, sich dem von den Helden präferierten Expeditionsziel anzuschließen. Du kannst als Meisterin anhand der Ansprache der Helden auswählen, wen sie überzeugen können.

Entsteht dennoch eine Pattsituation oder ordnen sich die Helden von vornherein den Entscheidungen der höherrangigen Personen unter, spricht Ashtarra Okharim schließlich ein Machtwort und befiehlt der Gruppe, das Expeditionsziel der **Forschung** des Himmelskörpers zu priorisieren, da sie so langfristig das größte Potenzial sieht, Menschenleben zu retten – das Retten einzelner Personen hilft am Ende nicht dabei, das Übergreifen des Phänomens auf die weitere Umgebung einzudämmen.

Aufbruch

Sind die Teilnehmer und das Ziel der Expedition bestimmt, wird die Gruppe in kurzer Zeit bestmöglich ausgestattet.

Eine Auswahl von Ausrüstungsgegenständen, die verfügbar sind, findest du im Folgenden. Für weitere nützliche Hilfsmittel kannst du dich an den Ausrüstungsgegenständen im **Regelwerk** auf Seite 363 orientieren.

- ☛ Jeweils zwei Heiltränke pro Teilnehmer der Expedition (QS 6, 1W6+8 Punkte).
- ☛ Jeweils zwei Zaubertränke pro magisch begabtem Teilnehmer der Expedition (QS 6, 1W6+8 Punkte).
- ☛ Seile, Strickleitern, Haken und weitere Kletterausrüstung (Probe auf *Klettern* +1).
- ☛ Fackeln, zwei bis drei Öllampen sowie ein faustgroßer Gwen-Petryl-Stein (Lichtquelle, siehe unten).
- ☛ Schaufel, Spaten und Spitzhacken (Probe auf *Steinbearbeitung (Steine brechen)* +1).
- ☛ Behältnisse verschiedener Größe aus Koschbasalt zur Aufbewahrung von Artefakten oder Gesteinsproben (Schatulle, Gewicht 2 Stein, bis kleinere Truhe, Gewicht 40 Stein).
- ☛ Ein wertvolles **Vinsalter Ei**, mit dem es den Helden möglich ist, die vergangene Zeit im Blick zu behalten. Der Held kann mit einem Vinsalter Ei die Zeit bis auf die Minute genau bestimmen. Siehe auch den Kasten **Auf die Sekunde genau?** auf Seite 57.

 Der Einsatz von Heil- und Zaubertränken, die der Strahlung des Sterns ausgesetzt waren, kann sich als zweischneidiges Schwert entpuppen: Jeder LeP und jeder AsP, den ein Held durch einen solchen Trank regeneriert, erhöht die Anzahl der Minuten, die der Held der Strahlung ausgesetzt war, um die Anzahl der regenerierten Punkte und verstärkt entsprechend die Symptome des Sternenfiebers (siehe Seite 54). Die Tränke der Gruppe können allerdings in einer Koschbasalt-Schatulle transportiert werden, was das Problem behebt.

Lichtquelle

Lichtquellen und Sichtmodifikatoren: Lichtquellen reduzieren in einem bestimmten Radius Sichtmodifikatoren, die durch Dunkelheit entstehen. Im engsten Radius werden die Sichtmodifikatoren um 4 Stufen reduziert, im Bereich des doppelten/dreifachen/vierfachen Radius um 3/2/1 Stufen. Würde also ein Sichtmodifikator von 3 durch Dunkelheit die Sicht behindern, so würde bei einer Lichtquelle im engsten und doppelten Radius der Modifikator auf 0 sinken, beim dreifachen Radius auf 1 und beim vierfachen Radius auf 2.

Brenndauer: Lichtquellen wie Fackeln und Kerzen weisen zusätzlich zu anderen Werten eine Brenndauer auf, die angibt, wie lange das Licht nach dem Anzünden brennt. Nach dem Ende der Brenndauer ist die Lichtquelle entweder verbraucht oder muss nachgefüllt werden (z. B. bei Öllampen durch Lampenöl).

Fackeln: Die Brenndauer der Fackel beträgt 1,5 Stunden. Basisradius: 2 Schritt

Öllampen: Die Brenndauer der Öllampe beträgt 8 Stunden. Basisradius: 1 Schritt

Gwen-Petryl: Die Brenndauer des Steins ist unbegrenzt. Basisradius: 2 Schritt

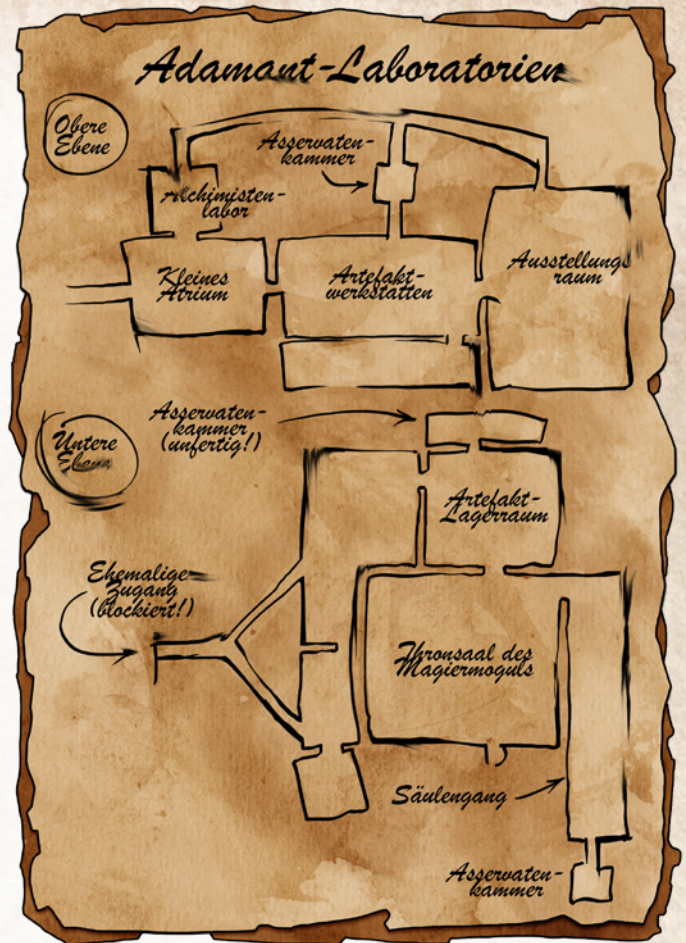


Während der Bergungstrupp die Laboratorien betritt, beschafft man draußen beständig weitere Ausrüstung, sodass weitere Hilfsmittel, Waffen oder potente Heil- und Zaubertänke bei der Rückkehr der Helden auch in größerer Menge in Anspruch genommen werden können.

Nach Meisterentscheid können die Gildenmagier der Drachenei-Akademie den Helden hier bereits eine ungefähre Beschreibung der oberen beiden Ebenen der Anlage geben und auf einige Gefahren hinweisen, die sie dort vermuten, auch wenn diese Ausführungen nicht zwangsläufig zuverlässig sein müssen. Du kannst den Helden an dieser Stelle auch bereits die skizzierte Karte der oberen beiden Ebenen aushändigen, die von einem Gildenmagier vor dem Aufbruch für die Expedition angefertigt wurde.



Nachdem alle Ausrüstung verteilt ist, schwört man die Teilnehmer der Expedition noch ein letztes Mal auf ihr Ziel ein, warnt sie eindringlich vor den Auswirkungen der magischen Emanationen und beglückwünscht bereits jetzt ihren selbstlosen Einsatz.



Adarbils Grab

Im zweiten Abschnitt des Abenteuers betreten die Helden die Adamant-Laboratorien. Das umfunktionierte „Magiergrab“ ist durch den Einschlag und die Strahlung des Sterns zu einem Schmelztiegel chaotischer magischer Effekte geworden. Aufgrund der starken Strahlung haben die Helden ein Zeitlimit von 30 Minuten pro Vorstoß, während der sie sich im Wirkungsbereich des Sterns bewegen können, bevor sie mit drastischen Auswirkungen des Sternenfiebers zu rechnen haben. Um ihre Aufgaben erfolgreich abschließen zu können, wird sich der Bergungstrupp in mehreren Versuchen durch die Anlage hindurcharbeiten müssen. Im Folgenden findest du detaillierte Informationen zur Darstellung des **Sternenfiebers**, Regelmechanismen zur Umsetzung des allgegenwärtigen **Zeitdrucks** sowie eine ausführliche Beschreibung von Adarbils Grab.

• Zu Beginn des Abenteuers erstreckt sich der Wirkungsbereich der magischen Strahlung über das gesamte Magiergrab und endet ungefähr am Eingang der Anlage. Im Verlauf der Ereignisse wird sich die Befürchtung Ashtarra Okharims jedoch bestätigen: Der Wirkungsbereich der Strahlung breitet sich schleichend aus (siehe Seite 77). Auch wenn dies weder den Helden noch den Gildenmagiern am Anfang bewusst ist, erweitert sich der Radius der Strahlung pro Tag um 10 Schritt.



Sternenfieber

Die magische Strahlung des gefallenen Sterns schädigt jedes Lebewesen in seinem Einflussbereich, das einen Astralkörper besitzt. Dabei spielt es zunächst keine Rolle, ob es sich um den Astralkörper eines Zauberkundigen oder eines Lebewesens (Tiere wie Pflanzen) ohne magische Fähigkeiten handelt. Die Strahlung ist so intensiv, dass sie eine Zersetzung von Sikaryan im Körper des Betroffenen anregt, die sowohl die Astralenergie als auch die Lebensenergie beeinflusst – selbst ein Vampir verlöre nach und nach sein angesammeltes Sikaryan. Dies äußert sich in Symptomen, die stetig schlimmer werden und schließlich zum Tod führen, wenn sich der Betroffene nicht rechtzeitig dem Einfluss der Strahlung entzieht.

Sobald der Betroffene den Einflussbereich des gefallenen Sterns verlässt, nehmen die Auswirkungen des Sternenfiebers nicht weiter zu und es entsteht kein weiterer Schaden.

Um die Belastung durch die magische Strahlung komplett abzubauen, muss der Betroffene sich so lange außerhalb des Einflussbereichs der Strahlung aufhalten, wie er seiner Wirkung ausgesetzt war. Die Symptome legen sich mit derselben Geschwindigkeit ab, wie sie aufgetreten sind. Pro 5 Minuten außerhalb des Einflussbereichs baut der Betroffene also eine Stufe der Symptome des Sternenfiebers ab.

Verlässt ein Held beispielsweise nach 20 Minuten Adarbils Grabmal, muss er weitere 20 Minuten warten, bis alle

Symptome verschwunden sind. Wartet er hingegen nur 10 Minuten, werden auch nur so lange Symptome abgebaut. Das heißt, er leidet in diesem Fall zwar nicht mehr unter *Verwirrung* (Sternenfieber Stufe IV), muss aber nach wie vor mit Fiebersymptomen (Stufe II) kämpfen. Nachdem er der Strahlung erneut für 5 Minuten ausgesetzt ist, erleidet er erneut Stufe III der Symptome.

Gegen die Zeit

Aufgrund des Sternenfiebers stellt Zeitdruck das zentrale Problem im Verlauf der Expedition dar. Innerhalb der Adamant-Laboratorien ist jede Minute wertvoll. Alle Handlungen der Helden, für die Zeit aufgewendet werden müssen, sorgen dafür, dass sie sich länger der magischen Strahlung und damit den gefährlichen Auswirkungen des Sternenfiebers aussetzen.

Um ihre jeweiligen Ziele innerhalb der Anlage zu erreichen, müssen sie in bestimmte Bereiche des Grabes vordringen und auch wieder hinausgelangen! Dies ist in der begrenzten Zeit, die den Helden zur Verfügung steht, zwar möglich, allerdings nur, wenn der Weg, den die Gruppe zu ihrem Ziel wählt, relativ frei von **Hindernissen** ist, die ihr Vorankommen verlangsamen. Um einen schnellen und sicheren Weg durch die Anlage und wieder zurückzufinden, gilt es also zunächst, die Hindernisse auf diesem Weg zu beseitigen. Da die Auseinandersetzung mit diesen im Normalfall ebenfalls zeitaufwändig ist, ist es nicht möglich, alle Räume der Anlage beim ersten Versuch vollständig zu durchqueren oder gar zu erforschen. Allgemein sollte die Beleuchtung bedacht sein. Außer in Räumen, in denen eine Lichtquelle erwähnt wird, herrscht in der Anlage ansonsten absolute Dunkelheit, was einen Sichtmodifikator von Stufe 4 bedeutet. Ohne Lichtquelle ist eine Erforschung nicht wirklich möglich. Sollte die Situation eintreten, dass ein Raum ohne Lichtquelle durchquert oder erkundet wird, sollten die Zeitangaben deutlich erhöht werden. Für eine Durchquerung kann in dem Fall die fünffache Zeit angesetzt werden.

Der Bergungstrupp der Helden muss also einen **ersten Vorstoß** in die Grabanlage wagen, dort so viele Hindernisse wie möglich beseitigen, die Anlage rechtzeitig wieder verlassen und anschließend einen **zweiten Vorstoß** wagen, bei dem sie zuvor blockierte oder zeitaufwändige Wege schneller durchqueren können. Auf diese Weise können die Helden sich mithilfe von **mehreren Vorstößen** durch die Anlage immer weiter und immer tiefer voran wagen.

Zeit & Räume

Um dir das Nachhalten der vergangenen Zeit zu erleichtern, haben wir die Beschreibung von Adarbils Grab mit Zeitangaben versehen. Ein Zeitintervall (ZI) entspricht dabei in etwa einem Zeitraum von ungefähr **einer Minute** innerhalb der Spielwelt. Wenn die Helden längerfristige Handlungen einsetzen, die mehrere Minuten benötigen, wie Rituale oder Zeremonien, kannst du dich an den Angaben der Dauer orientieren, um die entsprechenden ZI zu ermitteln. Zauber oder Liturgien, die lediglich einige Aktionen erfordern, kannst du im

Verlauf des Sternenfiebers

Immer wenn ein Held Schaden durch das Sternenfieber erleidet, kann er diesem durch eine erfolgreiche Probe auf *Selbstbeherrschung* zumindest zum Teil widerstehen. Der Schaden kann jeweils um QS/2 Punkte reduziert werden.

5 Minuten – Stufe I

Symptome: Die Helden spüren ein Kribbeln auf der Haut, ihre Härchen stellen sich am ganzen Körper auf, Hitze- und Kältewellen treten plötzlich auf.

10 Minuten – Stufe II

Symptome: Die Helden spüren und hören ein knisterndes Geräusch bei Körperkontakt. Ihre Körpertemperatur steigt und sie erleiden erste Symptome von klassischem Fieber.

☞ 1W3 SP

15 Minuten – Stufe III

Symptome: Die Strahlung des Sterns hat nun den gesamten Körper durchdrungen. An den Gliedmaßen entsteht ein leichtes Taubheitsgefühl, die Helden leiden unter summenden und rauschenden Ohrgeräuschen, ein metallischer Geschmack breitet sich im Mund aus.

☞ +1 Stufe *Betäubung*.

20 Minuten – Stufe IV

Symptome: Die Helden empfinden ein Druckgefühl an Kopf und Augäpfeln, die Wahrnehmung wird durch visuelle und akustische Illusionen gestört, die Adern treten sichtbar unter der Haut hervor, ein deutlich sichtbares bläuliches Leuchten ist in den Augen der Helden zu erkennen.

☞ +1 Stufe *Verwirrung*

☞ 1W3+1 SP

25 Minuten – Stufe V

Symptome: Übelkeit, dumpfer Schmerz am ganzen Körper, ein blauer Schimmer umgibt alle Gliedmaßen der Helden.

☞ Alle Proben auf Zauber und magische Handlungen sind um +1 erleichtert.

30 Minuten – Stufe VI

Symptome: Erbrechen, heftiges Zittern, Blutverlust aus Augen, Ohren und Nase, vom Körper steigen winzige, leuchtende Partikel auf, als zersetze er sich allmählich.

☞ Pro angefangener 5 Minuten regeneriert der Held 1W3 AsP bis zu seinem Maximum.

☞ Pro angefangener 5 Minuten erleidet der Held 1W3+2 SP.

Rahmen der Zeitintervalle größtenteils ignorieren oder nach Meisterentscheid mit einer entsprechenden Dauer in ZI versehen.

Wir haben uns bewusst gegen eine 1:1 Übereinstimmung mit Minuten entschieden, um durch die Unschärfe einen gewissen Spielraum für dramatische Szenen zu gewährleisten und Diskussionsbedarf über die exakte Dauer von Handlungen in Sekunden und Minuten am Spieltisch zu minimieren. Wenn euch eine exakte Zeitmessung besser gefällt, kannst du die ZI auch durch Minuten ersetzen.

Jeder Raum in Adarbils Grabmal ist darüber hinaus mit einer **Beschreibung** ausgestattet, einer Angabe zum **Hindernis**, das die Helden aufhält, sowie einer möglichen **Lösung**, mit der das jeweilige Hindernis beseitigt werden kann. Bei einem Hindernis kann es sich um eine magische Anomalie handeln, jedoch auch um ein feindliches Wesen, eine blockierte Tür, lediglich unwegsames Terrain oder Geröll, das beiseitegeschafft werden muss. In der Beschreibung der Anlage ist jeder Raum mit zwei **Zeitangaben** versehen. Diese Zeitangaben geben an, wie viele **Zeitintervalle (ZI)** benötigt werden, um den Raum zu durchqueren und damit in einen der angrenzenden Räume zu gelangen.

Die **erste Zeitangabe (5/1)** gibt an, wie lange es dauert, den Raum zu durchqueren, wenn das Hindernis, das sich dort befindet, aktiv ist und umgangen werden muss.

Die **zweite Zeitangabe (5/1)** gibt an, wie lange es dauert, den Raum zu durchqueren, nachdem das Hindernis beseitigt worden ist.

In diesen Zeitangaben ist kein Zeitaufwand jenseits der reinen Bewegung enthalten. Müssen Türen aufgestemmt werden oder werden Aktionen in den Räumen durchgeführt – z. B. die Hindernisse beseitigt oder der Raum durchsucht – so kommt der dafür nötige Zeitaufwand noch dazu.

Die Zeitangaben gehen davon aus, dass sich die Helden schnellstmöglich fortbewegen. Kriecht ein Held langsam vorwärts, schleicht behutsam oder hält bei der Durchquerung des Raums längere Zeit inne, kannst du die Zeitangabe entsprechend anpassen.

Nicht trödeln!

In Adarbils Grab kostet nicht nur die Durchquerung der jeweiligen Abschnitte wertvolle Zeit. Es kann vorkommen, dass die Helden in einen Kampf verwickelt werden, sich um die lebensbedrohlichen Verletzungen eines Verwundeten kümmern müssen oder sich beraten wollen. Wenn die Helden sich längere Zeit an einem Ort aufhalten, sich in langwierige Diskussionen über das weitere Vorgehen verstricken, kannst du dich an den folgenden Angaben orientieren:

- ☛ Die Dauer eines Kampfes kann über die Anzahl der Kampfunden dargestellt werden. Ein Zeitintervall (ZI) entspricht dabei ungefähr 10-15 Kampfunden.
- ☛ einmaliger Einsatz von *Heilkunde Wunden* zur Wundversorgung: 15 ZI
- ☛ (Gruppen-)Sammelproben beinhalten ebenfalls eine konkrete Zeitangabe, die zur Bestimmung der

Länge einer Handlung herangezogen werden können (siehe **Regelwerk** Seite 27).

- ☛ Die Dauer aufwändigerer Handlungen können entweder über herkömmliche Erfolgs- und Vergleichsproben bestimmt werden oder nach Meisterentscheid Zeit kosten.

Im Folgenden findest du eine Auflistung von beispielhaften Handlungen und eine jeweilige Empfehlung für die entsprechende Dauer in Zeitintervallen (ZI).

Handlung	Dauer in ZI
Erklettern einer Mauer	1-3
Aufbrechen einer Tür	1-3
Grobes Abzeichnen einer Wandmalerei	3-5
Freilegen eines Verschütteten	5-10
vorsichtiges Betten eines Artefakts in eine Koschbasalttruhe	1-2
gemeinsames Beratschlagen des weiteren Vorgehens	1-5
genaue Sichtinspektion eines Raums	1-2
Transport einer Koschbasalttruhe	+1 auf alle gleichzeitigen Handlungen

Dauer von Handlungen

Möchtest du die Dauer einer Handlung eines Helden genauer bestimmen, kannst du dich auch an den Qualitätsstufen orientieren, die der Held bei seiner Probe erreicht hat.

Erfolgreiche Probe:

QS1-2: Der Held benötigt die durchschnittliche Zeit für die erfolgreiche Durchführung der Handlung.

QS3-4: Der Held benötigt 75 % der Zeit für die Handlung.

QS5-6: Der Held benötigt 50 % der Zeit für die Handlung.

Missglückte Probe: Der Held versucht sich vergeblich an der Handlung und benötigt dafür durchschnittlich viel Zeit.

Kritischer Erfolg: Der Held benötigt lediglich 25 % der Zeit für die Handlung.

Patzer: Der Held verschwendet doppelt so viel Zeit für die Handlung, ohne dass sie ihm gelingt.

Gnädig ist nur Satinav
Optionaler Inhalt

Sind die Götter dem Bergungstrupp besonders gewogen, können die Helden **Schicksalspunkte** einsetzen, um die Erfolgsaussichten der Expedition zu erhöhen. Einmal pro Stunde kann ein Held einen SchiP einsetzen, um die Auswirkungen des Sternenfiebers für kurze Zeit abzuschwächen: 1 SchiP verschafft dem Helden einen Puffer von 5 ZI, also 5 Minuten, in denen er keine weiteren Symptome des Sternenfiebers entwickelt.

Auf die Sekunde genau?

Achte darauf, dass du trotz des Spiels mit der Zeit nicht jede einzelne Handlung der Helden ständig auf die Goldwaage legst. Vermittle den Spielern das Gefühl des Zeitdrucks und wie wichtig schnelle Entscheidungen sind. Erinnere wenn nötig daran, dass alles, was sie tun, möglichst schnell und zeitsparend geschehen sollte. Das rasche Entzünden einer Fackel, die kurze Orientierung in einem neuen Raum oder ein hektisches Gespräch mit einem anderen Teilnehmer des Bergungstrupps solltest du den Helden in der Regel zugestehen, ohne sie dafür sofort mit verstrichener Zeit zu bestrafen.

Gleichzeitig kannst du gute Einfälle oder besonders effiziente Vorgehensweisen durchaus mit einzelnen eingesparten oder sogar gewonnenen Zeitintervallen (ZI) belohnen.

Bedenke dabei immer, dass vergangene Spielzeit nicht mit der verstrichenen Zeit in Aventurien gleichzusetzen ist. Wenn am Spieltisch eine Regel nachgeschlagen wird oder eine Diskussion zwischen Spielern – nicht aber den Helden – aufkommt, solltest du die Zeit, die in Aventurien verstreicht, anhalten.

Wenn es dem Spielstil deiner Spielrunde entspricht, kannst du die Helden vor dem Aufbruch mit dem Vinsalter Ei ausstatten (siehe Seite 53). So verfügen die Helden über ein Werkzeug, das du als Spielleiterin benutzen kannst, um sie immer wieder an die verstrichene Zeit zu erinnern und damit Spannung aufbauen. Möchtest du den Zeitdruck flexibler gestalten oder komplett erzählerisch darstellen, ist es evtl. sinnvoll, auf das Vinsalter Ei zu verzichten.



Magisches Chaos

Die Strahlung des gefallen Sterns sorgt für allerhand Chaos und magische Nebeneffekte. Nicht nur (Traditions-)Artefakte sind davon betroffen, auch die Zauber, magische Handlungen und magische Anwendungen von Zauberkundigen werden durch die magische Strahlung beeinflusst. Bei jedem Einsatz einer magischen Fähigkeit innerhalb des Einflussbereiches des Sterns, die eine Probe erfordert, wird zusätzlich auf die nachfolgende Tabelle gewürfelt, um die chaotischen Effekte zu bestimmen.

Zauber und magische Handlungen, die in Räumen mit direktem Zugang zum **Einschlagskrater (A)** gewirkt werden, sind um +1 erleichtert.

2W6 Magischer Effekt

- | | |
|---|--|
| 2 | Der Anwender verbraucht keine AsP bei der Anwendung des Zaubers. Für 1W6 ZI wird er von einem vielfarbigen, aber harmlosen Funkenregen umspielt. |
|---|--|

2W6 Magischer Effekt

- | | |
|----|--|
| 3 | Der Anwender beginnt für 1W3 ZI unkontrolliert zu zittern (Erschwernis von allen Proben auf FF und GE von -1). Währenddessen regeneriert er 1W6 AsP. |
| 4 | Die gesprochene Zauberformel hallt als sich endlos wiederholendes Echo für 1W20 ZI durch den Raum und verstärkt sich so sehr, dass sie eine ohrenbetäubende Lautstärke erreicht. Der Zauber kostet den Anwender nur die Hälfte der regulären AsP. |
| 5 | Die Wahrnehmung des Anwenders entspricht für 2W6 ZI einem OCULUS ASTRALIS. Angesichts der Sternenstrahlung sieht er seine Umgebung als überwältigende Explosion aus Farben und Formen und erleidet 1 Stufe Verwirrung. |
| 6 | Der Anwender beginnt für 2W6 ZI stark zu schwitzen und verliert währenddessen pro ZI 1 AsP. Die Schweißperlen glitzern in Regenbogenfarben. Werden sie aufgefangen, gibt die Einnahme der Flüssigkeit demjenigen die verlorene Menge AsP zurück, der sie trinkt. |
| 7 | Der Zauber vervielfältigt sich und wiederholt sich 1W3-Mal hintereinander in schneller Abfolge. Der Anwender verbraucht dennoch nur die regulären AsP einer Anwendung. |
| 8 | Es kommt zu einer gefährlichen magischen Entladung, die den Anwender von den Füßen reißt. Er erleidet SP in Höhe der aufgewendeten AsP und den Status Liegend. |
| 9 | Der Anwender unterbricht durch seinen Zauber für 1W6 ZI die magische Strahlung des Sterns, sodass die Auswirkungen des Sternenfiebers und alle weiteren magischen Anomalien für diesen Zeitraum außer Kraft gesetzt werden. |
| 10 | Alle Lebewesen in einem Radius von 16 Schritt um den Anwender herum (der Anwender ist ebenfalls betroffen) bewegen sich für 1W3 ZI in Zeitlupe und benötigen daher für alle Handlungen die doppelte Menge an ZI. |
| 11 | Ein gleißender Lichtblitz und eine Druckwelle gehen vom Körper des Anwenders aus. Alle Lebewesen in einem Radius von 16 Schritt um ihn erleiden 1W3 SP. |
| 12 | Eine spontane TRANSVERSALIS-Anomalie entsteht. Der Anwender wird an einen zufälligen Ort mit einer festen TRANSVERSALIS-Anomalie innerhalb von Adarbils Grabmal teleportiert. Der Ort kann von der Spielleiterin frei gewählt oder auch mit W6 ausgewürfelt werden: 1-2 Raum II.7, 3-4 Raum II.11, 5-6 Raum III.6. |

Turbulente Sphärenreisen

Durch die chaotischen, magischen Effekte ist auch der nähere Limbus im Aufruhr. Der Einsatz eines TRANSVERSALIS oder anderer Sphärenmodifikationen führen deshalb nicht zum gewünschten Ergebnis, sondern führen zu folgendem Effekt:

W6	Effekt
1-2	Versetzung in den Raum II.7
3-4	Versetzung in den Raum II.11
5	Versetzung in den Raum III.6
6	Keine Versetzung, aber den Anwender durchzuckt ein schwerer Schmerz und Blut rinnt aus Nase, Ohren und Augen. Er erleidet 1W20 + 10 SP.

Die erste Ebene

Der obere Bereich des Grabhügels ist in den vergangenen Jahren von den Magiern der Drachenei-Akademie regelmäßig zur Artefaktherstellung und Analyse genutzt und dafür umgestaltet worden. Hier befinden sich verschiedene Werkstätten, Labore und Ausstellungssäle. Ursprünglich befand sich hier der Wohn- und Arbeitsbereich der Dienerschaft Adarbils. Doch Jahrzehnte der Plünderung und die Umbauten der Akademiemagier haben dafür gesorgt, dass auf dieser Ebene nur noch wenig an das Wirken des Magiermoguls erinnert.

Wände und Boden bestehen überall größtenteils aus Mauerwerk aus Adarbils Tagen, das an etlichen Stellen durch die Drachenei-Akademie verstärkt und ausgebaut wurde. Nahezu alle Türen wurden von der Akademie installiert und sind mit mechanischen Schließvorrichtungen ausgestattet, von denen die meisten jedoch nicht verschlossen sind.

Die Zerstörung durch den Einschlag des Sterns ist hier allgegenwärtig. Schutt, Erdreich und Sand sind von den Decken herabgestürzt und liegen meterhoch in den Gängen, was das Vorankommen erheblich erschwert.

I.1 Eingangstunnel

Beschreibung: Ein langer Tunnelgang, der von flackernen Gwen-Petryl-Steinen erhellt wird, die teilweise noch in der Wand befestigt sind, andernorts durch die Erschütterungen zu Boden gefallen sind. Zwei schwach leuchtende Leichen von Akademiemagiern warnen vor den Auswirkungen des Sternenfiebers.

Durchquerung: 1 ZI

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr betretet die Adamant-Laboratorien. Oder zumindest das, was von ihnen übrig ist. Vor euch breitet sich ein bizarres Bild der Verwüstung aus. Kaum ein Stein liegt hier noch auf dem anderen. Die Gänge sind meterhoch mit Schutt und Geröll gefüllt. Knisternde magische Entladungen beleuchten grünlich flackernde Trümmer. An manchen Stellen haben sich kleinere Brandherde gebildet und ein giftiger Geruch liegt in der Luft.

Es zischt, surrt und summt überall um euch herum. Teile des Mobiliars sind offenbar mit Trümmerteilen verschmolzen, die in der Dunkelheit an die Skulpturen eines wahnsinnigen Künstlers erinnern. Von irgendwo her ist in unregelmäßigen Abständen ein lautes Knallen zu hören und manchmal spürt ihr die dumpfe Erschütterung einer Explosion, die euch zusammenzucken lässt. In dieser unheimlichen Klangkulisse vermeint ihr auch hin und wieder Schreie, Rufe und entfernte Stimmen zu vernehmen.

Unwillkürlich läuft euch ein Schauer über den Rücken. Gleichzeitig spürt ihr ein sanftes Kribbeln auf der Haut. Sind dies bereits die tödlichen Emanationen des gefallenen Sterns? Dann ruft ihr euch in Erinnerung, dass euch die Zeit davonläuft. Wenn ihr diesem Chaos lebendig entkommen wollt, müsst ihr euch beeilen.



I.2 Kleines Atrium

Beschreibung: Der Eingangsbereich der Adamant-Laboratorien wurde zuvor für Zusammenkünfte der Forscher und Empfänger ausgewählter Kollegen genutzt. Nun herrscht hier vollkommenes Durcheinander. Sturmartige Böen wehen den Helden beim Betreten entgegen. Meterhohe Trümmerberge türmen sich auf. Im Osten des Raumes ist der unheimliche Einschlagskrater zu sehen. Ein unversehrtes Banner der Adamant-Laboratorien wird flatternd durch den Raum geweht.

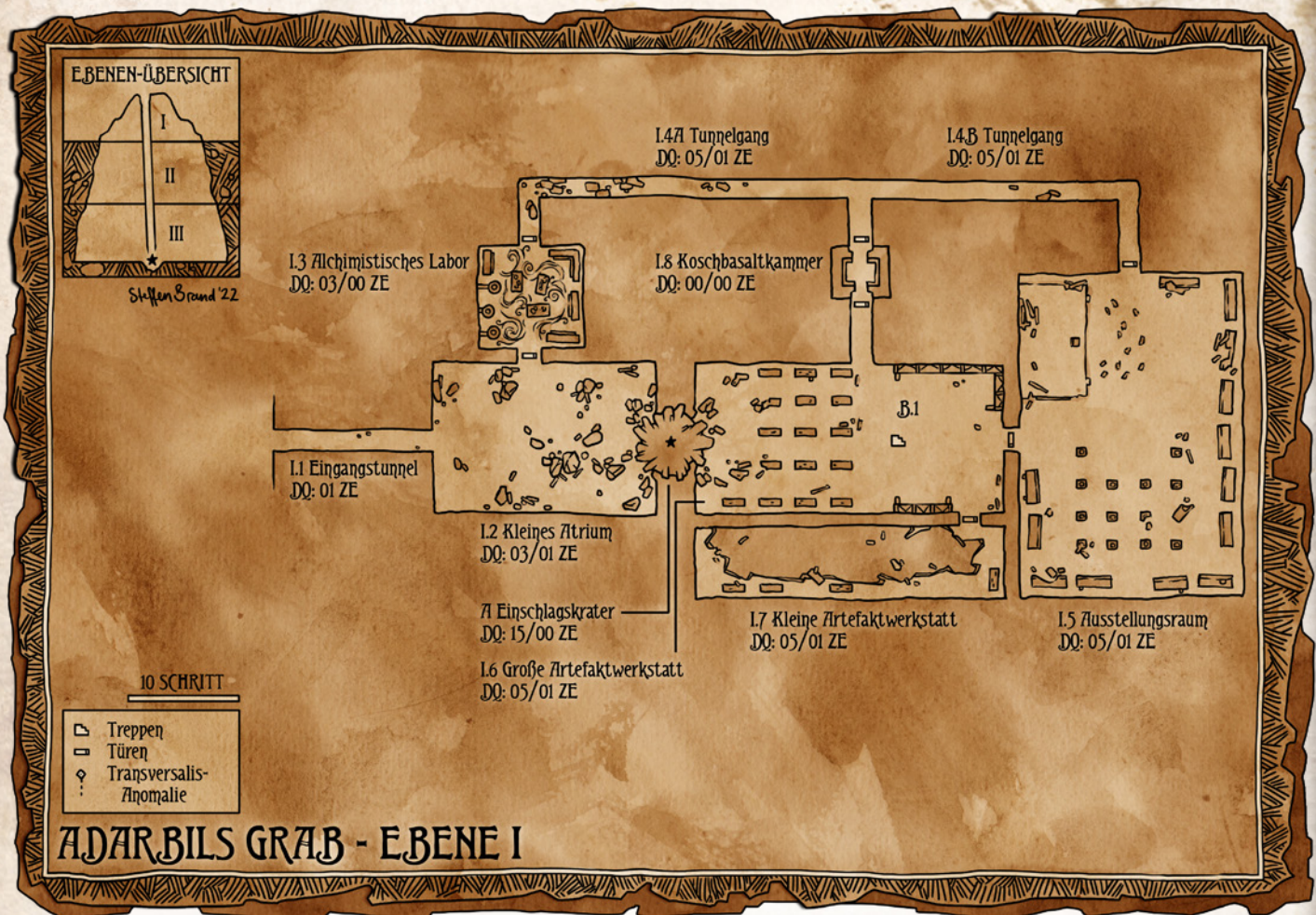
Wenn den Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmung)* -1 gelingt, können sie ein kraftloses und von Schmerzen kündendes Stöhnen unter dem Geröll vernehmen. Führen sie entsprechende Werkzeuge wie Schaufeln, Spitzhacken und Stemmeisen mit sich (siehe Seite 53), können sie mit einer erfolgreichen Gruppensammelprobe auf *Steinbearbeitung (Steine brechen)* +1 oder *Krafttakt (Stemmen & Heben)* +1, 2 ZI, beliebig viele Versuche, die verschüttete Gildenmagierin ♀ *Ranchel saba Mirsha* (46, kurzes schwarzes Haar, sehr dünn, aber stoisch und widerstandsfähig; Werte siehe Seite 49, aber nur noch 6 LeP und Sternenfieber Stufe VI) befreien, die beinahe dem Sternenfieber erlegen ist. Ohne entsprechendes Werkzeug sind die Proben um -2 erschwert.

Gelingt es den Helden, sie lebend aus dem Einflussbereich der Sternenstrahlung zu bringen, kann sie dem Bergungstrupp wertvolle Informationen über die Beschaffenheit der obersten Ebene der Anlage mitteilen. Du kannst den Helden in diesem Fall einige Details über die zu erwartenden Hindernisse in **I.1** bis **I.8** zukommen lassen.

Hindernis: An der Ostwand des Atriums befindet sich ein überladenes AEOLITO-Artefakt (AEOLITO, selbstaufladend, 1x pro Woche, FW 13) in Gestalt eines Fächers, das immer wieder aufs Neue aktiviert wird. Der dadurch entstehende Wind verlangsamt das Durchqueren des Raumes stark.

Lösung: Das AEOLITO-Artefakt muss deaktiviert oder nach draußen gebracht werden. Anschließend kann das Atrium in kurzer Zeit durchquert werden.

Durchquerung: 3/1 ZI



A Einschlagskrater

Beschreibung: Ein vertikales, tunnelartiges Loch, das sich einmal durch die gesamte Anlage zieht. Ein intensives grün-bläuliches Lichtspiel füllt die Öffnung und verhindert einen Blick nach unten.

Hindernis: Innerhalb des Einschlagskraters ist die magische Emanation massiv und um ein Vielfaches stärker als im Rest der Anlage. Wer sich hier aufhält, dessen Symptome des Sternenfiebers nehmen rapide zu. Das Betreten oder Durchqueren des Einschlagskraters kann zwar sehr schnell geschehen, kostet aber dennoch wertvolle Zeit: Die hohe Menge magischer Strahlung sorgt dafür, dass schon ein kurzer Aufenthalt im Einschlagskrater die Symptome hervorruft, die in der restlichen Anlage erst nach 15 Zeitintervallen (ZI) auftreten. Hat sich ein Held also bisher 10 ZI in der Anlage aufgehalten und durchquert dann den Einschlagskrater, erleidet er alle Symptome und Auswirkungen, als wäre er der Strahlung des Sterns bereits 25 ZI ausgesetzt gewesen.

Lösung: Unterbricht man die Strahlung des gefallen Sterns (siehe Seite 78), kann man den Krater an der Wand entlang kletternd überqueren (*Klettern (Bergsteigen)* -1) oder sich schnell in den tiefsten Bereich der Anlage abseilen oder hinabklettern (*Klettern (Bergsteigen)* -2).

Durchquerung: 15/1 ZI (Überqueren), 2 ZI (Hinabklettern)

I.3 Alchemistisches Labor

Beschreibung: Ein ursprünglich exzellent ausgestattetes alchemistisches Labor der Gildenmagier. Mehrere

hochwertige Werkbänke und Öfen sind neben deckenhohen Regalen zu erkennen. Die Erschütterung des Einschlags hat nahezu alle Phiolen, Kolben, Fläschchen und Gerätschaften zu Bruch gehen lassen und dafür gesorgt, dass sich deren Inhalt auf dem Boden des Labors vermischt und den ganzen Raum mit einer dichten Wolke beißenden Gestanks erfüllt hat.

Hindernis: Eine dichte, stinkende, aber nach einer gelungenen Probe auf *Alchimie* -1 als wahrscheinlich ungiftig identifizierte Wolke hängt in der Luft, die den ganzen Raum erfüllt und die Orientierung erschwert. Der Sichtmodifikator durch den dichten Rauch beträgt Stufe 4, auch Lichtquellen helfen dabei nicht, eine Orientierung im Raum ist nur durch Tasten möglich.

Lösung: Öffnet man eine der Türen des Labors und hält sie dann weiter offen, verteilt sich die Wolke nach kurzer Zeit (2 ZI) in die angrenzenden Räume und behindert die Sicht und die Orientierung nicht mehr. Der kleine Raum kann dann in wenigen Sekunden durchquert werden.

Folgen: Gelangt die Wolke aus dem alchemistischen Labor durch geöffnete Türen in die **Große Artefaktwerkstatt (I.6)**, kommt es zusammen mit dem dort brennenden Feuer nach ungefähr 5 ZI zu einer alchemistischen Reaktion, die zu einer Explosion führt, die den Boden der Großen Artefaktwerkstatt zu **Adarbils Thronsaal (II.1)** in der zweiten Ebene durchbrechen lässt.

Durchquerung: 3/0 ZI

Erzeugnisse der Adamant-Laboratorien

In den oberen beiden Ebenen der Anlage können die Helden immer wieder auf Artefakte stoßen, die in der Forschungseinrichtung hergestellt wurden. Explizit handlungsrelevante Artefakte sind in den Beschreibungen der jeweiligen Räume untergebracht.

Im Folgenden findest du eine kleine Auswahl an Artefakten und Forschungsergebnissen, die du an beliebiger Stelle platzieren kannst. Regeln zur Artefaktmagie findest du im **Regelwerk** auf Seite 266. Bei den meisten Objekten handelt es sich um selbstaufladende Artefakte, die durch die Sternenstrahlung immer wieder aufs Neue überladen und unkontrolliert aktiviert werden.

Zögere nicht, diese Liste als Inspiration für weitere experimentelle magische Gegenstände zu verwenden. Dank des Überschusses an Astralenergie sind den unvorhergesehenen Wirkungsweisen experimenteller Artefakte kaum Grenzen gesetzt. Zudem sind die Wirkungen durch die Strahlung oft verzerrt und korrumpiert.

- Ein Tonkrug voll silbrigem Staub, der bei Aktivierung wie der Zaubertrick Astralmnifestation mit der Sonderfertigkeit *Astralmatrixvisualisierung* (siehe **Rohals Erben** Seite 136 und 143) die Matrix eines in seiner direkten Umgebung gewirkten Zaubers als dreidimensionales Gebilde in der Luft schwebend darstellt.
- Ein bodenlanger Schleier aus seidigem Stoff, der einen GARDIANUM-Zauber in sich trägt (GARDIANUM, Zauberspeicher, 3 von 7 Ladungen, FW 13).
- Ein Dutzend gleißend helle Sphären aus Glas, deren Licht verlischt, sobald man direkt hineinsieht (FLIM FLAM, selbst aufladend, 1x pro Woche, FW 10).
- Etliche selbst aufladende MANIFESTO-Artefakte in Form von Schalen, Krügen und Phiolen, in denen sich jeweils beständig Wasser, kleine Steine und Sand oder Eisbrocken bilden, die auch überquellen und so nach und nach die Umgebung in Beschlag nehmen (MANIFESTO, Zauberspeicher, 1W6 Ladungen von 7 übrig, FW 10).
- Vier Zylinder aus Metall von jeweils einem Schritt Höhe, die unsichtbar werden, sobald sie Ziel eines Zaubers werden (OBJECTOBSCURO, selbst aufladend, 1x pro Woche, FW 12).
- Mehrere Paare von Pokalen aus Mondsilber. Wird eine Flüssigkeit in den einen gefüllt, findet sie sich

stattdessen im anderen wieder (TRANSVERSALIS mit modifizierter Zielkategorie: Objekt, 3 von 4 Ladungen, FW 10).

- Sechs feinmechanische Apparaturen, die an Südwärter erinnern, jedoch jeweils in Richtung eines der sechs Elemente weisen und damit in der Lage sind, Flussläufe, unterirdische Luftzüge oder Feuerstellen aufzuspüren (ADLERAUGE, Zauberspeicher, 2 von 3 Ladungen, FW 12).
- Ein zweiseitiger Handspiegel. Der Blick in die Vorderseite zeigt den Betrachter im Jugendalter, die Rückseite als Greis (OCULUS ILLUSIONIS, Zauberspeicher, 5 von 5 Ladungen, FW 11).
- Ein mannshoher freistehender Torbogen aus mehreren dünnen Metallstäben. Wer ihn durchschreitet, verspürt für wenige Sekunden ein unerklärliches Gefühl von Panik und meint, dass jemand seinen Namen gerufen habe (HORRIPHOBUS, selbst aufladend, 1x pro Monat, FW 10).
- Eine bronzene Öllampe, deren magische Flamme sich aus Kraftlinien in der Umgebung speist (FLIM FLAM, dauerhaft wirkend, FW 18; wirkt nur innerhalb von 3 Schritt einer magischen Kraftlinie).
- Eine Ansammlung von faustgroßen, tiefschwarzen Kristallen, die ein befremdliches, tiefes Summen von sich geben und ansonsten keinen Nutzen zu haben scheinen.
- Mehrere mit Rubinen versehene Ringe, die aufgrund eines gespeicherten IGNIFAXIUS-Zaubers kleine Feuerstöße abgeben können (IGNIFAXIUS, Zauberspeicher, 2 von 6 Ladungen, FW 11).

Um ein Artefakt zu bergen oder unschädlich zu machen, muss es von den Helden entweder nach draußen geschafft, zerstört, in einem Behältnis aus Koschbasalt verschlossen, in eine der Koschbasaltkammern gebracht oder auf magische Weise eliminiert werden.

Da es sich bei beinahe allen Artefakten in dieser Umgebung um filigrane Einzelstücke und fehlerhafte Versuchsobjekte handelt, lassen sich viele von ihnen auch durch bloße Gewalteinwirkung zerstören. Aufgrund der Überladung der Sternenstrahlung sind Artefakte, die intakt aus der Anlage geborgen werden, meistens so stark beschädigt, dass sie danach nicht mehr funktionieren (Meisterentscheid).

1.4A Tunnelgang

Beschreibung: Der westliche Abschnitt eines schmalen Gangs, in den durch den Einschlag Geröll und Trümmer gestürzt sind.

Hindernis: Durch Schutt und Erdmassen kann sich der Bergungstrupp nur sehr langsam durch den Gang hindurchbewegen. Eine Durchquerung ist möglich, kostet jedoch wertvolle Zeit.

Lösung: Mithilfe des richtigen Werkzeugs (siehe Seite 53) kann der Gang freigeräumt werden. Hierzu ist eine erfolgreiche (Gruppen-)Sammelprobe auf *Steinbearbeitung* (Steine brechen) oder *Kraftakt* (Stemmen & Heben)

notwendig, jeweils 1 ZI, maximal 4 Helden, beliebig viele Versuche.

Durchquerung: 5/1 ZI

1.4B Tunnelgang

Beschreibung: Der östliche Abschnitt eines schmalen Gangs, in den durch den Einschlag Geröll und Trümmern gestürzt sind.

Hindernis: (siehe 1.4A)

Lösung: (siehe 1.4A)

Durchquerung: 5/1 ZI

I.5 Ausstellungsraum

Beschreibung: Zerborstene Vitrinen und umgestürzte Podeste dominieren den Raum. Hier wurden Artefakt-Prototypen präsentiert und für Besucher der Laboratorien aus der Akademie in Khunchom zugänglich gemacht. An der Westseite sind die Überreste einer flachen Tribüne mit Leseputz zu erkennen. Ungefähr ein Dutzend kreuz und quer liegender Stühle lassen erahnen, dass hier vor der Katastrophe Vorträge und Demonstrationen abgehalten wurden.

Hindernis: Betritt der Bergungstrupp den Ausstellungsraum zum ersten Mal, stürzt durch das Öffnen der Tür ein Teil der Decke ein und aktiviert ein experimentelles Wetter-Artefakt (eine schlichte Halskette mit eingelassenem Amethyst) auf Basis des MANIFESTO-Zaubers (MANIFESTO, selbstaufladend, 1x pro Tag, FW 15). Es beginnt in Strömen zu regnen. Der Wasserspiegel in dem weitläufigen Raum steigt rasch an (Der Wasserspiegel steigt um 1 Schritt pro 1 ZI, die Deckenhöhe beträgt 4 Schritte).

