

EARTHDAWN

Das VERGESSENE TAL



EINE INOFFIZIELLE EARTHDAWN KAMPAGNE

DAS VERGESSENE TAL

Earthdawn Abenteuer Projekt II

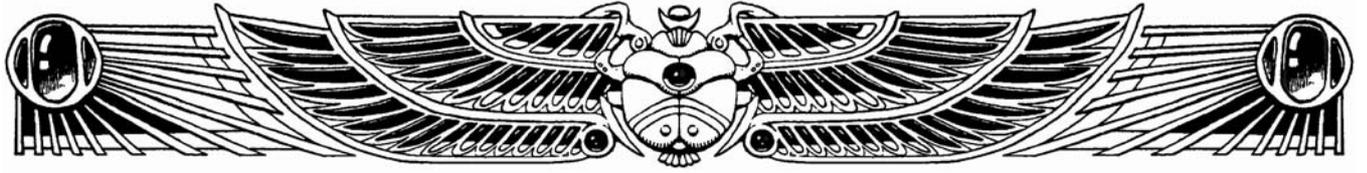




INHALT

INHALT	3	Nachspiele	52
EINLEITUNG	5	DER WETTBETRUG	54
Die Handlung	5	Ein nächtlicher Einbruch	54
Das Finale	6	Handlungsübersicht	55
Spielleiterhinweise	6	Vorrunde	56
DAS VERLORENE TAL	7	Tag 1: Halbfinale	56
Hintergrund	10	Der Handel	59
Die Maschine & ihre Teile	11	Tag 2 bis 6: Nach dem Spiel ist vor dem Spiel	60
DAS ZOGRINTAL	17	Tag 7: Das Finale!	62
Das Dorf Zogrin	18	Nachspiel	63
Wichtige Gebäude	18	Wichtige Personen	63
Das Leben in Zogrin	19	Die Beiden Mannschaften	64
Wichtige Personen	19	Die Wirbelwinde	64
Anhang	20	Die Eroberer	66
DER STURM DES GRAUENS	23	Hach'Var	68
Aufhänger	23	Gerüchte & Informationen	69
Ankunft	23	EINE LANGE REISE BEGINNT	71
Die Insel	23	Spielleiterhinweise	73
Wichtige Personen	24	Handlungsübersicht	73
Das Bannen des Sturms	24	Teil I: Barsaive	74
Warum immer wir?	26	Teil II: Marac	77
Mord Nummer 2	26	Teil III: Indrisien	87
Was nun?	27	Teil IV: Barsaive	92
Morde und andere Ereignisse	28	Sagen & Legenden	93
Strich durch die Rechnung	30	Magische Gegenstände	94
Letzte Rettung	31	DIE BESTIE DES GRÜNEN TALS	101
Anhang	31	Vorbemerkung	101
KURIOSITÄTEN	34	Das Grüne Tal	101
Wie man dieses Abenteuer leitet	35	Etan-Dorr	102
Abenteuerablauf	35	Tirael	103
Begegnungen im		Tirandir	104
Arkanen Oberstübchen	38	Abenteuerablauf	106
Die Stammgäste	40	Wie endet das Abenteuer?	109
Das Arkane Oberstübchen	45	Anhang	111
Kestibels Sammlung	47		
Die Spielzeugabteilung	51		





UNTER DER SCHWINGE DES RABEN	115
Allgemeine Hinweise	116
Teil I: Ein interessanter Handel	116
Teil II: Ein Haus im Grünen	118
Teil III: Verdammte Golems	119
Teil IV: Eine traurige Geschichte	120
Teil V: Ausgerechnet Iopos	122
Teil VI: Ungleiche Brüder	125
Teil VII: Finale	125
Teil VIII: Klingende Münze	127
EIN ALTER FALL	128
Vorbemerkung	128
Hintergrund	128
Teil I: Hineingezogen	129
Teil II: Eine Nacht im Gefängnis	130
Teil III: Vergangenheit	131
Teil IV: Vor dem Tor	133
Teil V: Hinrichtung	134
Nachbemerkung	134
Wichtige Personen	135
HOLLOFORNS FLASCHE	137
Teil I: Hinweise	137
Teil II: Die Reise nach Gelassa	138
Teil III: Wo ist Gelassa?	139
Teil IV: Kaer Oertep	139
Teil V: Die Befreiung Gelassas	142
Nachspiel	143
Magischer Gegenstand	143
DAS FINALE	147
Unendlicher Reichtum	147
Mögliche Schwierigkeiten	148
Die Zukunft	148





LIZENZRECHTLICHE HINWEISE

Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der **FASA Corporation**, Lizenznehmer sind die Verlage **Living Room Games (USA)**, **Red Brick Ltd.** (Neuseeland) und **Games In** (Deutschland). Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt wurde ohne Erlaubnis der Lizenznehmer erstellt.

Die Benutzung von geschütztem Material in diesem Produkt sollte nicht als Angriff auf die Copyright-Rechte gewertet werden! Dieses Produkt ist kostenlos und dient ausschließlich zur Promotion von **Earthdawn!**

Die Copyrights der Illustrationen liegen bei den Künstlern, wir bedanken uns herzlich für deren Bereitstellung!

Version: 04102004

INTERNET

Besuchen Sie die folgenden Internetseiten, um mehr über **Earthdawn** zu erfahren:

<http://www.lrgames.com>
<http://www.games-in-vlg.de>
<http://www.earthdawn-classic.com>

Der folgende Link bringt Sie zum Forum des Abenteuer-Projektes:

<http://www.travar.de/koops/edportal/index.php?board=484>

Dieses und weitere Projekte finden Sie unter:

<http://www.ardanyan.de>

CREDITS

Autoren

Rahmenhandlung

David Bendfeld (Chronist)
Eike-Christian Bertram (Armatoth)
Florian P.M. Kohn (Ghrik Donnerfels)
Patricia Renau (Mhara)

Der Sturm des Grauens

Michael Jahn (Javen)

Kuriositäten

Eike-Christian Bertram (Armatoth)

Der Wettbetrug

Björn Fähler (Smaug18)

Eine lange Reise beginnt...

Florian P.M. Kohn (Ghrik Donnerfels)

Die Bestie des Grünen Tals

David Bendfeld (Chronist)

Unter der Schwinge des Raben

Simon Bauer (ZippoziPP)

Eine Alter Fall

Patricia Renau (Mhara)

Holloforns Flasche

Eike-Christian Bertram (Armatoth)

Lektorat:

Benjamin Scala (Seliador)
Carsten Damm (Dammi)
David Bendfeld (Chronist)
Eike-Christian Bertram (Armatoth)
Martin Stanka (Hui)
Michael Jahn (Javen)
Simon Bauer (ZippoziPP)

Layout:

Carsten Damm (Dammi)

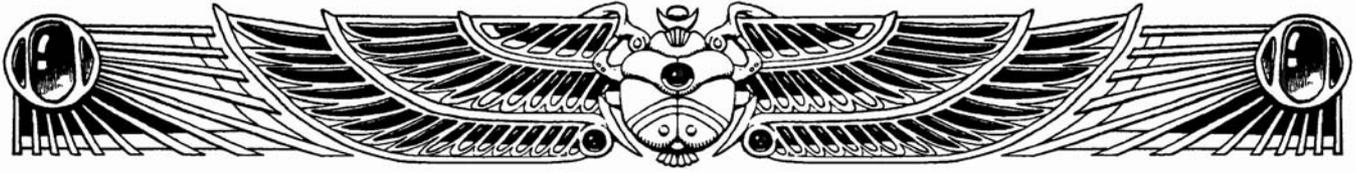
Illustrationen:

Carsten Damm (Dammi)
Florian P.M. Kohn (Ghrik Donnerfels)
Jasmin Scholl (Gemini)
Jennifer Rind (Jeres)
Thorsten Dege

Cover:

Karin Sittenauer (Karin)





EINLEITUNG

„Unendlicher Reichtum? Was ist schon unendlicher Reichtum, mein junger Freund?

Für den einen sind es Kisten voller Gold, Juwelen, kostbarer Stoffe und Gewürze. Der andere mag ein langes, gesundes und glückliches Leben als das Wertvollste auf der Welt ansehen. Einem dritten ist seine Familie das Höchste, seine Verwandten und Freunde. Oder gelüstet es dich nach magischen Artefakten und den Grimoires und Geheimnissen mächtiger Zauberer? Nach einem schweren und harten Arbeitstag mögen dem Bauern das warme Herdfeuer und ein gutes Bier als unbezahlbar erscheinen. Und kann es etwas Kostbareres für einen Sklaven geben als seine Freiheit? Du siehst, ganz so einfach ist es nicht...“

-- Torag Donnerhammer, Obsidianer

Dieser Abenteuerband besteht aus mehreren Abenteuern, die durch eine Rahmenhandlung zu einer Kampagne in der Welt von Earthdawn vereint sind. Der Band ist als Fanprojekt über die Travar Earthdawnforen (<http://www.travar.de/koops/edportal>) entstanden und daher kein offizielles Spielmaterial. Keines der Abenteuer greift entscheidend in die offizielle Zeitlinie ein und alle dürften sich problemlos an die Bedürfnisse der jeweiligen Spielgruppen anpassen lassen. Hinweise dazu finden sich auch in den einzelnen Abenteuern.

Im Rahmen der Kampagne erhält die Gruppe die Chance scheinbar ungeheuren Reichtum zu erwerben, wenn es ihr gelingt eine geheimnisvolle Maschine wieder zusammen zu setzen. Diese wurde vor der Plage auseinandergelassen und die einzelnen Teile über ganz Barsaive und darüber hinaus verstreut. Von der Suche nach diesen Einzelteilen, die meisten für sich allein bereits mächtige Artefakte, handeln die verschiedenen Abenteuer. Und natürlich muss am Ende die Maschine wieder zusammengesetzt werden. Es ist aber nicht unbedingt nötig alle Abenteuer zu spielen, um nachher das Finale erreichen zu können.

DIE HANDLUNG

Die Spieler erfahren von einer geheimnisvollen Maschine, die vor der Plage einem Dorf zu enormen Reichtum verholfen haben soll. Leider wurde die Maschine im Angesicht der drohenden Gefahr zerlegt und die einzelnen Teile weit verteilt.

Rätsel und andere Hinweise zeigen den Weg zu ihnen auf. Die Spieler machen sich also auf Sie zu finden und das zu tun, wozu Helden schließlich da sind: Abenteuer zu erleben!

Durch einen **Sturm des Grauens** werden die Charaktere gezwungen länger auf einer Insel nahe Urupa zu verweilen, als ihnen lieb ist. Eigentlich wollten sie nur eines der Artefakte finden, aber nun tobt nicht nur ein furchtbarer Sturm sondern immer mehr der Bewohner kommen auf schreckliche Art und Weise ums Leben. Irgendwer treibt ein perfides Spiel mit den Bewohnern und auch die Charaktere scheinen ihm hilflos ausgeliefert.

Ein Geheimbund mächtiger Zauberer in Märkteburg spielt die Hauptrolle bei der Suche nach einem weiteren verschollenen Maschinenteil. Leider hat man dort einen merkwürdigen Sinn für Humor und so müssen die Charaktere schreckliche





Prüfungen über sich ergehen lassen, bevor sie Zugang zu ihrer Sammlung magischer Artefakte erhalten. Sagte ich „Artefakte“? Nun, ja vielleicht eher...**Kuriositäten**.

Ganz Throal ist in Aufruhr, die Finalsiege der Hach`var Meisterschaft stehen bevor. Das können die Charaktere sich natürlich nicht entgehen lassen und kommen prompt einem Fall von **Wettbetrug** auf die Spur. Überraschenderweise hat auch ein weiteres Maschinenteil damit zu tun und als Preis dafür müssen die Charaktere selber das große Finale manipulieren.

Eine weite Reise kann etwas Schönes sein, aber sie als Sklave an Bord eines theranischen Luftschiffs zu beginnen weniger. Und diese Reise wird bis an die Grenzen der bekannten Welt führen und darüber hinaus. Aber das ist noch das Geringste der Ereignisse.

Endlich einmal wird es einfach eines der Artefakte zu bekommen, denn was soll ihnen in einem derartig friedlichen Tal schon Schwierigkeiten bereiten? Aber das Paradies hat einen Haken und bald sind die Charaktere auf der Jagd nach der **Bestie des Grünen Tals**. Eine Jagd, die sich als äußerst gefährlich erweisen wird.

Unter den **Schwingen des Raben** sind die Spieler einem grausamen Mord auf der Spur. Stellen sie den Täter, erhalten sie eines der Maschinenteile und können so vielleicht ein weiteres Massaker verhindern. Aber ist der Mörder wirklich der Mörder?

Auf der Suche nach dem nächsten Teil werden die Charaktere in einer kleinen Stadt in eine Mordserie verwickelt und sind mit einem Mal sogar die Hauptverdächtigen. Um ihre Unschuld zu beweisen, müssen sie den wahren Täter finden. Vielleicht hat ja **Ein alter Fall** etwas mit den Ereignissen von heute zu tun.

Normale Flaschen enthalten in der Regel einen guten Tropfen, aber was ist, wenn diese früher einmal einem mächtigen Magier gehört haben? Auf der Suche nach **Holloforns Flasche** kommen die Charaktere einem Geheimnis aus der Zeit vor der Plage auf die Spur und müssen feststellen, dass es schon etwas mehr braucht als einen einfachen Korkenzieher um sie zu öffnen.

DAS FINALE

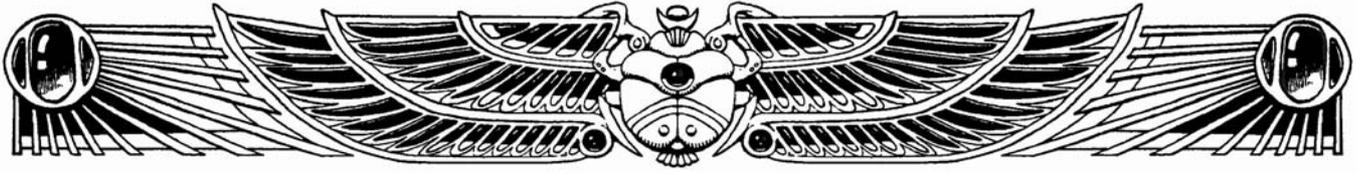
Endlich sind alle fehlenden Teile der Maschine gefunden. Jetzt gilt es nur noch alles an die richtigen Stellen zu setzen und die Maschine zu starten, damit dem Reichtum nichts mehr im Weg steht. Oder?

SPIELLEITERHINWEISE

Die Reihenfolge der einzelnen Abenteuer ist nicht festgelegt, hier kann jeder Spielleiter variieren. Auch ist es, wie schon erwähnt, nicht nötig wirklich alle zu spielen, um die Kampagne zu beenden. Wer möchte, kann ohne größere Schwierigkeiten einzelne Abenteuer auch unabhängig der Rahmenhandlung nutzen. Die Abenteuer sind bei den Anforderungen an Klasse und Kenntnisse der Spieler bewusst flexibel gehalten bzw. mit entsprechenden Anmerkungen versehen, damit sie jeder den eigenen Bedürfnissen anpassen kann.

Zum Spielen der Kampagne benötigt man nur die grundlegenden Earthdawn Regelwerke wie Grundregelbuch und Kompendium. Weitere Quellenbücher sind nicht unbedingt notwendig. Falls erforderlich, enthalten die Abenteuer kurze Erläuterungen und weitergehende Informationen, mit denen sich alle ohne Probleme spielen lassen, auch wenn für eines der Abenteuer der Band **The Theran Empire** hilfreich ist.





DAS VERLORENE TAL

Wie immer gleißte die unerbittliche Sonne am stahlblauen Himmel. Das Licht spiegelte sich blendend in den fünf Kugeln aus magischem Glas, die auf dem kleinen Hügel am Ende des Tals standen. Über den Steilwänden, die das Zogrinsbachtal umschlossen, flimmerte die Luft. Der leichte Wind wirbelte den Staub an den felsigen Hängen auf und erzeugte eine Illusion aufziehender Wolken.

Dimira, Ra'eol und Arruk hatten es schon lange aufgegeben, hoffnungsvoll nach den grauen Schlieren zu sehen, die üblicherweise Regenwolken ankündigten. Seit sie sich erinnern konnten – und Ra'eol sah auf eine sehr lange Zeit im Tal zurück – hatte es höchstens ein oder zwei Mal im Jahr über der Hochebene geregnet; die meisten Wolken entluden sich ihrer Last schon beim Anstieg an den Ausläufern des Delaris-Gebirges. Und dennoch gediehen Zogrins Felder, denn der reißende, kalte Bach, der vom Gipfel des Trollzahnberges in Kaskaden heruntersprudelte und dann geschwungen durch das breite Tal floss, führte genug Wasser, um die Felder und die Obstgärten zu bewässern und das Gras auf den Weiden grünen zu lassen. Das ausgeklügelte System von schmalen Gräben, das schon vor Generationen angelegt und immer gründlich gepflegt worden war, versorgte die Vegetation, und das warme Klima, das den Rest des Hochplateaus zu einer trockenen Einode ausdörrte, ermöglichte zwei Ernten im Jahr.

Zumindest bis zu jener Nacht vor fast drei Jahren. Ra'eol, der Obsidianer, hatte selbstverständlich vor allen anderen Dorfbewohnern gespürt, dass die Erde zürnte. Als das Zittern so stark war, dass es auch die anderen Namensgeber unter ihren Füßen spüren konnten, hatte er schon alle zusammengerufen. Voller Entsetzen starrten die Einwohner Zogrins auf den

Trollzahn, der sich schwarz vom sternenbedeckten Himmel abhob. Die Silhouette des Berges verformte sich vor den Augen der Dorfbewohner und erst ein paar Augenblicke später war das Knirschen und Grollen der abstürzenden Felsen zu hören.

Nach einiger Zeit legte sich der Lärm und schon wollten alle wieder zu Bett gehen, beruhigt, dass der Bergrutsch das Dorf nicht erreicht hatte, als eines der Kinder seine Mutter am Ärmel zupfte.

"Mutti, hat das Wasser auch einen Schreck bekommen?", fragte es neugierig.

"Warum sollte..." Die Frau verstummte.

In der folgenden Stille hörten es alle. Der Zogrinsbach war versiegt.

Alle Versuche die Quelle wieder freizulegen scheiterten. Selbst die Fähigkeiten des Elementaristen fruchteten nichts. Das dünne Rinnsal, das sich nach Ra'eols Zaubern aus der Flanke des zusammengesunkenen Berges quälte, reichte gerade aus, um die Namensgeber am Leben zu halten. Innerhalb weniger Wochen musste alles Vieh geschlachtet werden, wenn die Tiere nicht qualvoll verdursten sollten, und der Anblick der dürren Blätter an den Obstbäumen schmerzte. Trotzdem weigerten sich die Zogriner, ihr Dorf zu verlassen. Zweimal in den letzten Jahren hatten sie ihre Heimat gegen theranische Vedetten verteidigt und die Sklavenjäger vertrieben. Das Gemeindehaus war neu aufgebaut und der Garlenschrein verschönert worden. Der Troll Melak hatte gerade die ersten Äpfel seiner neuesten Züchtung geerntet – und das alles sollte man einfach zurücklassen?

Arruk, die Schmiedin, war die Erste, die es aussprach, als ihr jüngster Urenkel geboren wurde:





"Der Bursche hier soll es besser haben", sagte sie zu dem Vater des Jungen und leerte den vierten Krug Huurlg auf den kleinen Ork. "Wenn er erst ein bisschen größer ist und wir nichts mehr zu trinken haben. Der Bach ist weg, also muss einfach etwas Anderes her, was Wasser bringt. Ich frag' gleich mal den steinigen Kerl, ob der nicht was machen kann. Ich helf' ihm auch..." Damit wankte sie zur Tür der kleinen Hütte, die sie mit ihrer Familie bewohnte.

Der kleine Ork konnte schon längst laufen, als die Schmiedin und der Elementarist endlich eine Lösung gefunden hatten. Nur ungerne hatte Arruk dabei die Hilfe des Elfen Dimira angenommen, der eines Nachts völlig abgerissen im Dorf aufgetaucht war. Ein theranischer Magier auf der Flucht vor seinen eigenen Leuten, wer sollte so jemandem vertrauen? Ra'eol dagegen ließ sich nicht aus seiner stoischen Ruhe bringen, als Dimira ihnen seine Unterstützung beim Bau des Wolkenerzeugers anbot. Und ohne seine Kenntnisse hätten sie es nie geschafft, diese Maschine fertig zu stellen, das musste sogar die argwöhnische Orkin zugeben. Aber ob das Gerät auch wirklich funktionieren würde?

Vorsichtig schloss der Magier die letzte Kugel und zog sofort fröstelnd die Hand zurück, als der Kristall begann die Wärme der Umgebung aufzusaugen. Es würde wohl noch mindestens eine Stunde dauern, bis er genug Energie gespeichert hatte, um das Wahre Wasser in der Schale verdampfen zu lassen. Aber dann sollte das Gerät eigentlich ohne Probleme laufen und auch ohne Überwachung Jahrhunderte lang Regen für das Zogrintal liefern. Nicht zuviel und nicht zuwenig. Und der Zauber in der Schale würde die Pflanzen noch besser wachsen lassen als gewöhnlich, das hatte Dimira versprochen.

"Wenn Melaks Äpfel nicht nächstes Jahr doppelt so groß sind, wie vor dem Unglück, dann dreh ich dir persönlich den Hals um!", drohte Arruk mit finsterner Miene dem Elfen. "Ich werde..." Der Rest des Satzes wurde von einem Hustenanfall verschluckt. Die alte

Schmiedin schüttelte den Kopf und wandte sich von der Maschine ab, die ihr viel zu theranisch aussah.

Dimira sah der Orkin hinterher, die in Richtung Dorf hinkte. "Und was ist, wenn die Gerüchte doch stimmen und bald irgendwelche Ungeheuer auftauchen? Dann war das alles umsonst."

Wie gewöhnlich verzog der Obsidianer keine Miene.

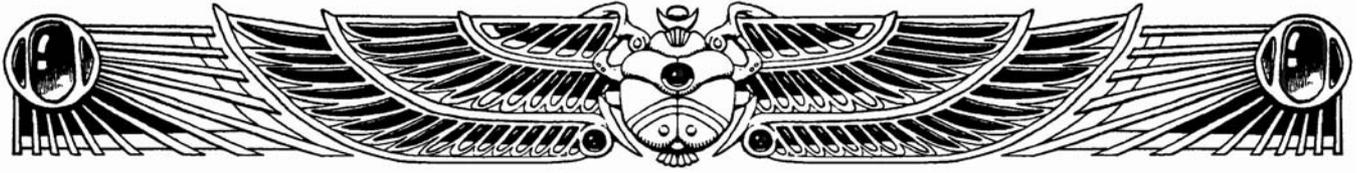
"Willst du ihr das sagen?", fragte er. "Sie wird es wohl nicht mehr erleben, ebenso wenig wie die langfristigen Auswirkungen der Maschine. Ich verstehe nicht viel von euren Gefühlen, aber ich bin mir sicher, dass es nichts Schlimmeres gibt als einem Namensgeber die Hoffnung zu nehmen."

Der Elf nickte seufzend, dann wandte er sich wieder dem Gerät zu, das leise vor sich hin summt. "Im schlimmsten Fall nehmen wir sie wieder auseinander. Wir haben ja abgesprochen, welchen unserer Freunde wir genug vertrauen können, um ihnen die Einzelteile zur Aufbewahrung zu geben. Und wenn es hundert Jahre dauert - irgendwann wird jemand die Aufzeichnungen lesen und die Maschine wieder in Gang setzen."

Am Abend spielten Arruks Urenkel juchzend in den schlammigen Pfützen, die sich auf dem vorher so staubigen Dorfplatz gebildet hatten. Warmer Regen, der leicht nach Gewürzen schmeckte, fiel seit Stunden auf die Felder und Obstplantagen. Die alte Orkin saß mit weit aufgerissenen Augen lächelnd auf einem Stein vor ihrer Hütte und erst Stunden später bemerkte jemand, dass ihr Körper schon kalt zu werden begann.

