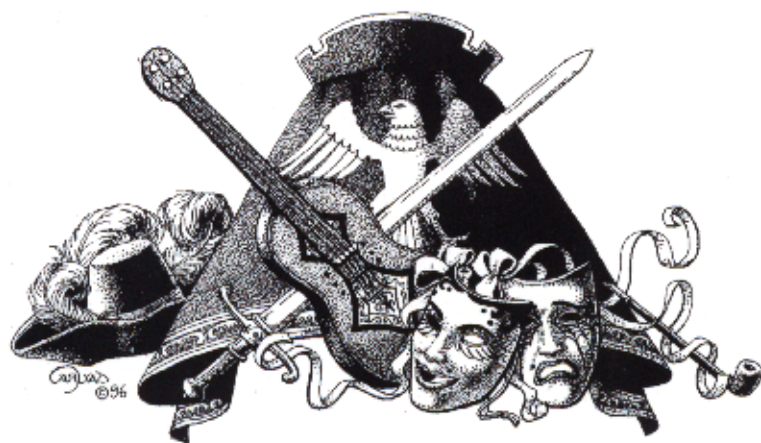


Das Schwarze Auge

IM SCHATTEN DES ADLERS

Abenteuer im Horasreich



Im Schatten des Adlers

Abenteuer im Horasreich

von

Stephan Johach
Heike Kamaris
Michael Maurer
Bernhard Pesch
Daniel Simon Richter
und
Florian Don Schauen



Inhalt

Xeledons Gelächter	5
von Daniel Simon Richter	
Der Bund von Meer und Land	13
von Stephan Johach	
Ketten aus Gold	38
von Heike Kamaris	
Sphärenklänge	40
von Florian Don Schauen	
Sumus Kelch	53
von Michael Maurer und Bernhard Pesch	



Xeledons Gelächter

Ein DSA-Szenario um Intrigen, Magier und Draconiter im Lieblichen Felde

von Daniel Simon Richter

Hintergrund für den Meister

Sie, lieber Meister, erwarten bei diesem Szenario noch einige Vorbereitungen, bevor Sie es Ihren Spielern schließlich präsentieren können; wir geben Ihnen hier aus Platzgründen nur die Meisterinformationen vor, die Sie um Allgemeine und Spezielle Informationen ergänzen müssen. Achten Sie dabei stets auf die besondere Situation im Horasreich und greifen Sie bitte reichlich auf die Informationen aus dem Regionalteil dieser Box und besonders auf den Abschnitt über Kuslik zurück.

Das Abenteuer an sich verläuft recht einfach, jedoch sollten Sie es für Ihre Helden so undurchschaubar wie möglich gestalten, und schon geraten die Helden in ein schier undurchdringliches Geflecht aus Intrigen, uralten Rechten und Vorurteilen – die zwar für den Verlauf des Abenteuers nur mäßig relevant sind, die Sie aber immer wieder in den Vordergrund spielen sollten, damit die Helden reichlich Gelegenheit erhalten, mit der Situation im Horasreich vertraut zu werden.

Die Wurzel des Abenteuers liegt in der Vergangenheit und steht eigentlich etwas abseits der Geschichte, doch wollen wir sie Ihnen nicht vorenthalten, damit Sie, lieber Meister, einen Überblick erhalten und erfahren, welchen Gang die Ereignisse nehmen werden.

Es begab sich vor fünfundsiebzig Jahren, daß **Xeledon**, der Spötter, fehlgeleiteter Sohn der Allweisen Frau Hesinde, auf einen jungen Zauberlehrling aufmerksam wurde, der in die Stadt Kuslik gekommen war. Dieser Zauberlehrling war **Banedon von Quell**, der in Punin studiert hatte und einer der besten seiner Gilde war, sich aber nun von der Herrin Hesinde gerufen fühlte. Xeledon erkannte sich selbst in dem Magus wieder, war dieser ebenfalls schön von Gestalt, mit außerordentlichen Fähigkeiten und zudem mit einem rebellischen Geist gesegnet. Der Sohn der Allwissenden betrachtete Banedon mehrere Jahre lang und vor fünfzig Jahren offenbarte er sich dem Magus in dem kleinen Hain außerhalb der Stadt, der in heutigen Tagen Canyzeths Hain geheißen wird.

Lange Gespräche führten sie unter der alten Silberulme und später dann in einer Taverne, die Banedon aufzusuchen pflegte, und Xeledon gab vor, ein alter Magus zu sein, der einen Erben für ein Buch suchte, dessen Macht er Banedon als schier unermesslich beschrieb. Denn er wollte Banedon zu mehr Macht verhelfen, auf daß er ihm noch ähnlicher würde. So

schenkte Xeledon dem Magus eine Kopie des *Naranda Ulthagi* – oder *Auf der Suche nach der gefrorenen Zeit*. Doch brachte das Buch Banedon kein Glück, wie es die Geschenke Xeledons so an sich haben. Erschreckt von seiner Macht und verlassen von allen, die ihm teuer waren, fürchteten sie doch seine neuen Kräfte, wandte er sich ab von der Zauberei und lebte als hesindefürchtiger Eremit die letzten Jahre seines Lebens in eben jenem Hain, in dem sein Unglück seinen Lauf genommen hatte.

Als er vor fünfzehn Jahren starb, gelangte das *Naranda* in den Besitz seines Sohnes **Tharlon**, der es als solches erkannte, obgleich Banedon das Buch in eine Schatulle eingießen ließ und mit einem Zauber versehen hatte, auf daß niemand das Geschenk Xeledons zu betrachten vermochte und ebenfalls von seiner Macht korrumpiert würde. Das Buch zu zerstören wagte der Unglückliche allerdings auch nicht, denn immerhin war es das Geschenk eines Halbgottes. Tharlon vermochte der Versuchung zu widerstehen, die Schatulle zu öffnen und und versteckte sie dort, wo er vermutete, daß kein magisch begabtes Wesen sie zu entdecken vermochte: im Kronsekretariat für das Wehrwesen.

Dort wurde sie zufällig von **Morales von Marvisio**, einem Mitglied eines Geheimbundes entdeckt, der diese Schatulle zur Relique des *Conventus Signi Bosparani* machte, welches seinen Namen nach eben jener Schatulle trägt. Morales hatte die magischen und göttlichen Symbole auf der Schatulle irrtümlicherweise für alte Reichsinsignien gehalten, zumal ebenso ein Horaswappen die Schatulle ziert – war Banedon doch für kurze Zeit als Hofmagus dem Königshofe zu Diensten – und so vermutete er geheime Reichsschriften in der Schatulle. Der *Conventus Signi Bosparani* ist eine Versammlung von mächtigen Adligen und Bürgern des Horasreiches, die dort Politik betreiben und ihren Einfluß zu mehren suchen. Den Mitgliedern des *Conventus* ist es jedoch bis heute nicht gelungen, die Schatulle zu öffnen.

Als Banedons Sohn vor kurzer Zeit starb, erzählte er auf seinem Sterbebett schließlich doch noch die Geschichte vom *Naranda*, denn offensichtlich hatte das mächtige Buch Zeit seines Lebens seine Seele belastet. Und so drang das Wissen um das *Naranda* schließlich bis zu den beiden Magierakademien von Kuslik ...



Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Beide Akademien erheben nun Anspruch auf das Buch, denn Tharlon vom Quell hatte in beiden Häusern seine Forschungen vorangetrieben. An die Öffentlichkeit dringt allerdings nichts von dem Grund dieses Zwistes, obgleich es in der letzten Zeit oftmals zu Auseinandersetzungen zwischen Magiern der beiden Akademien kam, die zur Klärung der Frage dienen sollten, wer denn nun das Recht auf das Naranda habe. Und obwohl die Spektabilitäten diesen Konflikt weder schüren noch ihn vielleicht güttheißen, haben seitens der Halle der Metamorphosen Azirai Sternenwacht und auf Seiten der Halle der Antimagic Fadrillion Fünfsterne alle Hebel in Bewegung gesetzt, das Naranda in ihren Besitz zu bringen. Diese angespannte Situation blieb den Geweihten der Allweisen Frau Hesinde natürlich nicht verborgen. Die Geweihtenschaft ist daran interessiert, wieder Frieden zwischen den Akademien einkehren zu lassen, denn in ihren Reihen befürchtet man, daß innere Zwistigkeiten eine Schwächung der Hesindeglaubens bedeuten. Und so erließ Haldana von Ilmenstein, die Magisterin der Magister, eine Weisung an den Heiligen Drachenorden, dafür Sorge zu tragen, daß die Streitigkeiten zwischen den Akademien beigelegt würden und das Naranda – so es tatsächlich existiert – in die Bibliothek der Hallen der Weisheit zu überführen.

An diesem Punkt kommen die Helden ins Spiel. Denn die Draconiter können nicht persönlich in das Geschehen eingreifen, da sie durch ihren Kodex gebunden sind und keinerlei Aufsehen erregen wollen. Daher erteilen sie den Helden den Auftrag, den Conventus Signi Bosparani aufzuspüren und sich dort Zugang zu verschaffen. Dann heißt es für Ihre Helden, Ausschau nach dem Buch zu halten und einen Plan zu schmieden, wie man es am günstigsten an sich bringen kann.

Dies erweist sich schwieriger als erwartet, denn mittlerweile hat Fadrillion Fünfsterne, ein Magus der Halle der Antimagic, das Conventsmitglied Polidero da Carmilion bestochen, die Schatulle zu entwenden. Und gerade, als die Helden nach dem Buche greifen wollen, ist es bereits in weite Ferne gerückt. Nun bleibt es an den Spielern zu klären, wer der Verräter ist, was sich nicht ganz einfach gestaltet, denn immerhin sind alle der Conventsmitglieder hochrangige Bürger des Horasreiches. So werden den Helden mehr oder minder große Steine in den Weg gelegt, um sie daran zu hindern, etwas über die Mitglieder des Signi Bosparani in Erfahrung zu bringen. Dennoch gelingt es den Helden, den Verräter ausfindig zu machen und sie verfolgen ihn schließlich durch die Kanalisation von Kuslik. Dort kommt es schließlich zum Höhepunkt des Abenteuers, der für die Helden noch eine Überraschung parat hält.

Hinein ins Abenteuer

Die Halle des Drachen

Allgemeine Informationen:

Ihr steht vor dem mächtigen Bau des Hesindetempels zu Kuslik und in euch kommt die Frage auf, ob ihr tatsächlich die richtigen seid, die man in die Hallen der Weisheit gebeten hatte. Dieses Gefühl vertärkt sich noch, als ihr vor Statue der Weinenden Frau Hesinde steht, dem trefflichsten Abbild der Weisen Herrin auf Deren. Ihr werdet von einer alten Geweihten empfangen, die das Ornat der Draconiter trägt und die euch in die Halle des Drachen geleitet, jenen Bereich des Tempels, der den Draconitern zugeteilt ist. Auch die recht junge Geweihte, die euch dort erwartet, ist nicht dazu angetan, euer ungutes Gefühl zu zerstreuen.

Meisterinformationen:

Saria von Merici, so der Name der Geweihten, die trotz ihrer Jugend eine große Autorität ausstrahlt, ist vom Abtprimas des Heiligen Drachenordens damit betraut worden, die Helden mit ihrem Auftrag bekannt zu machen. Ohne Umschweife erhebt die Erzsiegelbewahrerin ihre dunkle Stimme, um den Helden den Grund ihres Hierseins zu offenbaren: "Seid mir begrüßt im Namen der Allweisen Frau

Hesinde, der Heiligen Canyzeth und im Namen Meister Nacladors. Wir haben Euch hierher gebeten, weil es einen delikaten Auftrag zu erfüllen gilt, der das Gleichgewicht im Horasreiche festigen soll. Denn sehet, Streit und Mißgunst sind zwischen den Magiern Kusliks ausgebrochen und wir sind nicht davon angetan. So beabsichtigen wir das Objekt, das Grund dieses Streites ist, an uns zu bringen, auf daß nicht länger Zwist die Gläubigen veruncine. Dieses Objekt ist eine Schatulle, mit magischen Insignien geschmückt, die sich im Besitz eines Geheimbundes befindet, des Conventus Signi Bosparani. Nicht viel ist über den Conventus bekannt, außer daß es sich um eine nationalistische Versammlung von Mächtigen des Reiches handelt, die sich allwöchentlich an geheimem Orte trifft, um dort Politik zu machen. Doch scheint es uns, als ob es den Mitgliedern eher um die Entfaltung eigener Macht ginge. Wie dem auch sei, sie besitzen jedenfalls, was uns als Kern des Problems erscheint, und wir wünschen, das Ihr, werte Streiter, das Objekt in unseren Besitz überführt."

Sollten die Helden jetzt um Geld feilschen wollen, so wird Saria ihnen eine Summe von 50 Dukaten für den Dienst anbieten, und ist sogar in so guter Laune, daß sie noch über eine Prämie mit sich verhandeln läßt. Weiterhin vermag sie



Auskunft darüber zu geben, woher man über den Geheimbund weiß (und einige Einzelheiten aus dem **Hintergrund für den Meister**).

Doch bedenken Sie, daß die Draconiter hier selbst ein Spiel spielen. Denn das Problem wird auf höchster Ebene gelöst, während die Helden die Aufmerksamkeit der Magiergilden und der Geheimbünde auf sich ziehen.

Wühlarbeit

Meisterinformationen:

Das Conventus ist eine quasi-mythische Versammlung von Mächtigen, die sich allesamt in den Mantel des Schweigens hüllen. Es wird für die Helden also nicht einfach sein, die Versammlung aufzustöbern. Dennoch bieten sich einige Ansatzpunkte:

—Ebenso geheimnisvoll wie der Conventus, wissen die *Mondschatten* sicherlich eine ganze Menge über die geheimen Treffen der Loge. Wenn sich die Helden geschickt verhalten, werden sie vielleicht dort erfahren können, wo sich die Geheimbündler treffen.

—Auch *Harbaliom Bosparani* weiß um den Conventus und ist von dessen Machenschaften nicht unbedingt erbaut. Sollten die Helden an innere Mitglieder der Horasischen Großloge gelangen und diesen einen Dienst erweisen, so wird man auch dort in Erfahrung bringen können, wo die Loge seine Zusammenkünfte abhält. Dies gilt auch für jeden anderen ortsansässigen Geheimbund.

—Sollte es Ihren Helden gänzlich an Ideen mangeln, werden sie sich mit einiger Sicherheit an die Bettler wenden und vielleicht kann ihnen Grisefux (der Bettlergeheimbund) ja weiterhelfen.

—Auch hohe Beamte oder Adelige am Fürstenhof wissen sicherlich etwas über den Conventus, nur nicht, wer dort Mitglied ist, denn das ist ein eifrig gehütetes Geheimnis.

—Ein weiterer Ansatzpunkt könnte sich über den toten Tharlon ergeben, indem die Helden herauszufinden versuchen, wo er das Buch versteckt hielt und wer es schließlich an sich brachte. Magisch begabte Helden werden vielleicht auch vor einer Geisterbeschwörung nicht zurückschrecken und das Grab des Magus aufsuchen.

—Dennoch gilt es wohl zunächst den Ort der Versammlungen zu finden. Eine letzte Möglichkeit besteht darin, die Auseinandersetzung der Magierakademien im Auge zu behalten, denn die Halle der Antimagie weiß um das Signum und wird alles daransetzen, herauszufinden, welches der Mitglieder die Schatulle in seinem Besitz hat. Die Halle der Metamorphosen, bleibt dabei den Antimagiern auf der Spur und versucht die Versuche der anderen Gilde zu stören, um ihrerseits des Besitzers der Schatulle habhaft zu werden. Überhaupt können Sie, lieber Meister, in diesem Abenteuer viel mit Magic und unheimlichen Begegnungen arbeiten, schließlich streiten hier zwei mächtige Akademien um ein machtvolleres Artefakt.

Intrigen – Die Seesöldner

Meisterinformationen:

Die Recherchen der Helden bleiben den Mitgliedern des Conventus natürlich nicht verborgen. Im Inneren Kreis weiß man ebenso darum, daß ein Außenstehender in ihrer Mitte etwas Besonderes vermutet und daher der Position ihrer Gemeinschaft durchaus reale Gefahr drohen könnte.

Irrtümlicherweise hält man die Helden für die Schuldigen, denn sie ahnen nicht, daß das Signum zu einem Spielball zwischen den Magiergilden geworden ist. Tirso del Marlina instruiert daraufhin einen Trupp seiner Seesöldner, den Helden klarzumachen, daß sie die Suche besser aufgeben. So werden die Helden eines Nachts, nachdem sie dem Conventus schon heiß auf der Spur sind, von einem kleinen Trupp der Seesöldner überfallen. Gestalten sie den Überfall wie ein militärisches Kommandounternehmen, das perfekt ausgeführt wird. Doch achten Sie darauf, daß die Gegner den Helden auch überlegen sind, selbst wenn sich die Helden wacker schlagen. Getötet oder schwer verletzt werden soll hierbei niemand – es ist nur eine Warnung.

Aber ein Gutes hat dieser Überfall auch, denn die Helden können nun über die Seesöldner eine Spur zum Signum zurückverfolgen.

Der Conventus Signi Bosparani

Meisterinformationen:

Der Conventus hält seine Versammlungen in einem eleganten Haus ab, das in der vermutlich wohlhabendsten Gegend Kusliks steht. Das Haus ist sehr prächtig gestaltet, und kaum ein Nicht-Liebfelder würde hinter dieser eleganten Fassade das Hauptquartier eines Geheimbundes vermuten. Beschreiben Sie den Helden ein Haus, das geradezu vor Pracht strotzt, wie ein fürstliches Stadtpalais (wählen Sie ein geeignetes Gebäude auf dem Stadtplan von Kuslik aus). Die Helden sollten mittlerweile in Erfahrung gebracht haben, daß sich die Conventusmitglieder stets am Rohalstag zur Hesindestunde hier versammeln. Für die Helden bieten sich verschiedene Möglichkeiten, dort Zutritt zu erlangen. Die erste wäre Einbruch, doch davon sollte abgeraten sein, da die Helden dann keine Möglichkeit haben, direkt mit den Mitgliedern des Conventus in Kontakt zu treten. Die Weiterhin wäre denkbar, eine Einladung, entweder durch Kontakte zur Harbaliom Bosparani oder durch die Erwähnung der Draconiter, zu erhalten. Eine offensive Vorgehensweise wäre, eine Beitrittswunsch zu äußern, wenn die Helden die Illusion erzeugen könnten, mächtig zu sein, oder dies tatsächlich sind. Ebenso vorstellbar, daß die Helden das Haus beobachten, um die Parole, das geheime Klopfzeichen und die Eintrittsgeste zu erfahren. Vielleicht vermochten sie auch einzelne Mitglieder aufzuspüren und diese Dinge von ihnen zu erfahren. So könnten sie sich als Mitglieder ausgeben und hätten damit relativ freie Bahn im Haus.



Ausgezogen, ein Buch zu finden

Meisterinformationen:

Je nachdem, wie sich die Helden zum Haus der Conventsmitglieder Zutritt verschafft haben, gestaltet sich die Suche nach dem Buche bzw. der Schatulle unterschiedlich schwierig. Entweder müssen sie im Geheimen das Haus durchstreifen, oder sich diplomatisch durch einen Wust von Informationen ihren Weg erfragen. Das eigentliche Problem besteht darin, daß die Helden nicht näher an den Inneren Kreis gelangen.

Der Innere Kreis ist noch geheimnistuerischer als der Conventus selbst. Jene sechs Mitglieder treffen sich im Salon der ersten Etage, tragen allesamt Masken und benennen sich mit Phantasienamen, um ihre Identität zu schützen. Das Buch ist im Besitz des Kreises und wird wie ein Schatz gehütet, denn die Mitglieder glauben, daß es geheime Reichsinformationen enthält.

Auf die eine oder andere Weise sollten die Helden jedoch erfahren, wo das Buch aufbewahrt wird, spätestens, wenn sie es schaffen, den Inneren Zirkel zu beobachten, oder wenn sie tatsächlich dem Conventus beitreten, denn jedes neue Mitglied muß einen langen Schwur auf die Schatulle ablegen. Auch schwören die Mitglieder des Inneren Zirkels ein Gelübde der Einheit auf die Schatulle, wenn sie ihre Zusammenkunft beenden.

Der Name Signi Bosparani leitet sich im Übrigen von den Horasinsignien auf der Schatulle ab.



Wie gewonnen, so zerronnen; aber wer war's?

Meisterinformationen:

Es gibt nun zwei Möglichkeiten, an das Buch zu gelangen: entweder, die Helden versuchen es aus dem Haus zu entwenden – so sie mittlerweile wissen, wo es aufbewahrt wird – oder aber sie finden über die Seesöldner (d.h. Tirso del Marlina) oder die Schwesternschaft des Schwarzen Lotus (d.h. Zabrata ya Regotis) schließlich den Weg zum Inneren Kreis des Signum. Versuchen sie nun, das Buch zu stehlen, müssen sie leider feststellen, daß sich die Schatulle nicht mehr an ihrem eigentlichen Aufbewahrungsort befindet, und müssen nun doch Kontakt mit dem Inneren Kreis aufnehmen. Letztendlich stehen die Helden also den maskierten Conventsmitgliedern gegenüber.

Nachdem sie diesen ihr Problem dargelegt haben und auch in wessen Auftrag sie unterwegs sind, beschließt der Erste unter Gleichen, Morales, den Helden das Buch zu übergeben, denn das Signum ist der Göttin Hesinde sehr ergeben und fürchtet die Draconiter. Als er es holen will, ist es jedoch verschwunden (falls die Helden dies nicht schon zuvor festgestellt haben). Betroffenheit und fast schon Panik macht sich unter den Sechsen breit, denn offensichtlich haben sie einen oder mehrere Verräter unter sich.

Den Helden bleibt zu klären, wer das Signum verraten hat. Fast alle Mitglieder sind nun auch bereit den Helden zu helfen. Nun ist es an den Helden, die einzelnen Verbindungen der

Intrigen – Die Schwesternschaft des Schwarzen Lotos

Meisterinformationen:

Während die Helden sich weiter mühen, die Mitglieder des Inneren Kreises zu enttarnen, bekommt es Polidero da Carmilion – der von der Halle der Antimagie mit einem enormen Batzen Geld bestochen wurde, Fadrilion die Schatulle zuzuspielen – mit der Angst zu tun. Er kann die anderen Mitglieder des Inneren Kreises davon überzeugen, daß die Helden eine Gefahr für das Signum bedeuten. Zabrata entsendet daraufhin zwei ihrer Geschwister des Schwarzen Lotus, um die Helden endgültig zu beseitigen. Ihre Recken sollten ruhig ein wenig schwitzen, doch sie sollten auch erfahren, wer ihnen hier nach dem Leben trachtet. Lassen Sie ihrer Phantasie freien Lauf, wie und wo Sie den Anschlag stattfinden lassen, doch bedenken Sie bitte dabei, daß die Schwesternschaft des Schwarzen Lotus ein perfekt organisierter und operierender Meuchlerbund ist.



Mitglieder des Inneren Zirkels aufzudecken. Das Buch kann nur an einem bestimmten Abend gestohlen worden sein, den Sie, lieber Meister, bitte selbst bestimmen, je nachdem, ob und wann Ihre Helden in das Haus des Conventus eingestiegen sind.

Im folgenden sind die Alibis der Mitglieder aufgeführt, die die Helden erfahren werden, wenn sie bei den Götter und den Hohen Drachen schwören, daß sie niemals von diesem Wissen Gebrauch machen werden – andernfalls, was gilt schon das Wort eines Abenteurers gegen das Wort eines Morales von Marviso und schließlich sind da ja auch noch die Schwestern des Schwarzen Lotus ...

—Morales war auf einer Kundgebung der Harbaliom Bosparani, was wirklich leicht zu bestätigen ist.

—Elysia handelte mit der Edlen vom Berg, die die Halle der Schönen Künste unterhält, die Spende eines nicht genannten Hochadeligen aus, was Simona Weyringer gerne bestätigen wird.

—Fabriano hielt sich zur fraglichen Zeit in Grangor auf, um eine Warenlieferung Glas dort abzuliefern und bei der Gelegenheit sein Kontor dort in Augenschein zu nehmen.

—Polidero behauptet im Kusliker Kurier einen Artikel geschrieben zu haben, was allerdings nicht der Wahrheit entspricht, und daran festzustellen ist, das Polidero an diesem Tage von allen im Redaktionshause gesucht wurde.

—Tirso war bei seinen Seesöldnern und hat zusammen mit deren Kommandeur neue Rekruten aufgenommen, was leicht nachzuprüfen ist.

—Zabrata hat die Nacht in ihrem Liebeshaus verbracht, in der Gesellschaft eines Stammkunden, der den Helden dies auch bestätigen wird, obgleich er ihnen nur in Maske gegenübertritt.

Letztendlich werden die Helden herausfinden, daß nur Polidero über kein Alibi verfügt und daher der Verräter sein muß. So werden sie ihn alsbald aufsuchen wollen.

Intrigen – Im Kerker

Meisterinformationen:

Diesmal sind die Helden dem Verräter Polidero wirklich nahe auf den Fersen. Und er nutzt seine Verbindungen zu Erzherzog Haakan, um sie aus dem Weg zu schaffen. Er läßt sie kurzerhand von der Garde verhaften und in der alten Feste einkerkern. Der Vorwurf: Hochverrat gegen das Horasiat. Den Helden soll ein kurzer Prozeß gemacht werden, der garantiert mit einem Todesurteil endet.

Haben sich die Helden mit Zabrata gut gestellt, wird sie ihnen nun bestätigen, das Polidero der Verräter ist, denn er scheint geflohen zu sein. Sie wird den Helden auch verraten, wie sie aus dem Kerker entkommen können – mit Hilfe der alten Fluchttunnel ...

Ist das nicht der Fall, müssen die Helden ein wenig schmoren, können dann aber erfahren, wer sie inhaftieren ließ, (z.B. auf dem Weg in die Folterkammer) und daß Polidero als

Geheimsekretario dafür verantwortlich ist. Doch scheint es nicht zu einer Anklage zu kommen, da Polidero verschwunden ist. Die Helden können von Mitgefangenen oder von einem Söldling erfahren, daß es Fluchttunnel unter der Alten Feste gibt. Schließlich sollten die Helden in und durch die Tunnel entkommen können.

Durch die Tunnel

Meisterinformationen:

Für die Helden geht es nun durch die Tunnel, bis sie wieder an die Oberfläche kommen, um in Erfahrung zu bringen, wo sie Polidero finden können. Einige Worte noch zu der unterirdischen Anlage: Die Tunnel wurden einst roh aus dem Fels geschlagen, sind an vielen Stellen eingestürzt, und in ihrer Mitte trifft man auf ein Gewirr aus Kanälen, die sich aus dem Yaquir speisen. Teilweise sind Holzstege angebracht, die mitunter sehr morsch sein können und mancherorts finden sich noch alte Fackelhalter an den Wänden. Das geeignetste Fortbewegungsmittel hier wäre wohl eine Barke oder Gondel.

Doch zurück zu dem Problem, Polidero zu finden. Die Helden können ohne Schwierigkeiten im Redaktionshaus des *Kusliker Kuriers* erfahren, wo Polidero wohnt. Es handelt sich um ein prächtiges Haus, das im Schatten der Alten Feste steht. Vielleicht kommen die Helden nun von selbst auf die Idee, daß das Haus einen Zugang zu den Fluchttunneln und der Kanalisation besitzen könnte und versuchen von dort aus in das Haus einzudringen. Wählen sie die klassische Methode, indem sie in das Haus einbrechen, so müssen sie feststellen, daß das Haus verlassen ist. Eine genauere Untersuchung führt die Helden jedoch in den Keller und von dort aus sollten sie den Zugang zu den Tunneln entdecken. So oder so sehen sie Polidero gerade noch auf einer Barke in die Tunnel verschwinden. Wohl oder übel müssen die Helden den Verräter nun verfolgen. Kreuz und quer geht es durch die Tunnel, und ein ums andere Mal gelingt es den Helden, Polidero aufzustöbern. Sie verfolgen ihn, gelegentlich kommt es auch zu kleinen Scharmützeln mit seinen Handlangern. Doch vorerst bleibt Polidero den Helden stets einen klitzekleinen Schritt voraus.

Endlich, die gefrorene Zeit

Meisterinformationen:

Endlich können die Helden Polidero an einem großen Knotenpunkt der Tunnel stellen. Es ist eine große Halle, die sechs Zugänge hat und in der allerlei Holzgestelle aus dem dunklen Wasser ragen. Den Helden sollte es gelingen, in einem vermeintlich letzten Gefecht, das ruhig sehr dramatisch verlaufen kann, Polidero zu besiegen und ihm die Schatulle zu entreißen. Nun halten sie die Macht des Naranda in ihren Händen. Führen Sie Ihren Helden unmißverständlich vor Augen, daß die Macht des Buches jeden zu korrumpieren ver-



mag. Vielleicht hat einer der Helden die Schatulle an sich genommen und ein anderer möchte sich die Insignien ebenfalls anschauen, doch der Held will das Buch nicht mehr aus der Hand geben. Sie wissen sicherlich am besten, wie Sie Ihren Spielern dieses Gefühl am besten vermitteln. Zudem müssen die Helden erstaunt feststellen, daß das Siegel der Schatulle erbrochen ist, und plötzlich die ganze Pracht und Macht des Buches offensteht ...

Ihnen, lieber Meister, sei auch verraten, warum das Siegel so plötzlich erbrochen ist, obgleich es doch von einem Meister der Sieben Formeln der Zeit erschaffen war, das Buch auf ewig zu binden. Die Draconiter haben zu exakt diesem Zeitpunkt vor, ein Exempel zu statuieren und den Magiergilden zu demonstrieren, daß es unmöglich ist, sich gegen den Willen der Göttin aufzulehnen. Der Abtprimas selbst erlebte ein Wunder Hesindes, das Siegel zu erbrechen, und die Göttin erhörte ihren treuen Diener. Während die Helden noch von der Macht und Pracht des Buches geblendet sind, kommt es zur Überraschung, dem eigentlichen Höhepunkt.

Es kommt alles anders, als man denkt

Meisterinformationen:

Die Helden sollten auf einer Plattform fast in der Mitte der Halle zu stehen gekommen sein. Nun schwimmen zwei beleuchtete Barken aus entgegengesetzten Richtungen heran. An ihrem Bug stehen jeweils zwei Magier in prächtigstem Ornat. Ein kleines Gefolge von Adepten begleitet sie. Das Öffnen des Siegels ist den Gilden nicht unbemerkt geblieben, genau, wie die Draconiter es geplant hatten.

Nun beginnen beide Seiten auf die Helden einzureden, fordern das Buch für sich. Je nachdem, wie sich die Helden verhalten, kommt es zu allerlei Machtdemonstrationen der Gilden. Beherrschungszauber werden gesprochen und von den Magiern der Gegenseite augenblicklich gebrochen, Feuerbälle und Donnerkeile blitzen durch die Luft, Dschinnen werden angerufen und kurz darauf wieder entrückt, Verwandlungszauber gewirkt und ebenso schnell wieder rückgängig gemacht.

Wirbeln Sie einmal so richtig mit Zauberei umher und lassen Sie ruhig einige der Adepten zu Fall kommen. Doch Azirai und Fadrilion bleiben unberührt und unverletzt. Kurz bevor es zu einer Entscheidung kommt, die aber offensichtlich sehr knapp ausfallen wird, und die Helden wissen, wenn sie das Buch übergeben sollen, passiert erneut etwas Unerwartetes.

Das Ende

Meisterinformationen:

Eine weitere Barke treibt heran. In prächtigem Grüngold gehalten und hellerleuchtet. Am Bug steht ein Geweihter der Hesinde, der Abtprimas Eternenwacht, und hält ein Buch in die Höhe gereckt, den Kodex der Tugenden. Seine

Stimme durchschneidet das Chaos, wie ein Schwert Seide zerteilt, obgleich er sie nicht erhoben hat. "Haltet ein im Namen der Allwissenden Herrin Hesinde." Totenstille erfüllt auf einmal die Halle. Die Magier stehen gebannt da und wissen nicht so recht, was sie tun sollen. Azirai macht dem Geweihten ungeschlüssig etwas Platz, doch Fadrilion will ihn nicht an das Buch und die Helden heranlassen, denn sie sind beide von der Macht des Naranda korruptiert. "Wagt es nicht, Euch den Schwingen Nacladors in den Weg zu stellen." ertönt die Stimme des Abtprimas erneut. Dann erklingt ein Choral, intoniert von Eternenwacht und seinen Draconitern. Und während der altertümliche Gesang die Kammer erfüllt, bricht Banedons Zauber und die Hörner Satinavs fordern ihren Tribut von der Gefrorenen Zeit. Zuschendts zerfällt das Buch unter der Last des Alters. Und während Eternenwacht an Land tritt, halten die Helden nur noch die Buchdeckel in der Hand, während der Staub der so wertvollen Seiten von sanftem Lufthauch davongetragen wird.

Die Magier treten gesenkten Hauptes zur Seite und beugen das Knie vor dem Erzwissenbewahrer, der wieder das Wort ergreift. "Es ist getan, was getan werden sollte. Eure Spektabilitäten haben entschieden, wie es der Herrin gefällt, und keinem von Euch sei das Buch zugestanden, dessen Macht Euch dermaßen blendete, daß Ihr es gar wagtet, den Geboten der Göttin zu trotzen. Die Herrin erhält zurück, was sie dereinst gegeben hat. Ihr, Maga Sternenwacht und Ihr, Magus Fünfstern, kehrt augenblicklich in Eure Akademien zurück und sprecht bei Euren Spektabilitäten vor."

Und unter dem strafenden Blick der Geweihten ziehen die Magier von dannen, gewiß, daß das Urteil ihrer Gildenoberen und des Argelianischen Gerichtes auf sie wartet. Dann wendet sich der Abtprimas an die Helden. "Wohl habt Ihr für die Sache der Herrin gestritten. Der Dank des Drachenorden sei Euch gewiß, auch wenn Ihr im Augenblick vielleicht noch nicht zu schätzen wißt, was Ihr geleistet habt. Sollte Euch dereinst die Hilfe der Draconiter vonnöten sein, so ruft nach uns, und wir werden zur Stelle sein." Eternenwacht reicht einem der Helden, vorzugsweise einem Hesindegeweihten oder Magier, einen kleinen, goldenen Anhänger in Form eines Drachen. "Weiset Euch damit aus und ein jeder Geweihte der Allweisen wird wissen, daß Ihr Euch um die Herrin verdient gemacht habt." Zudem wird der Abtprimas den Helden mitteilen, daß die Anklage wegen Hochverrates abgeschmettert wurde und sie in Kuslik nichts zu befürchten haben (abgesehen von den beiden Magiern, Azirai und Fadrilion, die die Helden ja arg brüskiert haben, obgleich sie nur Teil eines großen Spieles waren). Für dieses Abenteuer sollte jeder Held 150 AP erhalten, die Sie, je nachdem wie gut die Helden die Probleme gelöst haben und wie gut ihr Rollenspiel war, auf bis zu 180 AP anheben können.

Wir hoffen, daß Ihnen, lieber Meister, die Ausarbeitung des Abenteuers Spaß gemacht hat, und daß die Helden Sie für diese Arbeit ausgiebig entschädigt haben.



Anhänge – Freund und Feind

Der Conventus Signi Bosparani

Der Convent ist ein relativ junger Geheimbund, der sich vom Harbaliom Bosparani abgespalten hat, da den Gründern, die heute den Inneren Kreis bilden, das Harbaliom zu populistisch wurde. Grundlage des Conventus ist die Schatulle mit dem Naranda, wobei die Mitglieder ihrerseits geheime Reichschriften darin vermuten – bei Eintritt in die Gemeinschaft ist ein langer Schwur auf die Schatulle zu leisten. Der Conventus ist eine Versammlung von mächtigen Bürgern des Horasreichs, deren höchstes Ziel die Wiederherstellung des Alten Reiches mit historischer Machtfülle ist. Es geht dabei nicht so sehr um die Erneuerung des Horaskultes, als vielmehr die Ausdehnung des Moralkodex des Lieblichen Feldes auf die ganze Welt. Nach Meinung der Conventionsmitglieder kann man dergleichen nur über die Schaffung eines großen Reiches erreichen, das Altes und Neues Reich sowie die übrigen Staaten umfaßt. Die Mitglieder sind jedoch nicht so naiv zu glauben, man könne ein derartiges Ziel mit offenen Kriegen erreichen. Ihr Ziel ist es daher, die Menschen geistig zusammenzuführen und so zu vereinen. Deshalb haben sie auch Hesinde als Schutzgöttin auserkoren. Der Conventus umfaßt derzeit 36 Mitglieder, wovon 6 Mitglieder – weil Hesinde die sechste der Zwölf ist – als Innerer Kreis die Geschicke des Signum lenken. Dieser Innere Kreis ist so geheimnistuerisch, daß die Mitglieder sich untereinander nicht kennen und nur mit Masken verlarvt gegenüber treten. Ihre Versammlungen werden jeweils am Rohalstage zur Hesindestunde in einem prächtigen Haus im Zentrum von Kuslik abgehalten.

Morales von Marvisio, Segretario für Wehrversorgung und Mitglied des 'Harbaliom Bosparani'

Er ist der Erste unter Gleichen, der eigentliche Kopf des CSB. Morales ist ein ruhiger Mann Mitte Fünfzig, der schon alle Ecken der bekannten Welt gesehen hat. Seine Stimme birgt Autorität, die keiner der Mitglieder des Inneren Kreises offen in Frage stellen würde. Dennoch ist sich Morales darüber bewußt, daß seine Mitbrüder und -schwestern hinter seinem Rücken daran arbeiten, ebenfalls an die Spitze zu kommen und versuchen werden, ihn zu stürzen. Daher ist er sehr mißtrauisch und übervorsichtig.

Elysia Lafieri, Acquisitese der 'Halle der schönen Künste'

Elysia ist den schönen Künsten zugetan, doch sollte man den Einfluß der Dreißigjährigen nicht unterschätzen, denn sie hat Verbindungen zu vielen hohen Beamten des Horasreiches und unter diesen viele Gönner und Mäzene. Sie hat aufgrund ihrer Verbindungen einen gerade zu kometenhaften Aufstieg im Conventus hinter sich und sich dabei beileibe nicht nur Freunde gemacht. Elysia ist sehr charmant und weiß ihre weiblichen Vorzüge sehr gewinnbringend einzusetzen.

Fabiano Neethia, Kollegiat der Cayserlych Adventiurischen Compagnie und Handelsherr

Der Handelsherr ist eines der wichtigsten Mitglieder des Inneren Kreises. Der aufbrausende Sechzigjährige unterhält kleine Kontore in fast allen großen Städten Aventuriens und sein Informationsnetz, das er in langen Jahren aufgebaut hat, ist beachtlich. Als ältestes Conventionsmitglied steht er über den Intrigen des Inneren Kreises und hält sich seinerseits für kaum angreifbar.

Polidero da Carmilion, Schreiber des 'Kusliker Kuriers' und Verbindungsmann zu Erzherzog Haukan

Polidero macht Meinung für den Conventus und trägt auch Sorge dafür, daß dessen Existenz nicht an die Öffentlichkeit dringt. Zugleich ist er als Berater der 'Neuen Ordnung' von Kuslik tätig, ein vorteilhafter Umstand, der dem Conventus viel unnötige Aufmerksamkeit erspart und damit den Plänen der Loge äußerst zuträglich ist. Sein Problem ist jedoch, daß er dem Golde schwer widerstehen kann und so für die Bestechung der Halle der Antimagie zugänglich wurde.