Lösung: Das MANIFESTO-Artefakt muss (möglicherweise Unterwasser) gefunden und deaktiviert oder entfernt werden ((Gruppen-)Sammelprobe auf Sinnesschärfe (Suchen), 2 ZI, beliebig viele Versuche).

Folgen: Wird die Tür im Westen des Ausstellungsraums geöffnet, strömt vorhandenes Wasser in I.6, löscht den Brand in der großen Artefakt-Werkstatt und lässt den instabilen Boden dort durchbrechen (siehe I.6 **Große Artefakt-Werkstatt**). Öffnet man die Tür im Norden, fließt es in den Gang, wodurch sich der Anstieg verlangsamt: nur noch 1 Schritt in 4 ZI.

Durchquerung: 5/1 ZI

I.6 Große Artefaktwerkstatt

Beschreibung: Ein größerer Raum mit etlichen Werkbänken, Tischen, Apparaturen und Feinschmiedevorrichtungen für die Artefaktherstellung. Besonders auffällig sind etliche filigrane mechanische Halterungen aus Metall oder Holz, die mit beweglichen Gelenken ausgestattet sind und ihren Benutzern ermöglichten, Materialien von allen Seiten bearbeiten zu können. Wenn das Feuer noch nicht gelöscht wurde, krümmen diese Apparaturen sich zischend und schmelzend zusammen, denn die gesamte Werkstatt steht lichterloh in Flammen. In dem Fall herrscht im Raum dafür kein Sichtmodifikator, ist das Feuer gelöscht, dann Stufe 4.

Im Osten führt eine **Treppe (B1)** hinab in **Adarbils Thronsaal (II.1)** in der **zweiten Ebene**. Der Boden der Werkstatt ist durch die Erschütterung des Einschlags instabil geworden, was die Helden an einigen deutlich sichtbaren Rissen im Gestein erahnen können.

Hindernis: Die Werkstatt steht in Flammen, sodass die Durchquerung zeitraubend und gefährlich ist. Sich unbeschadet einen Weg durch die Flammen zu einer der Türen oder der Treppe zu bahnen, kostet wertvolle Zeit (für jeden Weg durch die Flammen **Körperbeherrschung** -2, bei Misslingen Status **Brennend** auf kleiner Fläche; brennt der Held schon auf kleiner Fläche, sorgt eine weitere misslungene Probe für **Brennend** auf großer

Fläche; bei **Brennend** auf großer Fläche und einer weiteren misslungenen Probe brennt der Held am ganzen Körper).

Lösung: Das Feuer muss gelöscht werden. Das dazu nötige Wasser kann auf magische Weise herbeigeschafft oder vom angrenzenden **Ausstellungsraum (I.5)** in die Artefaktwerkstatt geleitet werden. Durch das Gewicht des Wassers bricht der Boden des Raums jedoch nach 5 ZI zu **Adarbils Thronsaal (II.1)** in der darunterliegenden **zweiten Ebene** durch. Gelangt die stinkende Wolke aus dem **Alchimistischen Labor (I.3)** in die Große Artefaktwerkstatt, kommt es nach 5 ZI zu einer Explosion, die den Boden zu **Adarbils Thronsaal (II.1)** in der **zweiten Ebene** ebenfalls durchbrechen lässt. Halten die Helden sich während der Explosion in der Großen Artefaktwerkstatt auf, erleiden sie 2W6+4 TP durch die Explosion. Mit einer gelungenen Probe auf **Körperbeherrschung (Springen)** +2 können sie sich auf sicheren Boden retten oder gerade noch festhalten, ansonsten erleiden sie Sturzschaden für einen Sturz in 6 Schritte Tiefe (siehe **Regelwerk** Seite 340).

Durchquerung: 5/1 ZI

I.7 Kleine Artefaktwerkstatt

Beschreibung: Die Ausstattung ähnelt grundlegend der **Großen Artefaktwerkstatt (I.6)**. Allerdings ist von der ursprünglichen Anordnung der Einrichtung nichts mehr übrig. Beim Betreten des Raumes werden die Helden mit einer vollkommen chaotischen Situation konfrontiert: Dutzende überladene Artefakte sorgen für ein regelrechtes Feuerwerk an konfusen Zaubereffekten. Alles blitzt, funkt und leuchtet in schwindelerregender Intensität. Jedoch ohne dass ein einziges Geräusch zu hören ist. Denn durch ein hochpotentes SILENTIUM-Artefakt, eine winzige, gläserne Flöte (SILENTIUM, selbst aufladend, 1x pro Woche, FW 17) ist der gesamte Raum in totale Stille getaucht. Zu allem Überfluss lässt ein NIHILOGRAVO-Artefakt, eine massive Brosche in Form einer Vogelfeder, (NIHILOGRAVO, Zauberspeicher, 3 von 5 Ladungen, FW 14) Trümmerstücke, Mobiliar, Werkzeuge, Artefakte und Lebewesen schwerelos in der Luft schweben. Der Boden der Werkstatt ist komplett in die **zweite Ebene** durchgebrochen und gibt den Blick in **Adarbils Thronsaal (II.1)** frei.

Hindernis: Um den Raum zu durchqueren oder hinab in die zweite Ebene zu gelangen, steht dem Bergungstrupp eine gefährliche Schwebepartie bevor. Um sich in der Schwerelosigkeit fortzubewegen, ohne sich zu verletzen, sind Proben auf **Fliegen** oder **Schwimmen** -2 notwendig. Wer scheitert, verletzt sich durch den Kontakt mit scharfkantigen Trümmern oder umherschwirrenden Zaubern und erleidet 1W3 SP, kommt aber dennoch ans Ziel.

Lösung: Ist das NIHILOGRAVO-Artefakt außer Kraft gesetzt oder entfernt, kann man von hier aus schnell mithilfe von Kletterseilen in die **zweite Ebene** absteigen.

Durchquerung: 5/1 ZI

Faramud, der Geliebte von Faiza Belizeth Kellwig (siehe Seite 44), ist hier im Zuge des Einschlags umgekommen und seine Leiche befindet sich im Raum. Ist Faiza Teil des Bergungstrupps, erleben die Helden mit, wie sie den Körper entdeckt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mitten zwischen den umherschwebenden Trümmern entdeckt ihr plötzlich einen menschlichen Körper. Ein junger Mann im Gewand eines Graumagiers der Drachenei-Akademie, der regungslos und beinahe friedlich mit geschlossenen Augen durch die Schwerelosigkeit treibt. Offensichtlich ist er nicht mehr am Leben.

Wenn Faiza Teil der Gruppe ist:

Als ihr euch zu euren Gefährten umwendet, blickt ihr in die schreckgeweiteten Augen von Faiza Belizeth Kellwig. Ungeachtet des Chaos um sie herum schwebt sie so schnell wie möglich auf den Leichnam zu. Mit zitternden Gliedern umschließt Faiza den Körper des jungen Magiers und klammert sich an ihm fest, während sie von Weinkrämpfen geschüttelt wird. Es wirkt in diesem Moment, als würde Faiza den Leichnam nie wieder loslassen wollen. In diesem Moment wisst ihr, dass ihr Faramud gefunden habt.

Unwirklich drehen sich die beiden langsam um sich selbst; Faizas Tränen umschweben sie wie glitzernde Kristalle. Aufgrund der Wirkung des SILENTIUM-Artefakts herrscht noch immer vollkommene Stille. Sie öffnet den Mund zu einem verzweifelten, herzerreißenden Schrei. Faiza umklammert Faramud, schreit und schluchzt unaufhörlich. Aber das Einzige, was ihr hören könnt, ist die ohrenbetäubende magische Stille.



Faizas schlimmste Befürchtungen haben sich bestätigt. Sie konnte Faramud nicht retten. Diese Erkenntnis trifft die Magierin in ihrem tiefsten Inneren und wird ihre Entscheidungen im späteren Verlauf der Expedition maßgeblich beeinflussen.

Doch zunächst gilt es für die Helden, einen Weg zu finden, mit der tragischen Situation umzugehen: Solange das SILENTIUM-Artefakt nicht gefunden und außer Kraft gesetzt wurde, müssen sich die Helden mit der verzweifelten Faiza wortlos verständigen. Faiza will Faramuds Körper an die Oberfläche bringen oder einfach hier mit ihm in der Schwerelosigkeit verharren. Dabei sollte der Bergungstrupp jedoch nicht vergessen, dass jeder verstrichene Augenblick über Leben und Tod entscheiden kann.

Die Helden können Faiza helfen, Faramuds Körper zu bergen, einfach ohne sie weitergehen oder ihr ein wenig Zeit geben, um die Situation zu verarbeiten, dabei an ihrer Seite bleiben, um ihr vielleicht sogar mit den richtigen Worten Trost zu spenden (*Heilkunde Seele* -3, gelingt die Probe, wird sie später den Helden deutlich stärker vertrauen).



Das Verhalten der Helden gegenüber Faiza an dieser Stelle beeinflusst die Konfrontation im Finale des Abenteuers (siehe Seite 74).

1.8 Koschbasaltkammer

Beschreibung: Eine kleine, quadratische Asservatenkammer zur Aufbewahrung und Sicherung gefährlicher Artefakte und Materialien, die von den Forschern der Adamant-Laboratorien angefertigt wurden. Türen, Wände, Boden und Decke bestehen aus Koschbasalt, einem dunkelgrauen, leicht schimmerndem Gestein, das für seine antimagische Wirkung bekannt ist.

Die Kammer bietet Platz für bis zu fünf dicht gedrängt stehende Personen. Geborgene Artefakte können hier sicher untergebracht werden, denn die zwei Spann (40 cm) dicken Mauern schirmen die Sternenstrahlung ab. Die Auswirkungen des Sternenfiebers werden durch das schützende Gestein ebenfalls unterbrochen. Wer sich hier aufhält, kann sich von den Symptomen erholen. Die

Erholung geschieht dabei in derselben Geschwindigkeit wie außerhalb der Anlage (siehe Seite 54).

Durchquerung: 0/0 ZI

Koschbasalt in Regeln

- Pro vollem 1 Finger (2cm) Koschbasalt, durch die ein Zauber gewirkt werden soll, verliert dieser 1 FP. Bei 0 oder weniger FP gilt der Zauber als misslungen, verbraucht aber die vollen AsP-Kosten.
- In einen Raum, der mindestens durch eine Schicht von 2 cm Koschbasalt verkleidet ist, kann ein Zauberer keine AsP durch seine Regenerationsphase regenerieren. Ein Zauberer erhält darin außerdem eine Erschwernis von -3, wenn er Zauber wirkt.
- Befindet sich eine Anwenderin der *Tradition (Hexen)* auf Koschbasalt, gilt dies für sie nicht als Bodenkontakt. Sie erleidet eine Erschwernis von -3 für alle Zauber, solange sie mit dem Basalt Kontakt hält. Ist sie in einem Raum, der mit Koschbasalt verkleidet ist, steigt die Erschwernis auf -7.
- Körperlose Wesen, etwa Geister und einige Dämonen, können nicht durch Koschbasalt hindurchschweben, also z. B. auch nicht in mit Koschbasalt verkleidete Räume eindringen.
- Man kann sich nicht im Limbus durch den Basalt bewegen. Er stellt dort ein undurchdringliches Hindernis dar.
- Bei all diesen Anmerkungen gilt, dass der Basalt bzw. mit ihm verkleidete Räume oder Behältnisse, nicht hermetisch abgeriegelt sein müssen, damit seine Kräfte sich entfalten können. Kleine Luftlöcher oder Öffnungen wie Schlüssellöcher usw. schränken die Wirkung des Basalts nicht ein. Es reicht aus, wenn ca. 75 % des Raumes damit verkleidet sind.
- Koschbasalt kann nicht verzaubert werden. Jeglicher Versuch, ihn als Ziel eines Zaubers zu nutzen, scheitert automatisch.
- Es zählt immer die höchste Erschwernis, wenn man in, aus oder durch die Zone Zauber wirkt.

Die zweite Ebene

Der mittlere Bereich des Grabhügels war einst der palastähnliche Wohn- und Lebensbereich des Magiermoguls. Reichtümer und Schätze wurden schon vor langer Zeit von Grabräubern geplündert. Die meisten Sicherheitsvorkehrungen aus den Tagen der Kophtanim wurden längst ausgelöst, unschädlich gemacht oder sind *Satinavs Hörnern* zum Opfer gefallen. Einzelne magische Hinterlassenschaften Adarbils wurden jedoch durch die Strahlung des Sterns erneut aktiviert.

Die Drachenei-Akademie nutzte diese Ebene hauptsächlich zur Aufbewahrung von Artefakten und Materialien – darunter auch gefährliche und instabile Erzeugnisse. Durch den Einschlag sind einige Bereiche besonders einsturzgefährdet.

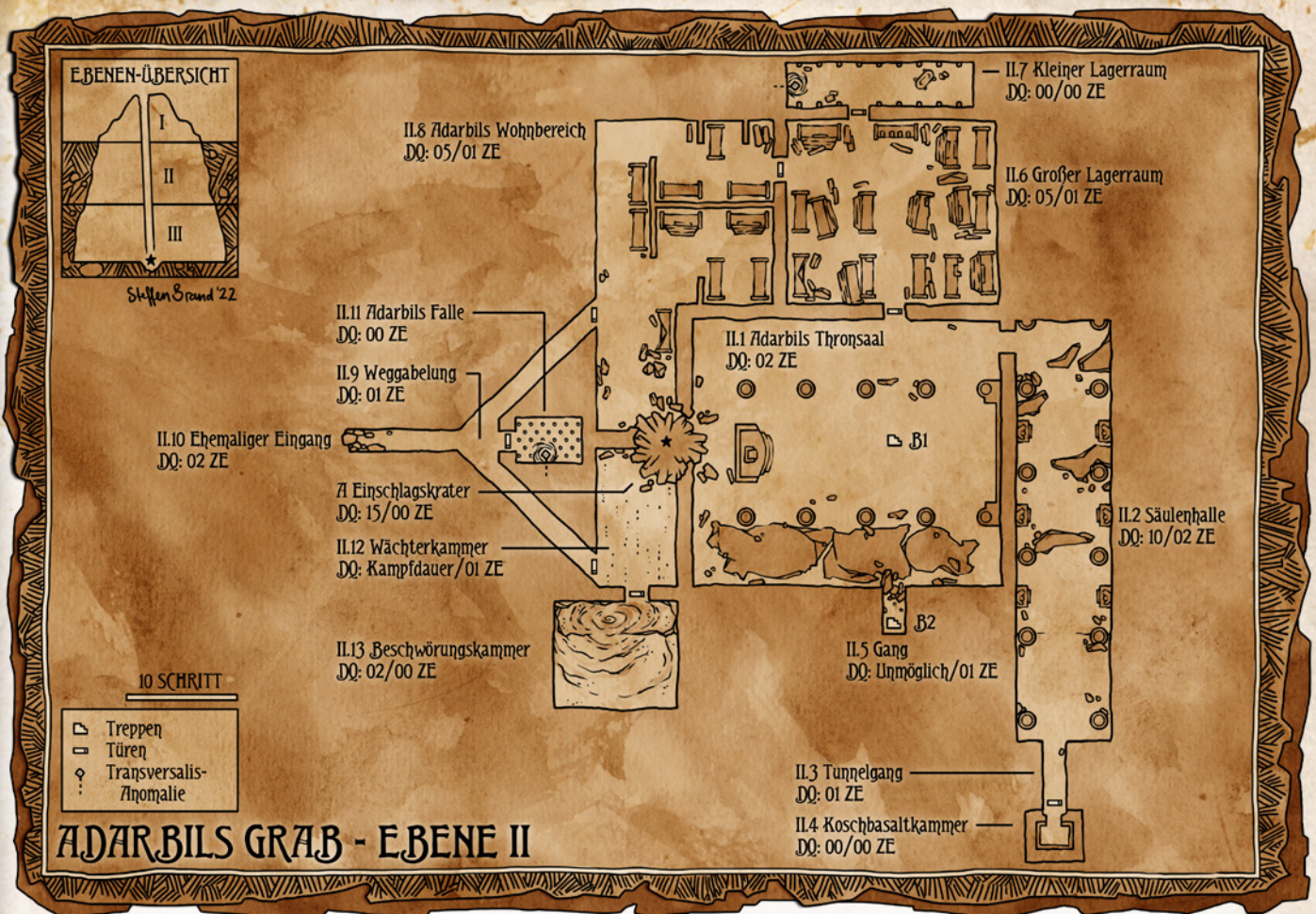
Im Vergleich zur **ersten Ebene** finden aufmerksame Helden hier hin und wieder Hinweise auf das Leben und Wirken Adarbils. Uralte Inschriften auf Wänden, Decken und Böden, Statuen oder mit komplizierten Symbolen



verzierte Marmorplatten vermitteln bei genauerer Untersuchung ein Bild von Adarbil als unermüdlichem Forscher und fähigem Zauberer, der sein Leben vor allem einer Aufgabe widmete: der Überwindung der Zeit, der Entschlüsselung der Ewigkeit und damit letztendlich dem Erreichen seiner eigenen Unsterblichkeit.

II.1 Adarbils Thronsaal

Beschreibung: Ein ehemals prunkvoller, weitläufiger Raum, der an einen Thronsaal erinnert und von imposanten Säulen gestützt wird, die mit kunstvollen Darstellungen von stilisierten Flammen übersät sind. Sind die Böden der darüber liegenden Räume eingestürzt, hat sich der Boden des Saals in ein Trümmerfeld verwandelt. Ansonsten erkennt man, dass ihn ein gewaltiges Mosaik ziert, das eine Sanduhr zeigt und die gesamte Fläche des Raumes einnimmt. An der Westseite sind die Überreste eines eindrucksvollen Throns aus Granit zu erkennen, dessen Lehne bis zur Saaldecke aufragt. Ein Teil des Throns ist jedoch vom **Einschlagskrater (A)** zerstört worden und durch die Hitze des Einschlags zu einem grotesk wirkenden Haufen Gestein geschmolzen, der an erkaltete Lava gemahnt. Die hoch aufragenden Wände zieren übermenschengroße Fresken tierköpfiger, humanoider Kreaturen, die sich mit einer erfolgreichen Probe auf *Götter & Kulte (Pantheon der Urtulamiden)* -2 als Entitäten aus der Götterwelt der Urtulamiden identifizieren lassen. Unter anderem ist der schlangenköpfige *Anandusha* zu erkennen, der mit Listenreichtum und verbotenen Geheimnissen assoziiert wird, sowie die



insektengliedrige *Bylharas*, die vermutlich als Göttin von Fruchtbarkeit und Heilung verehrt wurde.
Durchquerung: 2 ZI

II.2 Säulenhalle

Beschreibung: Eine langgezogene, eindrucksvolle Säulenhalle. Der Boden der Säulenhalle ist an etlichen Stellen in die Tiefe gestürzt und gibt einen fast fünfzehn Schritt tiefen Abgrund frei, der in die **Hauptkammer (III.1)** in der bisher unentdeckten **dritten Ebene** führt. Teile der Säulenhalle verschwinden regelmäßig oder werden unsichtbar, sodass die Helden kaum sichergehen können, dass ihr nächster Schritt sie nicht in die Tiefe stürzen lässt (siehe *Hindernis*).

Zwischen den riesigen Säulen stehen insgesamt sechs Statuen, die den Magiermogul Adarbil in verschiedenen Phasen seines Lebens abbilden: Adarbil ist unter anderem als Kleinkind, Jugendlicher und Greis zu sehen. Einige der Statuen sind teilweise zerstört, doch auf den Sockeln sind noch immer Inschriften zu erkennen, die Adarbils Namen und eine Altersangabe in *Ur-Tulamidyä* beinhalten (erfordert *Sprache Ur-Tulamidyä II* und *Schrift Ur-Tulamidyä-Zeichen*). Mit einer gelungenen Probe auf *Sagen & Legenden (Tulamidenlande)* –1 können die Helden in der Darstellung und Anordnung der Statuen das Prinzip von Wiedergeburt und Wiederauferstehung erkennen.

Vor der südlichen Tür der Halle liegt die Leiche eines Akademiemagiers, die eine fragile, kugelförmige Sphäre aus milchigem Glas in ihren toten Fingern umklammert hält (ein *VISIBILI-OBJECTOBSCURO*-Artefakt).

Hindernis: Das *VISIBILI-OBJECTOBSCURO*-Artefakt (*VISIBILI* und *OBJECTOBSCURO*, selbst aufladend, 1x pro Woche, FW 15) wird durch die magische Strahlung des Sterns immer wieder überladen und sorgt in unregelmäßigen Abständen dafür, dass der gesamte Raum und alles, was sich darin befindet, unsichtbar werden. Lediglich Lebewesen bleiben von dem Effekt verschont, sodass Helden, die den Raum durchqueren wollen, einen beängstigenden Balance-Akt vollführen müssen: Während der Raum immer wieder verschwindet, gilt es mithilfe von Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –2 einen sicheren Weg zwischen den in die Tiefe gestürzten Teilen des Bodens hindurchzufinden. Misslingt die Probe, kann ein Held sich noch mit einer Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* –3 retten, ansonsten stürzt er 15 Schritt in die Tiefe und erleidet Sturzschaden. Seilen sich die Helden aneinander, können sie die Sturzgefahr vermeiden. Sowohl ein Sturz, wie auch das Abseilen führen in die **Hauptkammer (III.1)** der **dritten Ebene**.

Lösung: Wird das *VISIBILI-OBJECTOBSCURO* -Artefakt außer Kraft gesetzt oder entfernt, bleibt der Raum sichtbar und kann problemlos und zügig durchquert werden.
Durchquerung: mindestens 10/2 ZI

II.3 Tunnelgang

Beschreibung: Ein kleiner, schleusenartiger Gang, der von der Säulenhalle in Richtung Süden führt und teilweise mit Sand gefüllt ist, der von der Decke gerieselst ist. Die bläulich glühende Leiche einer jungen Handwerkerin der Adamant-Laboratorien, die sich nicht rechtzeitig in

Sicherheit bringen konnte, bietet einen beklemmenden Anblick.

Durchquerung: 1 ZI

II.4 Koschbasaltkammer

Beschreibung: Eine kleine, nahezu quadratische Asservatenkammer zur Aufbewahrung und Sicherung gefährlicher Artefakte und Materialien, die komplett mit Koschbasalt verkleidet und genauso aufgebaut ist, wie die Koschbasaltkammer auf der ersten Ebene (siehe **I.8 Koschbasaltkammer** Seite 62).

Durchquerung: 0/0 ZI

In der Kammer stoßen die Helden auf den verängstigten *Candidatus* **Hexander** (18, Mittelreicher, krauses, dunkelbraunes Haar und ein klägliches Oberlippenbart, spricht viel zu laut, seit sein Gehör beim Einschlag des Sterns geschädigt wurde; Werte wie ein *erfahrener Zauberschüler*, siehe **Rohals Erben** Seite 190, aber nur noch 10 LeP). Er war der magischen Strahlung bereits 30 Minuten ausgesetzt, bevor er sich gerade rechtzeitig in die Koschbasaltkammer retten konnte. Hexander kann den Helden sowohl die Symptome des Sternenfiebers detailliert beschreiben als auch den Zustand und die Gefahren der einzelnen Räume auf der **zweiten Ebene**, da er sie auf seiner Flucht hierher fast alle passiert hat.

Zwar ist sein Sternenfieber inzwischen wieder abgeklungen, der *Candidatus* hat jedoch panische Angst davor, die Koschbasaltkammer zu verlassen. Zudem hat ihm das Sternenfieber bereits körperlichen Schaden zugefügt, sodass er erst mit Heiltränken oder anderen Behandlungsmethoden versorgt werden muss, um den Weg nach draußen überleben zu können. Doch selbst dann muss Hexander zunächst überzeugt werden, sich der tödlichen Strahlung erneut auszusetzen, was mit einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren*) -2 oder *Einschüchtern* (*Drohung*) -1 gegen seine *Willenskraft* gelingt. Andernfalls verbleibt er in der Kammer oder kann nur mit Gewalt in Sicherheit gebracht werden.

II.5 Gang

Beschreibung: Von **Adarbils Thronsaal (II.1)** läuft ein sanft abfallender Gang hinab zu einer **Steintreppe (B2)**, die in die Katakomben der **dritten Ebene** führt. Der Eingang zu dieser Passage war bisher vollständig verborgen und wurde erst durch die Wucht des Einschlags freigelegt.

Hindernis: Der Gang ist größtenteils verschüttet und von dieser Seite aus nicht gangbar.

Lösung: Geröll und Trümmer können von der **dritten Ebene** aus schnell und einfach entfernt werden, wodurch die Passage begehbar wird (siehe **III.1 Hauptkammer** Seite 68).

Wollen die Helden dennoch versuchen, den Weg von hier aus zu öffnen, ist dies nur unter enormem (Zeit-) Aufwand und mithilfe von Schaufeln, Spaten und Spitzhacken (siehe Seite 53) möglich. Hierfür muss eine erfolgreiche (Gruppen-)Sammelprobe auf *Steinbearbeitung*

(*Steine brechen*) -1, 15 ZI, maximal 4 Helden, beliebig viele Versuche, abgelegt werden. Ohne entsprechendes Werkzeug sind die Teilproben der Gruppensammelprobe um -4 erschwert.

Durchquerung: unmöglich/1 ZI

II.6 Großer Lagerraum

Beschreibung: Der Raum wird von einer undurchdringlichen Dunkelheit beherrscht, die keine natürliche oder übernatürliche Lichtquelle zu erhellen vermag (siehe *Hindernis*). Dutzende, schlichte Regale aus Holz wurden von den Akademiemagiern zur Lagerung von Artefakten benutzt. Die meisten davon sind um- und ineinander gestürzt und haben die darin gelagerten Artefakte unter sich begraben und überall im Raum verteilt.

In diesem Lagerraum wurden eine ganze Reihe experimenteller Artefakt-Prototypen gelagert, die aus einer Forschungsreihe zur Aufzeichnung akustischer Signale und menschlicher Stimmen mithilfe von Magie hervorgingen. Fast ein Dutzend dieser Artefakte sind nun überall im Raum verteilt, wurden durch die magische Strahlung des Sterns aktiviert und geben nun ununterbrochen verzerrte Bruchstücke aufgezeichneter Stimmen und Geräusche wieder. Einige der Aufzeichnungen stammen dabei aus den Versuchsreihen der Vergangenheit, andere Aufzeichnungen stammen aber auch aus der Zeit des Unglücks, als die Prototypen durch die magische Strahlung des Sterns aktiviert wurden.

Hindernis: Ein überladenes DUNKELHEIT-Artefakt (DUNKELHEIT, selbstaufladend, 1x pro Woche, FW 12), ein leerer Beutel aus schwarzem Samt unter einem Regal in der Mitte des Raumes, taucht das Lager in vollständige magische Dunkelheit, was die Fortbewegung extrem erschwert.

Lösung: Wird das DUNKELHEIT-Artefakt außer Kraft gesetzt oder entfernt, kann der Raum problemlos durchschritten werden. Um das Artefakt zu entdecken, ist eine (Gruppen-)Sammelprobe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) erschwert um den Sichtmodifikator des Zaubers, 2 ZI, beliebig viele Versuche, notwendig.

Durchquerung: 5/1 ZI

Panische Schreie und Wortfetzen der Akademiemagier kurz vor, während und nach dem Einschlag sind zu hören. Eingeschlossene im Todeskampf, letzte Gebete und vergebliche Beruhigungsversuche angesichts der schrecklichen Auswirkungen des Sternenfiebers dringen an die Ohren der Helden.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ein verstörendes Stimmengewirr ist in der Dunkelheit des Lagerraums zu hören. Zuerst klingt es so, als würden sich hier mindestens ein Dutzend Personen aufhalten. Aber dann begreift ihr. Die Stimmen klingen verzerrt, ändern plötzlich ihre Tonhöhe und wiederholen sich immer und immer wieder.

Aufgrund des hohen Risikos bei diesem Vorgehen solltest du die Spieler über die Dauer eines Intervalls informieren, bevor sie sich entschließen, das erste Intervall zu beginnen.

Einzelne Wörter, manchmal ganze Sätze, hin und wieder nur einzelne Geräusche. Als ihr genauer hinhört, könnt ihr einige der Aufzeichnungen verstehen.

(Voraussetzung zum Verstehen: Sprache Tulamidya III, Bosparano II)

»Vocalis-Versuchsreihe Nummer 29A, Versuch Nummer 12, es ist der 4. Peraine im Jahr 1043 nach Bosparans Fall ...«

»Hallo?! Ist hier jemand? Ich kann nichts sehen! Wer ist denn da?«

»Ich ... Hilfe. Bitte, ich kann nicht aufstehen. Was? Geh' nicht weg! Nein!«

»Schnell, hier rein! Was war das für ein Knall? Irgendwas ist explodiert! Habt ihr das auch gehört? Esmalda hat gesagt, dass oben alles verrücktspielt.«

»Vocalis-Versuchsreihe Nummer 15, Versuch Nummer 44. Hallo? Ja. Einen guten Morgen, Bla-Bla, und so weiter. Ich denke jetzt funktioniert es. Ahja. Wir hören mal rein. Also ...«

»Wir ... wir sollten hierbleiben, ja? Es kommt sicher gleich jemand und holt uns. Bestimmt. Mein ... Hast du auch solche Kopfschmerzen? Warte mal! Deine Augen, was ist mit dir?«

»Vocalis-Versuchsreihe Nummer 32, Versuch Nummer 5. In Ordnung. Nochmal. Wir haben den 25. Peraine im Jahr 1043 nach Bospa ... Wieso bricht es immer nach ein paar Augenblicken ab? Ich hole mal ...«

»Aytan ... da ist so viel Blut. Mir ... ist ganz schlecht, ich ... ich glaube Nicht anfassen! Bitte, ich will nicht sterben. Ich hab' solche Angst. Nein! Ich will nicht! Ich will nicht! Ich will nicht! Ich wi ...«

»Vocalis-Versuchsreihe Nummer 45A, Versuch Nummer 10. He! Ich denke, so geht es. Hesinde sei gepriesen! Das funktioniert! Ach, warte. Doch nicht. Oder doch?«

»Ja? Ich sortiere die Prototypen hier noch ins Regal. Sag mal, hörst du das auch? Dieses Rauschen, kommt das von drauß ...«

»Bleib jetzt ruhig. Nicht bewegen. Ich bin da, wir kommen hier raus. Das verspreche ich dir, in Ordnung? Uns wird nichts passieren. Das ... wir kriegen dich schon wieder hin. Du musst aber wach bleiben. Nicht einschlafen jetzt, hm?«

Dann vernehmt ihr plötzlich einen Namen, der euch bekannt ist:

»Faramud, ich ... ich glaube wir schaffen es nicht weiter.«

»Ich ... Ich weiß, aber ...

»Wir sterben, Faramud. Das ... Das war's.«

»Lass uns wenigstens ... Vielleicht schaffen wir's bis in die Werkstätten.«

»Faramud ...«

»Funktionieren die hier eigentlich noch?«

»Was? Ja, ich denke schon.«

»Gut, gib' mir einen Moment.«

»Was machst du?«

»Faiza? Hier ... hier ist Faramud. Ich weiß nicht, wo du bist und ob du das jemals anhörst. Aber ... Also es sieht nicht gut aus für Tahir und mich. Ich will nur ... Ich liebe dich. Ich liebe dich mehr als alles andere und ... und wenn jetzt alles vorbei ist, dann sollst du wissen: Das Leben mit dir war das schönste, das es für mich hätte geben können. Also wenn ich jetzt sterben sollte, dann ... dann will ich, dass du weißt, dass ich glücklich bin, Faiza. Egal was passiert.«

Sobald die DUNKELHEIT beseitigt werden konnte:

Als ihr euch nach dem Ursprung der Stimmen umseht, entdeckt ihr unzählige kleine quadratische Würfel aus einem schweren Metall, die mit winzigen, rillenförmigen Einlassungen versehen sind und sich merkwürdig warm anfühlen, wenn ihr sie in die Hand nehmt. Auch hierbei muss es sich um Artefakte handeln, die von den Akademiemagiern erschaffen wurden.



Ist Faiza bei der Gruppe, reagiert sie naturgemäß stark auf die Aufzeichnung von Faramuds Stimme. Wurde seine Leiche bereits entdeckt, schütteln sie erneut Weinkrämpfe, wurde der Körper noch nicht entdeckt, ist sie kurz voll Hoffnung, dass ihr Liebster in der Dunkelheit ist, bevor sie erkennt, dass es sich nur um eine Aufzeichnung seiner Stimme handelt – was zügig passiert, da sie die Artefakte also solche kennt und deswegen nach dem kurzen Hoffnungsschimmer schnell den richtigen Schluss zieht. Wenn das DUNKELHEIT-Artefakt auf irgendeine Art und Weise deaktiviert werden konnte, wird sie sich sofort auf die Suche nach dem Artefakt mit Faramuds Stimme machen. Ist sie nicht zugegen und haben die Helden die Funktionsweise der Vocalis-Stimmaufzeichnungs-Artefakte durchschaut, können diese ebenfalls den Stimmaufzeichnungs-Prototypen suchen. Erforderlich ist dazu eine erfolgreiche Probe auch **Sinnesschärfe** (Suchen) –3. Er kann ihnen in der finalen Konfrontation mit Faiza nützlich sein (siehe Seite 74) – entweder, indem sie ihr Faramuds Botschaft vorspielen, falls sie diese noch nicht kennt, oder indem sie sie an passender Stelle an diese erinnern.

II.7 Kleiner Lagerraum

Beschreibung: Die Tür in diese Kammer ist verschlossen (siehe *Hindernis*). Auf den ersten Blick eine leere, langgezogene Kammer, die von der Akademie ebenfalls als Asservatenkammer geplant wurde, jedoch bis zum Einschlag nicht fertiggestellt werden konnte. Ursprünglich befand sich hier der Wasch- & Badebereich Adarbils, was durch die noch vorhandene Architektur zu erkennen ist.

Innerhalb des kleinen Lagerraums befindet sich eine TRANSVERSALIS-Anomalie, die sich zunächst nur als Flimmern in der Luft zeigt (siehe den Kasten **TRANSVERSALIS-Anomalie**). Die Reihenfolge der Effekte bei Betreten des Bereiches ist:

☛ **Effekt 1:** Teleport nach Raum II.11

☛ **Effekt 2:** Teleport nach Raum III.6

☛ **Effekt 3:** nichts passiert

Hindernis: Die Tür ist mit einem mechanischen Schloss gesichert, sie zu öffnen, erfordert eine erfolgreiche Probe auf **Schlösserknacken** (Bartschlösser) –1.

Durchquerung: 2/0 ZI

TRANSVERSALIS-Anomalie

Ausgelöst durch die vorhandenen Kraftlinien, die Sternenstrahlung und die Experimente der Gildenmagier hat sich in manchen Räumen eine bizarre magische Anomalie gebildet, die sich zunächst nur als unwirkliches Hitzeblimmern in der Luft bemerkbar macht. Durchschreitet oder betritt man diesen Bereich, tritt ein Effekt ähnlich dem TRANSVERSALIS ein, der denjenigen (und seine gesamte Ausrüstung) scheinbar willkürlich in einen anderen Raum innerhalb der Anlage befördert.

Tatsächlich folgen die Teleportationen in jedem Raum einer anderen, festen Reihenfolge (siehe die Angaben in II.7, II.11 und III.6). Der Effekt wechselt immer, sobald er ein Lebewesen betroffen hat. Ist der letzte Effekt der Reihe erreicht, geht es bei der nächsten Aktivierung wieder mit dem ersten weiter. Nur Lebewesen der Größenskategorie *mittel* oder größer, die den entsprechenden Bereich betreten, lösen den Effekt aus. Betreten mehrere Lebewesen den Bereich gleichzeitig, wird ihre Reihenfolge nach Meisterentscheid oder durch Würfelwurf festgelegt.

Anders als eine individuelle Nutzung des Zaubers TRANSVERSALIS oder einer andersartigen Sphärenmanipulation (siehe Seite 58) ist die Nutzung der Anomalie selbst ungefährlich, solange die Symptome des Sternenfiebers den Nutznießer nicht umbringen, bevor er sich der Sternenstrahlung wieder entziehen kann.

Auf den Bergungstrupp wirkt die Anomalie bei der ersten Begegnung womöglich chaotisch, und die Helden können Gefahr laufen, sich unfreiwillig zu verlieren. Wer jedoch mutig genug ist, die Teleportationen systematisch zu untersuchen, erhält auf diese Weise eine Möglichkeit große Strecken innerhalb der Anlage in kürzester Zeit zu überwinden.

II.8 Adarbils Wohnbereich

Beschreibung: Von der Akademie nicht genutzter Abschnitt, der bisher nur als Lagerraum geplant war. Ehemals befand sich hier eine Art offener, durch steinerne Trennwände in kleinere Abschnitte unterteilter Wohn- und Aufenthaltsbereich Adarbils.

Einige tote Bedienstete der Drachenei-Akademie sind hier zu finden.

Hindernis: Das DUNKELHEIT-Artefakt aus II.3 wirkt auch im nordöstlichen Bereich dieses Raumes (siehe II.6 **Großer Lagerraum**).

Lösung: Wird das DUNKELHEIT-Artefakt außer Kraft gesetzt oder entfernt, kann der Raum problemlos durchschritten werden.

Durchquerung: 5/1 ZI

II.9 Weggabelung

Beschreibung: Ein trotz des Einschlags größtenteils unversehrter Gang, bestehend aus Erdreich und uraltem

Mauerwerk. Am Ende des Ganges führt eine auffallend aufwändig mit stilisierten Schlangen und Skorpionen verzierte Tür in den Raum II.11.

Durchquerung: 1 ZI

II.10 Ehemaliger Eingang

Beschreibung: Ein langer Tunnelgang, der einst den Haupteingang in Adarbils Reich darstellte, bevor Zeit und Erosion ihn unter dem Erdboden begruben. Heute endet der Tunnel in einer klaustrophobischen Sackgasse mitten im Erdreich.

Durchquerung: 2 ZI

II.11 Adarbils Falle

Beschreibung: Eine Kammer, die erst nach dem Tod des Magiermoguls von seinen Bediensteten errichtet und als Falle für Grabräuber angelegt wurde. Die kleine Kammer beinhaltete ursprünglich eine hinterhältige Giftpfeilfalle, die unvorsichtige Plünderer zunächst einschloss und dann mit etlichen winzigen Pfeilen durchbohrte. Heute ist die Falle längst ausgelöst und vollkommen ungefährlich.

Innerhalb des Raums befindet sich eine weitere TRANSVERSALIS-Anomalie, die sich zunächst nur als Flimmern in der Luft zeigt (siehe TRANSVERSALIS-Anomalie). Die Reihenfolge der Effekte bei Betreten des Bereiches ist:

☞ **Effekt 1:** Teleport nach Raum III.6

☞ **Effekt 2:** nichts passiert

☞ **Effekt 3:** Teleport nach Raum III.6

☞ **Effekt 4:** Teleport nach Raum II.7

Durchquerung: 0 ZI

II.12 Wächterkammer

Beschreibung: In einer mit kryptischen Inschriften versehenen Kammer beschwor und beherbergte der Magiermogul zu Lebzeiten Elementare Diener und Wächter. Wände, Boden und Decke sind bis in die letzte Ecke mit winzigen urtulamidischen Schriftzeichen übersät, von denen einzelne aufgrund der Sternenstrahlung immer wieder aufleuchten. Offensichtlich wurden uralte Überreste von Adarbils magischem Wirken durch den Einschlag des Sterns wiedererweckt. Im Zuge dessen haben sich mehrere bedrohliche Elementarwesen aus den Tagen des Magiermoguls erneut in der Kammer manifestiert.

Hindernis: (Anzahl der Helden/2) Feuerschinne greifen die Helden sofort an, sobald sie den Raum betreten (siehe **Regelwerk** Seite 359). Da der potenzielle Kampf gegen die Elementare in einer vergleichsweise kleinen Kammer stattfindet, sorgt das (magische) Kampfgeschehen für Erschütterungen, die einen Teil des Bodens in der angrenzenden **Beschwörungskammer (II.13)** einstürzen lassen.

Aufgrund der magischen Emanationen können die Dschinne allerdings nur in dieser speziell für Elementare erschaffenen Kammer überleben, was sie auch spüren. Sie werden Helden deshalb nicht in andere Bereiche der Anlage folgen, da sie dort innerhalb weniger

Augenblicke vergehen. Eine Flucht ist deshalb problemlos möglich.



Die Dschinne haben eine offensive und defensive Verbesserung erhalten (siehe **Regelwerk** Seites 264).



Anstatt um Feuerschinne handelt es sich lediglich um Feuergeister (siehe **Regelwerk** Seites 359).

Lösung: Um den Raum durchqueren zu können, müssen die Elementare besiegt oder geschickt umgangen werden.

Durchquerung: variabel/1 ZI

II.13 Beschwörungskammer

Beschreibung: Der Raum ist über und über mit verblassten Einkerbungen und Schriftzeichen in Ur-Tulamida übersät.

Allerdings handelt es sich nicht um Zauberformeln, sondern um unzählige, scheinbar endlose Sätze, die an eine archaische Form von Lyrik erinnern, sich über die gesamten Wände der Kammer ziehen und eine seltsame Faszination bei jedem auslösen, der sie zu entziffern versucht (Sprache *Ur-Tulamida III* und Schrift *Ur-Tulamida-Zeichen* erforderlich, um alles zu verstehen; bei weniger Sprachstufen kann ein Held nach Meisterentscheid wenige Wörter oder nur Bruchstücke lesen):

Erneut beginnt ihre Ewigkeit bevor ihre Ewigkeit erneut beginnt ihre Ewigkeit

bevor ihre Ewigkeit erneut beginnt ihre Ewigkeit bevor ihre Ewigkeit erneut

beginnt ihre Ewigkeit bevor ihre Ewigkeit ...

Wer einen dieser vermeintlich sinnlosen Sätze zu lesen beginnt, muss eine erfolgreiche Probe auf *Willenskraft* –1 ablegen, um der Versuchung zu widerstehen, ein Ende des Satzes zu suchen und minutenlang an den Inschriften hängen zu bleiben. Gelingt die Probe, verliert der Held 1 ZI. Misslingt die Probe, so verliert er 1W3+1 ZI, bevor er sich losreißen kann.

Beim Einschlag hat sich ein Teil des Mauerwerks von der Decke gelöst. Der darüber liegende Sand aus dem Bereich zwischen den Ebenen rieselt langsam, aber stetig von der Decke herab und hat die Kammer unter dem Loch bereits etwa hüfthoch gefüllt. Durch die Erschütterung des Kampfes mit den Elementaren in der angrenzenden **Wächterkammer (II.12)** ist nun zusätzlich auch ein Stück des Bodens in der Raummitte in die Tiefe gestürzt und in die **dritte Ebene** durchgebrochen, sodass sich eine kleine, menschengroße Öffnung gebildet hat, durch die der Sand auch in die dritte Ebene hinabrutscht.

Hindernis: Die Öffnung im Boden ist durch Sand und Erdreich verdeckt und wird nur langsam freigegeben.

Lösung: Wer sich in die Mitte des Raumes über die Öffnung des Bodens stellt, kann sich nach 2 Zeitintervallen (ZI) hindurchgleiten lassen und erreicht die **dritte**

Ebene. Mithilfe von Schaufeln oder ähnlichen Hilfsmitteln lässt sich die Öffnung auch schneller freilegen.

Nach ungefähr 30 Zeitintervallen (ZI) – nach dem Kampf mit den Elementaren in der **Wächterkammer II.12** – ist aller Sand auch ohne Zutun der Helden nach unten geriebelt, sodass der Weg in die **Hauptkammer (III.1)** in der **dritten Ebene** frei ist.

Durchquerung: 2/0 ZI

Die dritte Ebene

Die eigentliche Begräbnisstätte des Magiermoguls Adarbil war bis zum Einschlag des Sterns unentdeckt. Die eindrucksvollen Katakomben wurden gebaut, als der Magiermogul bereits seine Wiederauferstehung mit großem Aufwand vorbereitete. Die Grabanlage bot nicht nur Platz für Adarbils sterbliche Überreste, sondern darüber hinaus auch für sechs weitere treue Kophtanim aus seiner Gefolgschaft. Diese sollten die Aufgabe übernehmen, Adarbil mithilfe der sechs Urnen nach seinem Ableben von den Toten zurückzuholen (siehe Seite 42). Die megalomane Architektur des Grabmals wird von gewaltigen Säulen und Hexagon-förmigen Mustern bestimmt, und nahezu überall finden sich Symbole, die abstrahierte Sanduhren zeigen. Der Grad der Zerstörung durch den Einschlag des Sterns fällt auf der dritten Ebene vergleichsweise gering aus, da der Sturz des Himmelskörpers durch die beiden oberen Ebenen bereits abgebremst wurde. Die Wirkung seiner Strahlung wirkt hier jedoch genauso; In unmittelbarer Nähe des Sterns ist sie sogar nochmals gefährlicher.

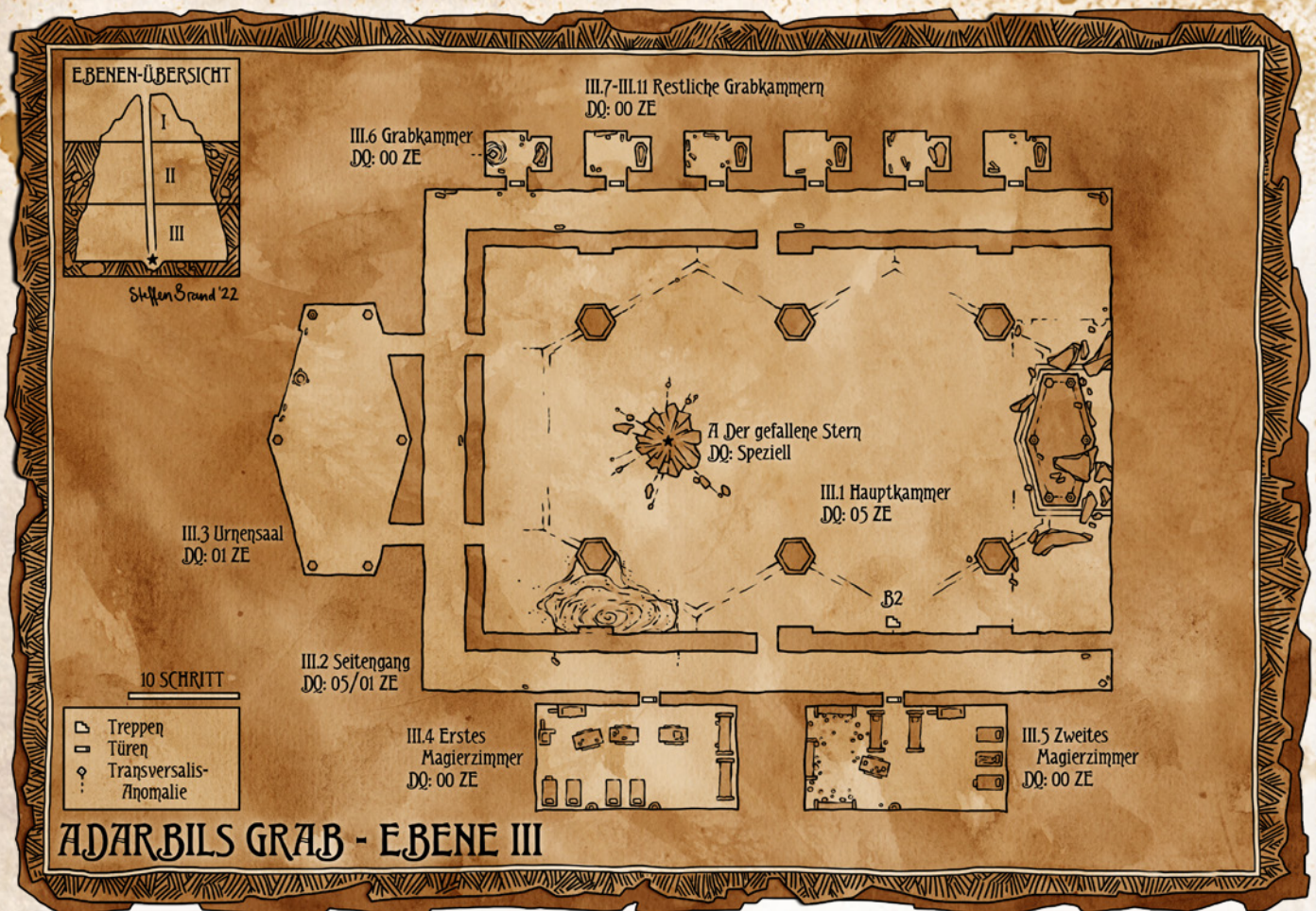
Kehren die Helden mit der Information über die Existenz einer dritten Ebene ins Lager außerhalb der Anlage zurück, erregen sie damit besonders bei den Gildenmagiern der Drachenei-Akademie großes Aufsehen. Sie werden beauftragt, möglichst viele Informationen über Aufbau und Zweck dieser Ebene zu sammeln, sollen dabei aber unter keinen Umständen ihr eigentliches Ziel aus den Augen zu verlieren.