Wieder hatte es ein Dämon geschafft, eine Lücke im Netz der Schutzrunen zu finden, die das Kaer umgaben. Und wieder war es Terk und seinen Gefährten gelungen, dieses widerliche, tentakelbesetzte Wesen zu vernichten. Und ebenfalls wieder hatte es einige Namensgeber das Leben gekostet. Verbittert und müde schlurfte der Hauptmann durch die enge Gasse, die nur an





wenigen Stellen trüb von Leuchtmoos erhellt wurde, nach Hause. Irgendwann würde etwas Größeres hereinkommen, da war sich Terk sicher. Natürlich waren die beiden Zauberer schon dabei die magische Struktur der Schutzzauber an der nördlichen Wand zu reparieren, aber es würde nicht ewig halten. Und wen würde es das nächste Mal treffen?

Der Dämon hatte der Schwertmeisterin Una den Kopf abgerissen wie einer wehrlosen Puppe und gleichzeitig Harod die Gedärme aus dem Leib gezerzt. Aus dem Jungen hätte einmal ein guter Kämpfer werden können.... Kopfschüttelnd versuchte Terk das irre Lachen von Jilinan aus seinem Gedächtnis zu verdrängen. Die Illusionistin war nur von dem Dämon berührt worden. Kurz darauf hatte sie ihren Kopf so lange lachend gegen die Felswand geschlagen, bis der Schädel mit einem hässlichen Knacken brach. Vielleicht würde Terk in nicht allzu ferner Zukunft ebenso enden.

Die helle Stimme seines Sohnes riss den Hauptmann aus seinen trüben Gedanken. Rís hatte in der Tür der kleinen Hütte, in der drei Familien in ebenso vielen Zimmern zusammengedrängt wohnten, stundenlang auf seinen Vater gewartet. "Dir ist nichts passiert, Papa. Also haben die Passionen auf mich gehört." Rís lief Terk entgegen und sprang ihm in die Arme. "Bist du in Ordnung? Du schaust so finster."

"Es ist alles gut, Rís." Terk rang sich ein Lächeln ab und strubbelte dem Jungen die blonden Haare, die er von seiner Mutter geerbt hatte, während er ihn in das winzige Zimmer trug.

"Aber wir haben schon oft darüber gesprochen - es kann sein, dass ich einmal nicht zurückkomme, weißt du..."

Rís nickte langsam und ernsthaft. "Ja, Papa. Genau wie Mama kann auch dich ein Dämon erwischen. Und dann wird sich jemand anderes um mich kümmern."

Terk gelang es nur mit Mühe, die Tränen zurückzuhalten. Wenn die Zeitrechnung hier unten

noch irgendetwas aussagte, war sein Sohn jetzt acht Jahre alt, und er sprach über den Tod mit einer Selbstverständlichkeit, die den Krieger erschreckte. Wenn er den Kleinen nur irgendwie vor all dem Bösen auf dieser Welt bewahren könnte.... Aber es hatte keinen Sinn, etwas zu beschönigen. Das Kaer war nicht sicher, wahrscheinlich schon seit seinem Bau, und wie lange diese Plage noch dauern würde, konnten selbst die Gelehrten nicht sagen.

"Rís, mein Lieber, ich will dir etwas schenken. Ich habe es von meiner Mutter bekommen, da war ich nur wenig älter als du jetzt bist und die hat es von ihrem Vater und er wiederum..."

Seufzend brach Terk ab. So lange schon waren die Namensgeber in diesem Kaer, dass alles, was vom Leben draußen erzählt wurde, nur noch Legende. Der Hauptmann löste das Band des flachen handgroßen Beutels aus brüchigem Leder, den er seit Jahren um den Hals trug.

"Jedenfalls ist hier drin etwas ganz Großartiges. Ich habe nie hineingesehen und du solltest es auch nicht tun. Wenn du jemals herauskommst und den Himmel sehen kannst, dann darfst du den Beutel öffnen. Meine Mutter hat mir gesagt, dass das ein Stück von einem Zauber ist, der viele Leute reich und glücklich machen kann und ich glaube ihr. Aber das funktioniert nur draußen, und ist wie die meisten Zauber zu gefährlich, als dass man damit herumspielen sollte. Verstehst du das?"

Wieder nickte Rís; seine Augen leuchteten in dem blassen Gesicht, das nie die Sonne gespürt hatte. "Natürlich, Papa, du kannst dich auf mich verlassen. Wenn ich groß bin und ein Krieger wie du, dann kommen wir nach draußen und ich Sorge dafür, dass der Zauber alle zufrieden macht, sogar den alten Griesgram Erwa, der sich immer beschwert, dass er nicht genug zu essen kriegt. Dabei..."

Der Junge verstummte, schlang sich das Lederband um den Hals und knüpfte einen festen Knoten. Dann legte er seinem Vater, der am Tisch eingeschlafen war, vorsichtig eine Decke über die Schultern.





Ein richtiges eigenes Haus zu haben, die Sonne zu sehen, Vater ein neues Schwert zu schenken und der kleinen Sala von gegenüber eine goldene Kette... Er, Rís, würde das schaffen, er war ja schon fast groß.

HINTERGRUND

DIE GESCHICHTE DER WETTERMASCHINE

In dem einst blühenden Zogrinbachtal in den Delarisbergen wurde etwas mehr als drei Jahrhunderte vor der Plage ein Wolkenerzeuger gebaut, eine magische Wettermaschine, die das Dorf Zogrin, dessen Bach nach einem Bergrutsch versiegt war, mit Regen versorgte. Die drei Adepten, die dieses Gerät gebaut hatten, waren sich aber auch darüber im Klaren, dass der Wolkenerzeuger missbraucht werden konnte – zumal die ersten Anzeichen der Plage bereits zu spüren und überall Gerüchte darüber zu hören waren. Der Elementarist Ra'eol vermutete sogar, dass der Bergrutsch von einem Dämon ausgelöst worden war. Würde ein Dämon die Maschine verderben, könnte er vielleicht riesige Flächen mit ihrem Regen korrumpieren. Also zerlegten sie die Maschine, bevor sie sich in ihr Kaer zurückzogen und verteilten die Einzelteile an vertrauenswürdige Namensgeber, damit ein Dämon selbst wenn er in ihr Kaer eindringen würde noch nicht alle Teile der Maschine hätte.

Sie verpackten alle Teile, die sie von der Maschine entfernen konnten, in Lederbeutel. Auf der Innenseite dieser Beutel fand sich stets eine Liste oder eine Sammlung von Abbildungen aller Teile, je nachdem, wie groß der Beutel war. In den größten Beuteln mit den größeren Teilen war vielleicht sogar eine komplette Abbildung der Maschine zu sehen. Diese Informationen sollten die Plage überdauern, würde sich das Leder doch lange halten, länger als Papier zumindest. Viele der vertrauenswürdigen Freunde wussten, was sie dort bekommen hatten, denn sicherlich war nicht jeder bereit, einen verschlossenen Beutel

mit in sein Kaer zu nehmen ohne zu wissen was sich darin befand. Andere sahen vielleicht einfach aus Neugier hinein. Viele werden die Maschinenteile auch benutzt haben, um ihre eigenen Fähigkeiten zu steigern, sind die meisten doch von sich aus schon mächtige Artefakte. Ob ihre Besitzer nun wussten, was sie da in Händen hielten oder nicht, ob sie überhaupt in den Beutel sahen oder nicht, die Maschinenteile wurden in jedem Fall von ihren ersten Besitzern an ihre Erben oder Nachfolger weitergegeben. Mit der Zeit geriet die Geschichte oder die Bedeutsamkeit der Teile in Vergessenheit, und als die Kaers geöffnet wurden gingen viele Teile, meist im Besitz von Adepten, mit ihren Verwahrern auf Wanderschaft durch Barsaive, wurden vielleicht verkauft, an andere weitergegeben oder gar gestohlen.

Doch eines Tages wird jemand auf ein Teil der Maschine, eine Legende über eine Maschine, die unermesslichen Reichtum bringt oder einen der uralten Lederbeutel stoßen und sich fragen, was es damit auf sich hat. Er wird sich zum Ziel setzen, mehr darüber herauszufinden und, so die Passionen wollen (und das ist hier nicht nur eine Redewendung), die Teile zusammentragen und die Maschine wieder aufbauen. Dieser jemand sollen Ihre Spieler sein!

WIE SIE IHRE GRUPPE INS SPIEL BRINGEN

Jedes der Abenteuer in diesem Band dreht sich um diese Wettermaschine, denn in jedem können die Charaktere eines ihrer Teile finden. Dabei können sie diese Kampagne noch erweitern, denn einige Teile der Maschine stehen „zur freien Verfügung“, können also von Ihnen in eigene Abenteuer eingebaut werden. Wenn nicht, befinden sie sich im Besitz der Nachfahren der Bewohner des Dorfes Zogrin, die noch immer in dem Hochtal in den Delarisbergen leben. Das lässt Ihnen auch die Wahl, ein Abenteuer nicht zu spielen, falls es nicht in Ihre





Kampagne passt: In diesem Fall befindet sich auch dieses Teil im Besitz der Dorfbewohner.

Auf welche Art Ihre Gruppe auf die Maschine stößt bleibt Ihnen überlassen. Sie können ein Teil, einen der alten Beutel oder beides in einem alten Kaer, bei einem besiegtten Gegner oder sonst wo finden. Dabei bestimmen Sie den Schwierigkeitsgrad, denn je mehr Informationen ein eventuell gefundener Lederbeutel enthält, desto einfacher wird es die anderen Teile zu finden. Es ist auch denkbar, dass irgendwo eine Beschreibung der Maschine existiert, eine Anleitung zum Zusammenbau oder sogar nur eine vage Legende. Wichtig ist, dass die Charaktere relativ früh eine Vorstellung von möglichst vielen dieser Teile haben, denn in mehreren Abenteuern stoßen sie zufällig (zumindest aus ihrer Sichtweise) darauf und müssen sie erkennen! Doch nicht zuletzt scheinen übernatürliche Einflüsse die Schritte der Charaktere zu lenken, so viele Zufälle scheinen schon ein wenig unwahrscheinlich...

Da die Abenteuer dieses Bandes nicht in direktem Zusammenhang stehen, können Sie sie in beliebiger Reihenfolge spielen, zusammenhängend oder unzusammenhängend. Das Ziel sollte es jedoch stets bleiben, die Maschine wieder zusammzusetzen, auch wenn die Macht mancher Teile Ihre Spieler dazu führen könnte sie einfach selbst zu behalten. Es steht Ihnen dabei auch frei zu Entscheiden, ob Ihre Spieler herausfinden können, was die Maschine bewirkt, oder ob Sie sie nur auf vage Hinweise auf eine ominöse Quelle riesigen Reichtums stoßen lassen. Entscheiden Sie, was in Ihre Kampagne und Spielgruppe am Besten passt.

DIE MASCHINE & IHRE TEILE

DIE MASCHINE

Die Wettermaschine hat - einfach beschrieben - die Funktion, elementares Wasser und Energie zu sammeln und aus ihnen Wolken zu erzeugen, die sie in den Himmel über dem Tal ausschickt. Sie besteht aus sechs durchsichtigen Kugeln: einer großen in der Mitte sowie 5 kleineren, die um die Große herum angeordnet sind. Diese Kugeln sind auf Stahlstangen befestigt, die sich unter der großen Kugel vereinen und in einem steinernen Fuß enden. Alle Kugeln haben Öffnungen, durch die einzelne Teile entnommen werden, oder, wie es das Ziel dieser Kampagne ist, wieder eingesetzt werden können. Die große Kugel in der Mitte ist der Wolkenerzeuger der Maschine, während die Anderen jeweils eine spezielle Funktion erfüllen:

Steuerzentrale

Im Zentrum der durchsichtigen Kugel steht ein Bäumchen in einer Runenbedeckten Keramikschale. Fünf Steuerräder sind innen an den Seiten angebracht, die von einem kleinen Golem bedient werden. Auf die obere Hälfte der Kugel wird ein Abbild des Himmels projiziert, so wie er im Augenblick ist, nicht so, wie er sein wird. Auch das Wetter draußen findet im Kleinformat in der Kugel statt.

Der Baum scheint dem Golem empathisch Anweisungen zu geben, wie er die Räder zu bedienen hat. Wenn sich der Baum wohlfühlt, wachsen sogar winzige Früchte aus einem goldglänzenden Metall an seinen Ästen.

Wettervorhersagestation

Eine kleine Kugel aus Bergkristall schwebt frei im Zentrum der Wettervorhersagekugel. Im Inneren der Kristallkugel ist eine Sanduhr zu erkennen. Auch hier wird der Himmel auf die Decke der Kugel projiziert, aber so, wie er in einer Stunde über dem Tal sein wird. Diese





Abbildung ist sehr veränderlich, da jede Steuerung durch den Golem die Zukunft des Wetters beeinflusst.

Energieabsorber

Ein schwarzer kristalliner Dodekaeder, der in einer filigranen Orichalkumfassung steckt, dreht sich langsam im Zentrum der Kugel, die in alle Richtungen Öffnungen aufweist. Die Umgebung der Kugel ist kälter als sonst und bei Gewitter schlagen alle Blitze in der Nähe in den Kristall ein. Der Kristall nimmt alle elementare Energie auf, die im Umkreis von ein paar Metern auftritt. Eine gedrehte Leitung aus Orichalkum führt aus der Kugel heraus zu der Energieversorgung schräg gegenüber.

Energieversorgung

In der Kugel, die innen mit einem Geflecht aus feinen Drähten bespannt ist, schwebt ein großer unregelmäßig geformter Bernstein. Er erzeugt ständig Funken, die knisternd in die Drähte einschlagen. Die Leitungen sind mit der Pumpe und der Schale verbunden.

Elementare Pumpe

Ein dunkelblauer Zylinder mit abgerundeten Kanten pulsiert in der Kugel in einem Rhythmus, der verdächtig an ein schlagendes Herz erinnert. Die Pumpe zapft ständig kleinste Mengen Wahren Wassers direkt aus der Ebene des Wassers ab. Die Innenseite der Kugel ist ständig beschlagen. Die Röhre, die aus ihr herausführt, endet über der Schale in der Zentraleinheit.

Zentraler Wolkenerzeuger

Die große Kugel öffnet sich in einen geschwungenen Trichter. Im unteren Drittel schwebt eine Tonschale, in die ständig Wahres Wasser aus einer Leitung von der Pumpe tropft. Nebel steigt aus der Schale auf. Die Röhre im Zenit der Kugel ist durch eine Art Ventil verschlossen, dessen Lamellen sich öffnen wenn

der Druck in der Kugel zu groß wird, und eine kleine Wolke abgeben. Über dem Ventil befindet sich ein kleiner Ventilator, der den aufsteigenden Dunst in Drehung versetzt. Der Trichter bläst die Mini – Nebelwirbel nach oben. Beim Aufsteigen blähen sich die Schwaden auf und werden allmählich zu großen Regenwolken. Der Zauber der Schale bewirkt, dass der Regen Wachstumsfördernde Wirkung auf Pflanzen hat.

DIE EINZELTEILE

In diesem Abschnitt sind alle Einzelteile der Maschine beschrieben, die entfernbar sind, welchem Abenteuer sie zugeordnet sind, und wo sie in den letzten 100 Jahren verblieben sein könnten. Bei einigen werden ebenso kurze Tipps angegeben, wie die Charaktere Hinweise auf die Teile erhalten können.

Wolkentrichter

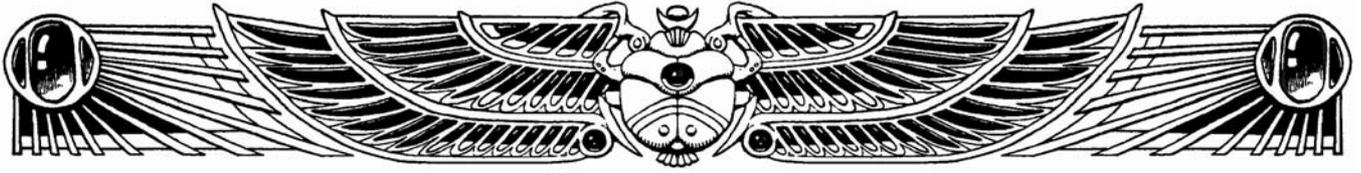
Abenteuer: Der Sturm des Grauens

Dieser Trichter aus bruchfestem Glas ist in etwa einen Fuß hoch und in der Lage, Wind und Wolken zu beeinflussen. Er kann sie abgeben oder wieder einsammeln, wobei ihre Macht größer oder kleiner wird. Bläst man also hinein, kann je nach Stärke des Pustens ein starker Wind oder ein Orkan entstehen, saugt man an dem Trichter wird der Wind schwächer (die genauen Auswirkungen bestimmt jeweils der Spielleiter).

Verbleib: Momentan befindet er sich in den Händen der T'skrangelementaristin Sheran K'tanis. Sie könnte ihn von einem ihrer Lehrer erhalten haben. Da T'skrang während der Plage in einer Art Winterschlaf lagen, könnte dies die Kette der Besitzer sehr verkürzen, vielleicht auf 2 oder 3, was den Trichter zu einem der einfacher zu findenden Gegenstände machen würde.

Hinweise: Wenn Sie den Charakteren Informationen über die ersten Besitzer dieses Teils geben, kann man recht schnell auf Sheran stoßen, da die Kette der Besitzer recht kurz ist.





Wenn die Charaktere nach diesem Gegenstand suchen ist es ebenfalls nicht zu schwer ihn zu finden, da er sehr ungewöhnlich aussieht und sich gut einprägt.

Energiefokus

Abenteurer: Eine lange Reise beginnt...

Dieser schwarze Dodekaeder aus Kristall gehört eigentlich in den Energieabsorber der Maschine. Er ist einen halben Fuß hoch und nimmt die Energie der Elemente auf, lädt sich also selbständig mit der Kraft von Feuer, Blitzen, Luft und dergleichen auf. In der Maschine funktioniert er selbsttätig, außerhalb jedoch ist dies ein wenig schwieriger. Will man seine Energie nutzen, muss man ihn abstimmen, indem man eine Probe in Fadenweben gegen 18 ablegt. Eine Probe in Spruchzauberei gegen das Ziel, dem die Energie zugeführt werden soll, entlädt den Kristall (diese Energie ist reine Elementarmagie und meist zerstörerisch).

Verbleib: Der Fokus wurde von einem Reisenden aus Barsaive heraus bis nach Indrisa getragen. Die Charaktere stoßen durch übernatürliche Einflüsse darauf, näheres ist dem Abenteurer zu entnehmen.

Steuerscheiben

Abenteurer: -

Es existieren fünf dieser kleinen, Runenbedeckten Scheiben mit etwa 5cm Durchmesser. Sie erfüllen von sich aus keine andere Funktion als in der Steuerzentrale der Kugel angebracht zu werden, wo sie vom Gärtner – Golem bedient werden um das erzeugte Wetter zu regulieren.

Verbleib: Die Steuerscheiben stehen zur freien Verfügung. Sie können sie in eigene Abenteuer einbauen oder sie im Dorf platzieren, wo sie vielleicht als Schmuck getragen werden.

Das magische Ventil

Abenteurer: Holloforns Flasche

Dieser Gegenstand ähnelt in Form und Größe einem Sektkorken, ist aus Stahl gefertigt und Innen Hohl. Aus dem Loch an der dickeren Oberseite ragen ein paar dünne Metallplättchen schräg hervor, die sich im inneren des Hohlraumes treffen und die Röhre dicht verschließen. Sie sind aber selbst unter größtem Kraftaufwand nicht zu bewegen.

Verbleib: Das Ventil wurde dem menschlichen Magier Holloforn anvertraut. Dieser benutzte es, um eine alte Brandyflasche damit zu verschließen. Weitere Hinweise finden sich im zugehörigen Abenteuer.

Energiewandler

Abenteurer: Unter der Schwinge des Raben

Dieser unregelmäßig geformte Bernstein wandelt elementare Energie in reine magische Kraft – Astralenergie – um. Die Maschine könnte die reine Elementarenergie des Kristalls nicht nutzen, und so wandelt sie dieser Stein um, damit die Maschine mit Energie versorgt werden kann. Der Vorteil an dieser umständlichen Konstruktion ist, dass elementare Energie leichter zu sammeln, reine Astralenergie jedoch universeller verwendbar ist. Der Bernstein kann mit Elementarenergie aufgeladen werden, indem man ein Körnchen eines wahren Elementes auf ihn legt, das er absorbiert, oder indem man einen Elementaristenzauber des mindestens sechsten Kreises auf ihn wirkt, der in der Lage ist Energie zu erzeugen (wie zum Beispiel „Querschläger“). In der Maschine erhält er seine Energie vom Kristall und gibt sie selbständig ab, außerhalb jedoch muss ein Faden zu ihm gewoben werden. Wird er dann beim Wirkungswurf eines Zaubers in der Hand gehalten erhöht er diesen um 7 Stufen, wobei sich seine Energie verbraucht.

Verbleib: Der Bernstein fiel vor Jahren dem Magier Raksan Rabenschwinge in die Hände





und befindet sich seitdem in dessen Besitz. Die Charaktere erfahren auch hier zufällig über eine Geschichte davon, näheres dazu im angegebenen Abenteuer.

Magische Sanduhr

Abenteuer: Wettbetrug

In diesem einen halben Fuß hohen Bergkristall schwebt eine etwas kleinere Sanduhr, die mit feinem weißem Sand gefüllt ist und immer aufrecht steht, bis der Sand durchgelaufen ist und sie sich dreht. Nimmt man den Bergkristall in die Hand, erhält man eine Vision: man sieht den Himmel über dem Zogrintal, und zwar so wie er in einer Stunde aussehen wird (wobei bei den ersten Kontakten mit der Uhr nicht gleich klar werden kann, worum es sich bei dieser Vision handelt, es sei denn man kennt die Funktion der Uhr). Wenn man die Fähigkeiten des Kristalls und der Uhr lange genug erforscht und ausprobiert, kann man ihn kontrollieren und die Zeit und den Ort, der dort zu sehen ist, verändern. Dies erfordert jedoch sehr viel Übung, und jede Aktion die man mit Hilfe der Uhr unternimmt kann diese Zukunft ändern.

Verbleib: Das Objekt befindet sich in den Händen des Diebes Torim, der es bei einem Einbruch erbeutete. Die Charaktere entdecken es rein zufällig.

Der Gärtner – Golem

Abenteuer: Kuriositäten

Dieser braune Golem ist gerade einmal 20cm hoch. Er ist in der Lage, sich nach den Wünschen einer Person zu bewegen, die sich auf seine Bewegungen konzentriert. Wird er in die Maschine eingesetzt, kontrolliert der kleine Baum den Golem.

Verbleib: Der Golem befindet sich zurzeit im Besitz des Sammlers Kestibel aus Märkteburg. Da er leicht mit „nutzlosem“ Spielzeug zu verwechseln ist, wird er durch viele Hände gegangen sein.

Hinweise: Diesen Gegenstand finden die Charaktere am Einfachsten, wenn sie direkt Nachforschungen über seinen Aufenthaltsort anstellen. Auch Personen, die sich mit der „Szene“ in Märkteburg oder Throal auskennen, können von ihm gehört haben oder auf seinen Besitzer verweisen, wenn sie nach irgendeinem komischen Artefakt gefragt werden.

Der empathische Bonsai-Baum

Abenteuer: Die Bestie des Grünen Tales

Dieses Bonsaibäumchen von etwa eine halben Fuß Höhe wächst in einer Keramikschale. Es erkennt die Kraft der Pflanzen in der Umgebung und zeigt diese an sich selbst an: geht es den Pflanzen der Umgebung gut, so gedeiht es und ihm wachsen kleine goldene Äpfel, geht es den Pflanzen der Umgebung schlecht fallen ihm die Blätter aus und er bleibt dürr. Solch ein Wechsel geschieht aber immer über einen längeren Zeitraum und nicht sofort. Seine Früchte sind kleine Äpfel, die, wenn eingepflanzt, zu einem kräftigen Baum heranwachsen könne. Das Bäumchen selbst bedarf keiner Pflege.

Verbleib: Der Bonsai wurde dem Jaspreequestor Elvan Thalimel übergeben und ist noch immer in dessen Besitz.