Tirso del Marlina, Cavalliero und Truppführer der Kusliker Seesöldner

Tirso ist ein wahrer Hüne, der schon auf unzähligen Schlachtfeldern gekämpft hat. Seine Stellung bei den Seesöldnern hat dem Signum eine schlagkräftige Truppe zur Verfügung gestellt, denn die Söldner stehen immer füreinander ein. Außerdem ist Tirso ein häufig gesehener Gast am Fürstenhofe und kann dort viele Freunde sein eigen nennen.

Zabrata ya Regotis, Besitzerin des Liebeshaus 'Rahjas Füllhorn' und Schwester des Schwarzen Lotus

Zabrata führt eines der besten Bordelle der Stadt, in das vornehmlich sehr betuchte Gäste einkehren, da dort sehr diskret mit ihren Besuchen umgegangen wird und hier auch nahezu jeder Wunsch erfüllt wird. Daß Zabrata zugleich auch das Oberhaupt der Schwesternschaft des Schwarzen Lotus ist, ist weithin unbekannt, denn die Dame versteht es außerordentlich, ihre Spuren zu verwischen. Man sollte sich die vierzigjährige Schönheit nicht zum Feinde machen, denn das kann hinter ihrem Puppengesicht tiefsten Haß schüren, der erst besänftigt ist, wenn der Widersacher tot und begraben ist.

Die Magierakademien

Die Spektabilitäten der beiden Magierakademien werden niemals direkt in den Konflikt eingreifen, zum Teil unterstützen sie ihn noch nicht einmal, da sie selbst der Herrin Hesinde sehr ergeben sind. Hier werden also diejenigen Magier genannt, die den Konflikt erst heraufbeschworen haben und die am Ende das Naranda von den Helden einfordern werden.



Für die *Halle der Metamorphosen* unter Carolan Schlangenstab: **Azirai Sternenwacht**, eine schwarzhaarige Schönheit und eine der begnadetsten Verwandlungsmagierinnen der Akademie, die auch im Hohen Konvent der Halle der Metamorphosen ihren Sitz hat.

Azirai ist sich selbst ihrer Sache nicht sicher, aber da sie einen fanatischen Haß auf alle Praioraner hat, gönnt sie der Halle der Antimagie das Naranda nicht. Als Opfer ihres Strebens wird diese, eigentlich charakterfeste, Frau dann von der Macht des Naranda korrumpiert und wird zur eiskalten, unbeugsamen Figur, die keinen Deut von ihrem vermeintlichen Recht abweichen wird. Nachdem das Buch zerstört ist, wird ihre Stimme wieder weich und sofort überantwortet sie sich der Gerichtsbarkeit der Akademie.

Für die *Halle der Antimagie* unter Larissa Uchakbar:

Fadrilion Fünfstern, ein älterer, hagerer Mann, der das Buch für die Antimagie gewinnen wollte, aber ebenfalls in den Bann der Macht des Naranda gerät. Er wird ein harter und selbstgerechter Verfechter seiner Sache. Doch im Gegensatz zu Azirai hat das Buch in ihm nur seine wahre Natur freigelegt, so wird er nach der Zerstörung so unbeugsam sein, wie zuvor auf der Jagd nach dem Naranda.

Die Draconiter

Abtprimas E. Q. Eternenwacht, *Abtprimas der Draconiter und Erzwissensbewahrer*

Eternenwacht muß schon zu Lebzeiten als ein bemerkenswerter Mann angesehen werden, der in vielen Belangen einem leibhaftigen Heiligen gleicht.

Saria von Merici, *Erzsiegelbewahrerin der Draconiter*

Saria ist den meisten Menschen gegenüber herablassend, ihre Arroganz ist schon fast sprichwörtlich, denn es mag kaum je-

manden geben, der so vollkommen von sich überzeugt ist wie die Erzsiegelbewahrerin, und das läßt sie die meisten Menschen auch von vorneherein spüren, damit die Fronten umgehend geklärt sind. Das Problem ist zudem, das die junge Frau von außerordentlicher Schönheit ist und dabei von einer berechnenden Intelligenz, die ihresgleichen sucht.

Die Schwesternschaft des Schwarzen Lotus

Die Schwesternschaft des schwarzen Lotus ist eine Meuchlerorganisation, die sich ausschließlich aus Frauen rekrutiert. Kaum mehr ist über diese Organisation bekannt, weder ihre Motive noch ihre Anführer. Fest steht, daß man sie nur im Liebliehen Feld rekrutieren kann, daß sie aber über ganz Aventurien hinweg arbeiten, doch niemals werden von ihnen solche getötet, denen das Wohl des Horasreiches am Herzen liegt. Die Schwesternschaft des Schwarzen Lotus hinterläßt bei ihren Opfern eine Blüte des Schwarzen Lotus, als Zeichen, daß es sich zu weit in die Welt der Geheimbünde hineingewagt hat, oder daß es gegen das Horasreich vorgegangen ist. Selten nur konnte eine der Schwestern *in flagranti* ertappt werden, niemals jedoch wurde eine von ihnen lebendig gefangengenommen.

Die Horas-Garde

Diese Behüter der 'Neuen Ordnung', die seit dem Ende der Fürstenherrschaft in Kuslik patrouilliert, setzt sich aus den furchtlosesten Kämpfern zusammen, die allesamt auf das Horasreich eingeschworen sind und noch immer gegen im Verborgenen arbeitende Anhänger Fürstin Kusminas – und ihren Status als 'Besatzungstruppen' – kämpfen müssen. In der Stadt gelten die Gardisten als wenig zimperlich, ja fast schon grausam. Und da man sich kaum imstande sieht, sich dieser Truppe zu erwehren, geht man ihren Soldaten am besten aus dem Weg.



Der Bund von Meer und Land

Ein Abenteuer für Helden der Erfahrungsstufen 2–6
von Stephan Johach

Mit Dank an Stefan Küppers für Rat und Tat.

Hintergrund für den Spielleiter

Vor etwa einhundert Götterläufen verschwand Seekönig Palamydas spurlos bei der Jagd. Wie alle Seekönige hatte auch er im Feenwald auf Phenos den Bund mit den Dryaden erneuert. Unglücklicherweise hatte sich der junge König aber auch unsterblich in eines dieser Wesen verliebt, so daß er schließlich unter dem Vorwand eines Jagdausflugs aufbrach, seine Liebste wiederzusehen. Nun fand auch die Dryade Gefallen an dem jungen, stattlichen König und nahm ihn schließlich mit in ihr Reich, wo er seitdem zeitlos in ihren Armen weilt, ohne daß er einen Gedanken an die Welt der Sterblichen und sein Königreich verschwendet ...

Die Zyklopeninseln sind zu dem Zeitpunkt des Abenteuers Teil des Horasreiches. Kaiserin Amene hat sich 18 Hal zur *Königin beider Hylailos* ausrufen lassen, mit mehr oder weniger großer Zustimmung der Bevölkerung dieser Inseln. Für die Zyklopäer hat sich zwar im Grunde kaum etwas geändert, aber das Horasreich steht ihnen kulturell doch näher als die Mittelreicher, deren Flotte bis 18 Hal noch im Hafen von Rethis lag. Von besonderer Bedeutung für das Abenteuer sind aber folgende Tatsachen: Amene benötigt Holz für den Bau einiger Schivonen. Dies dürfte einem gut informierten Liebfelder bekannt sein. Das für den Bau notwendige Holz, vor allem Pinien, wird auf Phenos geschlagen und zwar in dem bislang als unberührbar geltenden Feenwald. Der Wald ist durch einen Pakt der Seekönige mit den dort lebenden Dryaden seit Jahrhunderten von menschlichem Einfluß verschont geblieben. (Näheres zum "Bund von Meer und Land" finden sie im Hintergrundband **Das Reich des Horas**) Einer jener Seekönige, Palamydas, verschwand im Jahre 61 v.H. wenige Jahre nach seiner Krönung in eben diesem Feenwald, und seine Wiederkehr ist Ziel und Zweck dieses Abenteuers.



CTURK'96

Als Verwalter und Hofmeister der Zyklopeninseln herrscht derzeit Urras von Malur und Hohensteyn-Korden anstelle der Horas. Da der Verwalter zugleich einer der fünf Mächtigen in der Loge der *Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz* ist, bedeutet dieses hohe Amt für ihn nichts denn eine weitere Festigung seiner Macht. Er nutzt seine Stellung skrupellos zur eigenen Bereicherung aus und gibt zugleich erfolgreich vor, seiner Herrscherin ein treu-

er und ergebener Untertan zu sein – was er in Wort und Tat auch ist, sofern es nicht seinen eigenen Zielen entgegenläuft.

Ihm gegenüber steht Hauce von Radoleth, ein erfahrener Hellscher und ehemals Magister des Informationsinstituts Rommilys, gleichfalls im Bund der *Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz*, jedoch eine Sprosse tiefer und auf dem Sprung in den höchsten Zirkel. Ihm steht Urras auf seinem Weg zur Macht im Wege. So nutzt er die Situation bestmöglich aus, um seinen vermeintlichen Widersacher zu stürzen.

Die Anheuerung der Helden, die plötzliche Aktivität der Königsschwester Amaltheja und weitere Ränke sind allesamt auf sein Machtstreben zurückzuführen.

Vor diesem Hintergrund erscheinen die Ereignisse für Sie als Spielleiter in einem wesentlich klareren Licht, als es für die Spieler lange Zeit der Fall sein wird.

Nach einer kurzen aber abenteuerreichen Verfolgungsjagd quer durch das Liebliche Feld, kommt es in Vinsalt zum Finale, wo Palamydas auf Amene-Horas trifft, von dieser seinen Thron zurückfordert und ihr daraufhin die Treue schwört.

Hierbei ist es sehr wichtig, daß Sie eine Art Zeitplan aufstellen, der damit endet, daß die Gruppe wenige Tage vor dem 20. Hesinde in Vinsalt eintrifft, um rechtzeitig zur Eröffnung der Opernspielzeit zur Stelle zu sein.



Das Abenteuer

Zunächst müssen die Helden durch einen fingierten Auftrag auf die Zyklopeninseln, genauer gesagt nach Phenos, gelockt werden. Dies wird mittels einer Bitte des *Instituts der Arkanen Analysen zu Kuslik* geschehen. Auf der Insel angekommen, erwartet sie bereits ein weiterer (ahnungsloser) Köder in Gestalt der Schwester des verschollenen Seekönigs Palamydas, um sie ihrer eigentlichen Bestimmung zuzuführen.

Hauce hat seine Fähigkeiten indes benutzt, einen Weg zu finden, den Herrn von Malur und Hohensteyn-Korden politischen Schaden zuzufügen. Im Verlauf seiner langwierigen Nachforschungen fand er in der Geschichte der Zyklopeninseln Hinweise auf den verschwundenen Seekönig Palamydas, was ihm zunächst als bedeutungslos erschien, bis er in einem eher nebensächlichen Zusammenhang auf einen Brief stieß, in dem einer der damaligen 'Berater' des Seekönigs an seine "Allerkönigliche Majestät Amene II." berichtet: "der junge Seekönig ist in kopfloser Liebe zu einer Dryade entbrannt, wie es heißt, und schmäht darob nun alle Frauen des Hofes. Ich sehe derzeit keine Möglichkeit, dem Seekönig eine Ehe mit Eurer Nichte schmackhaft zu machen."

Dieses Gerücht wird vom baldigen Verschwinden des Seekönigs "auf einem Jagdausflug im Wald von Phenos" untermauert und läßt Hauce zu dem Schluß gelangen, der Seekönig müsse noch irgendwo im Wald hausen, fernab der Welt der Sterblichen in den Armen einer Dryade.

Hauce ist Magier und weiß zumindest soviel über die Feenkönigreiche, daß er die Hoffnung hegt, Palamydas habe die achtzig seither vergangenen Jahre dort als weitaus geringeren Zeitraum erlebt, um nicht bereits Satinavs Hörnern zum Opfer gefallen zu sein.

Als Hauce schließlich die Kunde vernimmt, Amaltheja, die beinahe 100jährige Schwester Palamydas', sei Geweihte im Hesindetempel zu Teremon, beschließt er zu handeln. Ihm ist klar, daß alles nur eine Fabel sein mag, doch, und darin hegt er keinen Zweifel, würde die Rückkehr eines Seekönigs zumindest große Unruhe hervorrufen und im günstigsten Fall sogar Urras' Macht zum Wanken bringen. Über Umwege spielt er dem Kusliker Tempel die Schriftstücke zu und regt deren Untersuchung an. Schon bald wandern die Dokumente im Gepäck des Geweihten Selphyr Sunderglast, der zu Studienzwecken eine Reise zu den Inseln unternimmt, in den Tempel nach Teremon. Als Amaltheja von den Dokumenten erfährt, ist sie von der möglichen Wiederkehr ihres Bruders besessen und setzt alles daran, diese in die Wege zu leiten.

Der gleichfalls durch Hauce fingierte Auftrag wiederum sorgt

dafür, daß genau zum richtigen Zeitpunkt eine Gruppe von 'Abenteurern' auf ihrem Weg zum Feenwald den Hesindetempel aufsucht. Der Geweihten muß es so scheinen, als seien sie von der Göttin gesandt!

Der fingierte Auftrag für die Abenteurer besteht darin, ein besonderes Holz herbeizuschaffen, welches für die Herstellung von Zauberstäben benötigt wird. Dieses arkan wertvolle Zyklopedenzedernholz ist angeblich gerade auf Phenos zu finden. Die Schwierigkeit besteht nun darin, daß die besten Zedern im Inneren des Feenwaldes zu finden sind, der als nicht geheuer gilt und noch unbekannte Gefahren bergen soll, zumal für jene, die auf das Holz der Bäume aus sind.

Die alte Hesidegeweihte Amaltheja bittet nun die Gruppe, im Feenwald nach dem Verbleib ihres Bruders zu forschen. Jetzt, wo das Horasreich seine Hände nach den Feenwäldern ausstreckt, setzt sie große Hoffnungen in Palamydas' Rückkehr. Da Ihre Gruppe die erste ist, die Amaltheja an ihrem Krankenlager erreicht, vertraut sie sich ihnen an.

Mit der Rückkehr des Seekönigs sind die Probleme aber bei weitem noch nicht zu Ende, da dieser natürlich – und dies mit Recht – Anspruch auf seinen Thron erhebt. Palamydas wird sich auf dem schnellsten Wege nach Vinsalt aufmachen – natürlich in Begleitung der Helden –, um dort Amene seine Ansprüche vorzutragen.

Hauce hat somit sein Ziel erreicht und wird nach ihrer Ankunft im Lieblichen Feld seine Verbindungen ausspielen und ihnen heimlich seine Unterstützung zukommen lassen. Für sie als Spielleiter bedeutet dies, daß sie sorgsam darüber wachen müssen, daß die Gruppe mit der Zeit nicht dem Wahn verfällt, irgendjemand werde ihnen schon aus der Patsche helfen, andererseits aber auch der Eindruck entsteht, daß ungewöhnliche Zufälle ihnen zuweilen hilfreich zur Seite stehen. Urras wird nach anfänglichem Zaudern (das die Flucht des Seekönigs überhaupt erst ermöglicht!) erkennen, daß dieser eine Gefahr für seine Machtposition bedeutet und ihn daher gnadenlos jagen! Gleich Hauce spielt er alle seine Möglichkeiten aus – eine echte Herausforderung für die Fähigkeiten Ihrer Helden!

Das Abenteuer setzt voraus, daß zumindest die Mehrzahl der Helden weltgewandte und salonfähige Leute von Ehre sind. Besonderes Augenmerk sollten Sie auch auf die politische Gesinnung der Helden werfen: Es könnte für Sie als Spielleiter schwierig werden, einen patriotischen Mittelreicher für die Pläne von Palamydas zu begeistern ...



Der Auftakt

Im folgenden wird angenommen, daß sich die Helden in Kuslik aufhalten, doch sind eigentlich auch Städte wie Vinsalt, Grangor oder Methumis als Ausgangspunkt geeignet.

Für dieses Abenteuer sollten Sie nach Möglichkeit Gebrauch von dem im Meisterband beschriebenen Logen- und Zirkelwesen machen: Die Natur des ersten, scheinbaren Auftrages legt es nahe, daß ein gebildeter Held von einem magiekundigen Standesgenossen oder Logenbruder um einen Gefallen gebeten wird – so kann etwa ein Bekannter der Helden den Kontakt zu Magister Tristoban vermitteln.

Nur wenn die Helden tatsächlich noch keinerlei passenden Kontakte haben, sollte die 'klassische Anwerbung in der Schenke' praktiziert werden – und auch hier bietet es sich an, daß der gebildetste oder prominenteste Held durch einen Brief (selbstverständlich mit Visitenkarte!) zu einem Treffen gebeten wird.

So oder so sollten Sie eine für ihr gelehrtes Publikum bekannte Taverne als Treffpunkt auswählen. In Kuslik wäre das vor allem die "Quelle", unweit des Hesindetempels, in der sich ja auch mehrere vornehme Logen treffen.

Tristoban Hemagisto

Der Magier Tristoban ist noch relativ jung und trägt weite Gewänder in dunkelblauen Tönen. Aus seinem Gesicht sticht eine recht spitze und vornehme Nase hervor, unter der sich ein ebenso vornehmer kurzer Schnurrbart kräuselt. Natürlich trägt er das Statussymbol seiner Zunft, den Stab, dessen Spitze in einem silbernen Natternkopf ausläuft.

Tristoban ist intelligent, jedoch leicht zu beleidigen, und verbindet eine gewisse Eitelkeit mit dem Hang zu übertriebener Höflichkeit. Von diesen Schwächen einmal abgesehen, darf er als ausgezeichneter Magier und Magietheoretiker gelten. (Zudem gehört auch er dem Kreis der "Erleuchteten" an und handelt, ohne nähere Einzelheiten zu kennen, im Auftrag Hauces.) Nach Verstreichen einer Höflichkeitsfrist und dem Austausch der üblichen Floskeln wird er zur Sache kommen. Im Verlauf des folgenden Gesprächs, in dem die Helden natürlich einen guten Eindruck hinterlassen sollten (keine Rüpeleien oder Unhöflichkeiten; gutes Ausspielen angemessener Etikette sollte 20 AP geben), wird er irgendwann das Institut erwähnen und schließlich auf seinen Auftrag zu sprechen kommen. Tristoban erwähnt 'ganz nebenbei' sein Vorhaben, Zedernholz von den Zyklopeninseln zu beschaffen, und daß er sich dazu selbst nicht in der Lage sehe, da ihn dringende Forschungen in Kuslik festhielten. Tristoban wäre es am liebsten, wenn die Helden von sich aus darauf zu sprechen kämen, daß sie doch wohl die richtigen Leute für ihn wären. Dann bliebe immer noch genug Raum, ihnen gönnerhaft zu versichern, "Ich werde gegebenenfalls nach Euch schicken lassen, wenn es sich so ergibt."

Gestalten Sie das Gespräch als vorsichtiges 'Tasten' – Tristoban wird keinen festen Auftrag erteilen, sondern erst einmal die Helden auf ihren Charakter und ihre Bildung abklopfen.

Das Institut

Allgemeine Informationen:

Wenige Tage nach eurer Begegnung mit dem Magier erhältet ihr durch einen Adepten des *Instituts der arkanen Analysen* zu Kuslik die Einladung, Tristoban in seinem Labor aufzusuchen. Er erwartet euch noch am selben Tag. Der Adept beschreibt euch den Weg zum Institut oder wartet, um euch als Führer zu dienen, wenn ihr ihm sofort folgen wollt.

Meisterinformationen:

Tristoban wird die Helden in einem kleinen Labor empfangen, in dem es von allerhand alchimistischen und magischen Utensilien nur so wimmelt.

Nachdem der Magister ihnen den Auftrag nun unumwunden mitteilt, erläutert er noch langatmig und hochtheoretisch sein Vorhaben und die von ihm erhofften Eigenschaften des Holzes. Tristoban zufolge, finden sich geeignete Zedern wohl nur im Waldesinneren, da dort die Einwirkung der Feenmagie eine wundersame Wirkung auf das Holz habe. Allein dies mache das Holz so interessant für das Institut. Genauer gesagt, handelt es sich um das Kernholz der Bäume – das Herz der Zedern sozusagen.

Zuletzt benennt er den Hesindetempel zu Teremon als Anlaufpunkt, wo man sie nach Kräften unterstützen werde. Dort werde man die Helden mit einem Führer versorgen und damit gewährleisten, daß sie den Feenwald sicher erreichen.

Sofern Ihren Helden die zu erhoffende Freundschaft des Institutes in zukünftigen Tagen weniger bedeutsam erscheint als schnödes Gold, bietet Tristoban den 'Söldlingen' (die er in der Folge aber auch als 'Angestellte' behandeln wird) maximal zehn Dukaten pro Person. Echte Freundschaftsdienste (nach einem Erfolg, versteht sich) hingegen, sollten Sie mit bis zu zwanzig Dukaten honorieren.

Aufbruch

Tristoban hat bereits alles in die Wege geleitet und eine Passage nach Teremon besorgt, eventuell vereinbarte Vorschüsse und Spesen bereitgehalten, sowie andere (berechtigte) Wünsche Ihrer Helden erfüllt. So steht einem baldigen Aufbruch nichts mehr im Wege.

Besagtes Schiff im Kusliker Hafen ist die *Prinzessin Lamea*, eine Grangorer Kogge, die unter anderem Holzfäller aus dem Horasreich hinüber auf die Zyklopeninseln schaffen soll. Hier



könnte sich den Helden die Frage aufdrängen, warum man keine Einheimischen für diese Arbeiten abstellt? Ein erster Hinweis auf das Schicksal des Feenwalds und den Widerstand der zyklopäischen Bevölkerung.

Die Passage nach Teremon nimmt etwa 2 Tage in Anspruch und wird von keinem besonderen Ereignis unterbrochen. (Die Holzfäller sind nicht gerade die salonfähigsten Gesprächspartner.)

Die Zyklopeninseln

Allgemeine Informationen:

Nach eurer Ankunft im Hafen von Teremon wendet ihr euch, wie von Tristoban empfohlen, an den örtlichen Hesindetempel, um einen Führer und nützliche Hinweise für eure Exkursion in den Feenwald zu bekommen.

Schon auf dem Weg zum Tempel, erlebt ihr im Hafen, daß Soldaten eine Gruppe von Hafenarbeitern bewachen, die murrend ein Schiff mit Holzstämmen beladen.

Meisterinformationen:

Das Holz stammt von Phenos, aus dem dortigen Feenwald, und die Soldaten sind Truppen des Verwesers Urras von Hohenstein-Corden. Überall im Hafen gehen Gerüchte um, die Kaiserin begehe einen großen Frevel und breche den Pakt mit den Dryaden, den alle Seekönige stets heilig geachtet haben.

Die Pinien, die für den Bau der Schivonen gefällt werden, müssen eine bestimmte Länge aufweisen, damit sie als Material für die gewaltigen Rümpfe und Masten der Schiffe geeignet sind. Da ein Großteil der Wälder auf den anderen Zyklopeninseln bereits seit Jahrhunderten für den Schiffbau Verwendung findet, sind dort kaum noch geeignete Bäume dieser Größe vorhanden.

Hafengerüchte und -meinungen

- Die Bosparaner schänden den Heiligen Wald und zerstören auf immer den *Bund von Meer und Land*.
- Es bringt Unglück, die Feen zu erzürnen!
- Gäbe es noch einen Seekönig, er wüßte, was zu tun sei!
- Sobald der letzte Baum gefällt ist, wird das Inselreich mit ihm untergehen, das ist gewiß!

Passanten werden gegenüber Fremden keine näheren Auskünfte erteilen, zumal, wenn sie mit einem Schiff des Horasreiches gekommen sind, also 'mit den Frevlern unter einer Decke stecken'. Anders hingegen der Vorsteher des Tempels zu Teremon: von ihm können die Helden alles über die Abholzung der Wälder und den geplanten Schiffbau Amenes erfahren.

Bezüglich ihres Auftrages empfiehlt er ihnen den Völkerkundler Selphyr Sunderglast als Begleiter, gleichfalls ein Geweihter der Göttin. Dieser weilt bereits auf Phenos, wo sich auch der Feenwald befindet, und wird ihnen als Berater und Kenner der hiesigen Bevölkerung hilfreich sein. Er bringt indes

zum Ausdruck, daß er es für wenig erfolgversprechend hält, im Feenwald nach dem Holz suchen. "Die Feen wachen darüber wie Shafir über seinen Hort, und dies mit gutem Recht!"

Obwohl der Tempel über eine sehr große Kartothek verfügt, existieren keine zuverlässigen Karten des Feenwaldes, da dieser sich bei jedem Besuch in veränderter Gestalt darbietet, kaum jemals trifft man bekannte Orte wieder. Zudem kehren nicht alle zurück, die ihn betreten.

Sollten die Helden den Rat des Tempelvorstehers mißachten, diesen gar nicht erst aufsuchen oder gar ihr Glück auf eigene Faust versuchen, so sollten Sie zu ihrer Unterstützung – gewissermaßen als 'Retter in der Not' – Selphyr Sunderglast trotzdem irgendwann auf sie stoßen lassen. Natürlich vorzugsweise dann, wenn sie tief in der Patsche sitzen. Selbst in Begleitung von Selphyr werden sie sich aber früher oder später verlaufen. So wollen es nun einmal die Götter!

Allgemeine Informationen:

Als ihr den Tempel gerade wieder verlassen wollt, werdet ihr von einer jungen Novizin aufgehalten, die euch darum bittet, mit ihr zu kommen: "Die ehrwürdige Tempelälteste Amaltheja bittet Euch, sie in ihren Gemächern aufzusuchen", eine Bitte, die sie mit solcher Inbrunst und Hartnäckigkeit vorträgt, bis die Helden sie erfüllen.

Eine Bitte

Amaltheja erwartet euch in einer kleinen Kammer, die nichts anderes enthält als eine schmale Liege und einen großen Sessel, der mit Katzenfellen ausgelegt ist. Die Geweihte ist sehr alt und, trotz ihrer lebhaften blauen Augen, in merklich schlechtem Gesundheitszustand. Mit heiserer Stimme bittet sie euch, auf dem harten Bett Platz zu nehmen, während sie selbst den Sessel vorzieht.

Meisterinformationen:

Die Tempelälteste erkundigt sich vorsichtig nach den Plänen der Helden, obwohl sie im Grunde durch den Tempelvorsteher genau informiert ist. Sie wird über kurz oder lang auch auf die Bestrebungen der Horasier zu sprechen kommen, den Wald auf Phenos abzuholzen; für sie ein Frevel ohnegleichen! Man merkt ihr sofort an, daß ihr das Schicksal des Waldes sehr am Herzen liegt.

Tränen rinne über ihre eingefallenen Wangen, als sie den Helden vom alten Pakt zwischen den Seekönigen und den Dryaden des Feenwaldes erzählt, der immer noch als gültig betrachtet wird und den Seekönigen als heilig galt. Sie gibt sich als die greise Schwester des einstigen Seekönigs Palamydas zu erkennen, an dessen Überleben im Feenwald sie bis heute fest glaubt.

Manchmal verharret sie schweratmend mitten im Satz, so als höre sie bereits die Schwingen Golgaris rauschen, doch irgendwie fängt sie sich immer wieder. Sie redet die Helden die ganze Zeit über als ihre 'Lieben' an, auch wenn diese sich namentlich vorgestellt haben. Als Hinweis, wie Pala-



mydas zu erkennen sei, erwähnt sie den Siegelring, den er trägt. Auf die Frage, woher sie denn weiß, daß ihr Bruder bei einer Dryade ist, zeigt sie die ihr kürzlich überbrachten Schriftstücke vor und gibt an, sie selbst sei damals, als Palamydas verschwand, noch zu jung gewesen, um die Zusammenhänge begreifen zu können.

Die Greisin fleht gleichsam: "Ich bitte Euch, im Namen des Inselvolkes und meines Bruders, findet ihn und bringt ihn zurück in die Welt der Sterblichen! Versprecht es mir. Ich weiß, es ist das letzte Werk, das ich in dieser Welt vollbringen kann. Versprecht es bei den Zwölfen oder geht und verlaßt diese Inseln so schnell ihr könnt!" Mit diesen Worten sinkt sie entkräftet zurück, und die Novizin drängt euch zu gehen.

Diese kleine Szene dient vor allem dem Zweck, selbst eine unentschlossene Gruppe noch zu einer Zusage zu bewegen. Und ein Versprechen einer sterbenden Geweihten gegenüber ist sicherlich für jeden zwölgöttergläubigen Aventurier eine bindende Verpflichtung! Eine Ablehnung wird mit einem deutlichen Abzug von AP geahndet (mindestens 50 für die Wortführer, 20 für 'Mitläufer'). Geweihte sollten gar mit einem leichten Verlust an Karmaenergie den Zorn der Zwölf zu spüren bekommen! Dies gilt besonders für den Fall, daß die Gruppe zwar zunächst einwilligt, ihre Zusage aber am Ende nicht einhält!

Allgemeine Informationen:

Schließlich überreicht die Novizin euch einen Brief, der das alte Siegel der Seekönige trägt. Sie erklärt, dies sei der Hilferuf Amalthejas an ihren verschollenen Bruder. Weitere Fragen kann sie jedoch nicht beantworten, so daß ihr euch mit diesen Informationen bescheiden müßt und den Tempel nur wenig schlauer wieder verlaßt.

Meisterinformationen:

Es könnte nun zu einem Konflikt zwischen dem ursprünglichen Auftrag und dem Ansinnen der Geweihten kommen. Lassen sie die Lösung ruhig noch offen, denn der Wald ist auf jeden Fall Ziel Ihrer Helden. Spätestens Selphyr wird die Gruppe erneut darauf hinweisen, daß man in einem Feenwald ohne die Zustimmung und das Wohlwollen der Feen nicht einfach Bäume fällen kann.

Es ist recht einfach, auf Empfehlung des Hesindetempels von einem Fischer nach Phenos gebracht zu werden. Die Überfahrt erfolgt mit einem kleinen Segelboot, das nach einigen Stunden Fahrt – die Winde stehen günstig – ohne Zwischenfälle einen winzigen Fischerhafen im Süden von Phenos erreicht.

Der Fischer weigert sich standhaft, den Norden der Insel anzulaufen, da es dort unsäglich Ruinen gäbe und der Feenwald seine Macht bis auf die See ausstrecke, um jeden Eindringling zu verschlingen. (Einzig mit Waffengewalt könnte man den armen Kerl dazu bewegen, dort zu landen.)

Allgemeine Informationen:

Im Hafen des Fischerdorfes werdet ihr schon bald zu Selphyr, dem Geweihten gebracht, der euch ohne größere Verzögerung mit in seine Heimstatt nimmt – eine recht armselige, nach Fisch riechende Hütte am Nordrand des Dorfes; doch werdet ihr am Ort keine bessere Unterkunft finden.

Der Völkerkundler

Der etwa 40jährige, hagere Geweihte mit dem wettergegerbten Gesicht erweist sich als etwas zerstreut, ungesellig und vor allem als wortkarg, spaziert er doch oft stundenlang mit der Gruppe umher, ohne ein Wort zu reden, geschweige denn, daß er sich in ein Gespräch einmischte.

Selphyr Sunderglast ist Geweihter des Tempels zu Kuslik und betreibt derzeit völkerkundliche Studien auf der Insel. Neben vielen anderen Dingen interessiert ihn natürlich auch die Bindung der Seekönige an das Feenreich. Denn daß eine solche Bindung existiert, davon ist er mittlerweile überzeugt.

Selphyr kennt natürlich die Sage vom verschollenen Seekönig, und er ist bereit die Bitte der Königsschwester zu erfüllen und die Gruppe zum Wald und auch hinein zu begleiten. Er klärt sie auch über die etwas merkwürdige Art der Inselbewohner auf, die sich alle für die Abkömmlinge eines Seekönigs halten. Selphyr kann sich im übrigen nicht verkneifen, eine Bemerkung zu machen, die etwa folgendermaßen lautet:

"Das Zedernholz, das ihr für das Institut beschaffen wollt, würde ich mir jedenfalls nicht ungefragt nehmen. Es könnte uns alle sehr übel treffen, wenn wir gegen das Gastrecht des Waldes verstoßen und uns an den Bäumen vergreifen."

Der Feenwald

Allgemeine Informationen:

Nähert man sich dem Wald, so blickt man wie gegen eine grüne Wand, die sich wie mit dem Lineal gezogen aus der ansonsten eher kahlen und nur von einzelnen Baumgruppen unterbrochenen Insellandschaft erhebt. Selbst am äußeren Rand sind die Bäume bereits alt und knorrig, so als seien sie das Relikt einer vergangenen Zeit, als noch die Echsenreiche auf dem Kontinent existierten und Phenos unberührt von Menschen war. Von Holzfällern ist weit und breit nichts zu sehen.

Meisterinformationen:

Selphyr zufolge wartet man derzeit auf eine Verstärkung der Truppen des Verwesers sowie eine Anzahl eilends herbeigeschaffter Arbeiter aus dem Horasreich, da sich die Einheimischen standhaft weigern, den Wald zu betreten und nur mit Waffengewalt dazu bewegt werden können.

Die Helden befinden sich nunmehr also an der Grenze zum Reich der Feen und Faune. Achten Sie darauf, daß den Spielern im Innern des Waldes eine Stimmung von Märchen-



haftigkeit, gepaart mit der zeitlosen, unheimlichen und wilden Natur dieses Forstes, vermittelt wird. Dies ist kein gewöhnlicher Wald, und das sollten auch unerfahrene Helden bemerken. Befinden sich ein Elf oder ein Erd-Druide in der Gruppe, so werden diese die Kraft und die astrale Durchdringung des Waldes am nachhaltigsten empfinden.

Allgemeine Informationen:

Nach kurzer Suche entdeckt ihr einen schmalen Pfad, der in den Wald hineinführt. Er scheint schon lange nicht benutzt worden zu sein, da er an vielen Stellen bereits überwuchert und sein Verlauf bisweilen nur zu erraten ist. Der Wald selbst ist mit dichtem Unterholz besetzt, das fast nahtlos in die untersten Äste der knorrigen Eichen, Ulmen und Bosparanien übergeht. Trotzdem erweckt er hier noch den Eindruck eines gewöhnlichen, wenn auch besonders dichten Gehölzes. In den Wipfeln der Bäume zwitschern zahllose Vogelstimmen durcheinander, am Boden huscht zuweilen ein Eichhörnchen vor euch davon, und selbst Rotwild läuft beinahe ohne Scheu dicht an euch vorbei durch das Dickicht. Ab und an ertönt der Ruf einer Eule oder das Klopfen eines Spechtes durch das Gewirr der Vogelstimmen.

Von sagenhaften Fabelwesen ist nirgends keine Spur zu entdecken.

Meisterinformationen:

Beim Vordringen (mit oder ohne Selphyr) in den Wald ändert sich die Umgebung kaum merklich. Dies sollten Sie den Helden nach jeweils etwa einer Wegstunde durch eine verdeckt abgelegte Probe auf *Sinnenschärfе* vor Augen führen. Im weiteren Verlauf wird diese schrittweise erleichtert, da die Veränderungen immer offensichtlicher hervortreten.

Allgemeine Informationen:

Je tiefer ihr in den Wald vorstoßt, umso höher recken sich die Wipfel der Bäume empor, bis sie in schwindelnder Höhe zu einem dichten Dach aus Blättern verschmelzen. Die mächtigen Stämme der Bäume sind moosbedeckt, das Unterholz verwischt zu einem grünen Schleier, der immer seltener von bunten Tupfen und vereinzelt Sonnenstrahlen unterbrochen wird. Der Weg ist mittlerweile völlig überwuchert und nicht mehr auszumachen.

Meisterinformationen:

Schon bald verliert die Gruppe die Orientierung, da die Umgebung scheinbar mit jedem Augenblick ein wenig die Gestalt zu ändern scheint. Der Unterschied zwischen Tag und Nacht schwindet langsam. Erst die Kühle der Nacht und die fast völlige Finsternis unter dem dichten Blätterdach läßt die vergangenen Stunden errahnen.

Schon jetzt können sie eine eigene Zeitrechnung für den Wald führen. Irgendwann dringt das Tageslicht kaum mehr durch, die Nacht hingegen bringt keine völlige Dunkelheit. Die Lichtverhältnisse scheinen kaum mehr zu wechseln.

Allgemeine Informationen:

Überall hängen nun Moosteppeiche von den breiten Ästen bis fast auf den Boden herab. Braune, schneeweiße und bunt gemusterte Pilze versammeln sich in Familien zwischen den Wurzeln und kämpfen um jeden Lichtstrahl, der bis zu ihnen durchdringt. Zwischen umgestürzten Bäumen, deren faulende Stämme von Insekten und Maden wimmeln, winden sich Farne und grellbunte Orchideen dem Licht entgegen.

Meisterinformationen:

Vermeiden Sie es, daß die Helden zu früh auf ihr Ziel treffen. Es soll ausdrücklich der Eindruck eines riesigen Waldes entstehen. Erst wenn die Gruppe am Ende ihrer Nerven scheint, sollten sie den Zedernhain vor ihr auftauchen lassen. Wenn einer der Spieler sich darüber beklagt, der Wald sei ja größer als die Insel, lassen Sie diesen Eindruck durch Selphyr bestätigen, der insgeheim dieselbe Vermutung hegt. Schließlich überlappen sich hier die Sphären, und die Nähe zu den Feenglobulen läßt absonderliche Dinge möglich werden.

Als Anregung für einige Begegnungen im Innern des Waldes sollen folgende Vorschläge helfen. Die Beispiele sind, abgesehen von dem Winzling, nicht zwingend, sollen die Helden jedoch an die Merkwürdigkeiten der Feenwelt erinnern. Die Begegnungen mit dem Winzling und den feiernen Feen sind ideal, um die Spur auf Porphy und den Hain zu lenken und die Gruppe auf das Zusammentreffen mit dem Faun vorzubereiten:

Ein wandelnder Baum

Dieser recht merkwürdige Geselle hat die Gestalt einer borkigen Eiche, die aber nicht an ihren Platz gebunden ist und langsam und kaum merklich durch das Unterholz wandert (ein Waldschrat gar?). Das Wesen ist friedfertig, aber so fremdartig, daß selbst ein INDEIN TRACHTEN keinen Aufschluß über seine wahre Natur bringt.

Ikanaria-Schmetterlinge (verwirrend, nicht bedrohlich)

Die Lichtung von Frucht und Blüte

Auf einer Waldblöße, auf deren mit bunten Blumen bedecktem Boden das gleichmäßig helle Licht des Himmels unge-dämpft einfällt, erheben sich einige kaum mannshohe Bäume, deren Kronen über und über mit Blüten übersät sind. Das merkwürdige daran ist, daß zugleich reife Aprikosen oder Pfirsiche an den Ästen hängen. Die Früchte sind köstlich und belebend. Pflückt man eine von ihnen, so erscheint auf der Stelle augenblicklich eine Knospe!

Der Feenhügel

Wenn die Helden abends ein Lager aufschlagen, erblicken sie in der Dunkelheit unzählige kleine bunte Lichter, die sich zu Ketten reihen, später Kreise bilden und schließlich sternförmig auseinanderlaufen:



Urheber ist eine Schar winziger Lebewesen, die sich an Tanz und Musik erfreuen. An winzigen Tischchen sitzen winzige Männlein und Weiblein, teils mit Schmetterlings-, teils mit Libellenflügeln auf dem Rücken, die kräftig den Speisen und Getränken zugetan sind, die auf den Tischen thronen: Nektar in zartbunten Blütenkelchen, Pollensuppe in winzigen Nußschalen und allerlei andere Gerichte der Anderswelt – es handelt sich um die Feier einer Feensippe, die den Gwadalong feiern.