III.1 Hauptkammer

Beschreibung: Eine einschüchternd große Begräbnishalle, die von sechs mächtigen Säulen getragen wird. Der Boden der Halle ist nach dem Einschlag des Sterns von Trümmerteilen übersät, die allerdings angesichts der überdimensionierten Architektur merkwürdig klein wirken. In der Decke ist ein Loch zu sehen, das der Stern bei seinem Einschlag hinterlassen hat, darunter liegt der gefallene Stern in einem kleinen Krater.

Die gesamte Umgebung flirrt, pulsiert und leuchtet angesichts der enormen magischen Energie, die der Sternbrocken unaufhörlich abstrahlt. Kleinere Gesteinsbrocken, Sand und Staubpartikel schweben scheinbar schwerelos in der Luft. Immer wieder flammen astrale Entladungen und Lichtblitze aus dem Nichts auf und es ist unangenehm heiß.

Durch die enorme Deckenhöhe und die Anordnung der Säulen erzeugen Geräusche und Worte, die in der Begräbnishalle erklingen, ein unnatürliches, klares Echo, das sich genau sechs Mal wiederholt, bevor es abebbt.



Im Osten führen breite Treppenstufen zu einem steinernen Podest. Ein wuchtiger Altar aus geschwärztem Fels thront darauf und ist mit einer feinen Schicht aus Asche bedeckt. Auf dem Altar befinden sich sechs Vertiefungen, die in einem Hexagon angeordnet sind. In fünf der sechs Vertiefungen stehen steinerne Urnen (siehe Seite 42) – offensichtlich bereits an ihrem vorgesehenen Platz. Der Altar selbst ist zudem ein Artefakt, das in der Lage ist, einen Körper in nur 5 Minuten zu Asche zu verbrennen. Dieser Effekt ist normalerweise nur einmal in der Woche einsetzbar, aufgrund der Einwirkung des Sterns aktuell aber nahezu dauerhaft nutzbar. Aktiviert wird der Mechanismus durch Berühren einer Glyphe, die Flammen darstellt.

Das Leuchten des Sterns sorgt dafür, dass im Raum selbst ohne Lichtquellen der Helden nur ein Sichtmodifikator von Stufe 0 (direkt am Stern) bis Stufe 2 (hinter dem Altar im Osten) herrscht.

Nördlich der Hallenmitte führt eine **Treppe (B2)** hinauf zu einem **Gang (II.5)** in der **zweiten Ebene**. Die Treppe kann von hier aus wesentlich leichter von Sand und Geröll befreit werden als von der zweiten Ebene aus. Hierzu ist eine erfolgreiche (Gruppen-)Sammelprobe auf *Steinbearbeitung (Steine brechen)*, 3 ZI, maximal 4 Helden, beliebig viele Versuche, erforderlich.

Durchquerung: 5 ZI

III.2 Seitengang

Beschreibung: Ein langer, schmaler Gang, der die **Hauptkammer (III.1)** mit allen umliegenden Räumen verbindet.

Durchquerung: 1 ZI

III.3 Urnensaal

Beschreibung: Ein mit zwei Eingängen ausgestatteter, sechseckiger Kultraum, der durch den Einschlag kaum beschädigt wurde. Eine riesige Wandmalerei empfängt die Helden: Sie zeigt in einer zweidimensionalen Darstellung eine abgemagerte, nackte Greisin, deren Gesicht unter einem löchrigen Schleier verborgen ist. Unter dem Schleier zeichnen sich die scharfkantigen Konturen des Schädels ab. In den Brustkorb der Greisin ist eine zerbrochene Sanduhr eingelassen. Unter der Wandmalerei steht eine große, steinerne Feuerschale, in der magische Flammen züngeln. Dass die Flammen wohl magischer Natur sind, kann man vermuten, wenn man bemerkt, dass in der Schale kein Brennmaterial liegt. Ob das Feuer durch die Kraft des gefallen Sterns wieder entfacht worden ist oder möglicherweise seit Jahrtausenden brennt, ist nicht einfach festzustellen. Eine Befragung durch OBJECTOVOCO kann aber beispielsweise enthüllen, dass sie tatsächlich durch den Einschlag wieder entzündet wurden. Das Licht der Flammen sorgt dafür, dass im Raum nur ein Sichtmodifikator der Stufe 1 herrscht. Der Sockel der Feuerschale ist mit einer Inschrift auf Ur-Tulamidyä versehen (erfordert Sprache *Ur-Tulamidyä II* und Schrift *Ur-Tulamidyä-Zeichen*): *Shaa'naas'bars Brand*

In diesem Raum wurden einst die *sechs Urnen mit den Siegeln des Mächtigen* nach Adarbils Tod aufbewahrt, bevor man versuchte, sie zu seiner Wiederauferstehung zu benutzen. Eine der sechs Urnen (siehe Seite 42) befindet sich gegenwärtig noch immer hier.

Durchquerung: 1 ZI

Der gefallene Stern

Der etwa 1 Schritt x 1 Schritt x 1 Schritt große Himmelskörper ist von mattschwarzer Farbe und schickt ein unwirkliches Lichtspiel durch die Einschlagsschneise Richtung Firmament. Bewegt man sich in seine Nähe, ist die Strahlung als dumpfe Hitze auf der Haut zu spüren.

Die Helden können an dem Himmelskörper Untersuchungen durchführen und Gesteinsproben nehmen (1 ZI), die sie in den Koschbasalt-Behältnissen der Akademie transportieren können (siehe Seite 53). Die Proben können in der Sicherheit des Lagers der Gildenmagier gemeinschaftlich untersucht werden (siehe Seite 77). Der Versuch, den gesamten Stern zu entfernen, stellt sich schnell als unmöglich heraus. Das Gestein ist trotz seiner geringen Größe so schwer, dass es unmöglich von der Stelle bewegt werden kann. Außerdem muss sich der Bergungstrupp in der direkten Nähe des gefallenen Sterns mit weiteren gefährlichen Auswirkungen der Sternenstrahlung auseinandersetzen:

- In einem Radius von 5 Schritt um den Stern herum fügt die Strahlung dem Körper jedes Lebewesens empfindlichen Schaden zu (1W3 SP/ZI). Dieser Schaden entsteht zusätzlich zu potenziellem Schaden des Sternenfiebers.
- Die Berührung des Gesteins mit der bloßen Haut verursacht sofort +1 Stufe *Schmerz* sowie 1W6+2 SP pro KR und hinterlässt eine pechschwarze Hautverfärbung, die erst nach 20-KO Wochen langsam verblasst.

Die Energie des Himmelskörpers ist so intensiv, dass sie die Wirklichkeit in ihrer Umgebung verzerrt. Du kannst hierzu auf die Tabelle zum **Magischen Chaos** (siehe Seite 57) zurückgreifen oder die Helden erneut mit einigen der bizarren Effekte konfrontieren, die ihnen auf dem Weg hierher begegnet sind. Darüber hinaus findest du im Folgenden eine Auswahl an Phänomenen, die im Angesicht des gefallenen Sterns beobachtet werden können:

- In unregelmäßigen Abständen löst die Sternenstrahlung *Sumus Griff* (ein aventurischer Begriff für die Schwerkraft), sodass Lebewesen und Gegenstände für einige Augenblicke schwerelos werden und schweben.
- Lichtblitze um den Stern herum bilden kurzzeitige Verbindungen zu magisch begabten Lebewesen in der direkten Umgebung: Feine schimmernde Fäden purer Astralkraft ziehen sich vom Sternengestein zum Körper des Betroffenen, nur um sich wenig später wieder aufzulösen.
- Im Umkreis des Sterns brennen sich Echos der Astralkörper von Lebewesen in die Luft: Dort, wo ein Held eben noch stand, um den Stern zu begutachten, schimmert nun eine leuchtende Silhouette, die erst nach einigen Augenblicken wieder verblasst.

- Die Strahlung des gefallenen Sterns sorgt dafür, dass die *Zeit* selbst durcheinandergebracht wird: Im Umfeld des Gesteins kann es vorkommen, dass Sprache und Bewegungen der Helden plötzlich schrittweise verlangsamt werden und möglicherweise ganz zum Stillstand kommen – nur um im nächsten Augenblick mit doppelter Geschwindigkeit abzulaufen.

- Falls den Helden die Zeit davonläuft, kannst du die chaotischen Effekte des Sterns auch dazu benutzen, ihnen einen Aufschub zu gewähren: Während sie sich in der Nähe des Gesteins aufhalten, vergeht die Zeit so langsam, dass du die Anzahl der verstrichenen Zeitintervalle (ZI) reduzieren kannst, um den Zeitpunkt hinauszuzögern, ab dem die tödlichen Auswirkungen des Sternenfiebers eintreten.

- Möchtest du deine Helden noch mehr unter Druck setzen, sorgen die chaotischen Effekte des Sterns dafür, dass die Zeit für die Helden in der Nähe des Sterns schneller vergeht, sodass du die Anzahl der verstrichenen Zeitintervalle (ZI) erhöhen kannst, und der Zeitpunkt, zu dem die tödlichen Auswirkungen des Sternenfiebers beginnen, früher eintritt.



III.4 Erstes Magierzimmer

Beschreibung: Eine urchimliche Mischung aus Studierstube, Wohnbereich und Priesterrefugium. Das Mobiliar aus grauem Marmor und dunklem Granit beinhaltet Tische, Waschbecken und mehrere Schlafplätze. Hier lebten und arbeiteten die Zauberer, die sich Adarbils verschrieben hatten, während sie die Wiederauferstehung des Magiermoguls vorbereiteten.

Die Wände des Zimmers sind flächendeckend mit einem kleinteiligen Muster bemalt, das aberhunderte kleiner Skorpione zeigt, von denen keiner dem anderen gleicht.

Auf einem der Tische können die Helden Schriftstücke und Pergamentrollen entdecken, die im wahrsten Sinne des Wortes zu Staub zerfallen, wenn sie nicht mit extremer Vorsicht oder magischer Hilfe berührt werden.

Verfügt keiner der Helden oder ein anderes Mitglied des Bergungstrupps über die nötigen Schrift- und Sprachkenntnisse in Ur-Tulamida (Sprache *Ur-Tulamida III*, Schrift *Ur-Tulamida-Zeichen*), kann Faiza die Aufzeichnungen entziffern, wenn sie die Helden begleitet (siehe Seite 74). Einen Überblick zu erhalten, kostet dabei 3 ZI, ein vollständiges Durchlesen sogar 30 ZI – die Arbeit kann aber natürlich aufgeteilt werden. Wer gewisse Vorkenntnisse besitzt, wie bspw. Faiza, kann die entscheidenden Informationen zum Ritual bereits in 20 ZI erfassen. Alternativ müssen die Schriftstücke mitgenommen, durch besondere Fähigkeiten perfekt im Gedächtnis verankert oder abgeschrieben werden, wobei Letzteres je Seite 10 ZI dauert. Im Krisenlager können sie von einem der Gildenmagier übersetzt werden. Auf mehr als fünfzehn dicht beschriebenen Pergamentseiten werden einige wertvolle Informationen zu den ursprünglichen Plänen Adarbils und dem Zweck der dritten Ebene des Magiergrabs enthüllt:

- Adarbils versuchte mithilfe aufwändigster Mittel seine Wiederauferstehung nach dem eigenen Tod herbeizuführen. Offenbar gelang ihm schließlich im hohen Alter ein Durchbruch.
- Gemeinsam mit sechs seiner vertrautesten Kophtanim erschuf er sechs Urnen, die nach seinem Tod mithilfe großer Mengen von Astralenergie aktiviert werden und seinen Körper zurück ins Leben holen sollten.
- Das Grabmal und die Räumlichkeiten auf der dritten Ebene wurden einzig und allein zu dem Zweck geschaffen, Adarbils Zauberern die bestmöglichen Voraussetzungen zu schaffen, um die Wiederauferstehung des Magiermoguls vorzubereiten.
- Bei der Erschaffung der Urnen stand Adarbils und seinen Zauberern eine Entität zur Seite, die in den Aufzeichnungen als *Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar* bezeichnet wird. Ob es sich dabei um eine weitere Zauberin aus der Tradition der Kophtanim handelte oder um ein übernatürliches oder sogar göttliches Wesen, ist aus den Texten nicht herauszulesen.

Hindernis: –

Lösung: –

Durchquerung: 1 ZI

Helden, denen eine erfolgreiche Probe auf *Sphärenkunde* –5 gelingt, können vermuten, dass sich hinter dem Namen *Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar* die Erzdämonin *Heskatet* verbirgt. Helden, denen die Symbolik der Domäne *Eskates* bekannt ist, können vielleicht anhand der vielfältigen Abbildungen von Sanduhren und der Wandmalerei im **Urnensaal (III.3)** die richtigen Schlüsse ziehen (siehe Seite 43), ihre Probe ist lediglich um –3 erschwert.

Auch der Erzmagus **Thomeg Atherion**, der während der Expedition im Lager der Gildenmagier eingetroffen ist, weiß um die Bedeutung des Namens *Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar* und kann den Helden diese mitteilen, wenn sie mit ihm kooperieren (siehe Seite 73).

III.5 Zweites Magierzimmer

Beschreibung: Die Ausstattung und das Mobiliar entsprechen dem **Ersten Magierzimmer (III.4)**. In Regalen an den Wänden sind knapp einhundert Sanduhren unterschiedlicher Form und Größe aufbewahrt. Die meisten sind mit Sand und Staub in verschiedenen Farben gefüllt, andere mit winzigen Kristallen oder sogar Flüssigkeiten. Durch die Erschütterung des Einschlags sind viele der Sanduhren jedoch umgestürzt und am Boden zerbrochen. Zusätzlich finden die Helden die Überreste von feinmechanischem Werkzeug.

Auf einem steinernen Schlafplatz an der Stirnseite des Zimmers liegt in ein halb zerfallenes Kophta-Gewand gekleidet der mumifizierte Körper einer von Adarbils Zauberinnen. Bei der Frau handelt es sich um die letzte von Adarbils Getreuen, die nach vielen Jahren und dem Tod der anderen übriggeblieben war und bis zum Ende versuchte, den Magiermogul von den Toten zurückzuholen.

Die Magierin dokumentierte die vergeblichen Versuche bis zuletzt gewissenhaft auf dutzenden Pergamentrollen, deren Inhalte immer wieder ähnliche Vorgehensweisen beschreiben, die stets scheiterten (erfordert Sprache *Ur-Tulamida III* und Schrift *Ur-Tulamida-Zeichen*). Die Schriften sind ähnlich fragil wie die in **III.4**. Die Informationen zur Kopie von Seiten von dort gilt hier analog. Im Wesentlichen sind es 10 Seiten aus den ganzen Aufzeichnungen, die dabei entscheidend sind. Um diese für das Ritual wichtigen Abschnitte zu finden, benötigt man 5 ZI, was aber erst mit grundlegender Kenntnis des Vorgehens, wie man es in Raum **III.4** erfahren kann, möglich ist. Um die entscheidenden letzten Angaben für das Ritual aus den Textteilen zu erschließen, sind weitere 15 ZI nötig.

Diese verbliebenen Aufzeichnungen vervollständigen das Bild von Adarbils Plänen und geben folgende Informationen preis:

- Bei den *sechs Urnen mit den Siegeln des Mächtigen* handelt es sich nicht um herkömmliche Behältnisse

für die Asche eines Verstorbenen, sondern um eine merkwürdige Kombination aus *Urne* und *Sanduhr*.

Die Prozedur für Adarbils Wiederauferstehung sieht

Bei dem Ritual handelt es sich um eine Mischung aus Zauber und der Anrufung der *Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar*, die an ein liturgisches Gebet erinnert, bei der es sich letztendlich um eine Anrufung der Erzdämonin Heskate handelt. Diese Erkenntnis offenbart sich jedoch erst nach einer erfolgreichen Probe auf *Sphärenkunde* -5.

vor, den Körper des Magiermoguls auf dem dafür vorgesehenen Feueraltar zu verbrennen, seine Asche in die *Sandurnen* zu füllen, anschließend ein kryptisches, heute vergessenes urtulamidisches Ritual durchzuführen, bei dem eine immense Menge an Astralenergie benötigt wird, die über Glyphen auf den Urnen in das Ritual kanalisiert wird, sobald man die Sandurnen umdreht. Ist die Asche in den Sandurnen einmal hindurchgelaufen, soll der Verstorbene wieder auferstehen.

Offenbar versuchten Adarbils sechs Zauberer über Jahrzehnte hinweg erfolglos, den Magiermogul wiederzuerwecken, bis zu ihrem eigenen Tod. Ihnen fehlte die notwendige Astralkraft, um die Sandurnen wie vorgesehen zu aktivieren.

Die letzte lebende Kophta bekam in den letzten Jahren vor ihrem eigenen Tod Zweifel an Adarbils Plan: Sie befürchtete, dass Adarbil von der *Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar* betrogen worden sei und alle Versuche nutzlos gewesen wären. Tatsächlich hat die Magierin damit Recht und Unrecht zugleich. Die Sandurnen funktionierten damals nicht, da die Kophtanim nicht ausreichend Astralkraft für das Ritual aufbringen konnten. Gleichzeitig stimmt es, dass Adarbil von der *Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar* betrogen worden war. Er wäre niemals als er selbst wiederauferstanden – Sondern lediglich als Untoter (siehe Seite 42).

Hindernis: -

Lösung: -

Durchquerung: 1 ZI

III.6 Grabkammer

Beschreibung: Die Grabkammer lässt sich nur von außen öffnen, was eine erfolgreiche Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* -3, 2 ZI, benötigt. Sie ähnelt den **Grabkammern III.7 - III.11**. Der Sarkophagdeckel ist jedoch teilweise geöffnet und gibt den Blick auf den mumifizierten Körper eines von Adarbils Zauberern frei.

Innerhalb der Grabkammer befindet sich eine TRANSVERSALIS-Anomalie, die sich zunächst nur als Flimmern in der Luft zeigt (siehe Seite 67). Die Reihenfolge der Effekte bei Betreten des Bereiches ist:

Effekt 1: Teleport nach Raum II.7

Effekt 2: Teleport nach Raum II.7

Effekt 3: Teleport nach Raum II.11

Effekt 4: nichts passiert

Hindernis: Lediglich die geschlossene Kammer.

Lösung: -

Durchquerung: 0 ZI (das Öffnen der Kammer erfordert jedoch jeweils mindestens 2 ZI)

III.7 - III.11 Grabkammern

Beschreibung: Die Grabkammern lassen sich jeweils nur von außen öffnen, was eine erfolgreiche Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* -3, 2 ZI, erfordert. In jeder der Grabkammern befindet sich ein steinerner Sarkophag. Vier davon enthalten die Überreste von Adarbils Kophtanim, ein Fünfter ist leer.

Hindernis: Lediglich die geschlossene Kammer.

Lösung: -

Durchquerung: 0 ZI (das Öffnen der Kammern erfordert jedoch jeweils mindestens 2 ZI)

Außen und Innen

Der Bergungstrupp wird Adarbils Grabmal im Verlauf der Expedition mehrere Male betreten und wieder verlassen. Während die Helden zwischen den Vorstößen Kräfte sammeln, Informationen austauschen und sich von den Auswirkungen des Sternenfiebers erholen, bekommen sie auch in regelmäßigen Abständen mit, was im Lager der Gildenmagier geschieht:

Eine Gesandtschaft der *Praioskirche* aus Fasar unter Führung der Geweihten **Praiota** (41, stammt aus Garetien, hadert mit der schwachen Stellung ihrer Kirche in Fasar, kurze, blonde Haare, Sonnenbrand im Gesicht; *Bekehren & Überzeugen* 11 (15/12/14), *Willenskraft* 10 (15/12/14), SK 2) trifft im Krisenlager ein. Die drei Geweihten sprechen sich für ein Arcanum Interdictum AGÖII92 aus, das die magische Gefahr bannen soll. Die Gildenmagier sehen dies jedoch nicht als erstrebenswerte Lösung an. Besonders *Spektabilität Ashtarra Okharim* vertritt die Ansicht, solange es noch eine Möglichkeit gebe, die Katastrophe auf anderem Weg zu verhindern, dass die Akademie das Vorgehen der Praioskirche nicht einmal in Erwägung ziehen sollte. Die Geweihten fangen aber an, um den Hügel herum, ihre Zeremonie vorzubereiten und schicken nach Fasar, um für das aufwändige und anstrengende liturgische Wirken Unterstützung zu bekommen. Die Magier gehen die Geweihten nicht direkt an, da sie gerade ohnehin alle Hände voll zu tun haben, bereiten sich aber auf eine Konfrontation vor, sollte aus Fasar Verstärkung für die Praioten eintreffen.

Hin und wieder tauchen *Einheimische* und *Schatzsucher* auf, die sich Zutritt zu den Adamant-Laboratorien verschaffen wollen. Die Helden bekommen mit, wie es einem Schatzsucher trotz Bewachung durch die Ritter des Immerwährenden Kampfes gelingt, sich hineinzuschleichen.

Greifen die Helden nicht sofort ein und holen ihn zurück, werden sie später bei der Erkundung der Grabkammern in der **dritten Ebene** (siehe **III.6 Grabkammer**) auf den verirrtten und verängstigten **Ghulam ibn Shabob** (29, kahlgeschorener Kopf, Schmuckringe in Ohren, Lippen und Nase, Werte wie *Räuber*, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259) stoßen, der sich in der

TRANSVERSALIS-Anomalie verfangen hat und möglicherweise noch gerettet werden kann. Die Anzahl von ZI, die er bereits in der Anlage verbracht hat, oder Stufen Sternenfieber, die Ghulam bereits aufweist, sind Meisterentscheid.

Die Gesandte des Sultans

Zu einem beliebigen Zeitpunkt nach dem ersten oder zweiten Vorstoß des Bergungstrupps können die Helden im Lager auf die Rashduler Magierin ♀ *Zuloya saba Hasrabal* (*975 BF, graues Haar, schwarze Augen, harte Gesichtszüge, sture und zuweilen aufbrausende Erz-Elementaristin; Willenskraft 15 (15/16/15), SK 3) treffen, eine *Magistra ordinaria elementaria*, die als Gesandte und Vertreterin ihres Vaters ♂ *Hasrabal ben Yakuban*, der Spektabilität der Pentagramm-Akademie zu Rashdul und Herrn über das umgebende Land, mit einem fliegenden Teppich angereist ist.

Im Zelt der Drachenei-Akademie lässt sich die Magistra von Ashtarra Okharim unter vier Augen über die Ereignisse informieren. Sie legt vor allem Wert auf eine ausführliche Beschreibung des geplanten Vorgehens und der bisher erlangten Erkenntnisse. Nachdem Hasrabals Tochter mit weiteren Anwesenden gesprochen und die Leiche eines Opfers des Sternenfiebers begutachtet hat, bietet sie Ashtarra ihre Hilfe, wie auch die ihres Vaters an. Im Gegenzug fordert sie allerdings, dass jegliche Gesteinsproben nach Abschluss der Expedition von Magiern der Pentagramm-Akademie untersucht werden können und Hasrabal persönlich eine Untersuchung des in Khunchom lagernden *Sumuryls* gewährt wird (siehe **Rohals Erben** Seiten 175). Nach kurzer Abwägung stimmt Ashtarra zu. Sie hofft, Hasrabal auf diese Art und Weise weit genug entgegenzukommen, auf dessen Wohlwollen sie schlussendlich angewiesen ist, da die Adamant-Laboratorien in seinem Herrschaftsgebiet liegen. Zuloya bleibt im Lager, wird sich aber nicht dem Bergungstrupp anschließen.

Besuch aus Fasar

Nach ihrem zweiten oder dritten Vorstoß stellen die Helden bei ihrer Rückkehr an die Oberfläche fest, dass eine Gesandtschaft der *Akademie der geistigen Kraft zu Fasar*, der *Al'Achami*, den Schauplatz des Unglücks erreicht hat. Niemand geringeres als Erzmagus ♂ *Thomeg Atherion* (siehe **Rohals Erben** Seite 107) selbst führt die Gesandtschaft an. Der berühmte Schwarzmagier verfolgt die Ereignisse mit großem Interesse und mischt sich bald in die Angelegenheiten ein: Thomeg ist der Ansicht, ein Anrecht auf die Hinterlassenschaften des Magiermoguls zu besitzen, da es sich bei Adarbil um einen Anhänger der Tradition der Kophtanim handle, deren Erbe ohnehin schon zum größten Teil in seiner Akademie bewahrt würde. Die *Al'Achami* verkörpere im Grunde ohnehin die Nachfolge der Tradition der Kophtanim.

Als Ashtarra Okharim ihn nicht ohne Weiteres gewähren lassen will, kündigt der Erzmagus an, einen eigenen Bergungstrupp in die Anlage schicken zu wollen. Die Helden können nun versuchen, zwischen den Angehörigen

der unterschiedlichen Gilden zu vermitteln und auf diese Weise eine von verschiedenen möglichen Lösungen des Konflikts herbeiführen:

- ♣ Der schwarzmagische Bergungstrupp verbleibt außerhalb der Anlage. Thomeg Atherion wird im Zuge dessen jedoch jede weitere Unterstützung der Expedition unterlassen.
- ♣ Die Graue Gilde lässt sich darauf ein, einen einzelnen Schwarzmagier den Bergungstrupp der Helden von nun an begleiten zu lassen.
- ♣ Der schwarzmagische Bergungstrupp betritt das Grab auf eigene Faust. In diesem Fall können die Helden bei möglichen Begegnungen innerhalb der Anlage entscheiden, ob sie mit den Schwarzmagiern in Konkurrenz treten oder zusammenarbeiten wollen. Der zweite Bergungstrupp verfolgt zu Beginn das Ziel, bis zum gefallenem Stern in die dritte Ebene vorzudringen und Gesteinsproben zu nehmen. Erfährt Thomeg, dass sich Adarbils sechs Urnen tatsächlich in der Anlage befinden, werden die Schwarzmagier versuchen, die Urnen an sich zu bringen, was je nach Verlauf der Ereignisse zu Konflikten zwischen ihnen, Faiza und den Helden führen kann.

Schwarzmagier der Akademie der Geistige Kraft zu Fasar (meisterlich)

MU 14 KL 16 IN 13 CH 16

FF 13 GE 12 KO 10 KK 11

LeP 25 AsP 36 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8

Magierstab: AT 12 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0 (Magierrobe)

Vorteile/Nachteile: Zauberer, Zeitgefühl / Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Angewohnheit (Raucher)

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Ortskenntnis (Fasar), Sprachen Bosparano III, Garethi III, Tulamidya III, Ur-Tulamidyia II, Schriften Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Ur-Tulamidyia-Zeichen, Tradition (Gildenmagier), Verteidigungshaltung

Talente: Alchimie 4, Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 5, Magiekunde 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 6, Sphärenkunde 10, Verbergen 7, Willenskraft 12

Zauber: Bannbaladin 12, Blick in die Gedanken 13, Corprofesso 13, Horriphobus 13, Odem Arcanum 10, Respondami 12

Kampfverhalten: Der Schwarzmagier aus Fasar versucht sich seine Gegner mithilfe von Zaubern vom Leib zu halten und vermeidet Nahkämpfe wo irgend möglich.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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



Thomeg Atherion

Kurzcharakteristik: Eine ausführliche Beschreibung des Erzmagus findest du in **Rohals Erben** auf Seite 107. Die schillernde Spektabilität der berühmten Al'Achami-Akademie ist weithin als angesehener, wenn auch kontroverser Schwarzmagier bekannt und reiste sofort zum Einschlagsort, nachdem ihm die Ereignisse zugetragen wurden.

Hintergrund: Der Akademieleiter sieht sich und die Al'Achami, an der viele der Hinterlassenschaften der Zauberertradition der Kophtanim verwahrt werden, als deren rechtmäßige Erben. Die Entstehung der Adamant-Laboratorien verfolgte er zwar mit Neugier, gleichzeitig missfällt ihm jedoch die Existenz einer Forschungseinrichtung der Grauen Gilde an einem früheren Wirkungs-ort eines mächtigen Magiermoguls, dessen Geheimnisse ihm bisher verwehrt geblieben sind. Die jüngsten Geschehnisse geben ihm die Gelegenheit, sich die Forschungen der Drachenei-Akademie näher anzusehen und seinen Nutzen aus der Ausnahmesituation zu ziehen.

Funktion: Thomeg Atherion verfügt über einzigartiges Wissen über den Magiermogul Adarbil. Sofern die Helden und/oder Faiza sich für eine Vermittlung zwischen den Gilden, bei der die Schwarzmagier nicht mit leeren Händen aus der Sache hervorgehen, oder gar um eine Kooperation mit ihnen ausgesprochen haben, können sie einige der Informationen über Adarbils Wirken (siehe III.7 und III.8 Seite 71) von ihm erhalten. Unter anderem ist Thomeg als einzigem von Beginn an bekannt, dass sich hinter der Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar niemand geringeres als die Erzdämonin Heskated verbirgt.

Faizas Fall

Im Verlauf der Expedition wird Faiza mit dem Schicksal der Liebe ihres Lebens konfrontiert: Faramud kam

in Folge des Einschlags ums Leben und sie war nicht in Lage, ihn zu retten (siehe Seite 65). Ab dem Moment, in dem Faiza Faramuds Leiche findet, wird die Magierin von schrecklichen Schuldgefühlen und einer unbändigen Trauer zerrissen.

Sobald sie die dritte Ebene des Grabhügels betritt, wird sie versuchen, mehr über die Wiederauferstehungspläne des Magiermoguls in Erfahrung zu bringen. Die Existenz der verborgenen Bereiche unter den Adamant-Laboratorien stellt für Faiza in ihrer Verzweiflung einen winzigen Hoffnungsschimmer dar: Wenn Adarbils Urnen tatsächlich noch hier sind, gibt es vielleicht eine Möglichkeit, den Tod von Faramud ungeschehen zu machen. Ganz gleich wie gering ihre Aussichten auf einen Erfolg sind, Faiza muss es zumindest versuchen – Faramud zuliebe.

Mit dem bruchstückhaften Wissen, das sie bereits besitzt, begibt sie sich parallel zur Arbeit des Bergungstrupps auf die Suche nach der Wahrheit über die sechs Urnen mit den Siegeln des Mächtigen. Wie Faiza bei dieser Suche vorgeht, hängt jedoch auch von den bisherigen Entscheidungen der Helden ab:

- Haben die Helden in der Vergangenheit verständnisvoll und mitfühlend auf Faizas Verlust und ihre Trauer reagiert, wird sie ihnen ihre Überlegungen möglicherweise direkt mitteilen und die Helden zunächst um ihre Unterstützung bitten.
- Ebenso ist es Faizas Vertrauen den Helden gegenüber zuträglich, wenn diese sich für sie als Teilnehmerin der Expedition ausgesprochen haben und sich für die Rettung von Überlebenden und der Bergung von Leichen eingesetzt haben.
- Wurden aufgrund des Zeitdrucks Personen wie der Candidatus Hexander, die Akademiemagierin Raniel Mirshanim oder Faramuds Leiche vorerst zurückgelassen, vertraut Faiza den Helden weniger.
- Haben die Helden sich gegen Faiza als Mitglied des Bergungstrupps ausgesprochen oder sich anderweitig von ihr im Verlauf ihrer Suche getrennt, wird Faiza auf eigene Faust in die Anlage eindringen, so dass die Helden womöglich keinerlei Hinweise darauf haben, was die Magistra plant.
- Haben die Helden während der hektischen Vorstöße der Expedition keine wertvolle Zeit für einfühlsame Gespräche mit Faiza angesichts ihres Verlusts verschwendet, wird diese ihnen zunächst nichts über ihre Pläne erzählen.

Faizas Plan

Die Magistra versucht, die Prozedur für Adarbils Wiederauferstehungsritual auf den verstorbenen Faramud anzuwenden. Dazu führt sie folgende Schritte durch, die du je nach dem Vorgehen der Helden und ihrem Verhältnis zu Faiza in beliebiger Reihenfolge frei platzieren kannst, sobald sie das erste Mal Zugang zur dritten Ebene der Anlage hatte.

Du kannst dabei für Faiza ebenfalls auf die Mechanismen der genauen Zeitangaben zurückgreifen oder sie nach Meisterentscheid Fortschritte machen lassen.

☛ **Zerfallendes Pergament:** Faiza durchsucht die Räumlichkeiten in der dritten Ebene und stößt in den beiden **Magierzimmern (III.7 und III.8)** auf die Aufzeichnungen über die Sandurnen. Sie erfährt auf diesem Weg von Adarbils Ritual und dessen Ablauf. Auch Faiza weiß zunächst nicht, dass sich die Erzdämonin Heskate hinter der *Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar* aus den Aufzeichnungen verbirgt. Allerdings zieht die Magistra an anderer Stelle die richtigen Schlüsse: Die astrale Kraft, die Adarbils Zauberern einst fehlte, um das Ritual durchzuführen, ist durch die magische Strahlung des Sterns nun mehr als ausreichend vorhanden, sodass die Prozedur, zumindest theoretisch, erfolgreich durchgeführt werden kann.

☛ **Brennendes Fleisch:** Faiza schafft Faramuds Leiche auf den Feueraltar in der **Hauptkammer (III.1)** und verbrennt den Körper ihres Geliebten mit Hilfe des Altars in 5 ZI zu Asche. Wenn sie den Körper von außen wieder in die Anlage bringen muss, kann sie ihn mit einer Bahre bis ins **Kleine Atrium (I.2)** ziehen und dort über den **Einschlagskrater (A)** abseilen.

☛ **Rieselnde Asche:** Faiza bringt alle Sandurnen zu ihren Vorrichtungen auf den Altar in Raum **III.1**, entleert Adarbils Asche und befüllt die Gefäße mit der Asche von Faramud.

☛ **Verkehrte Worte:** Faiza spricht die urtulamidische Anrufung wie vorgesehen aus und dreht die sechs Sandurnen um, sodass Faramuds Asche durch die Sanduhren der Urnen hindurchlaufen kann. Die Anrufung spricht sie (zwangsläufig) im Einflussbereich der magischen Strahlung des Sternbrockens, was dazu führt, dass die benötigte Astralenergie tatsächlich aufgebracht werden kann und die Wiederauferstehung beginnt.

Bis die Asche durch die Sandurnen gelaufen ist, dauert es insgesamt 10 ZI.

Option 1: Haltet sie auf!

Wenn die Helden verhindern wollen, dass Faiza ihren verzweifelten Plan in die Tat umsetzt, können sie dies auf unterschiedlichem Weg erreichen.

☛ **Kampf auf Leben und Tod:** Faiza wird versuchen, sich mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln zu verteidigen, und auch nicht davor zurückschrecken, Zaubersprüche in nächster Nähe des Sternbrockens einzusetzen. Die Magistra wird sich ergeben, wenn sie schwer verwundet ist (unter 25 % der LeP oder 3 Stufen Schmerz) oder erkennt, dass sie keine Chance hat, die Helden zu besiegen.



Aufgrund der gefährlichen Umgebung ist es jedoch gut möglich, dass Faiza dennoch stirbt, bzw. aufgrund des Sternenfiebers nicht mehr rechtzeitig lebend aus der Anlage gebracht werden kann.

☛ **Herz und Kopf:** Wollen die Helden Faiza davon überzeugen, dass ihr Vorhaben sinnlos und gefährlich ist, ist auch dies möglich.

Machen die Helden der Magistra mit einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* -2 gegen ihre Willenskraft +1 glaubhaft deutlich, dass es sich bei Adarbil letztendlich vielleicht sogar um einen Heskate-Paktierer handelte, der überdies womöglich sogar von der Erzdämonin hintergangen wurde, regen sich erste Zweifel in Faiza.

Noch besser lässt sich Faiza überzeugen, indem die Helden ihr den Artefakt-Prototypen mit Faramuds Stimme (siehe Seite 65) vorspielen oder sie, hat sie ihn selbst an sich genommen, noch einmal daran erinnern. Ganz gleich ob Faiza diese Aufzeichnung bereits kennt oder nicht: Appellieren die Helden hier noch einmal einfühlsam mit einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* gegen ihre Willenskraft an die Magistra, wird Faiza angesichts von Faramuds letzten Worten einsehen, dass es einen Weg geben wird, mit dem Verlust ihres Geliebten fertig zu werden – vielleicht nicht heute oder morgen, aber irgendwann.

Option 2: Lasst sie gewähren!

Es ist auch möglich, dass die Helden beim Versuch, Faiza zu stoppen, scheitern oder sie absichtlich gewähren lassen. In diesem Fall gelingt Faizas Vorhaben: Die Asche wird wie schwerelos aus den Sandurnen getragen und formt sich vor ihren Augen zur Gestalt eines vorgeblich lebendigen Faramud.

Es handelt sich dabei jedoch in Wahrheit nicht um eine tatsächliche Wiederauferstehung

von den Toten. Adarbils Ritual, von Heskate korruptiert, erschafft lediglich einen Untoten.

Faramud kehrt als ein sogenannter *Beseelter* zurück. Die Haut des wiedererweckten Magiers ist fahl wie Asche, seine Augen scheinen stets an seinem Gegenüber vorbei in die Ferne zu blicken und seine Stimme ist heiser und kratzig. Trotz alledem handelt es sich bei ihm nicht um eine hirnlose, wandelnde Leiche. Faramud ist größtenteils im Besitz seiner geistigen Kräfte und in der Lage zu denken und zu sprechen. Auch

ein Großteil seiner Persönlichkeit ist zurückgekehrt. Aber gerade deshalb ist Heskates List umso grausamer: Faramud erinnert sich nur noch bruchstückhaft an sein früheres Leben,

was auch bedeutet, dass er Faiza nicht erkennt. In den ersten Augenblicken nach seiner Auferstehung, reagiert Faramud ängstlich und desorientiert.

Faiza gelingt es dennoch, ihrem Geliebten behutsam zu vermitteln, wer sie ist und dass sie vor Faramuds Tod ein Paar waren. Zuerst scheint es, als könnte sie Faramud auf diesem Weg schrittweise die Erinnerung an ihr gemeinsames Leben zurückgeben. Doch nach wenigen Augenblicken beginnt Faramud erneut alles zu vergessen, was Faiza ihm erzählt hat. Dieses Muster wiederholt sich einige Male, bis unmissverständlich deutlich wird, dass Faramud jegliche Erinnerung nach etwa 10-20 ZI wieder verliert.

Nun erkennt Faiza, dass sie von Heskated betrogen wurde und ihren Geliebten zu einem grausamen Schicksal in ständiger Angst und Hilflosigkeit verdammt hat.

Die Wächter des Magiermoguls

Optionalen Inhalt

Durch Adarbils *Ritual der sechs Urnen* und die enorme Menge an Astralenergie, die dafür aufgewendet wurde, werden auch die Zauberer in den Grabkammern der dritten Ebene erweckt. Sie erheben sich aus ihren Sarkophagen und – sofern ihre Kammern geöffnet wurden – streben zum Altar in der **Hauptkammer (III.1)**. Die Untoten erkennen, dass das Werk Adarbils von Fremden missbraucht wurde, und greifen jeden in der Begräbnishalle unbarmherzig an.



Wenn du deine Helden nicht gleichzeitig mit allen Mumien aus den geöffneten Kammern konfrontieren willst, kannst du sie auch zeitversetzt in der Hauptkammer eintreffen lassen.

Vom Wesen der Untoten

- ☞ Untote können nur durch den Zustand Paralyse beeinträchtigt werden.
- ☞ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☞ Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- ☞ Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☞ Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ☞ Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Heilung* und *Illusion*.
- ☞ Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☞ Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☞ Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.

Mumie

MU 22 KL 11 IN 12 CH 12

FF 8 GE 10 KO 15 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 7+1W6

AW 5 SK 3 ZK 3 GS 6

Waffenlos: AT 10 PA 5

TP 1W6+6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor Feuer, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4

Größenskategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Kampfverhalten: Die Mumien bekämpfen jeden, der sich in Adarbils Grabmal aufhält, bis zum Tod.

Flucht: Die Mumien fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ QS 1: Mumien sind besonders starke Untote.
- ☞ QS 2: Mumien sind empfindlich gegenüber Feuer. Und sie übertragen Krankheiten wie Wundfieber. Sie mögen zudem kein Licht.
- ☞ QS 3+: Mumien halten Abstand von Geiern.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Mumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden.

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

Extrem lichtempfindlich: Ist die Mumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Untoten-Regeln: Für Mumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln.

- ☞ Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.
- ☞ Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- ☞ Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Das war knapp!

Die Öffnung der Sandurnen ist eine mächtige *magische Handlung*, die beinahe in der Lage dazu ist, die *kritische Essenz* an ihre Grenzen zu bringen (siehe Seite 78).

Aufmerksamen Helden fällt bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 während des Rituals ein intensives, vielfarbiges Leuchten auf, das den Stern für einige Augenblicke umgibt. Doch da der Zauber nach 10 ZI bereits wieder erlischt, verfliegt auch





das Leuchten des Sterns. Stattdessen scheint die magische Strahlung für wenige Sekunden komplett verschwunden zu sein, bevor sie mit voller Wucht zurückkehrt. Wenn eine Probe auf *Magiekunde* –3 gelingt, kann dieses Phänomen beobachten und später einbringen (siehe unten).

Wege der Wissenschaft

Wenn die Helden mit Gesteinsproben des gefallenen Sterns von ihrer Expedition zurückkehren, versammeln sich alle anwesenden Gildenmagier zu deren gemeinschaftlicher Untersuchung unter freiem Himmel, wo bereits provisorische Labore und alle vorhandenen Messinstrumente aufgebaut worden sind. Während die ersten Magister beginnen, das Stück Sternengestein in Augenschein zu nehmen, übergibt Ashtarra Okharim das Wort zunächst an die Helden und den Bergungstrupp. Spätestens jetzt haben sie die Gelegenheit, von ihren Erlebnissen zu berichten und Fragen zu beantworten.

Anschließend dürfen auch die Helden eine ausführliche Untersuchung der Gesteinsprobe vornehmen und ihre Ergebnisse mit den Anwesenden teilen. Proben auf *Steinbearbeitung* sind hier ebenso hilfreich wie *Magiekunde*, *Rechnen*, *Sphärenkunde*, *Sternkunde* oder der Einsatz von Zaubern wie dem ODEM ARCANUM oder dem ANALYS ARCANSTRUKTUR für eine magische Analyse.

Analyse durch Talente

QS 1-2: Bei dem Gestein handelt es sich um eine bislang unbekannte Gesteinsart, die von ihrer Struktur her ein wenig an Mondstein erinnert, aber dennoch davon abweicht.

QS 3-4: Es geht ein ständiges Knistern von dem Gestein aus, wenn ein Lebewesen dem Material sehr nahe kommt. Offenbar interagiert es mit Lebenskraft. Aufgrund des Sternenfiebers besteht der Verdacht, dass es Lebewesen die Kraft aussaugt oder sie auf einem anderen Weg schädigt.

QS 5-6: Das Gestein ist vermutlich magisch, doch von einer gänzlich unbekannten Wirkung. Vermutlich wird es von Magie angezogen und verändert diese auch auf unbekannte, chaotische Art.

Magische Analyse

QS 1: Das Gestein ist magisch.

QS 2: Vom Gestein geht die Emanation einer unbekannten, magischen Kraft aus, die vermutlich für die Übelkeit verantwortlich ist. Je näher man dem Gestein kommt, desto stärker ist die Wirkung.

QS 3: Vom Gestein gehen magisch-chaotische Effekte aus, die einerseits Magie verstärken, zugleich eine negative Wirkung auf astrale Signaturen und Muster haben.

QS 4: In Wechselwirkung mit dem Kraftlinien-Nodix, der den Stern mit einer schier unendlichen Menge an astraler Kraft versorgt, wurde das Gestein zum Ausgangspunkt einer sich ständig vergrößernden magischen Aura, die für das Sternenfieber verantwortlich ist.

QS 5: Das Gestein wird geradezu von Magie angezogen. Vermutlich ist es auf das Grabmal gestürzt, weil sich hier ein Kraftlinien-Nodix befindet.

QS 6: Die Aura des Gesteins weitet sich pro Tag um ca. 10 Schritt aus – wird dabei aber nicht schwächer.

Zusammen mit der geballten Kompetenz der anwesenden Spezialisten der Wissenschaft können die Helden nach einigen Stunden folgende Erkenntnisse ableiten:

- ☞ Der Stern ist in der Lage, Astralkraft aus seiner Umgebung aufzunehmen und abzugeben.
- ☞ Die enorme magische Strahlung speist sich vorrangig aus dem örtlichen Kraftknoten und den Artefakten der Drachenei-Akademie innerhalb der Anlage.
- ☞ Da der Stern durch den Kraftknoten unaufhörlich mit Astralenergie versorgt wird, vergrößert sich der Radius der magischen Strahlung langsam, aber beständig in alle Richtungen. Erste Hochrechnungen gehen von einer Zunahme des Radius pro Tag um gut 10 Schritt aus.