Hinweise: Es ist unwahrscheinlich, dass jemand diesen Bonsai ernst genug nimmt, um eine Geschichte darüber zu erzählen. Die Charaktere sollten von irgendwo her Hinweise auf Elvan Thalimel bekommen. Diese könnten sich in Form eines Briefes der Dorfbewohner oder eines Tagebuches eines anderen Teilbesitzers ergeben, zum Beispiel wenn die Charaktere die Elementarpumpe (siehe unten) finden. So würde ihnen auch schnell klar, dass mehrere Teile gefunden werden müssen.

Tonschale

Abenteuer: Ein Alter Fall

Diese flache Tonschale mit etwa 20cm Durchmesser stammt aus der Zentraleinheit der





Kugel, wo sie unter dem Einfluss der Energie wahres Wasser verdampfte. Auf ihr liegt aber auch ein Zauber, der dieses Wasser, aus dem die Wolken wurden, mit Kraft versorgte und die Pflanzen, die den Regen aufnahmen, schnell wachsen oder sie bei Beschädigung schnell heilen ließen. Gießt man Wasser hinein und trinkt es, wirkt es nach Bedarf wie ein Erholungs- oder Widerstandstrank oder wie ein Gegengift, lediglich mit einem Bonus von 2 Stufen statt der für den Trank üblichen. Schüttet man einen dieser Tränke oder einen Heiltrank hinein, erhöht sich deren Bonus um 2 Stufen.

Verbleib: Die Schale befindet sich im Besitz von Ailin Deros (näheres zu den Hintergründen im angegebenen Abenteuer). Es wird etwas schwierig sein, sie zu finden, aber vielleicht erhalten die Charaktere aus alten Aufzeichnungen Hinweise über die Heilwirkung dieser Schale und haben dadurch eine Spur, der sie nachgehen können.

Der Ventilator

Abenteurer: -

Ein kleines Ventilatorblatt von 1cm Durchmesser. In der Maschine schwebt es zwischen Ventil und Trichter und treibt die Wolken nach oben. In der Tat beginnt es, sobald man es loslässt, waagrecht zu schweben und sich zu drehen, erst langsam, dann immer schneller. Es ist recht gefährlich den Ventilator anzufassen sobald er einmal in Drehung ist, und nur sehr geschickten Personen ist dies mit bloßen Händen möglich ohne sich zu verletzen. Wenn man es allerdings hat und festhält hört es sofort auf sich zu bewegen. Geworfen verursacht der Ventilator den beträchtlichen Schaden von Stärke + 6 Stufen. Verursacht er eine Wunde, bleibt er stecken, um für die nächsten drei Runden oder bis er entfernt wird Stufe 6 Schaden anzurichten.

Verbleib: Da es sich hierbei bei Missbrauch um eine gefährliche Waffe handeln kann wird

sie nach der Plage vielleicht auch als solche eingesetzt worden sein, dass heißt, jemand würde mit ihr durch Barsaive gezogen sein.

Hinweise: Der Ventilator könnte, wenn er sich wie oben beschrieben in Verwendung befindet, Charakteren oder Nichtspielercharakteren, die sich mit (Wurf-) Waffen beschäftigen aus Gerüchten bekannt sein, auch könnte ihr Besitzer durch sie einen gewissen Bekanntheitsgrad erreicht haben (berühmt oder gefürchtet). Die Charaktere müssten ihn dann irgendwie finden und ihm den Ventilator irgendwie abnehmen.

Elementarpumpe

Abenteurer: -

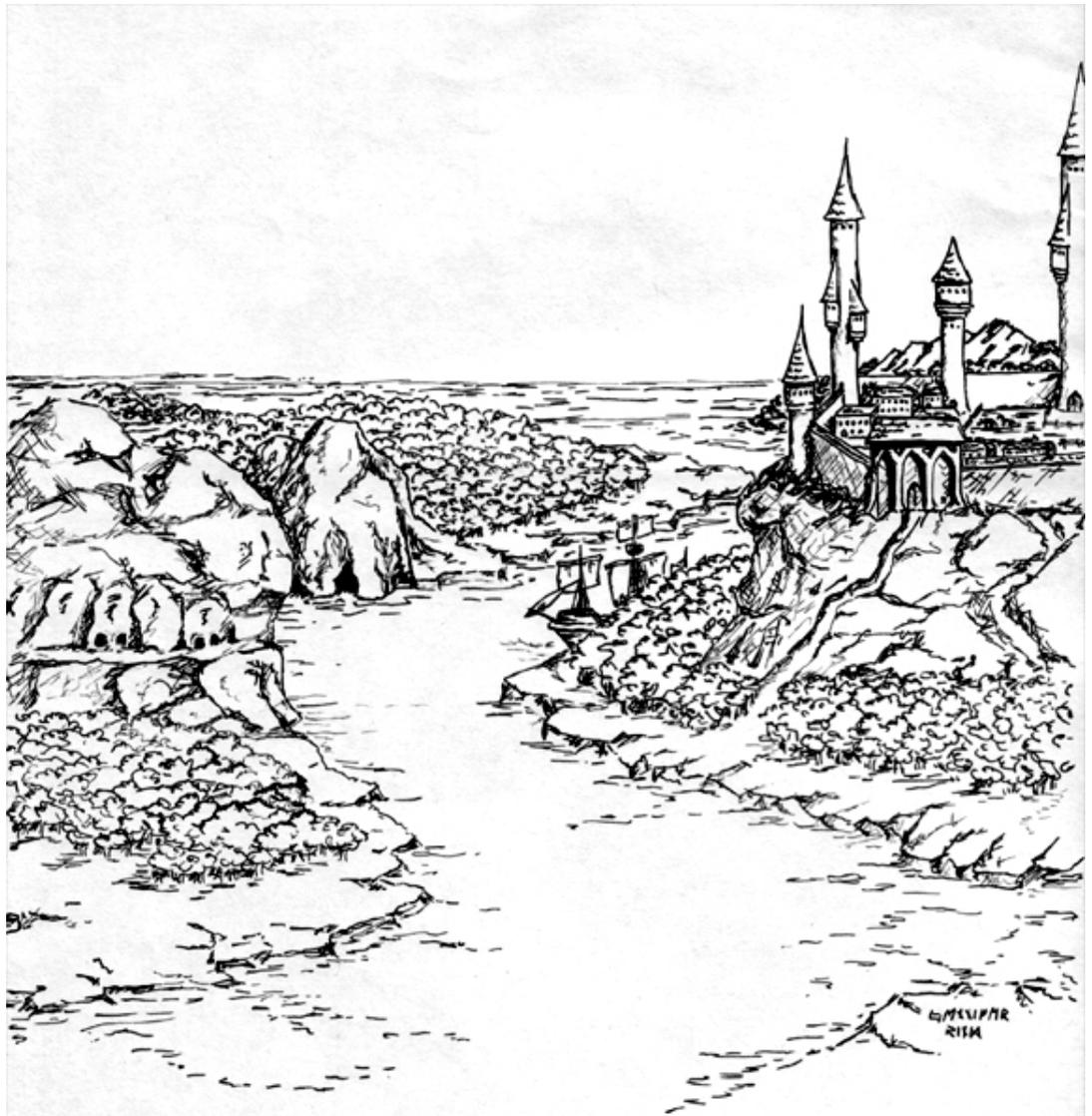
Dieser 20cm hohe Zylinder aus blauem Metall kann eine Verbindung zur Elementarebene des Wassers erzeugen, wenn ihm genug Energie zur Verfügung steht, und so von dort das elementare Wasser abzapfen, wenn auch in sehr kleinen Mengen. Bei diesem Vorgang pulsiert der Zylinder und seine Höhe verändert sich, ohne dass er dafür mechanisch ausgelegt wäre. Das Elementare Wasser tropft aus einer kleinen Öffnung an der Unterseite, mit der er üblicherweise auf eines der Rohre in der Maschine gesteckt wird. Der Zylinder erfüllt seine Funktion jedoch nur innerhalb der Wettermaschine.

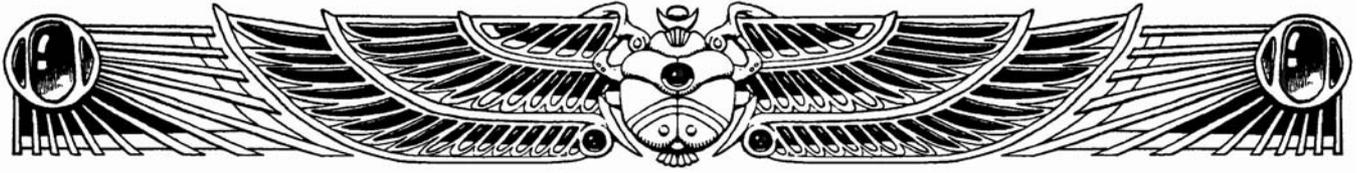
Verbleib: Dieser Gegenstand wird in keinem Abenteuer benutzt. Er eignet sich daher sehr für die „Option Fundstück“ – die Charaktere könnten die Pumpe in einem alten Kaer finden, zusammen mit Hinweisen auf die Maschine. Da sie fraglos interessant ist, aber nicht von sich aus wirken kann wie zum Beispiel die Orichalkumschale, jedoch nicht so uninteressant erscheint wie etwa die Steuerräder, gibt sie einen guten Anreiz ab sich weiter mit ihr zu beschäftigen.





Hinweise: Wenn die „Fundstück Option“ eingesetzt wird ist es wahrscheinlich, dass sich die Pumpe noch im Aufbewahrungsbeutel befindet, da sie keine eigene Funktion erfüllt und so auch nicht benutzt worden wäre. Es wäre ein größerer Beutel, also könnten in ihm Abbildungen der Teile zu finden sein. Diese Option, die Pumpe finden zu lassen und ihr einige Hinweise auf weitere Besitzer oder eine Beschreibung anderer Gegenstände beizufügen ist die einfachste und beste Lösung, die Charaktere ins Spiel zu bringen und „am Ball“ zu halten.





DAS ZOGRINTAL

„Vor ungefähr vier Jahren - also erst vor nicht allzu langer Zeit - führte mich der Zufall in dieses kleine, unwirtliche Tal in den Delarisbergen. Das Schicksal der dort lebenden Namensgeber hat mich tief berührt und ich hoffe, dass jemand meinen bescheidenen Bericht liest und ebenso wie ich gewillt ist den Einwohnern des Tals zu helfen.“

-- Ghrik Donnerfels, Garlen-Questor

Das Zogrimal selbst ist nicht sehr groß, nur ungefähr vier Meilen lang und misst an der breitesten Stelle vielleicht etwas mehr als eine dreiviertel Meile. Der Eingang des Tals zeigt nach Süden und es verläuft mehr oder weniger nach Norden. Umschlossen wird es von steilen, schroffen Bergen, welche die meisten Wolken vom Tal fernhalten.

Falls sich jemand auf die Suche nach dem Tal macht: es ist recht schwer zu finden, das markanteste Zeichen ist ein dürres Rinnsal – die traurigen Überreste des Zogrinbachs, welches am Taleingang in einem Kiesbett versickert, ganz so als ob sich das wenige Wasser nicht aus dem Zogrimal trauen würde... die tiefste Stelle, die ich gefunden habe, war ungefähr eine halbe meiner Ellen tief.

Das gesamte Zogrimal scheint eine einzige staubige Steppe zu sein. Dürre Grashalme und ab und zu eine Gruppe niedriger, knorriger Bäume unterbrechen das vorherrschende trockene Braun mit etwas Grün. Ungefähr in der Mitte des Tals fällt der Boden in einer weiten Senke ab, vor der Plage soll das hier ein großer See mit fruchtbaren Ufern gewesen sein. Heute fließt dort nur noch der Zogrinbach in Richtung Süden an mir vorbei. Kein Plätschern ist zu hören, also ob das schmale Rinnsal versucht sich unbemerkt an mir vorbei zu schleichen.

Als ich die Senke fast durchwandert hatte, staunte ich nicht schlecht als die ersten Hütten vor mir auftauchen. Wer sollte ausgerechnet hier leben wollen?

Bevor ich jedoch das Dorf näher beschreibe werde ich erst mit meiner Beschreibung des Tals fortfahren: vom Garlenschrein nach Norden schauend, erblickte ich das Ende des Tals. Dort erhebt sich im Hintergrund ein großer Berggipfel –der Trollzahn, ein wirklich passender Name für diesen Berg. An dessen Hängen soll angeblich der Zogrinbach entspringen.

Nicht ganz so weit, vielleicht einen Pfeilflug weit im Norden, sah ich einen völlig überwucherten Hügel. Von meinem Standpunkt aus aber waren nur braune, verworrene Ranken zu erkennen, und den Wunsch der Dorfbewohner dort nicht hinzugehen respektierte ich. Um den Hügel herum und westlich davon standen dutzende verdrehte Bäume, angeblich ein alter Obsthain aus der Zeit vor der Plage.

Erst jetzt fielen mir die Pfosten auf, die hier in einer Reihe von West nach Ost stehen. Diese Grenze überschreitet kein Bewohner des Zogrimalts freiwillig und als ich nach dem Grund fragte, erzählte mir Zimbaril, ein alter Zwerg im Dorf, mehrere Spukgeschichten. Unter anderem, dass in dem verwunschenen Obsthain noch





immer der Geist von Perina dem Obstbauern herumspuken soll, angeblich ist er auf der Suche nach seiner verlorenen Silberkette.

DAS DORF ZOGRIN

Von Süden kommend, wanderte ich erst an sehr kargen Feldern vorbei, auf denen Gerste, Kartoffeln und Rüben ihre kümmerlichen Triebe in den Himmel streckten. Der Weg führte mich weiter zu einer kleinen umzäunten Weide, auf der zwei dutzend dürre Ziegen und ein dutzend Schafe das wenige Gras fraßen.

Kurz danach erreichte ich das Dorf Zogrin...

Keine stolzen Häuser, sondern ungefähr dreißig windschiefe Lehmhütten standen am Ufer des ausgetrockneten Sees. Von weitem erinnerten sie mich an Bucklige, die sich unter den Schlägen ihres Herrn zusammenkrümmen – ein dunkelbrauner Fleck inmitten der trockenen Landschaft. Nur ein staubiger Trampelpfad führte in das Dorf. Ochsen- oder Pferdekarrn schienen sich noch nie hierher verirrt zu haben, jedenfalls sind mir keine Wagenspuren aufgefallen.

Aus der Nähe war das gesamte Elend des Dorfes zu erkennen. Keine Mauer oder Palisade begrenzte es, so etwas wie befestigte Strassen schien es nicht zu geben. Die niedrigen Hütten wurden allesamt aus krummen Baumstämmen gefertigt, die Wände bestanden aus Steppengras und Lehm. Die flachen, löchrigen Dächer waren meist mit Steppengras gedeckt. Nirgendwo wurden bearbeitete Steine verbaut, Natursteine werden höchstens zum Abstützen von Stämmen verwendet oder zu niedrigen Mauern gestapelt.

Über eine klapprige Holzbrücke im Westen des Dorfes gelangte ich zu weiteren kargen Feldern. Dort haben die Dorfbewohner Wasser vom Bach abgegraben, um einen kleinen künstlichen See zu füllen. Dieser See ist der Wasserspeicher für das

gesamte Dorf (Trinkwasser, Bewässerung, usw.) und momentan höchstens halb gefüllt.

WICHTIGE GEBÄUDE

Dorfplatz

Ein großer lehmiger Platz in der Mitte des Dorfes scheint so etwas wie der Dorfplatz zu sein.

Die Versammlungshalle (direkt am Dorfplatz)

Als Reisender erwartet man von einer Versammlungshalle das prunkvollste Gebäude in einem Dorf zu sein. Nicht hier, der einzige Unterschied zu den anderen Hütten ist die Größe. Im Inneren bieten lange Holzbänke Platz für ungefähr siebzig Namensgeber.

Die Hütte der Dorfvorsteherin

Dort lebt Edda Estrobin, die Vorsteherin des Dorfes.

Die Schmiede

Kein einziges Stück Eisen wird von den Dorfbewohnern verschwendet, jeder krumme Nagel, jedes stumpfe Axtblatt wird wieder eingeschmolzen.

Das Lagerhaus

Das einzige Gebäude, welches aus Lehmziegeln gemauert wurde. Dort werden die wenigen Vorräte des Dorfs gelagert

So etwas wie ein Gasthaus oder eine Taverne gibt es in Zogrin nicht.

Der Garlenschrein

Nördlich des Dorfes, bei einem kleinen Teich neben einer Schleife des Zogrinbachs, steht ein uralter Garlenschrein. Obwohl es hier keinen Questor gab, wurde das Heim der Grossen Mutter nie vernachlässigt, die Einwohner Zogrins kümmern sich gemeinsam um den Schrein. Ein Lächeln huscht über mein Gesicht, die Große Mutter wacht über dieses Dorf. Ich





werde versuchen es ihr gleichzutun und bleibe für eine Weile in Zogrin um den Bewohnern bei ihren Arbeiten zu helfen, Trost zu spenden und um ihnen zu zeigen, dass Garlen und wir alle sie nicht vergessen haben.

Das Heim der Trolle

Die Trolle haben die Sitte ihrer Vettern aus den Bergen beibehalten und leben in einem großen Ehebund in einer einzigen Hütte. Im Gegensatz zum Gemüt anderer Trolle, welche ich getroffen habe, sind diese Trolle hier sehr friedlich. Ein Satz von Ko'Hag Steinbeiss, dem Familienoberhaupt wird mir wohl noch lange im Gedächtnis bleiben:

„Ehre besitzen bedeutet auf eben diese verzichten zu können“

Die Einwohner

Einhunderteinundzwanzig Namensgeber zählte ich im Dorf:

65 Zwerge, 26 Menschen, 19 Orks und 11 Trolle verbringen hier ihr Leben.

Mehr Bewohner könnte das Tal auch gar nicht ernähren, die Leute leben jetzt schon am Rande des Möglichen.

DAS LEBEN IN ZOGRIN

Allen Einwohnern sind die Unterernährung, die tagtäglichen Strapazen und die Armut anzusehen. Hungrige Kinder starren mich neugierig an, die Erwachsenen beäugen mich anfangs mit Argwohn – Reisende, insbesondere Obsidianer verirren sich wohl nur ganz selten in diese Gegend. Als sie jedoch erkannten, dass ich nichts böse in mir trug sondern nur ein bescheidener Diener Garlens war, wurde ich schnell in ihrer Mitte willkommen geheißen und ihr Verhalten änderte sich grundlegend. Seit langer Zeit war ich nicht mehr Teil einer so herzlichen Gemeinschaft, egal wie wenig sie haben, alles wird geteilt. Streit um persönlichen

Besitz oder ähnliche Belanglosigkeiten gab es hier nicht, etwas was diese Namensgeber vielen von Euch voraushaben. Seid also aufrichtig zu den Dorfbewohnern und gebt ihnen ein wenig Zeit euch kennen zu lernen, dann bin ich mir sicher dass sie euch ebenso begrüßen werden.

Fast alle Bewohner arbeiten um das Dorf mit Nahrung zu versorgen, ein harter Kampf vor allem gegen die Trockenheit. Früh morgens bei Sonnenaufgang beginnt die Feldarbeit. Zugtiere gibt es nicht, also wird der Pflug von starken Namensgebern gezogen. Mit Eimern wird das Wasser aus dem See geschöpft und verteilt (Felder, Tiere, usw.). Mittags, wenn es am wärmsten ist, wird die Arbeit eingestellt und erst nachmittags wieder aufgenommen. Die Namensgeber, die nicht auf den Feldern oder der Weide arbeiten, stechen im Bett des alten Sees Lehm und Ton für das Dorf (Lehmziegel, Tongeschirr, etc.) oder gehen anderen Tätigkeiten nach (Holz sammeln, Jagdversuche usw.). Abends versuchen die Zogriner den harten Alltag für eine Weile zu vergessen, gerne sitzen sie in großen Gruppen vor ihren Hütten und erzählen sich Geschichten. Die Vergangenheit scheint einer der Gründe zu sein, warum sie trotz der widrigen Bedingungen immer noch in ihrem Tal leben. Bei diesen Gelegenheiten lernte ich viel über das Tal vor und nach der Plage. Zum Beispiel soll hier vor der Plage ein Bruder namens Ra'eol gelebt haben. Eines Nachts brach er zum Trollzahn auf um „dort etwas in Ordnung zu bringen“ und ist seitdem nie wieder gesehen worden.

WICHTIGE PERSONEN

DIE DORFVORSTEHERIN

Edda Estrobin – eine Zwergenfrau (63 Jahre alt): Sie ist inzwischen seit vierzehn Jahren die Vorsteherin von Zogrin und versucht Tag für Tag aufs Neue die sehr begrenzten Ressourcen gerecht zu verteilen. Dafür hat sie ein – für





Außenstehende sehr trauriges - System entwickelt: Jeden Abend macht sie eine Inventur der Nahrungsmittel, überprüft den Wasserstand im Stausee und schaut nach den wenigen Tieren. Danach verteilt sie die Rationen für den nächsten Tag. Wenn die Nahrung knapp ist (leider scheint das fast jeden Tag so zu sein) verteilt sie „die Entbehrung“ – also die fehlenden Rationen - jeden Tag an eine andere Hütte, so dass das Leid abwechselnd von allen getragen wird. Das immer darauf folgende Angebot der Trolle stattdessen auf die Rationen zu verzichten lehnt sie seit Jahren ab.

Diese traurige Aufgabe hat deutliche Spuren an der sturen Frau hinterlassen. Auch wenn sie es niemals zugeben würde, in ihren braunen Augen sehe ich ihre Verzweiflung. Solange ich hier bin werde ich versuchen einen Teil ihrer schweren Last auf meine Schultern zu nehmen. Falls Edda zerbricht, dann wird die große Gemeinschaft nicht überleben, dass kann ich ganz deutlich erkennen.

Garlen, hast Du meinen Weg etwas mit Absicht hierher geleitet? Wenn ja, dann danke ich Dir von ganzem Herzen!

DER SCHMIED

Makga Bärenbiss – ein Ork: Angeblich war schon Arruk, seine Ur-Ur-Ur[...]großmutter väterlicherseits Schmiedin in Zogrin. Damals soll es hier aber ganz anders ausgesehen haben.

Die einzigen Waffen, die er fertigen kann, sind Speerspitzen –zumindest behauptet er das immer vehement.

DER ÄLTESTE EINWOHNER

Zimbaril: Er behauptet der Strohhut, welcher sein kahles Haupt vor der Sonne schützt, sei schon etliche Jahrhunderte alt. Sein wahres Alter hat er mir nie verraten, er versteckte es stets in weisen Ratschlägen. Der alte Zwerg hat so manche Geschichte zu erzählen, ihr Energieverschwender solltet aber viel Geduld

mitbringen ihm zuzuhören, da er sehr gerne sehr lange erzählt.

ANHANG

DER REISEBERICHT

Der vorangehende Reisebericht wurde so verfasst, dass Spielercharaktere ihn in der Großen Bibliothek von Throal finden und lesen können. Die Suche ist schwierig, da das Schriftstück wohl in der Masse von einigen Hundert anderen Reiseberichten untergegangen ist. Ein einziger Hinweis auf den Bericht ist in einem Register zu finden:

„Unbekannte Orte; Zogrin; Register sowieso; Abteilung Z“.

Also benötigen die Spieler den Namen „Zogrin“ um einen Angestellten der Bibliothek erfolgreich suchen lassen zu können.

Dem Spielleiter soll er vor allem Anhaltspunkte für die Verhaltensweisen der Dorfbewohner und die Atmosphäre im Tal geben. Natürlich sind das nur Vorschläge und der SL kann davon so weit abweichen wie er möchte.

Falls sie den Verfasser Ghrik Donnerfels suchen, erfahren die Helden nur, dass er den Bericht in Throal abgegeben und erfolglos um eine Audienz beim König ersucht hat und dann wieder auf Wanderschaft gegangen ist. Niemand hat ihn seitdem wieder hier gesehen.

In Zogrin erfahren sie, dass er dort ein Jahr mit ihnen gelebt hat. Als er das Dorf verließ versprach er ihnen in Throal um Hilfe zu bitten...

SAGEN UND LEGENDEN

Hier kann der Spielleiter entweder verpackte Informationen über Zogrin vor der Plage präsentieren, Hinweise auf weitere Maschinenteile streuen oder eigene Ideen einbringen. Oder er erzählt eben „nur“





Geschichten (vgl. mehrere offizielle ED-Publikationen).