Was auch immer die Helden versuchen, sie werden nicht herausbekommen, was es damit auf sich hat. Die Erklärungen der Feen sind einfach zu unlogisch wirr und ständig von Zwischenbemerkungen und Gekicher unterbrochen. Trotzdem sind die Feen eine recht brauchbare Informationsquelle, wenn man sie richtig anfaßt, d.h. sie sanft und freundlich befragt.

Als Anregung hier einige Zitate: "Gwadalong, gwadalong, ding dong", "Ihr seid einfach zu groß, um es zu verstehen!", "Stellt keine Fragen, tanzt und singt lieber." "Ein König? Was wollt ihr denn von dem? Fragt doch Porphyn, der redet gerne mit Sterblichen! Aber tanzen müßt ihr auch bei ihm."

Der Glockenbaum

Irgendwann beginnt es zu regnen, und schon bald ertönt ein seltsames Klingen und Läuten angezogen aus dem Wald. Es stammt von einem Baum, der anstelle von Blättern unzählige winzige Kristalle an den Ästen trägt. Durch die Regentropfen erklingen diese in wunderschönen Melodien, die zum Verweilen einladen.

Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, einige der Kristalle zu 'pflücken', da sie ihm wertvoll erscheinen, so wird er nach dem Verlassen des Waldes nichts anderes als verdorrte Blüten in einen Taschen finden.

Der Fußabdruck eines Zyklopen

Zwei menschliche Skelette

Furchterregend, aber 'nur' reglos im Gras liegend, wo einst verirrte Wanderer gestorben sind.

Ein Winzling (Zwingend!)

Allgemeine Informationen:

Von Ferne hört ihr lautes Gezeter und Gegrünze, und wenn ihr euch der Stelle nähert, erkennt ihr einen kleinen Mann, kaum mehr als einen Schritt groß und mit einem unglaublich großen, gewirbelten und fettig glänzenden Schnurbart unter der Knubbelnase. Er reitet auf einem widerborstigen Wildschwein, das er augenscheinlich mit lauter Stimme zum Fortbewegen animieren möchte. Seine Knopfaugen blicken euch spöttisch an, während er euch mit deutlich bornischem Akzent anspricht:

"Jo, ihr Großlinge, was kommt ihr euch daher gegangen, hier im Wald, wo sich keiner sonst reintrauen tut von euch nicht?"

Meisterinformationen:

Es handelt sich um den Winzling Melchin aus der Überwals, der eine Verwandte auf Phenos besucht. Er spricht die Sprache der Menschen so, wie er sie in seiner Heimat dem Bornland zuweilen hört. Er gibt bereitwillig Auskunft, wenn er nach dem Seekönig oder den Zedern gefragt wird:

"Jo, Zedern, die tut es geben, wo sich der brummige Porphyn befinden tut, der unfreundliche."

"Von Eurem Palla-mü-dings kenn ich kaum den Namen nicht, und wenn doch, dann tu ich mich nicht drum kümmern, wo der doch bloß ein Großling sein tut."

Verirrt

Meisterinformationen:

Spätestens wenn die Helden den Heimweg antreten wollen, sei es aus Frustration oder aus anderen Gründen, werden sie feststellen, daß sie den Weg nicht mehr finden. Selbst die tagelange Wanderung in eine bestimmte Richtung zeigt keine Ergebnisse. Es gibt überall nur ein gleichmäßiges Leuchten des Himmels, das in der 'Nacht' abnimmt, jedoch nicht verschwindet. Dies erkennen die Helden allerdings nur, so sie einen Baum erklimmen, um einen Blick durch das dichte Blätterdach zu erhaschen. Auch Selphyr weiß keinen Rat. Allerdings vermutet er, daß man wohl in das Feenreich eingedrungen sei, eine Tatsache, die er für äußerst bemerkenswert hält.

Selphyr hat recht: Der Wald wird von Feen bewohnt und ist von einer starken astralen Kraft durchdrungen. Dies ist einer der Orte, an denen die wundersame, wunderbare und für Sterbliche zugleich gefährvolle Welt der Feen die unsere berührt. Zeit und Raum folgen hier anderen, seltsamen Gesetzen, die nur Los verständlich sein mögen. Manchmal stehen die Tore zum Feenreich eben offen: zu besonderen Zeiten, aber auch zu besonderen Anlässen. Etwa dann, wenn es um die Existenz eines Feenwaldes geht! Unterschwellig sollte mit der Zeit so etwas wie eine 'Erwartungshaltung' des ganzen Waldes zu spüren sein. "Da kommen die Retter! Ebnet ihnen den Weg, öffnet die Wege!" Dies mag zwar nicht offenzutage treten, sollte aber immer im Hintergrund kaum merklich mitschwingen. Vergreifen sich die Helden in irgendeine Form an einem Bewohner des Waldes (auch an der Flora!), so schwindet dieser vage Eindruck und macht einer merklichen Feindseligkeit Platz!

Ein Hain aus Zedern

Allgemeine Informationen:

Eines Morgens entdeckt ihr einen Hain aus Zyklopenzedern; wohl an die 100 mächtige Bäume mit schnurgeraden, fast 20 Schritt hohen Stämmen, moosbedeckt und borkig, umgeben von Beerensträuchern, wuchernden Farnen und farbenprä-



tig blühenden Büschen. Eine Vielzahl von Lebewesen – Eidechsen, Schlangen, Käfer, eifrig summende Bienen, flatternde Schmetterlinge und dazwischen immer wieder bunte Vögel – bevölkert die Flur, die aus einem romantischen Gemälde entsprungen zu sein scheint.

Das Düstere des Waldes weicht hier urplötzlich der Lieblichkeit einer Waldlichtung, die von den mächtigen Zedern gleich einem Wall umschlossen wird. Auf dem Boden der Lichtung spielen fröhlich leuchtende Glühwürmchen mit den Gräsern und Blumen ein neckisches Spiel. Ein Duft wie nach einem erfrischenden Frühlingschauer erfüllt die Luft, so daß man befreit aufatmet. Inmitten der Lichtung erhebt sich ein flacher Findling, auf dem eine Gestalt sitzt.

Beim Näherkommen entpuppt sich die auf dem Findling hockende Gestalt als menschenähnliches Wesen, welches aber eindeutig weder Elf noch Zwerg ist. Auf seiner Schulter kauern zwei Eichhörnchen, zu seinen Füßen andere Tiere; ein Fuchs hockt einträchtig neben einem Kaninchen und einigen grauen Waldmäusen, die den Helden neugierig entgegenblicken.

Meisterinformationen:

Wahrlich, ein Faun ist es, der sich dort auf dem Findling in der Sonne badet und nun auf einem seltsamen Instrument zu spielen beginnt. Seine Beine sind die in eines Ziegenbocks, und aus dem gelockten Haupthaar ragen zwei Hörner hervor.

Der Faun ist völlig unbekleidet und zeigt sein Gemächt ohne Scham vor jeglichem Beobachter. Zudem verbreitet er einen stark moschusartiger Geruch, der ihn wie ein Geschenk der Göttin Rahja umgibt: Es gibt kaum eine Möglichkeit, dem Charme eines Fauns zu widerstehen.

Faune sind der Musik sehr zugetan. Ihre Musikalität ist von wilder Natur, und dies nicht zuletzt aufgrund magischer Fähigkeiten, die sie unbewußt und jederzeit einsetzen:

Sobald er ansetzt, sein Instrument – eine aus vielen nebeneinander angeordneten Klangkörpern bestehende Flöte – zu spielen, muß jeder der Helden eine Probe auf seine 'Magieresistenz' ablegen (Den Wert mit einem W20 unterbieten!). Mißlingt diese, so erliegt er dem Zauber der Musik, fühlt sich zu der Gestalt hingezogen und betritt die Lichtung, um sich zu ihr zu gesellen.

Allgemeine Informationen:

Als ihr nahe genug heran seid, blickt die Gestalt auf, mustert euch mit ihren kleinen dunklen Augen und spricht mit sanfter Stimme:

"Was für schöne Sterbliche! Seid meine Gäste und setzt euch. Lauscht der Musik von Porphyn, dem Verlassenen."

Meisterinformationen:

Und mag es auch scheinen, als spreche der Faun die Helden in ihrer jeweiligen Heimatsprache an, so spricht er doch auf





seine Art mit ihnen, so wie er mit all den anderen sterblichen Wesen eine Sprache spricht, die der magischen Kraft seiner Welt entsprungen ist. Sobald sich alle Anwesenden um ihn versammelt haben, spielt er eine Weile weiter, so als sei nichts geschehen.

Der Faun ist natürlich nicht der einzige seiner Art, und es ist nicht unwahrscheinlich, daß die Gruppe auch anderen Vertretern seiner Art begegnen kann. Doch kümmern sie sich kaum umeinander, so daß auf diese Weise kaum Hinweise auf Porphyn und sein Leid zu erlangen sind!

Spezielle Informationen:

Jeder Held sollte nun erneut auf seine Magieresistenz würfeln. Würfelt er mit dem W20 über den Wert seiner Magieresistenz, so fühlt er sich unwiderstehlich zum Tanzen aufgefordert. Dies hält so lange an, wie das Spiel des Fauns andauert. Schließlich setzt Porphyn sein Instrument ab und wendet sich erneut den Helden zu.

Der Faun Porphyn

Meisterinformationen:

Die Bäume des Hains erscheinen bestens für die Erschaffung der Zauberstäbe geeignet. Leider haben die Bäume einen entscheidenden Nachteil – sie 'gehören' dem Faun, der sie eifersüchtig bewacht. Für einen Faun ist der Besitz von Bäumen ein Statussymbol, denn in manchen dieser Bäume leben Dryaden und erfreuen die sinnlichen Faune mit ihrem Liebreiz – allerdings kommt es auch häufig zu mehr als nur poetischen Zwischenspielen.

Leider wissen die Faune nie so genau in welchem der Bäume ihre Dryade haust, denn diese verlassen ihre Wohnstatt stets unbeobachtet. Sie weben einen Zauber, der den Faun schläfrig macht, so daß er gerade immer dann einnickt, wenn die Dryade ihren Baum verläßt, um sich zu ihm zu gesellen. Schon mancher Faun ist im Laufe der Jahrhunderte zu einem Griesgram geworden, weil er seit Anbeginn seines Daseins darauf hofft, den Baum seiner Dryade zu finden. So erging es auch Porphyn, nur trifft ihn das Schicksal wohl besonders hart, denn 'seine' Dryade ist ihm 'untreu' geworden.

Ein junger Sterblicher hat das Herz der Dryade erobert und sie das seine. Jener Jäger aber ist niemand anders als Palamydas, der Seekönig, von dem die Alten zu erzählen wissen, er sei damals auf der Jagd verschollen. Ganz im Gegensatz zu Palamydas leidet Porphyn nun an Eifersucht und Einsamkeit, da seine Dryade sich ihm seit eben diesem Tage nicht mehr gezeigt hat.

Porphyn wird die Helden daran hindern, einen seiner Bäume zu fällen oder auch nur zu beschneiden, aus Angst, es könne der Baum seiner Liebsten sein. Nichtsdestotrotz wird er in seiner Einsamkeit nicht davor zurückschrecken, eventuelle weibliche Mitglieder der Gruppe zu betören.

Ihre Absicht, den Seekönig aus dem Wald zu holen, wird

ihn wirklich erfreuen, zumal dies auch dem Wohl des Waldes dienlich ist.

Da man leider auch mit gewalttätiger Sturheit seitens der Spieler rechnen muß, sollten Sie sich als Spielleiter nicht auf Kompromisse einlassen. Der Faun hat genug Möglichkeiten, entweder Hilfe zu holen (z.B. andere Faune) oder sich dem Zugriff Ihrer Helden zu entziehen. Legt die Gruppe wahrhaftig ohne sein Einverständnis Hand an die Bäume, so folgt die Strafe auf den Fuß.

Allerdings sollten Sie dann vordringlich diejenigen, die die Untat verbrochen haben, den Zorn des Faunes spüren lassen. Selphyr jedenfalls wird sich an derlei Aktionen nicht beteiligen und auch vehement davon abraten.

Kommt es zum Kampf, so verzaubert Porphyn den erstbesten Übeltäter in eine Zeder, indem er ihm einen Schößling zuwirft. Schildern Sie die Umwandlung des Helden möglichst plastisch und ausführlich, damit die Hitzköpfe Zeit haben, es sich noch einmal anders zu überlegen. Die Verwandlung jedenfalls ist nicht ganz schmerzlos (2W6 SP) und geht quälend langsam vonstatten. Es dauert wohl eine halbe Stunde und dürfte abschreckend genug wirken.

Keht nun die Weisheit in die Gemüter Ihrer Helden zurück, seien Sie gnädig und verzeihen Sie den Frevel mit der Beredsamkeit eines Fauns. Schließlich weiß Porphyn nicht, wann er das nächste Mal die Gelegenheit hat, Sterbliche für seine Zwecke einzuspannen. Porphyn kann ihnen allerdings nicht verraten, in welchem der Bäume die gesuchte Dryade und Palamydas zu finden sind.

Zuvor eventuell verwandelte Helden wird er indes erst nach wiederholtem Bitten (im schlimmsten Fall durch Selphyr!) ihre alte Gestalt zurückgeben. Auch dies geschieht mit schmerzhafter Intensität. (1W6 SP) Durch den erlittenen Schock behalten sie für den Rest ihres Aufenthaltes im Wald einen um 2 Punkte verminderten Mutwert und eine um 1 verminderte Klugheit.

Allgemeine Informationen:

Nach der für euch alle verzweifelnden Aussage, daß selbst Porphyn den Aufenthalt von Palamydas nicht kennt, dauert es nicht lange, bis ein weiterer Geselle die Lichtung betritt. Es ist Melchin, der auf seinem Wildschwein gemächlich auf euch zureitet, Porphyn jedoch gänzlich unbeachtet läßt.

Wieder Melchin!

Meisterinformationen:

Spricht die Gruppe mit ihm, so erfährt sie (ganz in bornischem Stil), daß er nun endlich den Streit mit seinem widerborstigen Reittier beigelegt habe und daran gehe, seine Verwandte aufzusuchen, die ganz in der Nähe wohne. Wenn die Gruppe sich bereits nach Palamydas erkundigt hat, hat er dies schon wieder vergessen und bringt den Gast nicht mit dem Seekönig in Zusammenhang. Er gibt aber folgendes zum besten:



„Jo, meine liebe Verwandte tut sich öfter mal einen Gast in den Baum. Erst letztlich war es ein dummer Magier – ein citler, der hieß Oni-zios aus Te-bon. Aber er hat es nicht lange ausgehalten, dann wollte er nach Hause. Jo, jo.“

Er sinnt eine Weile über die alten Zeiten nach und zwirbelt seinen Schnauzbart. „Und nu, hab ich gehört, is ein neuer da. Den möcht' ich mir angucken. Und jedesmal tut sich der dumme Faun, der da hinten hocken tut, ärgern bis ihm die Hörner abfallen tun.“

Melchin führt die Gruppe auf ihre Bitte hin zum Baum der Dryade, der sich in keiner augenfälligen Weise von den übrigen Zedern unterscheidet. Wollen sie sich von dem Faun verabschieden, so bemerken sie, daß dieser eingenickt ist. Melchin warnt sie davor, ihn zu wecken. „Er tut sich dann immer ganz böse aufregen!“

„Oni-zios von Te-bon“ ist übrigens Onithios von Teremon gewesen, der Verfasser der *Porta Aitherica*.

Spezielle Informationen:

Der Faun schläft, weil Melchin ihn heimlich durch einen Zauber dazu gebracht hat. Es ist derselbe Zauber, den die Dryaden weben! Schließlich darf Porphynt nicht wissen, wo seine Dryade haust. In seiner Eifersucht würde er womöglich eine Dummheit begehen, die ihm und der Dryade letztendlich mehr schaden als nutzen würde.

Der Baum der Dryade

Allgemeine Informationen:

Bei einer gewaltigen Zeder angelangt, steigt Melchin behende von seinem Reittier ab, das daraufhin grunzend im Dickicht verschwindet. Mit einem: „Dann tut mir mal folgen!“ bückt er sich und verschwindet in einem Gestrüpp am Stamm des Baumes.

Meisterinformationen:

Folgen ihm die Helden, dann sehen sie, wie er scheinbar in einem Loch im Wurzelwerk des Baumes verschwindet. (Es ist wichtig, daß *alle* Mitglieder der Gruppe im Baum landen! Andernfalls bekommen Sie später Schwierigkeiten, wenn Palamydas allein den Baum verläßt. Sollte das nicht gelingen, müssen Sie den/die draußen wartenden Helden zum entsprechenden Zeitpunkt ablenken – z.B. durch den Faun oder den zufällig vorbeikommenden 'Fußabdruck-Zyklopen' –, um den Seekönig entwischen zu lassen.)

An dieser Stelle angelangt, ist nichts mehr von Melchin zu sehen. Erst wenn einer der Helden gleichfalls um den Stamm herumklettert, landet er unversehens in einem dunklen, runden Raum. Für seine Kameraden ist er gleich Melchin zuvor im Nichts verschwunden. Melchin wartet bereits ungeduldig im Baum und ruft nach der Dryade.

Kurz nach dem Eintreffen der Gruppe, erscheinen zahlreiche kleine Lichter in der Luft, die den zuvor dunklen Raum in ein mattes Licht tauchen. Das Innere des Baumes wirkt

im Gegensatz zum Äußeren überschaubar und gemütlich, allerdings ist der Raum selbst größer als der Durchmesser des Stammes. Die Wände sind völlig naturbelassen und weder verkleidet noch mit Teppichen oder sonstigem Schmuck behangen. Selbst die 'Sitzmöbel' bestehen aus natürlich gewachsenem Holz, das in verschiedenen Formen in den Raum hineinwächst und an anderen Stellen Nischen und Vertiefungen bildet.

Trydeá betritt nun durch den Raum und führt an ihrer Hand einen stattlichen jungen Mann in den Raum, um sich mit ihm am Kopf der Tafel niederzulassen. Die Dryade erscheint als großgewachsene, schlanke Frau, deren Hautfarbe poliertem Holz gleicht. Ihr dunkelgrünes und am Haaransatz bräunliches Haar wallt in langen Schleiern bis auf das zierliche Gesäß hinab; ansonsten ist sie völlig nackt. Sie begrüßt Euch freundlich: „Melchin? Wie die Zeit vergeht, kaum sehe ich mich um, so steht dein nächster Besuch an. Und neue Gäste bringst du mit?“ (Der Seekönig ist ebenfalls nur mit seiner Körperbehaarung bekleidet.)

Allgemeine Informationen:

Die Dryade ruft leise etwas, und mit einem Mal huschen einige Blumenfräulein und Wurzelbolde emsig durch den Raum. Rasch ist ein bunter Teppich aus Blumen und Gräsern über einen tischähnlichen Auswuchs gebreitet, wird Pollenstaub in Blütenkelchen gereicht, Nektar aus winzigen Krügen in die bereitstehenden Becher geschenkt und eine Vielzahl von Nüssen, Beeren und Pilzen als Salat, Gemüse oder Beilage zu einigen Laiben Brot dargeboten. Einige Schalen mit Pinienkerne werden ebenfalls aufgetischt.

Meisterinformationen:

Der stattliche junge Mann ist natürlich der Gesuchte. Bevor er sich jedoch vorstellt, möchte er wissen, wer die Gastfreundschaft der Dryade in Anspruch nimmt. Er wird sich schließlich der Gruppe als 'Palamydas Thaliyin Alayais Hiphon dyll Rethis, Seekönig des Seekönigreiches beider Hylailos' vorstellen. Eine tiefe Verbeugung oder ein Kniefall wären ob dieser Offenbarung angebracht, eine entsprechende Anrede wie 'Euer Majestät' etc. ist unabdingbar, da der Seekönig ansonsten ungehalten reagiert. (Bei sich ziemendem Verhalten der Gruppe: 10 AP) Eventuell sei auch eine *Etikette*-Probe +2 gestattet, um das geziemende Verhalten zu erreichen.

Spezielle Informationen:

Lassen sie jeden männlichen Helden an dieser Stelle einen Wurf mit dem W20 ablegen. Würfelt er eine 1, so hat er sich derart in die anmutige Trydeá verliebt, daß es einer gehörigen Portion Überredungskunst bedarf, ihn aus ihrer Umgarnung zu befreien. Die Dryade selbst ist dabei naturgemäß keine Hilfe, fühlt sie sich doch eher geschmeichelt und dies selbst vor ihrem geliebten Palamydas. Die Eifersucht der Sterblichen ist ihr weitgehend fremd.



Der verliebte König

Allgemeine Informationen:

Palamydas ist sichtlich unbeeindruckt von Eurer Anwesenheit und hat selbst während des Mahles nur Augen für seine Dryade, die ihn immer wieder mit einem goldigen Lächeln belohnt, sich zwischenzeitlich aber auch um ihre Gäste kümmert. Sie selbst indes nimmt keinen Bissen zu sich.

Meisterinformationen:

Palamydas trägt gewöhnlich an der rechten Hand einen Siegelring, der eine ganz besondere Eigenschaft besitzt und vor vielen Hundert Jahren in den Grotten auf einer Zyklopeninsel gefunden und den Seekönigen zu eigen wurde. Er ist der wichtigste Beweis seiner Identität. Es handelt sich um einen gewöhnlichen Siegelring, der jedoch nur dann das wirkliche Siegel des Seekönigs hinterläßt, wenn er tatsächlich von einem Seekönig getragen wird. Seit Palamydas Verschwunden hat kein Seekönig je wieder den Ring tragen können, da nur dieser eine existiert.

Das Siegel zeigt drei Seepferde, die von einem gemeinsamen Mittelpunkt wie die Speichen eines Rades auseinanderstreben.

Bei Anwendung eines ANALÜS wird erkennbar, daß ein Zauber ähnlich dem HARTES SCHMELZE auf dem Ring liegt. Bei einer entsprechend guten Probe (+7) ist aber eindeutig festzustellen, daß es sich deutlich nicht um Borbaradianer-Magie, sondern um eine fremde Magieform handelt.

Weitere Angaben zum Seekönig finden sie im Band **Fürsten, Händler, Intriganten**. Es ist in jedem Falle von großer Bedeutung, daß Palamydas keine Ahnung über die inzwischen vergangene Zeit im Reich der Menschen hat. Für ihn sind es bestenfalls einige Tage, die er in den Armen seiner Geliebten verbracht hat. Darum folgen hier einige Hinweise in Form von Stichwörtern für sie als Spielleiter, die für die Reaktion des Seekönigs auf seine Umwelt von Bedeutung sind.

Königin Amene: Der Name Amene ist für ihn nichts besonderes. Zu seiner Zeit herrschte Amene II. über das Alte Reich. Höchstens ihre Betitelung mit Amene-Horas oder Kaiserin Amene, und die Bezeichnung Horasreich werden ihn stutzig machen.

Das Mittelreich: Während seiner gesamten Regierungszeit steckte das Mittelreich in einem Zustand des Chaos. Seit 30 Jahren währte die Kaiserlose Zeit, in der das Reich in eine Kette von Thronfolgekriegen verwickelt war. Für ihn ein wertloser Bündnispartner und folglich ein Grund, sich dem Alten Reich verbunden zu fühlen, die Mittelreicher hingegen als unfähig und zerstritten anzusehen. Weder Reto noch Kaiser Hal sind ihm ein Begriff, von Brin und anderen Würdenträgern ganz zu schweigen.

Thorwal: Die damaligen Zyklopeninseln waren häufig den Plünderungen thorwalscher Piraten ausgesetzt, denen selbst

ein starker Seekönig nur mit Mühe Herr werden konnte. Demzufolge ist Palamydas auf Thorwaler schlecht zu sprechen und bezeichnet sie ohne Ausnahme (und ohne Scheu) als barbarische und blutrünstige Piraten.

Allgemeine Informationen:

Nach dem gemeinsamen Mahl, bei dem Palamydas nur selten einmal ein Wort gesprochen hat (und wenn, dann meist an Trydeá gerichtet), verschwindet der Tisch auf wundersame Weise im Boden und mit ihm sämtliche Essensreste und das Tafelgedeck. Nunmehr erkundigt sich die Dryade nach eurer Herkunft und dem Grund eures Kommens.

Meisterinformationen:

Hier bietet sich der Gruppe erstmals die Gelegenheit, vorsichtig auf das Zedernholz hinzuweisen, welches sie ja für das Arkane Institut besorgen sollen. Die Dryade ist allerdings von diesem Vorhaben keineswegs begeistert und befiehlt ihnen mit scharfer Stimme zu schweigen. Kurz darauf ist sie aber sanft und lieblich wie immer.

Sollten die Helden bereits vor oder während des gemeinsamen Mahles versucht haben, Palamydas das Schreiben zu überreichen, so wehrt die Dryade dies zunächst höflich ab: Als gute Gastgeberin speise sie erst ihre Gäste, bevor diese ihre sterblichen Angelegenheiten klären und sich ihre Aufmerksamkeit profanen Dingen zuwenden sollte. Nach dem Essen hingegen ist es kein Problem, dem Seekönig das Schreiben seiner Schwester auszuhändigen.

Allgemeine Informationen:

Palamydas murmelt daraufhin etwas wie: "Kaum ist man ein paar Tage vom Hofe, holen sie einen wieder zurück." Nachdem er aber die ersten Zeilen gelesen hat, starrt er mit blassem Gesicht erst die Dryade an, dann euch und fährt schließlich fort, den Brief zu lesen. Immer wieder umfaßt er krampfhaft die Hand der Dryade, die ihn daraufhin vorwurfsvoll ansieht und eine spöttische Bemerkung über einen "schmerzlichen Brief aus der Welt der Sterblichen" macht. Als er den Brief gelesen hat, steht er abrupt auf und wendet sich mit leisem Bedauern an die Dryade, die immer noch lächelt.

"Trydeá, die Inseln sind unter fremde Herrschaft gefallen und Königin Amene (Palamydas ignoriert den aktuellen Kaisertitel) will den Wald roden lassen! Dies würde uns für immer trennen. Ich trage die Verantwortung für meine Untertanen und das Inselreich. Es fällt mir schwer, aber ich muß es tun! Ich muß dich jetzt verlassen."

Daraufhin verschwindet Palamydas durch eine nahezu unsichtbare Tür, kehrt aber kurz darauf in Jagdkleidung und mit einem Schwert gegürtet, einen kurzen Spieß in Händen, zurück, um sich von Trydeá zu verabschieden. Sie mustert ihn nur kummervoll, weist mit der Hand auf eine Stelle der Wand und deutet ihm zu gehen: "Geh, wenn Du mußt." Palamydas verschwindet daraufhin zögerlich, aber dann doch entschlossen durch die Wand.



Meisterinformationen:

Wollen die Helden ihm daraufhin folgen, so laufen sie buchstäblich gegen eine Wand. Die Dryade erklärt ihnen, es bestehe kein Grund zur Eile, schließlich sei nur Palamydas nach Hause gerufen worden.

Erst wenn sie die Dryade von der Gefahr überzeugen, in der ihr Wald und auch der Seekönig stecken, werden sie entlassen. Lassen Sie die Gruppe einige Minuten schmornen, bevor Trydeá sie mit einem süffisanten Lächeln entläßt und die Gruppe unversehens wieder im Wald vor dem Baum steht.

Melchin ist ihnen nicht gefolgt und immer noch bei seiner Verwandten, die jetzt nur noch einen Gast zu bewirten hat. Haben die Helden dummerweise zu Gewalt gegriffen, dann kommt es zum Eklat. Zahlreiche Wurzeln und Äste bemächtigen sich der Frevler und fesseln sie mit aller Macht an die Wände des Raumes, während der Dryade Tränen der Wut und des Kammers aus den Augen schießen. Melchin ist wie erstarrt und keiner Regung fähig.

Nachdem sie schließlich die ganze Gruppe derart gefesselt hat, beruhigt sie sich auch wieder. Erst die Rechtfertigung der Gewaltanwendung oder eine Entschuldigung (sofern sie rollenspielerisch gut vorgebracht wird) bringt sie dazu, die Helden wieder zu befreien!

Ansonsten werden sie den Rest ihres Lebens, in wundervoll duftende und vielfarbige Blumen verwandelt, auf der Lichtung vor Trydeás Baum verbringen. Und zuweilen wird ein vorbeikommender Zyklon sein Wasser auf ihnen abschlagen ...

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr wieder dem Baum der Dryade entkommen seid, ist von Palamydas keine Spur zu entdecken, jedoch von Ferne das Spiel Porphyns zu hören.

Der Faun ist mittlerweile erwacht, grinst wie üblich, als ihr näherkommt und unterbricht sein Spiel. "Ihr habt Erfolg gehabt, der Sterbliche hat uns verlassen! Also bin ich euch zu Dank verpflichtet." Mit diesen Worten reicht er jedem ein winziges Samenkorn und bemerkt dazu nur: "Eure Zedern!" Dann hüpfert er auf seinem Instrument spielend von dannen und verschwindet im Unterholz.

Meisterinformationen:

Porphyn hat Palamydas nicht den Baum verlassen sehen, aber durch die Tiere erfahren, daß ein junger Sterblicher den Wald verlassen habe. Er schließt daraus, es muß sich um den Liebhaber seiner Dryade gehandelt haben. Die Gruppe wird ihn darin hoffentlich bestätigen. Er hegt keinen Groll gegen Palamydas und hat ihn schon bald wieder vergessen. Allerdings versucht er, von den Helden zu erfahren, welcher der Bäume die Heimstatt Trydeás ist. Verraten sie es ihm (und finden sie ihn wieder: Orientierung +5, wenn sie den Baum nicht markiert haben.), so erhalten sie eine (!) von ihm gefertigte Flöte. Diese erhöht das Talent Musizieren bei einer Talentprobe um 5 Punkte. Je nach Absicht des Spielers wirkt die Musik wie ein Liebestrank, einschläfernd oder aufmunternd. Dummerweise vergißt Porphyn kurz nach dem Abschied von der Gruppe wieder, welcher Baum es denn nun wirklich war ...

Die Rückkehr

Allgemeine Informationen:

Schon nach erstaunlich kurzer Zeit findet ihr den Weg zum Waldrand und steht beinahe übergangslos inmitten einer Gruppe von bärtigen Männern, die ausnahmslos mit schwerer Äxten 'bewaffnet' sind und euch mit offenen Mündern anstarren. In einiger Entfernung hört man das Geräusch schlagender Äxte und ab und an Warnrufe und ein lautes Bersten und Krachen. Dann ruft ein hochgewachsener Kerl laut: "Schon wieder welche aus dem Wald!"

Meisterinformationen:

Es handelt sich um Holzfäller aus dem Horasreich, die gerade dabei sind, den Wald zu roden. In einiger Entfernung sind Soldaten des Horasreiches sowie einige Hylailer Seesöldner aufgezogen, die eventuelle Aufrührer unter den Einheimischen abschrecken sollen.

In der Welt der Sterblichen sind während des Aufenthalts im Wald nahezu vier Wochen verstrichen! Wie sich herausstellt, ist Palamydas einige Tage zuvor (!) an der selben Stelle aus dem Wald herausgetreten und hat sich benommen "wie der Seekönig persönlich!", wie man unter lautem Lachen feststellt. Nachdem man ihnen einige Fragen gestellt

und ein Offizier sie unter Bewachung gestellt und zum Fischerdorf geleitet hat, werden sie aufgefordert, die Insel zu verlassen. Hier einige Gerüchte unter den Fischern, die sie bei Bedarf austreuen können:

- Ein Verrückter ist letzte Woche in Ketten nach Rethis geschafft worden. Er soll hingerichtet werden!
- Der Seekönig ist auferstanden. Er wird unseren Wald retten. Wenn er zurückgekehrt ist, wird alles wieder wie früher. Ich habe ihn selbst gesehen.
- Ja, den Fremden habe man gesehen. Die Soldaten hätten ihn draußen am Riff ins Meer geworfen. Er sei wohl elendig ertrunken.
- Sie werden ihn ins Merymakon stecken, diese Altreicher. Dabei hat er gar nichts verbrochen.
- Nachdem er vier Soldaten erschlagen und ein gutes Dutzend verwundet hat, ist er mit einem Boot aufs Meer geflüchtet.

Meisterinformationen:

Wahr ist, daß Palamydas kurz nach seiner Ankunft wegen 'aufrührerischer Reden' verhaftet und nach Rethis verschifft worden ist, wo man über sein weiteres Schicksal befinden



will. Da er abgesehen von einer seltsamen Ähnlichkeit zu einem alten Portrait keine stichhaltigen Beweise für seine Identität vorbringen konnte (seinen Siegelring hat er offensichtlich beim Ankleiden vergessen – Trydea hat ihn in die Taschen der Helden gezaubert), wurde er zunächst in die Silberminen gesteckt. Allerdings erregte er dort durch sein majestätisches Verhalten erneut derartiges Aufsehen, daß schließlich ein magisch begabter Vertrauter Urras' persönlich zu einem Verhör erschien. Kurz darauf wurde Palamydas, dessen Gedanken dem Magier Beweis genug waren, ins Merymakon verlegt, wo er Fluchtpläne schmiedet.

Was die Gruppe nun unternimmt, bleibt ihr überlassen. Selphyr wird sie nicht begleiten. Sein Auftrag auf Phenos ist noch nicht erfüllt, und sein Status als Geweihter gibt ihm das Recht, sich frei auf der Insel zu bewegen. Es gibt in jedem Fall genug Fischer, die gegen Bezahlung nach Rethis oder vor das erwähnte Riff fahren.

Ein König in Ketten – Fahrt nach Rethis

Allgemeine Informationen:

Mit Hilfe eines Fischerbootes, das von Selphyr beschafft wird, gelangt ihr unbehelligt nach Rethis.

Meisterinformationen:

Dort sind bereits weitere Gerüchte in Umlauf, die das Schicksal Palamydas' betreffen. Trotz der Geheimhaltung durch die Truppen des Neu-Bosparnischen Reiches sind Informationen über einen Mann aus dem Feenwald durchgedrungen und haben Anlaß zu wilden Spekulationen, allerhand Fabuliererei und abergläubischen Vorhersagen gegeben. Doch hat sich die Lage wieder entspannt, nachdem Urras den 'Irren' öffentlich hat zur Schau stellen lassen, und dieser sich tatsächlich als von Hesinde verlassen gezeigt hat.

Spezielle Informationen:

Urras hat natürlich nicht den echten Palamydas an den Pranger gestellt, sondern einen gezielt ausgewählten Insassen des 'Dorfes', jenen Teil des Merymakon, in dem bestimmte Gefangene einer besonderen Behandlung durch einen Beherrschungsmagier unterzogen werden, um sie 'gefügt und formbar' zu machen.

Palamydas selbst ist Urras persönlich vorgeführt worden, nachdem die Offiziere, die ihn verhörten, zu der Ansicht gelangt waren, daß er erstaunlich viele Einzelheiten über den Palast und die Stadt wußte und darüber hinaus seinen vollständigen Namen (den sie selbst erst nachschlagen mußten und kaum aussprechen konnten) aus dem Affekt beherrschte. Dazu kam noch das Verhör durch den Magier, der den Gefangenen gleichfalls für den vermeintlich echten Seekönig hält. Urras ist nun im Zweifel, ob dieser junge und hochnäsige Mann nicht doch der einst verschollene Palamydas ist: für seine Stellung eine große Gefahr, wenn es diesem gelingen sollte, seine Ansprüche auf den Thron der Zyklopeninseln durchzusetzen.

Zunächst jedoch hat er ihn im Merymakon festsetzen lassen – in Einzelhaft und unter Sonderbewachung durch Elitesoldaten des Horasreichs. Die Helden müssen sich beeilen, denn schon bald nach ihrer Ankunft in Rethis, sollten Sie als Spielleiter über geheime Informationsquellen verbreiten, eine Hinrichtung stehe kurz bevor – ungewöhnlich für einen Gefangenen des Merymakon! Das Gerücht ist falsch, dient aber gleichsam als Mittel, eine gewisse Spannung aufzubauen und die Gruppe nicht in endlose Planspiele verfallen zu lassen.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist, daß Amaltheja, die Schwester Palamydas', mittlerweile nach Neetha aufgebrochen ist, um Amene aufzusuchen, nachdem die Gruppe auch nach Wochen nicht zurückgekehrt ist. In ihrem Zustand bedeutet es wahrscheinlich ihren Tod, doch sieht sie keine andere Möglichkeit mehr. Dies sollte auch in Form von Gerüchten bekannt werden. Spätestens der Admiral-Marschall wird Palamydas darauf aufmerksam machen. Dies dient einzig und allein dazu, Palamydas und die Gruppe nach Neetha zu locken, damit sie nicht an einem beliebigen Hafen landen und der Landweg nach Vinsalt zu kurz wird, um ihnen noch Steine in den Weg zu legen. Dies sollten Sie unbedingt beachten! Sie sollten zudem dafür sorgen, daß der Aufbruch Amalthejas nicht zu lange her ist, damit berechtigte Hoffnung besteht, sie noch in Neetha anzutreffen!

Das Merymakon

Meisterinformationen:

Die folgenden Informationen sind relativ schnell zu erhalten, da sie allgemein bekannt sind und auch nicht geheimgehalten werden. Natürlich sind die Wachpläne oder Namen der Gefangenen oder ihre genauer Aufenthaltsort nicht Gegenstand dieses Allgemeinwissens.

Das Merymakon ist ein im Hinterland von Rethis gelegener Gebäudekomplex, dessen weit gestreute Gebäude, zumeist Villen und Landsitze, teilweise von einer hohen Mauer umgeben sind und deren Insassen, je nach Gefährlichkeit für das horasische Reich, mehr oder minder streng bewacht werden.

Oberste Protektorin ist Phaylonya Thaliyin, eine entfernte Verwandte des Seekönigs. Sie hat die Oberaufsicht über die Wachen und Bediensteten des Merymakons.

Es gibt Gerüchte über einen von der Öffentlichkeit abgeschirmten Bereich in einer Bucht südlich von Rethis, der mit dem Verbannungskomplex in Zusammenhang stehen soll. Über die Vorgänge im 'Dorf', wie man ihn nennt, gibt es lediglich Vermutungen. Die Gerüchte sprechen von einigen Gefangenen, die das Lager als lallende Idioten oder ganz und gar in Wesen und Verhalten verändert verlassen haben sollen.

Werte typischer Wachen des Merymakon:

MU 12, GE 12, KL 10, LE 40, RS 2, AT/PA 14/13 (Degen), TP 1W+3, MR 2



Die Wachen des Merymakon haben den Auftrag, neben der Verhinderung einer Flucht der Insassen, das unbefugte Eindringen von Einheimischen und anderen 'Subjekten' zu verhindern. Dabei gehen sie allerdings nicht gleich mit der Waffe los, sondern bemühen sich zunächst um ein einfaches Zurückweisen der Betreffenden. Sollte es zu einer bewaffneten Auseinandersetzung kommen, so verstehen sie sich jedoch auf ihr Handwerk. Einige Wachen tragen kleine Pfeifen bei sich, mit denen sie Verstärkung rufen können!

Sollte Ihre Gruppe trotzdem Ambitionen hegen, Palamydas aus dem Merymakon zu befreien, bevor sie Gelegenheit haben, ihnen eine günstigere Möglichkeit (s. **Überführung**) zu verschaffen, dann mag ihnen folgende Hilfestellung nützlich sein:

Der Teil des Merymakons, in dem Palamydas untergebracht ist, ist von einer zweifach mannshohen Doppelmauer umgeben, auf deren Krone eiserne Spitzen angebracht sind, um ein Überklettern zu erschweren. In dem etwa 3 Meter breiten Zwischenraum laufen ständig einige große und ziemlich scharfe Hunde herum, die jeden Eindringling angreifen und in jedem Fall genug Lärm veranstalten, um ein unbemerktes Übersteigen der Mauern zu verhindern.