- Ob irgendwann ein maximaler Radius erreicht wird, kann zum jetzigen Zeitpunkt nicht prognostiziert werden. Wenn die Zunahme des Radius mit konstanter Geschwindigkeit erfolgt, wird es zwar mehr als 300 Götterläufe dauern, bis die Strahlung des Sterns Khunchom und die Drachenei-Akademie erreicht, vorher würde sie jedoch Städte wie Mherwed oder Rashdul erreichen, sowie die Gorische Wüste. Welche Wechselwirkungen die Strahlung an anderen Orten erzeugt und was geschieht, wenn sie andere Kraftlinien oder gar Kraftknoten erreicht, ist nicht vorhersehbar. Wenn dem Stern dadurch mehr Astralenergie zugeführt wird, könnte das auch zu einer Zunahme der Geschwindigkeit führen, mit der die Strahlung sich ausbreitet.
- Der Stern gibt seine Astralkraft nicht ununterbrochen, sondern in zahlreichen, einzelnen Pulsen ab, was auch die wiederholte Aktivierung von Artefakten erklärt.
- Wird der Stern einer besonders kraftintensiven, magischen Handlung ausgesetzt, wird die Strahlung für kurze Zeit unterbrochen. Dies zeigt sich, indem man in unmittelbarer Nähe einer Gesteinsprobe einen herkömmlichen Zauber wirkt.
- Die antimagische Wirkung von Koschbasalt ist theoretisch in der Lage, die Strahlung des Sterns in Schach zu halten. Allerdings ist es aufgrund der gefährlichen Strahlung nahezu unmöglich, den Stern in Koschbasalt einzuschließen, da dieser Vorgang höchstwahrscheinlich länger als einen Tag dauern würde. Allein der Transport des Koschbasalts in die Anlage wäre angesichts des Sternenfiebers kaum zu bewerkstelligen.

Conclusio

Nach längeren Diskussionen können die Helden gemeinsam mit den Gildenmagiern zu dem Schluss kommen: Will man die umliegende Region inklusive der Dörfer Ehristar und Smamid – und in Zukunft vielleicht auch eine viel größere Region – nicht einem ungewissen Schicksal überlassen oder ihre Bevölkerung dauerhaft umsiedeln, besteht zum jetzigen Zeitpunkt lediglich die Möglichkeit, den gefallenen Stern an Ort und Stelle zu lassen und ihn mit großem Aufwand zu versiegeln. Um dies zu bewerkstelligen, müsste die von ihm ausgehende Strahlung für eine gewisse Zeit unterbrochen werden, damit der Stern anschließend mit einer Kombination aus Koschbasalt und antimagischen Maßnahmen

umschlossen und unschädlich gemacht werden kann. Diese notwendige Unterbrechung der Strahlung, die vom gefallenen Stern ausgeht, könnte theoretisch durch eine kontrollierte Annäherung an die *kritische Essenz* herbeigeführt werden. Dazu wäre es notwendig, eine mächtige magische Handlung in direkter Nähe

• Dabei kann es sich beispielsweise um die Aktivierung mehrerer mächtiger Artefakte in unmittelbarer Nähe des Sterns handeln oder das Wirken eines kostenintensiven Zauberspruchs (z. B. ein IGNISPHERO oder ein Zauber mit ähnlich hohen Kosten).

des gefallenen Sterns auszuführen, um dessen Effekte nach dem zu erwartenden *Astralkataklysmus* für einige Zeit zu neutralisieren. Das so entstehende Zeitfenster würde es im Anschluss ermöglichen, den Stern zu versiegeln, bevor seine Strahlung erneut zu wirken beginnt.

Kritische Essenz und Astralkataklysmen

Die Kritische Essenz bezeichnet ein seltenes Phänomen, das durch die Überschreitung einer bestimmten Menge astraler Energie auftritt und zu zerstörerischen, magischen Effekten führen kann. In diesem Zusammenhang ist der Gildenmagie das Phänomen des Astralkataklysmus bekannt, im Zuge dessen sich die Astralenergie in Objekten, Artefakten und Lebewesen unkontrolliert entlädt. Ein allen Magiern bekanntes Beispiel eines solchen Unglücks ist das *Desaster von Punin* von 590 BF, ausgelöst durch die immense Anzahl an Magiern, die dem Allaventurischen Konvent zur Klärung der Nachfolge Rohals beiwohnen wollten. Unzählige der Anwesenden starben auf schauerliche Weise oder wurden wahnsinnig – ein Ereignis, das gemeinhin als Startpunkt der *Magierkriege* angesehen wird. Zuletzt kam es im Rondra 1044 BF bei einem Symposium in Lowangen fast zum Überschreiten der Kritischen Essenz, was glücklicherweise knapp verhindert werden konnte.

Andere Lösungen

Die nüchterne wissenschaftliche Analyse gibt die kontrollierte Überschreitung der kritischen Essenz als bestmögliche Lösung des Problems vor und hat mit etlichen hochrangigen Gildenmagiern auch mächtige Fürsprecher. Sollten die Helden dennoch einen anderen Weg bevorzugen und umsetzen können, ist dies natürlich auch möglich. Ein *ARCANUM INTERDICTUM* ist in Zusammenarbeit mit den Praiosgeweihten aus Fasar (siehe Seite 72) ebenfalls eine mögliche Option – deren Durchführung allerdings enorme karmale Ressourcen verbraucht. Ob es überhaupt Erfolg hätte, können selbst Praiosgeweihte nicht wirklich abschätzen, da es keine Präzedenzfälle für einen solchen Einsatz gibt. Es würde zudem eine längere Vorbereitungszeit brauchen, weshalb der allgemeine Konsens unter den Magiern ist, es nur dann in Erwägung zu ziehen, wenn alle anderen Versuche gescheitert sind und sich auch die Helden für dieses Vorgehen aussprechen.

Ein *AUGE DES LIMBUS* kann den Stern möglicherweise unschädlich machen, aber alle anwesenden Magier sind einhellig der Meinung, dass ein solches Vorgehen quasi selbstmörderisch wäre: Wenn der Stern mit seinen verheerenden Möglichkeiten in den nahen Limbus gerät, ist das eine immense Bedrohung für das gesamte Sphärengefüge der Region, das durch die Nähe der Gorischen Wüste, aber auch die vielen Akademien der Region, die Kraftlinien und Nodices zu unvorhersehbaren Folgen führen könnte, die niemand abschätzen kann. Deshalb wird ein solches Vorgehen von allen einhellig und vehement abgelehnt.

Alveranskommando

Den bisherigen Analysen und Berechnungen folgend, muss die Überschreitung der kritischen Essenz in nächster Nähe des Sterns ausgeführt werden. Es gilt also, einen oder mehrere Freiwillige zu bestimmen, die sich bereit erklären, die Anlage ein weiteres Mal zu betreten, direkt am Sternenbrocken einen kostenintensiven Zauber zu wirken, eine kraftintensive magische Handlung auszuführen oder so viele Artefakte zu aktivieren, dass der Astralkataklysmus ausgelöst wird. Falls inzwischen alle Artefakte aus den Adamant-Laboratorien zerstört wurden, werden entsprechend potente Artefakte aus dem Bestand der Drachenei-Akademie zur Verfügung gestellt.

Allen Anwesenden ist schnell klar, dass der Freiwillige bei diesem Unterfangen höchstwahrscheinlich umkommen wird.

- ☛ Möglicherweise findet sich unter den Gildenmagiern ein todesmutiger Kandidat, der bereit ist, sein Leben für ein höheres Ziel zu geben.
- ☛ Hat Faiza die Konfrontation am Sternenbrocken überlebt, meldet sie, die nach den Ereignissen in Adarbils Grab möglicherweise einen Grund sucht, Faramud zu folgen, sich vielleicht freiwillig. Orana Kellwig versucht ihre Tochter noch umzustimmen und erklärt sich sogar bereit, die Aufgabe an ihrer statt zu übernehmen. Doch falls sich ansonsten kein Freiwilliger findet, lässt sich Faiza nur noch durch eine erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* –4 gegen ihre Willenskraft dazu bringen, ihrer betagten Mutter den Vortritt zu lassen.
- ☛ Ist Dhamara al Fahd trotz des Sternenfiebers noch am Leben (siehe Seite 52), meldet auch sie sich freiwillig, die Aufgabe zu übernehmen und den Astralkataklysmus durch die Aktivierung etlicher Artefakte beim Sternenbrocken herbeizuführen.
- ☛ Wurde Faizas Geliebter Faramud wiedererweckt (siehe Seite 74) können die Helden vielleicht sogar den Beseelten davon überzeugen, sich an Heskaket zu rächen und sich im Astralkataklysmus zu opfern. Auch die Wiedererweckung Adarbils höchstpersönlich kann in dieser Hinsicht erwogen werden. Allerdings sollten sich die Helden diesen Schritt gut überlegen, bedeutet er schließlich die absichtliche Erweckung eines Untoten durch ein von der Erzdämonin Heskaket korrumpiertes Ritual. Zudem ist die Vergesslichkeit des erhobenen Untoten ein Problem: Ist er nicht schnell genug, wird es nicht klappen.
- ☛ Schließlich sind es die Helden, die den Weg zum gefallenem Stern am besten kennen. Und wer könnte sich einen besseren und ehrenhafteren Helden-tod vorstellen, als von höchsten Würdenträgern der Gildenmagie beglückwünscht, Adarbils Grab ein letztes Mal zu betreten und für ein größeres Wohl im Astralkataklysmus eines gefallenen Sterns zu verglühen?
- ☛ Ideen, andere beschworene oder erschaffene Wesen einzusetzen, funktionieren entweder nicht – Dschinne und Dämonen werden von der Emanation

des Sterns vernichtet – oder sind mindestens problematisch – die Erhebung von Untoten wird als dämonisches Wirken abgelehnt, das ob seiner chaotischen Natur ohnehin fraglich in seinem Erfolg sei.

Sollte sich ein Held bereiterklären, den Astralkataklysmus auszulösen, kann er seinem Schicksal höchstens noch mit göttlichem Beistand entgehen. An dieser Stelle kann nach Absprache mit der Spielleiterin die Optionregel *Erweiterter Einsatz von Schicksalspunkten* angewendet werden. Alternativ kannst du den Helden auch in den Limbus, eine Globule, eine andere Sphäre oder einen weit entfernten Ort schleudern lassen, dir stehen dazu nahezu alle Möglichkeiten offen.

- ☛ **Von der Schippe springen:** Manchmal, wenn alle Mühen vergebens sind und keine Rettung in Sicht ist, kann Phexens Lächeln den Unglücklichen vor den Schwingen Golgaris bewahren. Manche sprechen von den neun Leben einer Katze, andere vom Eingreifen der Götter oder schlichtweg vom Glück der Dummen. Stirbt ein Held, kann der Spieler den Höchstwert seiner Schips permanent um 1 senken, um sein Leben zu retten. Der Held gilt als stabilisiert und besitzt 1 LeP. Auch in scheinbar auswegloser Situation, etwa bei einem Sturz aus 50 Schritt Höhe oder eingeschlossen in einem brennenden Haus, sollte die Option den Helden retten. Man kann diese Option nur nutzen, wenn man mindestens über einen Höchstwert von 1 Schip verfügt. Ein Held, dessen Höchstwert an Schips 0 beträgt, kann nicht mehr von der Schippe springen. Für diese Option muss der Held keinen Schip ausgeben, nur den Höchstwert senken.



Epilog

Ist ein Freiwilliger gefunden und wurden die nötigen Mengen an Koschbasalt entweder aus anderen Bereichen der Laboratorien herbeigeschafft oder sind aus Khunchom angekommen, begeben sich alle Anwesenden in einen großen Sicherheitsabstand zu dem Hügel, der Adarbils Grab und später die Adamant-Laboratorien beherbergte, bevor der Freiwillige die Anlage betritt und schließlich erfolgreich die Überschreitung der kritischen Essenz herbeiführt.

Die Beschreibung der Unendlichkeit



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alle Augen sind auf den Hügel gerichtet. Niemand spricht ein Wort. Ihr könnt beobachten, wie manche der Gildenmagier einander unwillkürlich an den Händen festhalten. Eine Ewigkeit lang geschieht gar nichts. Schließlich ist ein dumpfes Summen zu hören; so tief, dass ihr die Vibration des Klangs in eurer Magengegend spürt. Das Geräusch verstummt ebenso plötzlich wie es begonnen hat. Ein sanfter Windhauch weht euch entgegen.

Ohne Vorwarnung wird die Nacht zum Tag: Eine kolossale Astralexpllosion quillt wie in Zeitlupe aus dem Grab, gefolgt von einem markerschütternden, ohrenbetäubenden Lärm, der über die Steppe zu euch herüberschallt. Blendend helles Licht zwingt euch für einen kurzen Moment, die Augen zu schließen. Als ihr sie wieder öffnet, ist der Grabhügel von einem magischen Sturm umhüllt. Abertausend Farben vermengen sich mit gleißenden Lichtstrahlen aus purster Sternenkraft. Während blau-schillernde Feuerzungen wie Peitschenhiebe aus dem Zentrum der Eruption gen Himmel ausschlagen, beginnt die gesamte Umgebung vor euren Augen zu flimmern. Es ist auf eine bizarre Art und Weise wunderschön, aber gleichzeitig auch so zerstörerisch, dass nichts in der Schöpfung der Urgewalt widerstehen kann und ohne jegliches Mitleid zerrissen wird.

Ihr wisst nicht, wie lange ihr von dem überwältigenden Schauspiel gefesselt seid, denn für einige Augenblicke scheint jegliches Zeitgefühl verschwunden zu sein.

Dann, irgendwann, ist alles vorbei. Es herrscht Stille. Und die Gewissheit, dass der Name des Freiwilligen niemals vergessen werden wird.



Die ersten hektischen Analysen der Helden und Gildenmagier nach dem Ende des Astralkataklysmus bestätigen schließlich, dass ihr Plan funktioniert hat: Die magische Strahlung des Sterns ist verschwunden.

Ausblick

- Nach dem Astralkataklysmus ist die Strahlung des Sterns für mehrere Tage stark geschwächt, bevor sie sich wieder auflädt. In der Zwischenzeit gelingt es, den Stern in einen Sarkophag aus Koschbasalt einzuschließen, sodass die Gefahr der sich ausbreitenden Strahlung gebannt ist.
- Durch ihre todesmutige Expedition haben die Helden vermutlich einen ganzen Landstrich vor der Verwüstung bewahrt, hunderte Menschenleben gerettet und der Forschung der Grauen Gilde einen großen Dienst erwiesen. Sie werden von der Drachenei-Akademie fürstlich mit Geld und Artefakten belohnt, erhalten durch die Große Graue Gilde des Geistes mit dem *Pentagramm in Mindorium* (siehe **Rohals Erben** Seite 52 und 143) eine gildenmagische Auszeichnung und sind dort wie auch innerhalb des ODL bis in höchste Kreise bekannt und respektiert. Gildenmagischen Helden winken Karrieresprünge und die Möglichkeit, das Erlebte auf unzähligen Gastvorträgen und Symposien in Khunchom und anderswo aufarbeiten zu können.
- Der Freiwillige wird für sein Opfer posthum mit dem *Pentagramm in Arkanium* ausgezeichnet und in einer feierlichen Zeremonie innerhalb der Drachenei-Akademie in Khunchom geehrt.
- Die Einheimischen des Umlands kehren zurück. In den nächsten Jahren wird sich Adarbils Grabhügel für sie zu einem ehrfürchtig behandelten Ort



entwickeln, in dessen Nähe immer wieder Opfergaben aufgestellt werden.

- Die Drachenei-Akademie wird den Grabhügel nach kurzer Zeit wieder als Forschungszentrum in Betrieb nehmen und hat mit dem eingeschlossenen Sternenbrocken ein Forschungsobjekt, das die Graue Gilde für Jahre beschäftigen wird.

Der Lohn der Mühlen

Die Helden erhalten für **Die Beschreibung der Unendlichkeit** insgesamt **25 Abenteuerpunkte**.

Anhang

Aeolito

Der AEOLITO erzeugt einen Windstoß, der einen Gegner umzuwehen vermag und ihn durch herumfliegende Objekte und die pure Kraft des Windes verletzt.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der AEOLITO erschafft einen stürmischen Wind, der beim Ziel 1W6 + QS TP und den Status *Liegend* verursacht. Es wird zusätzlich QS/2 Schritt zurückgeworfen. Wesen der Größenkategorie *groß* erleiden nur bei 1-2 auf 1W6 den Status *Liegend*. *Riesige* Wesen sind von dem Effekt nicht betroffen. Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Applicatus

Das Ritual erlaubt es, Zaubersprüche kurzzeitig an einen Gegenstand zu binden.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Mithilfe dieses Rituals kann man einen Zauberspruch (kein Ritual) an ein Objekt binden, sodass er einmalig ausgelöst werden kann. Der Zauberer muss das Objekt berühren und ein vorher festgelegtes Wort aussprechen, um den Zauber zu aktivieren. Ansonsten gelten die Regeln zum Auslösen von Zauberspeichern: Bei der Aktivierung des Zaubers wird auf 14/14/14 gewürfelt und es kann ein FW in Höhe der FP des Rituals zum Ausgleich genutzt werden.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP + Kosten des fixierten Zaubers

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: maximal QS x 5 Stunden

Zielkategorie: Objekte (profane Objekte)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Auge des Limbus

Der Zauber erschafft einen tosenden Mahlstrom, der alles und jeden in den Limbus reißt.

Probe: MU/IN/KK

Wirkung: Der Spruch erschafft einen Strudel in den angrenzenden Limbus. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS Schritt ausbreitet. Alle darin befindlichen Wesen drohen, in den Limbus gezogen zu werden, nach Meisterentscheid sind auch unbefestigte Objekte betroffen.

Allen Wesen im Wirkungsbereich muss jede KR eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen, ansonsten werden sie 2 Schritt näher zum Zentrum gesogen. Die Probe ist um -3/-2/-1/0/+1/+2/+3 für eine Entfernung vom Zentrum von 0/1/2/3/4/5/6+ modifiziert. Sucht man Halt an einem befestigten Gegenstand, ist die Probe auf *Kraftakt* um +1 erleichtert.

Wer bei der Öffnung des Strudels im Wirkungsradius steht (auch direkt im Zentrum), kann eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um -3 ablegen. Bei Gelingen hat man sich intuitiv 1 (weiteren) Schritt vom Zentrum wegbewegt.

Wesen, die sich im Zentrum des Auges befinden, werden in den Limbus gerissen, was 3W6 SP verursacht.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Kristallomanten

Steigerungsfaktor: D

Nihilogravo

Der NIHILOGRAVO ist ein Ritual, das die Anziehungskraft der Erde in einer kleinen Zone aufhebt und Personen und Objekte nach oben schweben lassen kann.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Das Ritual sorgt für eine zylinderförmige Zone, in der die Schwerkraft aufgehoben ist. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Rituals benennen. Von dort aus wirkt die Zone mit einem Radius von QS in Schritt. Die Höhe der schwerelosen Zone beträgt QS x 5 Schritt.

Durch die ungewohnte Umgebung sind alle Proben für Personen innerhalb dieser Zone um -1 erschwert. Um sich gezielt in der Schwerelosigkeit bewegen zu können, ist eine Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* notwendig. Pro QS schafft man 1 Schritt. Unfälle, Patzer oder Einwirkungen nach Meisterentscheid können dazu führen, dass eine Person aus der Zone gelangt und stürzt. Sollten sich am Ende der Wirkungsdauer noch Wesen in der Zone der Schwerelosigkeit befinden, stürzen diese herunter und erleiden Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340). Über die Sturzhöhe entscheidet die Meisterin.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Objectobsкуро

Der Zauber erlaubt es, einen Gegenstand unsichtbar zu machen. Dadurch kann er deutlich leichter versteckt oder geschmuggelt werden.

Probe: KL/FF/KO

Wirkung: Das Zielobjekt wird innerhalb von 20 - (QS x 3) KR unsichtbar. Während dieser Zeit wird es immer durchscheinender, bis es schließlich nicht mehr zu sehen ist. Objekte und Personen in oder hinter dem Objekt bleiben weiterhin sichtbar. Das verzauberte Objekt darf maximal 5 Stein wiegen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Kristallomanten, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Oculus Astralis

Dieser Spruch ermöglicht dem Zauberer die Sicht auf das astrale Gefüge seiner Umgebung.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die normale Sicht des Zauberers wird um eine astrale Wahrnehmung ergänzt. Sie ist nicht detailreich genug, um magische Analysen vorzunehmen, der Zauberer kann jedoch mittels magischer Unsichtbarkeit verborgene Dinge oder Personen erkennen. Auch die Orientierung an magisch durchdrungenen Orten, beispielsweise dem Limbus, ist dank dieser Astralsicht erleichtert oder überhaupt erst möglich. Während er diese Sicht einsetzt, erleidet der Zauberer einen Modifikator von -2 auf alle Talentproben.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B



EIN ZOMBIE ZUM DESSERT

von David Frogier de Ponlevoy

»Sie verlachen mich, aber das zeigt nur, wie arrogant und hochnäsiger Sie sind. Ha! Sie glauben, weil ich nicht machthungerrig bin wie Sie, und ... und interessiert an ihren Intrigen, bin ich ein schlechterer Magier. Nun. Nun! Dabei macht es mich zum besseren Magier, o ja! Ich erliege nicht ihrer Gier. Ich bin geschützt vor der Versuchung. So ist das! Nun! Ich habe keine Schwächen, keine niederen Emotionen und Gelüste! Ha! Deswegen kann ich SIE beschwören, ohne dass SIE mich manipulieren wird. Und SIE wird mir helfen! Ich ... ich will doch nur, dass Sie mich anerkennen!«

—Lucan Larez, Magister ordinarius invocatio, neuzeitlich

»Wie apart, wie entzückend. Das Menschlein öffnet mir nicht nur die Tür zur 3. Sphäre, es öffnet mir auch noch die Tür in ein ganzes Haus voller Seelen, und alle sind sie korrupt und gierig und voller wunderbarer Schwächen. Mächtig, nun ja, aber Macht blendet. Sie lässt einen sehen, was man zu sehen glauben will. Oh, wie werde ich meine Zeit hier genießen!«

—Kaa-rototh, Dämon aus dem Gefolge der Belkelel, neuzeitlich

Stichworte zum Abenteuer: Intrigen unter Schwarzmagiern

Genre: Stadt- und Intrigenabenteuer

Voraussetzungen: Heldenmut, analytische Fertigkeiten, seelische Belastbarkeit in einem schwarzmagischen Umfeld

Ort: Brabak

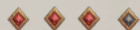
Zeit: Herbst 1044 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel/hoch

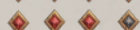
Erfahrung der Helden: kompetent bis meisterlich

Anforderungen:

Gesellschaftstalente



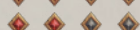
Wissenstalente



Körpertalente



Lebendige Geschichte



Hintergrund

Triggerwarnung

Hauptgegenspieler des Abenteuers ist Kaa-rototh, eine Dämonenart, welche über Beherrschungsmagie verfügt, die auch für sexuelle Begierden eingesetzt werden kann. Wir empfehlen, dieses Thema vor Spielbeginn mit den Spielern zu besprechen und über Grenzen zu diskutieren. Die Kaa-rototh kann durchaus so geführt werden, dass keine relevante sexuelle Komponente damit verbunden ist.

Spielhinweis

Dieses Abenteuer spielt kurz vor dem in **Rohals Erben – Aventurische Gildenmagie** gesetzten Zeitpunkt:  *Demelioë Nandoniella Terbysios* wird in diesem Abenteuer ihren Tod finden, ihre Nachfolge wird, wie in Rohals Erben bereits beschrieben,  *Zephyrinia Serpentez* antreten.

Ein Konflikt eskaliert ...

Die *Dunkle Halle der Geister* zu *Brabak* war schon immer ein Ort exzentrischer und skrupelloser Schwarzmagier mit einem gewissen Hang zu Intrigen und Verfolgungswahn. Über die meiste Zeit ihrer Geschichte brodelten diese Konflikte aber nur unterschwellig.  *Lucan Larez* (siehe Seite 115), ein eher schüchterner und vergeistigter Magier, der von seinen Kollegen nie ernst genommen wurde, geriet jüngst jedoch unter den Einfluss von *Kaa-rototh* (siehe Seite 114), einer sechsgehörnten Dämonin aus dem Gefolge *Belkeles*. Verführt, angestachelt und mit Verfolgungswahn belegt, hat er eine kleine Intrige gegen ihn zum Anlass genutzt, um selbst zurückzuschlagen und damit einen sich unterschwellig anbahnenden Konflikt an der Akademie befeuert: den Machtkampf um eine mögliche Nachfolge der mittlerweile fast 80-jährigen Spektabilität  *Demelioë Nandoniella Terbysios*. Denn wenig liebt die Dämonin mehr als Intrigen, Zwietracht und Manipulation. In *Lucan* hat sie nun ein geeignetes Opfer gefunden, um ihr Spiel mit den Sterblichen zu spielen.

Was geschehen wird

Lucan hat mittlerweile ein kleines Haus bezogen und wird immer stärker von der Dämonin manipuliert. In der Nähe der Behausung kommt es zu einem Vorfall mit einem entkommenen Dämon, den die Helden besiegen können. *Lucan*, der denkt, der Dämon hätte es auf ihn abgesehen, engagiert die Helden als Leibwächter. Nach einem weiteren Vorfall, bei dem er tatsächlich Ziel eines Anschlags mittels untoter Spinnen wird, schickt er die Helden als Boten an die *Dunkle Halle der Geister*, in der Wahnvorstellung, die Spektabilität werde nun erkennen, dass sie ihn zum Nachfolger bestimmen müsse, um die Situation zu bereinigen. In der Akademie werden sie vor Ort Zeugen, wie auch innerhalb der Akademiemauern Attentate verübt werden. Es sieht ganz so aus, als sei

die ganze Angelegenheit größer als ein reiner Feldzug gegen *Magister Larez*. Schließlich fällt sogar die Spektabilität einem Anschlag zum Opfer. Vor Ort können die Helden auf Hinweise stoßen, dass ihr Auftraggeber tiefer involviert ist und Geheimnisse verbirgt. Hilfreiche Indizien kann unter anderem *Magister Larez'* ehemalige Scholarin  *Zadiffa* (siehe Seite 116) liefern – die sich allerdings nicht mehr an der Akademie aufhält. Die Helden können aufgrund der gefundenen Erkenntnisse schließlich die Dämonin *Kaa-rototh* konfrontieren und vertreiben.

Zeitleiste

Folgende Ereignisse sind bereits eingetreten, bevor die Helden in die Geschehnisse verwickelt werden:

-  **Vor 5 Wochen:** Die BVOC (Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie, eine Handelskompagnie) startet eine Schiffsexpedition ins Südmeer, zu der die Akademie einen Schiffsmagier beisteuern soll. Die Magister erwarten in der eher auf die Suche nach Handelsgütern abzielenden Unternehmung keinen Gewinn für ihre eigenen Interessen und wählen deshalb den wenig angesehenen und ersetzbaren *Lucan* dafür aus. Er erhält den Auftrag, nach Spuren der *Wudu* zu suchen, den berühmten Meistern der Nekromantie, die bis vor rund 1.250 Jahren weite Teile Südaventuriens beherrschten. Die Magier erwarten tatsächlich nicht, dass der als eher wenig fähig eingeschätzte *Lucan* Erfolg haben wird, sondern eher, dass er sich blamieren und in Lebensgefahr bringen wird. Tatsächlich kehrt er erfolglos von der Expedition zurück, bringt aber auch *Schlitzrüssler* mit, eine Mäuseart und die erste bislang bekannte Spezies giftiger Nagetiere in Aventurien. Er behält diesen Fund vorerst für sich und tauft die Tiere *Brabaker Boronsmäuse*.
-  **Vor 3 Wochen:** Gekränkt und verlacht versucht sich *Lucan* an der Beschwörung einer *Kaa-rototh*. Er plant, sie als Beraterin zu nutzen, um einen Weg zu finden, gegen seine verhassten *Collegae* vorzugehen. Als unsicherer Mensch mit Selbstzweifeln, der nach Anerkennung giert, gerät er aber schnell unter die Kontrolle der Dämonin, die ihm einflüstert, dass er als Nachfolger der Spektabilität auserkoren sei.
-  **Vor 2 Wochen:** *Lucans* eigentliche Schülerin *Zadiffa* flüchtet von der Akademie in ihr altes Wohnhaus, da sie fürchtet, von der Dämonin beseitigt zu werden. In der Hoffnung, dass sich alles noch aufklärt, lernt sie parallel fieberhaft für ihre bevorstehende Prüfung. Der *Kaa-rototh* gelingt es in den folgenden Tagen, getarnt als *Lucans* Schülerin, bei einigen anderen Magistern mit ihren dämonischen Kräften Persönlichkeitsschwächen wie *Gier* oder *Verfolgungswahn* zu verstärken.

• Ein Sharbazz ist ein geflügelter Kampfdämon, der in der Lage ist, andere Dämonen anzuführen. Abgesehen von diesem Auftritt in der Vergangenheit spielt er keine tiefere Rolle im Abenteuer.

Vor 1 Woche: Bei der gemeinsamen Beschwörung mehrerer Magister eines Sharbazz setzt Lucan eine der Mäuse in der Hohen Halle der Invokation aus. Das von ihm

magisch beherrschte Tier soll den Bannkreis stören und dann die Spektabilität beißen. Der erste Teil des Plans gelingt: Aus dem Bannkreis befreit, verletzt der Dämon mehrere Magister und tötet **Magister Xavo**. In der Panik wird die Maus zu Tode getrampelt – ohne die Spektabilität zu beißen. Verschiedene Magister verdächtigen sich nach diesem Debakel gegenseitig der Sabotage.

Vor 5 Tagen: Lucan verlässt die Akademie, da er um sein Leben fürchtet. Die Dämonin bestärkt ihn darin, um die Früchte ihrer Saat vorerst aus der Ferne zu beobachten.

Vor 1 Tag: Lucan unternimmt unter der Beeinflussung der Dämonin einen weiteren Versuch, eine der Mäuse auf die Spektabilität anzusetzen. Er besucht in der Nacht die Akademie und setzt das beherrschte Tier in der Nähe der Gemächer Demelioës aus.

Tag 0: Die Helden werden in Brabak von einem Dämon attackiert, den Zadiffa zur Prüfungsvorbereitung beschworen hat, sich aber ihrer Kontrolle entziehen konnte. Der in der Nähe lebende Lucan glaubt, der Angriff habe eigentlich ihm gegolten und engagiert die Helden als Leibwächter.

Auswahl der Helden

Das Abenteuer ist nur für Helden geeignet, die bereit sind, sich von einem Schwarzmagier anwerben zu lassen und auch an der Akademie mit Schwarzmagiern oder deren Scholaren zeitweise zusammenzuarbeiten. Das bedeutet nicht, dass die Helden skrupellos sein müssen. Lucan Lazrez ist im Grunde seines Herzens ein zwar sozial unfähiger, aber nicht moralisch verkommener Charakter – bis er zum Opfer der Verführungskünste der Dämonin wird. Als Meisterin solltest du allerdings kritisch prüfen, ob Helden mit Hellsichtmagie oder Kenntnissen in Dämonologie spezielle Fähigkeiten oder Zauber besitzen, mit denen sie die Kaa-rototh frühzeitig enttarnen können. Hilfreich ist es, wenn die Helden Möglichkeiten haben, mit Dämonen im Kampf fertig zu werden.



Warum sind die Helden in Brabak?

Das Abenteuer geht davon aus, dass die Helden sich bereits in Brabak befinden, wo sie auf offener Straße in die Ereignisse des Abenteuers verwickelt werden. Es stellt kein Problem dar, wenn sie gerade erst eingetroffen sind. Auch wenn die Stadt am Rand des Kontinents liegt, gibt es viele Gründe, sich hier aufzuhalten – beispielsweise die Suche nach profitablen Handelsgütern, wissenschaftliche Recherchen an der Magierakademie oder bei den Alchimisten vom Bund des Roten Salamanders. Ebenso ist denkbar, dass die Helden als Wachen auf einem Handelsschiff angeheuert haben, das seine Fahrt in Brabak beendet, oder selbst Passagiere sind. Viele Schiffe landen in Brabak an, weil die meisten Kapitäne entweder nur die östlich oder westlich von Kap Brabak liegenden Gewässer befahren. Wenn du einen zielgerichteten Einstieg bevorzugst, kannst du die Helden auch direkt in den Auftrag der Schwarzen Gilde stellen. In diesem Fall hat Lucan einen Brief an das *Consilium Sinistrae* (siehe **Rohals Erben** Seite 26) verfasst und sich über die Ohnmacht der Spektabilität beschwert. Für Angehörige des siebenköpfigen Gildenrats der Schwarzen Gilde ist dieser Brief ein gefundenes Fressen, um gegen die Ratskollegin Demelioë Terbysios zu intrigieren. Jedes Mitglied des Gildenrats kommt daher dafür infrage, die Helden persönlich oder durch Mittelsmänner zu beauftragen, Lucan zu beschützen und nebenbei auszukundschaften, warum genau die Akademie offenbar in Aufruhr ist. Die Komplikation dieses Einstiegs besteht allerdings darin, dass Helden mit einer gewissen Erfahrung im Intrigenspiel frühzeitig auf die Idee kommen könnten, den Verfasser des Briefs kritisch unter die Lupe zu nehmen.

Brabak, Stadt der Freigeister

»Warum ich hier lebe? Weil sie mich in Gareth für meine Theorie auf den Scheiterhaufen werfen wollten, dass Hesinde die Zwillingschwester von Thargunitoth ist und beide die Kinder von Marbo und Amazeroth sind. Dabei ist es so einleuchtend, wenn man es erst einmal sieht! Die Menschen sind blind, sage ich dir! Blind! Hier in Brabak aber darf man diese Ideen äußern!«

—Ricardo Gorodez, verkannter Philosoph, neuzeitlich

»Das Beste ist, man lässt sie gewähren, die hohen Herrschaften. Als Werftarbeiter misch' ich mich nicht ein in die Angelegenheiten der Familien. Bin doch nicht lebensmüde! Und wenn dir einer von den Totenbeschwörern begegnet, geh schnell weiter! Der alte Manuez ist einmal seiner Frau begegnet – da war sie aber schon drei Götterläufe tot.«

—Alriego, Tagelöhner, neuzeitlich

Region: Königreich Brabak

Einwohner: 4.000

Herrschaft: König Mizirion III. de Sylphur und die Granden der Audienzia

Tempel: Boron (Puniner Ritus mit al'anfanischem Einfluss), Efferd, Phex, Rahja, Nandus (geheim), Kult von Licht und Dunkelheit

Handel und Gewerbe: Zuckerrohr, Tabak, Brabaker Rohr (Bambus), Alchimica und Iryanleder; eigene Schiffe und Stützpunkte im Uthuria-Handel

Besonderheiten: Dunkle Halle der Geister, Alchimistenlabore des Bunds des Roten Salamanders, Hauptniederlassung der BVOC-Handelskompagnie (Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie)

Stimmung in der Stadt: Philosophisch sowie religiös freigeistig und tolerant bis hin zur Verschiedenheit. Obwohl man bedeutender Handelsknotenpunkt ist, hat Brabak den Ruf, verarmt und erfolglos zu sein: „Arm wie König Mizirion“ ist aventurienweit eine gängige Redewendung.

Stadtrundgang

Brabaks Lage ist Fluch und Segen zugleich: Als Umschlaghafen für Schiffe profitiert die Stadt am stürmischen Kap Brabak davon, dass viele Kapitäne und Handelshäuser hier den Start- oder Zielpunkt ihres Handels setzen und von hier aus Routen entweder nach Westen oder nach Osten bedienen. So bildet die Stadt einen Knotenpunkt des Ost-West-Handels und wird selten nur als Zwischenstation angelaufen. Gleichzeitig eignet sich das Umland kaum für Landwirtschaft, die sandigen Böden und regelmäßige Überschwemmungen durch den Mysob erschweren selbst den Anbau von Reis. Die Stadt zieht als freigeistiger Ort Menschen an, die anderswo auf dem Kontinent als Ketzer oder Kriminelle verjagt würden. Das Stadtbild bietet sowohl prächtige Villen als auch ärmliche Behausungen städtischer Tagelöhner. Am Westufer des Mysob vor der Stadt leben etwa 60 Achaz im Dorf Lrr'Zzkrot, die Brabak tributpflichtig sind. Regiert wird die Stadt nicht nur von **König Mizirion III. de Sylphur** (*959 BF, graue Haare, wird oft unterschätzt und nutzt dies zu seinem Vorteil, in chronischer Geldnot, unterstützt häufig waghalsige Unternehmungen), sondern auch von der **Audienzia**, dem Rat der großen Familien, die gegeneinander und gegen das Königshaus intrigieren. Dabei gelingt es dem nach außen hin einfältig und schwach wirkendem König immer wieder, die Familien gegeneinander auszuspielen.

Hafenviertel (HV)

Die meisten Reisenden erreichen Brabak von See aus. Die **Hafenfestung (HV01)** erhebt sich trutzig auf einer

Insel mitten im Mysob, bewehrt mit Türmen und schweren Katapulten. Sie schützt vor Piraten und Freibeutern. Seit dem Ende des Rabenkriegs (der Auseinandersetzung zwischen Brabaks Erzfeind Al'Anfa und dem Reich der Kemi) sind an der Hafenfestung häufiger Handwerker zu sehen, die die Verteidigungsanlagen ausbessern und ausbauen sollen.

Der ursprünglich als „größter Efferdtempel Aventuriens“ geplante **Tempel der Blauen Weite (T01)** wurde nach mehreren Jahrzehnten Bauzeit zwar fertiggestellt, allerdings handelt es sich nur um den zweitgrößten Tempel seiner Art. Der größte ist nach wie vor der Haupttempel der Kirche in Bethana. Die beiden Nebenflügel des Brabaker Tempels wurden in Form von gewaltigen, springenden Delphinen angelegt. Der Meister der Brandung **Emmeran Trallop** (*968 BF, ergraut, sehnig, dicke Locken, wache Augen; Götter & Kulte 16 (14/14/16), Willenskraft 12 (14/16/16), SK 2) wacht hier über zahlreiche Pilger, Gläubige und Seefahrer. In der Nähe des Tempels führt das **Harpyientor (HV02)** auf die Straße Richtung Osten nach Ranak und Vinay. Zwei steinerne Harpyien schmücken das Tor. In diese Richtung sind vor allem Fischer und Bauern unterwegs. Der **Alte Efferdtempel (T02)** wurde nach der Fertigstellung des neuen Tempels

1037 BF aufgegeben, einige Teile wurden jedoch für den Neubau verwendet. Viele Matrosen munkeln, dass nun Geister, Irrlichter und klagende Feen darin spuken, auch wenn die Geweihten versichern, dass der Boden nach wie vor geweiht sei.

Die **Hafenanlagen** wurden vor einigen Jahren ausgebaut. Der am häufigsten angefahrne Hafen Aventuriens galt über Generationen als eigentlich inadäquat, mittlerweile ragen vier neue Molen ins Wasser, zahlreiche Anlegeplätze sind geschaffen worden.

Hier finden sich einheimische Freibeuter neben nordaventurischen Koggen, Schinakeln oder Fischkuttern. Beliebteste Seefahrerschänke ist der **Rote Jaguar (G01)** (Q2/P3/S10) des jungen Besitzers **Villandro Cornio** (24, selbstverliebt, dunkles Haar im Pferdeschwanz; Gassenwissen 13 (12/11/13), Handel 11 (12/11/13), Willenskraft 8 (13/11/13), SK 1, Persönlichkeitsschwäche Arroganz), von dem es heißt, er sei mehr Kleinganove als Gastwirt. Gelegentlich kann man hier auch **Amirato Delazar** (*992 BF, Spitzbart, muskulös, enge Augen; Boote & Schiffe 16 (14/15/15), Willenskraft 14 (16/15/14), SK 2) treffen, den berühmtesten Freibeuter Brabaks, der im Auftrag des Königs unterwegs ist. Direkt daneben liegt das Bordell **Zum wilden Kaiser (G02)** (Q5/P6/S0), das fest unter der Kontrolle der Familie **du Berilis** steht, gerüchteweise die wildesten Orgien abhält und angeblich seinen Angestellten den Kontakt zum Rahjatemple verbietet.

Außen prächtig, innen jedoch stark heruntergekommen ist die **Admiralität (HV03)** unter Großadmiral **Hjaldar Hammerfaust** (*986 BF, langes Haar, kultiviert,





BRABAK

Havenviertel (HV)

- HV01 Hafenfestung
- HV02 Harpyientor
- HV03 Admiralität
- HV04 Handelshaus 'Seerose'

Marktviertel (MV)

- MV01 Brabaker Arena
- MV02 Königlich Brabaker Kanzlei
- MV03 Markthalle
- MV04 Casa Bocadilio
- MV05 Altes Tor

Gerberviertel (GV)

- GV01 Nordlandbank
- GV02 Dunkle Halle der Geister
- GV03 Werft

Villenviertel (VV)

- VV01 Königspalast
- VV02 Königlich Brabaker Schatzkammer
- VV03 Werkstätten des Roten Salamanders
- VV04 Palazzo du Berilis
- VV05 Residenz der Charazzar
- VV06 Residenz des Generalstabs
- VV07 Horasisches Tor

- A01 Lucans Haus
- A02 Zadiffas Elternhaus

- VV08 Papageiengarten
- VV09 Villa Hammerfaust
- G01 Seefahrerschenke 'Roter Jaguar'
- G02 Bordell 'Zum wilden Kaiser'
- G03 Taverne 'Mysobwellen'
- G04 Hotel 'Guldener Mysob'

- T01 Tempel der Blauen Weite (Efferd)
- T02 Alter Efferdtempel
- T03 Halle des Klingenden Goldes (Phex)
- T04 Ebenholztempel (Boron)
- T05 Tempel der Tausend Ekstasen (Rahja)
- T06 Tempel von Licht und Dunkelheit

kompetenter Strategie, aber kein Intrigant; Kriegskunst 14 (14/14/14), Willenskraft 12 (14/14/14), SK 2). Brabaks Flotte aus Galeeren und Freibeutern ist keine Seemacht, aber ausreichend, um ihre Gewässer zu verteidigen.

Eine Vereinigung kleinerer horasischer Handelsfamilien hat sich im **Handelshaus Seerose (HV04)** zu einer Zweckgemeinschaft zusammengeschlossen und will über Brabak Waren aus Uthuria für den horasischen Markt importieren. Die aktuelle Verwalterin ♀ *Modesta Prosperi* (30, rötliches Haar, unscheinbar, spricht sehr leise; Etikette 13 (13/14/15), Gassenwissen 11 (13/14/15), Handel 12 (13/14/15), Willenskraft 11 (14/14/15), SK 2) spielt allerdings ein doppeltes Spiel und beliefert auch konkurrierende horasische Händler mit Informationen.

Marktviertel (MV)

Viele Brabaker Händler und Handwerker haben sich entlang der breiten *Marktstraße* angesiedelt, die sich im Osten einmal längs durch die Stadt zieht. Häufig liegen die Geschäfte von Gewerbetreibenden mit ähnlichen Waren nahe beieinander. Damit hat man zwar die Konkurrenz nebenan, wird aber leichter von Kunden und Lieferanten gefunden.

Im Süden des Viertels an der Grenze zum Hafen liegt die **Brabaker Arena (MV01)**. Dort finden zwar Gladiatorenkämpfe statt, allerdings sind es meist unblutige Schaukämpfe, auch wenn seit ein paar Jahren auf Betreiben der Audienzia immer wieder mal blutige Spektakel zur Unterhaltung des Volkes stattfinden. Tatsächlich ist der Ort ansonsten aber eher ein Freilufttheater. Auch reisende Gauklertruppen oder Theaterschauspieler können hier auftreten. Arenabetreiber ♂ *Don Fadillo* (40, Glatze, benutzt beim Sprechen ständig blumige Vergleiche; Etikette 11 (11/14/15), Willenskraft 14 (15/14/14), SK 2) ist sogar ein Liebhaber von klassischen Stücken wie der „Freibeuterin von Hôt-Alem“ oder „Ein Rahjanachtstraum“. Am rechten Außenflügel des Theaters stehen in einer Nische die Statuen von Hesinde und Simia als Patrone der darstellenden Kunst.

Weiter nördlich findet sich die **Königlich Brabaker Kanzlei (MV02)**, die die Rechtsprechung der Stadt beaufsichtigt und verschiedenste Aufzeichnungen zu städtischen Belangen führt. Vor einigen Jahren vollendete Kanzler ♀ *Guelmo de Sylphur-Hardebrand* (*960 BF, weiße Haare, getreuer Gefolgsmann des Königs, Rechtskunde 17 (15/15/14), Willenskraft 11 (12/14/12), SK 2) sein Lebenswerk, den *Codex Mizirion*, der seitdem überall im Reich Brabaks als Gesetzesgrundlage dient. Ungewöhnlich protzig ist die **Halle des Klingenden Goldes (T03)**. Der Phextempel fungiert als Börse, hier werden Schiffsladungen und Informationen gehandelt. Unruhe scheint in der Kirchenverwaltung zu herrschen: In den vergangenen fünf Jahren gab es angeblich vier verschiedene Vogtvikare. Man munkelt, dass sich im Tempel auch ein Bereich befindet, der Phexgeweihten Unterschlupf gewährt, die in anderen Regionen gesucht werden. Das Zentrum des Viertels ist die große **überdachte Markthalle (MV03)**, nach allen Seiten offen, aber Schutz vor Regen bietend. Es heißt, hier würden auch Waren gehandelt, die Praios'

Blick nicht standhalten und von Schiffen stammen, die von Freibeutern gekapert wurden.

Die schneeweiße **Casa Bocadilio (MV04)** übertrifft beim Prunk sogar noch den Phex-Tempel und stellt mit ihren über hundert Zimmern, Thermen und einer Menagerie sogar den Palast des Königs in den Schatten. Die einflussreiche Adelsfamilie, unter deren Vorfahren auch Waldmenschen waren, hat ihr Vermögen mit Bodenspekulation gemacht – dafür werden auch schon einmal die Bewohner eines Grundstücks vertrieben und ihre Hütten abgerissen, wie es auch am Ort der Villa passierte. Gerüchten zufolge spuken im Umkreis des Gebäudes ruhelose Geister ehemaliger Bewohner, insbesondere an jener Ecke der Villa, die merkwürdigerweise bis heute unbebautes Brachland ist – mitten im dichtbesiedelten Viertel. Die Familie hat außerdem in zahlreiche Herbergen und Lagerhäuser der Stadt investiert.

Nahe der Villa liegt der deutlich unscheinbarere **Ebenholztempel (T04)** des Gottes Boron, der aus schwarz geteertem Holz errichtet wurde. Die unterirdischen Gewölbe sind aufgrund ihrer Nähe zum Mysob schon seit langer Zeit überflutet, sollen aber einen Tempelschatz beherbergen, der von Al'Anfaner Geweihten hier gelagert und vergessen wurde. Im Tempel haben zwar Vertreter des Puniner Ritus die Leitung übernommen, dulden aber einige bereits seit langem etablierte Al'Anfaner Riten unter ihren Geweihten stillschweigend – insbesondere ekstatische Rauschkrautzeremonien. Am nördlichen Ende der Marktstraße liegt schließlich das stark befestigte **Alte Tor (MV05)**, das auf die Mysobstraße nach Sylphur und H'Rabaal führt.

Gerberviertel (GV)

Auch wenn das Brabaker Iryanleder zum Teil außerhalb der Stadt gegerbt wird, hat sich der Name des Viertels aufgrund einiger Gerbereien etabliert, deren Geruch hier allgegenwärtig ist. Es bietet eine wilde Mischung aus Werften, Handwerkern, Lagerhallen, überwiegend schlecht beleumundeten Herbergen, und dem Teil der Stadt, in dem die Ärmsten der Armen leben. Stellvertretend ist die **Taverne Mysobwellen (G03)** (Q1/P1/S0), in der jeder Fremde misstrauisch beäugt und darauf taxiert wird, wie man ihm das Geld aus der Tasche ziehen kann. Besitzer ♂ *Stover Gujan* (70, weiße Haarbüschel, große Warze auf der Wange; Handel 10 (12/14/9), Willenskraft 10 (14/11/9), SK 1) gilt als besonders geiziger Wirt.