Ra'eol der Obsidianer

Er ist eine (Lösungs-)Möglichkeit für die Spieler die Maschine wieder zusammensetzen oder zumindest um wichtige Informationen für die Kampagne zu erhalten. Ob dieser (einzige) Zeitzeuge und Mit-Erbauer noch lebt und zu finden ist, entscheidet der SL, also Du. Vielleicht war er auf der Suche nach der Ursache für das Versiegen des Zogrinbachs und wurde von Dämonen oder wilden Kreaturen getötet. Oder er liegt erstarrt (Anm.: Obsidianer fallen in eine Art Koma wenn sie zu lange unter der Erde sind) in einer kleinen Höhle im Trollzahn.

Oder die Spieler finden ihn eben nicht...

Der Geist des Obstbauers

Wenn Du willst, dann mach etwas daraus.

Die Spieler könnten wirklich die Silberkette von Perina finden. Aus Dankbarkeit könnte er den Helden erklären, um was es sich bei den merkwürdigen Überresten auf dem Hügel handelt oder ihnen einen Hinweis auf ein weiteres Bauteil liefern.

Der Trollzahn

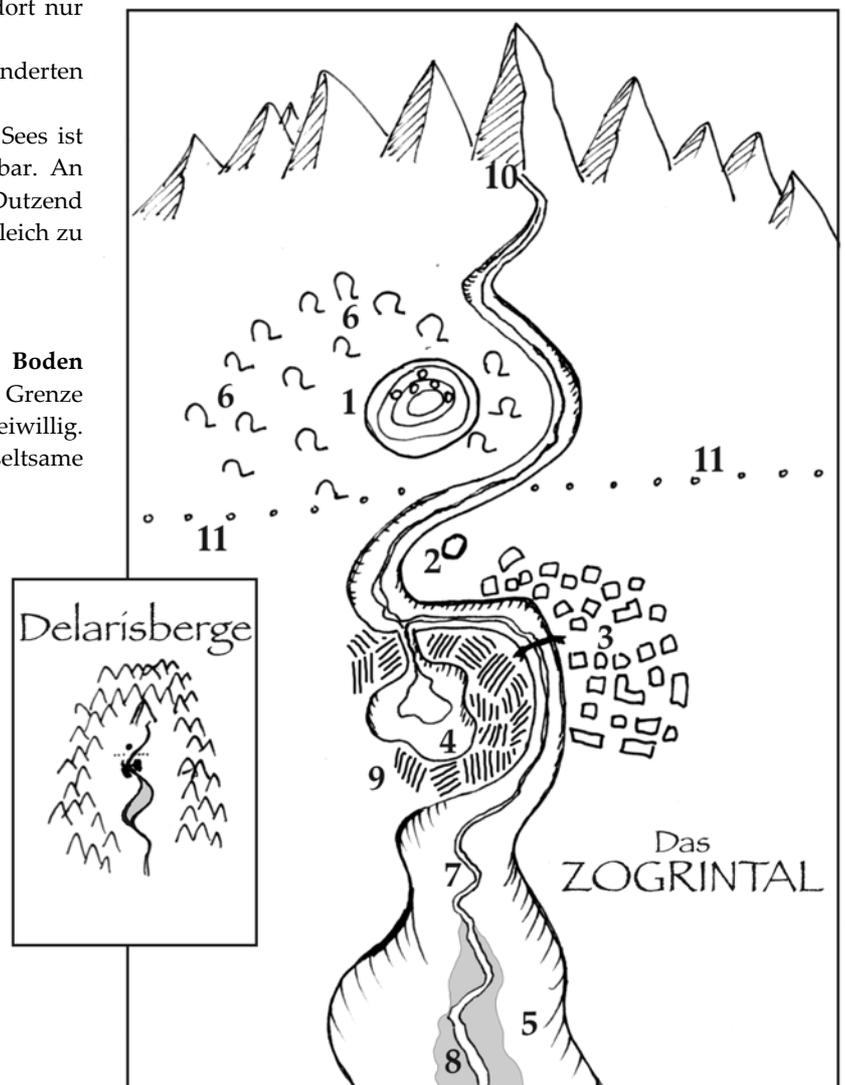
Dort könnten weitere Bauteile der Maschine versteckt sein.





LEGENDE

- **(1) Der Hügel mit den Überresten der Maschine:** Der gesamte Hügel ist von dornigem Gestrüpp und knorrigen Bäumen überwuchert, als ob die Natur jeden davon abhalten will die Hügelkuppe zu erreichen.
- **(2) Der alte Garlenschrein**
- **(3) Das Dorf Zogrin**
- **(4) Der kleine Stausee:** Wurde von den Bewohnern angelegt. Er ist nur zur Hälfte gefüllt; einzige Wasserquelle des Dorfes.
- **(5) Das Bett des alten Sees (vor der Plage):** Inzwischen mit Gras bewachsen. Heute wird dort der Lehm für die Hütten gestochen.
- **(6) Der alte Obsthain:** Heute wachsen dort nur noch niedrige verkrüppelte Bäume.
- **(7) Das alte Bach/Flussbett:** Seit Jahrhunderten fließt dort nur noch ein Rinnsal.
- **(8) Kleine Weide:** Der Boden des alten Sees ist an manchen Stellen noch relativ fruchtbar. An dieser Stelle halten die Dörfler ein zwei Dutzend Ziegen und ein Dutzend Schafe (im Vergleich zu anderen Tieren sind sie sehr mager).
- **(9) Karge Felder**
- **(10) Der Trollzahn**
- **(11) Eine Reihe Holzpfosten im Boden (Stofffetzen wehen im Wind):** Diese Grenze überschreitet kein Dorfbewohner freiwillig. Jenseits dieser Linie soll es Spuken, seltsame Wesen fressen alle Wanderer, etc...





DER STURM DES GRAUENS

Die Suche nach den einzelnen Teilen der Maschine führt die Charaktere auf die Seemöwen-Insel nahe Urupa. Noch während sie überlegen, wie sie diesen magischen Trichter, mit dem man das Wetter kontrollieren kann, von der jetzigen Besitzerin bekommen sollen, bildet sich eine Sturmfront und scheint die Insel in einem eisernen Griff zu umschließen. Sie können mit ansehen, wie die Elementaristin Sheran K'tanis den Trichter einsetzt, um das Wetter wieder zu beruhigen.

Doch die Freude währt nicht lange. Kurze Zeit später entdeckt man sie ermordet in ihrem Haus. Der Trichter ist weg und wie aus dem Nichts bricht wieder ein heftiger Sturm über der Insel los. Diese ist von der Außenwelt abgeschnitten und die tote T'skrang Frau ist nur das erste Opfer eines Fremden, der auf der Insel anscheinend sein Unwesen treibt. Dieser Fremde stellt sich bald als Dämon heraus und treibt sein perfides Spiel mit den Bewohnern. Sie sind ihm alle ausgeliefert und selbst die Charaktere scheinen machtlos zu sein. Doch es liegt an ihnen, seine Pläne zu durchkreuzen, die Insel zu retten und in den Besitz des Trichters zu gelangen.

AUFHÄNGER

Die Charaktere können Gerüchte über einen trichterförmigen Gegenstand hören, der anscheinend das Wetter beeinflussen kann. Besonders die Seeleute erzählen sich diese Geschichten. Einigen scheint dieser Gegenstand schon das Leben gerettet zu haben, als sie unerwartet in einen Sturm auf dem Arasmeer gerieten.

Eine mächtige T'skrang Elementaristin namens Sheran K'tanis soll sich im Besitz dieses Gegenstandes befinden. Wenn sie nach Urupa reisen und weitere Erkundigungen einholen, erfahren sie, dass die Elementaristin früher Mitglied einer bekannten Abenteurergruppe war und sich nun auf der Seemöwen-Insel, ihrem Geburtsort, zur Ruhe gesetzt hat. Die Insel befindet sich drei Tagesreisen, mit dem Schiff, von Urupa entfernt. Auf der Insel gibt es nur ein Dorf namens Möwennest, in dem Menschen und T'skrang leben. Sie bestreiten ihren Lebensunterhalt hauptsächlich von der Fischerei und vom Verkauf der Seemöweneier, die in Barsaive und sogar in Thera als Delikatesse gelten.

ANKUNFT

Für die Charaktere sollte es kein so großes Problem sein ein Schiff zu finden, welches sie bei der Insel absetzt. Nur auf ein Schiff zurück müssten sie mehrere Tage oder gar über eine Woche warten. Zur Not könnten sie natürlich noch ein Fischerboot benutzen.

Am Nachmittag kommen sie bei der Insel an. Es ist ein grauer Tag und der Geschmack von Regen liegt in der Luft. Der Kapitän beeilt sich die Charaktere abzusetzen, denn ein Sturm scheint sich anzubahnen.

DIE INSEL

Die Insel ist nicht besonders groß. Nur mehrere Kilometer im Durchmesser, wobei der größte Teil von einem zerklüfteten Felsmassiv





eingonnen wird. Hunderte von Möwen scheinen dort ihren Nistplatz zu haben. Das Kreischen ist fast unerträglich. Man muss sich fragen, wie die Namensgeber das hier aushalten. An der einzigen seichten Stelle am Ufer scheinen die T'skrang sich niedergelassen zu haben. Man sieht Holzhäuser, die halb im Wasser stehen, und Stege, an denen gut vertäut Fischerboote liegen. Auch ein hoher Leuchtturm aus Stein steht am Ufer, an dessen Spitze ein großer Lichtquarz angebracht wurde. Er wird den Schiffen in dieser Nacht sicherlich gute Dienste leisten.

Ein schmaler Pfad schlängelt sich einen Hügel hinauf und führt anscheinend zu den menschlichen Behausungen. Man sieht ein kleines Dorf aus Steinhäusern, welches sich ans Felsmassiv schmiegt. Aus jedem Schornstein steigt Rauch auf und die Bewohner treffen Vorkehrungen vor dem herannahenden Sturm.

Die Charaktere werden sich sicherlich erst einmal auf der Insel etwas umgucken und mit den Leuten sprechen. Es gibt eine Taverne auf der Insel, "Zur weißen Schwinge", wo sie unterkommen können.

WICHTIGE PERSONEN

Sheran K'tanis: T'skrang Elementaristin

Manson Starkbier: Mensch, Bürgermeister

Druss: T'skrang Bootsmann, Hauptmann der Gardisten

Rakta: T'skrang Gardist

Azrel D'lu: T'skrang Gardist

Erol und seine Frau Sinia: Menschen, Händler

Gorlan und Dinah Seemöwe: Menschen, Besitzer der Taverne

Ogen und seine Frau Fila: Menschen, Ladenbesitzer

V'lla: T'skrang Frau, Leuchtturmwärterin

S'Iven Omush: T'skrang, Fischer

Die Elementaristin zu finden ist nicht schwer. Doch wird sie voll mit den Vorbereitungen für den herannahenden Sturm beschäftigt sein und deshalb keine Zeit für die Charaktere haben.

DAS BANNEN DES STURMS

Es wird nun langsam dunkel draußen und der Sturm ist schon bedrohlich nahe. Die Boote sind gut vertäut und es hält sich eigentlich niemand mehr draußen auf. Doch sonderlich Angst scheint keiner zu haben. Alle sind sich sicher, dass sich Sheran, wie immer, um diesen Sturm kümmern wird.

Bleiben die Charaktere die Nacht über im Schutze der Taverne, so bekommen sie tatsächlich mit wie der Sturm plötzlich nachlässt und die Welt um sie herum sich wieder beruhigt. Beobachten sie dagegen die Elementaristin, so können sie sehen, wie sie von einer Klippe aus mit Hilfe ihrer Elementaristen-Magie versucht den Sturm zu bannen. Sind sie nah genug dran und können sie vielleicht sogar hören, dann bemerken sie, dass wohl nicht alles glatt läuft. Irgendetwas scheint Sheran zu beunruhigen. Sie kann den Sturm mit ihren normalen Fähigkeiten nicht unter Kontrolle bringen. Sie schwankt schon vor Erschöpfung. Wenn ein Elementarist in der Gruppe der Charaktere ist, kann auch er mit einer erfolgreichen Halbmagie-Probe (8) feststellen, dass dieser Sturm nicht natürlichen Ursprungs ist. Bei einem hervorragenden Erfolg spürt er, dass ein Luftelementar dafür verantwortlich ist. Doch ebenso wie Sheran wird auch er den Elementar weder bannen noch kontrollieren können, denn es handelt sich um ein beflecktes Exemplar unter Kontrolle des Dämons.

Dann kommt endlich der Augenblick, worauf die Charaktere wohl schon gewartet haben. Sie holt den Trichter hervor, hebt ihn





über ihren Kopf und fängt an etwas zu murmeln. Dann nimmt sie das schmale Ende in den Mund und scheint den ganzen Sturm anzusaugen. Die Charaktere befinden sich auf einmal in mitten eines ohrenbetäubenden Getöse. Sheran kann nur mit Mühe den Trichter festhalten und wird plötzlich gegen die Felswand geschleudert. Gleichzeitig hört man einen unmenschlichen Schrei aus weiter Ferne. So plötzlich das Spektakel begann, so plötzlich ist es auch wieder vorbei. Der Sturm ist vorüber und Sheran liegt etwas benommen auf der Klippe.

Sprechen die Charaktere sie danach darauf an, so streitet sie alles ab. Von einem Schrei hat sie nichts gehört (könnte auch der Wind gewesen sein) und es verlief auch alles so wie immer.

Der Morgen danach

Die Charaktere werden ziemlich unsanft geweckt. Plötzlich wird das Fenster ihres Zimmers mit Gewalt aufgerissen und geht zu Bruch. Ein schneidend kalter Wind fegt durchs Zimmer und bringt alles durcheinander. Das Heulen des Windes kommt von draußen und macht das Chaos perfekt.

Der Sturm ist zurück!

Draußen auf der Straße fliegt alles umher was nicht gut genug festgemacht war und Menschen und T'skrang kämpfen sich über die Straße der nächsten festen Behausung entgegen. Gehen die Charaktere in den Schankraum, so können sie dort schon viele Bewohner versammelt sehen. Einige haben sich hier vor dem Sturm erst einmal in Sicherheit gebracht, andere waren gerade beim Frühstück. Besorgnis steht in ihren Gesichtern geschrieben. Einige werfen den Charakteren ungehaltene Blicke zu, als ob diese etwas dafür könnten.

Der Tod einer Heldin

Die Tür wird aufgerissen und bringt den heulenden Sturm in den Schankraum. Einer der Gardisten kommt herein und wirft sich gegen die Tür. Er ist kreidebleich und klitschnass (es scheint zu regnen angefangen zu haben). Zitternd erzählt er von seinem Erlebnis im Haus von Sheran.

Der Hauptmann Druss hatte ihn beauftragt Sheran zu holen, damit sie sich um den Sturm kümmern soll. Er hat ihr Haus verwüstet vorgefunden und fand ihre grauenvoll entstellte Leiche in der Schreibstube. Ihre Augen wurden herausgeschnitten und alles war voller Blut. Dann hörte er ein Pfeifen aus einem angrenzenden Raum. Schemenhaft erkannte er die Gestalt eines Namensgebers, der eine fröhliche Melodie summt und dazu im Takt mit seinem Spazierstock auf den Boden schlug. Er rannte dann Hals über Kopf aus dem Haus raus, wieder zum Hauptmann zurück. Der wollte mit seinen Leuten sofort der Sache nachgehen, doch die anderen weigerten sich. Sie hatten zu große Angst. Kein Namensgeber könne bei diesem Sturm die Insel betreten und kein Schiff könnte hier anlegen. Der Hauptmann konnte seine Leute nicht überzeugen und so schickt er nach den Charakteren. Ob sie ihn vielleicht begleiten wollen, um diesen Fremden in Gewahrsam zu nehmen.

Gehen die Charaktere zum Hafen runter, kommen ihnen schon viele T'skrang entgegen. Eine Versammlung ist in der Taverne einberufen worden. Doch die ganzen Habseligkeiten, die sie bei sich haben, lassen darauf schließen, dass sie sich eine längere Zeit dort einquartieren wollen. Wenn die Charaktere beim Hafen ankommen, sehen sie auch warum. Der Sturm scheint direkt über der Insel zu sein. Die meterhohen Wellen schlagen hart gegen die Anlegestellen und lassen die Boote und Häuser erzittern. Einige





Boote scheinen sich schon losgerissen zu haben. Gerade als die Charaktere auf den Hauptmann Druss zugehen, der vor dem Haus der Elementaristin auf sie wartet, hören sie einen ohrenbetäubenden Lärm. Eins der Fischerboote hat sich losgerissen und ist in ein Haus gekracht. Jede Hilfe kommt zu spät. Das Haus stürzt ein und wird von den Wellen mitgerissen.

Im Haus sieht es eigentlich genauso aus, wie der Gardist es beschrieben hat. Mit einer Ausnahme. Von dem Fremden fehlt jede Spur. Auch den Trichter können die Charaktere nicht entdecken.

WARUM IMMER WIR?

Damit fängt der Ärger für die Charaktere erst richtig an. Denn die einzigen Fremden hier auf der Insel sind sie! Nach der Untersuchung der Leiche steht fest, dass Sheran vor einigen Stunden umgebracht wurde. Deshalb kommen die Charaktere als Täter auf jeden Fall in Frage. Besonders, wenn sie als letztes mit ihr zusammen waren und sie bei ihrem Ritual beobachtet haben. Ihr wurden nicht nur die Augen herausgeschnitten, sondern auch einige Organe und die Gedärme entnommen. Nur mit Mühe kann der Hauptmann verhindern, dass die Charaktere gleich gelyncht werden.

Er ist sich nicht ganz sicher, ob die Charaktere wirklich etwas damit zu tun haben und verlangt auf jeden Fall ein Beweis dafür, dass sie nicht von einem Dämon befleckt sind. Doch trotz der Beweise verlangen der Bürgermeister und auch die meisten der Bewohner, dass die Charaktere in Gewahrsam genommen werden. Um eine weitere Eskalation zu verhindern, versucht der Hauptmann die Charaktere davon zu überzeugen, mit ins Gefängnis zu kommen. Das Gefängnis entpuppt sich allerdings nur als

Anbau an den hiesigen Krämerladen mit einer Zelle, die wohl selbst ein Obsidianer mit einem Zahnstocher öffnen könnte. Hier können die Charaktere dann erst einmal überlegen, wie sie nun weiter vorgehen sollen.

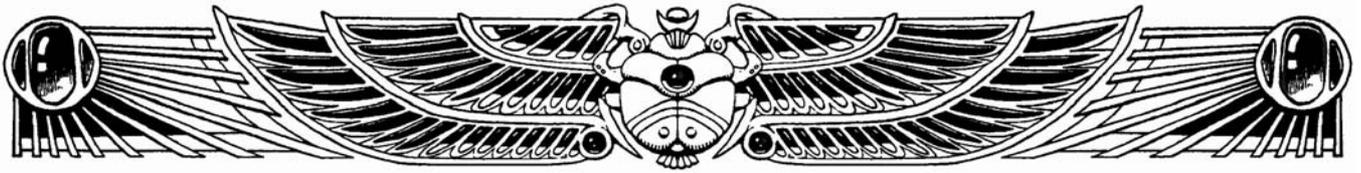
MORD NUMMER 2

Die Charaktere werden immer von zwei Gardisten bewacht, denen allerdings nicht ganz wohl in ihrer Haut ist und die bei jeder plötzlichen Bewegung oder Geräusch der Charaktere sofort zusammensucken.

Es ist nun bitterkalt geworden und der Regen hat sich in Schnee verwandelt. Doch allzu lange brauchen die Charaktere nicht in der Zelle ausharren. Der Hauptmann kommt ein paar Stunden später zu den Charakteren und erzählt ihnen mit beunruhigendem Gesichtsausdruck, dass es einen zweiten Mord gegeben hat. Er ist von ihrer Unschuld nun überzeugt und bittet sie ihn zum Tatort zu begleiten. Bei dem Opfer handelt es sich um eine alte T'skrang Frau, die sich geweigert hatte ihr Haus am Hafen zu verlassen. Als die Gardisten sie kommen holen wollten, fanden sie ihre Leiche.

Sichtlich nervös stehen die beiden Gardisten Rakta und Azrel D'lu vor dem Haus wache. Das Haus ist durch das Unwetter schon stark in Mitleidenschaft gezogen worden und es wird wohl nicht mehr so lange dauern, bis es einstürzt. Eile ist geboten. Die Frau saß wohl auf ihrem Schaukelstuhl in der Stube und häkelte. Jetzt liegt sie mit dem Gesicht am Boden, alle viere von sich gestreckt, daneben. Bei einer ersten flüchtigen Untersuchung sieht man kaum äußere Gewalteinwirkungen. Aber ein Kissen liegt neben ihrem Kopf und ihr Gesicht ist blau angelaufen. Außerdem hat sie eine Wunde am Rücken und Blutropfen gehen von der Leiche zu einer Wand rüber.





An der Wand steht folgendes geschrieben:

**„GEBT MIR WAS ICH WILL
UND ICH WERDE GEHEN!“**

Der Fremde

Plötzlich hört man das Pfeifen einer fröhlichen Melodie aus dem Nachbarraum. Die beiden Gardisten können einen erschrockenen Ausruf nicht unterdrücken. Doch ehe jemand großartig was machen kann, hat der Hauptmann seine Waffe schon erhoben und stürmt ins Zimmer.

Dort sitzt auf einem kleinen Holzstuhl ein älterer Mensch in einem langen schwarzen Mantel aus grobem Stoff. Er trägt eine ebenfalls schwarze Mütze, die seine Ohren bedeckt und spielt mit einem Spazierstock. Dieser Stock ist aus einem schwarzen Holz mit einer silbernen Spitze, die blutbesudelt ist. Er endet in einem silbernen Knauf, der einer gerade zubeißenden Schlange nachempfunden ist mit kleinen Rubinen als Augen.

„Na endlich, das wurde auch Zeit. Es ist ganz schön ungemütlich hier“.

„Mach nicht so ein Gesicht Rakta. Deine Mutter dürfte wohl auch nicht anders ausgesehen haben, als du sie mit der Decke erstickt hast.“

Rakta wird kreidebleich und stammelt zusammenhangloses Zeug vor sich hin. Er geht ein paar Schritte von diesem unheimlichen Menschen zurück und stürzt über die Leiche. Dann springt er auf und rennt schreiend nach draußen.

„Und wer ist natürlich mit erhobenen Schwert gleich vorne weg? Hauptmann Druss, wer hätte es gedacht. Ja, du solltest dir wirklich gut überlegen, was du nun machst. Sonst triffst du wieder die falsche Entscheidung, wie damals in Urupa und das hat den Tod von vielen Namensgebern zur Folge.“

Druss fängt leicht an zu zittern, doch bleibt wo er ist. Dann fällt der Blick des Fremden auf die Charaktere und für einen Moment scheint seine Selbstsicherheit ein wenig zu schwinden.

„Wer seit denn ihr? Ihr gehört nicht zu den Bewohnern der Insel.“

Der Fremde stellt sich als Phelon Schattenfell vor und lässt sich widerstandslos festnehmen. Er behauptet als Schiffbrüchiger auf die Insel gekommen zu sein, doch versucht erst gar nicht diese Geschichte glaubhaft rüberzubringen. Er gibt offen zu, diese Morde begangen zu haben, schweigt sich über die Motive aber aus. Auch zu der Botschaft an der Wand sagt er nicht viel, außer ein „Das werdet ihr noch früh genug erfahren“ und lächelt dann geheimnisvoll.

Wenn er zur Zelle geführt wird, stehen die ganzen Bewohner an den Fenstern und Türen. Er scheint alle zu kennen, besonders ihre dunkelsten Geheimnisse und macht auch einige Bemerkungen in diese Richtung. Merkwürdigerweise hat der Sturm ein wenig nachgelassen, so dass auch jeder an der Strasse ihn hören kann. Doch sobald er den Krämerladen von Ogen und Fila betreten hat, fängt der Sturm wieder an zu toben. Auch vor Ogen macht er nicht halt und beruhigt ihn, dass Hauptmann Druss noch nichts von seinen Schmuggelwaren im Keller weiß.

WAS NUN?