Spezielle Informationen:

Ein **SILENTIUM** ist zwar schön und gut, kann aber nicht verhindern, daß Hunde außerhalb des Wirkungsbereichs laut bellen. Zudem verhindert er keine Angriffe. Ein **VISIBILI** schützt bestenfalls vor den Blicken der Wachen, die Nase der Hunde kann er nicht täuschen!

Sollte trotz allem eine Befreiung gelingen (dies kann nie ausgeschlossen werden, die Wege der Spieler sind unergründlich), dann sollten Sie dafür sorgen, daß zur Flucht eine Kutsche (s. **Überführung**) bereit steht. Diese könnte einen prominenten Besucher (beispielsweise zu einem Verhör) ins Merymakon gebracht haben. So müßten Sie in nicht die turbulente Fluchtszene aus dem folgenden Abschnitt verzichten.

Überführung

Meisterinformationen:

Eine Möglichkeit der Befreiung (und die wohl beste) bietet sich während der Überführung des Seekönigs vom Merymakon zum 'Dorf', das in einer abgelegenen Bucht südlich von Rethis liegt. Der Zeitpunkt der Überführung bleibt Ihnen überlassen. Sie wird aber in jedem Fall zu nächstlicher Stunde stattfinden! Aber warten Sie nicht zu lange. Spätestens, wenn die Helden ein wahwitziges und in ihren Augen zum Scheitern verurteiltes Vorhaben in die Tat umsetzen wollen, sollten sie eine entsprechende Information durchsickern lassen. Vielleicht durch das Gespräch einiger Wachen, die sich unbelauscht wähnen.

Allgemeine Informationen:

Die Nacht der Überführung ist kalt und regnerisch. Ein dichter

Nebel, aus dem ein feiner Nieselregen herabfällt, liegt über der Stadt. Schon bald, nachdem ihr eure Positionen eingenommen habt, ertönt das Geräusch schwerer Schritte, begleitet vom Knarren einer Kutsche und dem Schnauben von Pferden. Der Gefangene wird, von einem halben Dutzend Bewaffneten bewacht, in einer geschlossenen, schwarzen Kutsche an seinen Bestimmungsort geschafft.

Zwei Bewaffnete gehen voraus, zwei hinter der Kutsche, während der Rest die Flanken deckt. Die Soldaten sind mit langen Spießen und Degen bewaffnet. Sie tragen das Wappen des Verwesers Urras.

Die Werte der Wachen:

MU 12, LE 33, AT/PA 12/11 (Degen) 10/14 (Spieß) 10/10 (Hakenspieß), TP 1W+3, RS 2, MR 3

Bei einem Angriff zieht sich ein Teil der Bewacher zur Kutsche zurück, der Rest stellt sich den Angreifern entgegen.

Erinnern Sie sich an die zahllosen Mantel und Degenfilme, die sie gesehen haben: Auf diese Art sollte der Kampf gestaltet werden, einschließlich der etwas tumben Versuche der zahlenmäßig überlegenen Widersacher, die Helden einzeln – höchstens zu zweit – anzugreifen, anstatt die Übermacht sinnvoll auszunutzen.

Palamydas sitzt in Ketten in der verschlossenen Kutsche. Doch gelingt es ihm während des Kampfes, durch ein Seitenfenster zu langen und eine der Wachen mit seinen Ketten an sich heran zu ziehen. Irgendwann im Verlauf des Kampfes flieht der Kutscher, als er sein Leben in Gefahr sieht, und die Zügel gleiten auf den Boden. Kurze Zeit später stürzt eine der Wachen rücklings in die schon unruhigen Pferde, was diese zum Durchgehen veranlaßt. Jetzt ist schnelles Handeln gefragt, denn Palamydas ist hilflos.

Mit einer gehörigen Portion *Körperbeherrschung* mag es den Helden gelingen, entweder auf den Rücken eines der Pferde zu springen (+8) oder sich an der Kutsche festzuklammern (+3), eine *Klettern*-Probe +4 erlaubt es dem Helden, eine bessere und weniger gefährdete Position einzunehmen bzw. in das Innere der Kutsche zu gelangen. Dies natürlich inmitten der Wachleute, die alles daransetzen, sowohl die Kutsche als auch die Helden an der Flucht zu hindern. Sind alle oder ein Teil der Gruppe auf die davonjagende Kutsche aufgesprungen, lesen Sie weiter im Abschnitt **Entkommen**.

Das Dorf

Meisterinformationen:

Sollten die Helden es versäumt haben, Palamydas bis zu diesem Punkt zu befreien oder sie sind dabei gescheitert, so landet er unwiderruflich im Dorf. Hier muß die Gruppe indes weitaus größere Anstrengungen unternehmen auch nur in die Nähe der Bucht zu gelangen. Das ganze Gelände wird von gut ausgebildeten Soldaten mit Bluthunden bewacht, die ganze Bucht ist mit Wachtürmen besetzt und die Unterkünfte der Gefangenen von hohen Steinmauern umgeben.



Wenn der Gruppe die Befreiung aus diesem Gelände gelingt, so ist ihnen ewiger Ruhm gewiß.

Im schlimmsten Fall, wenn die Gruppe sich als unfähig erwiesen hat oder einfach keine Lust, ihr Leben für einen Seekönig aufs Spiel zu setzen, dann endet Palamydas Reise in ihrer Spielrunde hier. Vielleicht trifft bald eine andere Gruppe von Abenteurern ein oder es gelingt dem Seekönig gar selbst zu entfliehen.

Entkommen

Allgemeine Informationen:

Es ist beinahe stockdunkel, und der Regen läßt die Sicht noch schlechter werden. Doch vor euch zeigt sich zwischen den Häuserzeilen ab und an der Schein des Leuchtturms von Rethis, der euch nun den Weg zum Hafen und damit in die Freiheit weist. Immer wieder rattern die Räder der Kutsche über unebene Stellen, so daß man unwillkürlich fürchtet, sie könne umstürzen und die Insassen unter sich begraben. Das spärliche Licht reicht kaum aus, den Weg durch die engen Strassen zu finden.

Meisterinformationen:

Um die Pferde und damit die Kutsche wieder unter Kontrolle zu bringen, müssen die zwischen dem Gespann auf dem Boden schleifenden Zügel ergriffen werden. Hierzu ist

eine gehörige Portion *Mut* (Probe) sowie eine *Klettern*-Probe +8 vonnöten. Vielleicht hat ja auch jemand einen Spieß erbeutet, mit dem man vorsichtig danach fischen kann (*Gewandtheit* und *Fingerfertigkeit*)! Vom Rücken der vorderen Pferde sind die Zügel leichter erreichbar. Um nun die Pferde zu stoppen bzw. in die gewünschte Richtung zu lenken, muß eine Probe auf *Fahrzeug Lenken* +5 gelingen.

Gelingt es nicht, die Kutsche unter Kontrolle zu bekommen, so schlingert das Gefährt in rasender Fahrt durch Rethis, bis irgendwann eine Sackgasse auftaucht und die Pferde gerade noch rechtzeitig zum Stehen kommen. Hierbei gerät allerdings die Kutsche ins Schleudern und kippt seitwärts gegen eine Hauswand, was neben dem Erwachen der Bewohner zur Folge hat, daß alle Insassen erst nach einer *Orientierung*-Probe registrieren, wo sie sind. Wer auf der Kutsche gesessen hat, wird heruntergeschleudert. (Probe auf *Körperbeherrschung* +10 (W6 Schaden), sonst 2W6 Schaden) Alle übrigen Insassen erleiden zumindest blaue Flecken! (W6 bzw. W6/2)

Allgemeine Informationen:

Ab und an hört man in der Ferne die Schreie der Wachen, denen aus mehreren Richtungen geantwortet wird. Gerade noch gelingt es einigen Bewaffneten, die sich der Kutsche in den Weg stellen, den wirbelnden Hufen der Pferde auszuweichen, dann seid ihr an ihnen vorbei.



Meisterinformationen:

Schildern sie die rasende Fahrt zum Hafen ruhig in dramatischer Hektik. Die Verfolger kommen immer näher, fallen zeitweise zurück und tauchen dann plötzlich unverhofft wieder aus einer Seitengasse auf. Ab und an trifft auch ein Armbrustbolzen die Kutsche und bleibt im Holz der Wand stecken.

Sonstige Störungen könnten darin bestehen, daß urplötzlich eine Straßensperre in Gestalt eines Fahrzeuges vor der Kutsche auftaucht und ein waghalsiges Wendemanöver gefahren werden muß, das dem Lenker all sein Können abverlangt. Vielleicht schafft es aber auch ein Verfolger, dem Kutscher die Zügel zu entreißen, so daß sie erneut zwischen die Pferde gleiten ...

Reiter tauchen auf, von denen sich ein oder zwei auf die Pferde schwingen und die Kutsche anzuhalten suchen. Weitere versuchen auf das Dach der Kutsche zu gelangen, um den Kutscher zu überwältigen. Es gibt unendlich viele Momente, die eine Kutschfahrt spannend und atemberaubend gestalten können. Es liegt an Ihnen, wie stark die Spieler ins Schwitzen kommen.

Allgemeine Informationen:

Der Leuchtturm hat euch bislang den Weg zu Hafen gewiesen, doch reicht sein Schein nicht aus, die Strasse zu erleuchten. Doch endlich seht ihr im Dunkel die schwachen Umriss der Masten zweier Karavellen, einer Potte und mehrerer Galeeren, sowie einige Fischerboote, die am Kai sanft dahindümpeln.

Wenn ihr näherkommt, erkennt ihr, daß auf einem der Fischerboote drei Männer damit beschäftigt sind, das Boot klar zum Auslaufen zu machen.

Meisterinformationen:

Es leicht möglich, eines der Fischerboote mit Waffengewalt in Besitz zu nehmen, auch wenn dies den Fischern sichtlich mißfällt. Die Behauptung Palamydas', er sei ihr rechtmäßiger Herrscher, wird nur achselzuckend zur Kenntnis genommen, überzeugender indes sind die Waffen der Helden oder eine entsprechende Goldzuwendung (ein guter Tagesfang hat einen Wert von etwa 5 Silbertalern). Zeit für große Erklärungen bleibt jedenfalls nicht, da von weitem bereits die Rufe der Verfolger zu hören sind.

Palamydas ordnet (im befehlsgewohnten Ton eines Monarchen) an, auszulaufen und Kurs auf das Festland zu nehmen. Wird er von seiner Kette befreit, so übernimmt er selbst das Steuer. Ansonsten beschränkt er sich darauf, die Fischer anzuweisen. Er versichert ihnen, nachdem sie auf der offenen See sind, daß ihnen aller entstandener Schaden ersetzt werde, sobald er seinen Thron wieder bestiegen habe. Hat er hier bereits vom Aufbruch seiner Schwester gehört, so wird er in jedem Fall nach Neetha fahren. Die Begegnung mit Praïokles wird ihn dann auf die richtige Spur setzen. Gesetzt den Fall, die Gruppe entkommt irgendwie dem Admi-

ral, lautet sein vorläufiges Ziel Teremon, wo er dann erfahren muß, daß seine Schwester nicht mehr dort ist.

Allgemeine Informationen:

Gerade legt ihr vom Kai ab, da ertönen hinter euch plötzlich Schreie, und mit lautem Platschen verfehlt einer der Verfolger das Boot. Indes gelingt es zweien, sich an die Bordwand zu hängen, und sie versuchen gerade in das Boot zu klettern.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um Angehörige der 'Schwarzbunten Schar', der Hylailer Seesöldner, kampferprobte Recken, die mittlerweile alarmiert wurden. Sie versuchen ausschließlich, Palamydas zu ergreifen und mit ihm von Bord zu springen. Weiter hinten entert der Rest der Söldner gerade weitere Fischerboote, während im Dorf die Bevölkerung durch den Lärm zusammenströmt und auf einigen der Schiffe Laternen entzündet werden. Für den Fall, daß die Gruppe Palamydas verliert, weil die Söldner ihn ins Wasser ziehen, rettet er sich selbst wieder an Bord und hinterläßt einen Leichnam, während der andere Söldner fluchend dem Boot hinterher schwimmt.

Die Werte der Seesöldner:

MU 14, LE 45, AT/PA 14/12 (Schwert), TP 1W+4, RS 3, MR 3; Schwimmen 6

Allgemeine Informationen:

Nachdem es euch schließlich mit vereinten Kräften gelungen ist, die Söldner loszuwerden, durchpflügt das Boot nun die See und nimmt Kurs auf Neetha.

Meisterinformationen:

Sollte Palamydas noch nichts vom Aufbruch seiner Schwester erfahren haben, so lautet das Ziel des folgenden Absatzes Teremon, nicht Neetha!

Palamydas hat ansonsten vor, mit dem Fischerboot das Festland zu erreichen, bei Neetha an Land zu gehen, wo er seine Schwester treffen will und weiter nach Vinsalt zu reisen.

Eine Begegnung auf See

Meisterinformationen:

Natürlich sind die Verfolger schnellstmöglich aus dem Hafen ausgelaufen, allerdings nicht mit Fischerbooten, sondern mit zwei Galeeren und einer Karavelle, die am frühen Morgen auslaufen sollten und bei denen sich somit bereits die gesamte Besatzung an Bord befand.

Allgemeine Informationen:

Kurz nach Sonnenaufgang lichtet sich der Nebel über der Zyklopensee, der Wind läßt nach, und nur das leise Geräusch der Wellen, die gegen die Bordwand schlagen und das Knarren der Taue ist zu hören. Das armselige Fischerboot macht



kaum noch Fahrt. Plötzlich erregt ein neues Geräusch eure Aufmerksamkeit – das rhythmische Eintauchen von Rudern.

Bald tauchen vor euch aus dem Dunst die schwachen Umriss eines niedrigen, etwa 20 Schritt langen Schiffsrumpfes auf, an dessen euch zugewandter Seite sich mit gleichmäßiger Bewegung etwa 30 Ruder in einer Doppelreihe übereinander bewegen, vom dumpfen Trommeln des Taktmachers angetrieben. Am Mast hängt das Banner des Horasreiches schwach im Wind, während vom Heckaufbau ein blauer Wimpel flattert, von dessen Mitte euch ein einzelnes goldenes Auge anzustarren scheint. Schon ertönen an Bord der Bireme Rufe und an der Bordwand versammeln sich Soldaten in schwarzen Röcken, die mit bunten Bändern geschmückt sind. Nunmehr dreht das große Schiff bei und nähert sich in schneller Fahrt, durch die kraftvollen Schläge der Ruder vorangetrieben.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um die *König Merymaḱos*, das Flaggschiff von Admiral-Marschall Praïokles dylli Aleïstos, des Befehlshabers der Flotte der Zyklopeninseln. Das Banner mit dem goldenen Auge ist das Banner der zyklopäischen Flotte. Praïokles jagt zusammen mit vier anderen Schiffen den entflohenen 'Aufrührer', dies jedoch nicht aus Pflichterfüllung gegenüber dem Horasreich. Sein Eingreifen erfolgte lediglich auf Bitte des Verwesers hin, von dem er keine Befehle entgegennehmen muß.

Versuchen die Helden zu fliehen oder bewaffnete Gegenwehr zu leisten, so stoßen sie auf den Widerstand der Fischer, die Angst haben, ihr Boot durch einen Rammstoß zu verlieren. Palamydas wird bestenfalls versuchen, schwimmend das Weite zu suchen, erkennt aber bald, daß für ihn (und die Helden) kaum eine Chance zur Flucht besteht.

Allgemeine Informationen:

Nachdem die *König Merymaḱos* fast bewegungslos neben dem Fischerboot liegt, werdet ihr aufgefordert, unbewaffnet an Bord zu kommen. Zu diesem Zweck wirft man euch von Deck eine Leine zu. Beim Näherkommen mustern euch von den Ruderbänken zahllose neugierige Blicke. Es scheint sich nicht um Rudersklaven oder Häftlinge zu handeln, jedenfalls sind keine Ketten erkennbar.

Auf Deck angelangt, werdet ihr sofort von Seesöldnern umringt und voneinander getrennt. Schließlich taucht ein Mann im Alter des Seekönigs auf, dessen Uniform auf einen hohen Rang schließen läßt. Er mustert Palamydas und bedeutet den Wachen, ihm zu folgen. Palamydas wird unter Deck gebracht und läßt dies wehrlos mit sich geschehen. Die Fischer beteuern lautstark, man habe sie dazu gezwungen und distanzieren sich von jeglicher Beteiligung an euren Machenschaften.

Es dauert etwa 20 Minuten, dann taucht Palamydas zusammen mit dem Offizier wieder an Deck auf. Er blickt ernst und läßt sich behende an dem Seil in das Fischerboot hinabgleiten, ohne daß ihn eine der Wachen aufhält. Schließlich ertönt ein Kommando, und auch ihr werdet ohne ein Wort freigelas-

sen und könnt gemeinsam mit den verblüfften Fischern Palamydas in das Boot folgen.

Meisterinformationen:

Praïokles war zufällig beim Verhör Palamydas' im Palast des Verwesers zugegen und hegt als Abkömmling alten zyklopäischen Adels eine Abneigung gegen den stutzerhaften Urras. Zudem glaubt er in Palamydas eine starke Ähnlichkeit zu einem alten Gemälde im Palast zu Rethis entdeckt zu haben. Er erhofft sich keine Vorteile davon, doch bereitet es ihm heimliches Vergnügen, diesen wagemutigen Kerl, der jenem Portrait eines verschollenen Seekönigs ähnelt, entkommen zu lassen. Er ist nach ihrem Gespräch immer mehr der Überzeugung, daß Palamydas kein Hochstapler oder Lügner ist. Er verrät Palamydas zudem, daß seine Schwester nicht mehr in Teremon weilt, sondern nach Neetha aufgebrochen ist. Palamydas verrät im übrigen, abgesehen von dieser Tatsache, nichts über sein Gespräch mit dem Admiral-Marschall.

Allgemeine Informationen:

Bald darauf ertönt wieder der gleichmäßige Takt der Trommel, und das Kriegsschiff entfernt sich mit rauschender Bugwelle von euch.

Neetha

Meisterinformationen:

Palamydas findet seine Schwester im dortigen Hesindentempel. Als er ihr seine Aufwartung macht, erstrahlen ihre Augen in einem letzten Glanz, sie richtet sich auf und umarmt ihn, bevor sie leise spricht: "Bruder, die Inseln sind gerettet. Nun ruft die Göttin. Sei stark und gerecht!" Dann stirbt sie und wird unter Tränen von Palamydas auf ihr Lager gebettet. Wenige Tage später wird ihr einbalsamierter Leichnam in einem Hügelgrab außerhalb von Rethis beigesetzt. Doch Palamydas und die Gruppe erleben dies nicht mehr, da sie unversehens nach Vinsalt aufbrechen müssen, wollen sie nicht den Verfolgern in die Hände fallen.

Flucht über Land

Meisterinformationen:

Palamydas beabsichtigt, in der Nähe von Neetha an Land zu gehen. Der Hafen selbst erscheint ihm zu gefährlich, da er sicher ist, dort erwarte man ihn bereits. Sollte die Gruppe ihm eine andere Entscheidung abringen, indem sie bessere Alternativen vorschlägt, so liegt es an Ihnen, die Route zu gestalten. Leider fehlt hier der Platz, um alle Eventualitäten zu beschreiben. Das Boot mit den Fischern wird er zurücklassen, zusammen mit dem königlichen Versprechen, ihnen seine Dankbarkeit zu gegebener Zeit zu beweisen.

Urras hat nach der gelungenen Flucht auf schnellstmögli-



chem Weg (mit Hilfe einer oder mehrerer Brieftauben) seine Leute auf dem Festland alarmiert und sie veranlaßt, an der Küste und den nach Vinsalt führenden Strassen nach dem Seekönig Ausschau zu halten. Die Taube trägt in einem Behälter eine genaue Beschreibung (vielleicht gar eine Zeichnung) des Seekönigs mit sich. Sollte sich die Gruppe also über die schnelle Reaktion der Häscher wundern, mag dies als Erklärung dienen.

Hier beginnt zudem der Teil des Abenteuers, in dem sich sowohl für den Spielleiter als auch für die Gruppe ausführlich Gelegenheit bietet, das Horasreich kennenzulernen, wenn auch unter wenig beschaulichen Umständen. Die folgenden Abschnitte behandeln ausschließlich Ereignisse, die direkt mit der Verfolgung durch die Häscher des Urras von Malur und Hohenstein-Korden zu tun haben. Die Begegnungen können von Ihnen an passenden Stellen und zu passender Gelegenheit irgendwo auf der Strecke zwischen Neetha und Vinsalt angesiedelt werden. (Gegebenenfalls auch von einem anderen Ausgangspunkt aus!) In Vinsalt selbst kommt es dann zum großen Finale. Die Route der Gruppe wird von ihr selbst bestimmt, was für Sie einiges an Arbeit und Vorbereitung bedeutet, wollen Sie nicht alles im Schnelldurchgang abspulen. Sicher ist nur eines: Palamydas will so schnell als möglich nach Vinsalt, vor den Thron der Horas. Daher sind die Ereignisse auch nicht von vorneherein an einem festen Ort angesiedelt und sollten je nach Reiscroute verteilt werden.

Von besonderer Bedeutung ist auch, daß Hauce als erfahrener Hellseher (der längst nicht mehr der weißen Gilde angehört) seine magischen Fähigkeiten benutzt, um spätestens in Vinsalt wieder den genauen Aufenthaltsort der Gruppe zu ermitteln. Er verwendet hierzu den Spruch BLICK DURCH FREMDE AUGEN. Im 'freien Feld' muß er sich jedoch auf die Eigenständigkeit seiner Leute verlassen, die den Flüchtigen bzw. deren Verfolgern auf der Spur bleiben.

Pferde!

Meisterinformationen:

Sofern die Gruppe noch keine Pferde besitzt, bildet diese Begegnung eine ideale Gelegenheit, an Reittiere zu gelangen. Ansonsten kann sie aber auch als 'normale' Begegnung mit den Verfolgern genutzt werden.

Allgemeine Informationen:

Es ist kurz nach Sonnenaufgang, als ihr von ferne den Rauch eines Kamins erblickt. Schon bald erkennt ihr, daß vor euch ein einsames Gehöft liegt: ein riedgedecktes Haupthaus, an dem sich eine langgestreckte Scheune und ein niedriges Backhaus anschmiegen. Es ist niemand zu sehen.

Palamydas hat die Absicht, den Bauern um etwas zu Essen zu bitten, da ihr bereits mehrer Tage nichts vernünftiges in den Magen bekommen habt. Er erkundigt sich, wer bereit sei, ihn zu begleiten.

Meisterinformationen:

Ist niemand bereit, geht er alleine zu dem Gehöft, und die Gruppe wird die folgenden Ereignisse aus der Ferne erleben. Es liegt an Ihnen, wie schnell die Helden dann eingreifen können, sofern sie dies überhaupt beabsichtigen.

Begleitet ihn jemand aus der Gruppe, so werden sie beim Näherkommen nichts Ungewöhnliches feststellen. Wenn sie jedoch die Scheune einer näheren Begutachtung unterziehen, so entdeckten sie dort etwa zwanzig Pferde – zuviel für einen Bauer, zumal einige Sättel herumliegen, die das Abzeichen einer Söldnertruppe tragen.

Im Haus befindet sich ein großer Teil der Verfolger, die hier zufällig Unterschlupf für die Nacht gesucht haben. Die meisten schlafen noch, allerdings ist gerade einer der Kerle dabei, die Tochter des Hauses zu belästigen. Kurz bevor die Helden an die Tür klopfen können bzw. auf leisen Sohlen verschwinden, geht diese auf, und ein vierschrotiger Mann schleppt das junge Mädchen, das strampelt und sich wehrt, geradewegs in die Scheune. Ein Frevel, den Palamydas (und jeder ehrenhafte Held) nicht zulassen kann! Je nach Pech entdeckt der brutale Kerl die Helden sofort und schreit laut nach seinen Kameraden, oder er wirft ihnen das Mädchen in die Arme, das sich sofort an einem der Helden festkrallt und diesen laut heulend behindert.

Ein Marktplatz

Beim Betreten einer Stadt oder einer größeren Ansiedlung, was sich im Horasreich kaum umgehen läßt, findet irgendwann folgende Begegnung statt:

Allgemeine Informationen:

Das muntere Treiben des Marktes erstreckt sich vor euch. Zwischen bunten Buden und Holzständen bieten Händler ihre Waren feil, zeigen Gaukler ihre Künste, formulieren Schreiber Briefe an ferne Verwandte und reißen Bader ihren Patienten in blutigem Ringen die Zähne aus dem Mund.

Palamydas schreitet bewundernd auf einen Stand zu, an dem ein Buchhändler zahllose Handschriften, Kalenderblättchen und Gebetbüchlein anpreist. Mit großer Faszination starrt er auf eine Buchpresse, an der ein Gehilfe des Buchhändlers gerade ein Plakat druckt, dessen Auftraggeber, ein dickbäuchiger Adelige mit einem Binokel auf der Nase, sich gerade mit seiner Gattin unterhält, die eifrig mit einem Fächer wedelt und heimlich den wohlgestalteten Seekönig bewundert, der sich gerade an ihr vorbeischiebt, um die Presse zu begutachten.

Meisterinformationen:

Zugleich entdeckt einer der Helden (*Sinnenschärfe* +4), einen unscheinbaren Mann, der ein Faltblatt betrachtet, dieses dann schnell einsteckt und in der Menge verschwindet, nachdem er Palamydas eindringlich gemustert hat.

Verfolgt die Gruppe den Spitzel, so wird er immer gerade noch in ihrem Blickfeld auftauchen, ihnen Hindernisse wie



umgestürzte Äpfelkisten oder Bastkörbe (*GE-Probe* +2), kreuzende Fuhrwerke (*GE-Probe*) und auflatternde Hühner (*GE-Probe* +4, *Sinnenschürfe*, um durch das Federvieh den Verfolgten nicht aus den Augen zu verlieren) in den Weg legen. Gerade als sie ihn in einer Sackgasse wähnen, biegt er um eine scharfe Ecke. Direkt hinter der Ecke sitzt ein gutes Dutzend der Häscher und vergnügt sich mit Wein, Weib und Gesang! Aus dem Jäger wird der Gejagte.

Verfolgen die Helden den Spitzel nicht, tauchen die Häscher irgendwann mitten auf dem Markt auf.

Bluthunde

Irgendwie ist euch nicht wohl, ein ungutes Gefühl begleitet euch schon geraume Zeit, so als drohe eine Gefahr von vorne. Rechts und links seid ihr von sanften Hügeln umgeben; keine halbe Meile westlich fließt der Sikram träge durch sein Bett. Die Strasse, der ihr bis jetzt gefolgt seid, wird hier unübersichtlich und verwandelt sich langsam aber sicher in einen Hohlweg, der an beiden Seiten von dichtem Gestrüpp flankiert wird. Ein idealer Ort für einen Hinterhalt. Palamydas möchte den Weg erkunden oder die Strasse lieber verlassen. Dies wäre zu Pferd aber unmöglich, also heißt es: absteigen.

Meisterinformationen:

In der Tat: Keine halbe Meile vor ihnen lauern einige (acht) Häscher in den Büschen. Ist die Gruppe vorsichtig, so entdeckt sie die Wartenden. Allerdings wittern die mitgeführten Bluthunde ihre Annäherung und schlagen an. Und Bluthunde sind schnell ...

Allgemeine Informationen:

Vor euch ertönt plötzlich lautes Gebell, und aus dem Dickicht brechen einige große kurzschwänzige Hunde mit mächtigen, kantigen Schädeln hervor. Das helle, fast nackte Fell spannt über den muskulösen Körpern, die sich mit großen Sprüngen und abgründig tiefen Knurren nähern. Irgendwo im Wald ertönen jetzt auch Stimmen und Geräusche wie von Waffen.

Meisterinformationen:

Diese Begegnung ist nicht an den Fluß Sikram gebunden. Sie können jeden anderen Fluß oder ein beliebiges Gewässer, das auf dem Weg liegt, nutzen. Das Wasser dient dazu, es der Gruppe zu ermöglichen, die Bluthunde abzuhängen!

Die Werte der Bluthunde (6 Tiere):

LE 14 AT/Ausweichen 9/7 (Gebiß W6 Schaden)

Die Hunde sind darauf abgerichtet, zu töten. Fällt bei der Attacke eines Bluthundes eine 1, so ist er dem Opfer an die Kehle gegangen. (2W6 Schaden). Die Hunde greifen immer zuerst die am nächsten befindlichen Gegner an, erst recht, wenn diese gestürzt sind.

Zu Fuß flüchtende Helden haben große Mühe, schneller zu sein als die Hunde, die ihnen dicht auf den Fersen sind. Palamydas rast den Weg zurück zu den Pferden und springt in vollem Lauf in den Sattel. Um ihm nachzueifern, müssen die Helden eine *GE-Probe* +5 ablegen und danach eine *Probe auf Reiten* +4, damit die Tiere nicht scheuen.

Endlich Vinsalt

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden sie im Regionalband **Das Reich des Horas**.

Wohin auch immer die Helden sich nun wenden, sie werden früher oder später auffallen. Sei es durch ihre Art, Informationen einzuholen (was sie hoffentlich tun werden), oder sie begegnen (natürlich rein zufällig) einem alten Bekannten aus einer der vorherigen Begegnungen. Auch wenn man ihnen nicht stets auf Schritt und Tritt folgt, irgendwann werden die Häscher herausbekommen, daß Palamydas seine Aktivitäten auf die Oper konzentriert, da einer von Hauces Schergen (die durch dessen Magic eine zuverlässigere Informationsquelle besitzen) in die Hände der Verdacht schöpfenden Advocatur gerät, und einer derer Agenten wiederum ein Informant von Urras ist. (Kompliziert, aber so ist das im Horasreich.)



Die Oper

Meisterinformationen:

Palamydas hat einen ganz bestimmten Plan. Er kann keinesfalls öffentlich um eine Audienz bei der Königin ersuchen, da dies zweifelsohne zuviel Aufsehen erregen und er die Königin (er ignoriert immer noch den Horastitel) wohl niemals zu Gesicht bekommen würde.

Palamydas läßt Ihre Helden ausschwärmen, um Informationen zusammenzutragen, wo man außerhalb des Palastes auf Amene treffen kann, um zuverlässig ihre Aufmerksamkeit zu erregen. Er glaubt nicht daran, daß jemand es wagen würde, ihn unter den Augen der Horas zu meucheln. Und damit hat er recht. Es bedeutet ein zu großes Risiko für Urras, daß seine Leute gefaßt würden und damit seine Machenschaften auffliegen.

Es gibt nur eine realistische Möglichkeit an Amene heranzukommen: die Oper.

Am 20. Hesinde jeden Jahres eröffnet Amene feierlich die Saison. Sie ist an diesem Tag in jedem Falle anwesend. Hier wäre zudem besonders große Aufmerksamkeit zu erregen, da sich an diesem Tag auch ein Teil des Hochadels in der Oper aufhält; selbst Gäste aus anderen Reichen Aventuriens sind nicht selten. Somit bietet die Oper eine ideale Bühne für das Vorhaben Palamydas, seine politische und gesellschaftliche Stellung ein für allemal festzulegen.

Die Gruppe wird durch Nachforschungen bald herausfinden, daß dieses Großereignis wenige Tage nach ihrer Ankunft stattfinden wird. Zur Aufführung kommt das Stück "Der Opfergang der Thalionmel" die jüngste Kreation Milo Venregions, eines neuen Sterns am Künstlerhimmel Vinsalts.

Palamydas Plan besteht darin, sich unerkannt in das Ensemble einzuschleichen und dann bei der Premiere von der Bühne aus Amenes Aufmerksamkeit zu erregen. Bei der großen Zahl der Darsteller ist dies kein großes Problem. Dabei treten folgende Schwierigkeiten für ihn und die Gruppe auf:

Urras ist sicher, daß sie früher oder später nach Vinsalt kommen. Selbst wenn die Häscher ihre Spur verloren haben, werden sie in der Stadt Augen und Ohren offenhalten. Es nützt gar nichts, wenn Palamydas in einem dichten Haufen von Komparsen und damit womöglich inmitten seiner Feinde auf der Bühne steht. Er muß eine zentrale und aufsehenerregende Rolle spielen. Kurz bevor Palamydas seinen Auftritt hat, werden einige Meuchler versuchen, ihn noch im letzten Moment zu beseitigen. Urras schläft nicht! Auch hier wird Hauce seine unsichtbare Hand ausstrecken und ein wenig Hilfestellung leisten, wenn die Helden in Schwierigkeiten kommen, aus denen es scheinbar keinen Ausweg gibt.

Die Oper zählt zu den größten Gebäuden der Stadt und wurde auf den Ruinen eines alten Gebäudekomplexes errichtet,

der noch aus den Tagen Bosparans stammte. Aus jener Zeit stammen auch die meisten Räumlichkeiten der drei Geschosse zählenden Kellergewölbe, in denen heute neben einer Vielzahl nie betretener Kammern und Gänge Garderoben, Rumpelkammern, Lagerräume für Bühnenaufbauten, Kostüme und allerhand Krimskrams sowie die Anlagen zur Regelung der modernen Fußbodenheizung untergebracht sind. Gerüchten zufolge soll es von hier weitere, verborgene Gänge in die tiefsten Gewölbe des alten Bosparan geben. Zuweilen registrieren die Gäste der Oper auch seltsame Geräusche aus dem Fußboden, die man von Seiten der Opernleitung mit "der in den Wänden zirkulierenden Heißluft" erklärt. Die Gerüchte über ein maskiertes Phantom, das in den Kellern unter der Oper hausen soll, beruhen auf der Tatsache, daß die Kellerräume zuweilen als Treffpunkt der *Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz* dienen, jener Organisation, der auch Hauce und Urras angehören.

Die zahlreichen Kammern, Garderoben und Nebenräume bilden ein dichtes Wabennetz, das durch eine Vielzahl von Gängen und Treppenfluchten einem modernen Labyrinth gleicht. Es kommt häufig vor, daß neue Darsteller sich darin verirren und den Weg zur Bühne nicht rechtzeitig finden. Mancher gar, ist nie wieder gesehen worden ...

Das Spielhaus umfaßt neben der großen Bühne auch noch zwei kleinere, auf denen Proben stattfinden oder Dekorationen getestet, zuweilen aber auch besondere Stücke für besonderes Publikum aufgeführt werden. Die Qualität dieser Stücke reicht von sehr freizügig bis hin zu extrem ausgefallen, wobei natürlich auch diese Wertungen bisweilen verschmelzen. Die große Bühne ist 20 Schritt tief und wurde eigens für die Aufführung der "Thalionmel" auf Kosten einiger Sitzreihen nach vorne ausgebaut und gleichzeitig auf fast 30 Schritt verbreitert. An zwei Stellen besitzt die Bühne Aufzüge, die von Bühnendienern mit Seilzügen bedient werden. Direkt vor der Bühne befindet sich der Orchestergraben, in dem bis zu 40 Musiker ihre Instrumente aufbauen können.

Das gewöhnliche Publikum sitzt im Saal, der Platz für etwa 400 Personen bietet, die in bequemen stoffbespannten Sesseln den Aufführungen folgen können. Das elegantere Publikum hingegen zieht die Balkone vor, von deren vorspringenden und reich verzierten Erkern lange Fahnen in den Farben des Horasreiches in den Saal herabhängen. Die fast 12 Schritt hohe Decke ist mit kunstvollen Gemälden bedeckt, die farbenprächtigt die glanzvolle Geschichte des bosparanischen Reiches darstellen. Die Beleuchtung der Oper erfolgt über ein neuartiges System seilzuggesteuerter Schiebedächer und Spiegelvorrichtungen, mit denen verschiedene Beleuchtungszustände, angefangen vom Schein des Madamal bis hin zur strahlenden Sonne der Wüste Khom, zumindest ansatzweise imitiert werden können. Da das System jedoch noch nicht



fehlerfrei arbeitet, ermöglicht eine große Anzahl von Leuchtern indes auch die Aufführung von Stücken zu später Stunde und bei schlechten Lichtverhältnissen.

Die Aufführung

Um den richtigen Auftritt abzapassen, muß Palamydas natürlich den Ablauf des Stückes kennen. Die Informationen dazu können durch Gespräche mit Darstellern und Bediensteten der Oper während der täglich stattfindenden Proben in Erfahrung gebracht werden. Es gibt darüber hinaus die Möglichkeit, eines der Texthefte zu ergattern oder eines der frisch gedruckten Programme, die für das Publikum noch einmal die doch etwas unübersichtliche Handlung und die Hauptpersonen erläutern.

Die Helden haben alle Freiheiten, in die Oper zu gelangen. Sei es, daß sie sich verkleidet in die Menge der Komparsen und Darsteller einreihen, im Publikum auftreten oder eine andere (vom Autor und Spielleiter ungeahnte) Möglichkeit ersinnen. Doch sollte ihnen klar sein, daß Palamydas in jedem Fall auf die Bühne muß. Demzufolge können sie ihm aus dem Publikumssaal keine Unterstützung leisten. Es gibt zudem keine (nicht verwerfliche) Weise, Amene in der Oper nahe zu kommen. Sie sitzt in einer Ehrenloge und wird von mindestens zwei Dutzend Bewaffneten und Leibwächtern, teils uniformiert, teils in Zivil, behütet. Daneben ist auch der Hofmagus Xhindan zugegen, um magische Angriffe oder dergleichen zu verhindern. Die Gänge und Räumlichkeiten unterhalb der Bühne und in deren Umgebung bieten indes genug Verstecke, um den richtigen Augenblick abzuwarten.

Sie sollten als Spielleiter klarstellen, daß sich einem einigermaßen historisch Gebildeten bei der Handlung des Stückes der Magen umdreht. Es gibt wohl außer dem Autor niemanden in der Oper, der die Vielzahl der Nebenhandlungen kennt. Unzählige Tränen werden vergossen, viele Liter roter Farbe verspritzt und ganze Nebelfelder durch die Reihen des Publikums geblasen.

1. Akt – Ein belangloses Solistengeplänkel zwischen mehreren Adligen aus Neetha und einem Gesandten des König Khadan, bei dem nichts weiter herauskommt, als daß sich zwei der Beteiligten im Duell töten, ein weiterer in Liebe zur Frau des Gesandten entbrennt, und dieser schließlich wieder abzieht.

2. Akt – Das Mädchen Thalionmel (dargestellt von Majaharia Morgenrot, einer Auelße und berühmten Schauspielerin. Siehe auch Hintergrundband **Fürsten, Händler, ...**) erlebt als unschuldiges Bauernmädchen ein Liebesabenteuer mit einem Edlen (frivol und von schamhaft erhobenen Fächern im Publikum begleitet), aus dem sie weniger unschuldig hervorgeht. Es folgt eine halbstündige Pause.

3. Akt – Hier wird ein wilder Schaukampf novadischer Kämpfer dargeboten, die aber allesamt als fanatische und starrsinnige Wüstenwilde dargestellt werden. Desgleichen liefert sich ein Geweihter des Praios ein Wortduell mit einem Hairan, worauf dieser den Rotgoldenen in seinem Blut zurückläßt und der Vorhang fällt. (Es sei hier angemerkt, daß diese Bluttat in den folgenden Aufführungen des Stückes ersatzlos gestrichen wurde: gewisse rotgoldene Würdenträger fühlten sich unzutreffend dargestellt!)

4. Akt – Thalionmel kommt durch wirre Umstände auf die Kriegerschule und durchlebt dort eine wilde Zeit, entpuppt sich aber gleichsam als gute Kämpferin mit dem Degen. Im gleichen Akt wird der Tod des im 1. Akt aufgetauchten Abgesandten König Khadans verkündet, der nun durch seine Frau vertreten wird, die sogleich ihren Liebhaber aufsucht und inmitten eines prächtigen Spektakels einen (wiederum von Applaus begleiteten) gewagten Tanz absolviert.