Auf der östlichen Insel des Viertels liegt mit dem **Hotel Güldener Mysob (G04)** (Q5/P5/S20) eine der besten Herbergen von ganz Brabak. Der Besitzerin ♀ *Quinta Imogena* (25, schwarze Haare, blass, große Ohren; Götter & Kulte 11 (14/14/13), Handel 14 (14/13/13), Willenskraft 13 (13/13/13), SK 2) wird nachgesagt, das Geld zu nutzen, um einen Kult zu finanzieren, der einem verschlagenen und wollüstigen Affengott huldigt.

In der Nähe des Hotels befindet sich eine Filiale der **Nordlandbank (GV01)**. Die Wechsel- und Einlagenhalle wird vom Bornländer ♂ *Bosjew Larinow* (40, glatzköpfig, scharfsinnig, geschäftstüchtig; Handel 14 (15/14/14), Willenskraft 13 (13/14/14), SK 2) geleitet, der fest

entschlossen ist, den Uthuria-Handel Brabaks zu nutzen, um die Bankgeschäfte dorthin auszuweiten.

Auf einer Anhöhe im Norden der westlichen Insel des Gerberviertels erhebt sich in einer bizarren und abweisenden Mischung aus einer trutzigen alten Burg und einer echsischen Tempelpyramide aus schwarzem Gestein die verruchte Magierakademie Brabaks – die **Dunkle Halle der Geister (GV02)**. Gelehrt wird hier von bekannten wie berüchtigten Magistern wie **Pölberra** (siehe Seite 108) sowohl Nekromantie als auch Dämonologie – die Akademie gilt in ganz Aventurien als Inbegriff der Schwarzmagie. Darüber hinaus finden sich hier häufig Magier, die wegen ihrer freigeistigen Ideen von anderen Akademien verstoßen wurden. Die Magister scheinen mit dem schlechten Ruf der Dunklen Halle der Geister zu kokettieren – denn er sorgt dafür, dass sie in Ruhe ihren Forschungen nachgehen können.

Im Schatten der Magierakademie und am Fuße der Anhöhe liegt der **Tempel der Tausend Ekstasen (T05)**, der lange Zeit den Ruf hatte, der geistloseste Rahjatempel des Kontinents zu sein, gleichzeitig Bordell und Machtbasis der Familie *du Berilis*. Unlängst trat **Natalina du Berilis** (*990 BF, schwarze Locken, lange Wimpern, wirkt deutlich jünger als sie ist; Betören 16 (15/16/16), Handel 15 (14/15/16), Willenskraft 14 (15/15/16), Gutaussehend I, SK 3) aus Altersgründen als Tempelvorsteherin zurück. Überraschend wurde von den Geweihten aber nicht ihre Verwandte **Yvonya du Berilis** (siehe Seite 111), sondern **Sulvadan Ramirez** (*1008 BF, lange Haare, muskulöse Oberarme mit Rosenranken-Tätowierungen, tiefgläubig; Betören 13 (14/14/14), Götter & Kulte 12 (12/12/14), Willenskraft 12 (14/14/14), SK 2) zum neuen Vorsteher gewählt, der entschlossen scheint, den verlotterten Tempel auf Vordermann zu bringen, und sich als Schutzpatron der Lustknaben und Kurtisanen sieht, die von Menschenhändlern wie den *du Berilis* ausgebeutet werden.

Rund um die große **Werft (GV03)** der Audienzia-Familie *Zeforika* im Süden der westlichen Insel haben sich zahlreiche weitere Schiffshandwerker angesiedelt. Der ständige Zustrom an Handelsschiffen sorgt dafür, dass immer etwas zu tun ist. Werften und Handwerker sind ständig auf der Suche nach Aushilfspersonal. Ein kleines Boronsrad mit zwei springenden Delphinen ist der Ort, an dem verunglückten Arbeitern gedacht wird. Es heißt, die Stelle sei morgens und abends immer von leichtem Nebel umgeben und Geister würden sich hier versammeln.

Villenviertel (VV)

Das wohlhabendste Viertel Brabaks beherbergt das politische Machtzentrum der Stadt: die Residenz des Königs sowie die meisten der großen Villen der einflussreichen Brabaker Familien.

Auf einem Hügel über der Stadt thront der aus teurem, rosafarbenen Eternenmarmor errichtete **Königspalast (VV01)**, dessen Außenmauern geschmacklos und überbordend mit Wasserspeiern und Verzierungen übersät sind, die oft aus günstigen Baumaterialien bestehen.

Zudem ist er mit knapp 40 Zimmern vergleichsweise klein – auch im direkten Vergleich mit einigen der Adelsvillen der Stadt. Hier residiert neben dem König auch Kronprinz **Peleiston de Sylphur** (*998 BF, schwarze Haare, blaue Augen, geübter Fechter, züchtet Papageien; Willenskraft 13 (15/14/15), SK 3). Rund um den Palast leben Diensthofen, Leibwächter und auch Handwerker, die sich auf die Arbeit für die Königsfamilie spezialisiert haben.

Direkt neben dem Palast liegt auf dem Hügel die **Königlich Brabaker Schatzkammer (VV02)**, die von **Pellione de Sylphur** (*996 BF, kurzsichtig, füllig, exzellente Mathematikerin; Rechnen 16 (16/16/13), Willenskraft 11 (12/13/13), SK 2) geleitet wird, der Cousine des Königs. Die sprichwörtlich leere Schatzkammer ist seit der Gründung der BOVC (Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie, die wichtigste Handelskompagnie der Stadt) durch die großen Familien *Geraucis* (Reederei), *Zeforika* (Werftbau) und *Hammerfaust* (Admiralität) nicht mehr ganz so klamm, wie der Volksmund glauben mag. Am Fuße der Nordflanke des Palasthügels liegt mit den **Werkstätten des Roten Salamanders (VV03)** das Haupthaus der renommiertesten Alchimistengilde Aventuriens. Hier forschen sowohl Alchimisten als auch Philosophen. Manche bezeichnen die Werkstätten auch als wahre Hochschule Brabaks, trotz Angehöriger wie dem Philosophen **Toton Mironimus** (*976 BF, langer Bart, Halbglatze, eng liegende Augen, kaut ständig Kürbiskerne; Willenskraft 17 (17/17/17), SK 4), der fest daran glaubt, dass Dere die Form eines Ikosaeders besitzt. Hier entstehen die Alchimisten- und Gelehrtenzeitschrift *Salamander*, der *Spiegel der Schwarzmagie* (siehe **Rohals Erben** Seite 44) und die berühmte *Brabaker Bilderpostille*, eine zweimonatlich erscheinende Zeitung, die sich gezielt an Ungebildete wie zum Beispiel Matrosen richtet, fast ohne Worte auskommt und wegen ihrer bissigen Karikaturen bei vielen Mächtigen sehr unbeliebt ist. In einem Anbau liegt der legendäre Heilige Strohsack des Nandus. Spötter bezweifeln die Echtheit der Reliquie, Pilger sorgen für stetige Spenden.

Der **Palazzo du Berilis (VV04)** im Nordosten des Villenviertels ist ein mit Türmchen und Erkern im pseudohelaischen Stil errichtetes Gebäude. **Natalina du Berilis** (siehe links) hat seit ihrem Rücktritt als Rahjahochgeweihte die Familienpolitik übernommen. Die Familie kontrolliert Freudenhäuser und Menschenhandel sowie Lohnarbeiter. Ihre Zwillingschwester **Naomi du Berilis** (*990 BF, schwarze Locken, einfältiger Blick, verschlagen; Betören 11 (15/15/15), Magiekunde 14 (16/16/15), Willenskraft 14 (15/15/15), Balsam Salabunde 14 (16/15/12), Bannbaladin 16 (15/15/15), Gardianum 14 (15/16/15), Gutaussehend I, SK 3) ist die Leibmagierin (und gerüchete auch die Geliebte) des Königs und schiebt ihrer Familie lukrative Grundstücke zu.

Die **Residenz der Charazzar (VV05)** ist eher überschaubar im Vergleich zum Stammsitz der Familie in H'Rabaal. Den Charazzar gehören zahlreiche Plantagen in der Region sowie Teile des Iryanlederhandels. Allen Mitgliedern ist gemein, dass sie mit kleinen Ohren und starrem Blick

• Tatsächlich wurde die Familie der Charazzar von einem Phexpriester mit einem Fluch belegt, der sie langsam in Echsen verwandelt, je älter sie werden. Bislang konnte niemand den Fluch brechen.

SK 2) geführt. Sie beschäftigt auffallend viele Achaz als Leibwächter und Dienstleister auf ihrem Anwesen.

Am südlichen Fuß des Hügels mit dem Königspalast liegt die **Residenz des Generalstabs (VV06)**. Hier residiert als Nachfolgerin von Zaraphine **Cessaria Charazzar** (*999 BF, dünnes, schwarzes Haar, stechender Blick, berechnend; Willenskraft 12 (14/13/13), SK 2) als Großmarschallin Brabaks und befiehlt damit die wenigen Truppen des Reiches. Sie kann auf den Verbindungen ihrer Vorgängerin aufbauen, zu der sie gute Beziehungen unterhält.

Der **Tempel von Licht und Dunkelheit (T06)** beherbergt nur zwei Priester: Der weiß gekleidete **Sohn des Lichts** spricht nur tagsüber, sein dunkel gekleideter Glaubensbruder nur nachts. Der seltsame Kult, der predigt, dass Licht und Dunkelheit die Grundprinzipien der Welt seien, ist nur eines von vielen Beispielen mysteriöser und verschrobener Kulte und Ideen, die in Brabak blühen – und oft auch wieder schnell vergehen. 1040 BF gewann ein listiger Schweinsgott plötzlich Scharen von Gläubigen, zwei Jahre später verkündete der

leicht echsisch wirken. • Seit sich Familienoberhaupt **Es-sirta Charazzar** zum König von H'Rabaal erklärt hat, wird der Familienzweig in Brabak von **Zaraphine Charazzar** (*968 BF, Haarausfall, langgliedrige Finger, intrigant; Willenskraft 15 (15/14/13),

Sektengründer, er bete nun Kamaluq und Graufang als Naturgewalten an.

Das südlich des Tempels gelegene **Horasische Tor (VV07)** wurde vor einigen Jahren gemeinsam mit der Weststraße zur Hafenfestung Nagra errichtet. Auf der Innenseite schaut eine steinerne Büste der Brabaker Königin **Ther-seia** (herrschte 911-933 BF) in Richtung der Stadt.

Im südlichen Teil des Viertels liegt der **Papageiengarten (VV08)**. Vor einigen Jahren erwarb die Familie **Bocadilio** im Rahmen ihrer Grundstücksspekulationen hier eine geschlossene Taverne. Sie ließen das Gebäude abreißen und errichteten einen Park mit Rosenbeeten, sodass die Preise der umliegenden Grundstücke, von denen sie die meisten besaßen, in die Höhe getrieben wurden. Kurze Zeit später siedelte sich eine Kolonie zahmer Papageien an, angeblich entflozene Zuchttiere von Kronprinz Peleiston. In Brabak gilt der Garten als besonders rahjagefälliger Ort.

Die **Villa Hammerfaust (VV09)** ist eher nüchtern dem Stil thorwalscher Langhäuser nachempfunden. Der Großteil der jüngeren Familienmitglieder hält sich lieber in Vinay auf, wo man einst für die Unterstützung Brabaks Ländereien erhielt und ein modernes Gebäude steht. Die Familie pflegt zum Teil noch thorwalsche Traditionen, lehnt Sklaverei ab, steht loyal zum Königshaus und in Abneigung zu Al'Anfa. Familienoberhaupt **Barsotha Marby-Hammerfaust** (*961 BF, hünenhaft, cholerisch; Willenskraft 16 (16/14/13), SK 2) hält die nachkommenden Generationen für verweichlicht.

Die Anwerbung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Schiff biegt in die Flussmündung des Mysob ein und fährt vorbei an der trutzigen Hafenfestung. Dahinter taucht Brabak auf: Linker Hand thront der rosenfarbene, mit Wasserspeiern verzierte Königspalast, über dem die Harpyienflagge im Wind flattert. Auf der rechten Seite des Mysob liegt das Halbrund der Arena. Auf einer Insel im Fluss seht ihr den wuchtigen, schwarzen Granitklotz der Magierakademie. Schiffsmasten über Schiffsmasten verdecken die Sicht auf die Häuser direkt am Hafen. Beide Ufer des Mysob und die aus dem Wasser ragenden Inseln scheinen als Anlegeplätze genutzt zu werden. Direkt vor euch liegen eine große Werft, rechter Hand Lagerhäuser und das gewaltige Gebäude des zweitgrößten Efferdtempels Aventuriens, von dem euch erzählt wurde, dass er zwei Jahrzehnte lang im Bau war. Freigattvögel, Bauraben und Möwen fliegen umher, es riecht nach Tang und Algen und brackigem Flusswasser. Von der Werft weht Teergeruch herüber und ein noch üblerer Gestank, der vermuten lässt, dass dahinter Gerbereien ihrer Arbeit nachgehen.

Was wissen die Helden über Brabak?

Probe auf Geographie (Tiefer Süden)

QS 1 – Was immer irgendwo auf Märkten gehandelt wird, ist auch in Brabak zu finden. Hier treffen sich östliche und westliche Handelsrouten. Gleichzeitig ist die Stadt auch ein Ort von Freidenkern, skrupellosen Magiern und schrägen Philosophen.

QS 2 – König Mizirion III. ist chronisch arm, die Macht liegt jedoch nicht allein in seinen Händen, sondern auch in denen der *Audienza*, dem Rat des Königs, der aus den wichtigsten Familien der Stadt besteht. An der Akademie sind die verruchtesten und freigeistigsten Magier des Kontinents versammelt.

QS 3+ – In Brabak gibt es seltsame Kulte mit kruden Ideen, wie sie sonst nirgendwo zu finden sind. Es gab zuletzt vermehrt Hinweise, dass der König Gerüchte um seine vermeintliche Schwäche rein taktisch gestreut hat. Südsee-Expeditionen nach Uthuria haben Brabak einen gewissen Wohlstand eingebracht.

Die Helden sollten irgendwann auf der großen Marktstraße unweit von **Lucans Haus (A01)** unterwegs sein. Zum Beispiel, weil sie nach bestimmten Waren suchen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich gellt ein Schrei über die flanierende Menge auf der Straße, kurz darauf rennen Menschen an euch vorbei, Panik in den Augen. Ein seltsames Glucksen und Schmatzen erfüllt die Luft, dann schiebt sich aus einer Seitengasse ein Tentakel, dahinter ein weiterer, dann kommt ein Maul zum Vorschein, und noch eines ... und schließlich schiebt sich aus der Seitengasse ein Monster, das einem Alptraum entsprungen zu sein scheint. Unzählige Tentakel wuchern aus einem glibberigen Körper, auf dem über ein Dutzend Mäuler verteilt sind, die sich öffnen und schließen und ... verschwinden, um sich an anderer Stelle mit scharfen Zähnen bewehrt erneut zu bilden. Ein Tentakel lässt gerade einen Hund in ein Maul fallen, das Knacken von Knochen ist zu hören, gefolgt von Gurgeln und Schmatzgeräuschen. Die Straße ist in kürzester Zeit menschenleer, unter die schweren Ausdünstungen der Stadt und des Brackwassers mischt sich der Geruch von modernder Fäulnis.



Der durch die Straßen wandernde Atuum ist das Ergebnis einer außer Kontrolle geratenen Beschwörung von Zadiffa (siehe Seite 116), der Scholarin von Magister Lucan Larez. Für die kommende Abschlussprüfung ist die Beschwörung des Dämons „prüfungsrelevantes Grundwissen“. Zadiffa hat Probleme mit Dämonenbeschwörungen, da sie aufgrund ihrer Links-Rechts-Schwäche

ständig verunsichert ist, wie sie die Zhayadzeichen zu zeichnen hat. Der Atuum ist so dem Bannkreis entkommen, Zadiffa konnte sich in Sicherheit bringen, aber nicht verhindern, dass das gefräßige Wesen die Straßen unsicher macht.



Sollte der Kampf für deine Helden sehr fordernd werden, kann ein Geweihter aus einem der naheliegenden Tempel ihnen mit einem **KLEINEN SCHUTZSEG**EN zur Seite stehen.

Spätestens nach dem Ende des Kampfes finden sich auch Stadtwachen am Schauplatz ein, die den Helden für ihren Einsatz danken. Vor allem aber kommt kurz nach ihrem Sieg ein Mann in Magierrobe auf die Helden zu, der sich immer wieder verstört umschauf: Lucan Larez (siehe Seite 115). Da Zadiffas aktuelle Unterkunft ganz in der Nähe seines eigenen Domizils liegt, hat er den Tumult vernommen, der durch den Dämon erzeugt wurde, und denkt in seinem Verfolgungswahn nun, dass dieser nicht zufällig hier war, sondern es auf ihn abgesehen hatte. Er stellt sich deshalb als Magister vor, dankt den Helden für ihren Einsatz und eröffnet ihnen, dass er Grund zur Befürchtung hat, der Dämon sei gezielt auf ihn angesetzt worden. Er bittet die Gruppe ob ihrer Tatkraft, für ein paar Tage als seine Leibwächter zu arbeiten und sein Haus zu beschützen. Grob skizziert er das Problem, dass es skrupellose Akademiekollegen auf ihn abgesehen hätten, er aber nicht genau wisse wer. Er selbst hingegen sei ein friedlicher Forscher. Für das weitere Gespräche siehe Seite 93.

Atuum

MU 11 KL 9 IN 16 CH 14

FF 14 GE 11 KO 19 KK 16

LeP 20 AsP 8 KaP – INI 10+1W6

AW 3 SK 2 ZK 2 GS 6

Maul: AT 16 TP 2W6 RW kurz

Tentakel: AT 12 TP 1W6+2 RW je nach Bedarf kurz bis lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (maximal 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (enormer, dauerhafter Hunger)

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Tentakel), Wuchtschlag I+II (Maul, Tentakel), Zu Fall bringen (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 12, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Paralysis 8

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (niederer, Asfaloth), nicht humanoid

Kampfverhalten: Atuum versucht ständig, Lebewesen zu fressen und greift diejenigen an, die in seiner Nähe sind.

Flucht: Atuum flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen)

☛ **QS 1:** Das Monster ist ein Atuum, ein niederer Diener Asfaloths. Es hat keine feste Form und keine Augen. Es ist vergleichsweise einfach zu beschwören.

☛ **QS 2:** Atuumoi besitzen Regenerationskräfte, weshalb sie nicht einfach zu töten sind. Sie werden von unerfahrenen Dämonologen oft zu Übungszwecken beschworen und häufig als Wächter eingesetzt. Wenn sie der Kontrolle ihres Beschwörers entkommen, leben sie angeblich gerne in der Kanalisation.

☛ **QS 3:** Der Atuum besitzt eine kritische Konsistenz. Wenn er vernichtet wird, zerplatzt er und fügt Umstehenden Schaden zu. Der Dämon ist ein gieriger Allesfresser. Sein Duft benebelt die Sinne und er kann Menschen komplett verschlingen. Er kann nur einzeln beschworen werden und greift auch andere Dämonen an.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Atuum ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Tsa. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Leben und Wiedergeburt verbundenen Gottheiten auf.

Regeneration I: Der Dämon regeneriert pro KR 1W6 LeP.

Verschlingen: Ein Atuum kann ein Wesen der Größenkategorie mittel oder kleiner verschlingen. Bei einer unverteidigten AT des Dämons mit dem Biss wird man verschlungen und erleidet zu Beginn jeder KR 1 SP. Man kann sich nur mittels einer Probe auf **Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)** –1 befreien. Eine solche Probe kostet 1 Aktion.

Zerplatzen: Sollte das Wesen alle seine Lebenspunkte verloren haben, explodiert sein Körper. In einem Radius von 4 Schritt um das Wesen erleiden alle anderen Wesen 2W6+4 TP. An Objekten richtet die Explosion ebenso viele Strukturpunkte Schaden an. Jeder Schritt, den ein Wesen vom Zentrum der Explosion entfernt ist, verringert den Schaden um 1W6+1 TP (es wird der W6 mit der jeweils höchsten Augenzahl vom Schaden wieder abgezogen). Die Explosion 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 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion entfernt.

Dämonen-Regeln: Für Atuum gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Klammergriff (Spezialmanöver)

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status **Fixiert** und **Eingeengt**. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Alternativ kann das Wesen 1 Aktion aufwenden, um das Opfer zu seinem Maul zu heben. In der folgenden KR kann das Wesen dann zubeißen, so es über eine Biss-Attacke verfügt. Diese Biss-Attacke gelingt gegen einen festgehaltenen Gegner automatisch. Die Verteidigung des Angreifers sinkt für den Rest der KR, in welcher der Biss stattfindet, auf 0. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf **Kraftakt (Ziehen & Zerren)** nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltene loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status **Liegend**, sofern ihm nicht eine Probe auf **Körperbeherrschung (Kampfmanöver)** gelingt. Der Angriff ist um –4 erschwert.

Erschwernis: –4



Was für ein Mensch ist Lucan Larez?

Probe auf Menschenkenntnis (Motivation erkennen)

QS 1 – Lucan wirkt wie ein vergeistigter, etwas schuseligler Gelehrter, ein wenig schüchtern und wie der typische Mensch, der sich in größeren Gruppen schlecht durchsetzen kann.

QS 2 – Seine Angst vor Anschlägen ist echt. Er wirkt ernsthaft besorgt und spricht offenbar aus Erfahrung, wenn er von seinen Kollegen an der Akademie Schlechtes erwartet.

QS 3+ – Wenn er von seinen Kollegen spricht, zuckt er immer leicht unmerklich zusammen. Du hast das Gefühl, dass er schmerzhaft Demütigungen erlitten hat, die er verschweigt.

Sollten die Helden auf die naheliegende Idee kommen, die Spur des Atuum zu verfolgen, müssen sie feststellen, dass Dämonen als körperlose Wesen keine Spuren hinterlassen – auch keine Schleimspuren. Sehr geübte Fährtenmacher können sich mit einer Probe auf *Fährten suchen* –3 grob daran orientieren, dass der Dämon auf seinem Weg alle Kleintiere gefressen hat. In diesem Fall führt die Spur in die Nähe eines alten Brunnenschachts, der sich fälschlicherweise als Herkunftsort aufdrängt. Das alte Haus, in dem Zadiffa sich aufhält, befindet sich jedoch ganz in der Nähe (A02). •○

• Dies ist nur vorerst eine Sackgasse. Im Finale des Abenteurers (siehe Seite 110) kann diese Erkenntnis helfen, das Haus von Zadiffa schneller zu finden.

Leibwächter für Lucan

Magister Lucan Larez lädt die Helden zu sich nach Hause ein und skizziert schon unterwegs dorthin, warum er glaubt, dass der Atuum gezielt zu ihm geschickt wurde. Seine Darstellung ist eine Mischung aus wahren Begebenheiten, verstecktem Verfolgungswahn und zurechtgebogenen Unwahrheiten:

- Die Akademie ist ein Wespennest und seine Kollegen überwiegend egozentrische und mitunter auch dem Wahnsinn nahe Schwarzmagier. (+)
- Spektabilität Demelioë ist alt, und es ist offensichtlich, dass in naher Zukunft die Wahl eines Nachfolgers ansteht. (+)
- Dabei sind sich verschiedene Magister so sehr Feind, dass er, Lucan Larez, als vielversprechender Kandidat hervorsticht – aufgrund seines ruhigen und vermittelnden Wesens und seines Scharfsinns. (–, aber Lucan glaubt das tatsächlich)
- Das Kollegium habe ihn unlängst ausgewählt, eine Expedition in das Südmeer zu begleiten und dabei nach Relikten der Wudu zu suchen. (+)
- Dies sei ein Beweis dafür, dass man ihm vertraue. (–)
- Er ist vor einigen Tagen aus der Akademie gezogen, um die nächsten Schritte zu planen. (+, aber Lucan verschweigt hier, dass er einen Anschlag auf die Spektabilität verübt hat; gewinnt ein Held eine Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis* (Lügen durchschauen) –1 gegen Lucans *Überreden* (Manipulieren) 8 (16/14/11), merkt er, dass Lucan etwas verschweigt. Wird dieser darauf angesprochen, gibt er vor, gegangen zu sein, da einzelne *Collegae* ihn aus Neid immer wieder in Diskussionen verstricken würden, um ihn vorzuführen, weshalb er im Moment dort nicht in Ruhe arbeiten könne.)

Lucan kündigt zudem an, er wolle der Spektabilität schreiben, damit sie ihn offiziell als Nachfolger ernenne und so die Wogen glätte – ihr Wort habe nach wie vor Einfluss und Gewicht. Bis dahin aber benötige er Schutz und die Helden

hätten soeben bewiesen, dass sie dazu in der Lage seien. Magister Lucan bietet ihnen 3 Dukaten pro Kopf und Tag an, er rechnet damit, dass er die Helden etwa drei Tage benötigt.

Es ist kein Problem, wenn die Spieler nicht alle Aspekte von Lucans Darstellung glauben. Entscheidend ist, dass er wie ein Mensch wirkt, der selbst an seine Erzählung glaubt und möglicherweise etwas naiv ist, aber harmlos und nicht sonderlich intrigant. Sollten die Helden vorschlagen, den Ort zu wechseln (da dieser hier ja offensichtlich kompromittiert ist), reagiert Lucan ablehnend: zu kompliziert, zu viel Störung für seine Scholarin und ihre Prüfungsvorbereitungen, man würde ihn ohnehin wieder finden – und außerdem gehe es ja darum, nur noch eine kurze Zeit länger auszuharren. Genau dafür braucht er den Schwertarm der Helden.

Magister Lucan kann den Helden auf Nachfrage auch bereits grob skizzieren, wer die entscheidenden Personen an der Akademie sind und ihnen eine erste (subjektive) Einschätzung geben. Einige davon verraten mehr über Lucan, aber das werden die Helden später eventuell selbst herausfinden. Seine Hauptverdächtigen für die Attacke auf ihn sind **Pôlberra** (siehe Seite 108) und **Ghomal Ash'Shar** (siehe Seite 106).

- Spektabilität Demelioë:** „Sie ist immer noch an der Macht, über all die Jahre. Nun – sie hat alle Klippen umschifft. Aber sie wird immer älter. Nicht wahr?“
- Pôlberra:** „Ein gefährlicher Mann, ein Wahnsinniger. Ich glaube, er plant etwas. Er wollte ja schon immer Spektabilität werden. Nun – er würde die Akademie mit sich in den Abgrund ziehen! Zu ungehobelt, zu manisch.“
- Ghomal:** „Ich glaube, er sieht sich zu Höherem berufen, ein Intrigant. Nicht wahr? Ich verdächtige

ihn, mich beseitigen zu wollen. Er ist nicht besonders subtil.“

☛ **Inarés:** „Eine Buchhalterin, macht alles ganz exakt, aber zu pedantisch. Nicht lebensfähig außerhalb der Akademie. Nun, keine Bedrohung. Keine Bedrohung.“

☛ **Zephyrinia:** „Mir gegenüber war sie immer zuckersüß. Vielleicht war das nur gespielt? Aber das kann ich mir eigentlich nicht vorstellen ... Nun, unheimlich ist sie schon!“

☛ **Calman:** „Er forscht zur Angst. Beängstigend, oder? Nun. Nun. Ich traue ihm alles zu. Aber er wirkt eher vergeistigt. Hat sogar Illusionsmagie studiert, heißt es. Aus reinem Forschergeist. Illusionsmagie!“

Lucans Haus

Lucan wird den Helden anschließend das Gebäude zeigen, außerdem stellt er bei der Besichtigung auch seine „tulamidische Scholarin“ **▲ Nazmeya saba Selima** vor, betont aber zugleich, dass sie sich derzeit auf ihre Abschlussprüfung vorbereitet und möglichst nicht gestört werden sollte. Die Kaa-rototh (siehe Seite 114) verbirgt ihre Hörner an der Stirn unter hochgesteckten, langen Haaren und einem Kopftuch mit Schleier. Sie wirkt schüchtern, vergeistigt und einsilbig, spricht aber ein einwandfreies Tulamidya, sollten Helden mit Sprachkenntnissen sie testen wollen.

Das kleine Haus befindet sich in der Nähe der Marktstraße im nördlichen Teil von Brabak. Es hat zwei Stockwerke und ein Flachdach, man merkt dem Haus an, dass es lange Zeit leer stand und sehr kurzfristig von dem Magier angemietet wurde.

Auf der gegenüberliegenden Straßenseite gibt es einige kleinere Läden und Marktstände. Tagsüber ist hier relativ viel Betrieb, gegen Abend schließen alle Läden und es sind kaum Passanten auf der Straße.

Die Umgebung

Lucans Haus (I) steht neben einem weiteren **Wohnhaus (II)**, auf dessen Dach Wäscheleinen voller trocknender Kleidungsstücke gespannt wurden. Auf der anderen Seite bietet ein **verfallenes Haus (III)**, bei dem bereits mehrere Wände und das Dach eingestürzt sind, einen traurigen Anblick. Es heißt, dieses Haus gehöre der Familie Charazzar, die auf steigende Grundstückspreise hoffe und deswegen aktuell das Grundstück nicht verkaufe (Lucan weiß nichts über solche Dinge, aber die Nachbarn können davon erzählen, sollten die Helden sie befragen). Schräg gegenüber wurden zwei Marktstände aufgebaut: ein **Zuckerrohr- (IV)** und ein **Lederwarenhändler (V)**, der auch Lederwaren aus Iryanleder

feilgebetet. Direkt gegenüber verkauft ein **Großhändler für Spirituosen (V)** Likör, Bier und Zuckerrohrschnaps in Flaschen und Fässern – vermutlich eher für die Tavernen und Schänken in Brabak. Hier brennt auch spätabends noch Licht; erst gegen Mitternacht wird der Stand geschlossen.

Das Erdgeschoss

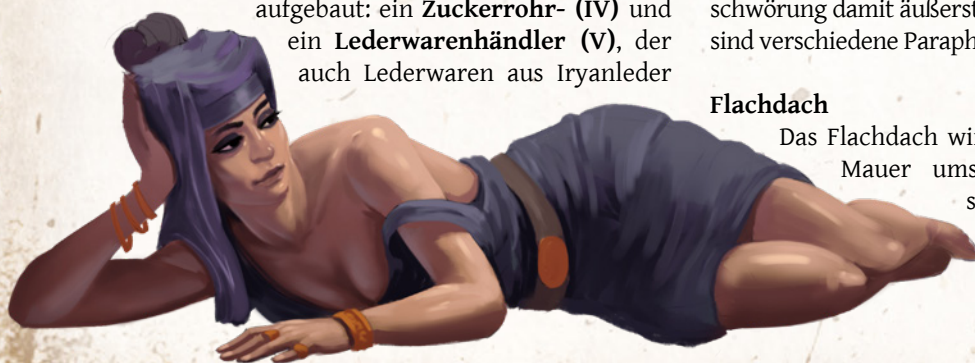
Den Großteil des Erdgeschosses – bis auf einen kleinen **Abort (01)** und eine **Treppe (02)** in den ersten Stock – nimmt eine **Küche (03)** ein. Neben der Küchenzeile und einem Vorratsschrank stehen hier verschiedene Kisten und Fässer verteilt im Raum. Der Ort scheint nicht sonderlich ausgiebig genutzt zu werden. Auf der Rückseite des Hauses gibt es eine Tür in einen brachliegenden **Garten (04)** mit einem verwilderten Kräuterbeet und einigen kleinen Palmen.

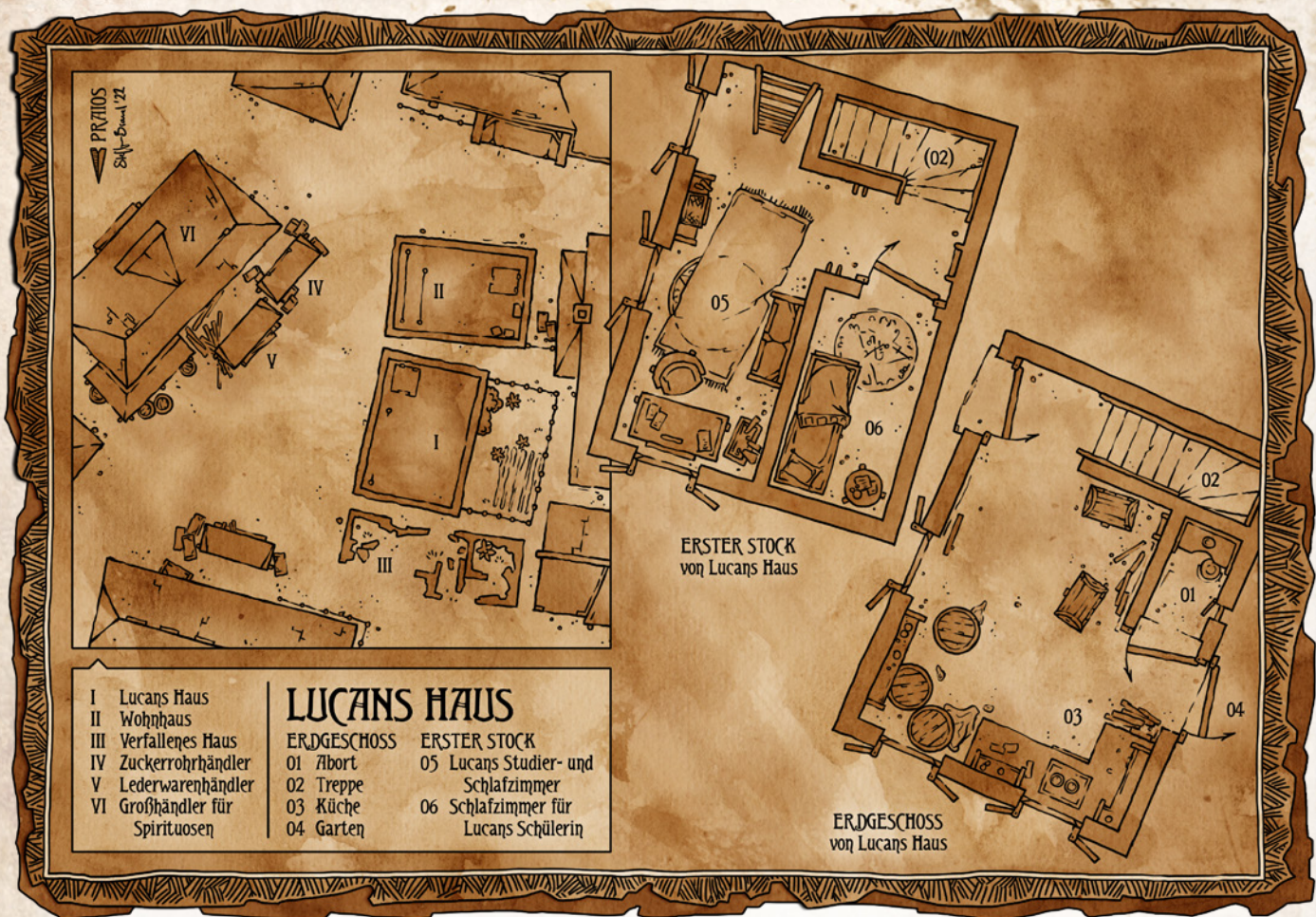
Erster Stock

Der größte Raum im ersten Stock beherbergt Lucans **Studier- und Schlafzimmer (05)**, in dem sich neben einem Schreibtisch auch einige Bücherregale finden. Ein großer Teppich bedeckt den Boden des Raumes und verbirgt die grundlegenden Strukturen eines Beschwörungskreises, der je nach Bedarf angepasst werden kann. An der Wand steht ein Glaskasten, in dem Lucan die Spitzrüssler hält. Die nachtaktiven Tiere verhalten sich tagsüber ruhig, geben aber nach Einbruch der Dunkelheit ständig fiepsende Geräusche von sich. Eine Probe auf **Tierkunde (Wildtiere)** –3 bestätigt, dass es sich bei den Tieren um eine sogar Gelehrten unbekannte Mäuseart handelt. Eine Untersuchung der Tiere (mit der Gefahr, gebissen zu werden) oder eine Probe auf **Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)** –5 offenbart die Giftzähne der Nager. Magister Lucan erklärt bereitwillig, dass er die Mäuse von seiner Expedition ins Südmeer mitgebracht hat und warnt davor, dass die Tiere auf gar keinen Fall entkommen dürften, sollte es im Haus zu einem Kampf kommen. Er hat sie **Brabaker Boronsmäuse** getauft. Lucan schläft auf einer Bambusmatte, die er zum Schlafen auf dem Boden ausrollt. Eine Handleiter an der Wand führt nach oben auf das Flachdach. Die Fenster im Studierzimmer weisen hölzerne Fensterläden auf und lassen sich schließen. Der kleinere der beiden Räume im Obergeschoss dient als **Schlafzimmer für Lucans Schülerin (06)** und beherbergt nur ein schmales Bett und einen kleinen Tisch. Auf dem Boden ist ein großer Beschwörungskreis zu erkennen. Eine gelungene Probe auf **Magiekunde (Rituale)** offenbart jedoch, dass einige der arkanen Zeichen nur schludrig hingekritzelt wurden und dass eine Dämonenbeschwörung damit äußerst leichtsinnig wäre. In einer Kiste sind verschiedene Paraphernalia verstaut.

Flachdach

Das Flachdach wird von einer knapp hüfthohen Mauer umschlossen. Zwei Eisenstangen sind im Boden des Daches verankert, zwischen denen man wohl eine Wäscheleine spannen könnte, so wie man es





auch auf einigen der umliegenden Dächer sieht. Hier gibt es allerdings keine Wäscheleine.

Taktische Überlegungen

Taktisch versierten Helden wird schnell auffallen, dass es die eine oder andere Schwachstelle in der Verteidigung gibt.

Probe auf Kriegskunst

QS 1 – Die vielen Türen, Fenster und der Einstieg über das Flachdach sind offene Flanken. Idealerweise sollten einige dieser möglichen Einstiege versperrt werden.

QS 2 – Die Umgebung ist unübersichtlich. Den besten Überblick hätte auf jeden Fall eine Wache auf dem Dach.

QS 3+ – Die taktische Entscheidung besteht darin, entweder gemeinsam an einem Ort zu wachen oder sich strategisch zu verteilen (zum Beispiel auch in der benachbarten Ruine), also die Wahl, möglichst gut alles zu überblicken oder besser zusammen zu bleiben. Beide Optionen sind je nach Art des Angriffs sinnvoll.

Alles schläft, einsam wacht ...

Die Helden haben den Rest des Tages Zeit, sich Gedanken darüber zu machen, wie sie sich taktisch für die bevorstehende Nacht aufstellen wollen. Magister Larez erwartet weitere Angriffe von Dämonen oder Untoten. Sollten die Helden sich für ihren Wachdienst zuvor mit Ausrüstung eindecken und in Brabak einkaufen wollen, können sie das tun. Der Magister besteht jedoch

darauf, dass von nun an immer mindestens ein bis zwei Personen bei ihm wachen. Er fürchtet insbesondere den Angriff eines Dämons namens Nemanar[•] und erwartet, dass die Helden sich Gedanken darüber machen, wie sie überraschenden Angriffen mit einer Armbrust entgegentreten wollen oder sich im Falle einer magischen Dunkelheit zurechtfinden. Lucan zeigt dabei aber wenig taktisches Verständnis, Lösungsideen sollten hier vor allem von den Helden kommen. Lucan wird umsetzen, was ihm möglich ist. Einen Schutzbereich rund um das gesamte Gebäude hält er allerdings für undurchführbar, zumal es zu auffällig sei.

Ereignisse in der Nacht

Dies ist der Teil des Abenteuers, mit dem Taktiker und Kämpfer angesprochen werden, und bei dem sie auf ihre Kosten kommen sollen. Du kannst dir weitere Elemente aussuchen, um die Gruppe unter Spannung zu halten oder in Dilemmata zu verstricken, insbesondere wenn deren Abwehrpläne eigentlich vorsehen, versteckt zu bleiben.

• Ein Nemanar ist ein Attentäter-Dämon aus dem Gefolge des Blakharaz. Er kann Dunkelheit erzeugen, Geräusche ersticken und tödliche Angriffe aus dem Hinterhalt führen.

Die folgenden Ereignisse können während der Nachtwache stattfinden. Für die Helden stellt sich dabei unter anderem mehrfach das Dilemma, ob sie auf verdächtige

Geräusche vorschnell reagieren und ihre Verstecke aufgeben, um sich in eine vielleicht ungefährliche Situation einzumischen – es könnte ja auch ein Attentäter und die wahre Gefahr bereits hinter der nächsten Ecke lauern.

• Lange Phasen des Wartens sind davon geprägt, dass gar nichts passiert. Gleichzeitig müssen die Helden aber möglichst leise bleiben und haben keinerlei Ablenkung. Mit einer Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) +2 lässt sich überprüfen, ob nicht jemand gegen seinen Willen eindöst. Falls jemand auf seinen Schlaf verzichtet, erhält er nach 24 Stunden des Wachseins 1 Stufe *Betäubung*, die erst verschwindet, wenn er mindestens 6 Stunden am Stück geschlafen hat.

• Ein leises Klappern und Kratzen ist von der gegenüberliegenden Straßenseite zu hören. Grund dafür ist ein Straßenjunge, der sich an den verschlossenen Kisten des Zuckerrohrhändlers zu schaffen macht. Kurze Zeit später stürmen zwei Frauen mit Fackeln aus dem Haus. Eine bekommt den Jungen zu fassen und beginnt, ihm lautstark mit einem Kerkerloch zu drohen, wenn er ihnen nicht irgendwas von Wert bieten kann. Die Helden können, wenn sie ihre Wachpositionen und Verstecke aufgeben wollen, eingreifen und dem Jungen helfen. Als Dank kann er mit Informationen über Brabak aushelfen.

• Deutlich nach Mitternacht torkelt summend ein Lustknaabe in die Gasse, an der Lucans Haus liegt – anscheinend auf der Suche nach einer Stelle, wo er seine Blase leeren kann. Zwei dunkle Gestalten folgen ihm dabei, die anscheinend eine günstige Gelegenheit sehen, ein leichtes Opfer um seine Barschaft zu erleichtern. Helden, die ohnehin auf der Lauer nach verdächtigen Bewegungen sind, können die Räuber mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmung*) –2 rechtzeitig entdecken. Diese gehen bei ihrem Überfall rücksichtslos vor und sind mit Dolchen bewaffnet. Ohne das Eingreifen der Helden kann es passieren, dass der junge Mann auf offener Straße verblutet (–3 LeP). Wenn sie ihm helfen, kann er den Helden als tief rahjagläubiger und regelmäßiger Tempelbesucher beim späteren Kontakt mit dem Rahjatempel oder den Gegenständen zur Konfrontation der Kaa-rototh (siehe Seite 111) helfen.

• Zwei friedliche Achaz laufen durch die Dunkelheit die Straße entlang, wobei sie zusammen blieben und sich immer wieder nervös umschaun – die kühle Nacht ist für ihre Spezies eine Zeit, die Angst auslöst. Helden, die nicht aus der Region stammen und keine Echsenmenschen gewohnt sind, könnten die beiden mit ihrem seltsamen Verhalten als Gefahr missinterpretieren.

Angriff der untoten Spinnen

Gegen 3 Uhr morgens erfolgt schließlich ein tatsächlicher Angriff. Magistra **Zephyrinia** (siehe Seite 109) ist eine der wenigen von Lucans *Collegae*, die seine Flucht für verdächtig halten – ohne allerdings die wahren

Zusammenhänge zu errahnen. Sie ist der festen Überzeugung, ein paar untote Höhlenspinnen

reichen aus, um den Magister, den sie für schwach hält, mindesten so stark zu verletzten und einzuschüchtern, dass er flieht. Sie nimmt aber auch seinen Tod billigend in Kauf. Die Überreste der (Anzahl der Helden) Spinnen hat sie vor einigen Monaten bei einer Expedition zu verfallenen Ruinen im Dschungel sorgfältig eingesammelt und zusammengesetzt. Die untoten Tiere bestehen zum Teil aus ihrem Außenskelett, • einige besitzen aber noch größere Flächen aus borstigen Haaren und verrottetem und nach Verwesung stinkendem Fleisch. In der Dunkelheit sind sie dabei so gut getarnt, dass sie den wenigen Brabakern, die unterwegs sind, nicht auffallen. Die (Anzahl der Helden) Spinnen kommen aus der Richtung der Akademie, aber schlagen rund um das Haus unterschiedliche Wege ein. Einige versuchen, die Hauswand hoch zu krabbeln, um das Dach zu erreichen, andere wandern um das Haus herum. Für den Kampf kannst du die Werte der Höhlenspinne (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 159) verwenden, halbiere aber die LeP der Spinnen. Zwei der Spinnen haben ihre Fähigkeit behalten, Netze zu spinnen; solange sie nicht entdeckt und angegriffen werden, weben sie Fäden und Netze in den Seitengassen des Wohnhauses, die sie bei einem Kampf außerhalb des Hauses zu ihrem Vorteil zu nutzen wissen. Für die untoten Spinnen gelten die Regeln für Untote (siehe Seite 118).

Der nächste Tag

Magister Lucan Larez fühlt sich in seinem Verfolgungswahn bestätigt und ist erbost, wie sehr er offenbar zur Zielscheibe seiner *Collegae* geworden ist. Er überlegt laut und offen, ob er zum Gegenschlag ausholen soll und verdächtigt insbesondere Ghomal Ash'Shar. Unter anderem sinniert er, ob er seinem *Collega* einen beschworenen Dämon schicken soll, nicht, um ihn umzubringen, aber viel-

leicht einen Laraan, • um ihm Alpträume zu verpassen. Mit einer gelungenen Probe auf *Sphärenkunde* (*Sphärenwesen*) –2 wissen Helden, dass das zwar möglich ist, prinzipiell aber andere Dämonen besser dafür geeignet sind, einem Opfer Alpträume zu verschaffen. •••

• Sollten die Helden Lucan aus moralischen Gründen überreden wollen, keine Dämonen einzusetzen, lässt er sich davon überzeugen und ist auch für

• Spinnen sind wirbellos und haben keine Knochen, aber ein Außenskelett.

•• Ein Laraan ist ein machtvoller Dämon aus der Domäne Dar-Klajid, der beschworen wird, um andere zu verführen und zu kontrollieren.

••• Du kannst das an dieser Stelle als Beweis dafür darstellen, dass Lucan offenkundig nicht sonderlich praxiserfahren in Dämonologie ist – es ist für den späteren Verlauf aber auch ein hilfreiches Indiz, dass ihr Auftraggeber hier einen Hang zu Dämonen aus der Domäne Belkeles zeigt.

Gegenvorschläge offen. Offenkundig ist zudem, dass viel zu wenige Informationen vorliegen, wer für diese Anschläge tatsächlich verantwortlich ist. Die Helden können selbst anbieten, in der Akademie nachzuforschen. Lucan wird seinerseits entscheiden, nun den Brief an die

Spektabilität zu schreiben (siehe Seite 93), und darin um eine Unterredung zu bitten, damit sie ihn zum Nachfolger vorschlägt. Er schickt die Helden mit dem Brief als Botschafter, da er sich selbst aktuell nicht in die Akademie zurück traut.