Reaktionen der Bewohner

Die Menschen und T'skrang sind total verängstigt, man kann schon sagen nahe einer Panik. Auch wenn keiner es laut ausspricht, so glauben doch viele, dass sie es hier mit einem Dämon zu tun haben. Die Gardisten haben alle Hände voll damit zu tun, die Bewohner daran zu hindern den Krämerladen samt Zelle in Brand zu stecken. Besonders die Menschen





und T'skrang, deren dunkelste Geheimnisse von dem Dämon aufgedeckt wurden, sind die Rädelsführer. Sie streiten zwar alles ab, doch den Charakteren sollte schnell bewusst werden, dass nach den Reaktionen der Leute an den Geschichten etwas dran sein könnte.

Reaktion des Dämons

Phelon Schattenfell alias der Seelenfänger wird ruhig, meditierend in seiner Zelle hocken. Der Stab ist immer an seiner Seite. Auf alle Fragen wird er nur ausweichend antworten und besonders die Charaktere ignoriert er. Sie gehören nicht zu den Bewohnern der Insel und sollten sich lieber aus allem raushalten.

Erst nachdem die Charaktere eine Nacht geschlafen haben, wird er sich näher mit ihnen befassen. Wenn jemand schläft, kann der Dämon in seine Träume eindringen und so von dunklen Geheimnissen in der Vergangenheit seiner Opfer erfahren. Falls die Charaktere bisher immer nur die Helden gespielt und eine weiße Weste haben, denken sie sich paar kleinere Gemeinheiten aus. Aber sonst wird der Dämon sein Interesse an den Charakteren verlieren. Hauptsächlich wird er sich auf die Bewohner konzentrieren, die er mittlerweile ziemlich gut kennt. Er wird einige Bemerkungen fallen lassen, wer wen betrogen hat, wer auf wen ein Auge geworfen hat und wird die ärmeren Bewohner gegen die wohlhabenden aufstacheln, und die T'skrangs gegen die Menschen (immerhin sieht der Dämon wie ein Mensch aus). Irgendwann wird er sie auch soweit haben, dass sie ihm sogar seine Lügen glauben und dann sind sie ihm vollkommen ausgeliefert. Nach seiner Ansprache in der Taverne wird er sich besonders auf die Eltern und kinderlosen Bewohner konzentrieren und diese beiden Gruppen gegeneinander aufwiegeln. Vielleicht bringt er einige Bewohner sogar soweit, dass

sie mit ihm zusammenarbeiten um ihr Leben zu retten, und die Eltern zwingen, die Kinder herauszugeben.

Jegliche Durchsuchung seiner Taschen oder die Entwendung seines Stabes wird er versuchen zu verhindern.

Reaktionen der Charaktere

Der Seelenfänger macht nicht allzu viel, um seine wahre Identität zu verschleiern. Sollten die Charaktere gewisse Fähigkeiten haben, so können sie herausfinden, dass es sich bei dem Fremden tatsächlich um einen Dämon handelt. Sollten sie ihn angreifen, vielleicht sogar mit Hilfe der Gardisten, so können sie das ruhig tun. Sie werden schnell feststellen, dass er zu mächtig ist. Er hat aber kein Bedürfnis alle zu töten. Er wird sie nur kampfunfähig machen und sich dann wieder in seine Zelle zurückziehen. Vielleicht wird er ein oder zwei Gardisten töten, um ein Exempel zu statuieren. Letztendlich müssen die Charaktere wohl einen anderen Weg finden.

MORDE & ANDERE EREIGNISSE

Der Sturm

Die Steinhäuser der Menschen können dem Wetter ganz gut standhalten. Fenster werden vernagelt und es wird alles getan, damit niemand erfriert. Außerhalb der Häuser sieht die Sache aber schon anders aus. Durch den Schnee zu stapfen ist mühsam und nur mit dicker Kleidung kann man es länger Zeit aushalten. Windlinge können nicht fliegen und durch plötzliche Sturmböen können selbst Trolle umgeworfen werden – alle paar Minuten eine Stärkeprobe gegen 7, bei Patzer Schaden der Stufe 8. Auch herumfliegende Teile können zu gefährlichen Geschossen





werden. Alles in allem sollte man sich nicht zu lange draußen aufhalten.

Der Leuchtturm

Der Schnee liegt nun schon einen Meter hoch und es ist bitterkalt. Die Wellen haben von dem T'skrang Dorf nicht viel übrig gelassen und sogar der Leuchtturm kann den Wellen nicht standhalten und stürzt in sich zusammen. Damit ist den Bewohnern auch die letzte Möglichkeit der Kommunikation mit etwaigen vorbeifahrenden Schiffen genommen.

Mord und Selbstmord

In den Stunden nach der Festnahme des Dämons passieren noch einige Morde und Selbstmorde. Eine Frau erschlägt ihren Mann, einer ertränkt sich, ein anderer wird erhängt vorgefunden. Die Täter wissen nie, was in sie gefahren war und immer findet man dieselbe Botschaft am Tatort:

***„GEBT MIR WAS ICH WILL
UND ICH WERDE GEHEN!“***

Eine Verbindung mit dem Fremden in der Zelle herzustellen ist nicht schwierig. Denn jedes Mal, bevor es zu einem Mord oder Selbstmord kam, fing der Fremde in der Zelle an zu meditieren. Sollte er daran in irgendeiner Form gehindert werden, so wird er recht sauer und versucht seine Wachen ruhig zu stellen. Sollte er trotzdem ständig daran gehindert werden, so verschwindet er einfach aus der Zelle und sucht sich einen anderen ruhigen Ort.

Das Angebot

Meint der Seelenfänger die Bewohner nun dort zu haben, wo er sie haben will, so beruft er eine Versammlung in der Taverne ein und will dort den Bewohnern offenbaren, was er von ihnen möchte. Alle haben sich in der Taverne eingefunden und dementsprechend

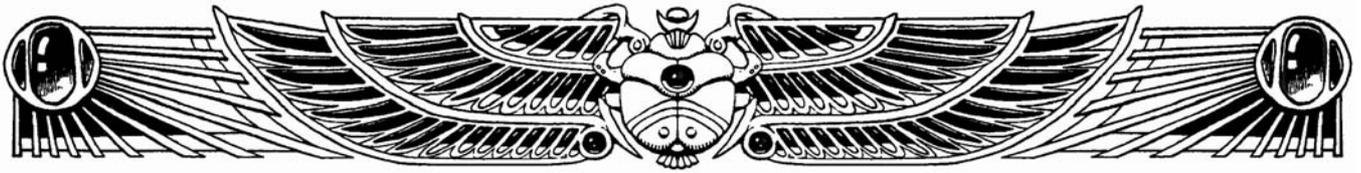
voll ist es im Schankraum. Der Fremde wird sich auf einen Stuhl stellen und als erstes das sagen, was alle befürchtet haben: Er ist ein Dämon!

Auch wenn es die meisten geahnt haben, so sind doch alle bestürzt und einige lassen sich vielleicht zu unüberlegten Taten hinreißen – trotz des Sturms versuchen von der Insel herunterzukommen oder den Dämon angreifen. Doch er versichert ihnen, dass er nicht vorhat die Bewohner der Insel zu verschlingen. Die Morde könnten sofort ein Ende haben. Er möchte nur eins. Die Bewohner sollen ihm freiwillig eins ihrer Kinder geben. Ob Mensch oder T'skrang, Mädchen oder Junge ist ihm egal. Sie müssen es ihm nur freiwillig geben. Sie wählen eins aus. Was er mit dem Kind gedenkt zu tun, verrät er nicht. Nur dies ist sein Angebot. Sollten sie sich weigern, wird es weitergehen, bis keiner mehr übrig ist. Er gibt ihnen 10 Stunden Bedenkzeit und verlässt dann die Taverne.

Die Diskussion

Nach dem Verschwinden des Dämons senkt sich Schweigen über die Menge. Jeder muss das eben Gehörte erst einmal verarbeiten. Doch nur kurze Zeit später wird heiß diskutiert. Man erkennt schon schnell in welche Richtung das gehen wird. Auf der einen Seite sind die Eltern, die niemals eins ihrer Kinder hergeben wollen und auf der anderen Seite sind die Bewohner ohne Kinder, die lieber eins der Kinder dem Dämon überlassen wollen, als dass alle den Tod finden. Es kommt zu sehr lautstarken Äußerungen und sogar Handgreiflichkeiten. Wohl genau das, was der Dämon auch herbeiführen wollte.





Entscheidung

Hier sollte der Spielleiter entscheiden, was die Dorfbewohner wohl nun machen. Sollten sie das Angebot des Dämons annehmen, so lösen sie aus, wer sein Kind dem Dämon geben muss. Der Dämon wird das Kind nehmen und verschwinden. Der Sturm hört dann augenblicklich auf.

Sollten sie sich weigern, oder keine Entscheidung nach 10 Stunden treffen, so macht der Dämon mit den Morden weiter. Außerdem fangen die Dorfbewohner an, von einem kollektiven Selbstmord zu träumen, indem sie sich wie von Sinnen alle in die Fluten stürzen. Alle haben den gleichen Traum. Nützt das alles nichts, schickt der Dämon seinen Stab zu den Kindern. Jedes Kind, welches den Stab berührt, fällt in ein Koma. Die Seele des Kindes ist nun im Stab gefangen. Der Dämon will die Seelen der Kinder erst wieder freilassen, wenn sie ihm freiwillig eines gegeben haben.

STRICH DURCH DIE RECHNUNG

Wie die Charaktere nun den Plan des Dämons vereiteln, die Dorfbewohner retten und zu guter Letzt natürlich noch an den Trichter kommen, hängt wohl davon ab, was für Fähigkeiten sie haben und wie sie auf einen Dämon in ihrer unmittelbaren Nähe reagieren.

Kampf

Der direkteste aber sicher nicht der einfachste Weg. Sollte es sich bei den Charakteren um mächtige Adepten handeln, so wären sie wohl in der Lage den Dämon zu vertreiben oder gar zu besiegen. Den Trichter hat er bei sich unter seinem Mantel. Während eines Kampfes könnte man ihm den wohl

abnehmen. Doch sollte er fliehen ist die Insel keinesfalls gerettet und die Charaktere haben einen mächtigen Gegner mehr.

Nur der Trichter zählt

Zwar nicht sehr heldenhaft, doch solche Gruppen gibt es ja auch. Wenn die Charaktere ein paar Erkundigungen über den Trichter und die tote Elementaristin anstellen, können sie erfahren, dass sie sich häufig in einer Höhle aufgehalten und dort herumexperimentiert hat. In dieser Höhle finden die Charaktere eine Art Labor mit allerlei nützlichen Dingen (Spielleiterentscheidung). Vielleicht ein paar Heiltränke und eine Wiederbelebungs salbe oder gar ein gebannter Luftpfeiler, der den Charakteren mit dem Sturm helfen könnte. Doch auf jeden Fall finden sie Aufzeichnungen über den Trichter. Mit Hilfe dieser Aufzeichnungen wären sie in der Lage einen Faden an den Trichter zu weben und damit den Sturm zu beenden. Wenn sie jetzt noch durch Diebstahl oder Ablenkung an den Trichter kommen, könnten sie mit Hilfe eines der noch intakten Fischerboote fliehen.

Austausch

Dieser schwarze Stab, den der Dämon bei sich hat und der manchmal sogar ein Eigenleben zu haben scheint, ist ihm sehr wichtig. Er hält darin die Seelen seiner Opfer gefangen. Wenn die Charaktere in den Besitz dieses Stabes kommen, würde er sicherlich den Trichter und die Sicherheit der Dorfbewohner dagegen eintauschen. In der Höhle der Elementaristin ist auch noch eine magische Truhe zu finden. Wenn die Charaktere den Stab dort hineinlegen, kann er keinen Schaden mehr anrichten und für den Dämon wird es sehr schwierig, ihn mittels Astrallicht zu entdecken. Es ist natürlich nicht gewährleistet, dass der Dämon sich an diese Abmachung hält. Aber wenn die Charaktere es geschickt angehen und den Austausch





vielleicht woanders stattfinden lassen, ist der Vorteil auf ihrer Seite.

Zerstörung

Haben die Charaktere vielleicht sogar die Möglichkeit den Stab des Dämons zu zerstören, wäre die Insel für den Augenblick gerettet. Er wäre natürlich unsagbar wütend darüber, doch würde sich sicher erst einmal darum kümmern der entflohenen Seelen wieder habhaft zu werden und einen neuen Stab zu erschaffen.

Verbannung

Auch hier ist der Stab der Schlüssel. Er ist ein zentraler Gegenstand des Dämons. Bekommen die Charaktere ihn in die Finger und finden sie den Namen des Dämons heraus (was nicht schwer ist), wären sie in der Lage ihn zu verbannen. Natürlich muss dazu das passende Ritual bekannt sein, was wohl am ehesten bei Geisterbeschwörern oder Magiern der Fall sein dürfte.

LETZTE RETTUNG

Bei dem Abenteuer kann natürlich einiges schief gehen und aus dem Ruder laufen. Die Charaktere sollten am besten nicht gleich bei der ersten Begegnung mit dem Seelenfänger sicher sein, dass es sich bei ihm um einen Dämon handelt. Da der Dämon sie und ihre Fähigkeiten noch nicht kennt, wird er wohl kein Risiko eingehen und sie versuchen zu töten. Durch den befleckten Elementar könnte der Astralraum z.B. sich so verändert haben, dass die Charaktere nicht sofort mit Sicherheit sagen können, um wen es sich bei dem Fremden handelt.

Sind die Charaktere so mächtig, dass sie ihn leicht im Kampf besiegen können, sollten die Werte des Dämons dementsprechend verbessert werden. Man könnte ihm z.B. noch

zusätzliche Kräfte wie Häuten oder Schadenstransfer geben.

Haben die Charaktere einen Elementaristen in der Gruppe, so könnten sie auf die Idee kommen den Sturm vielleicht selbst zu neutralisieren. Durch Zauber oder Talente lässt sich der, durch den Trichter verursachte, Sturm allerdings nicht bannen. Nur ein Luftelementar von mindestens Macht 6 wäre in der Lage den Sturm langsam zu schwächen, bis er ganz aufhört. Allerdings würde der Dämon das mitbekommen und Gegenmaßnahmen einleiten. Solange er den Trichter hat, wird er den Sturm wieder entfachen und jegliche Elementare bannen.

Wollen die Charaktere bestimmte Zauber oder magische Gegenstände einsetzen, um die Insel zu verlassen, so setzen sie dementsprechend den Mindestwurf hoch, solange der Sturm noch wütet. Den Charakteren sollte aber auch klar sein, dass sie es wohl nicht rechtzeitig schaffen können Hilfe für die Bewohner zu holen.

ANHANG

DER SEELENFÄNGER

Ges: 15 Stä: 17 Zäh: 16
Wah: 18 Will: 22 Cha: 16

Widerstandskraft

Körperlich: 18
Magisch: 25
Sozial: 23

Kampf

Angriffszahl: 3
Angriff: 16
Schaden: 20

Rüstung

Physikalisch: 12
Mystisch: 15
Niederschlag: 17

Magie

Anzahl der Zauber: 5
Spruchzauberei: 23
Wirkung: siehe Kräfte

Todesschwelle: 150

Verwundungsschwelle: 20

Bewusstl.schwelle: 130

Initiative: 15

Laufleistung

Normal: 150

Kampf: 75

Karmapunkte: 30





Legendenpunkte: 90.000 Karmastufe: 18

Kräfte

Karmabann 15, Unglück 13, Entsetzen 15, Dämonenmal 20, Schlechtes Gewissen 18, Zaubersprüche (Elementarist und Geisterbeschwörer Kreis 10)

Schlechtes Gewissen

Durch diese Kraft ist der Dämon in der Lage in die Träume seiner Opfer einzudringen. Die Opfer müssen dafür gerade schlafen und er muss sie sehen können (außer er hat sein Opfer schon markiert). Astralsicht reicht dafür aber. Er macht dann eine Probe auf Spruchzauberei gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers. Ist sie gelungen, macht er eine Probe auf Schlechtes Gewissen. Das Opfer kann dann versuchen mit seiner



Willenskraft gegen das Ergebnis zu würfeln. Gelingt die Probe, konnte er den Dämon aus seinen Träumen vertreiben. Misslingt sie, kann der Dämon das Opfer dazu zwingen an negative Ereignisse, Erfahrungen oder Ängste in der Vergangenheit zu denken.

DER STAB DES DÄMONS

Der Stab, der ebenfalls Seelenfänger heißt, ist ein befleckter Gegenstand, welcher der Dämon erschaffen hat. Er speichert darin die Seelen der Kinder, die er auf diesem Wege schon von anderen Dörfern bekommen hat und labt sich an ihrem Schmerz und ihrer Verzweiflung.

Der Stab ist in der Lage sich selbstständig zu bewegen, gehorcht aber nur dem Dämon. Sollte jemand anderes außer dem Dämon den Stab berühren, so wird der Kopf plötzlich lebendig und die Schlange versucht in die Hand oder den Arm zu beißen. Der Biss ist nicht besonders tief, die tödliche Gefahr ist das Gift, welches sie dabei verströmt.

Dieser Angriff sollte wie eine Falle behandelt werden:

Entdeckungsmindestwurf: -

Entschärfungsmindestwurf: -

(Dicke Handschuhe helfen oder den Stab in einen Sack bzw. eine Kiste stecken).

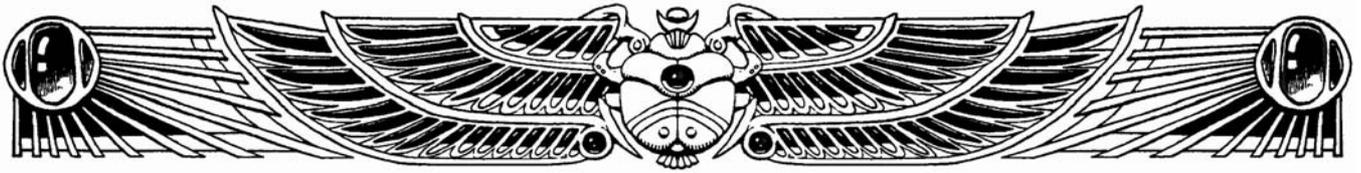
Auslöser: Berührung

Initiative: 15

Wirkung: Tödliches Gift, Magische Widerstandskraft 12

Der Seelenfänger ist ein sehr alter Dämon, der eigentlich in den Ländern jenseits des Arasmeeres sein Unwesen trieb. Warum er nach Barsaive kam, ist unbekannt. Doch er hält sich schon seit einigen Jahren hier auf. Auf den ersten Blick sieht er aus wie ein ganz gewöhnlicher Mensch, doch sieht man genauer hin, erkennt man die Unterschiede. Seine Hände und Finger sind ganz dünn und überdurchschnittlich lang, seine Haut hat





einen merkwürdigen Grauton und riecht leicht verfault. Seine Augen sind abgrundtief schwarz und man kann keine Pupillen erkennen.

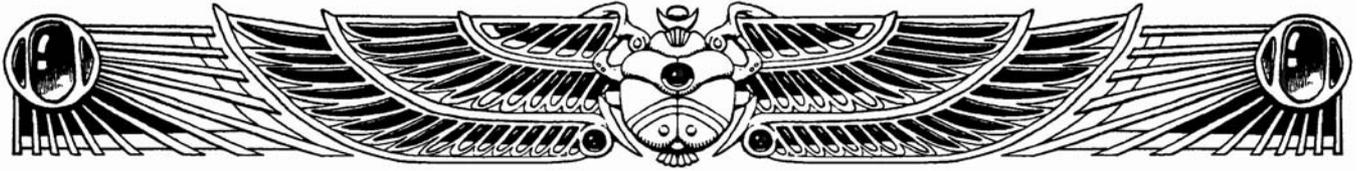
Während der Plage ist es ihm gelungen in zwei Kaers einzudringen und hat bis auf das letzte Kind alle zu Tode gequält. Doch nach der Plage hat er seine Taktik geändert. Er findet nun keine Befriedigung mehr daran, die Namensgeber simpel zu quälen und niederzuzumetzeln. Er konzentriert sich nun auf die Kinder und versucht die starke Bindung zwischen Eltern und Kind zu zerstören. Ihm ist aufgefallen, dass diese Bindungen in abgelegenen Dörfern, wo jeder auf jeden angewiesen ist, am stärksten sind. Er sucht sich ein abgelegenes Dorf in den Bergen, in den Wäldern oder auf einer Insel und fängt an sie zu beobachten und ihre kleinen, dunklen Geheimnisse herauszufinden.

Mit Hilfe eines befleckten Luftelementares, der unter seiner Kontrolle stand, beschwor er einen Sturm herauf, der das Dorf von der Außenwelt völlig abschneidet. Dann fängt er an die Bewohner zu quälen, indem er sein Wissen über sie geschickt ausspielt und einige von ihnen zum Mord oder Selbstmord treibt.

Zwar wurde der Elementar durch den Trichter gebannt, doch er brachte sich in den Besitz des Trichters und zwang die Elementaristin ihm die nötigen Informationen zu geben, um ihn auch zu benutzen. Aber selbst ohne Trichter ist er immer noch in der Lage das Wetter gefährlich zu manipulieren.

Das Spiel mit den Bewohnern spielt er dann solange, bis sie bereit sind seinen Forderungen nachzugeben. Doch wenn er das Kind bekommt, fängt das ganze Grauen erst an. Die Seele des Kindes sperrt er in den Stab und aus dem Kind macht er ein Konstrukt. Er ernährt sich von dem Kummer der Kinder und ihrer Wut auf ihre Eltern, die sie so im Stich gelassen haben. Wenn die Zeit reif ist, schickt er die völlig verunstaltete Hülle des Kindes wieder zurück in das Dorf. Der Schmerz und die Verzweiflung der Eltern und Verwandten ist ein wahrer Festschmaus für ihn. Manchmal lässt er das Konstrukt dann die Eltern töten und das ganze Dorf zerstören, wenn ihm danach ist. Dadurch konnte er schon einiger Kinder habhaft werden. Beweis dafür ist sein Stab, in dem die Seelen der Kinder ihr Leben fristen.





KURIOSITÄTEN

*„Als die Namensgeber der Welt sich bedroht sahen
von uralten Geschöpfen unglaublicher Macht,
nach Tod, Leid und Zerstörung trachtend,
schufen sie Wege und Mittel
diesem Schicksal zu entgehen.*

*Die Hälfte ihrer Welt lag hernach in Scherben,
die Andere wusste nur aus Überlieferungen,
was diese Scherben einst gewesen waren,
doch sie hatten überlebt.
Viel Wissen ging verloren klagten sie,
strebten es wieder zu gewinnen.*

Doch:

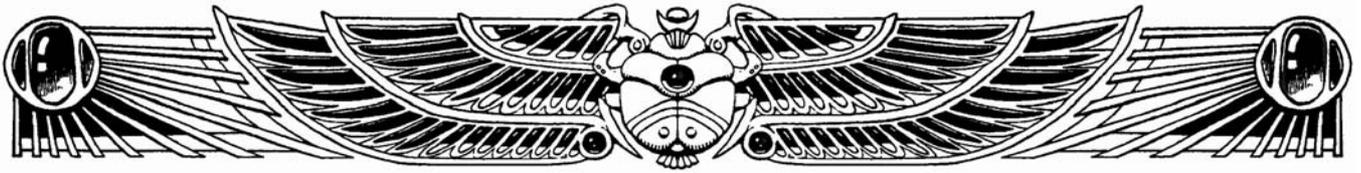
*Zu was haben wir es gebracht,
wenn unsere größte Errungenschaft
die Entdeckung der Werke unserer Vorfäter ist?
Haben wir nur vergessen
oder haben wir die Fähigkeit verloren
Werke wie die unserer Vorfäter selbst zu erschaffen?“*

-- Va'trenn "Staubwähler" K'tresh

Die Charaktere streben auch in diesem Abenteuer danach einen Teil der magischen Wettermaschine des Zogrinbachtals zu bekommen: einen kleinen, nicht einmal einen Schritt hohen Tongolem. Der Golem ist momentan Teil einer Sammlung magischer Gegenstände, die von dem Menschen Kestibel zusammengetragen wurde. Kestibel verwahrt sie im Obergeschoss seiner Taverne „Das Akane Oberstübchen“ in Märkteburg, einer Art Clubhaus für seinen Freundeskreis. Es ist nicht so einfach dort Zutritt zu erhalten, wie es bei einer gewöhnlichen Taverne der Fall wäre,

denn es handelt sich bei den Besuchern des Arkanen Oberstübchens um eine geschlossene Gesellschaft, die Außenstehende nur begrenzt hereinlässt. Die Charaktere können auf verschiedenen Wegen über die Mitglieder dieses Clubs Zutritt zur Taverne und der Sammlung erhalten und müssen den Besitzer des Golems dazu bringen ihn herauszurücken.