Eine weitere Pause gibt Zeit, sich die Beine zu vertreten.

5. Akt – Ab jetzt wird es ernst und blutig. Die Nachricht vom Vordringen des Novadiheeres wird durch einen blutüberströmten Boten (der Geliebte Thalionmels) überbracht, worauf dieser (unter heftigem Gebrauch von Taschentüchern im Publikum) einen langsamen und von Arien begleiteten Tod in den Armen Thalionmels stirbt.

Thalionmel schwört, sie werde nicht ruhen, bis sein Tod gerächt oder sie selbst des Todes sei! (Vorhang)

6. Akt (Bühnenumbau: die Chabab-Brücke, in der Mitte Thalionmel, umgeben von anderen Recken aus Neetha) – Von rechts stürmen nun (historisch falsch) die Novadis zu Fuß heran (etwa 200 (!) Komparsen, sämtlich verschleiert). Nach und nach sterben die Begleiter Thalionmels (durch stumpfe Pfeile oder Säbelhiebe getroffen) oder flüchten, bis sie alleine dasteht. Blutüberströmt singt Thalionmel ein furioses Finale, das zum Ende von Blitz und Donner begleitet wird, während die Novadis sich zu Haufen um sie türmen (einige fallen gekonnt und unter lautem Platschen in den fingierten Chabab). Schließlich wird sie nach langem Zweikampf mit dem Hairan aus dem 3. Akt tödlich getroffen.

Nun laufen die Novadis über die Brücke, und diese bricht unter lautem Getöse und einem gewaltigen Donnerschlag, sowie Fanfarenklängen ein. Nebel verhüllt die Bühne! (Vorhang, Applaus, stehende Ovationen.)

Palamydas hat sich eine geeignete Stelle für seinen Auftritt ausgesucht: Er wird am Ende des letzten Aktes, bevor der Vorhang fällt, aus dem Nebel auftauchen und Amene von der Bühne aus um Gehör bitten. Die Aufgabe der Helden besteht nun darin, ihn soweit zu beschützen und abzuschirmen, daß er dies ungehindert tun kann.



Vorhang auf!

Meisterinformationen:

Im folgenden sind einige Ereignisse und Begegnungen aufgeführt, die chronologisch der Aktfolge des Stückes nachempfunden sind, um Ihnen als Spielleiter die Abstimmung mit dem Bühnengeschehen zu erleichtern.

Trotz aller Verkleidungsmöglichkeiten und Verstecke sind die Verfolger ihnen dicht auf den Fersen.

1. Akt

Allgemeine Informationen:

Um euch herum hasten zahllose Darsteller, die aufgeregt irgendwelche Tonleitern singen, verzweifelt an ihren Kostümen herumzerren oder einfach nur nervös gähnend im Wege herumstehen. Einige Damen unterhalten sich lautstark und kichernd über die jüngsten Gerüchte aus der Opernwelt.

Meisterinformationen:

Einer der Helden (Sinnenscharfe +3) entdeckt irgendwann drei Männer, die relativ untätig an einem Durchgang stehen und die Eintretenden mustern. Gelegentlich sprechen sie einen der Vorübergehenden an.

Es handelt sich um Sicherheitskräfte Amenes, die routinemäßig die Bühne überprüfen. Sie sind nicht hinter den Helden her, werden aber aufmerksam, wenn diese sich auffällig schnell entfernen oder ein sonstwie seltsames Verhalten an den Tag legen. In diesem Fall werden sie überprüft, und, so sie Widerstand leisten sollten oder Waffen bei sich tragen, verhaftet.

In diesem Fall führt man sie zunächst in einen nahen Raum und unterzieht sie dort einem Verhör, bis schließlich ein weiterer Mann den Raum hinzukommt und mit dem verhörführenden Offizier flüstert. Wenig später wird das Verhör nach ein paar weiteren belanglosen Fragen und der Aufforderung, man solle sich davonscheren, abgebrochen. Die Waffen der Gruppe bleiben jedoch konfisziert!

Hier hat Hauce seine Finger im Spiel, der ebenfalls in der Oper zugegen ist. Durch Bestechung und das Eingreifen höherer Stellen, haben die Wachen den Befehl erhalten, die Verdächtigen laufenzulassen.

2. Akt

Allgemeine Informationen:

Palamydas wird von einer beeindruckend schönen Elfe angerempelt, die in die Kleidung einer einfachen Bäuerin gehüllt, an euch vorbeidrängt. Sie mustert ihn kurz, gibt ein säuseln-des "Sanyasala ..." und einen sagenhaften Augenaufschlag von sich und verschwindet mit wiegendem Gang zur Bühne.



Meisterinformationen:

Dies war die Thalionmel persönlich, sprich, ihre elfische Darstellerin Mayaharia Morgenrot, gleichermaßen als Schauspiel-er-in, Abenteurerin und Kurtisane in den höchsten Kreisen geschätzt.

3. Akt

Allgemeine Informationen:

Während von oben die Novadikrieger die Bühnenbretter zum Erbeben bringen, kehrt in eurer Nähe langsam etwas Ruhe ein. Diese verschleierte Krieger lassen kaum etwas von dem darunter befindlichen Komparsen erahnen, so daß euch ein in Kuslik umlaufendes Sprichwort in den Sinn kommt: "Sie gleichen sich wie eine Gratenfeller Gießmünze der anderen!" Schon bald aber hört man nur noch die Geräusche der Musik und die Stimmen der Schauspieler, als hinter euch plötzlich ein seltsames Dröhnen und Knarren aus der Wand ertönt.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um eine der seltsamen Eigenheiten der modernen Fußbodenheizung der Oper, nicht um eventuelle Angreifer, Rohrmonster und schon gar nicht um das Phantom der Oper!

4. Akt

Allgemeine Informationen:

Die bereits zuvor aufgetauchte Bauernmagd, nun in die Klei-



dung einer Knappin gehüllt und denkbar eng geschnürt, schaukelt mit einem eleganten Hüftschwung an euch vorbei in ihre Garderobe, deren Tür sie mit einem letzten Blick ihrer unergründlichen Augen hinter sich schließt.

Meisterinformationen:

Mayaharia Morgenrot entwickelt langsam eine Vorliebe für ein Mitglied der Gruppe bzw. Palamydas. Da sie gerade allerdings wegen ihrer Rollen verhindert ist, bleibt das Teltelmechtel aus.

Es obliegt dem Spielleiter und dem betroffenen Spieler, ob sich irgendwann nicht doch noch eine leidenschaftliche Affäre daraus entwickelt!

5. Akt

Allgemeine Informationen:

Ein dickbauchiger Mann tritt auf Palamydas zu, kreischt laut auf und schreit erbost: "Oh Du meine Güte, was für ein verschwitzter Kerl!" Dann kramt er aus einer Tasche seines immens gespannten Wamses eine Puderdose und eine kleinen Pinsel heraus und beginnt damit, Palamydas' Gesicht zu pudern.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um Siefert Holwas, den 'Meister der Maske', wie er sich selbst bezeichnet. Er ist harmlos und macht wirklich das, was er vorgibt zu tun: Er pudert und schminkt.

Der letzte Akt

Meisterinformationen:

Kurz vor Ende des letzten Aktes kommt es dann zur entscheidenden Begegnung, zum (hoffentlich) furiosen Finale, bei dem die Häscher noch einmal alles in die Waagschale werfen, um den Auftritt des Seekönigs doch noch zu verhindern.

Die im folgenden aufgeführten Szenen ereignen sich an geeigneten Stellen während der Auseinandersetzung. Natürlich können sie weitere hinzufügen. Sie sollten allerdings Wert darauf legen, das Gefecht nicht als eine würdelose Würfelorgie zu gestalten. Beschreiben sie ruhig jeden Hieb ausführlich und mit blumigen Worten, stoßen sie üble Verwünschungen aus und ziehen sie alle Register, ein 'gewöhnliches' Degengefecht zu einem interessanten Schauspiel zu machen.

Erkannt!

Allgemeine Informationen:

Von hinten nährt sich eine große Zahl von Novadikriegern, die auf ihren Einsatz warten. Als die ersten vorüber sind, hört man ein leise geflüstertes "Eure Majestät!", und ehe die Gruppe noch reagieren kann, hat dieser instinktiv den Kopf zum Sprecher gewandt, einem verschleierte Hünen, der nun aus seinem Umhang einen Degen zieht und sich auf den Seekönig stürzt.

Meisterinformationen:

Es sind insgesamt 5 Männer, die nun in den Kostümen novadischer Krieger auf die Gruppe einschlagen:

Werte der Angreifer:

AT/PA 15/13 (Degen), TP 1W+3, RS 2, LE 40, MR 4

Verlieren sie mehr als 25 LE, geben sie auf und versuchen zu entkommen, was im Getümmel kein großes Problem darstellt, schließlich wimmelt es von Darstellern, Bühnenarbeitern und anderen mehr oder minder nützlichen Personen.

Während des Kampfes versuchen sie jedoch Palamydas von der Gruppe abzudrängen und benutzen dazu alles an Hilfsmitteln, was ihnen in die Finger kommt.

Auf und ab!

Allgemeine Informationen:

Gerade vermeint ihr, einen Teilsieg errungen zu haben, als von hinten plötzlich der Ruf "Im Namen der Horas, ergebt euch!" ertönt und drei weitere Kämpfer unterschiedslos euch und eure Gegner aufs Korn nehmen. Ihr werdet bald hierhin, bald dorthin gedrängt, bis ihr plötzlich von allen Seiten eingekreist seid. Da hebt sich mit einem Mal der Boden und läßt euch mit den euch nächsten Widersachern in die Luft gehen. Ehe ihr euch verseht, steht ihr mit euren Gegnern inmitten eines bunten Gemischs aus falschen und womöglich echten Leichen, Kämpfenden und singenden Menschen und der Elfe, die einige Meter von euch entfernt ebenfalls gegen die auf sie einschlagenden Gegner kämpft. Allerdings scheint sie mehr Erfolg zu haben als ihr, denn um sie herum liegen bereits eine Anzahl lebloser Körper. Von irgendwoher ertönen Donnerschläge und Fanfarenstöße. Ein Blick in die dunkle Ferne offenbart hinter dem Schlachtfeld eine dunkle Masse wohlhabend gekleideter Männer und zahlreiche wedelnde Fächer, hinter denen sich unbekannte Wesenheiten zu verbergen scheinen.

Meisterinformationen:

Zu allem Überfluß tauchen nun auch noch drei Agenten der Kaiserin auf, die sich degenschwingend in den Kampf einmischen und keinen Unterschied zwischen den beiden bereits kämpfenden Gruppen machen. Mindestens zwei der Helden werden von ihren Gegnern derart bedrängt, daß sie zurückweichen müssen. Jedenfalls landen sie unverhofft auf einer der Plattformen, mit der gerade eine Anzahl erschrockener und aus allen Schweinsblasen blutenden Neethaner Bürger auf das Schlachtfeld gehievt werden.

Die Helden befinden sich mitten in der Schlacht auf der



Chabab-Brücke, gerade als die ersten Neethaner flüchten und niedergemacht werden.

Als das Publikum bemerkt, daß einige der Darsteller degen-schwingende (!) Novadis sind, beginnt es zu pfeifen, und sogar einige Eier fliegen auf die Bühne. Kommen die Helden auf die Idee, einfach von der Bühne in den Orchestergraben zu springen oder irgendwie die Plattform zu verlassen, so lassen Sie in diesem Moment aus der entsprechenden Richtung eine wogende Horde singender Novadikrieger auf die Bühne stürzen, die die Helden durch ihre schiere Übermacht wieder zurückdrängen. Im selben Moment fährt ein geistesgegenwärtiger Bühnenmeister die Plattform herunter und die Kämpfenden landen wieder im Keller der Oper.

Stolpern!

Kommt es zu einer Stolper- oder Sturzszene, fügen Sie etwas derartiges ein:

Gerade stürzt einer eurer Kameraden schwer zu Boden und gegen einen Tisch. Es scheint ihn schwer erwischt zu haben, denn unter ihm färbt ein Schwall von Blut den Boden. Selbst der Gegner hält verdutzt inne und starrt auf seine Klinge.

Der Held ist rücklings in eine Ladung mit Blut gefüllter Schweinsblasen gefallen, die durch sein Gewicht geplatzt sind – Utensilien, die in einem modernen Theater nicht ungewöhnlich sind.

Immer im Weg

Irgendwann im Verlauf des Kampfes beschweren sich einige Schauspieler lautstark darüber, daß Ihre Helden mit ihrem Gefuchtel den Weg zu den Garderoben versperre! Sie sollten doch woanders üben!

Der Auftritt

Allgemeine Informationen:

Plötzlich hört ihr von oben ein gewaltiges Dröhnen, das die ganze Bühne erschüttert und darauf ein lautes "Ohhhhhh" aus dem Publikum. Im selben Moment schreit Palamydas "Das ist die Brücke, haltet mir den Rücken frei!" und hechtet zu einer Treppe in der Nähe, einen Gegner im Nacken.

Meisterinformationen:

Jetzt kommt es darauf an, daß der Seekönig ungehindert seine Rede halten kann. Denn sobald er oben steht und als nicht zum Stück gehörig erkannt wird, werden die Sicherheitskräfte Amenes auf die Bühne drängen und ihn dort

wegzuholen versuchen. Eine günstige Gelegenheit, einen 'Unfall' zu provozieren. Insgesamt gibt es drei Möglichkeiten, wie die Wachen an Palamydas herankommen können:

- Durch die beiden Aufzüge, die auf die Bühne führen; sie können anschließend leicht durch das Durchtrennen der Seile oder ein Festklemmen in der oberen Position blockiert werden.
- Der Bühnenaufgang; eine schmale Treppe, die aus dem Garderobenflur auf die Bühne führt. Hier kann höchstens ein Mann gleichzeitig herauf. Die Treppe ist leicht zu verteidigen!
- Aus dem Saal und durch den Orchestergraben; eine Möglichkeit, die sogar von einigen Edlen im Publikum genutzt wird, die sich vor Amene profilieren wollen. Diese sind aber unbewaffnet, da im Publikum (von wenigen Ausnahmen abgesehen) keine Waffen gestattet sind.

Palamydas Rede

Nach hartem Ringen gelingt es schließlich den Sicherheitskräften doch noch, auf die Bühne zu gelangen und den waffenlosen Palamydas zu ergreifen. Die Helden dürften entweder zu weit weg sein, um ihm beizustehen oder aber selbst derart bedrängt oder gar überwältigt sein, daß diese Möglichkeit entfällt.

Allgemeine Informationen:

In diesem Augenblick, so erkennt ihr, erhebt sich indes ein schwarzhaariger Mann mittleren Alters in der Uniform eines Admiral-Marschall und wendet sich an die Loge der Horas. Es ist jener Admiral, der euch in der Zyklopeensee aufgebracht und wieder laufen gelassen hat – Praïokles dylli Alcistos. Er bittet darum den gefangenen 'Eindringling' anzuhören und erst dann zu entscheiden, was mit ihm zu geschehen habe. "Eure Hoheit, ich bin gewiß, jener Mann dort sollte von Euch selbst gehört werden!"

Schließlich nickt die Horas, nachdem sie ihrem Admiral einen strengen Blick zugeworfen hat, und die Wachen weichen einen Schritt zurück. Daraufhin tritt Palamydas vor, verneigt sich vor der Horas und hält seine Rede vor dem versammelten Adel und der Horas selbst, in der er zuerst für die Sprech-erlaubnis dankt und dann als rechtmäßiger Seekönig seinen angestammten Thron zurückerbittet. Er entbietet der Kaiserin seine Anerkennung und Gefolgschaftstreue.

Und damit hebt Palamydas seine rechte Hand, an der sich der Ring befindet, das Siegel der Seekönige an seiner Rechten als Zeichen seiner Würde und als Beweis seiner Person.



Epilog

Palamydas wird wenige Tage nach seinem Auftritt in der Oper, und nachdem die Horas sich der Wahrhaftigkeit seiner Person versichert hat, öffentlich in seiner Würde als Seckönig bestätigt, jedoch gleichzeitig als Vasall der Horas dem Treueschwur unterworfen. Dies nimmt Palamydas zum Wohle seines Reiches hin, da er bereits vor seinem Verschwinden die Absicht hegte, sich dem Alten Reich anzuschließen.

Sollten Ihre Helden bereits in der Oper verhaftet worden sein, so bleiben sie so lange in Haft und verbringen eine Zeit der Ungewissheit, in der ihr Status als 'Verräter' oder 'heldenhafte Begleiter' auf des Messers Schneide zu stehen scheinen. Falls sie unbedingt darauf bestehen, so können sie einen Fluchtversuch starten. Doch dies liegt außerhalb des Rahmens dieses Abenteuers und bleibt Ihnen überlassen. Andernfalls sollten Sie zumindest den Eindruck erwecken, man suche noch nach ihnen.

Urras Leute haben indes ihre Verfolgung aufgegeben und sich gänzlich zurückgezogen, da ihr Auftrag gescheitert ist.

Das Institut der Arkanen Analysen

Kehrt die Gruppe nach Kuslik zurück, so wird Tristoban sie freudig begrüßen und zwar enttäuscht sein, daß sie 'nur' den Samen bringen, jedoch indes seine Zufriedenheit kundtun, nachdem er diese einer näheren Untersuchung unterzogen und ihre arkane Eignung festgestellt hat. Es bleibt allerdings verborgen, worin die Magie der Samen besteht. Erst einige Wochen später wird sie sich offenbaren, indem die Bäume ein unglaubliches Wachstum entwickeln. (s. unten) Eine Belohnung ist den Helden dennoch sicher! (5 zusätzliche Dukaten für jeden von ihnen.)

Die Zedern

Die Zedernsamen, die Porphyren den Helden ausgehändigt hat, wachsen nach dem Einpflanzen auf wundersame Weise innerhalb weniger Monate zu stattlichen Bäumen heran. Mit einem außerordentlich gut gelungenen ANALÜS (+20) läßt sich feststellen, daß eine Abart des HASELBUSCH auf den Bäumen liegt. Werden sie alle am selben Ort eingepflanzt, so entsteht ein Tor in die Feenwelt, das sich in unregelmäßigen Abständen und auch nur bestimmten Personen öffnet, deren Auswahl allein die Bäume vorzunehmen scheinen. Dies ist allerdings nur mit einer noch weitaus glorreicheren Probe (+35) festzustellen. Der Zauberer kann den Spruch selbst nicht erkennen, da er unbekannt ist. Nur die Art des Zaubers, Bewegung, läßt sich ermitteln.

Wird das Holz dieser Zedern jedoch für Zauberstäbe verwandt, so verfügen diese lediglich über Eigenschaften wie jeder andere Zauberstab auch, allerdings mit einer Ausnahme: Proben auf Stabzauber werden um 1 erleichtert. Das Tor indes öffnet sich niemals mehr.

Der Feenwald

Nach seiner offiziellen Bestätigung als Seckönig verfügt Palamydas eine Bekräftigung des *Bundes von Meer und Land* und untersagt die Abholzung oder sonstige Schändung des Waldes auf Phenos. Niemand darf fernerhin den Wald ohne die persönliche Erlaubnis und einen Geleithrief des Seckönigs betreten. Er selbst besucht allerdings den Wald des öfteren, um sich 'Rat zu holen', wie er vorgibt. Daß dies nicht alles sein kann, ist ein offenes Geheimnis.

Urras von Malur und Hohensteyn-Korden

Ihm konnte nicht mehr als die Verhaftung Palamydas auf Teremon zur Last gelegt werden, und da er über einen nicht unbedeutenden Einfluß verfügt, wurde auch dies eher zu seinen Gunsten ausgelegt. "Schließlich konnte ich nicht ahnen, daß es kein Betrüger war, der den Anspruch Eurer Majestät in Frage stellte." Vor allem weiß er nun, daß er einen Widersacher hat.

Hauce von Radoleth

Hauce war sich zunächst seines Sieges sicher, ist aber nach der Belobigung Urras' verbittert zu seinen Nachforschungen zurückgekehrt. Neben dieser Niederlage muß er nun zudem damit rechnen, daß Urras früher oder später herausfindet, daß irgendjemand die Rückkehr des Seckönigs ins Rollen gebracht haben muß. Allzu viele Zufälle spielen dabei zusammen. So ist der eigentliche Wohltäter der Zyklopeninseln im Grunde der Verlierer.

Abenteuerpunkte und Belohnung

Jeder Held bekommt bei erfolgreichem Abschluß (Palamydas hat seine Rede halten können.) 200 Abenteuerpunkte. Auf weitere AP wurde bereits im Text hingewiesen, sollten aber erst nach Abschluß des Abenteuers verteilt werden.

Von Palamydas erhält 'der würdigste' der Gruppe den höchstmöglichen Orden des Königreiches beider Hylailos, die übrigen die Grundklasse (sofern sie ihn tatsächlich verdient haben.)



Ketten aus Gold

Ein Kurzzenario, in dem gleichermaßen
respektable wie phexgefällige Helden zum
Zuge kommen.

von Heike Kamaris

Ein delikater Auftrag

Dieses Szenario spielt im Bürgertum und verwickelt die Helden in eine Intrige um Geld und Ehre. In welcher Stadt Sie dieses Abenteuer ansiedeln, ist nahezu egal – es eignet sich für alle größeren Handelsstädte des Horasreiches.

Die Anwerbung erfolgt durch den wohlhabenden Kaufmann Gundolar Bosvani, der beispielsweise einen respektablen Helden in der gemeinsamen Loge ansprechen könnte oder der einem gemeinsamen Bekannten um die Herstellung eines ersten Kontaktes ersucht.

Seine Bitte enthüllt ein einigermaßen pikantes Problem: Der fast 60jährige Bosvani ist mit der liebreizenden 20jährigen Aranola verheiratet, der er zur Hochzeit ein besonderes Schmuckstück geschenkt hatte. Es handelt sich um ein Hüftkettchen, das entfernt an einen Keuschheitsgürtel erinnert.

(Heben Sie das ruhig im Spiel hervor – Bosvani ist extrem besitzergreifend und eifersüchtig, auch wenn er das mit Scherzen zu überspielen versucht.)

Besagtes Schmuckstück hat Aranola jüngst im Badehaus vergessen. Ausgerechnet der Musicus Endrigo Montazzi fand dieses Kleinod und fordert nun die Summe von zehn Horasdor für die Herausgabe des Kettchens. Sollte Bosvani nicht bis zum Monatsende (d.h. in fünf Tagen) diese Summe bezahlen, will Montazzi die Dame Aranola bloßstellen, indem er behauptet, das Schmuckstück nach einer Liebesnacht erbeutet zu haben. Bosvani ist um den Ruf seiner Gemahlin besorgt, noch mehr aber um seinen eigenen – schließlich wird über den alten Mann und seine junge Frau bereits genug gelästert. Darum bittet er die Helden, das Kettchen zu 'besorgen' und ihm zurückzubringen. Dieser Dienst ist ihm einen Finderlohn von zwei Horasdor wert. Außerdem wäre er bereit, den Helden bei Gelegenheit seinerseits einen Gefallen zu erweisen.

(Es bietet sich an, Bosvani einem Gewerbe zuzuordnen, in dem zumindest ein Held gute Beziehungen vorzüglich gebrauchen kann – er könnte Waffenhändler, Pferdehändler, u.U. sogar Alchimist oder Antiquar sein.)

Es dürfte den Helden nicht allzu schwer fallen, die Wohnstatt von Endrigo Montazzi aufzuspüren. Er wohnt in einem leicht heruntergekommenen Bürgerhaus etwas außerhalb der Innenstadt.

Falls die Helden die einzigen Dienstbotin (eine alte Frau um die sechzig) beschwatzen, überrumpeln oder unehrenhafterweise gar mit Gewalt eindringen, um nach dem Schmuckstück



zu suchen, können sie im Wohnzimmer den jungen Musiker in inniger Umarmung mit der Dame Aranola entdecken. Wenn möglich, wird sie zu fliehen versuchen und sich im Nebenzimmer verbergen, während Endrigo die Eindringlinge ablenkt: Leute aus der Unterschicht wird er eher einschüchtern, Mittel- und Oberschichtangehörige bei der Ehre packen, den Wortführer zum Duell fordern etc. – einen Kampf gegen eine Übermacht wird er allerdings nicht beginnen. Sieht die Situation bedrohlich für Endrigo aus, kehrt die Dame Aranola direkt zurück und versucht ihren Geliebten zu schützen.

Das Hüftkettchen liegt gut sichtbar auf einem Beistelltisch, und es erfordert keine besondere Geschicklichkeit, es an sich zu nehmen, da die beiden Turteltaubchen es in der Aufregung schlichtweg vergessen haben.

(Des Nachts bewahrt Montazzi es in einem verschlossenen Schrank in seinem Musikzimmer auf.)

Die Kehrseite der Medaille

Sofern die Gemüter etwas ruhiger sind und zumindest der Wortführer der Helden den Eindruck erweckt, ein Ehrenmann zu sein, wird Aranola an seine Ritterlichkeit appellieren und unter Tränen bitten, ihr und ihrem Geliebten zu helfen. Wenn die Helden ihr zuhören, erzählt sie ihnen, wie sie von ihrem Vormund mit Bosvani verheiratet wurde – sie selbst hatte auch eine erhebliche Summe geerbt, wenn auch deutlich weniger als der Kauf-



mann besaß. Dieser setzte vor der Eheschließung ein Dokument auf: Falls seine Frau ihm je untreu wird oder ihn verlassen will, erhält er ihr gesamtes Vermögen.

(Rechtskunde-Proben ergeben, daß ein solcher Vertrag zwar hart und ungerecht, aber gültig ist, wenn er korrekt abgefaßt, unterzeichnet und beglaubigt wurde – denn den Begriff der Sittenwidrigkeit kennt man Aventurien nicht.)

Sie lebte dann zwei Jahre in einem goldenen Käfig, bis sie Endrigo traf und sich in ihn verliebte. Da sie keine Möglichkeit sah, an ihr Geld zu kommen (denn ihren Mann zu töten, wäre ihr nie in den Sinn gekommen), schmiedete sie mit Endrigo den Plan, ihren Gemahl zu erpressen und mit dem Geld zu fliehen, um irgendwo ein neues Leben zu beginnen.

Falls die Helden hingegen auf Bosvani einwirken, Aranola aus dem Vertrag zu entlassen oder (eine Idee Montazzis, falls kein Spieler darauf kommt) den Vertrag zu entwerfen und zu vernichten, sähe die Lage weit rosiger aus: Die Dame Aranola könnte sie ihren Mann offiziell verlassen und würde den Helden ihre Mühen auch vergelten, sobald sie über ihr Geld verfügen kann.

(Der Vertrag befindet sich in der verschlossenen rechten Schublade des Schreibtisches in Bosvanis Arbeitszimmer – ob seine Frau darum weiß, mögen Sie als Meister entscheiden)

Am Scheideweg

Die Helden (und Spieler) stehen nun vor einer kniffligen Entscheidung: Erfüllen sie ihren ursprünglichen Auftrag, haben sie einen dankbaren Kaufmann als Bekannten gewonnen, ob seine Dankbarkeit allerdings lange anhält, ist eher fraglich. Der junge Musicus würde den Helden Rache schwören und ihnen dank gewisser Beziehungen durchaus unangenehm zusetzen können, während seine unglückliche Geliebte vielleicht gar zu einer Verzweiflungstat neigt.

Beabsichtigen die Helden dem Liebespaar zu helfen, bieten sich zwei grundverschiedene Vorgehensweisen, wobei die diplomatische Variante bei Bosvani ohnehin kein Gehör finden wird: Wenn sie zu dem Kaufmann zurückkehren und vermitteln wollen, wird er sie auslachen und als sentimentale Narren fortschicken, allerdings nicht zu lautstark, schließlich wissen die Helden ja einige peinliche Dinge über ihn ...

Wenn die Helden beabsichtigen, das Dokument zu stehlen und er irgendeinen Anlaß zur Annahme hat, daß sie damit in Verbindung stehen, wird er sie verfolgen – allerdings auch nur mit begrenztem Elan, vermutlich wird er eine billige Abenteuergruppe auf sie ansetzen, um sie "das Fürchten zu lehren". Endrigo Montazzi mag aufgrund seiner Begabung alsbald irgendwo zum Hofmusikus berufen werden, gemeinsam mit seiner Gemahlin Aranola hätten die Helden dann wirklich dankbare Bekannte in höfischen Kreisen, wobei Aranola ihrerseits zudem eine recht großzügige Belohnung in Höhe von 1 Horasdor für jeden Helden gewähren wird.

Das Bürgerhaus

(Diese kurze Beschreibung paßt sowohl auf das Haus Montazzis wie das des Kaufmannes Bosvani.)

Von der Straße führt eine fünf Stufen hohe Freitreppe zur Eingangstür; schließlich will man vermeiden, daß Ratten oder Ungeziefer ins Haus eindringen. Die Türe ist einflügelig, aus massivem Holz mit einem messingfarbenen Türklopfer, der den Berufsstand der Bewohner anzeigt: Bosvanis Klopfer ist als glücksbringender Fuchskopf gestaltet, bei Montazzi handelt es sich um ein Vogelhaupt.

Hinter der Eingangstür stößt man auf einen Flur, in dem Gäste vom Personal empfangen werden. Dort gibt es drei Stühle und ein kleines Tischchen, auf dem Wein, Obst und Konfekt stehen. Hier nehmen Gäste Platz, bis der Herr oder die Dame des Hauses sie empfangen – je nach Stand des Besuchers mag es zwischen einer Viertelstunde und zwei Stunden dauern, wobei es als unschicklich gilt, während dieser Zeit alle Speisen und Getränke zu verzehren.

Weitere Räume im Erdgeschoß sind die Küche, das Speisezimmer und das Wohnzimmer (Bosvani nennt es seinen Salon), eines der Vorzeigeräume des Bürgerhauses:

In Anlehnung an die großen Ahnengalerien der Adligen zieren Bilder der Vorfahren oder berühmter Vorbilder die Wände, auch Teppiche oder funkelnde Glaskaraffen erinnern an die Festsäle des Adels. Das Mobiliar besteht aus gepolsterten Sesseln, einer Liege und diversen Beistelltischen. (Offenkundig vornehme Gäste werden mitunter gebeten, den Hausherrn im Salon zu erwarten.) Hier diskutiert man über die neue Mode, klatscht tratscht oder empfängt vertrauliche Besuche.

Im ersten Stock liegt das Arbeitszimmer des Hausherrn: Ein mit großem Schreibtisch und Besucherstühlen ausgestatteter Raum, an den Wänden Schränke und Bücherregale (in denen allerdings die Hälfte der Bücher nur Imitationen sind).

Bei Endrigo Montazzi ist dies sein Musikzimmer, das natürlich von Instrumenten, den Werken Maestro Paquamons und anderen Berufsutensilien beherrscht wird. Hier finden Gespräche eher geschäftlicher als gesellschaftlicher Natur statt, und ein komplexes Brauchtum regelt, welche Geschäftsfreunde man nach Abschluß der Besprechung noch auf ein Glas Wein in den Salon einladen sollte, kann und keinesfalls darf – Regeln, die wesentlich besser zu improvisieren als aufzulisten sind.

Ebenfalls im Obergeschoß liegt das Schlafzimmer der Herrschaft – bei Bosvani äußerst kostbar eingerichtet. Die Wände zieren bestickte Tücher, Gemälde sowie ein riesiger Spiegel, ein Himmelbett mit seidenen Tüchern nimmt die Raummitte ein, entlang einer Wand ziehen sich Schränke mit kostbaren Gewändern, in denen er seine junge Frau vorzuführen beliebt.

Montazzis Schlafzimmer ist weit schlichter und enthält nur ein Bett und einen Nachttisch, auf dem sich Skizzen und Partituren stapeln.

Im Keller schließlich sind Speisekammer und Vorratsräume sowie (bei Bosvani) Dienstenkammern und Waschküche zu finden.



Sphärenklänge

Eine 'etwas andere' Komposition
von Florian Don-Schauen

Meine allerteuerste Ulwinal

Mehrfach habt Ihr Euch beschwert, daß Ihr so lange nichts von mir gehört habt. Doch werdet Ihr mir diesen Fehl hoffentlich verzeihen, wenn ich Euch berichte, daß ich kurz vor der Entschlüsselung eines Phänomens stehe, das schon Generationen genialer Geister in ganz Aventurien in Atem gehalten hat, ohne daß jemals befriedigende Erkenntnisse darüber vorgelegen hätten: das große Geheimnis der Magischen Musik!

Sicherlich ist Euch geläufig, daß das Volk der Elfen die seltsame Fähigkeit hat, mit Musik Magie zu wirken. Ich konnte mich seit meinen frühesten Jahren nie damit abfinden, daß dies den Menschen auf ewig verschlossen sein solle, zumal die Elfen auf dem Gebiet der Musik (und nicht nur dort!) doch so stümperhaft und primitiv sind. Zwar mag sich das, was sie produzieren, nett anhören, doch mit der großen, genialen Kunst, die wir Menschen aus dem Klang von Stimmen und Instrumenten zu erwecken verstehen, hat es reichlich wenig gemein. Je reifer und weiser ich wurde, und je mehr ich das tiefe Wesen der Musik zu verstehen begann, desto mehr reifte in mir der Entschluß, daß die Gabe der Magischen Musik nicht allein diesem primitiven Volk überlassen bleiben darf. Daher vertiefte ich mich in die Forschung, um den Schlüssel zu diesem Geheimnis zu finden.

So bin ich schließlich auf die sogenannte Sphärenmusik gestoßen. Mystiker und Magietheoretiker der verschiedensten Epochen und sogar unterschiedlicher Kulturkreise haben die These verfochten, daß die Sphären, an denen sich die Gestirne bewegen, durch die Reibung aneinander von ganz eigenen, uns unbekannten Klängen und Harmonien erfüllt sind. Aus der Beobachtung, daß Gegenstände, die Töne erzeugen können, auch durch Klänge beeinflusst werden können (Ihr braucht nur den richtigen Ton zu singen, um eine

Lautensaite oder sogar ein Weinglas zum Schwingen zu bringen), kam ich zu dem Schluß, daß es eine Möglichkeit geben muß, Einfluß auf die Sphären und damit den Lauf der Welt nehmen zu können.

Leider hat meine Umgebung nicht allzuviel Verständnis für meine Forschungen aufgebracht. Auch sah ich durchaus die Gefahr, daß unliebsame und neidische Konkurrenten, die ich ja immer in großer Zahl hatte, meine Idee kopieren und als eigenen Verdienst ausgeben könnten. Daher zog ich mich hierher zurück: in das alte Landhaus meiner treuen Freundin und Fördererin, der ehrenwerten Gräfin Udora von Yaquiria – Boron sei ihrer gütigen Seele gnädig –, das sie selbst gar nicht mehr benutzte, da sie über wesentlich schönere Besitzungen verfügt. In ihrer Weitsicht hat die Gräfin zu meinem Glück verfügt, daß ich sogar über ihren Tod hinaus hier wohnen darf, so daß ihre Tochter und Nachfolgerin, die edle Gräfin Hesindiane von Bethana-Aralzin, mir heute diese Besitzung weiterhin zur Verfügung stellt.

Nun, ich will, ohne mich in Eigenlob zu verlieren, Euch ein Geheimnis anvertrauen, von dem sonst kaum ein Sterblicher bisher ahnt: Ich stehe kurz vor der größten Entdeckung in der Geschichte der aventurischen Musik. Sie wird meinen Namen unsterblich in den Geschichtsbüchern unseres Landes machen, und meine Verdienste werden auf Generationen hinaus gepriesen werden: Ich werde den Menschen noch im Laufe dieses Mondes die Magie der Sphärenmusik eröffnen!

Habt noch ein wenig Geduld, dann werde ich sicherlich wieder Zeit finden, auf Eure zahlreichen Schreiben zu antworten.

In treuer Zuneigung
Euer Dorgando Paquamon

Dramatis Personae

Dorgando Paquamon

Lange Zeit kursierten die verschiedensten Gerüchte und Vermutungen über den großen Komponisten Dorgando Paquamon. Der Schöpfer einiger unvergessener Werke, die ihm damals den Ruf des begabtesten Komponisten ganz Aventuriens eintrugen, zog sich vor mittlerweile rund dreißig Jahren ganz überraschend aus der Öffentlichkeit zurück, obwohl er gerade den Höhepunkt seiner Karriere erreicht zu haben schien. Während seine Konkurrenten behaupteten, sein Talent sei ausgebrannt, vermuteten seine Anhänger, daß er an einer Komposition von so weltbewegenden Ausmaßen arbeite, daß sie alles bisher dagewesene weit in den Schatten stellen werde. Andere wiederum glaub-

ten, er entwickle eine für alle Instrumente gültige Notenschrift – ein Mangel, den schon viele Musiker vergeblich zu beseitigen versuchten. Doch da Dorgando seit dieser Zeit mit keinerlei Ergebnissen seiner Arbeit an die Öffentlichkeit getreten ist, ist es mittlerweile ruhig geworden um den über Neunzigjährigen. Es gibt nunmehr kaum noch Leute, die darauf hoffen, noch einmal etwas von ihm zu hören. Während er früher wenigstens noch hin und wieder in den Schenken seiner Heimatstadt Bethana dabei zu beobachten war, wie er über Stapeln wirr bekritzelter Papiere brütete, hat er sich mittlerweile gänzlich in das Landhaus der Gräfin Hesindiane von Bethana-Aralzin zurückgezogen. Die Mutter der Gräfin war eine große Verehrerin



des Komponisten und sicherte ihm auch ohne neue Werke eine jährliche Leibrente sowie ihr altes Jagdhaus als freien Wohnort zu, und dies hat Hesindiane aus Verbundenheit ihrer Mutter gegenüber beibehalten, schließlich rechnet sie mit dem baldigen Gang des greisen Mannes in Borons Hallen.

Widor von Kleinmark und die *Wahren & Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz*

Zur Zeit gibt es wohl nur eine Person, die sich ernsthaft dafür interessiert, was der alte Mann in seiner Einsamkeit so treibt: Widor von Kleinmark, ein unbedeutender bethanischer Kleinadliger und fanatischer Anhänger der *Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz*, hat vor mehreren Jahren irgendwo Gerüchte aufgeschnappt, daß sich Meister Dorgando keineswegs nur mit irgendeiner Komposition oder Notenschrift beschäftige, sondern mit irgend etwas, das mit Magie zu tun habe. Da er darin sofort eine Möglichkeit erblickte, seine Organisation zu stärken (und damit seine eigene Position innerhalb dieser Gemeinschaft), beschloß er, ein waches Auge auf den alten Meister zu halten. Dieses Auge personifizierte sich in der jungen, ihm treu ergebenen, aber nicht gerade mit einem übermäßig wachen Geist begnadeten Haushälterin Agneta, die er durch geschicktes Intrigenspiel in das gräfliche Landgut einschleuste, wo sie inzwischen zur persönlichen Dienerin des greisen Compositors geworden ist.

Mit zuverlässiger Regelmäßigkeit versorgt Agneta Widor seit nunmehr sieben Jahren mit allem Tratsch, den sie im Hause aufschnappen kann, und sie genießt das vollste Vertrauen von Dorgando. Sie selbst verehrt den Musiker zutiefst, hat sich aber bisher noch nie Gedanken darüber gemacht, daß es in irgendeiner Weise verwerflich sein könnte, alle seine Geheimnisse auszuplaudern. Schließlich ist sie doch deswegen dort, oder nicht?