An der Akademie

Die Akademie der Dunklen Halle der Geister zu Brabak wirkt von außen wie ein Granitklotz aus schwarzem Stein. Es ist sehr offenkundig, dass niemand hier in direkter Nachbarschaft leben möchte: Die am nächsten gelegenen Häuser werden von armen Menschen bewohnt oder sind verfallen. Das bronzene Eingangsportal ist mit dämonischen Fratzen verziert. Eine Tafel am Eingang trägt eine Inschrift auf Garethi in Kusliker Zeichen: „Rüttle am Tor, Jünger der Ungeduld!“ Darunter befindet sich ein Schriftzug in Zhayad: „Der Novize der Macht vertraut seine Hand dem Todesvogel an.“ Wer das Tor berührt, löst nur einen alten dämonischen Zauber aus, der in einem heftigen Windstoß den Besuchern eine schillern- und ekelerregende, süßliche Wolke entgegen bläst, die bei allen Lebewesen eine Stufe *Betäubung* verursacht, sofern sie nicht eine ZK von 4+ aufweisen (ein PESTODEM^{AMIII116} mit 15 FP). Die Brabaker Magier können es sich offenbar leisten, Bittsteller abzuwimmeln, und bevorzugen anscheinend ihre Ruhe. Die richtige Klingel verbirgt sich tief im Inneren des geöffneten und scheinbar mit Blut verschmierten Schnabels einer grotesk verzerrten Vogelstatue. Wer hier hineingreifen will, benötigt eine gelungene Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) –2. Bei Misslingen erleidet der Held 1 Stufe *Furcht* und traut sich nicht, die Hand hineinzustecken. Die Klingel löst einen dumpfen Ton aus, der nach einiger Zeit von einem jungen Adepten beantwortet wird. Er bittet die Helden, kurz zu warten. Als er zurückkommt, eröffnet er ihnen, dass die Spektabilität indisponiert sei, aber Magistra Zephyrinia Serpentez sie zu sehen wünsche. Er leitet sie durch das Erdgeschoss in den ersten Stock, wo die Zimmer der Magister liegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es scheint so, als hätten die Erbauer der Akademie entschieden, dass Fenster überbewertet seien. Stattdessen säumen goldverzierte Laternen mit trüben Scheiben die Wände. Eure Füße versinken in einem weichen Teppich, der an den Rändern Schimmelflecken aufweist, die im Schatten verschwimmen. Aus Wänden und Decke ragen kleine, steinerne Fratzen, die euch zu beobachten scheinen. Hat eine davon nicht gerade geblinzelt? Man führt euch durch einen langen Gang, von dem auf beiden Seiten weitere Korridore abzweigen. An jeder Ecke stehen riesige Statuen, die Dämonen darstellen. Ein Wispern liegt in der Luft, und von irgendwo aus der Ferne dringen gedämpfte Schreie, gefolgt von Kichern, Geflüster und Gemurmel an eure Ohren. Unvermittelt weht ein eisiger Wind aus einem der Gänge, kurz darauf zieht eine flüchtige, schwarze

Nebelschwade durch den Gang – gegen die Richtung des Luftzugs. Dann wankt euch etwas entgegen, das sich als Skelett mit einem kleinen Hammer entpuppt. Es geht an euch vorbei, ohne euch zu beachten, die Augenhöhlen starr ins Nichts gerichtet.



Der Adept wirkt schüchtern, wortkarg und wenig ansprechbar, kommentiert die großen Statuen jedoch damit, dass hier die „sechzehn Erzdämonen“ stünden, ein alter, geflügelter Witz der Akademie, um sowohl Studienanfänger als auch Gäste

zu verwirren. Das Skelett sei einer der Hausmeister, sagt er. Nichts von alledem erscheint ihm ungewöhnlich. Er führt die Helden eine Treppe hinauf in den zweiten Stock. Die Korridore sind hier etwas enger, anstelle der vielen Gänge sind zahlreiche Türen zu sehen.

• Nachdem mittlerweile in gelehrten dämonologischen Fachkreisen diskutiert wird, ob es nicht tatsächlich mehr als 12 Erzdämonen gibt, erscheint dieser Witz plötzlich in einem ganz anderen Licht ...



Dessert mit Zombie



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet ein Zimmer, in dem die Luft stickig und süßlich zugleich ist. Aus einem sehr schmalen, schießschartenartigen Fenster fällt etwas Tageslicht und wirft einen Lichtstreifen auf den Boden. An den Wänden stehen Regale, in der Mitte des Raumes lädt eine mit edelster Seide und Brokat bezogene Sesselgruppe zum Verweilen ein, rote und rosafarbene Kissen versprechen Komfort. In den Regalen reihen sich Bücher, mit Blumennamen beschriftete Krüge und weitere Glasgefäße aneinander, die offenbar zähflüssigen Honig in unterschiedlichen Goldfarben enthalten. Öllampen flackern an der Wand. In einer Ecke steht reglos ein in Diener-Livree gekleideter Mensch mit einem Tablett in den Händen, dem bereits die Hälfte des Gesichts fehlt. Kaum, dass ihr diesen Anblick verdaut habt, fällt euer Blick nun auf die Magierin, die euch in diesem Salon offenbar bereits erwartet hat. Sie gibt dem Diener einen Wink, woraufhin dieser den Kopf neigt und auf euch zugeht. Mit knochigen Händen, an denen noch Fetzen von faulem Fleisch hängen, greift er nach Teetassen aus feinstem Unauer Porzellan und stellt sie mit gekonnter Dienergeste ab. „Honig oder Zucker?“, fragt euch die Magierin lächelnd.



Unter dem zuckergusshaften Auftreten verbirgt sich eine knallharte Machtfrau und eisige Magierin. Magistra **Zephyrinia** (siehe Seite 109) ist politisch gewieft genug, um ein aufmerksames Interesse an denjenigen zu haben, die Lucan Larez als Leibwächter angeheuert hat, und fragt sich im Laufe des Gesprächs erstmals, ob sie ihren *Collega* unterschätzt haben könnte. Zunächst wird sie die Helden fragen, warum sie die Akademieleiterin zu sprechen wünschen. Berichten diese von dem Brief Lucans, bietet sie an, den Brief weiterzuleiten, sobald die Spektabilität wieder zu sprechen sei. Sie plant natürlich, den Brief zunächst selbst zu lesen, sollten die Helden ihn aushändigen. Unabhängig davon, ob sie das tun, lenkt sie das Gespräch danach auf deren Auftraggeber. Sie beginnt die Helden nach ihm auszufragen, lässt sich im Gegenzug aber auch einige Informationen entlocken, die sie sehr bewusst preisgibt.

- ☛ Lucan Larez ist ein naiver Mensch, der zu keinerlei Intrige fähig ist.
- ☛ Er hat nicht einmal durchschaut, dass er vom Kollegium auf eine Expedition geschickt wurde, die niemand sonst antreten wollte, und an der er scheitern musste, indem er ohne Ergebnisse zurückkehrte.
- ☛ Wenn jemand wie Lucan sich Hoffnungen auf den Spektabilitätsposten macht, überschätzt er sich maßlos. Andererseits zeigt es, dass der Machtkampf um die Nachfolge offensichtlich eine neue Phase erreicht hat.
- ☛ Der Posten würde nach einem Ableben der aktuellen Spektabilität innerhalb des Kollegiums durch eine Wahl vergeben.
- ☛ Irgendjemand scheint Intrigen zu spinnen, um mögliche Konkurrenten zu beseitigen. Vor einer Woche ging eine Beschwörung schief, und Zephyrinia vermutet dahinter Absicht. Sie will deshalb von den Helden wissen, ob Lucan mit einem anderen Magister Kontakt hatte. Handelt es sich hier etwa um eine Verschwörung?

Sollten die Helden im Gespräch von Lucans angeblicher Schülerin berichten, wird Zephyrinia anmerken, dass dies nicht der Name der Schülerin ist, die er offiziell hat, was bereits hier den Verdacht auf den Auftraggeber der Helden lenken kann (siehe Seite 99).

Nach einiger Zeit des Gesprächs betritt Zephyrinias aktuelle Scholarin **Maryarita** (siehe Seite 108) das Zimmer. Sie wird von der Magistra zunächst routinehaft gefragt, wer ihre Partnerin beim Beschwörungstest im vergangenen Jahr war (die Antwort der Scholarin lautet: „Zadiffa“). Erst danach darf sich die junge Frau nähern.

Sollten die Helden nachfragen, klärt Zephyrinia sie darüber auf, dass die Frage sicherstellen soll, dass kein Quitslinga den Raum betritt. Tatsächlich wurde die Scholarin von Magister **Ghomal Ash'Shar** (siehe Seite 106) mittels GROSSE GIER dem Drang ausgesetzt,

Rache an ihrer Lehrerin für zahlreiche Grausamkeiten zu üben, weshalb es in der folgenden Szene zu einem Attentat kommt.

Probe auf Menschenkenntnis (Motivation erkennen) – 1

QS 1 – Die Scholarin wirkt unterwürfig und schüchtern. Sie hat erkennbar Angst vor Zephyrinia.

QS 2 – Maryarita scheint ihre Magistra zudem von ganzem Herzen zu hassen, möglicherweise aufgrund von Geschehnissen in der Vergangenheit, die auch für ihre Angst verantwortlich sind.

QS 3+ – Die Scholarin zittert leicht am ganzen Körper und zuckt, als versuche sie, sich unter Kontrolle zu behalten. Sie wirkt nervös, aufgeregt.

Helden, denen eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3 gelingt, können ebenfalls registrieren, dass die Scholarin zittert und unruhig wirkt. Zephyrinia beauftragt die junge Frau, Staub von den Honigkrügen zu wischen, und beachtet sie daraufhin nicht weiter. Dementsprechend unvorbereitet ist sie, als Maryarita sich plötzlich mit einem altmodischen Dolch einen Schritt auf sie zubewegt, auf sie einsticht und „Rache!“ schreit. Der Angriff trifft die Magierin an der Schulter in den Hals.

Probe auf Körperbeherrschung (für Helden, die zuvor Verdacht geschöpft haben, ist diese Probe um +2 erleichtert)

Misslungen – Bei misslungener Probe benötigt ein Held die komplette folgende KR, um sich aus dem weichen Sessel zu erheben. Er erhält in dieser Zeit den Status *Überrascht*.

QS 1-2 – Der Held springt erfolgreich aus den tiefen, weichen Kissen auf und kann in der folgenden KR seine normalen Aktionen durchführen.

QS 3+ – Der Held ist so geschickt, dass er aufspringt, sich direkt der Angreiferin nähert und die kommende KR bereits neben ihr steht.

Maryarita ist weder eine geübte Meuchelmörderin noch eine Kämpferin und lässt sich relativ einfach überwältigen. Sollten die Helden sie jedoch nicht erfolgreich stören, wird sie weiter auf die Brust und den Bauch der Magierin einstechen. Die erste Attacke in den Hals hat Magistra Zephyrinia vorerst handlungs- und sprechunfähig gemacht. Sie wird zeitnah medizinische Versorgung benötigen. Sofern die Scholarin das Eingreifen der Helden überlebt, bleibt sie von rasender Wut ergriffen und von einem geradezu übermenschlichen Drang, ihre Angriffe fortzusetzen. Eine Untersuchung mittels Magischer Analyse mit einer Probe auf *Magiekunde* liefert Hinweise darauf, dass die junge Frau unter Beherrschungsmagie steht. Der wirkende Zauber GROSSE GIER hat QS 2. Dass Ghomal Ash'Shar hinter dem Zauber steckt, können die Helden zu diesem Zeitpunkt jedoch noch nicht herausfinden. Von Raserei ergriffen, schreit sie ihre Vorwürfe in die Welt hinaus: dass Zephyrinia

• Quitslinga sind Dämonen aus der Domäne Amaze-roths, welche die Gestalt von Menschen annehmen und imitieren können. Sie gelten als perfekte Spione und Meuchler.

• Das Gellass ist ein berück-
tigter lichtloser Raum an der
Brabaker Akademie, in dem
Schüler bei schweren Bestra-
fungen eine Nacht verbrin-
gen müssen. Viele tauchen
am nächsten Morgen mit
schlohweißen Haaren oder
wahnsinnig wieder auf und
murmeln unablässig von
„den Stimmen ...“

Scholaren für Nichtigkei-
ten ins Gellass geschickt
hat, dass sie wehrlose
Menschen mit Honig mäs-
tet und für ihre morbiden
Experimente missbraucht
und auch Maryarita selbst
schon geschlagen, gede-
mütigt und gefoltet hat,
um sie zu einer besseren
Schülerin zu machen.

Die Wirkung der Beherrschung nimmt nach etwa 20 Minuten ab. Danach lässt sich Maryarita mit Proben auf *Überreden* (Manipulieren) oder *Einschüchtern* (Drohung, Folter oder Verhör) +1 befragen und gibt zu Protokoll, dass sie vor etwa einer halben Stunde von Zephyrinia auf einem Botengang zu Magister Pôlberra geschickt wurde, den sie in den Katakomben im Gespräch mit Magister Calman und Magister Ghomal Ash'Shar angetroffen hat. Sie sei über den Fuß eines der drei gestolpert, woraufhin man ihr aufgeholfen

habe, sie weiß aber nicht mehr sicher, wer – die Situation war ihr zu peinlich, als dass sie genau geschaut hätte, wer ihr die Hand gereicht hat. Eine dieser drei Personen muss vermutlich für den Zauber verantwortlich sein, denn auf dem Rückweg spürte sie den Drang, den schweren Zierdolch von der Wand zu nehmen und Rache an ihrer Lehrerin zu üben.

Der weitere Verlauf hängt davon ab, wie effizient die Helden Magistra Zephyrinia Serpentez heilen konnten oder wie sie mit Maryarita umgegangen sind. Wenn die Gruppe über Heilmagie oder ähnliche Fähigkeiten verfügt, ist Zephyrinia wieder bei vollem Bewusstsein und schimpft über ihre Schülerin – nicht wegen des Attentats, sondern weil sie sich so leicht hat verzaubern lassen. Sie traut allen drei Männern zu, einen solchen Angriff auf sie zu starten. Können die Helden nur Erste Hilfe leisten, liegt Zephyrinia, verarztet, aber noch immer schwer verwundet, in einem Schockzustand und ist vorerst nicht ansprechbar. Maryarita allerdings wird die Helden bitten, sich der Sache anzunehmen, weil sie ansonsten befürchtet, mindestens von der Akademie geworfen zu werden – wenn nicht gar Schlimmeres.

Inmitten eines Machtkampfs

Das folgende Kapitel schildert verschiedene Episoden, denen sich die Helden widmen können oder denen sie begegnen. Es geht davon aus, dass die Helden daran interessiert sind, das Geflecht des Machtkampfes an der Akademie zumindest teilweise zu durchschauen. Sei es, weil sie sich Lucan Larez verpflichtet fühlen, sei es, weil sie der jungen Scholarin helfen wollen oder weil ihnen ein auf Leben und Untod geführter Machtkampf an einer Akademie voller Schwarzmagier zu gefährlich für Aventurien erscheint. Sollte keine der Motivationen stark genug sein, kannst du zeitnah den Verdacht darauf lenken, dass Lucans Schülerin nicht diejenige Schülerin ist, die er an der Akademie betreute – und dass er möglicherweise unter dämonischem Einfluss steht. Es ist nicht vonnöten, dass die Helden alle folgenden Episoden durchleben oder gar aufklären. Im Zuge der Erlebnisse sollte aber klar werden, dass am Anfang des Zwists kurioserweise Lucan Larez steht (siehe Seite 84). Beschreibungen der Personen an der Akademie findest du ab Seite 106. Dort finden sich auch Angaben, welche Hinweise und Erkenntnisse diese liefern können. Aufgelistet finden sich diese ab Seite 105.

In den Personenbeschreibungen werden diverse Attacken und Intrigen der Magister aufgeklärt, damit du als Meisterin die Hintergründe kennst. Entscheidend ist aber vor allem die Erkenntnis, dass sich die Magister gegenseitig an die Gurgel gehen, weil ein Kaa-rototh geschickt mit deren Machtgelüsten und Schwächen spielt. Die Helden können versuchen, alle diese Fäden zu entwirren – je mehr Zeit sie allerdings dafür aufwenden, anstatt zu Lucan zurückzukehren, desto misstrauischer wird die Kaa-rototh. Die Dämonin hatte die Helden ursprünglich als unbedeutend abgetan.

Die Helden sollten in dieser Situation nicht den Blick für das Wesentliche verlieren: Wichtiger als die Frage, wer hier wem an die Gurgel geht, ist die Frage, warum der Machtkampf derartig eskaliert. Die entscheidenden Situationen sind der Todesfall bei der Beschwörung des Sharbazz und die Vergiftung der Spektabilität. Beide hängen mit Lucan Larez zusammen. An verschiedenen Stellen des Abenteuers können die Helden sich verzetteln oder aufgehalten werden. Je später die Helden zum Haus Lucans zurückkehren, desto alarmierter wurde die Dämonin und hat für eine eventuelle Konfrontation Vorkehrungen getroffen.

Die Intrigen der Schwarzmagier

Die folgenden Ereignisse finden auf jeden Fall statt. **Tag 1** ist dabei der Zeitpunkt, an dem die Helden von Magister Lucan angeworben wurden.

- **Tag 1:** Magisterin Zephyrinia Serpentez sendet untote Spinnen zu Lucan. Calman verdächtigt Magistra Inarés, den Schutzkreis bei der Sharbazz-Beschwörung manipuliert zu haben, und lässt sie mittels einer illusionären Treppenstufe verunfallen. Sie bricht sich aber nur den Knöchel.
- **Tag 2:** Spektabilität Demelioë sendet eine Botschaft an Lucan. Der zweite beherrschte Schlitzrüssler findet den Weg in die Gemächer der Spektabilität und beißt sie in den nackten Fuß. Da sie bei Mäusen, die in der Akademie ohnehin häufig vorkommen, nicht an Gift denkt, säubert sie die Wunde gründlich, behandelt sie aber nicht gegen Vergiftung und wird schnell

fiebrig. Da sie keine Schwäche zeigen will, weil sie um die Ambitionen ihrer potenziellen Nachfolger weiß, zieht sie sich mit Hinweis auf eine „Magenverstimmung“ zurück und verbietet jeglichen Besuch.

Die Helden treffen an der Akademie ein und werden von Magistra Zephyrinia abgefangen. Da die Spektabilität unklare Krankheitssymptome hat, wittert unter anderem Ghomal seine Chance:

- ☛ Er verübt einen Anschlag auf Magistra Zephyrinia, indem er ihre Schülerin mit dem Zauber GROSSE GIER auf sie ansetzt (siehe Seite 97).
- ☛ Ghomal verübt einen Anschlag auf Pôlberra, indem er einem Adepten einen Nirib-Dämon auf den Hals hetzt, ihn dadurch kontrolliert und Pôlberra angreifen lässt (siehe Seite 102).
- ☛ Inarés vertauscht als Revanche für die von ihm geäußerten Verdächtigungen Paraphernalia bei Magister Calman (siehe unten).

Bewegen an der Akademie

Die Dunkle Halle der Geister zu Brabak ist ein gefährlicher Ort. Magische Fallen sichern bestimmte Bereiche vor Betreten durch Unbefugte, untotes Wachpersonal hat eindeutige Befehle, Eindringlinge zu beseitigen und die Schwarzmagier beäugen misstrauisch ihre Geheimnisse und lassen nicht einfach so Heldengruppen durch die Räumlichkeiten der Akademie spazieren. Um sich hier sinnvoll fortbewegen zu können, benötigen die Helden eine Eskorte von Akademieangehörigen, die wissen, was sie tun. Die naheliegendsten Alternativen sind die Scholarin Maryarita oder der Scholar ♀ Tonku (siehe Seite 108 und Seite 109). Der Großteil der Schauplätze befindet sich im zweiten Stockwerk der Akademie, im Wohntrakt der Magister. Sie sind bewusst nicht auf einer Karte verortet, die Spieler sollen nicht den Eindruck bekommen, die Akademie wie einen klassischen Dungeon erkunden und in jede Ecke spähen zu können. Das erleichtert dir als Meisterin auch, die Kontrolle über die Handlung zu behalten, gleichzeitig können und sollen die Spieler das Gefühl haben, im Rahmen ihrer Erkenntnisse und Interessen alle wichtigen Personen aufsuchen zu können.

Eine sabotierte Prüfungsvorbereitung

Ein gellender Schrei lockt die Helden von Zephyrinias Salon aus in einen Nachbarraum, wo sich ihnen ein bizarres und gleichzeitig vertrautes Bild bietet: Im Wohnraum des Magisters ♀ Calman (siehe Seite 106) wird eben jener gerade von einem Atuum (siehe Seite 92, dieses Mal mit einer *Defensiven Verbesserung*, siehe **Regelwerk** Seite 264) verspeist. Ein Bein ragt noch aus einem der Mäuler des Dämons heraus, während das Splittern von Knochen zu hören ist. In einer Ecke steht der verängstigte Scholar ♀ Tonku (siehe Seite 109), der panisch versucht, Magie zu wirken, aber offensichtlich viel zu aufgebracht dafür ist. Die Helden werden also zum zweiten

Mal innerhalb weniger Tage gegen einen Atuum kämpfen – diesmal sollten sie einiges über die Stärken und Schwächen des Dämons wissen. Für Magister Calman kommt jede Rettung allerdings zu spät.

Spurensuche

Helden, die sich in Dämonologie auskennen, können mit einer gelungenen Probe auf *Magiekunde (Rituale)* feststellen, dass offenbar falsche Paraphernalia für die Beschwörung des Dämons verwendet wurden: Anstelle von schwarzen Tukanfedern wurden schwarze Rabenfedern benutzt. Das hat die Beschwörung erschwert. Helden mit der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* erkennen zudem, dass der Bannkreis fehlerhafte Zeichen enthält. Dadurch war es für den Dämon ein Leichtes, sich gegen seinen Beschwörer zu wenden. Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –2 lassen sich kleine Fusseln von anderen Vogelfedern nahe des Eingangs finden, die Federn selbst lassen sich aber nirgendwo im Zimmer finden. Mit einer gelungenen Probe auf *Tierkunde* –3 lassen sich die Fussel als zu Tukanfedern gehörig identifizieren.

Was Tonku berichten kann

Nach dem Kampf kann der Scholar erklären, dass er gemeinsam mit seinem Lehrmeister für den Pflichtteil der Abschlussprüfung die Beschwörung eines Atuums mit „defensiver Stärkung“ geübt hat. Um den aufgebrachten jungen Mann zu beruhigen, ist eine gelungene Probe auf *Heilkunde Seele* vonnöten. Danach lassen sich ihm folgende weitere Informationen entlocken:

- ☛ Tonku gibt sich selbst die Schuld, weil er „das Buch“ nicht in der Bibliothek finden konnte, das sein Lehrmeister zuvor studieren wollte und welches Hinweise zu Asfalth-Dämonen enthält, zu denen auch der Atuum zählt. Wird er nach dem Titel des Werkes gefragt, sagt er, dass es sich um den Band A-F aus der Reihe *Die Ferse des Azzitai* handele (siehe Seite 101).
- ☛ Der Scholar kann auch erzählen, dass sein Lehrmeister in den vergangenen Tagen immer wieder über Magistra Inarés fluchte und sie verdächtigte, hinter der Katastrophe bei der Beschwörung des Sharbazz zu stecken. Schließlich sei sie von allen pedantischen Zeichnern mit Abstand die genaueste. Eigentlich sei es unmöglich, dass in ihrem Beisein ein Kreis nicht exakt gezeichnet wird.
- ☛ Sollten sich unter den Helden keine Kenner der Dämonologie befinden, kann auch Tonku selbst die Fehler bei der Beschwörung feststellen, sobald er sich beruhigt hat und von den Helden darauf angesprochen wird. Er ist überzeugt davon, dass am Morgen desselben Tages noch die richtigen Paraphernalia an ihrem Platz lagen und der Kreis korrekt gezeichnet war.

Wenn die Helden Tonku schildern, dass sie die merkwürdigen Unfälle aufklären wollen, begleitet der Schüler sie anschließend gerne durch die Akademie und ermöglicht ihnen den Zutritt zur Bibliothek oder kann ihnen erklären, wo sie verschiedene Magister finden.

Die gesamte Episode verbirgt verschiedene wichtige Erkenntnisse: Derzeit beschwören sehr viele Scholaren zur Prüfungsvorbereitung Atuumoi. War also der erste Atuum möglicherweise gar keine gezielte Attacke auf Lucan Larez? Zweitens ist ein Buch, das Hinweise zur Atuum-Beschwörung gibt, verschwunden. Gemeint ist der Band aus der Reihe *Die Ferse des Azzitai*, in dem sich ebenfalls hilfreiche Ratschläge zum Kampf gegen eine Kaa-rototh finden. Außerdem können die Helden hier zum ersten Mal erfahren, dass schon vor einigen Tagen offenbar eine Beschwörung sabotiert wurde. Tonku kennt auch Zadiffa gut und kann darauf angesprochen klarstellen, dass sie nicht nur anders heißt, als die Person, die die Helden bei Lucan gesehen haben, sondern auch anders aussieht.



Auf Büchersuche

Die Bibliothek der Halle der Geister liegt in den Katakomben der Akademie. Die Helden benötigen eine Eskorte durch einen Scholaren oder einen Magister, wenn sie dort Nachforschungen anstellen wollen. Die Bibliothek ist ein düsterer Ort, in dem Bücher zu wispern scheinen, untote Katzen auf Mäusejagd gehen und der **Bibliothecarius** (sieht aus wie 50, hat keinen Namen, bleich mit ruhelosen Augen; in Wahrheit ein Quitslinga-Dämon, der an die Bibliothek gebunden ist und heimlich nach einem Weg sucht, sich zu befreien; dass er ein Dämon ist, wissen nur wenige) davor warnt, dass manche Bücher wahnsinnig machen, sobald man sie aufschlägt. Hier finden sich wuchtige Bücher ebenso wie Schriftrollen in Tongefäßen, aber auch Schnitzereien, Kodizes auf Seiten aus Bananenblättern und Glyphen auf Schlangenhaut. Die Regale enthalten darüber hinaus nekromantisches und schamanistisches Wissen der Wudu, der Achaz und der Waldmenschen. Im Bestand geht die Bibliothek fast nahtlos in das über, was bei anderen Akademien bereits als der „Giftschrank“ bezeichnet wird – der Bereich der verbotenen oder weggesperrten Bücher: *Borbarads Testament* ist den Schülern hier ebenso zugänglich wie eine Erstabschrift von Salpikon Savertins *Buch der Leiber*, verschiedene Abschriften des *Codex Dimensionis* oder des *Codex Daemonis* – aber natürlich auch die Gesamtbestände des *Spiegels der Schwarzmagie*, der von den Brabaker Magiern herausgegebenen Zeitschrift. In einer Nische ruht das *Arachnoide Almagest*, ein verbotenes Buch über Spinnen, dessen hiesige Abschrift mit einem Fluch belegt wurde, der es zum wimmelnden Anziehungspunkt von Spinnentieren macht, darunter auch größere und giftige Exemplare. Um hier ein Buch ausfindig zu machen, können die Helden einen alten Schrank mit Karteikarten konsultieren. Das verwirrende Karteisystem ist allerdings nach Sternkonstellationen sortiert und benötigt gelungene Proben auf *Rechnen* und *Sternkunde*, um die korrekten Standorte zu lokalisieren.

Die Ferse des Azzitai

Das Buch ist tatsächlich nicht an seinem Ort. Auskunft darüber, wer es ausgeliehen hat, kann der Bibliothekar geben. Da der Quitslinga insgeheim nach einem Weg

sucht, sich zu befreien, lässt er sich zum Beispiel dadurch bestechen, dass die Helden für ihn einige Stunden lang Akten sortieren, damit er in dieser Zeit studieren kann. Alternativ reagiert er auch auf eine gelungene Probe auf *Überreden* –3. Mitteilen kann er, dass das verschwundene Buch ein Band aus der Reihe *Die Ferse des Azzitai* – *Schwachstellen von Dämonen* ist, die Domänen A-F behandelte und von der Scholarin Zadiffa entliehen wurde, die seit einigen Tagen nicht mehr gesehen wurde. Eine erfolgreiche Probe auf *Sphärenkunde* ergibt zudem, dass die Domänen A-F nur zwei Domänen umfassen können: Calijnaar mit der Herrscherin Asfaloth und Dar-Klajid mit der Herrscherin Belkelel.

Der Codex Daemonis und Das Arcanum

Die Helden könnten auch auf die Idee kommen, an anderer Stelle nach Hinweisen zur Dämonin Kaa-rototh zu suchen. Der *Codex Daemonis* und *Das Arcanum* bieten sich dafür an, sind jedoch gefährliche Literatur. Der *Codex Daemonis* (nur mit *Magiekunde*-FW 10 überhaupt verständlich), ursprünglich von einem Antimagier verfasst, trieb den Verfasser in den Wahnsinn – und kann das bis heute bei einem intensiven Studium weiterhin bewirken. Wer die letzten 150 der insgesamt über 300 Seiten studiert, muss eine Probe auf *Willenskraft* –3 ablegen, oder er erleidet permanent 3 Stufen *Verwirrung*. Er erhält allerdings neben den Hinweisen **M, N, O, P** und **Q** (siehe Seite 105)



tatsächlich den Wahren Namen der Kaa-rototh, was einem erfahrenen Dämonologen beim Versuch helfen könnte, die Dämonin zu bannen. *Das Arcanum* macht einen FW von 6 in *Sphärenkunde* und *Magiekunde* erforderlich, um seinen Inhalt zu verstehen, und ist um die 600 Seiten dick. Solange die Helden

sich nicht mindestens einen Tag Zeit zum Lesen nehmen, finden sie nur durch Zufall (1-2 auf 1W20) die Stelle, an der vermerkt ist, dass gelegentlich Kaa-rototh-Dämonen in der Vergangenheit ihre Maske haben fallen lassen, wenn sie mit Verweisen auf die Göttin Rahja provoziert wurden. Sollten die Helden im Kampf gegen den Dämon eine solche Taktik anwenden, braucht es eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* –1 gegen die *Selbstbeherrschung* der Kaa-rototh – gelingt die Vergleichsprobe, verliert die Dämonin eine ihrer Aktionen in dieser Kampfunde.

Gespräch mit Ghomal Ash'Shar

Da Magister Ghomal Ash'Shar (siehe Seite 106) von Scholarin Maryarita genannt wurde, können die Helden ihn gezielt aufsuchen. Er hält sich in seinem Studierzimmer auf. Der ohnehin schon intrigante Magister wurde vor einigen Tagen von Kaa-rototh berührt, mittels der *Hand der Verführung* (siehe Seite 114) verstärkte dies seine *Persönlichkeitsschwächen* *Arroganz* und *Neid*. Er hält sich den Helden gegenüber für deutlich überlegen. Am ehesten ist er noch mit Schmeicheleien dazu zu bewegen, Informationen preiszugeben (erfolgreiche Probe auf *Betören* (*Anbändeln*) +1 oder *Überreden* (*Schmeicheln*)). Dann lassen sich ihm neben den Hinweisen zu Zadiffa und Lucan folgende Dinge entlocken:

- Pôlberra ist alles zuzutrauen. Der Mann ist machtgierig und intrigant. (-)
- Zephyrinia sollte man nicht trauen. Hinter ihrer Fassade verbirgt sich eine Sadistin. (+)
- Inarés und Calman haben eine Art privater Fehde, weil ihre Persönlichkeiten wie Feuer und Wasser sind. (+)

Auch wenn die Helden Hinweise auf seine Verwicklungen in die Anschläge gesammelt haben, wird Ghomal an dieser Stelle nichts eingestehen. Ihn zu sehr in die Enge zu treiben, birgt die Gefahr, als ungebetene Gäste aus der Akademie geworfen zu werden.

Gespräch mit Inarés

Die Helden können Magistra Inarés (siehe Seite 107) in ihrem Arbeitszimmer aufsuchen. Die Magierin empfängt sie humpelnd mit einem bandagierten und geschienten Bein. Sie ist merklich an Intrigen und Machtkämpfen nicht interessiert (gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) +3) und hält Derartiges für eine Verschwendung von Ressourcen, die besser in Wissenschaft und Forschung investiert werden sollten. Zu Lucan hat sie wenig zu sagen („Er ist ein Kollege und forscht an seiner *Doctrina differentia*, nicht sehr ambitioniert und schweigt viel. Ich verstehe die Frage nicht.“). Ihre Schwachstelle ist die Wissenschaft. Inarés ist sowohl von der Magie der Wudu fasziniert als auch vom Golembau. Wer diese Themen konkret anspricht und ihr als Gesprächspartner kundig genug erscheint, mit dem kommt sie ins Fachsimpeln. Dazu bedarf es einer erfolgreichen Probe auf *Magiekunde* (Magische Wesen) -2. Wer mit einem Buch aus einem dieser Fachbereiche zu Inarés kommt und sie um Rat fragt, für den ist die Probe um +2 erleichtert.

Einmal in ein Gespräch verwickelt, sind ihr folgende Informationen mit einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Überreden* (Manipulieren) +2 gegen ihre *Willenskraft* -2 zu entlocken:

- Sie gibt mit entwaffnender Offenheit zu, dass sie die Paraphernalia bei Magister Calman vertauscht hat, interpretiert das jedoch nicht als direkten Angriff („Wer zu schludrig ist, um vor einer Beschwörung alles noch einmal genauestens zu überprüfen, hat so einen Unfall selbst zu verantworten.“).
- Ebenso bereitwillig erzählt sie, dass sie vor kurzem beim Treppenabgang Opfer einer Illusion wurde und mehrere Stufen herabgestürzt ist – sie hätte sich dabei leicht das Genick brechen können. Der einzige Magister an der Akademie, der sich so etwas vulgärem wie Illusionsmagie hingibt, war Magister Calman.
- Sie kann von der misslungenen Beschwörung des Sharbazz erzählen. Das Thema treibt sie sichtlich um: Der Dämon hätte niemals den Bannkreis durchbrechen dürfen, sie selbst hat die Zeichnungen mehrfach kontrolliert.

Andernfalls bleibt sie einsilbig und komplimentiert die Helden schnell wieder aus ihrem Studierzimmer heraus.

Treffen mit Pôlberra

Zum Zeitpunkt, an dem die Helden sich an der Akademie befinden, ist Pôlberra (siehe Seite 108) mit einem Adepten im Gerberviertel auf dem Gelände der **Werft (GV03)** unterwegs, um dort nach Wasserleichen zu suchen – wie sich an der Akademie herausfinden lässt. Er will studieren, ob Algenbewuchs das Erheben von Wasserleichen erschwert oder erleichtert und dazu Wasserleichen an Ort und Stelle erheben. Das wiederum kann er sinnvollerweise nur abends oder nachts tun. Um ihn zu treffen, müssen die Helden also die Akademie verlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein leichter Nebel ist aufgezogen. Gedämpft klingen Hammerschläge aus der Werft durch die Nacht, das Hafenwasser schwappt brackig an die alte Mole, es riecht salzig und faulig. Vor euch ist ein leises Röcheln zu hören, unterbrochen von gurgelndem Keuchen, als versuche jemand mit Wasser in der Lunge zu atmen. Als ihr näherkommt, seht ihr zwei Gestalten, einen untersetzten Mann in schwarzer Robe und einen schmal gebauten jüngeren Mann. Beide schauen auf das Ende der Mole, wo an einer Leiter jemand nach oben klettert – nein, etwas: eine aufgedunsene Leiche mit Algen im Haar. Eines ihrer Augen wurde bereits von Wassertieren gefressen. Sie röchelt gurgelnd und erbricht einen Schwall trübes Brackwasser auf das Holz. „Perfekt“, hört ihr den Mann in der Robe murmeln.

Wenn die Helden Pôlberra verdächtigen, wird er ihnen in seiner eigenen Art eine Lektion darüber erteilen, dass große Geister wie er sich nicht mit niederen Dingen wie Machtkämpfen beschäftigen, garniert mit Flüchen sowie philosophischen Überlegungen über das Wesen des Menschen, des Todes und der Welt. Der Schwarzmagier lässt sich nur durch Intelligenz gepaart mit einem starken eigenen Willen beeindrucken. Um ihn gesprächig zu stimmen, braucht es eine erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Willenskraft*. Pôlberra kann auch aufgesucht werden, um die vom Attentat verletzte Magistra Zephyrinia zu heilen, wobei er auf sehr eigene Art vorgeht und bei seinem Vorgehen sichtbar Schmerzen verursacht.

Das Attentat auf Pôlberra

Im Laufe des Gesprächs am Hafen findet schließlich auch ein Angriff auf Pôlberra statt, der von Magister Ghomal eingefädelt wurde: Er hat den Adepten des Magiers

- mit einem Nirib-Dämon infiziert. Willenlos wird sich der junge Mann mit einem Dolch auf den Magier stürzen. Für den

• Ein Nirib ist ein kleiner Dämon aus der Domäne Asfaloths mit Tentakeln, der in Menschen hineinkriecht und eine Symbiose eingeht. Beschwörer können dies nutzen, um die Kontrolle über den Menschen zu übernehmen, in den sich der Nirib eingenistet hat.

Kampf kannst du die Werte eines *erfahrenen progressiven Schwarzmagiers* (siehe **Rohals Erben** Seite 188) verwenden. Der Nirib erhöht die KK des Adepten um 1.

Pölberra wird anschließend den Dämon mit einem Skalpell aus dem Adepten herausoperieren, und die Helden bitten, den jungen Mann dabei festzuhalten. Der Vorgang ist mit sehr viel Blut und Geschrei verbunden, lässt den Adepten geschwächt zurück und erfordert eine Probe auf *Selbstbeherrschung* von allen beteiligten Helden, um sich nicht mit aufsteigender Übelkeit abzuwenden und 1 Stufe *Furcht* zu erleiden. Der Schwarzmagier flucht danach umso mehr über den sinnlosen Machtkampf und ist gegenüber allen Helden, denen nicht flau im Magen ist, deutlich zugänglicher. Er kann nach Hinweisen zu Zadiffa, Lucan oder Dämonen befragt werden.

Rendezvous mit einem Geist

Magister Xavo, der bei der Beschwörung des Sharbazz ums Leben kam, ist nach Aussage einiger Scholaren als Geist gesichtet worden. Schüler mit dem Fachgebiet Nekromantie (wie Maryarita) wissen, dass ein ruheloser Geist ein Hinweis darauf ist, dass der Magister entweder etwas Wichtiges mitzuteilen oder noch eine Aufgabe zu erledigen hat. Allerdings scheint Xavo seinen Magisterkollegen nicht zu trauen, und seit die Dinge außer Kontrolle geraten, ist er aus der Akademie verschwunden. Je nachdem, wen man fragt, wird er an verschiedenen Orten vermutet: der geheimnisvollen Brache neben der **Casa Bocadilio (MV04)**, dem Boronsrad an der Werft (**GV03**), die beide an der Akademie für die dortigen Geistererscheinungen bekannt sind, sowie an der **Brabaker Arena (MV01)**, die Magister Xavo für Theaterstücke oft besuchte.

Auf Geisterspuren

Sowohl an der Werft als auch an der Brache können die Helden auf Geister treffen, Xavo ist allerdings nicht darunter. Viele der Geister wissen nicht mehr genau, wer sie sind, was sie verzweifeln lässt. Werden sie gefragt, ob sie Xavo sind, bejahen sie dies deswegen, erzählen aber dann ausschließlich Details, die sie vorher von den Helden selbst erfragt haben. Das kann dann beispielsweise wie folgt aussehen:

„Seit ihr der Geist von Magister Xavo?“

„Ja, ich bin Xavo, ein Magister. Woher kennt ihr mich?“

„Wir untersuchen das Unglück, das zu eurem Tod führte.“

„Oh, ein großes Unglück. Wie bin ich gestorben?“

Xavos Geist lässt sich abends an der verwaisten Arena treffen. Der ehemalige Theaterliebhaber ist wie andere Geister auch verwirrt, bringt Zeitebenen durcheinander, und weiß nicht immer genau, wer er ist. Er beruhigt sich, sobald man mit ihm über Theaterstücke fachsimpelt und mit einer gelungenen Probe auf *Sagen & Legenden* beweist, dass man seine Leidenschaft teilt. Dann lassen sich, wenngleich noch immer sprunghaft, folgende Erkenntnisse gewinnen:

☛ Xavo kann relativ genau beschreiben, wie der Abend der Beschwörung des Sharbazz ablief und dass eine seltsam aussehende Maus durch den Bannkreis

gelaufen ist, diesen beschädigte und damit dem Dämon erlaubte, den Kreis zu verlassen.

☛ Wäre der „Blutige Alrik“ (siehe Seite 104) nicht als Wächter im Raum gewesen, hätte der Dämon womöglich ein wahres Massaker angerichtet.

☛ Die Maus ist wohl im anschließenden Chaos zertrampelt worden.

☛ Der Magister ist sich sicher, dass die Maus von Lucan gerufen oder zumindest gelenkt wurde, denn er war der einzige vor Ort, von dem Xavo sicher weiß, dass er den druidischen Zauber **HERR ÜBER DAS TIERREICH** beherrscht. Er bittet die Helden, seinen Mörder zu überführen.

Lucans Studierzimmer

Sobald der Verdacht auf Lucan fällt, können die Helden auch versuchen, das Studierzimmer ihres Auftraggebers in der Akademie zu durchsuchen. Den Scholaren ist bei diesem Vorschlag allerdings sehr unwohl. Lucans Tür ist magisch gesichert, sodass Proben auf *Schlösserknacken* um -3 erschwert sind. Zusätzlich wird ein **CORPOFESSO (9 FP)** ausgelöst, wenn man die Türklinke benutzt. Das Zimmer ist vergleichsweise leer, der Magier hat bei seinem Auszug offenbar viele seiner Bücher mitgenommen. Auf dem Schreibtisch finden sich eine Reihe Papiere mit gekritzelter Zhayad-Glyphen, die auf die Erzdämonin Belkelel hinweisen, und Notizen, die sich rund um die Domäne Dar-Klajid drehen, außerdem die Abschrift des Tagebuchs eines Schwarzmagiers, der laut der Datumsangaben vor rund 200 Jahren lebte. Die Abschrift ist unvollständig und insgesamt recht kurz, ein Lesezeichen liegt an folgender Stelle:

Sie haben mich vor der Beschwörung gewarnt, aber wie so oft ist die Frage natürlich nicht, wie gefährlich das Werkzeug ist – sondern wie gut man damit umzugehen versteht! Eine Sense ist gefährlich für den Bauern, der die richtige Technik nicht beherrscht. In den Händen eines Geübten ist sie ein sicheres, sehr nützliches Werkzeug. So ist es natürlich auch mit der Kaa-rottoth. Dem Meister, der sie kontrollieren kann, muss sie genauso folgen wie jeder andere Dämon auch. Alle Erzählungen darüber, dass sie ihre Beschwörer manipuliert und beherrscht, sagen vor allem etwas darüber aus, dass solche Beschwörer schlicht unfähig waren und sich mit der Gehörnten übernommen haben. Ich habe sie beschworen, gebändigt und kontrolliert. Sie unterwirft sich eben nur den Besten – denjenigen, die nicht verblendet und machtgierig und selbsteingenommen sind. Wem das gelingt, der kontrolliert ein Wesen, das vollkommen ist. Sie gibt sich dir hin. Sie berät dich. Sie weiß Dinge, und sie ist unübertroffen darin, andere zu lesen. Wenn andere dich übervorteilen wollen, ist sie deine Gefährtin, deine Beraterin, dein Werkzeug.

Wenn die Helden noch weiterblättern, können sie aus den weiteren Seiten erahnen, dass der Mann sich offenbar doch verschätzt hat, was seine Fähigkeiten anging. Er wirkt immer getriebener, immer paranoider und immer wahnsinniger, bis irgendwann die Aufzeichnungen enden.

Das Ende einer Spektabilität

Spektabilität Demelioë ist zunächst nicht für die Helden zu sprechen. Sie hat sich in ihre Gemächer zurückgezogen – und alle Angehörigen der Akademie wissen es besser, als sie zu stören, wenn sie ausdrücklich keinen Besuch wünscht. Entschlossen, keinerlei Schwäche zu zeigen, hat sie auch die Bediensteten angewiesen, nicht ohne ihren ausdrücklichen Befehl zu handeln, und da der engste Zirkel ihrer persönlichen Bediensteten aus Skeletten und Lebenden Leichen besteht, folgen sie diesen Anweisungen strikt. Deswegen fällt niemandem auf, dass die Spektabilität innerhalb weniger Stunden fiebrig dem Gift des Spitzrüsslers erliegt. Sollten die Helden sie anschließend aufsuchen, müssen sie zunächst an den untoten Dienern der Spektabilität vorbeikommen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, dies zu bewerkstelligen:

- ☛ **Es sind ja nur tumbe Diener:** Wenn die Helden die Untoten in Begleitung eines Akademieangehörigen konfrontieren, können sie die Diener mit einer gelungenen Probe auf *Überreden* –2 dazu bringen, den Weg zu den Gemächern der Spektabilität freizugeben.
- ☛ **Gewalt:** Die Helden können sich den Weg in die Gemächer der Spektabilität freikämpfen. In diesem Fall stellen sich den Helden (Anzahl der Helden +2) Skelette und/oder Zombies sowie 1 Mumie für jeweils 3 Helden entgegen (Werte siehe im Anhang ab Seite 118). Sollte es dabei zu großräumiger Zerstörung in der Akademie kommen, können die Untoten Unterstützung von mehreren Akademiemagiern erhalten, du kannst dazu auf die Werte des *progressiven Schwarzmagiers* (siehe **Rohals Erben** Seite 188) zurückgreifen. Sollte der Kampf nicht schnell zugunsten der Helden ausgehen, benötigen diese eine gute Begründung für ihre Tat, ansonsten werden sie der Akademie verwiesen.
- ☛ **Kontrollübernahme:** Wenn zumindest einer der Helden über die Sonderfertigkeit *Nekromant*^{ANE151} verfügt, kann dieser versuchen, Demelioës Untote mit einer Kontrollübernahme^{ANE139} unter seinen Willen zu zwingen. Da die Untoten auch nach Demelioës Tod weiterhin ihren letzten ihnen aufgetragenen Dienst erfüllen, muss dem Helden dazu eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* gegen Demelioës *Willenskraft* (FW 17, 17/15/16) gelingen. Die Probe ist bei Mumien um –11, bei Skeletten um –5 und bei Zombies um –4 erschwert.

Wenn es den Helden letztendlich gelingt, die Gemächer der Spektabilität zu betreten, finden sie Demelioë tot in ihrem Bett.

Proben auf Heilkunde Wunden und Heilkunde Gift

QS 1 – Am Knöchel findet sich eine Bissspur. Die Stelle ist stark gerötet.

QS 2 – Das Tier, das die Spektabilität gebissen hat, war offenbar giftig. Sie ist wohl an den Folgen gestorben. Die Heilkräuter auf ihrem Nachttisch helfen lediglich gegen Wundfieber.

QS 3+ – Der Biss stammt eindeutig nicht von einer Schlange, sondern von einem Nagetier.

Szenen an der Dunklen Halle der Geister

Die folgenden Szenen kannst du jederzeit bei Bedarf einstreuen. Sie dienen vor allem dazu, die Stimmung an der Akademie deutlicher hervorzuheben.