WIE MAN DIESES ABENTEUER LEITET

Kuriositäten ist ein Abenteuer im Baukastensystem. Es wird ein Ziel vorgegeben, das Sie als Spielleiter mit verschiedenen Kombinationen von „Bauklötzen“ erreichen können. Der Grund für diesen modularen Aufbau ist, das Abenteuer für möglichst viele Spielergruppen und Gruppen-Zusammensetzungen interessant und geeignet zu machen. Besonders was die Länge und die Schwierigkeit dieses Abenteuers betrifft zeigt sich die Variabilität, denn es kann leicht von einer einzigen auf eine Handvoll abendliche Sitzungen ausgedehnt werden und der Lösungsweg kann schwerpunktmäßig auf Rollenspiel oder auf Action beruhen. Dadurch ergibt sich jedoch ein nicht ganz linearer Aufbau in der Präsentation dieses Textes und die Notwendigkeit zusätzlicher Ausgestaltung kleinerer Überlandreisen, sollte ein wenig mehr Action bevorzugt werden. In jedem Fall sollten die Beschreibungen der Nichtspielercharaktere gut studiert werden. In diesem Abenteuer treffen die Charaktere auf Kuriositäten und Wunderlichkeiten in Form von Personen und in Form von Objekten – seien sie ruhig selbst ein wenig kurios, wenn Sie dieses Abenteuer leiten.

Im Folgenden wird zunächst in fünf Schritten der Ablauf des Abenteuers beschrieben, anschließend die wichtigen Nichtspielercharaktere, die Taverne und schließlich die Sammlung, in der sich der Golem befindet.

ABENTEUERABLAUF

SCHRITT 1:

Herausfinden, wo der Golem ist

Wie findet man etwas, das von den meisten Namensgebern als ein Spielzeug, wenn auch ein ungewöhnliches, bezeichnet werden würde? Eine schwierige Aufgabe. Sie können Ihre Gruppe auf verschiedene Arten darauf stoßen lassen, aber am wahrscheinlichsten wird der Fund, wenn die Charaktere Nachforschungen anstellen und Erkundigungen einholen. Sie können Informationen über den Aufenthaltsort des Golems direkt preisgeben, aber auch wesentlich vager einfach von einer Sammlung ominöser Gegenstände hören lassen. Die Charaktere können auch von Besuchern der Sammlung in Märkteburg oder aus den Reisetagebüchern Kestibels, die sich in der Königlichen Bibliothek zu Throal befinden Hinweise auf den Golem erhalten.

SCHRITT 2:

Herausfinden, wie man hineinkommt

Wie betritt man eine Taverne? Durch die Tür, natürlich. Doch beim Arkanen Oberstübchen stellt sich dies als nicht so einfach heraus. Die schwere, eisenbeschlagene Tür ist verschlossen, und klopft man daran, so öffnet sich nur eine Klappe darin in über zwei Metern Höhe (allerdings nur abends, tagsüber befindet sich niemand im Untergeschoss, der öffnen würde). Die Augen eines Trolls begutachten die Charaktere, und aus seinem Mund klingt der scheinbar routinierte Satz: *„Tut mir leid, nur für Stammgäste und oder mit persönlicher Einladung.“*, worauf sich die Klappe wieder schließt. Klopft man kurz darauf erneut, tut sich nichts, klopft man zu einem späteren Zeitpunkt so verkündet der Troll denselben Satz in einer *„Ich hatte doch*





gesagt...“ Variante. Was also tun? Fragen Sie jemanden, der sich damit auskennt...

Die Charaktere sollten Erkundigungen bei Anwohnern der Kneipe oder sich in der Stadt gut auskennenden Personen einholen (sofern sie nicht selbst über Wissen in solchen Bereichen verfügen). Sie können erfahren, dass es sich bei den Gästen des Oberstübchens um eine Art Club handelt, sehr seltsame „Zauberfuzzies“, die eher unter sich bleiben, aber von Zeit zu Zeit würde mal jemand eingeladen, wenn ihn einige der Clubmitglieder gut leiden könnten.

Eine andere Möglichkeit ist es, solange vor der Tür (oder in den Schatten der angrenzenden Häuser) zu warten, bis jemand herauskommt und diese Person anzusprechen oder zu verfolgen. Einige Besucher der Taverne sind vielleicht kooperativ, je nach dem wie die Charaktere auftreten und was sie als Grund für ihren Besuchswunsch angeben (siehe **Begegnungen im Arkanen Oberstübchen** für eine Beschreibung der Gäste).

In den Gesprächen mit Ortskundigen und/oder Stammgästen der Taverne sollten die Charaktere in jedem Falle herausfinden, dass es möglich ist eine Einladung in die geschlossene Gesellschaft zu erhalten, indem man das Wohlwollen der Gäste gewinnt. Dazu mehr im nächsten Schritt.

Weniger feinfühligere Charaktere oder solche, deren Disziplin oder Veranlagung die heimlichen Wege bevorzugen lässt, könnten versucht sein einfach im Schutz der Dunkelheit die Fassade zu erklettern und in das Haus einzubrechen. Obwohl dieses Abenteuer nicht in diese Richtung konzipiert ist, sollte der Spielleiter diese Möglichkeit nicht von vornherein ausschließen, eventuell aber bei der Durchführung durch hohe Schwierigkeit die Spieler in die „richtige“

Richtung lenken. Sollten sie diesen Weg verfolgen wollen, finden sie Einzelheiten im Abschnitt **Das Arkane Oberstübchen**.

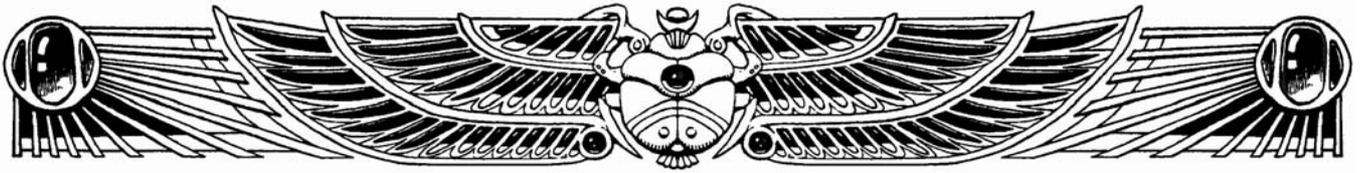
Völlig ins Leere laufen sollten Versuche der Charaktere sich das was sie wollen mit Gewalt anzueignen, sei es durch ein Einbrechen der Tür oder zu einem späteren Zeitpunkt das gewaltsame Entwenden des Golems, wenn sie bereits in der Taverne sind und sein Besitzer ihn nicht hergeben will. Zumindest zu den „Öffnungszeiten“ befinden sich eine Handvoll fähiger Zauberkundiger und ein paar Krieger im Lokal. Für keinen der NSC ist ein Kreis angegeben, da dieser im Verhältnis zu denen der Charaktere stehen sollte, aber wenn er notwendig werden sollte setzen Sie diese zwei bis drei Kreise über denen der Charaktere, mindestens aber mit Kreis sechs an.

SCHRITT 3:

Hineinkommen!

Nachdem die Charaktere erfahren haben, dass sie das Wohlwollen der Gäste brauchen um in die Taverne zu gelangen, müssen sie mit diesen Kontakt aufnehmen. Die Stammgäste, allesamt in der Stadt lebende Personen, müssen ausfindig gemacht und angesprochen werden. Sie werden sich allerdings nicht zu überrascht zeigen, die Charaktere sind nicht die Ersten, die auf eine Einladung hoffen. Sie wissen das Interesse vieler an der Taverne für sich zu nutzen und haben ein kleines Verfahren eingeführt, um würdige Kandidaten auszuwählen. Dies ist allerdings kein Verfahren in den kleinen „Club“ aufgenommen zu werden, es gewährt nur das Recht „mal vorbei zu kommen“. Um eine Einladung zu erhalten muss ein Charakter (oder eine Gruppe) einigen der Stammgäste des Lokals einen Gefallen beziehungsweise sich als würdig erweisen. Vorschläge für solche Gefallen, die als einfache Bestandteile des Abenteuers oder sogar Sitzungsfüllende





Abenteueretappen aufgefasst werden können, finden sich im Abschnitt **Begegnungen im Arkanen Oberstübchen**. Je nachdem wie lang das Abenteuer sein soll oder wie schwer Sie es den Charakteren machen wollen, können Sie die Anzahl und die Art des benötigten Gefallens variieren. Die Gefallen, welche die Charaktere den Stammgästen erweisen können, sind in Form von Abenteueranhängern ausgearbeitet und erfordern teilweise Nachbearbeitung durch den Spielleiter. So kann die Schwierigkeit jedoch an die Gruppe angepasst werden. Die kleinen Kurzabenteuer können auch durch reines Rollenspiel ersetzt werden, wenn dies der Gruppe eher liegt, ein kürzeres Abenteuer gewünscht ist oder auf Grund der Disziplinen der Charaktere passender wäre.

Wenn die Charaktere die vom Spielleiter festgesetzten Anforderungen erfüllt, in der Regel also einigen Stammgästen einen Gefallen getan haben, werden diese dem Türsteher, dem Troll Ko'ark, deren Namen mitteilen. Wenn sie sich dann abends bei ihm melden wird er sie hineinlassen.

Abenteuervariation:

Der Keller des Schreckens

Wenn Sie die humoristische Seite des Abenteuers stärker betonen oder auf die vielen einzelnen kleinen Gefallen verzichten wollen, können sie die Charaktere auch durch den „Keller des Schreckens“ schicken. Streuen Sie, falls die Charaktere sich über die Kneipe erkundigen, Informationen und Gerüchte über die besonderen Gefahren dieses Kellers ein. Wenn sie schließlich vor der Tür stehen und Ko'ark sie abweist wird das Gespräch dann von seiner Seite oder durch die Charaktere auf „den Keller“ kommen. Ko'ark wird von innen einen Hebel betätigen, der eine Kellerluke an der Hausseite öffnet, durch die die Charaktere über eine Leiter in den Keller

gelangen. Dort hat Kestibel auf dem geringen Platz ein kleines Labyrinth eingerichtet. Das Labyrinth ist jedoch nicht kompliziert aufgebaut, sondern mit zahlreichen Fallen gespickt. Diese sind aber nicht wirklich gefährlich, sondern vielmehr fest installierte Scherzartikel: Druckplatten und Stolperdrähte lösen Wasserstrahlen, Kleberbomben und Federsäcke aus, Fallgruben sind nicht tief, aber mit Schlamm und Schleim gefüllt, magische Detektoren lösen illusionäre Feuerbälle und Geistererscheinungen aus und vieles mehr. Durch den Keller erreichen die Charaktere schließlich das Innere der Taverne, wo die Gäste sie grinsend erwarten.

Wenn Sie diese Option verwenden, sollten Sie im weiteren Verlauf die humoristisch – verrückten Seiten der Stammgäste stark betonen.

SCHRITT 4:

So, drin. Und wo ist jetzt der Golem?

In Kestibels Sammlung. Aber dazu später. Sobald die Charaktere erst mal im Oberstübchen sind werden sie sich zweifellos umsehen wollen und vielleicht Stammgäste kennen lernen, die sie noch nicht kennen. Zumindest der Besitzer, Kestibel, wird sie erst einmal begrüßen, ihm sind sie planmäßig noch nicht begegnet. Auch erwarten die anderen Gäste, dass sie sich ein wenig näher vorstellen, schließlich ist dies eine Taverne, ein Ort in dem man Sozialkontakte pflegt und gemütlich anregende Getränke zu sich nimmt.

Am Wichtigsten aber wird für die Charaktere der Kontakt zu Kestibel sein. Dieser zeigt seine Sammlung nicht jedem, also müssen die Charaktere ihn von ihren Gründen überzeugen. Re-ges Interesse ist ihm dabei aber schon genug, er möchte sie (und gegebenenfalls ihre magischen Gegenstände) nur erst einmal kennen lernen. Haben sie ihn so weit, wird er ihnen seine Sammlung





präsentieren, und er lässt es sich dabei nicht nehmen ihnen die besten Stücke ausführlich vorzuführen bevor er ihnen den Golem zeigt (sofern er weiß, wonach sie suchen). Informationen über diese kleine Führung finden Sie im Abschnitt **Kestibels Sammlung**.

SCHRITT 5:

Das Ding in die Finger kriegen

Sie wissen dass es das Richtige ist, sie wissen wo es ist, aber wie bekommen die Charaktere was sie wollen? Im Grunde genommen ist jede rechtschaffene Lösung, die von den Charakteren gefunden wird, recht. Solange die Charaktere den Golem nicht rauben oder stehlen funktioniert jede Lösung mit den Grundzügen dieses Abenteurers. Zum Beispiel kann der Golem gegen ein anderes Artefakt eingetauscht werden. Dieses kann sich bereits im Besitz der Charaktere befinden (vielleicht eines, das Sie ihnen bereits vor längerer Zeit für genau diesen Zweck zugespielt haben) oder auch eines, das sie extra zum Tauschen suchen oder herstellen. Kestibel bevorzugt hierbei natürlich Gegenstände, mit denen er auch etwas anfangen kann (siehe seine Beschreibung weiter unten). Natürlich können die Charaktere ihm vielleicht ebenfalls einen Gefallen tun (obwohl die Charaktere davon mittlerweile wahrscheinlich genug hatten) oder aber sie können ihn davon überzeugen, dass es besser wäre ihnen den Golem mitzugeben, vielleicht weil er gefährlich ist oder aber weil er so Teil von etwas größerem sein kann. Je kreativer die Idee der Charaktere desto besser.

BEGEGNUNGEN IM ARKANEN OBERSTÜBCHEN

Die Namensgeber, die die Charaktere im Arkanen Oberstübchen treffen können, sind hauptsächlich an magischen Dingen

interessiert. Die Taverne ist kein wirkliches Gastronomieunternehmen, sein Besitzer verdient damit nicht wirklich seinen Lebensunterhalt. Das Stübchen ist eher seine Freizeitbeschäftigung, eher ein Clubhaus für eine Art Gesellschaftsclub der wenigen Besucher, die hier sowohl ihrer Exzentrizität wie auch ihrem elitären Gehabe und ihren gemeinsamen Interessen frönen. Jeder kennt den Anderen sehr gut, und trotzdem gehen sie meist wie die Windlinge miteinander um: sie triezen sich, machen sich herunter, kritisieren sich und ihre Arbeit – stehen gegenüber Außenseitern aber geschlossen da. Andere Gäste akzeptieren sie selten. Bei denen muss es sich entweder um langjährige Freunde eines „Mitgliedes“ handeln oder um Namensgeber, die der Meinung mehrerer Stammgäste nach das Recht auf einen Besuch verdient haben (von einer „Mitgliedschaft“ kann dabei noch lange keine Rede sein).

WICHTIGE PERSONEN

Die folgenden „üblichen Verdächtigen“ sind in der Regel jeden Abend im Arkanen Oberstübchen anwesend. Sie reden sich untereinander nur mit ihren Spitznamen an, eine Ehre die Außenstehenden nicht zusteht.

Der Besitzer: Kestibel der Sammler

Kestibel der Sammler, ein Mensch in seinen 50ern, ist Besitzer, Gründer, spirituelles Zentrum und was auch immer des Arkanen Oberstübchens. Vor Jahren, noch während seiner Abenteurerkarriere, erwarb er die heruntergekommene Taverne günstig und richtete sich im Obergeschoss wohnlich ein. Er machte bei Recherchen die Bekanntschaft einiger lokaler Magiekundiger, die er irgendwann zu sich einlud. Aus diesen Bekanntschaften entwickelte sich über einen regelmäßigen Stammtisch die heutige ständige Einrichtung, die von einer netten Nebensache





fast zum Lebensmittelpunkt für die meisten Beteiligten geworden ist.

Kestibel war ursprünglich Lehrlingsarchivar der Königlichen Bibliothek zu Throal und hatte so Zugriff auf viele Dokumente rund um Legenden und magische Artefakte, hatte regelmäßig Kontakt zu nach solchen Artefakten forschenden Adepten. Nach kurzer Zeit schon war er fasziniert von Magie und Abenteuer. So beschloss er selbst auszuziehen und die verlorenen Geheimnisse der Vergangenheit zu erforschen. In der Tat entdeckte er während seiner Zeit einige hochmagische Gegenstände, nichts wirklich legendäres, dafür eine Menge weniger legendärer Fadenobjekte, die auch von einigem wissenschaftlichen Interesse waren. Leider wusste Kestibel bei vielen dieser Gegenstände nicht, welche Macht wirklich in ihnen schlummerte, denn er ist kein Adept und konnte so nie einen Faden dazu weben (angesichts der Tatsache, dass er keine Talente einsetzen konnte um sie zu untersuchen, hat er mit den Funden jedoch eine beeindruckende Leistung vollbracht – oder Glück gehabt). Kestibel hat den Zusammenhang von Fadenmagie und der Macht von Gegenständen scheinbar nie richtig verstanden, seiner Meinung nach ist ein Gegenstand, der aus sich heraus wirkt, mächtiger als ein Fadengegenstand. So hat er vieles verschenkt oder verkauft, was ihm eine Menge Freunde und noch mehr Silber eingebracht hat. Behalten hat er die manchmal etwas eigenartig anmutenden Gegenstände, die nun sein kleines Museum bilden. Vor einigen Jahren traf er in den Donnergipfeln den jungen Troll Ko'ark, den er unter Einsatz seines eigenen Lebens aus einer Schlucht rettete. Sie erlebten einige Abenteuer zusammen und seitdem weicht Ko'ark nicht von Kestibels Seite, auch nicht seitdem Kestibel seine Abenteuerkarriere an den Nagel gehängt hat.

Insgeheim wäre Kestibel gerne Adept, am Besten ein Zauberer, doch dieser Traum bleibt ihm leider verwehrt. Vielleicht umgibt er sich aus diesem Grund hauptsächlich mit Namensgebern, die Magie wirken oder sich mit ihr beschäftigen, und vielleicht sammelt er deswegen seine Kuriositäten. Eigentlich müsste er, da er für einen Mondänen über gute Kenntnisse der Magie verfügt, selber wissen, dass die Meisten der Objekte wenig sinnvoll sind (oder ihr Sinn im Laufe der Zeit verloren ging). Sie benutzen zu können bringt ihn aber seinem Traum ein wenig nahe. Daneben ist die Sammlung so etwas wie sein Vermächtnis. Er kann sich der Welt nicht durch Heldentaten wie das Erschlagen von Dämonen beweisen, so baut er ein Museum auf von dem er sich wünscht, dass es als „Kestibels Sammlung“ in die Geschichte eingehen soll. Fraglich nur, warum er dann so zögerlich ist sie der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Vielleicht ist er einfach noch nicht so weit zu akzeptieren, dass seine Karriere wirklich vorbei ist und die Sammlung nicht mehr wachsen wird. Den wenigen Personen, die sie sehen dürfen, präsentiert er eine nette Führung an der er seit Monaten in Abfolge der Gegenstände und Wortlaut arbeitet, und er tut dies mit Enthusiasmus und in der festen Überzeugung, dass er etwas Sensationelles zu zeigen hat.

Neben der Sammlung gibt es für ihn noch das Arkane Oberstübchen. Kestibels Stammgäste sind neben Ko'ark so etwas wie eine Familie. Er spielt für sie gerne den Barkeeper, denn dies ist so etwas wie sein Klischee eines Abenteuererruhestandes. Er hat es nicht nötig für die Bewirtung seiner Gäste Silber zu verlangen, denn er hat mit dem Verkauf gefundener Schätze mehr als genug davon verdient. Allerdings „bezahlen“ seine Gäste auch immer wieder mit Fundstücken, ihrem Wissen und manchmal auch dem





Ergebnis eines missglückten Experiments („*Schau, ich habe hier einen Heißen Topf bei dem nur die Griffe heiß werden, wahrscheinlich eine Art Diebstahlsicherung für Suppe!*“). Kestibels Gäste wissen natürlich, dass einige der Objekte der Sammlung riesige magische Energien in sich tragen, jedoch eigentlich alle kaum einen sinnvollen Anwendungszweck haben. Aber sie sind nicht wegen der Sammlung im Oberstübchen sondern wegen der Gesellschaft.

Gegenüber anderen potentiellen Besuchern hält Kestibel die Türen der Taverne verschlossen, denn so lange die Sammlung nicht präsentionsfertig ist, ist sie nichts für „die Allgemeinheit“, ebenso wenig wie die Taverne. Daher haben nur Namensgeber, die sich mit Magie beschäftigen oder Kestibel etwas Wertvolles zu bieten haben, Zutritt zum Arkanen Oberstübchen und eventuell zur Sammlung. Die Auswahl überlässt er dabei seinen Stammgästen (die das Verlangen mancher Personen, die unter Insidern bekannte Taverne gern einmal besuchen wollen, für sich auszunutzen wissen).

Der Türsteher: Ko'ark Kliffspringer

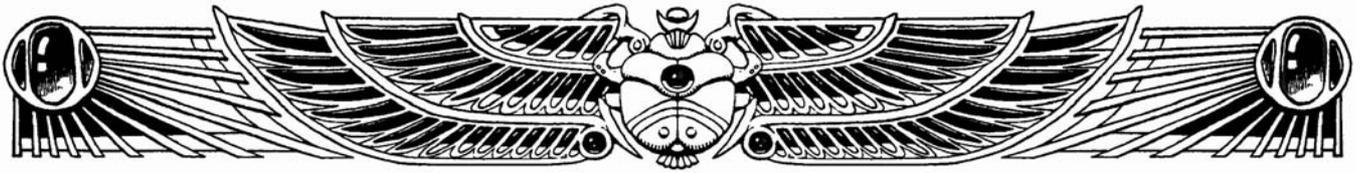
Ko'ark Kliffspringer ist ein Troll Mitte 20 von beachtlicher Statur. Auffällig ist, dass seine Hörner fehlen, denn er wurde vor einigen Jahren nach einem verfehlten Reiferitual aus seinem Luftpiratenclan ausgestoßen. Er weigerte sich von einer ziemlich hohen Klippe zu springen, wie es für seinen Clan (der stets recht klein blieb) üblich war. Vielleicht weil er dazu nicht dämlich genug war, vielleicht auch einfach weil er Höhenangst hat. Nachdem er einige Zeit bei den Ausgestoßenen lebte, wo er die Disziplin des Ausgestoßenen Kriegers bis zum sechsten Kreis meisterte, begann er eine Reise durch die Provinz auf der er Kestibel kennen lernte. Sie erlebten einige Abenteuer und sind seitdem schwer zu trennen, auch wenn sie sehr verschieden sind und Ko'ark mit

den üblichen Gästen eigentlich nichts zu schaffen hat. Nichts desto trotz hält er sich gerne in der Taverne auf, da es ihn sehr amüsiert das eigenartige Gehabe der Anderen zu beobachten und insgeheim darüber zu lachen. Ko'ark ist Kestibel gegenüber absolut loyal und fühlt sich ihm verpflichtet. Die anderen Gäste respektiert er vor allem weil sie ihn respektieren. Er ist wahrscheinlich die intelligenteste Person im Arkanen Oberstübchen, auch wenn man so etwas von einem Troll, der als Türsteher arbeitet, nicht erwartet. Da er so intelligent ist, ist er sich dessen bewusst und setzt dies gerne zu seinem Vorteil ein. Ko'ark teilt das magische Interesse Kestibels nicht und benutzt lieber herkömmliche Mittel, wenn dies keine Umstände bereitet.