Widor gab es bald auf, den Wust an unwichtigen Details über Dorgandos Lebensgewohnheiten nach Interessantem zu untersuchen, und nur aus Gewohnheit hörte er sich die Berichte seiner Spionin noch regelmäßig an. Was Agneta ihm über die Forschungen – irgend etwas von Elfenmusik, durch Töne zum Zerspringen gebrachte Gläser und merkwürdige Sphärentheorien – zu erzählen wußte, hörte sich eigentlich nur konfus an, weswegen er sich auch darum nicht weiter scherte.

Als dann aber in den Berichten immer öfter etwas von 'Sphärenmusik', von mächtiger Magie und von Beeinflussung anderer Menschen die Rede war, wurde er wieder hellhörig: Wenn das stimmte, was Agneta da herausgehört zu haben glaubte, dann bahnte sich da etwas an, das den *Meistern* eventuell von großem Nutzen sein könnte. Als sich auch noch Gerüchte über wunderliche Geschehnisse in der Nähe des Landsitzes mehrten, beschloß er, der Angelegenheit doch seine besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Vor wenigen Tagen verriet ihm Agneta schließlich, daß ein vorläufiger Höhepunkt der Experimente unmittelbar bevorstehe und Dorgando für einen der nächsten Abende zwar irgendwelche Gäste empfangen, gleichzeitig aber allen Hausbediensteten frei gegeben und sie für diese Nacht in die Stadt ausquartiert habe. Selbstver-

stündlich sieht Widor nun seine Stunde gekommen, er versammelt seine Anhänger um sich und plant, in dieser Nacht das unbewachte Landhaus zu überfallen, um das Ergebnis der Forschungen zu erbeuten – obwohl er sich eigentlich immer noch nicht vorstellen kann, worum es sich dabei eigentlich handelt.

MU 13, KL 12, IN 12, CH 14, FF 9, GE 9, KK 11, AT/PA 11/9, LE 40; RS 2, TP 1W+3 (Degen), MR 3

Magister Hesindian von Zwerch

Auf besagte Häufung unerklärlicher Phänomene in der Nähe des Landsitzes wurde inzwischen auch die Leitung der örtlichen Magiergilde, der *Halle des Vollendeten Kampfes*, aufmerksam. Um zu untersuchen, was es mit diesen Vorfällen auf sich hat und ob da vielleicht irgendeine unerlaubte Form von Magie im Spiel sei, wurde ein Gastdozent, Magister Hesindian von Zwerch, von der Gildenleitung gebeten, das Ganze doch einmal näher in Augenschein zu nehmen. Zunächst blieben Hesindians Ermittlungen eher erfolglos, aber inzwischen hat er immerhin erkannt, daß es irgendeine Verbindung der unerklärlichen, aber eindeutig magischen Phänomene zu dem Landhaus der Gräfin geben muß. Dieser Bericht hat die Gildenleitung in heftige Gewissenskonflikte gestürzt, denn eigentlich wäre es nun ihre Pflicht, alle weiteren Untersuchungen den Draconitern zu überlassen. Andererseits handelt es sich immerhin um das Landhaus der Gräfin ... Um die Möglichkeit einer allzu peinlichen falschen Anklage auszuschließen, bekam Hesindian den Auftrag, doch erst einmal stichhaltige Beweise zu sammeln, bevor über ein weiteres Vorgehen entschieden wird.

MU 12, KL 14, IN 13, CH 13, FF 11, GE 8, KK 9, AT/PA 10/11, LE 32, AE 12*, RS 1, TP 1W+1 (Magierstab); MR 5

*eigentlich 33, aber Hesindian hat in letzter Zeit recht viel Energie für seine Forschungen verbraucht.

Victor Zweienfels und Niro von Ysilienhain

Schon seit Jahren ist Bethana Schauplatz einer heftigen Konkurrenz, die langsam aber sicher die Form einer offenen Feindschaft anzunehmen droht: Zwei vielversprechende Nachwuchs-Compositeure versuchen immer wieder, die Aufmerksamkeit des (geldgebenden) Publikums auf sich zu ziehen. Lange Jahre war Niro von Ysilienhain, der ältere der beiden, der eindeutige Favorit, und er brach die Herzen – nicht nur der jungen Frauen – mit seinen herzerweichenden 'Oden an die Liebe', 'Gesängen einer reuigen Jungfrau', 'Musikalischen Geständnissen eines Philosophen' und vergleichbaren Werken. Kürzlich jedoch gelang es dem unscheinbaren Victor Zweienfels, mit der Komposition einer monumentalen Oper sogar bis an den Hof von Vinsalt Aufmerksamkeit zu erregen. Ysilienhain bezweifelte sofort, daß ein 'dahergelaufener Schnösel wie dieser Zweienfels' überhaupt in der Lage sein könnte, ein derartiges Werk zu komponieren, und unterstellte ihm, die Ideen eines anderen gestohlen und kopiert zu haben. Auf einem Empfang der Gräfin, zu dem beide Compositeure eingeladen



waren, kam es zu einem Eklat, als der deutlich charismatischere und wortgewandtere Ysilienhain seine Vorwürfe lauthals wiederholte und Zweienfels schließlich unter Tränen das Fest verließ. Seitdem meidet Zweienfels die Öffentlichkeit, beeindrückt aber immer wieder durch die Veröffentlichung neuer Werke, die unumstritten zu der besten Musik gehören, die derzeit im Lieblichen Feld geschaffen wird.

Ysilienhain versucht weiterhin, den Ruf des Konkurrenten zu ruinieren, doch so recht will ihm das nicht gelingen. Kürzlich erfuhr Ysilienhain, daß der greise Dorgando Paquamon ein Konzert von ganz ungewöhnlicher Art plane und dafür die besten Musiker der Umgebung versammeln wolle, und zu diesem ausgewählten Kreis gehöre zwar sein Konkurrent, er selbst jedoch nicht. Dies war deutlich zuviel für den jähzornigen Künstler, und er sah sich gezwungen, zu anderen Mitteln zu greifen. So nahm er Kontakt zu Klevi van Buring auf, einer schillernden Gestalt der bethanischen 'Unterwelt', und beauftragte diese, Zweienfels zu entführen und ihm 'endgültig einzubläuen, wer hier der bessere und erfolgreichere Musiker ist'.

Klevi van Buring und ihre Bande

Wer Klevi auf den Straßen von Bethana begegnet, dem wird kaum etwas Besonderes an der großen, schlanken Frau mit dem sehr gepflegten Äußeren auffallen. Einheimischen hingegen ist sie durchaus bekannt, denn sie ist Oberhaupt einer Bande von Söldnern und Banditen, die die 'Unterwelt' der Stadt unumschränkt beherrscht. Für Geld machen Klevis Leute fast alles, ohne jedoch die Gesetze so weit zu übertreten, daß die Obrigkeit sich gezwungen sähe, handfest gegen sie vorzugehen. Vielmehr sorgt die Bandenführerin sogar innerhalb Bethanas für Ruhe und Ordnung, und ihre Leute übernehmen nicht selten auch Aufträge von Adligen, indem sie sich um die Verfolgung anderer Übeltäter kümmern oder wertvolle Transporte beschützen – solange nur die Belohnung stimmt.

Ysilienhains Auftrag von schien für Klevi eigentlich eher Routinearbeit, doch anscheinend wurde Zweienfels von irgend jemandem vorgewarnt, denn es gelang ihm mehrfach, sich dem Zugriff der Bande zu entziehen. Daher fühlt sich Klevi mittlerweile in ihrer Ehre gekränkt, und sie hat beschlossen, die Angelegenheit persönlich in die Hand zu nehmen. Ihre Informanten haben ihr mitgeteilt, daß Zweienfels sich an diesem Abend mit einigen Freunden in einer Gaststätte einige Meilen außerhalb von Bethana trifft, und diese Gelegenheit will sie wahrnehmen.

Elgor Dreifinger und seine Freunde

Leider ist Klevi erneut einer falschen Fährte aufgesessen. Zweienfels ist kürzlich einem Mann begegnet, der ihm erstaunlich ähnlich sieht: ein Abenteurer namens Elgor Dreifinger. Da der Komponist in dieser Nacht bei Dorgando Paquamon eingeladen ist, hat er das Gerücht ausgestreut, er befände sich im *Lustigen Holzfäller*, und gleichzeitig Elgor beauftragt, seine Rolle zu übernehmen und in der Gaststätte den Abend zu verbringen. Dieser Auftrag war ganz nach Elgors Geschmack, und so sitzen er und seine Freunde nun im *Holzfäller* und harren der Dinge, die da kommen mögen. Allerdings hat Zweienfels einen entscheiden-

den Fehler gemacht, als er Elgor verriet, wo er in dieser Nacht in Wirklichkeit zu finden ist.

Die Helden

Wie üblich beginnt dieses Abenteuer in einer Gaststätte, doch fehlt es an dem üblichen Auftraggeber, der die Helden gegen Geld mit irgendeiner Aufgabe betraut. Vielmehr werden sie Zeuge einiger äußerst merkwürdiger Vorfälle, und es bleibt zu hoffen, daß allein die Neugier sie dazu treibt, diesen Phänomenen nachzugehen und ihre Ursachen zu erforschen.

Zufällig ist die Nacht, die die Helden im *Lustigen Holzfäller* verbringen, jene, in der die verschiedenen Fäden zusammenlaufen: Dorgandos Experimente erleben ihren dramatischen Höhepunkt, zu dem er 6 Musiker aus Bethana und Umgebung versammelt hat (darunter Victor Zweienfels); Widor von Kleinmark will dem Experiment heimlich beiwohnen und dessen Ergebnisse für seine eigenen Zwecke verwenden; Klevis Bande überfällt den *Holzfäller* im Glauben, Zweienfels dort anzutreffen. Magister von Zwerch hält sich ebenfalls in diesem Gasthaus auf, denn er benutzt es als Basis für seine Ermittlungen.

Ausgelöst durch die Klänge, die Dorgando und seine Musiker erzeugen, wird die gesamte weitere Umgebung des gräflichen Landhauses von höchst merkwürdigen Phänomenen heimgesucht, und das Gasthaus befindet sich deutlich innerhalb der Reichweite dieser Geschehnisse. Ähnliche Vorkommnisse waren in letzter Zeit hier häufiger zu beobachten, aber da Dorgando immer nur alleine musizierte, waren die Auswirkungen geringer als in dieser Nacht. Kurz nachdem alles beendet scheint (in Wirklichkeit hat man nur eine Zwangspause einlegen müssen, da einer der Musiker nicht mehr weitermachen möchte), überfällt Klevis Bande die Gaststätte. Falls diese Geschehnisse noch nicht ausreichen, um die Helden zur gräflichen Villa zu locken, werden sie nun noch von fürchterlichen Alpträumen heimgesucht.

Bei der Villa geraten sie zunächst in das Gefecht zwischen den Schergen der *Meister* und den Klevis Leuten, die inzwischen herausgefunden haben, daß Zweienfels sich in Wirklichkeit in der Villa aufhält. Beide Gruppen halten die jeweils andere für Wächter der Villa und glauben sich entdeckt, was in einem wilden Kampfgetümmel ausartet. Gleichzeitig haben die Musiker ihr 'Sphärenkonzert' wieder aufgenommen, und Dorgando hat in einer Beziehung wirklich sein Ziel erreicht: Die Musik hat eine magische Qualität bekommen, die alles bisher Dagewesene deutlich übertrifft. Nur ist den Musikern die Kontrolle über das magische Potential der Musik entglitten, und sie sind nichts anderes mehr als willenlose Marionetten im Strudel der Klänge.

Sollte es den Helden nicht gelingen, in den Konzertsaal vorzudringen und die Musik irgendwie zu unterbrechen, wird sie sich immer weiter steigern, bis sie irgendwann Grenzen durchstoßen wird, die besser unberührt bleiben sollten (Näheres sei hier nicht erklärt, denn wir hoffen wie üblich auf die Helden. Und sollten die versagen, so bleiben immer noch die Meisterpersonen, die als letzter Rettungsanker dienen können.). Eine derartige Unterbrechung der Musik hat allerdings zur Folge, daß eine große Menge ungebundener magischer Energie freigesetzt wird, was nicht nur die Zerstörung der Villa zur Folge hat.



Einstieg ins Abenteuer

Allgemeine Informationen:

Ein Abend wie hundert andere: den ganzen Tag unterwegs gewesen, das Wetter war nicht so toll, es hat immer wieder geregnet, erst gegen Abend riß die Wolkendecke auf und öffnete den Blick auf die im Meer der Sieben Winde versinkende Praiosscheibe. Das Reisen hierzulande ist fast langweilig, die Wege sind so gut bewacht, daß man kaum auf Überfälle, Orks, Goblins oder wilde Tiere gefaßt sein muß. Die größte Gefahr geht von rücksichtslos daherpreschenden Reitern und Wagenlenkern aus, die offensichtlich Freude daran haben, alle anderen von der Straße zu fegen. Selbst um einen geeigneten Platz für die Nacht braucht ihr euch keine Gedanken zu machen, im Abstand von wenigen Meilen gibt es Gasthäuser, so daß ihr einfach so lange weiterlaufen bzw. -reiten konntet, wie es sich gerade anbot.

Aber bei diesem efferdgetälligen Wetter hielt sich eure Reiscalaunch doch in Grenzen, außerdem hättet ihr heute Bethana sowieso nicht mehr erreicht. So konntet ihr guten Gewissens im *Lustigen Holzfüller* absteigen, um dort die Nacht zu verbringen; in der Hoffnung, daß Efferd morgen gnädiger gestimmt sein mag und ihr gegen Mittag einigermaßen trocken in der Stadt ankommen werdet.

Meisterinformationen:

Wie üblich bleibt es Ihnen überlassen, hochverehrter Meister, sich eine Begründung auszudenken, warum die Helden sich gerade in diesem Fleckchen Aventuriens herumtreiben. Günstig für das Spiel wäre es, wenn sie aus irgendeinem Grund Bethana aufsuchen müssen, allerdings ohne besondere Eile – alternativ dazu können sie natürlich auch genauso gut Bethana gerade verlassen haben. Der *Lustige Holzfüller* liegt etwa vier Fußstunden nördlich von Bethana entfernt am Weg nach Nevorten. Finanziell sollte es den Helden möglichst nicht allzu schlecht gehen, damit sie auch ohne finanzielle Angebote bereit sind, ihre Untersuchungen anzustellen. Von großem Vorteil wäre es, wenn mindestens eine Person in der Gruppe zauberkundig ist, möglichst Magier oder Magierin oder Elfe, während Schelme oder Scharlatane nur bedingt geeignet sind, die Verzerrungen des Astralraumes in ihrer ganzen Tragweite zu erspüren und zu begreifen. Sollte dies nicht gegeben sein, müssen Meisterfiguren wie Magister Hesindian oder Myria einspringen.

Der Lustige Holzfüller

Allgemeine Informationen:

Das Gasthaus, in dem ihr die kommende Nacht verbringen wollt, ist eines der zahlreichen an dieser Straße. Von außen sieht es zwar gepflegt aus, aber nicht so protzig wie manches andere, an dem ihr in den letzten Tagen vorbei gekommen seid. Neben dem zweistöckigen Hauptgebäude gibt es noch einen Pferdestall, in dem die Reittiere der Reisenden untergestellt und versorgt werden (und wo ärmere Reisende auch einen Schlafplatz gegen

geringes Entgelt zugeteilt bekommen), einen Holzschuppen, in dem neben dem Brennholzvorrat noch ein alter Pferdewagen untergebracht ist, und schließlich ein Gehege mit zwei Verschlängen, in denen sich Enten und Schweine tummeln. An einer Wand des Hauptgebäudes lehnt eine klapprige Hundehütte, die jedoch unbewohnt zu sein scheint.

Die Schänke selbst ist recht aufgeräumt und ordentlich, sie gehört allerdings nicht unbedingt zu jenen, in denen sich üblicherweise hohe Herrschaften ein Stelldichein geben. Die hölzernen Möbel sind stabil und ungepolstert, aber dennoch einigermaßen bequem. Der Schankraum ist wegen seiner zahlreichen Stützbalken recht unübersichtlich und dunkel, was auch dadurch nicht geändert wird, daß die Gästezimmer im oberen Stockwerk direkt von einer Balustrade zu betreten sind, die sich in zweieinhalb Schritt Höhe an seinen Wänden entlangzieht. In seinem Zentrum brennt an kalten und ungemütlichen Tagen wie heute ein fröhliches Feuer.

Etwa ein Dutzend anderer Gäste hat sich schon eingefunden, sie sitzen in kleinen Gruppen an verschiedenen Tischen und beäugen euch Neuankömmlinge mit der üblichen Neugier.

Hinter dem Tresen steht ein großer, magerer Mann und wicnert irgendwelche Becher, während er euch mit einem freundlichen Nicken begrüßt. Ein deutlich jüngerer Mann, der Ähnlichkeit nach zu urteilen der Sohn des anderen, trägt gerade ein Tablett mit dampfenden Suppentellern an einen der Tische. Auch er nickt euch einen Gruß zu, wobei sein Gruß weniger gutmütig-freundlich als vielmehr höflich-zurückhaltend ist.

Meisterinformationen:

Improvisieren Sie ein wenig Gaststätten-Atmosphäre. Gut die Hälfte der Tische ist bereits besetzt. Der gute Geist, der für die Ordentlichkeit verantwortlich ist, ist Elivia, die Wirtsfrau. Zumeist hält sie sich gemeinsam mit der Magd Alwine in der Küche auf, aber wenn dort gerade einmal nicht so viel zu tun ist, kommt sie auch nach vorne und sorgt mit ihrem unvermeidlichen Putzlappen für Sauberkeit allüberall.

Vinofry, der Wirt, hält sich am liebsten hinter dem Tresen auf, von wo aus er mit nervösen Blicken versucht, die Lage in seiner Gaststätte unter Kontrolle zu halten. Er wirkt zwar nicht auf Anhieb sehr helle, besonders wenn er bei einem breiten Grinsen die schadhafte Zähne entblößt, aber in Wirklichkeit ist er ein gewitzter Geschäftsmann, an dem Phex wahrlich seine Freude hat.

Die Bedienung der Gäste obliegt in erster Linie Alwines Tochter Maja, einem hübschen Mädchen von fünfzehn Jahren, das übrigens gar nichts von dahergelaufenen Fremden hält, die irgendwelches Seemannsgarn von fremden Ländern und tollen Abenteuern spinnen. Unterstützt wird sie von dem ausgesprochen stillen Mojwin, bei dem es sich übrigens keineswegs um den Sohn von Vinofry und Elivia handelt, sondern um Vinofrys Urgroßonkel, was aber nur die wenigsten wissen. Als 15jähriger geriet er im Alber-



nischen durch einen Zufall ins Feenreich und verbrachte ein ganzes Jahr am Hofe einer Feenkönigin. Als er wieder zurück in diese Welt kam, war ein volles Jahrhundert vergangen. Er kehrte in sein Elternhaus zurück, das inzwischen von einem Nachkommen seiner Schwester bewohnt wurde, und erfuhr hier auch freundliche Aufnahme. Seit dieser Zeit gilt er – sicherlich nicht zu unrecht – als etwas seltsam, und oft hat er auch einen merkwürdig verklärten Blick. Doch gleichzeitig besitzt er die merkwürdige Gabe, die Gedanken und Absichten seiner Mitmenschen von ihren Gesichtern abzulesen. Das Ergebnis dieser Gabe behält er zumeist für sich, dennoch hat er Vinofry schon vor manchem üblen Gast gewarnt. Es ist schwer, mehr als ein paar höfliche Worte aus ihm herauszulocken, nur Elfen gegenüber taut er hin und wieder auf, denn sie haben ein wenig Ähnlichkeit mit den Feen, bei denen er zu Gast war. Die Speisekarte ist einseitig, es gibt halt das, was Elivia gerade gekocht hat – wer darauf keine Lust hat, muß mit kalten Speisen vorlieb nehmen. Getränke gibt es dafür in verschiedensten Varianten, von Ziegenmilch über vier Sorten Bier bis zu Schnäpsen, die selbst einen Thorwaler fast zufrieden stellen können.

Folgende Gäste sind für das Abenteuers noch von Interesse:
Ein Magier mittleren Alters mit schütterem Haar und gepflegtem Bart nach Vinsalter Manier. Seine weite, graue Robe war offensichtlich nicht den Widrigkeiten des Wetters ausgesetzt, denn sie wirkt trocken und sauber. Er sitzt allein am Tisch und scheint gerade gespeist zu haben, denn vor ihm steht eine leere Suppenschale. Jetzt widmet er sich einem Humpen mit Wein, während er gedankenverloren in das prasselnde Feuer starrt.

Meisterinformation

Dies ist **Magister Hesindian von Zwersch**. Er residiert schon seit fünf Tagen im *Lustigen Holzfäller*, um von hier aus die merkwürdigen Vorfälle zu untersuchen. Zentrum seines Interesses ist inzwischen die gräfliche Villa geworden, die sich etwa zwei Meilen von hier entfernt in einem ausgedehnten Waldstück befindet, unweit von der Küste gelegen. Den heutigen Tag hat er damit zugebracht, sich über das Grundstück der Gräfin zu schleichen und nach irgendwelchen Indizien zu suchen, was aber nicht von Erfolg gekrönt war. Vor etwa einer Stunde ist er ins Gasthaus zurückgekehrt, bis auf die Haut durchnäßt. Nach einem Bad hat er sich nun eine frische Robe angezogen und denkt darüber nach, wie er in seinen Ermittlungen fortfahren soll. Falls die Helden Kontakt mit ihm aufnehmen wollen, reagiert er eher reserviert. Nur ein Magier (oder noch besser: eine Magierin) hat Chancen, ihn in ein Gespräch zu verwickeln. Über seinen Auftrag wird er jedoch kein Wort verlieren.

Ein junger, nach der örtlichen Mode gekleideter junger Mann, der alleine an einem Tisch sitzt und anscheinend ganz in den Genuß eines roten Weines zu versunken sein scheint. Seiner Kleidung nach zu urteilen könnte er ein höherer höfischer Bediensteter sein.

Meisterinformation

Elgor Dreifinger trägt keineswegs seine übliche Kleidung, sondern er hat welche von Zweienfels geliehen bekommen, um seine Rolle überzeugender spielen zu können. Auf den ersten Blick sieht er unbewaffnet aus, doch unter dem Tisch verborgen liegt auf seinen Knien sein Degen bereit. Einer Kontaktaufnahme durch die Helden ist er keineswegs abgeneigt, er gibt sich als *Victor Zweienfels*, Musicus und Compositeur aus, versucht aber das Thema Musik möglichst zu umgehen, um seine Unwissenheit nicht allzu deutlich werden zu lassen.

Eine Gruppe von Abenteurern, die sich wohl von dem langen Tagesmarsch erholen und dabei fleißig dem verdünnten Wein zusprechen. Neben einem Thorwaler ist dort ein kleiner, mausgesichtiger Mann mit keckerndem Lachen und eine junge Frau in einer Magierrobe zu sehen, nicht zu vergessen der Mann mit dem zu großen Rüschenhemd, der immer wieder markige Trinksprüche von sich gibt.

Meisterinformation

Dies sind die Gefährten von Elgor, die ihm zur Seite stehen sollen, wenn es hart auf hart kommt.

Tronde Wulgenson hat zwar thorwalsche Vorfahren, liebt aber das Meer nicht und ist in seinem ganzen Leben noch nicht weiter in den Norden vorgedrungen als bis Havena.

Targo Flinkfinger hingegen ist schon weit herumgekommen, und an die meisten Orte wird er sich in absehbarer Zeit vorsichtshalber nicht wieder begeben. Er ist Spezialist für Einbrüche und Falschspiel – seine Gefährten hingegen würde er niemals betrügen. Sagt er jedenfalls. **Myria** ist eine unerfahrene Magierin, die die *Akademie der Erscheinungen* in Grangor erst kürzlich verlassen hat. Sie gehört zu der Gruppe, weil Elgor sie 'so niedlich' findet. Im Zweifelsfall wird sie aber alle ihre Kräfte einsetzen, um den anderen beizustehen, und dabei ungeahntes Temperament entwickeln. Der vierte im Bunde nennt sich **Fino von Gareth**, aber niemand weiß, ob das sein wahrer Name ist. Er ist ein Lebemann, der mit dem Degen fast so schnell ist wie mit der Zunge, um mit dem Geldausgeben noch schneller als mit dem -einnehmen ...

Merkwürdige Phänomene

Spezielle Informationen:

Etwa eine Stunde nach Sonnenuntergang beginnen seltsame Dinge in der Gaststätte vor sich zu gehen. Zunächst spüren nur die Magiebegabten, daß irgend etwas geschieht, ohne daß sie jedoch in irgendeiner Weise einordnen können, worum es sich dabei handelt. Würfeln Sie verdeckt IN-Proben oder Proben gegen die Magieresistenz der Betroffenen, von deren Ergebnis abhängt, wie stark ihr Unwohlsein ist. Zunächst ist das Gefühl sehr diffus, ähnlich wie bei einer bestandenen Gefahreninstinktprobe. Erzählen Sie den betreffenden Helden also nur etwas von einem 'merkwürdigen Unwohlsein', das genauso gut vom Alkoholgenuß herrühren wie die Ankündigung einer Erkältung



sein könnte. Wenig später wandelt sich dieses Unwohlsein in Gänsehaut, die sehr feinfühlig den Helden unvermittelt über den Rücken läuft. Verbunden damit ist das plötzliche Gefühl, als würde ein kalter Luftzug durch ein geöffnetes Fenster hineinwehen, obwohl weder ein Fenster noch eine Tür geöffnet worden sind und auch die Flammen der Lampen nicht flackern. Wenn einer der Helden die übrigen Gäste in dem Gasthaus beobachtet, wird er bald feststellen, daß es offensichtlich nicht nur den Magiebegabten unter den Helden so geht. Auch Magister Hesindian, Myria und, was besonders interessant sein dürfte, Mojwin, der scheinbare Sohn des Wirtes, legen auffälliges Verhalten an den Tag, als würde sie irgend etwas beunruhigen. Wird Hesindian daraufhin angesprochen, dann gibt er sich wesentlich kontaktfreudiger als bisher und ist sehr daran interessiert, was die Helden erleben, um sein eigenes Empfinden damit vergleichen zu können und eventuell neue Schlüsse ziehen zu können. Er berichtet nun auch freimütig, daß ähnliche Phänomene schon seit drei Tagen zu merken sind, obwohl er das Gefühl hat, sie seien heute intensiver. Myria ist von ihrem Gefühl eher irritiert, aber ihre Gefährten könnten es leicht falsch verstehen, wenn ein Fremder sich allzu intensiv mit der gutaussehenden Frau in der Gruppe unterhalten will ... Der Wirtssohn hingegen hüllt sich in Schweigen und tut so, als wisse er von nichts. Wird er angesprochen, versucht er ab diesem Zeitpunkt, die Helden möglichst zu umgehen, um einer weiteren Befragung zu entgehen.

Meisterinformationen:

In dem nicht allzu weit entfernt gelegenen gräflichen Haus hat Meister Dorgando das begonnen, was er selbst "Sphärenmusik" nennt: Unter seiner Anleitung spielen sechs Musiker auf speziell für diesen Zweck entwickelten Musikinstrumenten und erzeugen dabei Klänge, die in der Tat den Astralraum in Unordnung bringen. Doch der Tanz hat erst begonnen ...

Spezielle Informationen:

Im Laufe der kommenden Stunde verstärkt sich das Unwohlsein weiter, obwohl immer noch nicht klar wird, was eigentlich Ursache dafür ist. Lassen Sie die betreffenden Helden KK-Proben ablegen, bei deren Mißlingen sich das Unwohlsein langsam in pochenden Kopfschmerz wandelt. Wenn einer der Helden versucht, einen ODEM ARCANUM zu wirken, ganz unabhängig von seinem Ziel, dann würfeln Sie mit dem W20. Bei einem Wurf von 1 bis 17 fällt das Ergebnis so aus, wie es auch unter normalen Bedingungen zu erwarten wäre. Bei einer 18 oder 19 sieht der Zaubernde die Köpfe aller Magiekundigen in einem seltsamen pulsierenden Dunkelrot: ein recht ungewöhnliches Bild, das er sich so nicht erklären kann. Ist das Ergebnis sogar eine 20, dann sieht er Wellen von rotleuchtender Luft durch den Raum ziehen, die jedoch jede Materie problemlos zu durchqueren scheinen. Ein Luftzug ist zwar nicht zu spüren, aber gleichzeitig verstärkt sich in diesem Moment das Unwohlsein bzw. die Kopfschmerzen bei allen Magiebegabten.

Ein ANALÜS verläuft ähnlich: Bei 1 bis 17 ist das Ergebnis negativ, bei einer 18 oder 19 verrät ein merkwürdig grünliches Schimmern, daß hier zwar wohl Magie im Spiel ist, aber keine bekannte Form. Elfen oder Elfenkenner werden vielleicht feststellen, daß sich eine entfernte Ähnlichkeit mit der Magie der Elfenlieder nicht leugnen läßt, aber wirklich nur eine Art Verwandtschaft. Eine 20 ergibt ebenfalls eine grobe Verwandtschaft mit Elfenmagie, wobei Strömungen von Verwandlungs-, Beherrschungs- und Beschwörungsmagie zu gleichen Teilen darin mitschwingen.

Falls die Helden nicht von selbst auf den Gedanken kommen, wird einer der Magiekundigen (möglichst ein Magier) plötzlich von dem Gefühl erfüllt, daß das Unwohlsein von irgendwelchen Geschehnissen herrühren muß, die direkt im Astralraum ablaufen. Es muß etwas sehr Mächtiges sein, um dieses Gefühl so stark werden zu lassen, gleichzeitig aber auch etwas vollkommen Neues, da solche Empfindungen keinem der Helden in dieser Form bekannt sind.

Während der betreffende Magiekundige diesen Gedanken seinen Gefährten mitteilt, kommt Unruhe im Gasthaus auf, in der Nähe des offenen Kamins sind sogar einige spitze Schreie zu hören und einige Leute versuchen, sich möglichst schnell von dem Kamin zu entfernen. Die Ursache stellt sich sehr bald heraus: Ein kleines, grob humanoides Wesen aus schierem Feuer hat sich in den Flammen manifestiert. In diesem Moment löst es sich gerade aus dem Kamin und beginnt, als etwa fackelgroße Erscheinung durch den Raum zu schweben.

Meisterinformationen:

Spielen Sie ruhig die Reaktionen der Gäste aus, die zum Teil vor Aberglauben erstarrt sind, zum Teil in hektischer Betriebsamkeit versuchen, irgendwoher einen Eimer mit Wasser aufzutreiben, aber leider beim Versuch, den Feuergeist zu löschen, einen anderen Gast (oder einen Helden?) mit einer vollen Ladung stinkendem Spülwasser überschütten. Auch für die Helden selbst sind *Aberglauben*-Proben angesagt, aber sie können natürlich auch selbst agieren – vielleicht haben sie ja mehr Glück bei den Lösversuchen. Sollte es niemandem gelingen, den Mindergeist zu besiegen – denn um einen solchen handelt es sich –, wird Mojwin schließlich die Tür aufreißen, woraufhin der Geist den engen Raum verläßt, um draußen durch die Nachtluft davonzuschweben. Wer versucht, das Wesen mit einer Waffe anzugreifen (lassen Sie es ggf. einen der anderen Gäste versuchen), wird sich die Waffe nur deutlich aufhitzen, ohne den Feuergeist in irgendeiner Weise zu beeinträchtigen. Welche Auswirkungen die verschiedenen Zaubersprüche auf das elementare Wesen haben, bleibt Ihrer Entscheidung überlassen. Direkte Berührungen mit dem Geist haben Verbrennungen zur Folge, die 1W6+2 TP erzeugen.

Spezielle Informationen:

Nachdem der Geist vernichtet oder verjagt worden ist, kehrt nur nach und nach wieder Ruhe ein. Niemand kann genau erklären, woher der Geist auf einmal kam – er entstand ganz plötzlich mitten in dem Kamin.



Meisterinformationen:

Es handelt sich hierbei einfach um eine unkontrollierte Entladung von magischer Energie, die auf nicht näher erklärbare Weise einen Feuergeist in den Flammen entstehen lassen hat. Hesindian ist sehr interessiert, alles über diesen Vorfall zu erfahren, und wird alle Augenzeugen befragen. Dies ist durchaus eine Gelegenheit, um näheren Kontakt zwischen den Helden und dem Magier herzustellen. Bisher hat er zwar von vergleichbaren Phänomenen gehört, aber noch nichts selbst erlebt.

Die Ruhe soll jedoch nicht allzu lange andauern. Eine knappe Viertelstunde später beginnt ein Poltergeist, sein Unwesen in den Räumen des *Holzfallers* zu treiben. Es beginnt mit merkwürdigen Klopfgeräuschen, deren Quelle nicht auszumachen ist, steigert sich zu unvermittelt umfallenden Bierkrügen und endet schließlich mit kleineren Gegenständen, die von unsichtbarer Hand durch den Raum geworfen werden. Die Quelle des Schabernacks ist nicht zu entdecken, obwohl ein erfolgreiches **GEISTERAUS-TREIBEN** die Phänomene sofort beendet. Wenig später machen panische Schreie aus der Küche darauf aufmerksam, daß sich ein zweiter Mindergeist eingefunden hat, diesmal im Feuer des Herdes.

Meisterinformationen:

Wenn Sie Lust dazu haben, können Sie die Folge der Geistererscheinungen noch beliebig fortsetzen, lassen sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Nach spätestens einer Stunde sollte der Spuk jedoch langsam abflauen, und mit ihm auch das merkwürdige Empfinden, das die Magiekundigen die ganze Zeit heimgesucht hat. Im Verlauf dieser Zwischenfälle bietet sich mehrfach Gelegenheit, einen Kontakt zu Magister Hesindian aufzubauen. Er wird allerdings immer noch nicht allzu freizügig über seine Untersuchungen plaudern; vor allem seinen Verdacht, daß das Haus der Gräfin mit den Vorfällen zu tun haben könnte, wird er nur zögerlich preisgeben. Sollte es jedoch soweit kommen und die Helden spielen mit dem Gedanken, der Villa einen Besuch abzustatten, dann lassen Sie die folgende Szene rechtzeitig beginnen, bevor die Helden sich auf den Weg machen.

Der Überfall auf den *Holzfaller*

Schließlich ist es doch ruhig geworden in dem großen Raum. Viele Gäste haben sich in die Schlafräume zurückgezogen, und bei den anderen hat die Spannung, was wohl als nächstes geschieht, inzwischen merklich nachgelassen. Auch ihr überlegt so langsam, eure Betten aufzusuchen, als plötzlich die Tür des Gasthauses aufgerissen wird. Entgegen euren ersten Befürchtungen handelt es sich diesmal offensichtlich um Wesen aus Fleisch



und Blut und nicht um Spukerscheinungen, die eure Ruhe stören. Aber ob das unbedingt so viel besser ist, müßt ihr euch erst noch überlegen. Zehn Gestalten in langen, dunklen Umhängen und mit Federhüten stürmen in die Gaststätte. Sie haben alle ihre Degen gezogen und verteilen sich taktisch geschickt in der Kneipe. Obwohl sie kein Wort sprechen, macht ihr Auftreten recht deutlich, daß es besser ist, sich ihnen nicht unbedacht in den Weg zu stellen. Sie scheinen niemanden direkt zu bedrohen, sondern eher den ganzen Raum abzusichern. Noch seid ihr euch nicht sicher, ob es sich hier um den Überfall einer gut gedrihten Räuberbande oder um die Aktion irgendeiner anderen Gruppe handelt, aber offensichtlich geht es den anderen noch im Gastraum verbliebenen Leuten ähnlich, denn niemand wagt es, sich zu rühren oder etwas zu sagen. Schließlich betritt eine elfte Person den Raum: ähnlich gekleidet wie die anderen, allerdings bewegt sie sich sehr geschmeidig und selbstbewußt – anscheinend der Anführer.

Falls einer der Helden besonders aufmerksam ist oder sich aus irgendwelchen Gründen außerhalb des Hauses aufhält, kann er die Ankunft der Eindringlinge schon vorher bemerken: 15 Leute auf Pferden, die im eiligen Trab herankommen. Der Drill der Mannschaft ausgezeichnet, denn alle Aktionen laufen ohne jedweden gesprochenen Befehl ab, aber dennoch sehr schnell und reibungslos. Während elf Leute die Kneipe betreten, umrunden zwei das Haus, um den Hinterausgang zu sichern, die anderen beiden bleiben bei den Pferden. Wenn ein Held den Anführer genauer betrachtet, wird ihm auffallen, daß es sich um eine Frau handelt.



Meisterinformation:

Klevi van Buring und ihre Bande sind Einheimischen durchaus bekannt, auch der Wirt und alle anderen Bediensteten kennen die Bandenführerin, werden dieses Wissen aber nur ungern offenbaren, da sie wissen, daß Klevi gute Beziehungen zu manchen höhergestellten Persönlichkeiten pflegt.

Klevi legt nicht nur Wert auf Disziplin unter ihren Leuten, so daß jeder genau weiß, was er wann zu tun hat, sondern sie ist sich auch durchaus der Wirkung ihres Auftretens bewußt. Falls die Helden sich davon nicht beeindrucken lassen und sich irgendwie einmischen, versucht Klevi zunächst, sie völlig zu ignorieren. Gelingt das nicht, reagiert sie mit beißendem Hohn, um den Einmischenden bloßzustellen und damit zum Verstummen zu bringen.

Allgemeine Informationen:

Der Anführer blickt sich kurz in der Gaststätte um, bis sein Blick an einer Person hängenbleibt: dem Höfling, der den ganzen Abend über allein an seinem Tisch gesessen und guten Wein getrunken hat. Mit schweren Schritten geht der Mann mit dem langen Umhang auf ihn zu.

Spezielle Informationen:

Eisige Stille in der ganzen Schankstube. Schildern Sie Klevis Auftritt ruhig recht theatralisch – man sollte merken, daß sich hier ein übles Gewitter zusammenbraut, und während sie zu Elgors Tisch hinübergeht, ist das Geräusch ihrer Reitstiefel auf den Holzdielen das einzige Klang, der die 'Ruhe vor dem Sturm' durchschneidet.

Allgemeine Informationen:

An dem Tisch angekommen, schlägt er seinen Umhang zurück, so daß deutlich zu sehen ist, daß seine Rechte auf dem Griff eines teuren Degens liegt. Erst jetzt realisiert ihr, daß es sich wohl um eine Frau handelt. Nach einigen Sekunden des Schweigens fragt sie mit volltönender Stimme: "Victor Zweienfels?"

Spezielle Informationen:

Wieder vergehen einige dramatische Sekunden, dann bricht das Gewitter los – allerdings anders, als Klevi und ihre Leute sich das gedacht haben.

Elgor springt plötzlich auf, in der Hand einen Degen, den er immer noch auf seinen Knien bereitliegen hatte. "Irrtum!" schreit er und wirft den Tisch um, so daß Klevi sich nur mit einem gewagten Sprung vor Tisch und Bierkrügen in Sicherheit bringen kann. Gleichzeitig entwickeln die Abenteurer am Nachbartisch überraschende Aktivitäten. Die Magierin ruft irgend etwas, woraufhin sich einer der Schwarzbemäntelten, der in ihrer Nähe steht, aufjaulend die Hände vor die Augen schlägt und zurücktaumelt. Der Thorwaler und der Mausgesichtige springen von ihren Stühlen auf, packen gemeinsam den Tisch, an dem sie gesessen haben, und werfen ihn mit soviel Wucht in die Gruppe der Neuankömmlinge, daß gleich drei von ihnen zu Boden gerissen werden.