- ☛ **Untote:** Sollte es zu einem beliebigen Zeitpunkt im Abenteuer zu einer Konfrontation mit den Untoten der Akademie kommen, z. B. wenn die Helden versuchen, Demelioës Räumlichkeiten aufzusuchen, findest du die Spielwerte von verschiedenen Untoten im Anhang des Abenteuers.
- ☛ **Nebel im Flur:** Während die Helden von einem Ort zum anderen an der Akademie unterwegs sind, manifestiert sich im Gang vor ihnen ein graugrüner Nebel, der sich langsam verdichtet. Die Begleitung der Helden hebt die Hand und rät dazu, besser kurz zu warten oder einen anderen Weg zu wählen. Auf Nachfrage erzählt sie, dass hier in Brabak vor mehr als vier Jahrhunderten zur Zeit der Magierkriege im Konflikt zwischen Brabak und Al'Anfa der Dämon *Isyahadin* beschworen wurde, auch bekannt als *Nebel der Niederhöhlen*, der anschließend beide Heere in den Wahnsinn trieb. Unter den Schülern geht das Gerücht um, dass gelegentlicher Nebel die Überreste dieses Dämons sind – und als Schüler in Brabak lernt man, vorsichtig zu sein. Tatsächlich ist in diesem Fall die Vorsicht unbegründet, die Nebelschwaden sind astrale Nebenprodukte von Beschwörungen. Sie verursachen allerdings Übelkeit und eine Stufe *Verwirrung* für jeden, der in sie hineintritt.
- ☛ **Eine alte Frau:** In den Gängen der Akademie schlurft den Helden eine alte Frau mit einem Stapel Wäsche entgegen. Ihre Bewegungen sind ruckartig. Die Begleitung der Helden nickt der Frau zu, ohne eine Reaktion zu bekommen, und murmelt dann: „Oh, vergangene Woche war sie noch am Leben.“ Auf Nachfrage bekommen die Helden zur Auskunft, dass es sich um eine Wäscherin und Zimmerdame handelt, die offenbar jetzt „in die Nachtschicht gewechselt“ sei.
- ☛ **Der blutige Alrik:** Den Helden kann unverhofft eine Monstrosität begegnen, ein Gigant von fast vier Schritt Größe mit drei Köpfen und zahlreichen Armen. Alle Körperteile wirken wie aneinandergenäht, bluten teilweise an den Nahtstellen und zucken. Blutunterlaufene Augen starren ins Leere, beachten die Helden allerdings nicht weiter. Auch ohne diese Begegnung können sie von Scholaren den Begriff des *Blutigen Alriks* aufschnappen, der

laut deren Aussage in der Akademie als Wächter fungiert und bei größeren Dämonenbeschwörungen immer anwesend ist.

Hinweise auf Zadiffa

Die junge Scholarin ist ein Schlüssel, um die Intrige der Kaa-rototh aufzuklären. Sie hat den Großteil der Entwicklungen aus nächster Nähe mitbekommen. Die **Hinweise A-G** auf Zadiffa können die Helden auf unterschiedlichen Wegen erhalten. Wer welche Hinweise besitzt, ist jeweils bei den Personenbeschreibungen angegeben (siehe ab Seite 106).

- **A:** Lucans Lieblingsschülerin im aktuellen Abschlussjahrgang ist Zadiffa. Sie hat rote Locken und blasse Haut.
- **B:** Zadiffa wurde als Waise in die Akademie gebracht. Angeblich hat sie einen Monat lang neben der Leiche ihrer Mutter gesessen und sich mit ihrem Geist unterhalten.
- **C:** Ihr Elternhaus befindet sich in der Nähe des Borontempels, des **Ebenholztempels (T04)**.
- **D:** Zadiffa ist einmal weggelaufen und hat sich angeblich in ihrem Elternhaus versteckt. Dieses gilt aber als verflucht und ist seitdem unbewohnt. Das Weglaufen hat ihr einen Tadel eingebracht, aber – weil sie mit einem belebten Skelett zurückkam – gleichzeitig auch eine Auszeichnung. Es heißt, das sei ihre verstorbene Mutter gewesen.
- **E:** Zadiffa hat eine Links-Rechts-Schwäche und immer wieder Probleme mit Dämonenbeschwörung gehabt. Umso fanatischer hat sie geübt, vor allem bei den Asfaloth-Dämonen, die dieses Jahr im Pflichtteil prüfungsrelevant sind.
- **F:** Sie gilt als eine äußerst begabte Schülerin der Nekromantie.
- **G:** Mit Lucan verband sie eine respektvolle Zuneigung. Sie beschrieb ihn als gelehrten, unprätentiösen Lehrer, der seine Schüler mit Achtung behandelt.

Erkenntnisse über die Kaa-rototh und Lucan Larez

Die folgenden **Hinweise und Informationen M-X** über die Dämonin und Magister Lucan Larez können die Helden an der Akademie oder von Mitgliedern der Akademie in Erfahrung bringen. Wer welche Hinweise besitzt, ist jeweils bei den Personenbeschreibungen angegeben (siehe Seite 106).

- **M:** Eine Kaa-rototh gilt als eine der mächtigsten Dämoninnen aus dem Gefolge der Belkelel. Sie ist eine Sechshehörnte und trägt den Beinamen „die Begehrenauslöserin“. Dieser Dämon kann in männlicher oder weiblicher Gestalt auftreten und nimmt die Gestalt nach Begehren des Beschwörers an.
- **N:** Die Hörner zieren den Kopf und sind nicht verwandelbar. Eine Kaa-rototh verrät sich also immer durch ihre Hörner.

• **O:** Beschwörer rufen sie oft für sexuelle Dienstleistungen. Sie kann allerdings auch auf andere Wesen angesetzt werden und in ihnen durch Berührung Begierden, einen Wunsch oder eine Sehnsucht auslösen, die unbedingt erfüllt werden müssen. Es gibt Legenden, dass Könige Kriege angezettelt haben, weil sie von einer Kaa-rototh berührt wurden.

• **P:** Es handelt sich um eine sehr machtvolle Dämonin, die immer auch ihre eigenen Ziele verfolgt und schwer zu kontrollieren ist. Legenden berichten davon, dass Beschwörer zum Spielball der Dämonin wurden. Vor mehreren Jahrhunderten soll die Spektabilität der Akademie von Rashdul bei einer Kaa-rototh-Beschwörung ums Leben gekommen sein. Viele erfahrene Dämonologen raten dazu, die Finger von einer solchen Beschwörung zu lassen.

• **Q:** Die Dämonin fühlt sich in der 3. Sphäre auf Dere sehr wohl und bleibt oft aus eigenem Antrieb, um Chaos und Streit zu säen. Insbesondere Magier und Rahjageweihete sind ihre bevorzugten Ziele.

• **R:** Lucan hat sich in jüngster Vergangenheit verstärkt der Dämonologie der Domäne Dar-Klajid zugewandt. Er hat ein Seminar geleitet, wie man Thaz-Laraanji[•] beschwört und Hypothesen dazu aufgestellt, ob man die Alpträum-Fähigkeit der Laraanbrut bislang unterschätzt habe, was nach Ansicht vieler *Collegae* kein besonders ergiebiges Forschungsgebiet ist.

• **S:** Lucan Larez war unlängst auf der eifrigen Suche nach Schwarzem Wein und Pferdeblut. Das sind Paraphernalia, wie sie für die Beschwörung von Belkelel-Dämonen üblich sind, insbesondere für mächtigere Dämonen.

• **T:** Unter den Lehrräumen der Akademie befinden sich auch Daimonarien: Räume, die eigens für die Beschwörungen unterschiedlicher Domänen eingerichtet sind. Lucan Larez hat sich bei seinen letzten Besuchen an der Akademie häufiger im Daimonarium der Domäne Dar-Klajid aufgehalten.

• **U:** Hinweise für Entschwörungen einer Kaa-rototh müssten sich im *Arcanum* finden lassen, einem Standardwerk der Dämonologie. Eine Abschrift davon gibt es in der Bibliothek. Allerdings enthalten Abschriften bisweilen auch Fehler.

• **V:** Ratschläge für eine vereinfachte Beschwörung aber auch hilfreiche Gegenmittel in der Auseinandersetzung mit einer Kaa-rototh sollten sich im passenden Band der Buchreihe *Die Ferse des Azzitai* finden lassen. Diese Reihe steht in der Bibliothek.

• **W:** Hilfreich könnte auch ein Blick in den *Codex Daemonis* sein, eine Abschrift davon findet sich in der Bibliothek.

• Thaz-Laraanji sind niedere Dämonen, die in Geistergestalt erscheinen, um in Träumen sexuelle Wünsche zu erfüllen, Lebenskraft zu rauben oder einem Schlafenden Alpträume zu beschern, wobei für Letzteres andere Dämonen deutlich besser geeignet sind.

Angeblich treibt das Buch den Leser in den Wahnsinn und wird daher an den meisten Akademien unter Verschluss gehalten, aber wir sind ja hier nicht sehr zaghaft mit solcherlei Gerüchten, nicht wahr?

✚ **X:** Lucan Larez' ursprünglichen Forschungen drehen sich um das Konzept der *Doctrina differentia*. Dabei geht es um die Frage nach den Unterschieden in der Welt. Was unterscheidet Gut von Böse? Was das Tier vom Menschen? Götter von Dämonen?

Personen an der Akademie

Das folgende Kapitel stellt alle Personen vor, denen die Helden an der Akademie begegnen können und beschreibt ihre Hintergründe und gegenseitigen Verwicklungen.

Zu viele Personen!?

Das Abenteuer hantiert bewusst mit vielen Personen, um den Machtkampf an der Akademie plastisch darzustellen. Solltest du das Gefühl haben, dass dir die Anzahl der Personen zu groß ist, kannst du folgende Figuren weglassen beziehungsweise für die Helden unerreichbar machen: Inarés (die dann nach ihrem Anschlag auf Magister Calman zu einer Expedition in den Dschungel aufgebrochen ist), Pôlberra (der unauffindbar bleibt) und Ghomal (der sich weigert, mit den Helden zu sprechen). Das fokussiert das Abenteuer auf Calmans Zimmer, die Recherche in der Bibliothek, die Studierstube von Lucan Larez und die Suche nach dem Geist von Magister Xavo. Die fehlenden Hinweise auf Zadiffa und die Kaa-rototh musst du in dem Fall auf das vorhandene Personal verdichten. In dieser Version bleiben einige der Hintergründe ungeklärt, dafür ist sie deutlich stärker auf die zentrale Handlung fokussiert.



1 Calman

Kurzcharakteristik: 55 Jahre, Halbglatze, graue Haare, zerfurchtes Gesicht, leicht übergewichtig, passionierter Universalgelehrter, kompetenter Dämonologe und Nekromant, meisterlicher Beherrschungsmagier

Funktion: Calman wird eines der Opfer im Machtkampf sein. Es ist gut möglich, dass die Helden ihn gar nicht lebend zu Gesicht bekommen.

Hintergrund: Magister Calman sieht sich selbst als Universalgelehrter und forscht in alle möglichen Richtungen. Bekannt ist über ihn, dass er sogar von Illusionsmagie ein wenig Ahnung hat, was in Brabak allgemein als eher vulgärer und unnützer Zweig der Magie gilt (schließlich gibt es Dämonen, die hervorragend die Sinne verwirren und Grenzen zur Realität auflösen können). Calmans Steckenpferd ist die Angstforschung, er eifert hier der großen Koryphäe 1 Archon Megalon (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 209) nach und glaubt sogar, Erkenntnisse erringen zu können, die noch nirgendwo beschrieben wurden. Er ist bei den Scholaren eher unbeliebt, tatsächlich testet er seine Angstforschung teilweise an ihnen aus, zum Beispiel, indem er sie Beschwörungen ohne Schutzkreise vollziehen lässt. Er selbst sieht sich als Genie und denkt gern in großen

Zusammenhängen, kleine Details und sorgfältiges Erbsenzählen sind ihm verhasst. Er hat einen Hang zur Schludrigkeit, ist eher unordentlich und wischt Detailfragen als unbedeutend beiseite. Seine persönliche Antipathie gegenüber Inarés lässt ihn fürchten, dass seine Kollegen ausgerechnet diese Frau als eine Art Mirhamionette an der Spitze der Akademie installieren könnten. Er verübt deswegen mittels Illusionsmagie einen Anschlag auf sie.

Feindbilder: Furcht und furchtsame Menschen, Pedanten (wie Inarés)

Schicksal: Magister Calman wird bei der von Inarés sabotierten Beschwörung von einem Atuum verspeist.

1 Demelioë Nandoiella Terbysios

Kurzcharakteristik: *965 BF, weißblonde Haare, eisgraue Augen, starkes Parfüm, deutlich geschminkt, kostbare Kleidung, spricht ein schnelles, verschliffenes Brabaci (einen meridianischen Dialekt des Garethi)

Funktion: Demelioës Spektabilitätsposten ist der große Preis, um den sich verschiedene Anwärtler in einem Machtkampf verstricken.

Hintergrund: Demelioë hat die Akademie über Jahrzehnte hinweg geleitet und geprägt und war über diese lange Zeit sehr gut darin, die Widersprüche des Personals zu moderieren – oder auch Gegner zum Schweigen zu bringen. Bemerkenswerterweise hat es ihr auch kaum geschadet, mehr oder weniger offen mit Borbarad kokettiert und sich (fast) auf seine Seite gestellt zu haben. Es sagt etwas über ihre eisenharte Natur aus, dass sie den Spektabilitätsposten und auch die Macht in Brabak behielt. Allerdings nagt der Zahn der Zeit auch an Demelioë, die in ihrer Jugend als herausragende Schönheit galt und seit Jahren verzweifelt versucht, dieses Bild von sich zu bewahren.

Schicksal: Die Spektabilität wird durch das Gift des Schlitzrüsslers sterben, ein Angriff in einer Simplizität, den sie nicht hat kommen sehen und auf den sie angesichts der Unwissenheit über die Existenz giftiger Mäuse zu spät reagiert.

1 Ghomal Ash'Shar

Kurzcharakteristik: 64 Jahre, schwarze Haare, stets wohlgepflegt, Glutaugen, schmeichelnde Stimme, rüstig, Krähenfüße an den Schläfen, achtet auf exzellente Kleidung, meisterlicher Dämonologe, Koryphäe für die Domäne Zholvar

Funktion: Ghomal ist ein geübter Intrigant, der seine langersehnte Chance wittert und zahlreiche Räder in Bewegung setzt. Er ist sowohl verantwortlich für

• An der Pentagramm-Akademie in Rashdul wurden lange Zeit auch Dämonologen ausgebildet. Diese wurden 1021 BF vertrieben und Spektabilität Belizeth im magischen Duell von Sultan Hasrabal getötet.



Drahtziehers, der aber selbst nur indirekt durch die Kaa-rototh manipuliert wurde.

• **Hintergrund:** Ghomal ist ein Exilant aus Rashdul, der seit über 20 Jahren in Brabak lehrt. Er plante einst, in Brabak Macht und Wissen anzusammeln, um Sultan Hasrabal entgegentreten zu können. Mit den Jahren musste er allerdings feststellen, dass er kaum vorankam. Er war bislang immerhin vorsichtig genug, seine Machtgier nicht durch einen Dämonenpakt zu stillen, obwohl er als exzellenter Dämonologe und insbesondere als Spezialist für Tasfarel und die Domäne Zholvar gilt. Ghomal hat das Gefühl, in Brabak festzustecken. Nach außen gibt er nach wie vor den bei Generationen von Schülern außerordentlich beliebten Magister, innerlich ist er hingegen zunehmend verbittert, verhärtet und bereit, zu extremen Mitteln zu greifen. Ghomal ist deswegen der perfekte Spielstein für die Kaa-rototh und wird von der Aussicht auf den Spektabilitätsposten regelrecht in seinem intriganten Denkmuster beflügelt. Bis heute ist er außerdem auch derjenige Magister, der meist die Aufgabe hat, Anfragen des einfachen Volkes nach Horoskopen, Entzauberungen oder Artefaktmagie zu bearbeiten. Die Akademie lässt sich solche Dienstleistungen sehr teuer bezahlen, und Ghomal hat festgestellt, dass solche Arbeiten zwar lästig, aber höchst profitabel sind, wenn man noch einen Preiszuschlag obendrauf setzt.

Feindbilder: Alle Menschen, insbesondere jene, die mächtiger oder erfolgreicher sind als er.

Darstellung: Geschmeidige Zunge und zuckersüßes Lächeln. Sei dir beim Reden stets deines Intellekts und deiner Überlegenheit bewusst. Lächle viel, tippe dir gelegentlich nachdenklich mit dem Finger an das Kinn.

Hinweise: A, B, D (Zadiffa), M, O, Q, R, S, X (Lucan)

Schicksal: Ghomal wird auch diesen Machtkampf verlieren und dadurch für die folgenden Monate in Depressionen und rasende Wut gestürzt. Zudem hat er sich sowohl Pôlberra als auch die zukünftige Spektabilität Zephyrinia mit seinen Anschlägen zu Feinden gemacht, was seine Überlebenschance deutlich senkt.

Wichtige Werte: Menschenkenntnis 14 (15/16/17), Selbstbeherrschung 10 (13/13/13), Überreden 12 (13/16/17), Willenskraft 11 (13/16/17), Große Gier 8 (13/16/18) (Hexenzauber, aber dank Traditionsfähigkeit für ihn wie Magierzauber), Höllenpein^{AMA132} 12 (13/16/17), Imperavi^{AMA133} 13 (13/15/17), Invocatio Maior 16 (13/17/13), Invocatio Maxima^{AMA142} 10 (13/17/13), Psychostabilis 11 (15/16/13), SK 3, 48 AsP, Gutaussehend I, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Neid)

den Anschlag auf Zephyrinia als auch für den auf Pôlberra, die er beide zu Recht als zentrale Gegenspieler im Machtkampf um den Spektabilitätsposten sieht. Im Abenteuer übernimmt er damit die Funktion eines naheliegenden

»Die ganze Akademie ist voller Idioten – Wirrköpfe, die gar nicht darüber nachdenken, wozu ihre Forschung überhaupt gut sein soll. Ich wäre die einzig sinnvolle Spektabilität.«

1 Inarés Calida de la Peña

Kurzcharakteristik: 41 Jahre, kupferfarbene Haut, glattes schwarzes Haar, grüne Augen, verschuppter linker Arm, emotionslos, weltfremd, pedantisch, im Auftreten und Handeln hält sie sich streng an den Codex Albyricus, meisterliche Dämonologin, aufstrebende Golemantin

Funktion: Inarés ist eine schlechte Intrigantin, verdeutlicht aber durch ihre Handlungen, wie das gesamte Kollegium in den Machtkampf verstrickt ist. Mit Calman verbindet sie eine gegenseitige Abneigung. Sie ist verantwortlich für den Anschlag auf ihn.

Hintergrund: Inarés ist eine versierte Wissenschaftlerin, aber im zwischenmenschlichen Umgang schwierig. Die Tochter eines Waldmenschen und einer Brabakerin zeigt einen Ordnungssinn und eine Korrektheit, die jedem Praiosgeweihten Freudentränen in die Augen treiben würden. Sie richtet ihr Leben nach festen Ritualen aus, von denen sie nicht abzuweichen bereit ist. Sozialer Umgang überfordert sie und sie versucht, ihn weitestgehend zu vermeiden. Da Gefühle ihrer Meinung nach einer logischen Situationsanalyse nur im Wege stünden, ist sie kaum in der Lage, ihr Gegenüber zu lesen. Inarés neigt dazu, alles wörtlich zu nehmen und auch alles zu glauben, sofern die Aussagen in ihren Augen plausibel



und logisch sind. Sie ist nicht in der Lage, subtile Andeutungen und Drohungen zu verstehen.

Feindbilder: Chaos, Improvisation, Unordnung, Emotionalität

Darstellung: Nimm alles wörtlich, was dein Gegenüber sagt und analysiere es auf Plausibilität. Sei nicht emotional, sondern bleibe kühl, rational und überlegt. Meide soziale Interaktion.

Hinweise: A, F (Zadiffa), M, N, O, U, X (Lucan)

Wichtige Werte: Magiekunde 16 (16/16/15), Willenskraft 16 (15/15/15), Ecliptifactus^{AMA125} 14 (15/15/15), Invocatio Maior 15 (15/15/11), Invocatio Minor 17 (15/15/11), SK 3, 46 AsP, Unfähig (Überreden)

»Ich verstehe nicht. Was ist der Sinn, Menschen gegeneinander aufzuhetzen? Wieso sollte jemand darauf anspringen? Das stört doch nur bei der Forschung.«

1 Maryarita

Kurzcharakteristik: 17 Jahre, schwarze Haare mit einigen weißen Strähnen, große Nase, schiefe Zähne, adrette, sehr gepflegte Kleidung, verschiedene Narben durch harte Behandlung ihrer Lehrer, schweigsam

Funktion: Die Scholarin ist sowohl Attentäterin (wider Willen) als auch eine mögliche Hilfe beim Navigieren durch die Akademie.

Hintergrund: Maryarita stammt aus einer armen Tagelöhner-Familie in Brabak und wurde bereits mit 6 Jahren ihren Eltern abgekauft, weil bei ihr magisches Talent entdeckt wurde. Bevor ihre Ausbildung begann, wurde sie als Kind bereits für einfache Tätigkeiten eingesetzt. Sie erinnert sich kaum an ihre echten Eltern, hasst sie aber dafür, dass sie ihre Tochter verkaufen mussten. Sie verachtet daher Armut und legt dementsprechend besonderen Wert auf ihr Auftreten und ihre Kleidung. Maryarita ist das typische Beispiel einer Brabaker Schülerin, die nie normalen Umgang und soziale Kontakte abgesehen von Schwarzmagiern und Untoten kennengelernt hat, und dementsprechend unerfahren in normalen zwischenmenschlichen Dingen ist. Sie redet manchmal wie eine Erwachsene, dann wieder wirkt sie naiv und spricht zwanglos über Dinge, die für sie völlig normal sind – wie untote Diener, das Sezieren von Leichen oder den Umgang mit Dämonen –, für die meisten Aventurier aber jenseits der Vorstellungskraft liegen. Die harte Ausbildung hat sie tief geprägt. Sie hat sowohl äußerliche als auch innerliche Narben. Sie ist gehorsam, gleichzeitig aber auch entschlossen, mit der Prüfung ihre Unabhängigkeit zu erreichen.

Feindbilder: Sie bewundert Magistra Zephyrinia zwar für ihr Wissen, fürchtet und hasst sie jedoch gleichzeitig für ihre Unbarmherzigkeit und die Grausamkeit gegenüber ihren Scholaren. Verschiedene brutale Bestrafungssituationen haben sich tief in ihr Gedächtnis eingebrannt. Gleichzeitig weiß sie, dass sie weder den Mut noch die Skrupellosigkeit hat, sich dafür zu rächen und hasst sich dafür auch selbst.

Darstellung: Breche gelegentlich mitten im Satz ab und starre ins Leere. Sprich einsilbig und fabuliere über

Untote und Dämonen, als seien sie das Normalste der Welt.

Hinweise: A, B, C, D, E, G (Zadiffa), R, T, U (Lucan)

Schicksal: Zephyrinia hat keine Probleme damit, dass ihre Schülerin sie hasst, tadelt sie jedoch dafür, leichtfertig Opfer einer Beherrschung geworden zu sein. Maryarita wird ihre Prüfung bestehen und als Adepta die Akademie verlassen.

Wichtige Werte: Magiekunde 6 (14/14/14), Horripobus 5 (14/14/14), Nekropathia^{AMAI133} 5 (14/14/14), SK 2, 34 AsP, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd)

»Magister Lucan hat sich verändert. Früher war er ganz normal und seine Augen wie die einer Leiche kurz nach dem Tod. In jüngster Zeit glichen seine Augen eher einem dieser wilden Lolgramoth-Dämonen. Ihr wisst, was ich meine?«

1 Pôlberra

Kurzcharakteristik: *971 BF, weiße Haare, grüne Augen, leichenblasse Haut, vernarbtes Gesicht, ungehobelte Manieren, wahnhaft, zynisch, legendärer Nekromant, brillanter Heilkundiger

Funktion: Als herausragend bekannter Name der Akademie wird Pôlberra von vielen Mitgliedern als nachvollziehbarer Anwärter auf den Spektabilitätsposten gesehen, hat selbst jedoch gar kein Interesse an den Zwängen der Gildenpolitik. Er ist deswegen anfangs ein logischer Fokus der Intrigen, dem alles zuzutrauen ist, der in Wirklichkeit jedoch (in diesem Fall) völlig unbeteiligt ist – und sogar selbst Opfer eines Attentatsversuchs wird.



• Visar war der Hauptgott der Wudu, der in blutigen Ritualen und durch nekromantische Praktiken verehrt wurde.



Hintergrund: Pôlberra ist in Brabak eine legendäre und geheimnisumwitterte Figur. Er gilt als einer der besten Kenner der Nekromantie, wenn nicht vielleicht sogar als

der beste Nekromant des Kontinents, und brüstet sich gern damit, alle Gildengesetze mindestens einmal gebrochen zu haben. Pôlberra ist ein Freigeist. Er diente einst Boron, wandte sich danach der Sekte der Visaristen zu, geriet in die Versuchung der Niederhöhlen und hat sich heute von all dem komplett abgewandt und propagiert die Freiheit des Menschen vor jeglicher höherer Macht, egal ob Götter oder Dämonen. Er scheint eine Fehde mit dem Tod zu führen, ist Seelenheilkundiger und Heilkundiger zugleich und entreißt todgeweihte Menschen ihrem Schicksal, wenn auch auf seine ganze eigene, schmerzhafteste Art und Weise. Den Schülern flößt er mehr Respekt ein als die Spektabilität. Als fluchender, schimpfender und spuckender Lehrmeister ist er gleichwohl nicht übermäßig beliebt. Das Gerücht, dass er einen Pakt mit Thargunitoth eingegangen ist, ist zumindest nicht wahr, seine Fähigkeiten basieren auf unermüdlicher Forschung und Talent.

Feindbilder: Geweihte und Paktierer, Götter und Erz-dämonen, der Tod, menschliche Dummheit

Darstellung: Du weißt, dass du durch deine Menschenkenntnis sehr schnell sehr viel über dein Gegenüber herausfinden kannst. Sei irrational, wechsele zwischen messerscharfen Beleidigungen, ungehobeltem Verfolgungswahn oder angsteinflößender Stille. Fluche viel, beschimpfe alles und jeden.

Hinweise: F (Zadiffa), M, P, Q, V, W, X (Lucan)

Schicksal: Für Pôlberra wird sich nicht viel ändern, er bleibt der legendenumwitterte Magister, der sich mehr den eigenen Forschungen als der großen Politik widmet.

Wichtige Werte: Heilkunde Seele 16 (17/14/11), Heilkunde Wunden 15 (17/14/14), Magiekunde 18 (17/17/17), Menschenkenntnis 18 (17/17/14), Willenskraft 20 (19/17/14), Balsam Salabunde 15 (17/17/14), Pentagramma^{AMA140} 17 (19/17/14), Psychostabilis 11 (17/17/14), Skelettarius 20 (19/17/14), Totes Handle^{MAIII144} 18 (19/17/14), SK 4, 66 AsP, Hohe Seelenkraft, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Unheimlich)

»Und wieso sollte ich nach der Macht greifen und mich als Spektabilität damit abmühen, Streit im Kollegium zu schlichten, Lehrpläne zu schreiben und mich in Gildenpolitik zerreiben lassen? Es geht mir wunderbar. Ich war noch nie so frei. Ich kann forschen. Ich habe faszinierende Details über den Blutkreislauf gelernt, über die Magie der Wudu und über Wasserleichen.«

1 Tonku

Kurzcharakteristik: 21 Jahre, Waldmensch, großgewachsen, kurze schwarze Haare, Narben am Handrücken und an der Schulter

Funktion: Der Scholar kann als Begleiter durch die Akademie dienen und Hinweise zu anderen Personen der Akademie liefern.

Hintergrund: Tonku ist ein Waldmensch vom Stamm der Rutuni auf der Insel Altoom und hat einen eher ungewöhnlichen Weg in die Akademie genommen. Als junges Kind lief er aus Abenteuerlust und Neugier von seinem Stamm fort, wurde von einem Haipu-Stamm aufgenommen und vom dortigen Schamanen unter dessen Fittiche genommen, nur um ein paar Jahre später auch von dort wieder zu entfliehen. Mit 12 Jahren gelangte er nach Port Peleiston und von dort als blinder Passagier nach Brabak. Wie von inneren Stimmen getrieben stand er schließlich vor den Toren der Akademie. Die Magier waren zunächst skeptisch, da Tonku bereits ein fortgeschrittenes Alter erreicht hatte, gleichzeitig aber von seiner ausgeprägten magischen Begabung fasziniert. Seine ersten Lehrjahre schienen die Skeptiker zu bestätigen: Schon bei den ersten Herausforderungen, denen er sich stellen musste – Nächte in Katakomben und Leichenhallen zu verbringen – entwickelte Tonku sowohl eine Angst vor dunklen, engen Räumen als auch ein deutliches Unbehagen vor Toten. Dass er sich trotzdem bis ins Prüfungsjahr durchgeschlagen hat, zeigt allerdings den Willen und die Charakterstärke des jungen Mannes. Er interessiert sich eher für den dämonologischen Zweig sowie für Golems und zeigt ein gewisses Faible für den Schamanismus. Einige Magister stören sich an seiner Weltsicht, die sie als abergläubisch abtun – andere wiederum sind der Meinung, dass das in Brabak völlig nebensächlich ist. Viele an der Akademie zweifeln trotzdem daran, dass Tonku das Zeug zum Magier hat.

Darstellung: Sprich leise und ruhig, mische gelegentlich Weisheiten ein, die du noch im Dschungel gelernt hast.

Hinweise: A, B, C, F, G (Zadiffa), R, S, T, U, W (Lucan)

Schicksal: Tonku wird seine Prüfung bestehen, sich dann aber von der Akademie abwenden und auf Abenteuer ausziehen.

Wichtige Werte: Magiekunde 9 (14/14/13), Willenskraft 10 (14/13/14), Heptagramma^{AMA131} 4 (14/14/14), Horriphobus 6 (14/13/14), Invocatio Minor 5 (14/14/12), SK 2, 34 AsP, Angst vor engen Räumen II, Angst vor Toten I

»Du musst deinen vollständigen Namen nennen, sonst ist dein Tapam unzufrieden.«

1 Zephyrinia Serpentez

Kurzcharakteristik: *995 BF, blond, füllig, harte Gesichtszüge, starrer Blick, skrupellos, streng, brillante Nekromantin

Funktion: Zephyrinia Serpentez fängt die Helden bei ihrem Besuch in der Akademie ab und wird ihr erster Kontakt. Dass die Magistra direkt in ein Attentat verwickelt wird, verdeutlicht für die Spieler die Situation an der Dunklen Halle der Geister.

Hintergrund: Zephyrinia stammt aus Meridiana und lernte als Kind in Brabak zum ersten Mal Untote kennen,

• Mellifikation bezeichnet den Prozess, bei dem eine Leiche in Honig konserviert wird. Honig entzieht dem Körper Wasser und hält den Verfall der Leiche auf.

Expertin in der Mumienforschung. Vor einigen Jahren gelangte sie an ein seltenes und auch eher schlecht erhaltenes Exemplar einer alhanischen Wachsmumie und begann, vertieft zu den Materialien Wachs und Honig zu forschen. Sie verfolgt die Theorie, durch Mellifikation noch mächtigere Mumien erschaffen zu können, indem der zu mumifizierende Mensch noch vor seinem Tod sich ausschließlich von Honig ernährt. Zephyrinia hat dazu bereits Zwangsexperimente an Menschen durchgeführt – gerüchteweise sogar an eigenen Adepten. Sie ist in dieser Hinsicht skrupellos, aber gleichzeitig sehr gut imstande, im Umgang mit anderen Menschen zugewandt, freundlich und liebenswürdig zu wirken. Die Kombination dieser Eigenschaften macht sie zu einer effizienten und gefährlichen Intrigantin im Machtkampf um den Spektabilitätsposten der Akademie. Tatsächlich ist sie schon früh misstrauisch gegenüber Lucan Larez geworden und verantwortlich für die untoten Spinnen, die Lucan angegriffen haben. Sie unterschätzt jedoch, wie alle anderen Akademieangehörigen, die Situation. Erst das Eintreffen der Helden in Lucans Auftrag ändert das langsam.

Feindbilder: Faulheit, mangelnde Intelligenz, Ungehorsam. Zephyrinia ist insbesondere als Lehrerin und Mentorin unbarmherzig und fordernd. Bei den Schülern ist sie gefürchtet.

Darstellung: Lächle viel, schnalze mit der Zunge. Zephyrinia verwendet oft „Ts“-Geräusche, um ihren Unmut auszudrücken. Hinter ihrem fast schon zuckersüßen

die sie aber nicht ängstigen, sondern faszinierten. Als sie eine magische Begaubung zeigte, wurde sie bereitwillig von der Akademie aufgenommen, wo sie ein großes Talent für die Nekromantie zeigte. Sie ist eine

Gebaren steckt eine skrupellose, eiskalte Machtpolitikerin und Schwarzmagierin.

Hinweise: A, D, F (Zadiffa), M, O, P, R (Lucan)

Schicksal: Zephyrinia wird nach dem Tod von Demelioë und den Ereignissen des Abenteuers zur neuen Spektabilität gewählt. Ihr gelingt es, dank ihres angenehmen Auftretens nach außen und ihres harten Machtinstinkts, die meisten anderen Brabaker Magier hinter sich zu vereinen.

Wichtige Werte: Einschüchtern 12 (15/14/16), Magiekunde 15 (16/16/14), Überreden 14 (15/14/16), Willenskraft 15 (15/14/16), Analys Arkanstruktur 12 (16/16/14), Schwarzer Schrecken^{AMA144} 12 (15/14/16), Skelettarius 16 (15/16/16), Totes Handle^{AMAI1144} 15 (15/16/16), SK 3, 48 AsP

»Noch einen Löffel Honig? Das war keine Frage. Los, runter damit!«

Weitere Figuren an der Akademie

Dem Kollegium gehört darüber hinaus noch Magister viatoris  Kaspar Malzenio Eulertin (53, entspricht optisch dem Klischeebild des Schwarzmagiers, kommt immer nur ungern nach Brabak zurück) an, der aktuell auf Forschungsreisen in den Tulamidenlanden unterwegs ist und ohnehin seine Zeit überwiegend außerhalb der Akademie verbringt. Zu den bizarren Figuren in Brabak gehört Magistra ordinataria invocatio  Hasturia (496 Jahre, verstorben vor 442 Jahren), die sich selbst durch den Tod nicht von ihrer Lehrtätigkeit abhalten lässt und jede Nacht ihre Vorlesungen hält, deren Inhalt jedoch längst veraltet ist. Von den Schülern wird sie scherzhaft *Magistra Mortua* genannt. Sie selbst kam damals in einem Streit mit einem Rivalen ums Leben. Sollten die Helden sie aufsuchen wollen, kann sie Hinweise, Erzählungen und Legenden zu Machtkämpfen an der Akademie weitergeben.

Vorbereitung auf das Finale

Durch die Ereignisse und Gespräche an der Akademie ahnen oder wissen die Helden, dass ihr Auftraggeber tiefer in den Machtkampf involviert ist als angenommen. Je nachdem, welche Indizien sie gesammelt haben, wissen sie, dass die Mäuse, die er von seiner Expedition mitgebracht hat, Unfälle verursacht und die Spektabilität vergiftet haben. Ziemlich sicher haben sie erfahren, dass seine derzeitige Begleitung nicht seine ursprüngliche Scholarin Zadiffa ist. Mit ihrem Wissen können sie nun Lucan direkt konfrontieren (siehe Seite 113). Sinnvoller allerdings ist es, die verschwundene Schülerin zu suchen, mitsamt dem Buch, das vermutlich noch weitere Hinweise enthält.

Ein Haus in Brabak

Die Helden haben verschiedene Indizien bekommen, die ihnen beim Auffinden der verschwundenen Schülerin Zadiffa behilflich sein können. Einen der wichtigsten

Hinweise haben sie bereits zu Beginn des Abenteuers erhalten: den bei der Beschwörung entkommenen Atuum. Möglicherweise haben sie sogar bereits die Spur des Atuum zurückverfolgt. Weitere Hinweise ergeben sich aus Zadiffas Biographie und den Geschichten, die man sich an der Akademie über sie erzählt. Je nach Wissensstand sollte sich das Haus mit einer erfolgreichen Probe auf *Orientierung* oder über das Abklappern verlassener Häuser im Viertel identifizieren lassen.

Das Treffen mit Zadiffa

Die Schülerin befindet sich im Haus. Sie versteckt sich zwar beim Auftauchen von Fremden, kann aber mit den richtigen Argumenten schnell davon überzeugt werden, dass die Helden auf ihrer Seite stehen (gelungene Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* gegen ihre *Willenskraft*, gute Argumente können die Probe der Helden um bis zu +3 erleichtern). Anschließend teilt sie mit den

Helden ihr Wissen. Sie hat mitbekommen, dass Lucan Larez an gekränktem Stolz und mangelnder Selbsteinschätzung leidet. Auch das Auftauchen der Kaa-rototh hat sie noch mitbekommen und ist kurz darauf geflüchtet, weil sie Angst um ihr Leben und ihr Seelenheil hatte. Abgeschnitten von der Akademie hadert sie seitdem, wie sie weiter vorgehen soll. Sie hat berechtigte Angst, dass erneutes Weglaufen mit ihrem Ausschluss aus der Akademie oder Schlimmerem bestraft werden könnte. Gleichzeitig fürchtet sie, dass die Dämonin es auf sie abgesehen haben könnte, weil sie um deren wahre Natur weiß. Die Schilderung der Helden machen ihr erst klar, dass ihr Fortbleiben gar nicht aufgefallen ist, sie nach wie vor die Möglichkeit hat, ihre Abschlussprüfung abzulegen – aber auch, wie sehr ihr Lehrmeister unter dem Einfluss der Dämonin steht. Dies trifft sie stärker, als sie selbst vermutet hätte, woraufhin der Entschluss in ihr reift, ihren Teil beizutragen, die Kaa-rototh zu besiegen. Sie kann noch fehlendes Wissen zu Lucan beisteuern (Hinweise **R**, **S**, **T**, **X**) und falls die Helden nicht bereits selbst Hinweise darauf gefunden haben, dass sich in dem Buch, das Zadiffa ausgeliehen hat, hilfreiche Informationen für eine Auseinandersetzung mit Kaa-rotothim befinden, wird Zadiffa selbst darauf hinweisen. Tatsächlich findet sich folgender Absatz:

Selbstverständlich kann man dem Kaa-rototh mit einer Waffe entgegentreten, die Aves, Levthan oder Rahja geweiht ist – doch der Dämon entzieht sich gerne dem Kampf. Was nützt dir eine Waffe, wenn du ihm hörig wirst? Schütze dich deswegen vor seinen dunklen Kräften. Ad primo: Tränke ein Tuch in heiligem Tharf, gemischt mit zerstampften Rosenblüten und pulverisiertem Rosenquarz und lasse es von einem Rahjageweihten einen ganzen Sonnenuntergang lang besingen und mit Schutzgebeten belegen. Wickle dir dann das Tuch um den Kopf. Achte darauf, dass es zumindest noch ein wenig feucht ist. Ad secundo: Nicht ausstehen kann der Dämon zudem den Gestank von Pferdemit, dem heiligen Tier der Göttin. So du die Möglichkeit hast, bewaffne dich mit frischen Pferdeäpfeln und werfe sie auf den Dämon, dies lenkt ihn zumindest kurzfristig ab. Ad tertio: Binde dir einen roten Seidenschleier um die Augen, der mindestens eine Nacht an einem rahjagefälligen Ort lag, parfümiert mit dem Duftwasser eines rahjafürchtigen Lustknaben oder einer solchen Kurtisane. Dies wird dich im Kampf zwar behindern, aber vor mächtigen Einflüsterungen schützen.

Waffen gegen die Kaa-rototh

- ◆ **Tuch in Tharf getränkt:** Dieser Gegenstand ist ausschließlich durch die Unterstützung des Rahjatempels erhältlich (es sei denn, unter den Helden befindet sich selbst ein Rahjageweihter). Er benötigt zudem eine Nacht Vorbereitung. Jedes Tuch muss jeweils von einem Geweihten mit Schutzgebeten belegt werden. Es ist unwahrscheinlich, dass der Tempel bereit ist, mehr als einen oder zwei Geweihte damit zu beauftragen. Aufgrund der hohen Luftfeuchtigkeit in Brabak bleibt das Tuch anschließend mehrere Stunden lang feucht. Dafür ist die Probe auf *Willenskraft* gegenüber jeglichem Versuch der Kaa-rototh, den Helden zu überreden oder zu betören, um +3 erleichtert.
- ◆ **Pferdemist:** Es ist gar nicht so einfach, in Brabak an Pferdemit zu kommen, da die wichtigsten Handelsrouten über See laufen, die umliegende Bevölkerung zum Transport eher auf Esel und Ochsen zurückgreift und es lange Zeit nur eine ausgebaute Straße gab, nämlich die Mysobstraße in Richtung H'Rabaa. Erst seit kurzem wurde auch die Küstenstraße nach Westen in Richtung Nagra ausgebaut. Der Weg nach Osten in Richtung Ranak ist bis heute eher ein besserer Trampelpfad. Pferde sind daher in Brabak nicht so leicht zu finden, aber wenn man die Gasthäuser und Hotels abklappert und dort nachfragt, zum Beispiel im **Hotel Güldener Mysob (G04)**, kann man fündig werden. Regeltechnisch gilt der Mist als improvisierte Wurf-Waffe mit einer Reichweite von 2/10/15. Wird die Kaa-rototh erfolgreich mit Mist beworfen, erleidet sie 1 Stufe *Verwirrung* (ignoriere hierbei die Regel, dass Dämonen normalerweise keine Zustände erleiden).
- ◆ **Roter Seidenschleier:** Nicht alle Prostituierten und Lustknaben in Brabak sind rahjafürchtig. Insbesondere in Bordellen, die von der Familie du Berilis kontrolliert werden, ist seit dem Rücktritt der ehemaligen Hochgeweihten Natalina du Berilis und der Wahl eines nicht zur Familie gehörenden neuen Tempelvorstehers eine offensichtliche Zurschaustellung des Glaubens gar nicht erwünscht. Um im Bordell **Zum Wilden Kaiser (G02)** eine rahjafürchtige Person zu identifizieren, braucht es einfühlsame Recherche (gelungene Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* –1). Alternativ eignet sich auch der Lustknabe, dem die Helden eventuell bei ihrer Nachtwache begegnet sind – falls sie ihn gerettet haben (siehe Seite 96). Ein rahjagefälliger Ort ist sowohl der Rahjatempel als auch der **Papageiengarten (VV08)**. Wer sich die Augen verbindet, für den gilt im Kampf der Status *Blind*. Dafür steigt die *Seelenkraft* gegenüber allen Zaubern der Kaa-rototh um +4.

Im Rahjatempel

Sollten die Helden im Rahjatempel um Unterstützung bitten, werden sie freundlich, aber zunächst mit Skepsis begrüßt. Der Tempel galt lange Zeit als das weltlichste

und profanste Haus der lieblichen Göttin des Kontinents und stand komplett unter dem Einfluss der Familie du Berilis, die ihn zu einem besseren (oder eher: schlechteren) Bordell machte. Seit der neue Hochgeweihte Sulvadan Ramirez hier die Leitung übernommen hat, versucht er, den Tempel wieder nach den Idealen der Göttin zu führen. Er ist sich aber noch nicht ganz sicher, ob tatsächlich alle Geweihten ihm dabei folgen oder insgeheim noch immer auf der Gehaltsliste der du Berilis stehen. Die ehemalige Hochgeweihte Natalina du Berilis hat es als Demütigung der Familie empfunden, dass nach ihrem Rücktritt nicht die von ihr favorisierte ♀ Yvonya du Berilis (22, blond, gute Handwerkerin, Angst vor Spinnen; Betören 8 (13/15/15), Willenskraft 4 (13/11/15), Dämonenwall 8 (13/11/15), SK 1) zur Vorsteherin gewählt wurde, weshalb es zwischen Familie und Kirche kriselt.

Tatsächlich können die Helden im Tempel auch an die falsche Person geraten, zum Beispiel an die Geweihte ♀ Rahjalieb Domeniez (27, schwarze Haare, sinnliche Lippen, schweres Parfüm, sehr gute Tänzerin, Gutaussehend I; Götter & Kulte 7 (11/11/14), Betören 14 (12/14/14), Tanzen 14 (11/14/14), Willenskraft 9 (12/14/14), SK 1, Gutaussehend I), die sich die Geschichte über dämonische Umtriebe zwar anhört, die Helden aber anschließend vertröstet und zunächst Yvonya du Berilis Bericht erstattet. Diese bespricht sich mit Natalina, kontaktiert dann aber doch schließlich den Hochgeweihten. Die Kaa-rototh gewinnt dadurch aber Zeit, um eigene Pläne zu schmieden (siehe Seite 113).



Der Hochgeweihte muss zunächst mit einer erfolgreichen Probe auf *Bekehren & Überzeugen* davon überzeugt werden, dass es sich beim Anliegen der Helden nicht um die in Brabak üblichen Gerüchte über ortsansässige Dämonenbeschwörer handelt. Danach ist er allerdings sehr aufmerksam und auch alarmiert. Er wird den Helden beim Organisieren der Gegenstände für den Kampf gegen den Dämon helfen. Sollten die Helden um noch aktivere Unterstützung bitten, weist er Yvonya du Berilis an, die Gruppe zu begleiten, was diese angesichts der Bedrohung auch tut, obwohl ihre Beziehung zum Hochgeweihten gespannt ist. Yvonya beherrscht neben den zwölf Segnungen auch die Liturgie **DÄMONENWALL**, mit der sie den Helden helfen kann. Sulvadan bedauert, dass die Möglichkeiten des Tempels, gegen dämonische Magie zu wirken, tatsächlich begrenzt sind, und verspricht, das in Zukunft zu ändern.

Dämonenwall

Probe: MU/KL/CH

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

KaP-Kosten: mindestens 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar, können aber zur Erhöhung der Schildstärke auch mehr als 4 KaP betragen)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Allgemein

Steigerungsfaktor: B

Konfrontation

Für ihren Kampf können die Helden all das Wissen nutzen, das sie über Lucan Larez' Wohnung durch ihre Zeit als seine Leibwächter gesammelt haben. Sie können also auch gezielt die Schwachstellen des Hauses nutzen, die ihnen vielleicht vor wenigen Tagen noch selbst zu schaffen gemacht haben (wie die Tatsache, dass es mehrere mögliche Eingänge gibt). Versuchen die Helden, zunächst friedlich mit Lucan zu reden, wird dies dennoch zur Konfrontation führen. Die Dämonin sieht in der Gruppe inzwischen eine Gefahr und versucht sie auszuschalten – zunächst, indem sie versucht, einzelne Helden mit **einer flammenden Rede** (siehe rechts) auf ihre Seite zu ziehen.

Wie genau die finale Konfrontation verläuft, ist an dieser Stelle schwer vorherzusagen, da dies davon abhängt, welche Bündnisse die Helden zuvor eingegangen sind oder welche Vorkehrungen sie getroffen haben. Exemplarisch seien an dieser Stelle aber einige mögliche Beispiele genannt.