DIE STAMMGÄSTE

Für die Charaktere besteht eine Möglichkeit in die Taverne und damit zu den magischen Kuriositäten zu gelangen darin, sich bei möglichst vielen Stammgästen beliebt zu machen indem sie ihnen einen Gefallen tun. Diese Gefallen können als kleine Zwischenspiele oder sogar Spielsitzungsfüllende Kurzabenteuer ausgelegt werden. Variieren Sie die Anzahl der erforderlichen Empfehlungen danach wie lang das Abenteuer dauert und wie schwierig es sein soll. Für jeden Stammgast ist ein Vorschlag für einen mehr oder weniger kleinen Gefallen angegeben. Einige bedürfen noch einiger Eigenarbeit des Spielleiters, da sie an die Zusammensetzung und die Möglichkeiten der Abenteurergruppe angepasst werden sollten. Natürlich können sie beliebig durch andere Optionen oder einfach Rollenspiel ersetzt werden.





GRUMOG "GRAUBART"

Grumog Graubart ist ein Zwerg von etwa 50 Jahren, der sich in einem kleinen Dachzimmer in der Nähe der Taverne eingemietet hat und seinen Unterhalt meist mit Illusionsshows bestreitet. Grumog ist ein klassischer Illusionist. Er ist davon überzeugt, dass es seine Aufgabe ist den Namensgebern zu zeigen, dass sie nicht allem trauen sollen was sie sehen. Der Zwerg ist so sehr davon überzeugt, dass er sprichwörtlich seinen eigenen Augen in keinem Fall traut. Er glaubt nichts von dem was er sieht, hört, schmeckt etc. mit absoluter Sicherheit. Wird er auf irgendetwas Wahrnehmbares aufmerksam gemacht oder angesprochen, äußert er stets einen zweifelnden Kommentar („Ist das nicht ein schöner Sonnenuntergang?“ – „Wer weiß schon, wie spät es wirklich ist...“). Diese Unsicherheit hat im Laufe der Jahre zu einem leichten Verfolgungswahn geführt. Sprechen die Charaktere Grumog häufiger an, reagiert er nervös, gereizt und misstrauisch.

Grumog einen Gefallen tun

Grumog vermutet, dass er von jemandem verfolgt und beobachtet wird. Häufig hat er das Gefühl in den Straßen der Stadt von einer mit einem Umhang verhüllten Person verfolgt zu werden. Er bittet die Charaktere ihm ebenfalls zu folgen, die Person aufzuspüren und danach herauszufinden, wer sie ist und was sie will. Die Aufgabe an sich ist einfach und die Charaktere entdecken tatsächlich eine verhüllte Person, die Grumog verfolgt. Es handelt sich dabei um eine ortsansässige zwergische Händlerin, die sich in Grumog verliebt hat und ihn nun seit einiger Zeit beobachtet, sich aber nicht traut ihn anzusprechen. Für Grumog ist es genug zu wissen wer ihm folgt, aber vielleicht können die Charaktere die ganze Geschichte herausfinden und zu einem „happy end“ beitragen, denn es kann gut sein, dass Grumog

seiner Verfolgerin ein paar böse Streiche spielt...

MESELPH "MORGENSTUND"

Meselph, ein elfischer Magier von einigem Ruf, hat eine Vorliebe für gewürzten süßen Wein, von dem er allerdings nicht viel verträgt. Die anderen Stammgäste nutzen dies schamlos aus, indem sie ihn dazu animieren immer noch ein Stündchen länger zu bleiben und noch ein Glas zu trinken. Dies führt dazu, dass er regelmäßig mit Kopfschmerzen und Übelkeit aufwacht und lieber gleich liegen bleibt. In der Tat kommt er kaum noch dazu zu arbeiten und verbringt seine wenigen kopfschmerzfreen Stunden im Arkanen Oberstübchen. Entsprechend des entweder schmerzlichen oder angetrunkenen Zustandes, in dem die Charaktere Meselph mit großer Wahrscheinlichkeit sprechen werden, scheint er griesgrämig oder leicht dämmlich. Wer ihn nicht besser kennt, kann diese Zustände sogar als Überheblichkeit auslegen (wegen Unfreundlichkeit oder unnatürlich einfacher Sprechweise, und man weiß ja wie Elfen so sind...).

Meselph einen Gefallen tun

Meselph stört zwar, dass er den halben Tag vergeudet, jedoch will er vor den anderen Stammgästen keine Schwäche zeigen, was das Trinken angeht. Daher hat er eine Rezeptur für ein Serum kreiert, das Alkohol neutralisiert, wenn es in ein Getränk getropft wird. Er benötigt dazu lediglich noch eine seltene Pflanze, die hoch in den Throalbergen wächst. Nun sitzt er in einer Zwickmühle, denn er kann natürlich keinen seiner wichtigen Tavernenabende auslassen, um die Reise in die Berge zu unternehmen. Vielleicht können die Charaktere ihm helfen an die Pflanze zu kommen.





VA'TRENN "STAUBWÜHLER" K'TRESH

Va'trenn, eine T'skrang von gelbgrüner Hautfarbe, die sich stets in abgewetzter Lederkleidung zeigt, ist aufgrund ihrer Disziplin eine Ausnahme unter den Stammgästen der Taverne: Sie folgt dem Weg des Kriegers, hat aber eine Begeisterung für die Forschung entwickelt und sucht in den abgelegensten und gefährlichsten Gebieten Barsaives nach verlorenem Wissen und alten Schätzen, besonders den magischen. Sie verfügt über ausgezeichnete Kenntnisse in diesen Bereichen, kennt viele Legenden und kann sogar mit einigem magischen Wissen protzen. Zwar vernachlässigt sie den Weg des Kriegers dadurch ein wenig, jedoch nicht so sehr, dass sie sich auf ihren Reisen in die Wildnis nicht ausgezeichnet schützen könnte. Die Ruhe, die der Weg des Kriegers mit sich bringen kann, lässt Va'trenn ein wenig ruhiger wirken als andere T'skrang, ihre Energie fließt jedoch in ihren Forscherdrang. Sie wirkt recht ruhig, stellt jedoch bei einer Unterhaltung vielleicht sehr direkte, bohrende Fragen, die sie mit ihrer charmanten Art gut überdecken kann.

Va'trenn einen Gefallen tun

Bei einer Reise in die Throalberge hat Va'trenn kürzlich in einem über 150 Schritt tiefen Canyon, den der Schlangenfluss in Jahrtausenden geschaffen hat, eine alte Höhle gefunden, die scheinbar von Namensgeberhand geschaffen wurde. Ohne Kletterausrüstung und auf sich allein gestellt wollte sie den fast 100 Schritt tiefen Abstieg nicht wagen, denn wer weiß was sie dort erwartet hätte oder was passiert wäre, wenn sie noch einmal mindestens 50 Schritt in das kalte Wasser gefallen wäre. Va'trenn kann jemanden der sie begleitet und unterstützt gut gebrauchen. Wer weiß, welches Abenteuer außer der Kletterpartie dort noch lauert.



GETRAB "SCHWARZROCK"

Getrab ist ein weiterer Zauberer, der regelmäßig in Kestibels Taverne einkehrt. Er ist ein Mensch, der bereits einige Tage auf dem Buckel hat, sein genaues Alter aber scheint undefinierbar. Er ist ständig in schwarz gekleidet, doch nur die anderen Stammgäste wissen, dass dies keine modischen Gründe hat: Getrab trauert seit Jahren um seine geliebte Hefreth, die er einst durch einen Häuserbrand verlor während er auf Reisen war. Seitdem beschwört er ihren Geist regelmäßig, und sie begleitet ihn ständig im Astralraum. Will irgendeiner der Charaktere etwas gegen den Geist unternehmen, wird Getrab dies zu verhindern versuchen. Getrab ist im Großen und Ganzen schweigsam und spricht auffällig wenig, unter anderem da er viel mit Hefreths Geist kommuniziert. Die Charaktere können ihn nur in ein ergiebiges Gespräch verwickeln wenn Getrab glaubt,





dass sie etwas Interessantes zu sagen hätten. Ihn interessiert mehr oder weniger nur Magie und Hach'var, und er wird versuchen jede Unterhaltung auf diese Themen zu lenken sollte sich nach einiger Zeit zeigen, dass die Charaktere mit ihm über etwas anderes sprechen wollen (er wird salopp gesagt versuchen, die Charaktere auf Wissen in diesen Gebieten „abzuklopfen“). Sind ihm die Charaktere keine interessanten Gesprächspartner wird er sie kurzerhand bitten, ihn allein zu lassen, da er „nachdenken muss“.

Getrab einen Gefallen tun

Getrab ist bestrebt Hefreths Geist eng an sich zu binden. Am liebsten würde er sie ins Leben zurückrufen, doch da ihr Körper verbrannte, ist dies nicht mit herkömmlichen Methoden möglich. Daher möchte er sie als Familiar an sich binden, doch durch ihren tragischen Tod ist die Kluft, die ihr Geist überwinden muss um in die jenseitige Welt zu gelangen, sehr breit. Getrab benötigt ein Objekt mit der wahren magischen Struktur Hefreths. Das Einzige, das er kennt, befindet sich bei Hefreths Familie in Urupa, doch die Familie will das Objekt, ein antikes Goldkollier mit Halbedelsteinbesatz, nicht herausgeben. Einerseits ist es ein Erbstück der Familie, andererseits mag Hefreths Familie Getrab nicht sonderlich. Sollten ihn die Charaktere um eine Empfehlung bitten, ist die Beschaffung des Kolliers sein Preis. Wie sie es bekommen ist ihm egal, jedoch wird er sie unterstützen falls Bedarf dafür entsteht, zum Beispiel indem er ihnen einige Heilhilfen mitgibt. Sollten sie Erfolg haben, wird Getrabs Dankbarkeit wahrscheinlich noch über die Empfehlung und das Abenteuer hinausgehen.

(Makabre) Variante

Eine andere Möglichkeit, die weniger weite Reisen aber wesentlich mehr Skrupellosigkeit erfordert, ist Getrab durch die Charaktere eine

Leiche besorgen zu lassen. Getrab benötigt in diesem Fall ein „Gefäß“, in das er Hefreths Geist bannen will. Er glaubt, Hefreths wahre magische Struktur gegen die einer Toten austauschen zu können und sie so wiederzuerwecken – indem er ihr einfach einen neuen Körper verschafft. Nach einem langwierigen Ritual wäre sie so auf herkömmliche Weise wiederzuerwecken und wäre wie jeder andere Namensgeber am Leben (Getrab ist Nekromant, aber nicht nekrophil und will keine untote Frau). Er benötigt dazu die Leiche einer kürzlich verstorbenen, gut erhaltenen und Gutaussehenden menschlichen Frau, etwas das man nicht beim Zwergenkrämer um die Ecke bekommt. Er ist aber weder ein Mörder, noch will er sich in der Nähe einer Leiche aufhalten und gesehen werden, die später wieder durch Märkteburg spaziert – Geisterbeschwörer besitzen einen schlechten Ruf was solche Dinge anbelangt. Er kann die Charaktere bitten, ihm eine solche zu besorgen, wird ihnen aber nicht sagen wozu er sie braucht, falls diese die Geschichte über Hefreths Geist nicht vorher irgendwie herausbekommen haben.

FEBAL "FEUERWASSER"

Febal Feuerwasser ist ein Ork im besten Alter von etwa 25 Jahren. Die Alchemie ist seine Berufung, und das ist an seinen fleckig gefärbten Fingern, den Spritzern auf seiner Kleidung und den Brandspuren an Haar und Hemd selbst für Laien zu erkennen. Er ist jung, dynamisch, erfolgreich, liebt es verschiedene Substanzen zu vermischen – egal ob es sich dabei um Trankzutaten oder um Getränke handelt – und er probiert regelmäßig, was er erfunden hat. Probieren geht schließlich über studieren und Zufälle treiben die Wissenschaft stärker voran als lange Überlegungen, Explosionen hin oder her. Wenn er nicht im Oberstübchen ist, findet man ihn in seinem Labor, das im Keller eines





freistehenden Hauses am Stadtrand liegt (früher hatte er sein Labor in den verschiedenen Häusern, die sich nun als Trümmerfeld um sein jetziges verteilen). Febal ist allgemein sehr umgänglich und redet wie es ihm in den Sinn kommt. Er hat keine Hintergedanken oder besonderen Ziele, wenn er mit den Charakteren oder irgend jemandem zu tun hat, er plant nicht lange im Voraus oder überlegt wie er etwas angehen soll.

Febal einen Gefallen tun

Sprechen die Charaktere Febal außerhalb der Taverne an, dann wahrscheinlich in seinem Labor. In dem Keller herrscht eine stickige Atmosphäre, denn Febal ist natürlich bei der Arbeit und hat viel zu tun. Er unterbricht die Arbeit wahrscheinlich nicht einmal, während er mit ihnen spricht, vielmehr benutzt er sie als laufende Laborstände: er hat eine riesige Apparatur mit Röhren und Kolben aufgebaut, hier und dort köchelt etwas. Während sie mit ihm über eine Empfehlung fürs Oberstübchen sprechen, drückt er von Zeit zu Zeit jemandem ein Gefäß in die Hand und weist ihn an, sich an einen bestimmten Punkt der Apparatur zu stellen, an eine Stelle, an der sich ein Trichter oder ähnliches befindet. Nachdem er so im Laufe des Gesprächs, das währenddessen ununterbrochen weitergeführt werden sollte, alle Charaktere „verteilt“ hat, sagt er plötzlich: „So, nun bitte reinkippen!“. Natürlich nimmt er an, dass alle beteiligten Charaktere sich denken konnten, was sie tun sollten. Können sie das (mit anderen Worten: haben die Spieler sich bemüht dies herauszufinden), müssen sie eine Geschicklichkeitsprobe gegen einen Mindestwurf von 4 ablegen, um ihren jeweiligen Behälter rechtzeitig zu entleeren. Charaktere, die eher orientierungslos sind, müssen eine Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf von 7 bestehen. Das Ergebnis von Febals Experiment hängt sehr von dieser Aktion ab: $\frac{3}{4}$ der Charaktere

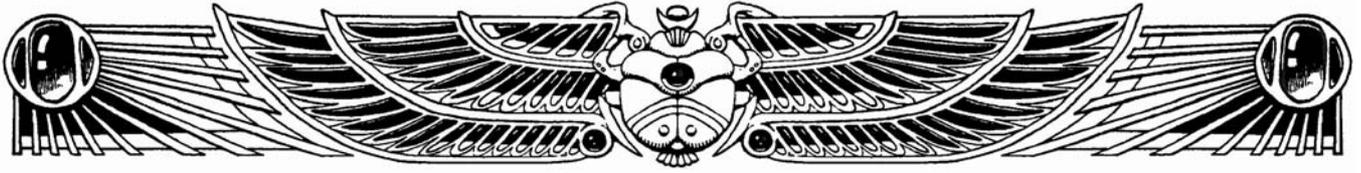
müssen ihre Behälter rechtzeitig leeren um den Erfolg sicherzustellen, sind es weniger scheitert das Experiment. Sollte weniger als die Hälfte der Charaktere es geschafft haben passiert eine Katastrophe: Die Maschine beginnt zu vibrieren, immer heftiger. Alle paar Sekunden explodiert irgendeines ihrer Teile und fliegt durch den Raum, wodurch es für jeden Charakter unumgänglich wird eine Initiativeprobe oder das Geistesgegenwart – Talent einzusetzen, der Mindestwurf beträgt 8, um nicht von einem Teil mit Schadensstufe 8 getroffen zu werden. Die Schadensstufe erhöht sich jede Runde um 1, nach 6 Runden wird die Maschine komplett explodieren. Bis dahin sollten sich die Charaktere in Sicherheit gebracht haben, wenn sie nicht unter dem Gebäude begraben werden wollen, Febal wird dies so bald wie möglich tun.

Sollte das Experiment jedoch Erfolg haben wird Febal sich herzlich bei den Charakteren bedanken und sie auf einen Krug des noch warmen, frisch hergestellten, vierfach konzentrierten Hurlg einladen, den er soeben erfunden hat.

SPITRA "STARRBLICK"

Spitra, eine junge, meist in praktische Reisekleidung gehüllte Reisende Scholarin, entstammt dem throalischen Adelshaus Neumanni, das für seine große Abenteuerlust bekannt ist. Anstatt jedoch eine für ihr Haus typische Adeptenkarriere zu verfolgen und Handelsrouten zu erschließen, hat sie sich darauf spezialisiert Wissen anzusammeln. Zumal sie hauptsächlich an Wissen über andere Kulturen und Völker interessiert ist, das sich als für Geschäftsverhandlungen vorteilhaft erweisen kann, unterstützt ihr Haus sie bei ihren Forschungen. Aufgrund ihrer Reisen einer der selteneren Stammgäste der Taverne, ist sie jedoch so oft sie kann dort, wenn sie sich in der Stadt oder in Throal





aufhält. Das Arkane Oberstübchen inklusive der anderen Stammgäste betrachtet sie nicht nur als Zeitvertreib mit Freunden, sondern ebenso als Forschungsobjekt. Für sie ist es eine vertiefende Studie einer besonderen Subkultur, die irgendwo zwischen Exzentrikern und einem Irrenhaus angesiedelt ist. Aufgrund ihrer Aufgeschlossenheit für andere Namensgeber ist es für die Charaktere sicherlich einfach, sie in ein Gespräch zu verwickeln, solange diese etwas von sich selbst und ihrer Herkunft erzählen. Es ist dabei und allgemein allerdings sehr schwierig ihr etwas vorzumachen, denn sie besitzt eine gute Namensgeberkenntnis. Ihren Beinamen trägt sie wegen des starren, manchmal abwesenden Blickes, den sie zeigt wenn sie andere beobachtet.

Spitra einen Gefallen tun

Der Gefallen, den die Charaktere Spitra tun können, ist der vielleicht schwierigste von allen. Spitra braucht bei dem was sie tut keine Hilfe und lässt sich nicht durch Taten beeindrucken. Sie mag aber interessante, nette Namensgeber. Sie können also nichts für sie tun, sondern müssen ihr sympathisch sein...

DAS ARKANE OBERSTÜBCHEN

Erster Eindruck

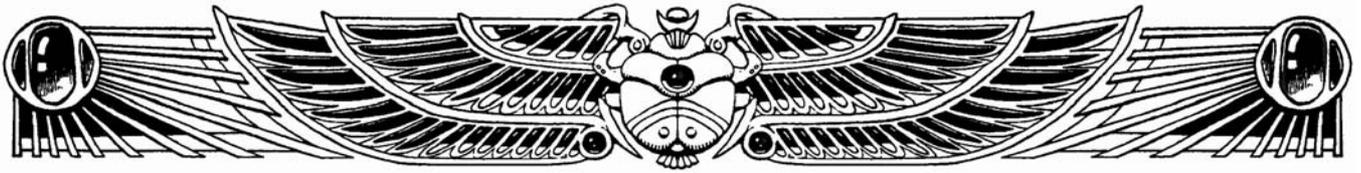
Die alte Taverne, die vielleicht zu den ältesten noch stehenden Häusern Märkteburgs gehört, liegt etwas abseits des Zentrums und des Boulevards in einem Gewirr kleiner Gassen. Sie ist kein üblicher Zufluchtsort für Reisende und kaum ein Einheimischer kehrt hier ein, und so werden es die Charaktere schwer haben sie zu finden beziehungsweise nicht überrascht sein noch nie von ihr gehört zu haben. Das Gebäude selbst hat zwei

Stockwerke. Das untere ist aus soliden Feldsteinen gebaut, während das obere eine leichtere Fachwerkkonstruktion besitzt. Seine Grundfläche ist grob die eines Quadrates mit einer Kantenlänge von zehn Schritt. Gegen die Witterung scheint es gut gesichert, hat es doch in beiden Stockwerken feste, schwere Fensterläden, die stets geschlossen sind sowie eine solide, eisenbeschlagene Tür, in die in klaren Linien die Worte „Das Arkane Oberstübchen“ eingegraben sind, jedoch nicht allzu auffällig.

Sicher ist sicher

Der äußere Eindruck von Verschlussheit bestätigt sich sollte jemand versuchen hier unerlaubt einzudringen. Kestibel hat nicht nur viele Zauberer als Freunde, er hat auch Sicherheitsausrüstung aus ganz Barsaive zusammengetragen. Sollten die Charaktere irgendwie von außen (also durch die Fensterläden) hier eindringen oder sich drinnen Zugang zur Sammlung oder Kestibels Zimmer verschaffen wollen, so finden sie diese von magischen Schlössern und ähnlichen Vorrichtungen gesichert. Es handelt sich um magische Schutzmaßnahmen durch Zauber der Kreise, die Kestibels Zaubererfreunde haben, vielleicht auch einen oder zwei Kreise darunter. Benutzen sie den Neutralisationsmindestwurf für Zauber dieser Kreise, wenn Charaktere versuchen ein Schloss oder einen der Fensterläden mit Fertigkeiten, Talenten oder sonst wie zu öffnen. Wenn Ihnen dies zu einfach erscheint, verlangen sie einen Guten Erfolg. Auch zertrümmern lassen sich die Türen und Fensterläden nicht so einfach, sie sind mit wahren Elementen verstärkt und hart wie Stein. Sollte Ihnen das alles noch nicht reichen und ihre Charaktere trotzdem hier einzudringen versuchen, obwohl Sie das Abenteuer eigentlich wie vorgeschlagen ablaufen lassen wollten, können Sie immer noch einige Fallen einfügen,





um den widerspenstigen Spielern eins auszuwischen: Verwenden sie in den Innenräumen magische Fallen, die mit der Spruchzaubereistufe von Kestibels Bekannten Zauber auf die Eindringlinge schleudern. Es empfehlen sich Zauber ohne Flächenwirkung, die das Inventar nicht gefährden und solche, die ein wenig zu Ihrer eigenen Erheiterung beitragen: rebellische Körperteile, Zusammenkleben, Kreischendes Metall, Verdorren usw..

Innere Werte

Von innen betrachtet bietet das Oberstübchen den Anblick einer Taverne wie andere auch, nur vielleicht ein wenig kleiner. Der Schankraum nimmt die ganze Breite und zwei Drittel der Tiefe des Gebäudes ein, eine Treppe führt an der linken Seite nach oben und eine Tür hinter der Theke, die dem Eingang gegenüberliegt, scheint in weitere Räume zu führen. Die Luft im Schankraum ist stickig, und aufmerksame Besucher nehmen vielleicht einen kleinen Hauch von Schwefel und ähnlichen alchimistischen Komponenten wahr. Auffällig ist, dass es im Schankraum nur zwei Tische gibt: einen großen in der Mitte, um den herum sieben Stühle und ein großer Steinquader stehen, sowie einen kleineren in der rechten Ecke, um den herum ein halbes Dutzend weiterer Stühle steht. Daneben brennt ein Feuer im Kamin, das je nach Jahreszeit wärme abstrahlt oder nicht. Hinter der Theke steht eine kleine Auswahl an Kelchen und Humpen (die selbstverständlich die Temperatur des Getränks konstant halten. Kestibel serviert seinen Gästen gerne jedes Getränk, das sie wünschen, und er zapft es immer aus demselben großen Fass (nur zur Sicherheit: das heißt nicht, dass es sich dabei immer um das gleiche Getränk handelt).

Die Hinterzimmer

Die Tür hinter der Bar führt in einen kurzen Flur, auf dessen rechter Seite eine Tür in die Küche führt (in der es neben einem scheinbar unbenutzten Herd eine Vielzahl dreckiger „Warmer Töpfe“ und einen großen, ungeschickt zusammengebauten Grill gibt, aber sonst wenig besonderes). Linkerhand führt auf dem Flur eine Tür in eine Vorratskammer, die eigenartig kühler ist als die anderen Räume, eine andere führt in einen sehr kleinen Raum, in dem eine komische Apparatur steht. Es handelt sich um eine Art steinernen Trichter, dessen Ende jenseits des Zimmerbodens liegt und tiefschwarz ist. Darüber befindet sich in zwei Schritt Höhe ein Kasten, an dem eine Kette hängt. Zieht man daran, so läuft durch ein Holzrohr zunächst Wasser in den Trichter, dann blitzt es unten kurz grünlich und das Wasser ist verschwunden. An der Wand hängt ein Schild mit der Aufschrift „Bitte setzen!“, darunter ein handgeschriebener Zettel auf dem „*Getrab, bitte nicht vergessen regelmäßig die Astraltasche zu wechseln!*“ steht. Wie alle anderen Räume ist auch dieser letzte von Lichtquarzen erleuchtet.