Meisterinformationen:

Natürlich kann die geschilderte Szene ganz anders ablaufen, wenn die Helden früher beschließen, sich einzumischen. Schöner wäre es allerdings, wenn sie von der ganzen Sache genauso überrascht sind wie alle anderen Anwesenden. Im Zweifelsfall müssen Sie beim Improvisieren folgendes im Auge behalten: Klevi geht davon aus, daß der vermeintliche Zweienfels wehr- und ahnungslos in der Gaststätte sitzt. Elgor und seine Gefährten, die sich bisher nicht als solche haben erkennen lassen, warten schon den ganzen Abend auf diesen Augenblick. Sie hatten zwar nicht mit einer solchen Überzahl gerechnet, hoffen jetzt aber auf den Vorteil des Überraschungseffektes.

Wie sich die Situation nun entwickelt, ist schwer vorauszu- sehen. Stellen Sie sich eine typische Massenszene eines Mantel- und Degen-Filmes vor, ergänzt durch den einen oder anderen Einsatz von Magie. Es ist kaum möglich, die Übersicht zu behalten, wer hier was tut, es wird mit Degen genauso gekämpft wie mit Stuhlbeinen; Tische, Stühle und Bierkrüge fliegen durch die Luft, die Gegner springen über den Tresen, kämpfen auf der Treppe und der Galerie und auch auf und unter den Tischen.

Die Gäste, die nichts mit der ganzen Sache zu tun haben, suchen ihr Heil in der Flucht oder drücken sich bevorzugt in irgendwelche dunklen Ecken.

Obwohl hier mit blanker Klinge gekämpft wird, ist eigentlich niemand darauf aus, daß hier irgend jemand zu Tode kommt, daher werden die Degen auch eher zur Bedrohung eingesetzt und um die Gegner kampfunfähig zu machen.

Zu Beginn ist das Kräfteverhältnis etwa ausgewogen (zumindest, wenn sich die Helden nicht auf eine Seite schlagen). Der Effekt der Überraschung ist jedoch bald verfliegen, und das Blatt wendet sich deutlich zugunsten von Klevis Leuten. Irgendwann tönt dann der Ruf "Rückzug" durchs Getümmel, woraufhin die Eindringlinge versuchen, den Schauplatz möglichst schnell zu verlassen – nötigenfalls auch durch die Fenster oder die Schlafräume im Obergeschoß, und möglichst unter Mitnahme eventuell kampfunfähiger Gefährten.

Wichtig für den Kampfausgang sind zwei Sachen: Erstens muß Klevi selbst auf jeden Fall entkommen. Sollte sie dabei ein oder mehrere ihrer Leute zurücklassen müssen, nimmt sie das gezwungenermaßen in Kauf, schließlich weiß sie, daß diese morgen der Stadtwache übergeben werden – und dort kennt sie die Verantwortlichen, und der Rest ist lediglich die Frage der auszuhandelnden Höhe einer sogenannten 'Kautions'.

Zweitens wird einer von Elgors Leuten entführt, im Idealfall sogar Elgor selbst. In dem Schlachtgetümmel werden die Helden keinesfalls alle Leute im Auge behalten können, so daß sie die Entführung kaum bemerken geschweige denn verhindern werden. Im Zweifelsfall kann der Betreffende ja irgendwann versucht haben, das Haus durch die Küche und den Hinterausgang zu verlassen, wo er Klevis Wachen dann direkt in die Arme gerannt ist.



Klevi wird diesen Entführten an einem sicheren Ort in nicht allzu großer Entfernung verhören und so erfahren, wo Zweienfels sich in Wirklichkeit aufhält. Um nicht ein weiteres Mal erfolglos hinter dem Musiker hergerannt zu sein, beschließt sie, sogar das Wagnis eines Überfalls auf die Villa der Gräfin einzugehen. Wieviel Zeit zwischen dem Überfall auf das Gasthaus und dem Aufsuchen des Landhauses vergeht, hängt vom Vorgehen der Helden ab. Richten Sie es so ein, daß Klevi kurz vor den Helden dort eintrifft.

Wenn es den Helden auf irgendeine Weise gelungen ist, einen oder mehrere von Klevis Leuten festzusetzen und ihrerseits zu verhören, erfahren sie den Hintergrund des Überfalls. Auch Elgor und seine Leute sind jetzt, falls sich die Helden auf ihre Seite geschlagen haben, gerne bereit, Auskunft zu geben, was sie wissen. Allerdings ist das nicht allzuviel: Victor Zweienfels, ein bekannter bethanischer Musiker, fühlte seine Gesundheit von irgendwelchen Leuten bedroht und hat deswegen den ihm ähnlichen Elgor engagiert, um eine falsche Fährte zu legen, während Zweienfels selbst irgendeinen sehr wichtigen Termin bei einem Dorgando Paquamon in einer Villa wahrnimmt, die irgendwo in der weiteren Umgebung sein soll (der genaue Standort dieser Villa läßt sich sowohl vom Wirt als auch von Hesindian problemlos erfragen).

Wünschenswert wäre, daß die Helden an dieser Stelle Eigeninitiative aufbringen und von sich aus auf die Idee kommen, entweder die Bande zu verfolgen, um den Entführten zu befreien, oder direkt zur Villa gehen, um Zweienfels zu warnen und eventuell zu schützen.

Andernfalls müssen Sie zum altbewährten Mittel der Meisterpersonen greifen, um die Helden zum Handeln zu bringen. Einerseits sind da Elgor und seine Gefährten, die natürlich ihren entführten Freund (bzw. im Falle von Myria die entführte Freundin) befreien wollen; und andererseits Magister Hesindian, der die Angelegenheit als willkommene Gelegenheit betrachtet, der Villa einen nächtlichen Besuch abzustatten, und nur als vorgeschobenen Grund behauptet, Zweienfels müsse vor den Schurken gewarnt werden. Ihm wäre es natürlich sehr lieb, wenn die Helden ihn dabei begleiten würden, um als Schutz und eventuell als spätere Zeugen dienen zu können. Geld oder andersgeartete Belohnungen werden den Helden allerdings nicht geboten, da weder Elgors Leute noch Hesindian über ausreichende Mittel verfügen.

Lassen Sie die Beteiligten und die Helden ruhig ein wenig diskutieren, was am besten zu tun sei, und verzögern Sie den Aufbruch auch anderweitig: Zunächst muß sich um Verwundete gekümmert werden, dann wollen die Helden vermutlich auch erst einmal wissen, was eigentlich los ist, und schließlich müssen die Pferde noch aus den Ställen geholt und gesattelt werden. Draußen hat inzwischen wieder ein gleichmäßiger Regen eingesetzt, der das Verfolgen von Spuren auf der vielbenutzten Straße deutlich erschwert. Vielleicht wird diese Erkenntnis die Helden sogar davon überzeugen, daß es geschickter ist, direkt zur Villa zu reiten

oder zu gehen, um die Entführer dort gebührend zu empfangen. Elgors Leute kommen zwar selbst nicht auf diese Idee, werden sie aber recht einleuchtend finden.

Spezielle Informationen:

Die Spuren der Bande führen zunächst nach Norden, biegen dann nach Westen in einen schmalen Waldpfad ab und führen zu einer Holzfällerhütte. Doch auch die Holzfällerhütte ist schon wieder verlassen, nur der gefesselte Entführte liegt auf einem Strohlager. Er kann berichten, daß die Bande sich vor etwa einer Viertelstunde auf den Weg zur Villa der Gräfin gemacht haben, um Zweienfels dort zu finden. Von hier aus führt die Spur in einem Bogen zurück zur Straße, noch ein Stück weiter nach Norden und dort auf den kleinen Weg, der zu der Villa führt.

Meisterinformationen:

Sowohl der Punkt, an dem die Spuren die Straße verlassen, als auch verschiedene Abzweigungen in dem Wald sollten mit gesalzenen *Fährtsuchen*-Proben belegt werden, bei deren Mißlingen die Verfolger die Spur verlieren. Andererseits ist es nebensächlich, welchen Weg die Helden nehmen, denn auf jeden Fall sollten sie nach einer gewissen Zeit auf den Weg zur gräflichen Villa einschlagen. Je nach Vorgeschichte werden die Helden andere Begleitung haben – entweder Hesindian oder Elgor und seine Leute. Als zusätzliche Erschwernis beginnen die Magiebegabten wieder, über durchdringende Kopfschmerzen zu klagen, die ihnen die Konzentration deutlich erschweren. Dies ist natürlich ein Zeichen dafür, daß die Musiker ihr verhängnisvolles Spiel wieder aufnehmen. Eventuell ausgesprochene Zauber sollten ab sofort sehr merkwürdige Wirkungen haben (der Phantasie des Meisters sind hier keine Grenzen gesetzt, es sollte jedoch nicht zu ernsthaften Verletzungen kommen, besser wären witzige oder ärgerliche Effekte).

Der Weg zur Villa

Es regnet in Strömen, dicke, schwarze Wolken verbergen Mond und Sterne, und es ist so finster wie in Borons Jackentasche. Der Weg vor euch war früher einmal recht breit und gepflegt, aber heute wird er offensichtlich nicht mehr so oft benutzt.

Spezielle Informationen:

Einige hundert Schritt hinter der Abzweigung kann ein Held mit gelungener *Sinnenschärfe*-Probe zwei gefesselte Gestalten entdecken, die regungslos am Wegesrand liegen. Sie sind beide bewußtlos. Wenn die Helden sie näher untersuchen, können sie sie aufgrund ihrer Kleidung und eventuell auch anhand ihrer Gesichter als Mitglieder von Klevis Bande erkennen. Werden sie irgendwie geweckt und verhört, wissen sie nur zu berichten, daß sie hier als Wachposten abgestellt wurden, während die anderen das Haus überfallen wollten. Irgendwann wurden sie dann völlig überraschend von hinten niedergeschlagen – an mehr können sie sich nicht erinnern.



Meisterinformationen:

Die nächste Partei ist auf der Bildfläche erschienen: Kurz nach dem Eintreffen von Klevis Leuten erreichte auch Widor von Kleinmark mit zwölf (niederrangigen) Angehörigen der *Wahren und Erleuchteten Meister* diesen Ort. Sie entdeckten die beiden Wachen jedoch rechtzeitig und schalteten sie aus – in der Annahme, daß es sich um irgendwelche Bediensteten des Hauses handele.

Die anderen Beteiligten

Zur Zeit bewegen sich außer den Helden also vermutlich noch drei Fraktionen auf die Villa zu: Einerseits Klevis Bande, die versuchen will, unbemerkt in das Haus einzudringen, Zweierfals in einer Blitzaktion zu entführen und möglichst schnell zu entkommen; andererseits Widor mit seinen Anhängern, der von Agneta erfahren hat, daß hier heute nacht irgend etwas geschieht, das er für die Ziele seiner Gruppe zu verwenden hofft. Da er weiß, daß die Gräfin nicht hier ist, hat er wenig Hemmungen, die Villa ganz offen zu überfallen, und eigentlich rechnete er auch nicht mit besonderer Bewachung. Allerdings haben die beiden Wachen am Weg dazu geführt, daß er doch etwas vorsichtiger geworden ist.

Schließlich noch entweder Magister Hesindian oder Elgor mit seinen Leuten, je nachdem, wen die Helden begleitet haben. Sobald die beiden erstgenannten Gruppen aufeinander stoßen, was direkt am Haus der Fall sein wird, glauben beide, mit einer Abordnung von Wächtern konfrontiert zu sein. Es wird daher zu einem größeren Gefecht kommen, in das dann vermutlich die Helden auch noch verwickelt werden.

Vor der Villa

Nicht mehr sehr weit vor euch sehr ihr nun die Fenster eines erleuchteten Hauses durch die nächtlichen Wald leuchten. Es fällt schnell auf, daß die meisten Fenster nur matt erleuchtet sind, nur die reichen Butzenscheiben eines vermutlich recht großen Raumes im Obergeschoß leuchten in voller Pracht. Durch das Prasseln des Regens hindurch hört ihr etwas, was entfernt wie Musik klingt, aber dennoch keiner Musik ähnelt, die ihr bisher gehört habt. Je näher ihr der Villa kommt, desto lauter werden diese merkwürdigen Klänge.

Spezielle Informationen:

Die Musik setzt sich nicht aus Melodien zusammen, sondern fast nur aus nie gehörten Harmonien, die auf merkwürdige Weise das Herz berühren. Selbst die Instrumente, die diese Klänge erzeugen, sind nicht zu erkennen, was allerdings auch an den zahlreichen Störgeräuschen liegen mag.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich der Villa nähern, sollten sie *Sinneschärfe*-Probe ablegen. Je nachdem, wie gut deren Ergebnisse ausfallen, hören sie früher oder später Kampflärm. Sollte keinem die Probe mindestens +2 gelingen, bemerken sie es gar nicht rechtzeitig, sondern werden von zwei Leuten überrascht, die aus dem Unterholz gesprungen kommen. Als den

beiden allerdings auffällt, mit wie vielen Gegnern sie sich eingelassen haben, verschwinden sie auch ganz schnell wieder im Unterholz. Die Musik in dem hell erleuchteten Festsaal hat inzwischen einen Höhepunkt erreicht, und ihre Auswirkungen werden immer stärker. Elfen und alle Helden, die einen *Musizieren*-Wert von mindestens 10 haben, können sich den Auswirkungen der Musik nicht entziehen: Die Klänge legen sich wie ein Nebel über ihr Bewußtsein, und bei einer mißlungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe haben sie das dringende Bedürfnis, mitspielen zu wollen. Die IN-, KL- und CH-Werte der Betroffenen sinken bis zum Ende der Musik um je einen Punkt, wenn die Selbstbeherrschungsprobe gelungen ist, und andernfalls um 3 Punkte.

Spezielle Informationen:

Streuen Sie von diesem Punkt an auch wieder die seltsamen Phänomene ein, wie sie in ähnlicher Form schon aus der Gaststätte bekannt sind: Regenschwaden von grob menschenähnlicher Gestalt schweben über den Weg und durchnässen die Helden endgültig bis auf die Haut, kleine schwarze Wesen huschen durch die Schatten und erschrecken die Pferde, bis sie sich aufbäumen, unsichtbare Hände rupfen an Mänteln und Hüten und dergleichen mehr. Wieder handelt es sich um durch die freigeordnete magische Energie beschworene Mindergeister. Auf dem parkähnlichen Platz vor der Villa ist ein wildes Gefecht entbrannt – über ein Dutzend Gestalten in langen dunklen Mänteln prügeln wild aufeinander ein, wobei für einen Außenstehenden kaum zu erkennen ist, wer zu welcher Gruppe gehört oder ob hier nicht sogar jeder gegen jeden kämpft.

Meisterinformationen:

Insgesamt sind über zwanzig Leute in dieses Gefecht rund um das Haus verwickelt, was aber in Anbetracht der Dunkelheit, des Regens und der etwas verwilderten Hecken und Zierbüsche einfach nicht zu erkennen ist. Sollte es den Helden gelingen, einen der Kombattanten zu überwältigen und zu verhören, können Sie zufällig entscheiden, welcher Partei er angehört.

Die Mitglieder von Klevis Bande können nicht viel mehr erzählen als die beiden Wachposten, die sie am Weg zurückgelassen haben. Sie waren gerade dabei, das Gelände einer genaueren Untersuchung zu unterziehen, als sie plötzlich von den anderen angegriffen wurden – "Vermutlich Wächter, die sich irgendwo versteckt gehalten hatten."

Die *Wahren und Erleuchteten Meister* werden hingegen auf herkömmliche Weise gar nicht zum Sprechen gebracht werden können – sie haben sich ihrem Bund gegenüber zu totalem Stillschweigen verpflichtet. Bedenken Sie, daß der Einsatz von Magie in diesem Fall ungeahnte Folgen haben könnte. Ein *BANNBALADIN* etwa könnte den Zaubern den selbst in eine völlig willenlose, unselbständige Gestalt verwandeln, die ab sofort alles tut, was man ihr sagt – unabhängig davon, wer es sagt und wie es gemeint ist.

Spätestens durch die aus der Villa erklingenden Musik sollten die Helden darauf kommen, daß ihr eigentliches Ziel im In-



nen dieses Hauses liegt. Es sollte sich jedoch als recht schwierig erweisen, bis zu dem Haus vorzudringen, da die Kämpfenden überall herumrennen und selbst längst die Übersicht verloren haben, gegen welche der dunklen Gestalten sie eigentlich kämpfen und warum.

Mindestens einmal sollten sich Angreifer auf Ihre Helden stürzen und sie in ein Gefecht verwickeln, aber wenn sie ihre Unterlegenheit zu spüren bekommen, dann werden sie sich auch rasch wieder zurückziehen und passendere Gegner suchen.

Spezielle Informationen:

Einem aufmerksamen Helden (hier wären weitere *Sinneschärfe*-Proben angebracht) wird nach einiger Zeit auffallen, daß über dem Dach der Villa eine tiefdunkle Wolke zu hängen scheint. Sie ist vor dem Hintergrund der tiefschwarzen Nacht zwar nicht leicht zu erkennen, aber wer sie erst einmal entdeckt hat, wird den Blick ungern noch einmal dorthin wenden. Sie hat eine deutlich bedrohliche Ausstrahlung, und sie erweckt den Eindruck eines lauernden Wesens.

Meisterinformationen:

Es handelt sich keineswegs um ein Wesen, sondern um eine Wolke magischer Energie, die sich direkt über dem Orchester angesammelt hat und nur von den Kräften der Musik an diesen Ort gebunden ist.

Falls irgendein Zauber auf diese Wolke gewirkt werden sollte (zum Beispiel ein *ODEM ARCANUM*), dann wird dieser Zauber einen Kanal von der Energiewolke zu dem Zaubernenden öffnen. Die Auswirkungen sind verheerend: Zwar steigt die aktuelle Astralenergie des Zaubernenden kurzfristig auf einen Wert weit über seinem eigentlichen Maximum, was bei dem Zaubernenden das Gefühl hinterläßt, plötzlich aufgeblasen zu werden wie ein Blasebalg, aber dann entläßt sich die überschüssige Energie in einem Gewitter von unkontrollierten Zaubern. Wählen Sie aus den Zauberkünsten des Betreffenden sechs bis zwölf Zaubern aus, die sozusagen gleichzeitig gewirkt werden, ohne daß der Zaubernende irgendeine Kontrolle über Richtung oder Stärke auch nur eines davon hätte. Anschließend wird er bewußtlos zusammenbrechen (gnädige Meister mögen ihm noch eine Selbstbeherrschungsprobe + 10 genehmigen, um diese Bewußtlosigkeit abzuwenden) und für W20 Stunden nicht mehr in der Lage sein, auch nur noch einen Zauber zu wirken.

Andererseits hinterläßt dieser Unfall auch positive Wirkungen: Der Zaubernende erhält 1W3 *permanente* Astralpunkte hinzu.

Sollten die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, das Haus zu betreten, können Sie noch mit einem deutlichen Hinweis nachhelfen: Ein Schwall von besonders lauten Klängen dringt durch die geschlossenen Fenster der Villa, und gleichzeitig haben die Helden, besonders die Magiebegabten, das heftige Gefühl, als würde ihnen diese Musik "den Boden unter den Füßen wegziehen".

In der Villa

Für einen einigermaßen geübten Streuner ist es kein Problem, sich Zugang zu der Villa zu verschaffen. Sollte sich kein entsprechend begabter Held in der Gruppe befinden, veranlassen Sie, daß sich einer von Klevis Leuten zu einem Fenster durchgekämpft und es auf entsprechende Weise geöffnet hat, was die Helden natürlich 'zufällig' beobachten können.

Das Haus wird hier nicht eingehender beschrieben, da für eine genauere Untersuchung sowieso keine Zeit bleibt. Die Räume sind erfüllt von magischer Energie, die sich auf noch drastischere Weise als vor dem Haus ihre Wege sucht: Überall wuseln *Mindere Geister* umher (siehe *Mysteria Arkana*, S. 102), dazwischen sogar der eine oder andere *Elementargeist* (*dito*, S. 100). Keines dieser Wesen wird die Helden von sich aus angreifen, doch auch eine eher zufällige Berührung mit einem aufgeregt herumfliegenden Feuerirrwisch könnte recht unangenehm werden.

Am heftigsten wirken sich jedoch die Verschiebungen im Raum-Zeit-Kontinuum aus, die Sie allerdings recht sparsam verwenden sollten. Es handelt sich hierbei um Bereiche, in denen die Struktur der Realität verändert ist (es handelt sich also keineswegs um Illusionen, wie man vielleicht annehmen sollte). Diese Zonen sind nicht statisch, sie bewegen sich hin und her, erscheinen ebenso plötzlich wie sie wieder verschwinden und können ihre Wirkung von einem Augenblick zum nächsten ins Gegenteil verkehren.

Zeitverschiebungen: Es gibt Zonen, in denen die Zeit in einer anderen Geschwindigkeit abläuft. Ein Held, der einen derartigen Bereich betritt, hat plötzlich das Gefühl, seine ganze Umgebung bewege sich in Zeitraffer bzw. Zeitlupe. Dieser Effekt ist deutlich stärker als ein *AXXELERATUS*, da der Faktor, um den die Zeit sich ändert, irgendwo zwischen sieben und zehn schwankt. Eine Verständigung zwischen Helden, die sich in unterschiedlichen Zeitzonen befinden, ist dementsprechend kaum möglich. Selbstverständlich sind von der Zeitverschiebung nicht nur Helden betroffen, sondern alles und jedes, das sich in der Zone befindet. Ein verlangsamter Gegenstand wird also auch in Zeitlupe zu Boden fallen, ein beschleunigtes Wurfinstrument so schnell fliegen, daß es mit bloßem Auge gar nicht zu verfolgen ist – bis es die beschleunigte Zeitzone verläßt.

Raumverschiebung: Dieser Effekt erinnert in seinen Auswirkungen an einen *TRANSVERSALIS*: Ein Held findet sich plötzlich an einem ganz anderen Ort wieder, ohne den Augenblick des Wechsels bewußt erlebt zu haben. So könnte er mit einem Schritt alle diejenigen überholen, die eben noch vor ihm gingen, oder beim Durchschreiten einer Tür überraschend in einen ganz anderen Raum gelangen als in den, der eigentlich hinter dieser Tür liegt.

Magnetismus: In diesen Zonen werden alle Metallgegenstände mit einer Energie angezogen (bzw. abgestoßen), die in dieser Weise kaum bekannt ist. Ein Held in Kettenhemd kann dadurch problemlos an die Decke gehoben werden, Metallwaffen werden aus ihren Scheiden gezogen und Gürtelschnallen abgerissen (*Ausweichen*-Proben).



Das Finale

Wenn es die Helden endlich geschafft haben, den Konzertraum im ersten Obergeschoß zu betreten, bietet sich ihnen ein sehr erstaunliches Bild. In dem von flackerndem Kerzenlicht erleuchteten Raum sitzen sieben Menschen im Kreis und betätigen Instrumente, die den Helden völlig unbekannt sind: Eine übermannsgroße, gebogene Harfe, die mit einem Bogen wie eine Geige gestrichen wird; ein Ständer mit mehreren Dutzend unterschiedlicher Glasstangen, die mit kleinen Klöppeln angeschlagen werden; zwei gewaltige Pauken, die so tiefe Töne von sich geben, daß die Eingeweide davon mehr erschüttert werden als die Trommelfelle; ein Orgelpositiv (das ist eine kleine, transportable Abart der Orgel ohne Pedale, bei der der Spieler mit den Füßen die nötigen Blasebälge betätigt); ein posaunenartiges Blasinstrument, das mehrfach gewunden ist und durchdringend tiefe Baßöne erzeugt. Die sechste Person ist eine Frau mittleren Alters, die kein Instrument vor sich hat, aber mit einer unglaublichen Schrillichkeit gesungene Töne produziert, die an sich jedes Glas sofort zerspringen lassen müßten.

Der siebte schließlich ist ein uralter, verhutzelter Mann mit einer dicken Brille, der an einem mit Papieren überladenen Stehpult steht und wild vor sich hin fuchtelt. Der Boden um ihn her ist ebenfalls von losen Blättern bedeckt, die vom Pult heruntergefallen zu sein scheinen.

Über dem Kreis der Musiker wirbelt eine formlose, dunkle Wolke, für die das gleiche gilt wie für die, die über dem Haus schwebt. Aus der Nähe crinnet sie an einen großen Wasserstrudel, in dem kleine Sternchen zu treiben scheinen, und mit etwas Einbildungskraft kann man darin sich windende Gestalten erkennen.

Spezielle Informationen:

Alle Anwesenden sind in tiefste Trance versunken, ihre starren Blicke sind auf die Instrumente oder ins Leere gerichtet, ihre Bewegungen haben etwas merkwürdig mechanisches, als würden sie wie Marionetten von einer anderen Kraft gelenkt. Der alte Mann an dem Pult scheint ursprünglich der Initiator des Konzerts gewesen sein, der den Musikern Spielanweisungen gegeben hat, aber jetzt achtet niemand mehr auf ihn.

Meisterinformationen:

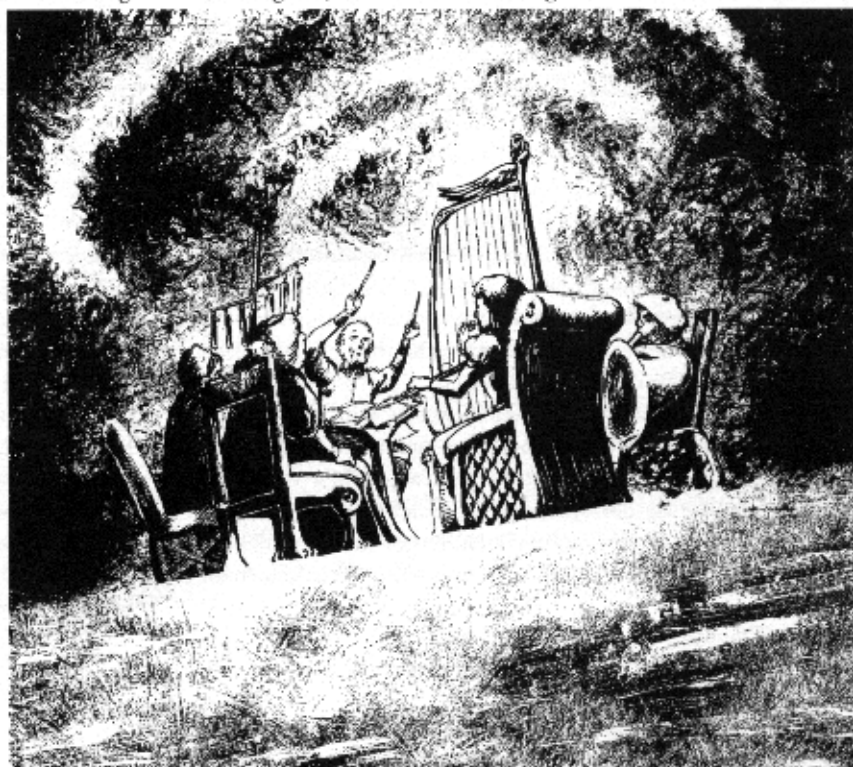
Die Magie der Klänge hat die Musiker in ihren Bann geschlagen und dabei so etwas wie ein Eigenleben entwickelt. Die sieben Leute sind in Bereiche vorgestoßen, die Sterblichen nicht offenstehen, und die Mächte, die sie angerufen haben, haben sich ihrem Einfluß längst entzogen. Es ist ihnen nicht mehr möglich, das Spielen aus eigenem Antrieb zu beenden, sie werden es fortsetzen, bis sie an

Erschöpfung sterben – und nur die Götter wissen, ob sie es dann beenden würden ...

Die einzige Möglichkeit, diesen Teufelskreis zu durchbrechen, liegt darin, daß Außenstehende eingreifen und die Musik beenden. Das mag eine Zerstörung der Instrumente bedeuten, oder aber einfach ein gewaltsames Wegreißen der Musiker von ihren Instrumenten. Sie werden sich nicht wehren, sondern wie willenlose Puppen zusammenbrechen. Einzig Dorgando zappelt wild und versucht alles, um sich einen Einflußname von außen zu entziehen. Dabei kommt er jedoch nicht zu Bewußtsein, sondern tritt, schlägt und beißt wild kreischend um sich.

Dies ist die Todesstunde des alten Musikers. Selbst wenn er aus dem Bann der Musik befreit wird, wird die Erkenntnis, daß das Experiment mißlungen ist, sein Herz brechen. Versuchen Sie, ihm einen dramatischen Abgang zu verschaffen, im Idealfall läßt er sich einfach nicht retten und wird mit dem ganzen Haus untergehen.

Sobald mindestens vier Instrumente auf diese Weise zum Verstummen gebracht worden sind, beginnt die angestaute magische Energie, die bisher durch die Musik an ihrem Platz gehalten wurde, aus der Bahn zu geraten. Der schwarze Wirbel in dem Raum beschleunigt sich zusehends, untermalt von einem infernalischem Jaulen, während sich blitzdurchzuckte Fetzen dieser Materie aus der Wolke loslösen und in alle Richtungen davonschwirren. Wer in die Bahn eines derartigen Fetzen gerät, erleidet Auswirkungen wie von einem FULMI-





NICTUS, dessen Stärke Sie je nach Zustand des betroffenen Helden selbst festlegen können. Verdeutlichen Sie den Helden die Gefahr, in der sie sich befinden, indem Sie einen der Musiker in einen solchen Wolkenfetzen geraten lassen.

Draußen entwickelt sich derweil ein gewaltiger Sturm: Ein Gewitter mit heftigen Blitzen und dröhnenden Donnerschlägen entlädt sich direkt über dem Haus. Schließlich drückt eine Windböe die Fenster des Raumes auf, die klirrend gegen die Wände schlagen. Von dem Wind werden einige Kerzenleuchter umgeworfen und entzündeten Teppiche und Vorhänge. Innerhalb weniger Minuten wird sich dieser Raum in ein flammendes Inferno verwandeln – eventuelle Löscheversuche werden durch die umherfliegenden Fetzen der schwarzen Wolke zu einem Alveranfahrtskommando.

Die Helden sollten an diesem Punkt recht deutlich spüren, daß sie das Gebäude möglichst schnell verlassen müssen, wollen sie dieses Abenteuer lebendig überstehen. Wählen sie dazu den Weg durchs Haus, haben sie mit den gleichen Effekten zu kämpfen wie auf dem Hinweg – vielleicht noch etwas drastischer. Einfacher wäre es, das Fenster zu nehmen – mit einem gewagten Sprung oder geklettert. Bis zum Boden sind es von der Fensterbank aus fünf Schritte, unten ist eine Wiese. Der Regen strömt wie aus Kübeln, und die Donnerschläge folgen einander in Abständen von nur wenigen Augenblicken. Mehrere Blitze sind bereits in das Dach der Villa eingeschlagen und es in Brand gesetzt.

Jeglicher Zauberversuch kostet in diesem Augenblick zwar keinerlei Astralenergie, ist aber in seinen Auswirkungen völlig unkontrollierbar. Zumeist ist die Wirkung um ein vielfaches stärker als üblich, außerdem überlastet der Fluß der Astralenergie den Geist jedes Zaubersenden, was in pochendem Kopfschmerz (KL und IN -2) und eventuell sogar Ohnmacht resultiert.

Wenige Minuten nach Freiwerden der Astralenergie be-

kommt alles in der Nähe des Hauses nach und nach so etwas wie ein Eigenleben: Pflanzen beginnen sich um die Füße der Helden zu schlingen, Einrichtungstücke bewegen sich und rutschen durch die Räume. Wenn die Helden immer noch überschüssige Kraftreserven haben, können Sie sogar einen Dämon erscheinen lassen, der das Chaos im Astralraum benutzt hat, um in diese Welt einzudringen. Die Zone des Gewitters und des größten Teils dieser Phänomene ist auf einen Bereich von etwa fünfzig Schritt Radius um das Haus herum beschränkt, wer sich also weit genug entfernt, wird von den Phänomenen verschont und erleidet nur noch den strömenden Regen. Aus diesem sicheren Abstand kann man beobachten, wie die Flammen sich nach und nach auf das ganze Gebäude ausbreiten. Und wer genau beobachtet, hat sogar das Eindrücke, als bewege sich das ganze Haus, winde sich wie in Schmerzen oder versuche, seine Fundamente aus dem Boden zu ziehen und davonzulaufen. Schließlich bricht es jedoch in sich zusammen, und nach zwei Stunden zeugen nur noch schwelende Trümmer von der ganzen Angelegenheit.

Die Angehörigen der beiden Banden haben zu Beginn des Infernos ihr Heil in der Flucht gesucht, daher werden sie die Helden auch kaum noch einmal behelligen.

Ob und wie viele der Musiker die Helden gerettet haben, ist für den Fortgang der Geschichte nicht entscheidend, sie werden sich jedoch nicht mehr an die entscheidenden Vorgänge erinnern. Sie haben einzig "diese fremdartige Musik nach Meister Dorgandos Vorgaben gespielt und dabei gemerkt, daß das Ergebnis seltsame Gefühle auslöste". Nach einiger Zeit wollte einer der Beteiligten nicht mehr mitmachen, da ihm die Auswirkungen der Musik unheimlich wurden, ließ sich aber in einer längeren Diskussion dazu bewegen, doch noch weiterzumachen (dies war die Zeit zwischen den ersten Vorfällen in der Gaststätte und den später wieder einsetzenden Effekten).

Nachspiel

Falls die Helden die Vorfälle irgendwelchen Behörden melden, werden sie als verantwortliche Brandstifter am Landhaus der Gräfin betrachtet, damit schuldig am Tod wenigstens von Dorgando Paquamon. Es wird nicht leicht sein, die Behörden von der eigenen Unschuld zu überzeugen.

Sollte Hesindian bei den Helden gewesen sein, wird er die Helden vor dieser Gefahr warnen und sie bitten, Stillschweigen über die Geschehnisse zu wahren, abgesehen von einer Schilderung, die sie der örtlichen Gildenleitung vorlegen sollen. Dies wird in einem mehrtägigen Verhör ausarten, das allerdings den Ruf der Helden in dieser Gilde deutlich hebt.

Dennoch werden sie gebeten, die Geschichte für sich zu behalten, da die Gildenoberhäupter ahnen, daß hier ein Bereich der Magie berührt wurde, der kaum zu beherrschen ist, aber in falschen Händen fürchterliche Folgen haben könnte.

Offiziell wird die ganze Angelegenheit als ein tragischer Unfall behandelt: ein Blitz, der das Haus in Brand setzte, und Dorgando und eventuelle andere Todesopfer konnten sich nicht rechtzeitig aus dem brennenden Haus retten.

Je nachdem, wieviel Eigeninitiative die Helden im Verlauf des Abenteuers aufgebracht haben, schlagen wir eine 'Belohnung' zwischen 100 und 150 Abenteuerpunkten vor.



Sumus Kelch

Ein DSA-Szenario für den Meister und 3-5 Helden der Erfahrungsstufen 4-7

von Michael Maurer und Bernhard Pesch

Hintergrund (Meisterinformationen)

Aus der »Rolle der Jahre« des Efferd-Heiligtums zu Grangor:

13. Phex 981 BF: Herzog Odo Frankwart zu Ehrenstein, der zur Zeit an der Westküste weilt, beehrte unser Heiligtum mit seinem Besuch und stiftete einen mit Saphiren und Aquamarinen besetzten Kelch im Werte von sicherlich 3.000 Dukaten. Der Tempel wird das Haus Ehrenstein allezeit in seine Gebete einschließen.

Die Sage vom alten Herzog Odo (Pelmens Geschichte):

„Odo Frankwart war einst ein mächtiger Herzog der Tobrier. Er war der Großvater des Herren Bernfried, der jetzt in seiner Heimat gegen die Dämonen kämpft. Herzog Odo führte zu seiner Zeit eine Fehde mit dem Kaiser, Reto von Gareth, der weiser war als irgend ein Kaiser des Neuen Reiches seit ungezählten Generationen. Die Feinde des Reiches – aber auch die Provinzherrn – zitterten vor Retos Stärke.“

In des Kaisers sechstem Regierungsjahre träumte dem alten Herzog von seinem nahen Tode. Er sah den Kaiser die Macht des Herzogtums Tobrien zerschlagen, sobald sein noch junger Sohn Kunibald auf dem Throne säße. Da wurde ihm bang ums Herz, denn er liebte sein Land und wollte es bewahren. Er nahm den heiligen Kelch von Sumus Kate, der seit Menschengedenken das Herz Tobriens war, um ihn fernab der Heimat zu verbergen, auf daß das Herz des Landes nicht in falsche Hände falle. Auf geheimen Pfaden reiste er durchs ganze Reich, stets darum bemüht, den Kelch gut zu verbergen. Bis nach Grangor, der Stadt am siebenwindigen Meer, trug er ihn. Dort fühlte der Herzog sein Ende nahen. Des Nachts schlich er durch die Straßen und Brücken der Händlerstadt und vertraute das Heiligtum den Priestern des Efferd an, deren Tempel seit der Gründung Grangors allem Unheil getrutzt hatte. Hier wählte er ihn in Sicherheit.

Seinem Sohn Kunibald sandte er ein Schreiben, worin er das Versteck des Kelches offenbarte. Hernach, so will es die Legende, verwandelte sich Odo Frankwart in eine knorrige Eiche, die noch heute auf dem Tempelplatz zu sehen ist. Der Kelch aber ruhte viele Jahre im Efferdtempel, denn Herzog Kunibald, der ein recht zwölfgöttergläubiger Mann war, wollte seinem greisen Vater keinen Glauben schenken. So wußte lange niemand um das wahre Wesen des Kelches, bis, ja bis die Druidin Xindra zu Herzog Bernfried kam und sie den vergilbten Brief Gevatter Odos fanden.“

„Als weiland der, der ein Sohn Sumus selbst, der an Sumus Heimstatt gebunden durch göttlichen Pakt, der, der Gorbantor geheißen, den ewigen Kelch zur Insel im heiligen See brachte, da war ein geifernd Wutschnauben in Siebter Sphäre.

Als weiland der, der den falschen Träumen glaubte, der abgründiger Irrnis und zeitloser Verschwörung erlag, den ewigen Kelch an ferner Küste zu bewahren suchte, da war ein brandender Jubel in Siebter Sphäre.

Doch als jüngst der, dessen Väter Land verloren, dessen letzte Hoffnung der ewige Kelch, der, dessen Queste nimmermehr gelingen darf, aufbrach zu ferner Küste, da war wachsame Sorge in Siebter Sphäre, deren Meister ICH bin.

Darum sollest du, meine Dienerin, die du nicht nochmals fehlen wirst, die du meinem Willen einmal nicht gehorchtest, ein weiteres, letztesmal mein Werkzeug sein.

Also spricht Borbarad, Sohn des Nandus.“

—Aus den Gesichtern der Saya von Brabak (die ihr nächstens träumten)

Worte des Gorbantor – aus einer alten Überlieferung tobrischer Druiden (Xindras Geschichte):

*„Seht ihr im Süden Sumus Schale strahlen,
fünf helle Sterne im Halbrund am Firmament?“*

*Mutter Sumu will uns damit sagen,
daß sie von Leben noch erfüllt.*

Denn so spreche ich, der Erdriese Gorbantor:

Zu Anbeginn der Zeiten, als die Urmutter im Sterben lag, erbat ihre Tochter Peraine einen Kelch, Sumu zu retten. Vom Allerschaffenden Los erbat sie ihn. Doch kein Leben vermochte Peraine der Mutter zu schenken. So verbarg sie den Kelch auf Dere, von der Sumu Kinder wohl bewacht. Ich bin ein Kind der Sumu, ein Riese, und Sumus Kate wird meine Heimstatt geheißen, der Ort, an dem Sumu noch immer lebt. Dieser Ort ist das Herz des Yliseses und der See ist das Herz dieser Lande. Peraine verbarg den Kelch auf meiner Insel, er ist unter meinem Schutz.