Hinterhalt für die Angreifer

Haben die Helden auf dem Weg hierhin viel Zeit verloren (zum Beispiel durch Rahjalieb Domeniez im Rahjatemple, bei der Recherche in der Bibliothek oder durch andere Faktoren), ist die Kaa-rototh nicht nur misstrauisch geworden, sondern hat ihrerseits die Zeit genutzt, um sich vorzubereiten. In diesem Fall sind Türen verrammelt sowie Schränke und Kisten so umgestellt, dass weite Teile des Hauses im Falle eines Kampfes den Status *Eingeengt* auslösen.



Möchtest du die Nahkampffähigkeit der Dämonin stärken, so hat sie sich zur Vorbereitung ihre Fingernägel mit dem Gift der Schlitzrüssler benetzt (indem sie einer der Mäuse den Kiefer ausgerenkt und die Giftdrüse zerquetscht hat). Jeder Treffer verursacht dann zusätzlich Giftschaden. Ebenfalls möglich ist, dass Lucan sie mit *Offensiver Verbesserung* und *Magischer Verbesserung* beschworen hat – da er einen Machtkampf in der Akademie für wahrscheinlich hielt, wollte er seine „Beraterin“ möglichst kampfkraftig an seiner Seite wissen.

Schlitzrüsslergift

Stufe: 3

Art: Kontaktgift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 Stufe *Verwirrung*, nach 1 Std. +1 Stufe *Verwirrung* und leichtes Fieber, nach weiteren 2 Std. +2 Stufen *Verwirrung* und hohes Fieber, danach alle 2 Std. 2W6 SP / Nach 2 Std. 1 Stufe *Verwirrung* und leichtes Fieber, nach weiteren 2 Std. +1 Stufe *Verwirrung* und Fieber, danach alle 2 Std. 1W6 SP

Beginn: sofort

Dauer: bis zum Tod

Eine flammende Rede

Bevor es zu einem Kampf kommt, wird die Dämonin alle Register ziehen, um einen oder mehrere Helden auf ihre Seite zu ziehen. Sie wird wahlweise versuchen, die Helden zu *Betören* oder zu *Überreden* (in beiden Fällen erhält sie durch *Gutaussehend II* eine Erleichterung von +2, beim *Überreden* zusätzlich +1 durch *Geborener Redner*). Die Kaa-rototh wird einem Helden versprechen, stattdessen ihm zu dienen, sich als Opfer der Schwarzmagier darstellen oder ihnen einreden, dass die Akademiegehörigen im Machtkampf nur ihr wahres Gesicht zeigen. Da die Helden wissen, dass es sich um eine Dämonin handelt, ist die Probe der Kaa-rototh grundsätzlich um –5 erschwert und modifiziert durch die aufgeführten Modifikatoren ihrer Vorteile.

Um der Dämonin zu widerstehen, muss den Helden jeweils eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen* oder *Überreden widerstehen*) gegen das von der Dämonin benutzte Talent gelingen.

Sollten die Helden die Dämonin allerdings bis auf Berührungsreichweite an sich heranlassen, wird sie zusätzlich mit ihrer *Hand der Verführung* bis zu zwei Helden mit einer schlechten Eigenschaft ausstatten oder vorhandene verstärken, um diese dann gezielt in ihrem Überredungsversuch anzusprechen (zum Beispiel bei *Naiv*: „Ich bin die Unschuldige in diesem Kampf, hilf mir!“ oder bei *Goldgier*: „Ich mache dich reich, wenn du mir hilfst!“).

Die Kaa-rototh im Kampf

Die stärkste Waffe der Dämonin ist ihre Magie. Sie wird im Kampf versuchen, mithilfe ihrer Zauber einen Helden zu ihrem Verbündeten zu machen und nutzt alle Möglichkeiten, mit Modifikationen Zauber zu *Erzwingen* oder die *Zauberdauer* zu *senken*. Da sie 2 Aktionen besitzt, kann sie so auch versuchen, bis zu zwei Helden pro Runde zu verzaubern: durch LEVTHANS FEUER hörig zu machen, mit BANNBALADIN auf ihre Seite zu ziehen oder mit GROSSE GIER einen Gefährten behindern zu lassen. Bedenke, dass Dämonen von profanen Waffen nur den halben Schaden erleiden und immun gegen bestimmte Zauber sind (siehe **Regelwerk** ab Seite 355). Die Helden ihrerseits können unter Umständen ihr Wissen aus der Recherche in der Bibliothek gegen die Dämonin anwenden (siehe Seite 101). Wendet sich der Kampf gegen sie, versucht sie zu fliehen, um als freie Dämonin weiterhin Zwietracht zu säen.

Lucan Larez im Kampf

Lucan ist kein Kämpfer. Er wird den HORRIPHOBUS einsetzen sowie seine Stabzauber nutzen, um der Dämonin – „seiner Schülerin“ – zur Seite zu stehen. Mithilfe des SKELETTARIUS kann er außerdem die untoten Höhlenspinnen ein zweites Mal erheben (wenn die Helden ihre Überreste nicht explizit beseitigt haben, hat Lucan sie vorerst im Garten seines Hauses deponiert). Da einige der Kadaver durch den Kampf gegen die Helden stark ramponiert sind, kann er maximal (Anzahl

Kaa-rototh

MU 14 KL 14 IN 15 CH 17

FF 14 GE 16 KO 14 KK 12

LeP 50 AsP 100 KaP – INI 15+1W6

AW 9 SK 5 ZK 5 GS 12

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP

1W6 RW kurz

Fingernägel: AT 12 PA 10 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Fingernägel)

Vorteile/Nachteile: Geborener Redner, Gutaussenhend II / Schlechte Eigenschaft (Lüsternheit)

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Waffenlos, Fingernägel)

Talente: Bekehren & Überzeugen 15, Betören 17, Einschüchtern 7, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 16, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 15, Verbergen 7, Willenskraft 14

Zauber: Bannbaladin 13, Blick in die Gedanken 13, Große Gier 15, Levthans Feuer 18

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Belkelel), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6

Beute: keine

Kampfverhalten: Kaa-rototh versucht körperliche Auseinandersetzungen zu vermeiden, indem sie Gegner mittels Zaubersprüchen zu ihren Freunden macht und sie beruhigt. Sollte dies scheitern, kann sie sich mit ihren Fingernägeln zur Wehr setzen. In diesem Fall benutzt sie häufig *Finten*.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ QS 1: Kaa-rototh ist eine sechsgehörnte, mächtige Dienerin von Belkelel.

☞ QS 2: Kaa-rototh ist in der Lage, Gefühle und Sehnsüchte in Menschen zu wecken, die diese unbedingt befriedigen wollen, gleich, was es kostet.

☞ QS 3+: Kaa-rototh versucht, in der 3. Sphäre zu verweilen, um die Rahjakirche zu schädigen.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Kaa-rototh ist besonders empfindlich gegenüber Rahja geweihten/gesegneten Objekten/Waffen. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves oder anderen Gottheiten ein, deren Themen Liebe, Sex und Erotik sind.

Hand der Verführung: Die Dämonin kann durch Berührung einen Humanoiden mit einer Schlechten Eigenschaft oder einer Persönlichkeitsschwäche ausstatten. Sollte das Opfer schon über die gewählte Eigenschaft oder die Persönlichkeitsschwäche verfügen, so ist die *Willenskraft*-Probe (bei Schlechten Eigenschaften) zusätzlich um –2 erschwert, oder die Erschwernisse steigen um 2 (bei Persönlichkeitsschwächen). Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert 1 Aktion und kostet 8 AsP. Die Wirkung hält 13 Tage an.

Dämonen-Regeln: Für Kaa-rototh gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



der Helden – 2) der Kreaturen zu untotem Leben erheben.

Die Helden können auch versuchen, den Magister gezielt anzusprechen, um an seine eigentlichen Werte zu appellieren. Auch wenn die Dämonin seine dunkelste Seite in ihm hervorgebracht hat, ist Lucan kein böser Mensch. Mit einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* –7 gegen Lucans *Willenskraft* kann er von seiner feindlichen Haltung abgebracht werden. Da er unter dem Einfluss der Dämonin steht, die seine Persönlichkeitsschwächen verstärkt hat, ist die Probe grundlegend sehr schwer, aber verschiedene Ereignisse können die Erschwernis auf *Bekehren & Überzeugen* modifizieren:

- ☞ Zadiffa, die ihre Aktionen nutzt, um an sein Pflichtgefühl gegenüber ihr, seiner wahren Schülerin, zu appellieren: +2
- ☞ An Lucans Forschung appellieren: „Was unterscheidet Menschen von Monstern? Die Moral!“ +2 (siehe Seite 115)
- ☞ Anwesenheit einer Rahjageweihten, die die Dämonin ablenkt: +1
- ☞ Lucan im Gespräch Anerkennung und Respekt zollen: +1

Gelingt es, Lucan auf diese Weise zu überzeugen, bricht er schluchzend zusammen. Die Kaa-rototh könnte an dieser Stelle sogar versuchen, ihn als Geisel zu nehmen, um auf diese Weise zu entkommen – offenbar bedeutet der Magier den Helden ja etwas.

Zadiffa im Kampf

Innerhalb einer erfahrenen Heldengruppe wird die junge Magierschülerin auf den ersten Blick eher von begrenztem Nutzen sein. Neben ihrer Möglichkeit, Lucan zu bekehren, hat sie jedoch noch einen Trumpf im Ärmel: In ihrer Zeit im Haus hat sie tote Kakerlaken gesammelt, zu untoten Tieren erhoben und in einen kleinen Tonkrug gesteckt. Die Kreaturen sind mit der Wesensfähigkeit *Zerbersten*^{AMIII061} versehen: Verlieren sie alle ihre Lebenspunkte (zum Beispiel beim Aufprall des Krugs), explodieren sie und verursachen im Umkreis von 4 Schritt 4W6+4 TP, reduziert um 1W6+1 pro Schritt Entfernung. Die Explosion 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 entfernt man sich 1 Schritt weit vom Zentrum der Explosion. Sollte der Kampf sich gegen die Helden wenden, wird Zadiffa den Krug auf die Kaa-rototh werfen. Dabei verursacht sie auch Strukturschaden an Wänden und Boden.

Kaa-rototh

Kurzcharakteristik (als „Nazmeya saba Selima“): 19 Jahre, anmutige Gestalt, hochgesteckte, schwarze Haare unter einem Schleier, große Augen, scheinbar schüchtern

Funktion: Antagonistin

Hintergrund: Die Dämonin wurde von Lucan Larez beschworen, hat aber längst die Kontrolle über den Schwarzmagier übernommen, weil sie schnell bemerkt hat, wie sie ihren Beschwörer manipulieren muss. In die 3. Sphäre geworfen, erkannte die Kaa-rototh schnell, welche Möglichkeit sich ihr hier bietet: eine gesamte Akademie stolzer Magier ins Chaos zu stürzen. Sie nutzte Lucan als Werkzeug, um den Machtkampf um den Posten der Spektabilität anzustacheln. Aus der Ferne beobachtet sie nun, wie sich die Sache entwickelt. Was sie mitbekommt, gefällt ihr. Sowohl die Helden als auch Zadiffa erscheinen ihr zunächst völlig nebensächlich – bis sie registriert, dass die Helden ihr möglicherweise auf die Schliche gekommen sind.

Feindbilder: Menschen allgemein und die Rahjakirche im Besonderen

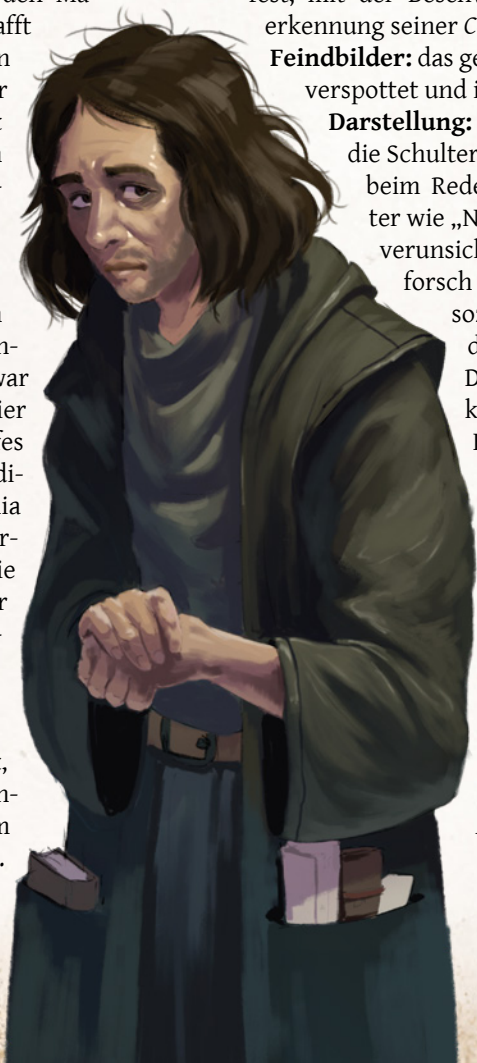
Darstellung: Ändere deine Herangehensweise, je nachdem mit wem du sprichst. Sei verführerisch, drohend und furchteinflößend oder auch demütig. Alles dient dem einzigen Zweck, Menschen zu manipulieren.

1 Lucan Larez

Kurzcharakteristik: 43 Jahre, schulterlange schwarze Haare, meist ungekämmt, dunkle Augen, Stubenhocker, vergeistigter, eher schüchterner Gelehrter, der sich nach Anerkennung sehnt, meisterlicher Dämonologe

Funktion: Auftraggeber, tragische Figur als Auslöser und Beschwörer unter Kontrolle der Dämonin; möglicher Gegenspieler

Hintergrund: Lucan ist ein völlig unscheinbarer und durchschnittlicher Schwarzmagier, der es vor allem durch Fleiß und Beflissenheit auf den Magisterstuhl in der Akademie geschafft hat. Über weite Teile seiner Laufbahn wurde er von seinen Kollegen gar nicht beachtet. Gleichzeitig sehnt sich Lucan nach Anerkennung. In seinem Bestreben, sich immer wieder zu beweisen, wurde er je nach Standpunkt als lächerlich oder lästig wahrgenommen, was eine Spirale in Gang setzte, in der Lucan noch stärker versuchte, Respekt zu erlangen. Der vorläufige Höhepunkt war seine Nominierung als Schiffsmagier und Gelehrter an Bord eines Schiffes der BVOC auf einer Südmeer-Expedition. Kollegen wie Ghomal, Zephyrinia und Calman waren der festen Überzeugung, dass Lucan sich bis auf die Knochen blamieren, wenn nicht gar aus Unfähigkeit verunglücken würde, was sich zumindest teilweise als richtig herausgestellt hat, da er, abgesehen von den Mäusen, mit leeren Händen zurückkehrte. Gekränkt, verlacht und auf der Suche nach Anerkennung wandte sich Lucan dem Studium von Belkelel-Dämonen zu.



Lucan Larez

MU 16 KL 16 IN 14 CH 11

FF 14 GE 13 KO 10 KK 12

LeP 25 AsP 38 KaP – INI 15+1W6

AW 7 SK 3 ZK 0 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 12 PA 9 TP 1W6+2

RW lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Unscheinbar, Zauberer / Persönlichkeitsschwächen (Neid), Verpflichtungen II (Akademie)

Sonderfertigkeiten: Bann-/Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen, Energiestrahler, Entschwörung (Dämonen), Tradition (Gildenmagier), Zauberzeichen

Talente: Bekehren & Überzeugen 8, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 6, Überreden 8, Willenskraft 12, Magiekunde 12

Zauber: Heptagramma^{AMA131} 10, Herr über das Tierreich^{AMAI131} (Druiden) 8, Horriphobus 12, Invocatio Maior 13, Invocatio Minor 12, Pentagramma^{AMA140} 12, Skelettarius 12, Totes Handle^{AMAI144} 12



Als vergeistigter Schwarzmagier und sozial völlig unerfahrener Gelehrter schien ihm das weitaus logischer als der Besuch eines Geweihten der Zwölfgötter als Seelsorger. Schließlich setzte sich in seinem Kopf die Idee fest, mit der Beschwörung eines Kaa-rototh die Anerkennung seiner *Collegae* zu erhalten.

Feindbilder: das gesamte restliche Kollegium, das ihn verspottet und ihm die Anerkennung verweigert

Darstellung: Lass den Kopf hängen und ziehe die Schultern zusammen, stottere gelegentlich beim Reden und verwende häufig Füllwörter wie „Nicht wahr?“ und „Nun“, sei schnell verunsichert, wenn dein Gegenüber zu forsch ist. Drücke dein Unwohlsein über soziale Interaktionen aus, die für andere normal sind. Fachsimpeln über Dämonologie bereitet dir hingegen keinerlei Schwierigkeiten, sondern Freude.

»Nun ... ich bin eher ein Theoretiker. Ich arbeite an der Doctrina differentia – worin bestehen die Unterschiede in unserer Welt? Was ist der Unterschied zwischen Gut und Böse? Die göttliche Moral, sicherlich, aber ist Moral nicht veränderlich? Nicht wahr? Und wo fängt das Monster an? Wo das Ungeheuer? Was ist der Unterschied zwischen vernünftigen Menschen und Ungeheuern?«

Energiestrahle

Wirkung: Aus dem Stab schießt ein Strahl aus gebündelter astraler Kraft, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das getroffene Ziel erleidet 1W6+4 TP Schaden. Der Energiestrahle 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 Energiestrahle sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Der Energiestrahle hat eine Reichweite von 8 Schritt.

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Verwandlung

1 Zadiffa

Kurzcharakteristik: 17 Jahre, feuerrotes, widerspenstiges Haar, helle Haut, eher unscheinbar, aber durchdringende Augen, hochtalentiertene Nekromantin, unbegabte Dämonologin

Funktion: wichtige Indiziengabe, Verbündete im Endkampf

Hintergrund: Zadiffa gilt als eine der talentiertesten Schülerinnen der Akademie in den letzten Jahren. Sie konnte schon als Kind mit Geistern reden und zeigte früh Interesse an Untoten und Dämonen. Allerdings stellte sich im Laufe ihrer Ausbildung heraus, dass sie aufgrund ihrer Links-Rechts-Schwäche deutliche Schwierigkeiten mit praktischer Dämonenbeschwörung hat. Sie ist ehrgeizig, entschlossen, aber gleichzeitig auch noch unerfahren und neigt gelegentlich zu Kurzschlüssen. Unter der Oberfläche verbirgt sich ein Kind, das früh seine Eltern verloren und an der Akademie eine neue Heimat gefunden hat. Magister Lucan, der als Dämonologe eigentlich gar nicht als Lehrer zu ihren Fähigkeiten passt, ist für sie eine Art Vaterfigur geworden; sie schätzt seine zurückhaltende und wissenschaftliche Art. Sie hat allerdings bemerkt, dass Lucan in den vergangenen Wochen versuchte, etwas zu sein, das er eigentlich gar nicht ist, nämlich eine Führungspersönlichkeit, die eine ganze Gruppe anführen kann. Ihre Flucht in ihr Elternhaus war eine Mischung aus Vorahnung und Panikreaktion. Auch dass sie von dort weiter für ihre Prüfung lernt, ohne eine tatsächliche Vorstellung davon zu haben, wie sich die Situation lösen lässt, ist ihrer Unerfahrenheit geschuldet.



Zadiffa

MU 14 KL 15 IN 14 CH 14

FF 13 GE 10 KO 10 KK 9

LeP 25 AsP 35 KaP – INI 12+1W6

AW 5 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 8 PA 3 TP 1W6

RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 9 PA 6 TP 1W6+2

RW lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitschwächen (Unheimlich), Schlechte Angewohnheit (Links-Rechts-Schwäche), Verpflichtungen II (Lehrmeister)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier)

Talente: Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 3, Überreden 8, Verbergen 2, Willenskraft 6

Zauber: Geisterruf^{AMAI131} 10, Horriphobus 6, Nekropathia^{AMAI133} 6, Skelettarius 7, Totes Handle^{AMAI144} 8



Feindbilder: die Kaa-rototh, Unehrllichkeit, Grausamkeit

Darstellung: Sprich ruhig und klar, lasse manchmal deinen Blick schweifen, als würdest du Dinge wahrnehmen, die andere nicht wahrnehmen. Nur ganz selten kommt in dir Trauer darüber auf, einsam und eine Waise zu sein.

Schicksal: Zadiffa wird von zu vielen Lehrern zu sehr als Talent geschätzt, um für ihr Davonlaufen bestraft zu werden. Sie kann es in Zukunft weit bringen.

»Ich habe gesehen, wie knöcherne Hände schreiende Schüler in ihr Grab gezogen haben, weil sie von ihrer irrationalen Angst übermannt wurden. Glaubt mir, ich bin ruhig. Ich habe keine Angst vor diesem Dämon.«

Ein ganz anderes Finale

Die Spieler könnten auch entscheiden, Lucan und die Dämonin gar nicht selbst oder ohne das Beisein der Dämonin zu konfrontieren. Insbesondere da die bevorstehende Prüfung der Scholaren immer wieder hervorgehoben wurde, bietet sich auch die Möglichkeit an, Lucan und seine „Scholarin“ zur Abschlussprüfung in die

Akademie zu locken und sie vor dem versammelten Kollegium zu enttarnen oder voneinander zu trennen. Es ist nicht möglich, an dieser Stelle alle kreativen Varianten in Regeln zu gießen. Denkbar ist eine solches Finale aber durchaus. Angesichts der Vielzahl anwesender Personen solltest du derartige alternative Lösungen weniger über einen Kampf als über gezielte Proben abhandeln.

Ausklang

Wird die Kaa-rototh besiegt, zerplatzt die Dämonin zu einer stinkenden Wolke aus klebrigem, schwefeligem Rauch, der sich kurz danach verflüchtigt. Haben die Helden nicht versucht, Lucan zu bekehren, wird er sich weiter zur Wehr setzen. Die von der Kaa-rototh stimulierten Persönlichkeitsschwächen und Motive bleiben vorerst bestehen. In jedem Fall können die Helden selbstverständlich entscheiden, Lucan nicht zu töten und ihn entweder der Gerichtsbarkeit der Akademie übergeben oder ihn als eigentliches Opfer sogar fliehen lassen. Im offiziellen Aventurien wird Lucan keine Rolle mehr spielen.

Haben die Helden den Rahjatempel aufgesucht und die Unterstützung des Hochgeweihten erhalten, ist Sulvadan Ramirez ihnen in jedem Fall höchst dankbar für ihren Einsatz und bietet ihnen die Gastfreundschaft und die Freundschaft der Brabaker Rahjakirche an. Vielleicht überredet er sie ja sogar, ihm dabei zu helfen, die Intrigen im Tempel aufzulösen.

Die Reaktion der Schwarzmagier

Etwas zurückhaltender ist man in der Dunklen Halle der Geister. Einerseits erkennen die Magister den Einsatz der Helden an, andererseits haben gleich mehrere von ihnen allen Grund, sich für ihren eigenen Anteil an den Geschehnissen zu schämen – was bei exzentrischen und selbstbewussten Personen wie den Brabaker Schwarzmagiern eher zu Ablehnung führt. Auch der Machtkampf um die Position der Spektabilität ist nicht beendet, nur weil die Dämonin besiegt wurde.

Am wahrscheinlichsten ist, dass Magistra Zephyrinia die Helden noch einmal zu sich in die Akademie ruft und ihnen dankt (auch dafür, sie gerettet zu haben). Sie wird laut darüber sinnieren, wie wichtig Führungsstärke ist, und dass man sich in Brabak trotz aller Freiheit an gewisse Regeln hält, weil sonst schnell alle verlieren. Tatsächlich wird Zephyrinia in Folge den Machtkampf gewinnen und von der Mehrheit des Kollegiums zur neuen Spektabilität gewählt. Sie vereint den schmeichelnden Auftritt nach außen am gekonntesten mit einem unbändigen Willen zu Macht, Härte und Ambition.

Sehr dankbar und loyal zeigt sich außerdem auch Zaddiffa gegenüber den Helden. Die junge Scholarin wird mit ihrem Talent in ein paar Jahren auf jeden Fall eine äußerst fähige Nekromantin werden – und eine klare, ablehnende Meinung zur Dämonenbeschwörung entwickeln, weil sie um deren Risiken weiß.

Der Mühen Lohn

Die Helden erhalten für ihren erfolgreichen Kampf gegen die Kaa-rototh **25 Abenteuerpunkte**. Zauberkundigen unter den Helden wird von der Akademie erlaubt, einige Tage lang kostenfrei in der Bibliothek der Dunklen Halle der Geister zu studieren. Angesichts der ansonsten extrem hohen Gebühren, die dafür aufgerufen werden, halten die Brabaker das für ein sehr generöses Entgegenkommen.



Anhang

Untote

Mumie

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 20 bis 40 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 22 KL 11 IN 12 CH 12

FF 8 GE 10 KO 15 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 7+1W6

AW 5 SK 3 ZK 3 GS 6

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6+6(+Krankheit)*

RW kurz

Langschwert: AT 12 PA 6 TP 1W6+10 **RW mittel**

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor ... (Feuer, Geiern), Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Mumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Langschwert)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Mumien können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Grufthorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat die Mumie Schmuck im Wert von 1W6 x 1W6 Dukaten dabei), Waffen

Kampfverhalten: Mumien gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als Wachen in Grabmälern eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind,

greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt an. Sobald sie ein Opfer bemerken, versuchen sie teilweise, dieses zu umgehen und von hinten anzugreifen, oder lauern in der Dunkelheit.

Flucht: Mumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Mumien sind besonders starke Untote.

☛ **QS 2:** Mumien sind empfindlich gegenüber Feuer. Und sie übertragen Krankheiten wie Wundfieber. Sie mögen zudem kein Licht.

☛ **QS 3+:** Mumien halten Abstand von Geiern.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Mumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe Seite 126).

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

Extrem Lichtempfindlich: Ist die Mumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Mumienart: Die oben genannten Werte gelten für eine durchschnittliche Menschenmumie. Andere Mumienarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

Untoten-Regeln: Für Mumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe unten).



Vom Wesen der Untoten

- ☛ Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- ☛ Angriffe mit Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) geweihten Waffen erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

- ☛ Angriffe mit profanen, magischen oder allen anderen Göttern geweihten Waffen sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ☛ Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Heilung* und *Illusion*.
- ☛ Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☛ Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.

Skelett

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: etwa 10 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 KL 10 (t) IN 10 CH 11

FF 8 GE 11 KO 11 KK 13

LeP 14 AsP – KaP – INI 8+1W6

AW 6 SK –1 ZK –1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 4 TP 1W6 RW kurz

Langschwert: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 10 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

Leichte Armbrust: FK 10 LZ 8 TP 1W6+6
RW 10/50/80

RS/BE: 0/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Skeletthorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: 0

Beute: Knochen, gegebenenfalls Waffen, Schild und Rüstung

Kampfverhalten: Skelette gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven oder Wachen eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt an. Sobald sie ein Opfer bemerken, gehen sie frontal zum Angriff über.

Flucht: Skelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Skelette kämpfen bis zum bitteren Ende.

☛ **QS 2:** Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen richten gegen Skelette nur wenig Schaden an.

☛ **QS 3+:** Skelette greifen nur Lebende an und lassen sich leicht täuschen. Stellt man sich tot, lassen sie einen in Ruhe.

Sonderregeln:

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem Lichtempfindlich: Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 1 SP pro KR.

Meute: Skelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

Skelettart: Die oben genannten Werte gelten für ein durchschnittliches Menschenskelett. Andere Skelettarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

Untoten-Regeln: Für Skelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 118).



Zombie

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 10 **CH** 10

FF 6 **GE** 8 **KO** 13 **KK** 13

LeP 16 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 1 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 4

Waffenlos: **AT** 8 **TP** 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Zombies als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht klettern), Körperbeherrschung 1, Kraftakt 7, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6+6 (kleine Zombiehorde) oder 3W6+10 (große Zombiehorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf 1W6 hat der Zombie Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: Zombies gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitsklaven eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, wollen Zombies ihrem instinktiven Hass auf alles Lebendige folgen. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit Bissen zu töten.

Flucht: Zombies fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Zombies sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.

☛ **QS 2:** Von einem Beschwörer kontrollierte Zombies folgen ebenso wörtlich wie gedankenlos den Befehlen ihres Meisters und lassen sich davon kaum abbringen. Den Kopf vom Rumpf zu trennen hat keinen nennenswerten Effekt.

☛ **QS 3+:** Zombies können nicht klettern und nicht schwimmen (aber unter Wasser laufen). Sonnenlicht schadet ihnen und zerstört sie innerhalb von einigen Sekunden.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Zombies können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe Seite 126).

Extrem Lichtempfindlich: Ist der Zombie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Meute: Zombies, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Zombie in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Zombieart: Die oben genannten Werte gelten für einen durchschnittlichen Menschenzombie. Andere Zombiarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

Untoten-Regeln: Für Zombies gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 118).



Zauber

Levthans Feuer

Der Spruch wird meist genutzt, um eine begehrte Person von den eigenen Vorzügen zu überzeugen. Er kann jedoch auch aus kalter Berechnung heraus angewendet werden, etwa um eine Wache von ihrem Posten wegzulocken.

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

Wirkung: Das Ziel entbrennt in leidenschaftlicher Zuneigung zum Zauberer und wird sich diesem auf Wunsch hingeben. Betroffen sind nur solche Ziele, die prinzipiell an Spezies und Geschlecht des Zauberers interessiert sind, was auch streng asketisch lebende Personen ausschließt. Das Ziel des Zaubers bekommt eine Erschwernis in Höhe der QS für Proben auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) gegenüber dem Zauberer.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Skelettarius

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer erhebt die körperlichen Überreste eines verstorbenen Wesens kurzfristig zum Untoten. Er kann mit dem Zauberspruch einfache Mumien, Skelette und Zombies erwecken, jeweils maximal bis zur Größenkategorie mittel. Die Erschaffung funktioniert nach den gleichen Regeln wie die Beschwörung. Das untote Wesen verrichtet 1 + QS Dienste und kann wie Dämonen und Elementare verbessert werden (siehe **Regelwerk** Seite 263). Es ist zu den gleichen Diensten wie Dämonen und Untote in der Lage.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

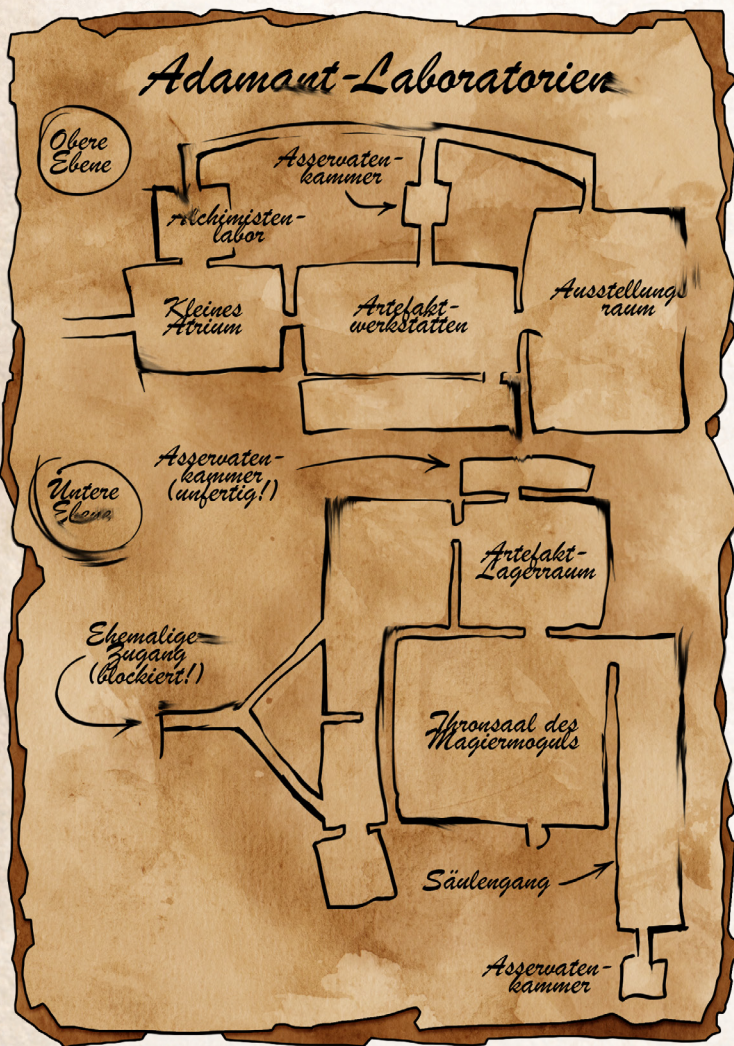
Wirkungsdauer: QS x 2 Kampfrunden

Zielkategorie: Kulturschaffende (Verstorbene)

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B



Sie haben mich vor der Beschwörung gewarnt, aber wie so oft ist die Frage natürlich nicht, wie gefährlich das Werkzeug ist – sondern wie gut man damit umzugehen versteht! Eine Sense ist gefährlich für den Bauern, der die richtige Technik nicht beherrscht. In den Händen eines Geübten ist sie ein sicheres, sehr nützliches Werkzeug. So ist es natürlich auch mit der Kaa-rototh. Dem Meister, der sie kontrollieren kann, muss sie genauso folgen wie jeder andere Dämon auch. Alle Erzählungen darüber, dass sie ihre Beschwörer manipuliert und beherrscht, sagen vor allem etwas darüber aus, dass solche Beschwörer schlicht unfähig waren und sich mit der Gehörnten übernommen haben. Ich habe sie beschworen, gekündigt und kontrolliert. Sie unterwirft sich eben nur den Besten – denjenigen, die nicht verblendet und machtgierig und selbsteingenommen sind. Wenn das gelingt, der kontrolliert ein Wesen, das vollkommen ist. Sie gibt sich dir hin. Sie berät dich. Sie weiß Dinge, und sie ist unübertroffen darin, andere zu lesen. Wenn andere dich übervorteilen wollen, ist sie deine Gefährtin, deine Beraterin, dein Werkzeug.

Selbstverständlich kann man dem Kaa-rototh mit einer Waffe entgegentreten, die Aves, Levthan oder Rahja geweiht ist – doch der Dämon entzieht sich gerne dem Kampf. Was nützt dir eine Waffe, wenn du ihm hörig wirst? Schütze dich deswegen vor seinen dunklen Kräften. Ad primo: Tränke ein Tuch in heiligem Tharf, gemischt mit zerstampften Rosenblüten und pulverisiertem Rosenquarz und lasse es von einem Rahjageweiheten einen ganzen Sonnenuntergang lang besingen und mit Schutzgebeten belegen. Wickel dir dann das Tuch um den Kopf. Achte darauf, dass es zumindest noch ein wenig feucht ist. Ad secundo: Nicht ausstehen kann der Dämon zudem den Gestank von Pferdemit, dem heiligen Tier der Göttin. So du die Möglichkeit hast, bewaffne dich mit frischen Pferdeäpfeln und werfe sie auf den Dämon, dies lenkt ihn zumindest kurzfristig ab. Ad tertio: Binde dir einen roten Seidenschleier um die Augen, der mindestens eine Nacht an einem rahjagefälligen Ort lag, parfümiert mit dem Duftwasser eines rahjafürchtigen Lustknaben oder einer solchen Kurtisane. Dies wird dich im Kampf zwar behindern, aber vor mächtigen Einflüsterungen schützen.

Ebenen-Übersicht



Stufen Brand '22

III.7-III.11 Restliche Grabkammern
DQ: 00 ZE

III.6 Grabkammer
DQ: 00 ZE

III.3 Urnensaal
DQ: 01 ZE

III.2 Seitengang
DQ: 05/01 ZE

III.4 Erstes
Magierzimmer
DQ: 00 ZE

III.1 Hauptkammer
DQ: 05 ZE

III.5 Zweites
Magierzimmer
DQ: 00 ZE

71 Der gefallene Stern
DQ: Speziell

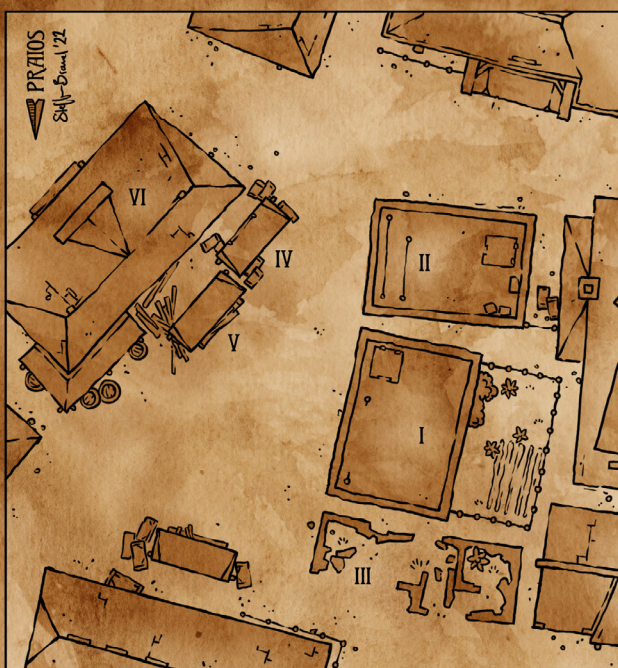
B2

10 SCHRITT

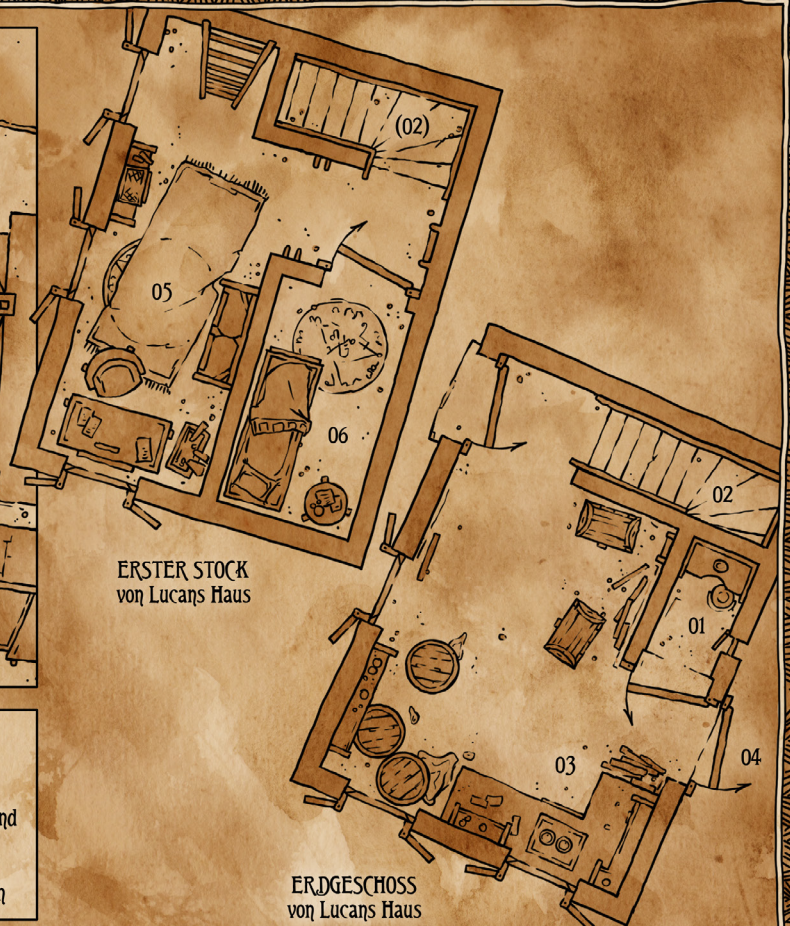
- ▢ Treppen
- ▢ Türen
- ◆ Transversalis-Anomalie

ADARBILS GRAB - EBENE III

PRÄTOS
Stufen Brand '22



ERSTER STOCK
von Lucan's Haus



ERDGESCHOSS
von Lucan's Haus

- I Lucan's Haus
- II Wohnhaus
- III Verfallenes Haus
- IV Zuckerrohrhändler
- V Lederwarenhändler
- VI Großhändler für Spirituosen

LUCAN'S HAUS

ERDGESCHOSS

- 01 Abort
- 02 Treppe
- 03 Küche
- 04 Garten

ERSTER STOCK

- 05 Lucan's Studier- und Schlafzimmer
- 06 Schlafzimmer für Lucan's Schülerin



BRABAK

Havenviertel (HV)

- HV01 Hafenfestung
- HV02 Harpyientor
- HV03 Admiralität
- HV04 Handelshaus 'Seerose'

Marktviertel (MV)

- MV01 Brabaker Arena
- MV02 Königlich Brabaker Kanzlei
- MV03 Markthalle
- MV04 Casa Bocadilio
- MV05 Altes Tor

Gerberviertel (GV)

- GV01 Nordlandbank
- GV02 Dunkle Halle der Geister
- GV03 Werft

Villenviertel (VV)

- VV01 Königspalast
- VV02 Königlich Brabaker Schatzkammer
- VV03 Werkstätten des Roten Salamanders
- VV04 Palazzo du Berilis
- VV05 Residenz der Charazzar
- VV06 Residenz des Generalstabs
- VV07 Horasisches Tor

- VV08 Papageiengarten
- VV09 Villa Hammerfaust

- G01 Seefahrerschenke 'Roter Jaguar'
- G02 Bordell 'Zum wilden Kaiser'
- G03 Taverne 'Mysobwellen'
- G04 Hotel 'Guldener Mysob'

- T01 Tempel der Blauen Weite (Efferd)
- T02 Alter Efferdtempel
- T03 Halle des Klingenden Goldes (Phex)
- T04 Ebenholztempel (Boron)
- T05 Tempel der Tausend Ekstasen (Rahja)
- T06 Tempel von Licht und Dunkelheit

AVENTURIEN

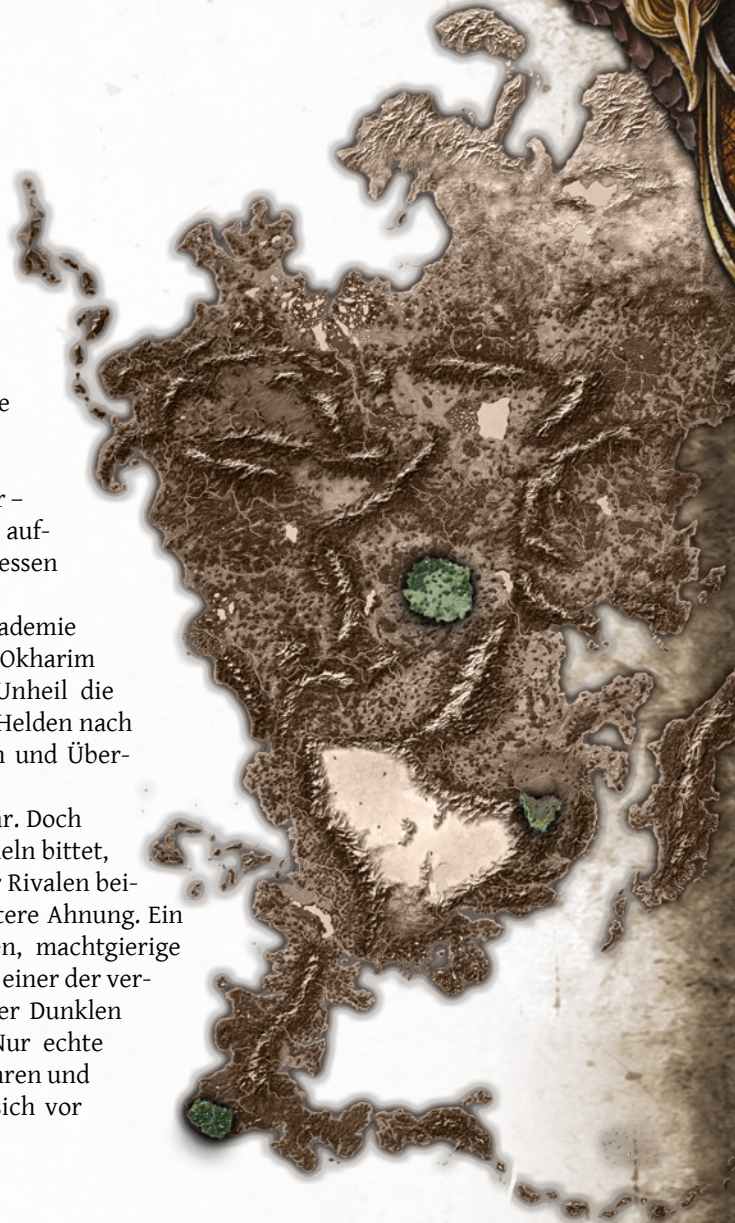
DÄMONENMACHT & STERNENKRAFT

Die Anthologie **Dämonenmacht & Sternenkraft** entführt in die mystische, doch gleichsam rätselhafte und zutiefst intrigante Welt der Gildenmagier. Für jede der drei großen Gilden ist ein Abenteuer enthalten:

Eine verstörte und von Verfolgungswahn geplagte Rohalswächterin wird in Wagenhalt gefunden. Eine spontane Erkrankung und unglückliche Zufälle werden von einem hohen Vertreter der Weißen Gilde ausgeschlossen. Mehr steckt dahinter – und es braucht eure Helden, um die Hintergründe ihres Zustands aufzuklären. Doch vor ihnen entspinnt sich ein Netz aus Intrigen, dessen Ursprung Jahrhunderte in die Vergangenheit reicht.

Die Adamant-Laboratorien sollten der Stolz der Drachenei-Akademie und damit der frisch gewählten Convocata prima Ashtarra Okharim werden. Doch niemand hat damit gerechnet, welch großes Unheil die magische Potenz der Labore anziehen würde. Gelingt es deinen Helden nach einer fatalen magischen Katastrophe, die Gefahr einzudämmen und Überlebende zu bergen? Die Zeit läuft!

Magister Lucan Larez aus Brabak ist etwas verkopft, kauzig sogar. Doch als er eure Helden mit einem sympathischen Lächeln bittet, ihm als Leibwächter gegen die Intrigen seiner Rivalen beizustehen, beschleicht euch bereits eine finstere Ahnung. Ein Spiel rund um dämonische Einflüsterungen, machtgierige Nekromanten und die Nachfolge der Leiterin einer der verurufensten Magierakademien Aventuriens – der Dunklen Halle der Geister – wird ausgetragen. Nur echte Helden werden einen klaren Kopf bewahren und die Abgründe aufklären können, die sich vor ihnen auftun.



Drei DSA-Gruppenabenteuer für 3-6 Helden

Stichworte zum Abenteuer: Recherche zu einer mysteriösen Krankheit und das Entlarven eines großen Unheils aus der Vergangenheit, Bergungs- & Forschungsexpedition nach einer astralen Katastrophe, Intrigen unter Schwarzmagiern
Genre: Mysterien-, Dungeon- und Intrigenabenteuer

Voraussetzungen: Wissensdrang, Heldenmut, körperliche und seelische Belastbarkeit, analytische Fertigkeiten

Ort: Gareth und Wagenhalt, das Tulamidenland südlich der Gorischen Wüste, Brabak

Zeit: Sommer bis Herbst 1044 BF

Komplexität (Spieler/Meisterin): mittel bis hoch

Erfahrung der Helden: kompetent bis brillant

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente

Körpertalente

WissensTalente

Lebendige Geschichte



www.ulisses-spiele.de

US25379PDF