Trägt aber einer den Kelch des Lebens hinfort von diesem Ort, so soll er werden dem Baume gleich und Wurzeln schlagen tief in Sumus Leib. Dieses Land aber wird darben, härter und kälter werden, gleich dem nackten Fels.

So seid wachsam, sollte ich eines Tages nicht mehr sein. Hütet Sumus Kelch, wacht für Zeit und Ewigkeit.“



Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Sumus Kelch führt die Helden und den Meister im späten Herbst des Jahres 1020 BP. nach Grangor, der Stadt am siebenwindigen Meer, wo in jenen schicksalhaften Tagen nicht nur der Verbleib eines uralten göttlichen Artefakts geklärt, sondern gar über das Wohl und Wehe eines ganzen Landes entschieden wird. Die Helden werden dabei unvermeidlich Zeugen oder gar Verursacher eines tragischen Geschehens, dessen Auswirkung ihnen vielleicht erst viel später bewußt wird.

Für den Einstieg bieten sich verschiedene Möglichkeiten an:

- Da Sumus Kelch zeitlich und zu einem kleinen Teil auch inhaltlich an das Abenteuer **Shafirs Schwur** anknüpft, könnten dieselben Helden, die schon am unglaublichen Geschehen im Sommer dieses Jahres beteiligt waren, z.B. auf Herzog Cusimos Einladung hin nach Grangor gereist sein (in diesem Fall hegt Domna Saya, die Erzschatkin dieses Abenteuers, ganz persönliche Haßgefühle für die Helden).

- Freilich ist dieses Abenteuer auch im Rahmen einer Tobrien-Kampagne spiel- bzw. vorstellbar, d.h. die Helden kennen Pelmen und Xindra bereits und haben sie auf ihrem langen Weg nach Grangor begleitet. Während dieser Reise – die mitunter genug Stoff für ein eigenes Abenteuer bietet – haben die Helden das Vertrauen der beiden gewonnen und von der Geschichte des Kelches erfahren. Dementsprechend gilt es dann die vorgegebenen Ereignisse in Grangor abzuändern.

- Die letzte, wahrscheinlichste Möglichkeit ist jene, wonach die Helden eher zufällig (aus persönlichen Motiven) zur richtigen Zeit in Grangor weilen. Dann nimmt das Abenteuer den geschilderten Verlauf.

Ein Wort noch an den Meister:

Dieses Abenteuer birgt – trotz der Kürze und Einfachheit der eigentlichen Geschichte (die Suche nach dem Kelch) – eine

Faszination, die eine Spielergruppe erfordert, die zumindest über ein wenig 'aventurisches Lebensgefühl' verfügen sollte.

Denn obschon für den Meister genug Freiraum verbleibt, mit eigenen Ideen die recht einfach gestrickte Detektivgeschichte um einige Facetten zu bereichern, lebt dieses Abenteuer vor allem von dem Mythos, der mit einem 'Kelch des ewigen Lebens' einhergeht. Wenn selbiger Kelch zudem über das Schicksal eines Landes und seiner Bewohner entscheidet und darüber hinaus eine der höchsten Dienerinnen Borbarads auf den Plan ruft, dann sollte dies eigentlich genug Motivation für jeden Helden sein.

Der Kelch selbst sollte bis zum Schluß ein Mythos bleiben, d.h. die Helden wissen auch am Ende des Abenteuers nicht, ob tatsächlich das wohl älteste und mächtigste derische Artefakt zum Greifen nahe war (in Wahrheit ist es weit eher ein zwar überaus alter und kostbarer, gleichwohl nicht wundertätiger Kelch, der nun im Meer der Sieben Winde ruht – freilich brauchen die Helden dies nicht zu wissen).

Ein eher erheiternder, gleichwohl stimmungsvoller Aspekt ergibt sich aus dem Gegensatz zwischen den Meisterpersonen und den Bewohnern der Stadt Grangor, der größer kaum sein könnte. Ein adliger Stutzer, der nur hinter vorgehaltenem parfümierten Spitzentüchlein mit dem tobischen Baron Pelmen spricht, oder ein allzu aufdringlicher Kavalier, der Xindra beharrlich den Hof macht, geben dem Meister die Gelegenheit, den Helden die Lebensweise im Horasreich näherzubringen (und sie vielleicht schon vor dem eigentlichen Abenteuer mit den Meisterpersonen bekannt zu machen).

Es ist darum auch nicht übermäßig von Bedeutung, über welchen Grad an Erfahrung ihre Heldengruppe verfügt, korrigieren sie bei starken Abweichungen von der Stufenvorgabe einfach die Werte der Gegner entsprechend.

Grangor

Allgemeine Informationen:

Grangor, die Stadt in Efferds Schoß, vom Strom des Phecadi und den Fluten des siebenwindigen Meeres sanft umwagt, ist zweifelsohne – und die stolzen Grangorer werden auch nimmer müde dies zu betonen – die ungewöhnlichste aller Städte im Horasreich.

Einst gab es in der Lagune der Phecadimündung viele kleine Inselchen, die im Laufe der Jahrhunderte durch ungezählte Brücken zusammenwuchsen und heute vier große Inseln bilden, auf denen die Bürger Grangors ihre Häuser errichteten. 'Stadt der hundert Kanäle' wird die Freistadt darum auch oft genannt und wahrlich, die berühmten Gondeln sieht man ebenso häufig wie stolze Hochseeschiffe und kleine Lastkähne, die den Reichtum der Stadt mehren und ihren Ruhm in aller Herren Länder tragen.

Bürgersleut' und manch buntes Volk drängen sich dieser Tage durch die sauberen Gassen, flanieren über Brücken und Plätze, dabei stets sorgsam beäugt von den Grangorer Stadtwachen,

der 'Zweililiengarde'. Alles will so recht friedlich erscheinen, doch in Grangors bewegter Vergangenheit war die Stadt schon mehr als einmal der Schauplatz sonderbarster Begebenheiten.

Meisterinformationen:

Zur Ausgestaltung und Beschreibung der Stadt Grangor, seiner Bewohner und Örtlichkeiten sei auf das Kapitel **Grangor – Stadt der Kanäle** in der Spielhilfe **Das Reich des Horas** verwiesen.

Auf dem Efferdplatz

Allgemeine Informationen:

Über euren Köpfen spiegelt sich das Licht der Morgensonne in den grüngetönten Alabasterkuppeln des Efferdtempels, der sich trutzig inmitten Alt-Grangors erhebt. Malereien von Delphinen und Wellen, mit weißer Gischt gekrönt, schmücken die Außenwände des Heiligtums. Eine frische Brise zieht über den



gepflasterten Vorplatz und streicht durch die herbstlich gefärbten Blätter einer knorrigen Eiche, die den Platz beschattet. Darunter hat eine alte Fischerin ihren Stand aufgeschlagen und preist lautstark den nächtlichen Fang. Entlang der Tempelmauer flaniert müßig ein junges Paar und ein geschäftiger Händler eilt vorüber, ohne die Alte weiter zu beachten.

Spezielle Informationen:

"Habt ihr's schon gehört? Heut' nacht haben sie den Ehrensteinkelch aus dem Tempel gestohlen," ruft die Fischerin zu euch herüber und zeigt mit ausholender Geste zum Portal hinüber. Eine Efferd-Priesterin in blau-grüner Robe, mit Efferdschmuck prächtig verziert, steht neben einem großen, von Reisestrapazen sichtlich gezeichneten Rittersmann und redet auf ihn ein. Seine Begleiterin, eine außergewöhnlich hübsche Frau, deren langes, schwarzes Haar über ein grünes, mit einer Vielzahl von Stickereien besetztes Kleid fällt, verfolgt schweigend den Disput.

Das flanierende Paar, er das Linnenhemd weit geöffnet (so daß ein jeder die gelockten Brusthaare sehen kann), sie im Spitzenkleid mit züchtiger Haube, nähert sich der Szenerie. Die beiden bleiben kopfschüttelnd hinter dem Rücken des Kriegers stehen und scheinen sich über dessen Aufmachung zu amüsieren. Er wirkt aber wahrlich etwas deplaziert, wie er da auf dem Efferdplatz steht, in staubbedeckter Rüstung mit einer Kettenhaube auf dem Kopf.

Meisterinformationen:

Der Ritter ist der tobrische Baron Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein, der an diesem Morgen von der Hochgeweihten des Grangorer Efferdtempels die Rückgabe eines Kelches erbitten wollte, den vor vielen Jahren sein Großonkel Odo als Gabe der Priesterschaft vermachte. Doch just in der Nacht zuvor – welch Frevel – beraubten Unbekannte den Tempel seines kostbaren Relikts. Die Frau an der Seite Pelmens ist die Druidin Xindra. Eine ausführlichere Beschreibung findet sich im Anhang.

Des Ritters Leid

Allgemeine Informationen:

Mit einem resignierenden Schulterzucken wenden sich der Ritter und die Frau von der Geweihten ab und schauen hilfessuchend zu den umstehenden Personen. Hüstelnd geht das Pärchen eilig seiner Wege.

Die Frau mustert euch mit ihren tiefen, grünen Augen, dann wendet sie sich an ihren Begleiter und flüstert einige Worte. Der Ritter schaut zunächst unwillig in eure Richtung, dann scheint er sich einen Ruck zu geben und kommt auf euch zu.

Meisterinformationen:

Nach einigen knappen Begrüßungsworten (wobei Pelmen den wahren Rang seiner Begleiterin verschweigt) bittet der Baron die Helden um Hilfe, den gestohlenen Kelch zu finden (sollten die Helden ihrer Gruppe allesamt als ungeliebte Altreicher erkenntlich sein, so vertraut Pelmen auf ihre Kenntnisse der Sitten und Gebräuche).

Um die Geschichte und die Bedeutung des Ehrenstein-Kelches zu erhellen, wird Pelmen den Helden die Legende von seinem Großonkel, dem alten Herzog Odo, erzählen (**Pelmens Geschichte**).

Nach diesen Ausführungen werden die Helden vermutlich ehrfurchtsvoll zur knorrigen Eiche auf dem Efferdplatz hinübersehen und Baron Pelmen wird ihre Ahnungen mit bedeutungsvollem Kopfnicken bestätigen. Der Ritter glaubt, daß sein Großonkel einen verhängnisvollen Fehler begangen hat, als er den Kelch nach Grangor brachte und daß er damit einen alten Fluch heraufbeschwor. Heute darbt Tobrien unter den Klauen raubender und mordender Dämonenknechte und die Rückkehr des Kelches ist die letzte Rettung für das Land.

Es ist zu hoffen, daß den Helden diese Bemerkung genügt, um sich nun eilfertigst auf die Spur des Ehrenstein-Kelches zu begeben. Ansonsten verspricht Baron Pelmen ihnen eine stattliche Belohnung von 100 Dukaten.

Er warnt die Helden außerdem noch vor den Dieben des Kelches, die ohne Zweifel von seiner Queste wußten und ihm zuvorkamen (warum sonst sollte der Kelch ausgerechnet jetzt gestohlen werden?!).

Schon lange wird vermutet, daß sich im engsten Umfeld des tobrischen Herzogs Bernfried auch ein oder mehrere Spitzel Borbarads aufhalten.



Nachforschungen

Meisterinformationen:

Es bleibt nun den Helden überlassen, wie sie die Suche nach dem Kelch angehen. Im folgenden seien einige Orte vorgestellt, wo die Helden möglicherweise etwas über den Verbleib des Kelches erfahren können. Dabei ist es eher nebensächlich, in welcher Reihenfolge sie vorgehen, oder ob sie gar die eine oder andere Möglichkeit auslassen.

Während der Suche (oder wann immer sich eine passende, stimmungsvolle Gelegenheit ergibt) erzählt Xindra einem (oder mehreren) Helden die Sage von Sumus Kelch (auch 'Peraines Schale der wundersamen Heilung' geheißen), der ihrem Glauben zufolge nichts anderes ist als der Ehrenstein-Kelch (**Xindras Geschichte**).

Sollten die Helden bei ihren Nachforschungen zuviel Zeit benötigen, so müssen Sie eben glaubhafte Gründe ersinnen, warum auch Sayas Schergen aufgehalten wurden (z.B. durch Kontrollen der Stadtgarde an den Fährstationen).

Der Vinsalter Hof

Bereits seit dem gestrigen Nachmittag wohnen Xindra und Baron Pelmen im Hotel *Vinsalter Hof* (ein Grangorer Stutzer fand es recht komisch, den beiden ausgerechnet das beste Hotel Grangors zu empfehlen – und tatsächlich gleicht der kriegerrische Tobrier Pelmen in dieser Umgebung einem Basilisken im Rosenbeet). Sofern sie sich nicht aktiv an den Nachforschungen beteiligen, werden sich Pelmen und Xindra hier aufhalten. Auch für eine erste Lagebesprechung könnte dies der richtige Ort sein. Das nobelste Hotel der Stadt ist geradezu berüchtigt für seine ausgeprägten höfischen Umgangs- und Benimmformen und für die genaue Auslegung der Etikette.

Der Efferdtempel

Der eigentliche Andachtsraum des kostbar ausgestatteten Tempels ist ein Meeressgarten im überdachten Innenhof. Das wenige Licht, das durch die Kuppel fällt, spiegelt sich im Wasserbecken und taucht den Innenhof in ein unwirklich-grünes Schimmern. Eine Vielzahl von Meerestbewohnern lebt in dem Salzwasserbecken. Schnecken, kleine Schildkröten und Krebse kriechen umher und allerorten wuchern nie gesehene Wasserpflanzen und Farne. Über die mit Marmor ausgelegten Wege wandeln Geweihte und Gläubige gleichermaßen. Die Hohepriesterin des Tempels ist Erlane von den Inseln. Sie trägt eine lange, blau-grüne Robe, über die ihr lockiges, graues Haar wallt (es handelt sich um dieselbe Frau, welche die Helden morgens am Portal sahen).

Die Tempelvorsteherin vermag folgendes zu berichten: Vor der morgendlichen Andacht wurde der alte Geweihte Effen ohnmächtig hinter einem der Schilfbüsche gefunden. Er hatte die ganze Nacht mit Meditationen im Garten verbracht und wurde von hinten niedergeschlagen (weshalb er die Diebe nicht sehen konnte).

Dann führt sie die Helden zu einer Seitenkapelle. Auf dem Altar steht ein mit Muscheln geschmücktes Tabernakel. Es wurde

offensichtlich gewaltsam aufgebrochen. Die Priesterschaft verwandte den Ehrensteinkelch als Behältnis für geweihtes Wasser, das hier aufbewahrt wurde.

Am Morgen kam die Stadtwache und nahm den Fall auf. Wenig später erkundigte sich ein Tobrier nach dem Kelch.

Fragen die Helden nach der Herkunft des Kelches, holt die Priesterin die alten Jahresrollen hervor, in denen die Geschichte des Tempels verzeichnet ist. Die Passage, die den Ehrensteinkelch betrifft, findet sich rasch (siehe Hintergrund).

Meisterinformationen:

Die Diebe sind durch einen unterirdischen Tunnel, der das Wasserbecken mit einem der Kanäle verbindet (um das alte Wasser abzuleiten), ins Innere des Tempels gelangt.

Die Stadtwachenkommandantur

Die Kaserne der Stadtwache befindet sich in Kopp, dem Viertel der einfachen Handwerker und Bürger Grangors. Sie wird von einem hölzernen Turm überragt, von dem aus man den gesamten Hafen überblicken kann. In einem der Seitengebäude befinden sich Schreibstuben, in denen man etwas über den Fall des Ehrenstein-Kelches erfahren kann. Konfrontieren Sie die Helden mit einem verknöcherten Beamten, der für sich den Fall schon längst gelöst hat. Er ist der Überzeugung, daß der Kelch vermutlich in ein paar Tagen auf dem Schwarzmarkt in Suderstadt wieder auftauchen wird. Wenn die Stadtgarde dann zuschlägt, kann man vielleicht endlich wieder ein Mitglied der Brekker-Bande im Kanal ersäufen.

Der Phextempel

Das Gebäude gleicht äußerlich eher einer Prunkvilla denn einem Gotteshaus. Auch das Innere zeugt von verschwenderischem Luxus. Hier sitzen in einem Salon fette Händler und unauffällige Geweihte in kleinen Gruppen beisammen, rauchen Pfeife, trinken Tee und unterhalten sich flüsternd übers Geschäft. Es wird die Helden (wohl eher Pelmen) eine ordentliche Spende an den Göttlichen Fuchs kosten, ehe die Tempelvorsteherin Thalia ihnen ihre Aufmerksamkeit schenkt. Sie verweist auf den einbeinigen Bettler Jog am Fischmarkt, "der vergangene Nacht etwas gesehen haben will."

Der Bettler Jog

Es wird bereits auf Mittag zugehen, wenn die Helden den Fischmarkt erreichen. Er erstreckt sich über drei Hallen und den davorliegenden Platz. Dem Namen entsprechend wird hier tatsächlich vorwiegend Fisch feilgeboten, doch auch alle anderen erdenklichen Waren werden gehandelt. Gaukler und Musikanten führen ihre Künste vor. Marktschreier preisen lautstark ihre Angebote und scheuen nicht davor zurück, die Waren und den Händler des Nachbarstandes übelst zu schmähen.

Es wird eine Weile dauern, bis die Helden den einbeinigen Jog im Gedränge gefunden haben. Verdreckt und unrasiert sitzt er neben dem Eingang einer der Markthallen. Einen dicken, schmutzigen Verband hat er um den Beinstumpf gewickelt und neben ihm lehnen gut sichtbar zwei hölzerne Krücken. Fol-



gende Informationen kann er den Helden geben, wobei natürlich eine angemessene Spende ausschlaggebend für seine Redseligkeit ist:

Gestern Nachmittag beobachtete er in der Herberge *Zur Offenen Hand* eine Gruppe seltsamer Gestalten, die nicht aus Grangor stammte und sehr geheimnisvoll tat. Als er sie zu belauschen versuchte, hörte er mehrmals den Begriff 'Efferdtempel'. Er ahnte sogleich, daß sie etwas im Schilde führten und schlug darum sein Nachtlager hinter der Eiche auf dem Efferdplatz auf. Zwar konnte er die ganze Nacht nichts bemerken, aber als am Morgen die Kunde umging, der Kelch sei gestohlen worden, dachte er sich seinen Teil.

Der Bettler kann eine sehr genaue Beschreibung der Diebe geben: Es handelte sich um einen stinkenden Zwerg mit einem gehörnten Helm und einer riesigen Axt ("Ein Zwerg halt, wie man ihn aus den Geschichten kennt."). Ihm zur Seite saß eine hochgewachsene Tulamidin, gekleidet in einen roten Kaftan. Die beiden anderen waren ein Söldnerpärchen, sie trugen Schwerter, Lederharnische und weite Hüte mit Federbüschen.

Die Herberge *Zur Offenen Hand*

In der Herberge ist jeder Gast willkommen, gleich ob Händler, Söldner oder Bettler. Im Schankraum ist die Wirtin, Frau Bruggenberger, gerade damit beschäftigt, das Geschirr des Mittagessens abzuwaschen. An der Theke sitzt ein betrunkenen Fischer und schlürft Rotwein aus einem tönernen Becher. Jedem, der es hören will, erzählt er, daß letzte Nacht sein Kutter leckgeschlagen ist, und daß es Wochen dauern wird, bis er ihn wieder repariert hat. Dann nimmt er mit traurigen Augen einen tiefen Schluck aus dem Becher.

Die Wirtin dagegen weiß den Helden weit interessanteres zu erzählen: In der vorletzten Nacht haben vier Personen, auf welche die Beschreibung zutrifft, in der *Offenen Hand* übernachtet. Sie kann noch Einzelheiten zu den Beschreibungen des Bettlers hinzufügen. So trug die Tulamidin meist einen spitzen, breitrempigen Hut und führte einen gewundenen Stab mit sich. Ganz offensichtlich eine Zauberin. Sie nannte sich Ischa Zhamorrah. Der Zwerg kam aus dem Amboßgebirge. Er nannte sich Frathag, Sohn des Fraglor. An die Namen der Söldner kann sie sich nicht erinnern, aber der Mann hatte einen fiesen, eiskalten Blick und er benahm sich äußerst rüpelhaft. Die meiste Zeit, die sich die Gruppe in der Herberge aufhielt, saß sie am Ecktisch im Schankraum, trank Schnaps und tuschelte. Am gestrigen Abend zahlte der Zwerg dann Übernachtung, Essen und Zeche. Er mußte ziemlich viel bezahlen, aber es schien auch nicht an Dukaten zu mangeln.

Der 'Schwarze Brekker'

Der 'Schwarze Brekker', wie man den Anführer der Brekkerbande in Grangor nennt, gilt gemeinhin seit Jahren als für (fast) jede Schandtat in Grangor verantwortlich. Man sagt ihm und seiner Bande die Kontrolle ganzer (zweifelhafter) Stadtviertel nach, gute Kontakte zur Bettlergilde soll er ebenso haben. Sowohl durch die Hochgeweihte des Efferdtempels als auch auf der Stadtwachenkommandantur werden die Helden möglicher-

weise mit diesem Namen konfrontiert (und auf eine falsche Fährte geführt).

Am ehesten erfährt man näheres über den Schwarzen Brekker bei den Bettlern, Beutelschneidern oder in verrufenen Absteigen. Die Nachforschungen können jedoch sehr leicht gefährlich werden und sind zudem in diesem Fall unnötig. Brekkers Bande – so vielfältig ihre Unternehmungen auch sind – hat in über 15 Jahren um die Tempel Grangors und deren Eigentum stets einen großen Bogen geschlagen.

Falls sie jedoch der Meinung sind, ihre Helden bedürften einer ganz besonderen Herausforderung, dann ändern sie das Abenteuer einfach dahingehend um, daß der Schwarze Brekker (im Auftrage Sayas oder mittels schwarzer Magie gezwungen) und seine Bande den Diebstahl des Kelchs begingen.

Die Fährstation

Das Fährhaus befindet sich am Ostufer von Alt-Grangor. Ein alter Mann verkauft die Überfahrten: 12 H pro Person, für Pferde 20; der schwere Ruder Kahn legt stündlich ab. Folgendes kann der Alte über die Gesuchten erzählen: am heutigen Morgen, wohl eine Stunde bevor es überhaupt dämmerte, standen diese Gesellen hier am Steg. Die früheste Überfahrt ist aber erst bei Sonnenaufgang. Sie benahmen sich wie wildgeworden, lachten und knufften sich. Sie sind dann wohl nochmals in eine Taverne gegangen, jedenfalls kamen sie erst nach Mittag wieder und haben nach Sicheln übersetzt.

Sicheln

Das auf dem Festland gelegene Bauerndorf Sicheln ist zwar auch Teil der Stadt Grangor, spielt aber im Leben der meeresverbundenen Bürger nur dann eine Rolle, wenn die *Adler von Grangor* im heimischen Immanstadion antreten. Sonst sind nur der Perainetempel und das Haupthaus der Beilunker Reiter von größerer Bedeutung.

Allgemeine Informationen:

Am Fährhaus herrscht wie stets ein reges Treiben. Die Reisenden müssen sich auf längere Wartezeiten gefaßt machen, und das, obwohl zahlreiche Fähren ständig zwischen Sicheln, Alt-Grangor und dem Windhager Ufer verkehren. Im Vergleich zu Grangors Gassen und Kanälen, durch die beständig ein Strom von Menschen fließt, scheint es hier in Sicheln recht beschaulich zuzugehen. Am Pier sitzen einige Fischer, ein einzelner Beilunker Reiter galoppiert von Norden kommend auf der Kronstraße gen Vinsalt.

Meisterinformationen:

Es dürfte den Helden nicht schwerfallen, die Spur der Diebe in Sicheln wiederaufzunehmen. Einer der Fischer erinnert sich gut daran, daß eine 'recht merkwürdige Gruppe' vor einer knappen Stunde das neue Gasthaus *Goldener Shafir* betrat. Seitdem haben sie das Gasthaus, welches gleich neben der Fährstation liegt, nicht wieder verlassen.

Bei genaueren Nachfragen: Vor einer halben Stunde kam eine offenkundig wohlhabende Frau aus der Tür und fuhr



recht eilig mit einer Kutsche die Straße gen Norden davon. Dabei handelte es sich um Domna Saya, die, nachdem ihr stolzes Shadif-Roß 'Ass'huashtay' verendet ist, mit einer zweispännigen Kutsche reist.

Gasthaus Goldener Shafir

Allgemeine Informationen:

Ein großes Landgasthaus nahe dem Fährhaus, das mehreren Dutzend Menschen zugleich Unterkunft für die Nacht bietet. Die Schankstube ist meist gut gefüllt mit Reisenden, die vor der nächsten Fähre auf einen kurzen Trunk einkehren, oder die sich auf dem Weg nach Norden (Mittelreich) oder Süden (Vinsalt) befinden. Der Wirt und seine Bediensteten sind jetzt am späten Nachmittag mit den Vorbereitungen für den allabendlichen Ansturm beschäftigt.

Spezielle Informationen:

Die Diebe des Kelches sind nach Angaben des Wirtes vor geraumer Zeit auf das Zimmer einer wohlhabenden Dame gegangen, die sich im Gästebuch als Domna Yassia von der Greifenzinne eintragen ließ. Vor einer halben Stunde dann kam die Dame eilends die Stufen herab, lud etwas Gepäck in ihre Kutsche und fuhr davon. Dieser seltsame Zwerg, die Zauberin und die anderen beiden müssen demnach immer noch auf dem Zimmer sein.

Meisterinformationen:

Nachdem Domna Saya den Kelch in den Händen hält, ist sie ihrer unzuverlässigen Diener überdrüssig. Gemeinsam mit Ischa war es ihr ein leichtes, sie zu überwältigen. Wenn die Helden nun das Zimmer stürmen, so wird sich ihnen nur Ischa gegenüberstellen, da die übrigen bereits gefesselt am Boden liegen. Sie versucht sich gerade an einem MEMORABIA FALSIFIR, um sämtliche Erinnerungen an den Kelch auszulöschen.

Wenn Ischa von den Helden überwältigt wird, plaudert sie nach einigen Drohungen alles ihr bekannte über Domna Saya aus (wieviel dieses 'alles ihr bekannte' ist, sei dahingestellt).

Die Verfolgung

Allgemeine Informationen:

Nach einigen Meilen wilden Rittes, immer dem Lauf des Phecadi folgend, erreicht ihr einen Talkessel, der von einem ständigen Dröhnen erfüllt ist. Leichter Sprühnebel liegt über dem Tal, an dessen jenseitigem Ende sich die Kronstraße in Serpentin einen bewaldeten Hügel hinaufwindet. Nur wenige Schritte neben der Straße stürzt sich der Phecadi in Kaskaden in die Tiefe.

Spezielle Informationen:

Die Kutsche von Domna Saya rollt langsam die Serpentin nach oben. Der Kutscher scheint sichtlich Schwierigkeiten zu haben, die Pferde zu einer schnelleren Gangart anzutreiben.





Meisterinformationen:

An dieser Stelle gibt es nun mannigfaltige Möglichkeiten, wie die Helden vorgehen und Domna Saya darauf reagiert. Eine wilde Verfolgungsjagd, bei der die Helden ständig aufholen (bei der Domna Saya aber auch sogleich merkt, daß sie verfolgt wird und Zeit hat, um zu reagieren). Möglicherweise gelingt es den Helden aber auch Domna Saya zu täuschen, indem sie recht gemütlich – wie eine normale Reisegruppe – weiterreiten. Auf jeden Fall sollte es zur direkten Auseinandersetzung zwischen den Helden und Saya kommen, bei der Saya zwar angeschlagen wird, aber – wie in der folgenden Szene beschrieben – letztendlich doch obsiegt.

Das Ende ...

Allgemeine Information:

Den Kelch fest umklammernd, die schwärzlich geschminkten Lippen zu einem höhnischen Lächeln verzogen, taumelt Saya von Brabak die wenigen Schritte zur felsigen Klippe über den Phecadifällen empor. Mit dem Rücken zum Abgrund – einen Schritt hinter ihr stürzen Efferds Gewalten 40 Schritt tief ins Tal hinab – hält sie noch einmal inne.

"Gebt mir den Kelch!" Fast flehentlich klingen die Worte des Tobriers.

Blut rinnt aus Sayas Mundwinkeln, ihre Beine scheinen sie kaum mehr zu tragen, schwer muß sie sich auf ihren kunstvoll verzierten Stab stützen.

"Borbarad" – der Wind reißt ihr den Namen von den Lippen, als sie in die Leere hinaustritt.

Meisterinformationen:

Wie schon in den vorangegangenen Szenen bleibt die letztendliche Ausgestaltung des dramatischen Höhepunkts ganz ihrer meisterlichen Phantasie überlassen. Indes zwei Dinge sollten Sie beachten:

1. Der Kelch darf *nicht* in die Hände der Helden fallen (so sehr die Helden und auch die Autoren sich dies wünschen).

2. Domna Saya stürzt – wie auch immer – in die Fluten des Phecadi (womit ihr Tod keineswegs besiegelt sein muß) oder ihr gelingt die Flucht (freilich ohne den Kelch).

Was hernach geschieht ...

Ihr vermeint noch ein letztes goldenes Glitzern zu sehen, als Domna Saya und der Kelch in die schäumende Gischt des Phecadi stürzen und versinken. "Nein!" gellt der Ruf aus des Tobriers Kehle, wieder und wieder schreit er es, und kann doch den unbarmherzigen Satinav nicht erweichen, Geschehenes ungeschehen zu machen. Seine Schultern beben, als er am Abgrund auf die Knie sinkt. Das Donnern des Wasserfalls läßt sein Weinen ungehört verklingen. An seiner Seite steht, schweigend und versteinert, Xindra, die Druidin.

Die Silhouette der beiden zeichnet sich im Licht der Abendsonne gegen den Horizont ab, die Wasser des Phecadi eilen – als wäre nicht geschehen – geschwind dem nahen Meer entgegen. Mit sich tragen sie Sumus Kelch, Tobriers letzte Hoffnung. Am Morgen des nächsten Tages verabschieden sich Pelmen und Xindra von den Helden. Der tobriische Baron scheint über Nacht zehn Jahre gealtert zu sein, alle Zuversicht ist aus seinem Antlitz gewichen. Unter Dankesworten drückt er euch einen schweren Beutel Gold in die Hände ("Wollt ihr es nicht nehmen, so opfert es den Göttern. Im Tempel soll für unser aller Seelenheil gebetet werden."). Xindra schenkt euch ein letztes trauriges Lächeln, dann verschwinden sie eurem Blick. Die Zukunft wird zeigen, welches Schicksal dem heimatlosen Ritter, der schönen Druidin und nicht zuletzt auch den Helden beschieden ist.

Je **75 Abenteuerpunkte** (und weitere **25 AP** pro Held, die Sie für gutes, stimmungsvolles Rollenspiel verteilen können) sollten eine angemessene Belohnung darstellen (und das Abenteuer nicht gänzlich in Trübsinn enden lassen).

Anhang

Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein

Nimmer bezwungen im rondragefälligen Kampfe und dennoch wieder und wieder besiegt – der Herr von Ehrenstein, tobriischer Baron und Prinz, in Volkes Mund auch des Herzogs Schild geheißen, ist einer der ungezählten heldenhaften, gleichwohl tragischen Gestalten, die sich – allein mit Stahl und Glaube gewappnet – dem Schwarzen Heer in Tobrien entgegenstemmten. Doch als Schlacht um Schlacht geschlagen und Stadt für Stadt verloren war (auch Herr Pelmens geliebtes Weib ward zu Grabe getragen, dieweil die Ruinen der heimatlichen Feste noch immer schwelten), da übermannte selbst ihn, den Unentwegten, heimliche Verzweiflung und die Sehnsucht nach dem eigenen, baldigen Tode.

In der Stunde größter Trauer, als alle Hoffnung schon begraben schien, hieß ihn sein Herr, der Herzog Bernfried, die Druidin Xindra nach Grangor zu geleiten. Und als Herr Pelmen die verheißungsvolle Legende vom Kelch gehört und das lieb-

reizende Antlitz der Druidin geschaut hatte, da war ihm, als habe er einen Regenbogen, der Herrin Tsas segensbringendes Zeichen, erblickt. Der großgewachsene Ehrensteiner, dessen auffälligste Merkmale die stechenden Augen und der scharf ausrasierte Bart sind, trägt ein schlichtes, gleichwohl hervorragend gearbeitetes Kettenhemd, darüber einen blauen Mantel, der auf der linken Schulter von einer Schließe in Form eines Wolfskopfs gehalten wird. An seiner Hüfte hat er ein mächtiges Breitschwert gegürtet, das während des Aufenthalts in Grangor einem Dolch weichen muß. Die Kleidung ist staubbedeckt, zerschlissen und verströmt darüberhinaus einen merklichen Geruch nach Waffenöl, Pferd und Schweiß. Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein ist die tragische Figur dieses Abenteuers, ein Mann, der in der Heimat alles verlor und dessen Hoffnung an den Phecadifällen zusammen mit dem Kelch entschwindet. Beschreiben sie ihn als einen Menschen, der in Grangor hinter jeder – auch freundlich gemeinten – Be-



merkung eine versteckte Spitze oder Beleidigung vermutet, der zudem mit Verachtung auf das alltägliche, geschäftige Treiben in Grangors Straßen und Kanälen blickt und ansonsten vor allem seiner Schwermut nachhängt. Momente später (wurde z.B. ein Hinweis auf den Verbleib des Kelches gefunden) ist er hingegen grimmig-entschlossen, tatkräftig und geradezu herzlich im Umgang mit den Helden.

Xindra von Sumus Kate

Am Fuße der Drachensteine, nahe dem kleinen Dörfchen Perainefurten, lebte einst die junge Druidin Xindra, die dort in Abgeschiedenheit und selbstgewählter Einsamkeit die Nähe zur Erdgöttin Sumu zu finden hoffte. Doch eines Abends, es war wohl zur Wintersonnenwende, stand ein blinder Greis vor ihrer Kate. Schlohweiß der Bart, der Rücken tief gebeugt, die Augen verborgen hinter einem milchigen Schleier. Fyrnenbart der Alte (so sein Name, den sie indes erst später erfahren sollte), der weiseste aller Druiden Tobriens, reichte ihr stumm seine lange, knochige Hand, dann schlossen sich seine Finger mit ungeahnter Kraft um die ihren, und als der Morgen dämmerte, da lag die Kate einsam und verlassen im Wald – Xindra war gegangen. Vier lange Jahre folgte sie dem Uralten, ihrem Lehrer, durch die Wälder, Moore und Berge Tobriens, mied dabei die Menschen und sprach mit den Tieren und Bäumen. Mit der Zeit kam das Verstehen: Sumus Segen lag nicht mehr über dem Land und seinen Menschen, fast unmerklich und doch beständig starb Tobrien jeden Tag ein wenig mehr. Doch weshalb? Fyrnenbart führte sie auch zu Sumus Kate, der sagen- und nebelumwobenen Insel im Yslisee. An einem – schon lange? – ausgetrockneten Bachbett legte sie sich zur Ruhe. In dieser Nacht träumte Xindra von einem Riesen, dessen mächtiger Thron neben einer Quelle stand, die Quelle aber entsprang einem prächtigen Kelch und floß hinab bis zum Yslisee. So begann ihre Suche nach Sumus Kelch, Tobriens Wohl und Wehe. Die Druidin Xindra ist von aufsehenerregender Schönheit: schlanker, graziler Wuchs, verträumte grüne Augen (die soviel mehr gesehen haben als Xindras Alter vermuten läßt) und lockiges, schwarzes Haar. Ihren sinnlichen Körper verbirgt sie unter einer langen grünen Robe.

Xindra, der das Unbehagen ob der vielen Menschen in Grangor deutlich anzumerken ist, weiß den Helden die Bedeutung des Kelches für Tobrien mit eindringlichen, lebendigen Worten zu schildern. Versuchen Sie, werter Meister, Xindra als eine intelligente, ja fast schon weise Frau darzustellen, die im Umgang mit Menschen jedoch nicht viel mehr als ein kleines, scheues Mädchen ist (vgl. *Aventurischer Bote* #50).

Domna Saya di Zeforika

Nach dem erneuten Scheitern von Dom Phrenos, dem weiland gestürzten und nunmehr toten Markgrafen Neethas, verbirgt sich die schöne Zauberin Saya von Brabak für kurze Zeit in einem Patrizierturme Mengbillas, getrieben von dem Verlangen nach Rache, gestützt auf die Hoffnung, die Gunst ihres Meisters Borbarad zurückzugewinnen. Als sich der Dämonenmeister endlich wieder in ihren Träumen offenbart, kehrt Saya

eilends ins Horasreich, der Stätte ihrer Niederlage, zurück. Sumus Kelch, der nach alter tobrischer Sage einst auf Sumus Kate ruhte, gilt es aus dem Grangorer Efferdtempel zu entwenden, denn mit dem Kelch stehen und fallen Borbarads Pläne, Tobrien zu seinem untertänigen finsternen Reich zu machen.

In Kuslik wirbt sie willfährige Diener, sodann reist sie weiter nach Sichel, dem am Festland gelegenen Stadtteil Grangors, wo sie ungeduldig der Rückkehr ihrer Schergen harret. Die Eile jedoch, die sie notgedrungen an den Tag gelegt, wird ihr Glück und Verhängnis zugleich: Zwar gelingt es ihren gedungenen Schergen noch rechtzeitig den Kelch zu stehlen, doch zuverlässig sind sie ganz und gar nicht.

Sayas Werte:

MU: 13 **AG:** 2 **Stufe:** 13 **Geb.:** 6. HES 14 v.H.
KL: 16 **HA:** 5 **MR:** 14 **Größe:** 1,65
IN: 12 **RA:** 4 **LE:** 43 **Haarfarbe:** schwarz
CH: 15 **TA:** 3 **AU:** 51 **Augenfarbe:** mandelbraun
FF: 12 **NG:** 7 **AE/KE:** 82
GE: 13 **GG:** 2 **AT/PA:** 10/9 (Degen)
KK: 8 **JZ:** 3

Wichtige Talente: Die Zauberin weiß besonders auf dem Gebiet der Wissenstalente und auf dem gesellschaftlichen Parkett zu brillieren.

Arkane Fertigkeiten: Domna Saya ist eine Meisterin der Schwarzen Magie und Dämonologie.

Eine weit ausführlichere Beschreibung und ein Porträt von Domna Saya di Zeforika finden sich in den Abenteuerbänden *Unter dem Adlerbanner* und *Shafirs Schwur* von Niels Gaul.

Domna Sayas Schergen

Ischa Zhamorrah, *erleuchtete (aber nur leidlich begabte) Schwester der Fraternitas Uthari*:

MU 10, LE 31, AE 42, MR 7, AT/PA 9/12 (Stab)

Die Zauberin bedient sich – im Gegensatz zu ihrer Meisterin – gerne eines Feuerzaubers, der je nach Lust und Laune des Meisters gelingen wird oder nicht. Ischa hat die restliche Gruppe – obschon sie nominell die Anführerin ist – nicht gänzlich im Griff.

Frathag, *Sohn des Fraglor, ein Amboßzweig*:

MU 13, LE 48, MR 5, AT/PA 14/13 (Axt)

Wie der Name schon besagt, ist Frathag ein clanloser Geselle, ehemals Mitglied der 'Korknaben' (dort aber wegen Undiszipliniertheit hinausgeworfen), eine richtige 'Söldnerseele'.

Werte der beiden Söldlinge:

MU 12, LE 39, MR 2, AT/PA 12/11 (Schwert)

Zwei Mörder und Halsabschneider, wie man sie überall in Aventurien finden mag.

Namen, Werte und Fähigkeiten sind selbstredend frei austauschbar (vielleicht haben Sie in der Hinterhand bereits einen adäquaten Ersatz – alte Bekannte trifft man immer besonders gerne).