Des Oberstübchens

Oberstübchen

Im Obergeschoss steht der Besucher sobald er die Treppe erklommen hat etwa in der Mitte des Gebäudes auf einem Flur. Hier ist klar zu erkennen, dass einiges baulich verändert wurde, sind doch auf beiden Seiten Türen vermauert. Auf der rechten befinden sich zwei Türen, die zu den Zimmern Kestibels und Ko'arks führen. Die Charaktere sollten diese Zimmer in der Regel nicht zu sehen bekommen, da sie im Obergeschoss eigentlich nur in Kestibels Begleitung herumlaufen dürfen. Sollten sie wider Erwarten doch hineinsehen, so handelt es sich um ganz gewöhnliche Zimmer, das eine das eines Trollkriegers (mit einer kleinen Waffen-





Sammlung und Garderobe sowie Einrichtung im Trollformat), das andere das eines Magiebesessenen Menschen (mit Garderobe und Einrichtung in üblicher Größe, jedoch einer selbst erwärmenden Badewanne, einem Kleiderständer mit Händen, die beim Anziehen helfen, einem Bett, das den Schläfer mittels elementarer Luft schweben lässt, Beleuchtung in bunten Lichtquarzen, laufendem Bücherständer, feuerelementarer Heizungsanlage und was man sonst noch so braucht). Auf der linken Seite befindet sich nur eine einzige Tür gleich am Ende der Treppe, an der ein Schild mit der Aufschrift

„Unglaubliche, unglaublich wertvolle und unglaublich mächtige Unglaublichkeiten“

hängt. Hinter dieser Tür befindet sich:

KESTIBELS SAMMLUNG

In dem großen Raum, der durch Wanddurchbrüche aus den ehemaligen Gastzimmern der Taverne hervorgegangen ist und durch rundbogenartige Gestaltung der Durchbrüche ein Gefühl wie in einem Gewölbe vermittelt, befinden sich viele verschiedene Gegenstände: Die, die hier aufgeführt sind, und alle die dem Spielleiter sonst noch einfallen. Vielleicht sind auch noch viele in Kisten verpackt und Kestibel hat nur die besten zur Präsentation aufgestellt. Wenn es sich um kleine Gegenstände handelt sind sie auf Marmorsäulen platziert. Kestibel besteht in jedem Fall auf einer Führung und wird die Charaktere hier nicht alleine lassen. Er ermutigt sie, viele der Gegenstände auszuprobieren oder führt sie vor. Zu einigen hat er sich für das große Führungsprogramm, das er gerade erarbeitet, bereits „lustige“ Kommentare ausgedacht.

DER RAUSSCHMEISSER

Dies ist eigentlich kein Ausstellungsstück, da Kestibel ihn irgendwo hinter den Podesten abgelegt hat. Es handelt sich um einen Holzarm, der flugfähig ist und selbst schwere Objekte bewegen kann. Zu dem Arm gehört ein Ring, den Kestibel trägt. Sollte einer der Charaktere unfreundlich werden oder irgendwelchen Unfug machen, wird er auf ihn zeigen und „Raus!“ sagen. Daraufhin wird der Arm erscheinen, den Charakter am Kragen, Ohr oder sonst wo packen und ihn auf die Straße setzen.

DAS VISIER DES DURCHBLICKS

Dieser Stirnreif, an den eine dünne Schicht lebendigen Kristalls gehängt ist, lässt Kleidung durchsichtig werden sobald man ihn aufsetzt. Sieht man jedoch auf „intime“ Stellen, sind dort nur schwarze Streifen zu sehen, außerdem bekommt man eine kleine magische Ladung in die Schläfe...

Kommentar: *„Ich bin mir nicht sicher, wozu dieser Gegenstand diente, vielleicht war er gut, um fremde am Stadttor nach Waffen zu durchsuchen, vielleicht war er aber auch eine Erziehungshilfe für unverbesserliche...“*

DER BOHRER

Der Bohrer ist die eiserne Kopie eines Fingers mit einem etwas zu langen Fingernagel. Hält man ihn zur Begutachtung vors Gesicht, löst er sich aus dem Griff des Betrachters und fängt automatisch an in dessen Nase zu bohren...

Kommentar: *„Bei den vielen Leuten, die hier reinkommen, ist es schon ein bisschen eklig ihn immer noch offen liegen zu lassen, aber andererseits amüsiert es mich doch immer wieder.“*

DONNERSTUHL

Ein Stuhl, der unauffällig im Eingangsbereich herumsteht und scheinbar





kein Ausstellungs-Gegenstand ist. Es ist ein schlichter Holzstuhl, der aber sehr bequem aussieht. Setzt man sich auf den Stuhl gibt er ein Geräusch von sich, dass dem Abblasen eines starken Darmwindes nicht unähnlich ist...

Kommentar: „Ach der, ja, wenn ich mehr davon hätte würde ich mir ein Esszimmer einrichten.“

DIE FEIERKANONE

In einer Raumecke steht diese Kanone, die haargenau so aussieht wie die auf einem Fluss- oder Luftschiff. Sie zielt in die Mitte des Raumes. Betätigt man den Auslöser ertönt ein lauter Knall, in Folge dessen ein kleiner Feuerball aus der Kanone schießt, an der Decke explodiert und Konfetti herunterregnen lässt.

Kommentar: „Dies hier ist eine Feierkanone. Voll funktionsfähig. Wenn man den Abzug betätigt...“ (eignet sich besonders, wenn man ihren Namen etwas undeutlich ausspricht)

DAS KNÖLLCHEN

Dieses zerknüllte Blatt Papier liegt ansehnlich präsentiert auf einer Marmorsäule. Es steht etwas darauf geschrieben, das erst zu lesen ist, wenn es geglättet wird. Man erkennt (wenn man kann) darauf eine Zauberformel des Magierzaubers „Frustration abbauen“, der auf dieses Stück Papier permanent gemacht wurde. Das Papier zerknüllt sich sobald man es ablegt von selbst.

Kommentar: „Habe ich in einem Papierkorb in Travar gefunden. Was manche Leute so alles wegschmeißen...“

FRUSTRATION ABBAUEN

Magier Kreis 2

Fäden: 0

Neuabstimmungsmindestwurf: 8

Reichweite: 10 Schritt

Dauer: Rang + 3 Minuten

Effekt: zerknüllt Papier

Wirkschwierigkeit: magische Widerstandskraft des Papiers

Beschreibung: Wird dieser Zauber auf ein Blatt Papier gesprochen, zerknüllt sich dieses wie von Geisterhand und zerknüllt sich wenn man es glättet automatisch solange der Zauber wirkt. Dieser Zauber ist legendär in manchen Magierkreisen, besonders denen, die meinen man solle alles, aber auch wirklich alles mit Magie machen, da diese körperlicher Arbeit haushoch überlegen sei...

PAPIERGEI

Auf einem Schreibpult liegt ein leeres Blatt Pergament, in einem Tintenfass daneben steckt eine Feder. Schreibt man mit der Feder etwas auf das Pergament, so verschwinden die Zeilen noch während des Schreibens, werden dem Schreiber aber telepathisch gesendet, der seine eigene Stimme hört, was das Weiterschreiben erheblich erschwert. Dieses Artefakt kann einst eine Konzentrationsübung gewesen sein. Um nach dem Beginn der „Ansage“ Weiterzuschreiben, muss eine Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf von 6 gelingen, dann jede Zeile eine weitere. Schreibt man auf einer bereits beschriebenen Stelle, die aber noch nicht vorgelesen wurde, beginnt die Ansage erneut an dieser Stelle, wobei beide Texte angesagt werden. Kritzelt ein Spieler bloß herum oder malt ein Bild wird er von einem nervtötenden Piepen heimgesucht. Unanständige Worte werden selbstverständlich ebenfalls „überpiept“.

DER VORSEHER

Der Vorseher ist ein Rechteck aus Silber von 20 x 30 Zoll, das mit dünnen Orichalkumfäden überzogen ist. Berührt man den Rahmen entsteht in ihm ein Spiegelbild. Dieses zeigt, das erkennt man nach einigen Sekunden, die Zukunft etwa zehn Sekunden bevor sie





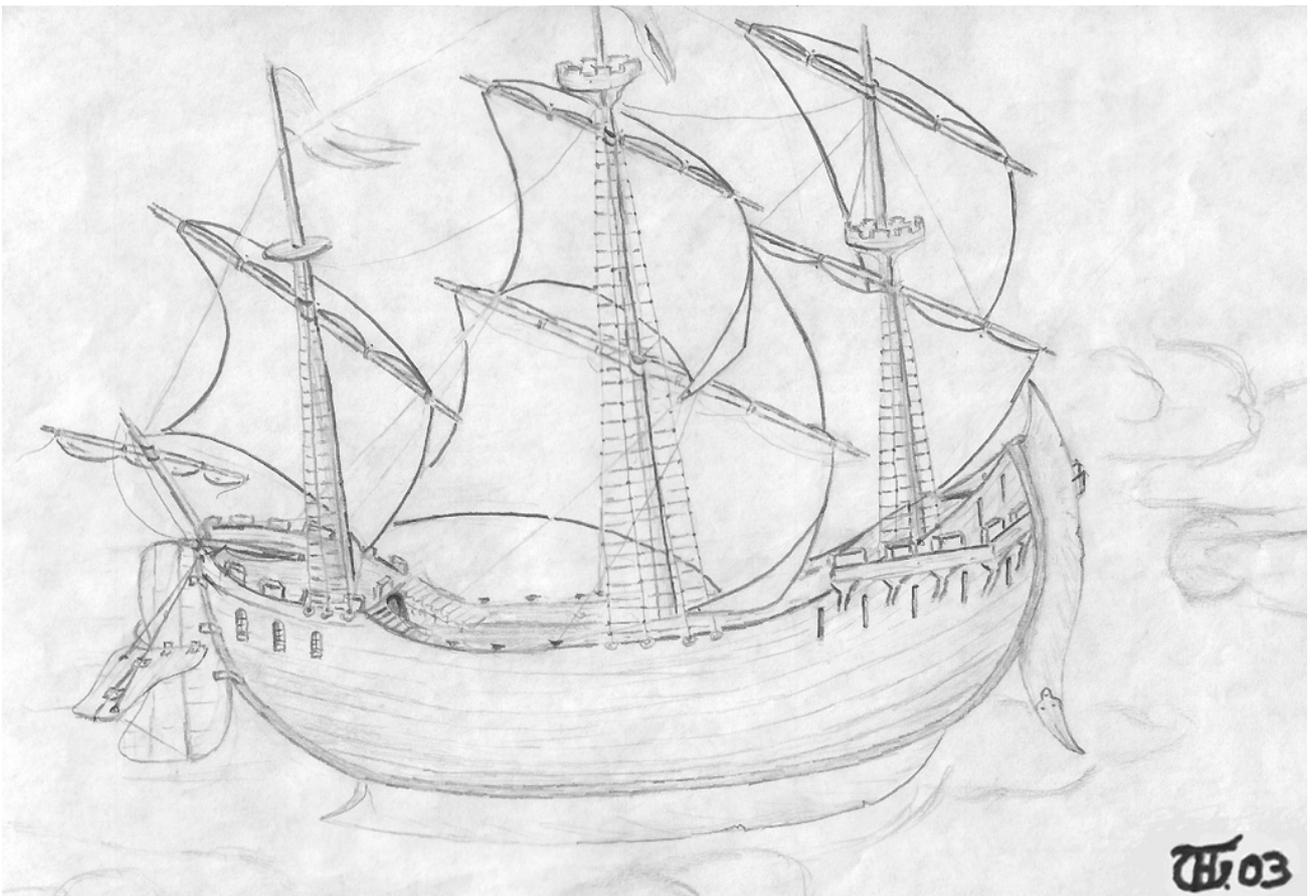
passiert. Die Charaktere sehen also ihr eigenes Erstaunen und Begreifen noch bevor sie begriffen haben, was etwas paradox ist, da sie es erst dadurch begreifen. In der Folge sehen sie genau das, was sie zehn Sekunden später tun werden, und sie werden es wirklich tun! Sobald sie jedoch versuchen damit herumzuspielen, zum Beispiel indem sie sich vornehmen, etwas das sie gesehen haben ganz bewusst nicht zu tun, spielt ihnen der Spiegel einen Streich: sie sehen wie einem von ihnen etwas zustößt, vielleicht wird er von hinten von einem Pfeil getroffen oder einer Kreatur attackiert. Natürlich werden sie sich umdrehen oder etwas Ähnliches tun, doch was sie gesehen haben wird nicht passieren...

Kommentar: „Warum ist das jetzt nicht passiert? Denk mal drüber nach.“

STEHAUFGOLEM

Beim Stehaufgolem handelt es sich um eine etwa 20 Zentimeter hohe Statue aus braunem Lehm. Sie scheint keine besondere Funktion zu haben, mit der Ausnahme, dass sie zu Staub zerfällt, wenn jemand auf sie zeigt und dabei von ihr spricht (zum Beispiel: „Die Statue dort!“). Aber das macht nichts, man muss den Staub nur zusammenfegen und in einen Eimer Wasser kippen. Nach kurzer Zeit steht die Statue in dem Eimer, das Wasser ist verschwunden.

Kommentar: „Man darf wirklich kein Staubkörnchen vergessen, sonst wird die Statue am Ende kleiner als vorher. Gerüchten zu Folge war sie einmal mehrere Schritt hoch.“





Abenteuervariation

Eine gewisse Ähnlichkeit dieser Statue mit dem Golem, nach dem die Charaktere suchen, ist durchaus beabsichtigt. Wenn Sie ein wenig gemein sein wollen und Ihren Spielern Nerven und Geduld zutrauen, lassen Sie sie denken sie würden nach diesem Golem suchen. Der „richtige“ Golem befindet sich in einem solchen Fall nicht im Kuriositätenkabinett, sondern in einem separaten „Spielzimmer“ (welches er den Charakteren zeigt oder auch nicht), das Kestibel eingerichtet hat falls ein Gast einmal Kinder mitbringt. Je nach dem wie sehr sie die Charaktere ärgern wollen, verändern Sie den Auslöser für das Zerfallen, so dass dies genau dann passiert, wenn es Ihnen recht ist...

DIE FARBLÖTE

Diese Flöte gibt keine Töne von sich, stattdessen schießt eine kleine Kugel aus ihrem Ende wenn man hinein bläst. Die Kugel platzt wenn sie auf etwas trifft und erzeugt dort einen kleinen Farbfleck. Je nach dem welche Löcher man zuhält variiert die Farbe der Kugeln.

Kommentar: „Sehr praktisch. Damit kann man die Tonfolge einer Melodie aufzeichnen wenn man mal nichts zu schreiben hat.“

MÜNZPRÜFER

...steht in T'skrang auf diesem eisenbeschlagenen Holzkubus von einer Elle Kantenlänge. Auf der Oberseite befinden sich zwei Vertiefungen in Form von Schlitz, eine gerade passend für ein Silberstück, die andere für ein Goldstück. An der Vorderseite findet sich ein geschnitzter Fischmund. Steckt man die passende Münze in den zugehörigen Schlitz, ertönt aus dem Fischmund der Satz „Gewicht, Zusammensetzung und Größe der Münze sind akzeptabel.“ (natürlich nur falls dies zutrifft und natürlich auf T'skrang). Leider

verbraucht sich die Münze bei diesem Vorgang...

ÜBUNGSSCHWERTER

Diese beiden Langschwerter sehen wie gewöhnliche Vertreter ihrer Art aus und lassen sich auch so führen, sind aber nicht in der Lage jemanden zu verletzen. Sobald jemand mit einem der Schwerter getroffen wird, bildet sich lediglich ein rotes Schimmern an der getroffenen Stelle, je stärker der Hieb desto heller.

REGENBOGEN

Dieser blau getünchte einfache Langbogen ist mit einem besonderen Elementarzauber belegt. Jeder Pfeil, der von ihm gen Himmel geschossen wird, erzeugt dort eine kleine Regenwolke, die etwa 100 Meter über dem Boden schwebt und einen Kreis mit einem Radius von 10 Schritt für fünf Minuten beregnet. Schießt man jedoch auf ein Lebewesen, so verschwindet der Pfeil einfach und das Lebewesen wird von einer kleinen Regenwolke über seinem Kopf verfolgt, die es fünf Minuten nicht los wird. Die Wolken werden nur unter freiem Himmel erzeugt, in der Version der verfolgenden Wolke beginnt der Zauber erst, wenn das Opfer sich unter freiem Himmel befindet.

DER UNSICHTBARE KÜNSTLER

Diese magische Staffelei trägt an ihrer Spitze einen faustgroßen Kristall, und an einer Schnur an ihrer Seite hängt ein Pinsel. Setzt man eine leere Leinwand darauf, beginnt der Pinsel zu malen (Farbe benötigt er scheinbar nicht). Er malt ein genaues Abbild dessen, was sich in einem Winkel von etwa 40 Grad vor der Staffelei befindet. Die Zeichnung ist erstaunlich detailreich und es dauert etwa fünf Minuten bis sie fertig ist. Kestibel hat einen Stuhl vor der Staffelei aufgestellt, so dass jemand, der darauf Platz nimmt, porträtiert





werden kann. Der Nachteil der Apparatur ist, dass der Pinsel zu Beginn links oben zu malen beginnt und nach fünf Minuten rechts unten endet. Er zeichnet die Stelle an der er gerade angelangt ist genau so wie sie zu diesem Zeitpunkt aussieht, so dass praktisch ein unbewegliches Bild vor ihm sitzen muss. Bewegt sich zum Beispiel eine Person während dieser Zeit auch nur um Millimeter wirkt das Bild eigenartig unscharf.

ANDERE GEGENSTÄNDE

Neben den beschriebenen kniffligen unglaublichen Gegenständen sind eine Menge anderer denkbar, wie:

- ein Kartenspiel, das sich von selbst spielt
- ein Krug, der sich mit faulem Wasser füllt, sobald er geleert wird
- eine Fackel, die nach dem Entzünden Dunkelheit ausstrahlt
- eine Perücke, die Haare wieder wachsen lässt
- eine andere, die sie ausfallen lässt
- ein Teller mit Besteck, das den Benutzer füttert
- eine Anstecknadel, die Haar- oder Gesichtsfarbe ständig ändert

DIE „SPIELZEUGABTEILUNG“

Im letzten Raum befinden sich einige magische Spielzeuge, die Kestibel dort als Auflockerung zum Abschluss der Führung platziert hat (falls es öffentliche Führungen jemals geben sollte). Die Spielzeuge haben mehr oder weniger gemein, dass sie sich per Gedankenkraft oder Kommandowort selbständig bewegen. Er wird sie gerne alle mit den Charakteren ausprobieren, wenn diese sich darauf einlassen. Diese Spielzeugsammlung, die Kestibel nicht wenig ans Herz gewachsen ist, umfasst zum Beispiel:

- Ein Luftschiff mit Kanonen, das wirklich fliegt und illusionäre Feuerbälle verschießt
- Zwei Trollfiguren mit Äxten, die man gegeneinander kämpfen lassen kann und ähnliche Adepten im Hosentaschenformat
- Ein waberndes Feuerelementar, das auf Gedankenkommando verschwindet (aber im Astralraum noch zu sehen ist)
- Der große Kaerbausatz „Navarim“ ist eine Kiste Erde von zwei Schritt Länge und einem Schritt Höhe, in die man sein eigenes Kaer buddeln kann. In einen vorgegebenen Hügel formt man mit kleinen Werkzeugen oder bloßen Händen sein Traumkaer, bringt kleine Schutzrunen – Symbole an und erhält anschließend eine Bewertung, die durch Flüssigkeit in einem Röhrchen am Rand angezeigt wird, je grüner, desto besser. Auf ein Kommandowort kehrt der Kasten in seinen Urzustand zurück
- Der große Spielzeugsatz „Haus Zanzan Helden mit Dämon“, eine Gruppe von Ork-, Zwergen und Trollfiguren in glänzenden Rüstungen, die gegen einen Wurmschädel kämpfen, der leider etwas unecht aussieht und keine besonderen Fähigkeiten hat
- Diverse bewegliche Fahrzeuge und Tierfiguren wie Pferdewagen, Flussschiffe, fauchende Hydras und Feuer speiende Drachen, aber auch einige Figuren, die den Charakteren unbekanntes Wesen oder ihnen als Fabelwesen bekannte Tiere darstellen.

Die meisten dieser Figuren tragen an der Unterseite Aufschriften wie „hergestellt auf Thera“ oder „hergestellt in Marac“, jeweils auf theranisch.





Natürlich findet sich hier auch das, was die Charaktere suchen: der Golem.

WIE FUNKTIONIERT SO WAS?

Es würde viel Raum einnehmen zu erklären, wie jedes der Artefakte hergestellt wurde, wie es funktioniert oder wie es nachzubauen ist, daher soll nun eine kurze generelle Erklärung gegeben werden:

Der Zweck vieler der beschriebenen Artefakte ist unklar. Wer weiß, ob sie wirklich einmal zu etwas zu gebrauchen waren oder nicht. Lassen Sie Ihre Spieler ruhig ein wenig knobeln, vielleicht finden sie ja eine wirklich gute Anwendungsmöglichkeit oder überhaupt eine, denn viele der Artefakte wurden von ihren Besitzern „aus Versehen“ erschaffen, sind gewissermaßen Unfälle bei der Herstellung. Dies trifft auf Artefakte zu, die überhaupt keinen Nutzen zu haben scheinen wie den Kelch der faules Wasser produziert oder den „Vorseher“.

Die meisten der anderen Gegenstände bedienen sich Zaubern, Elementarmagie oder gebundenen Geistern, um ihre Wirkung zu entfalten. Viele Objekte kombinieren diese drei Varianten.

Zauber

Die meisten der beschriebenen Artefakte sind durch das Hinzufügen permanenter Zauber entstanden, wie zum Beispiel das „Knöllchen“. Die Wirkung des Artefakts ist die Wirkung eines Zaubers, der in der Realität mit der Funktion, die das Objekt hat, wirklich funktioniert, wenn er gesprochen würde. Objekte wie das „Knöllchen“ tragen Zauber, die ihre Wirkung auf das Objekt entfalten, andere wie „das Visier des Durchblicks“ ermöglichen es ihren Besitzern Zauber zu nutzen, indem sie das Objekt benutzen anstatt die Zauber zu sprechen. Wieder andere, wie der „Donnerstuhl“, lösen auf dieselbe Art wie

eine Falle einen Zauber aus sobald die Auslösebedingung erfüllt wurde.

Wahre Elemente

Objekte wie der „Regenbogen“ oder der „Kaerbausatz“, die reale Elementareffekte erschaffen, wurden meist durch Zugabe von wahren Elementen erschaffen. Dies ist die kleinste Gruppe unter den Objekten der Sammlung, auch wenn viele von ihnen wahre Elemente enthalten, um sie widerstandsfähiger zu machen.

Gebundene Geister

Eine große Anzahl von Gegenständen verwendet gebundene Geister, entweder Elementar- oder Verbündete Geister (Elementargeister finden sich in Gegenständen, bei denen sich Elemente verändern wie den sich bewegenden Golems und nutzen ihre Kraft der Elementarmanipulation; Verbündete Geister befinden sich in Objekten, bei denen sich irgendetwas von allein bewegt wie dem Kartenspiel, dem Besteck oder dem „unsichtbaren Künstler“). Sie folgen den üblichen Regeln für solche Geister, sind jedoch speziell auf Grund ihrer Kräfte beschworene. Wenn Sie oder ihre Spieler solche Kräfte nutzen wollen, können sie die folgende neue Geisterkraft verwenden:

TELEKINESE

Stufe: Geisterkraft

Wirkung: Diese Kraft erlaubt es einem Geist Objekte „wie von Geisterhand“ zu bewegen. Der Geist kann eine seiner Kraft entsprechende Anzahl von Objekten durch die Luft schweben lassen, wobei er ihren Flug kontrolliert. Die Reichweite dieser Kraft entspricht ebenfalls der Kraftstufe des Geistes. Er kann die Objekte zu Angriffen nutzen oder für alle denkbaren Zwecke einsetzen. Eine Probe auf Spruchzauberei wird fällig sobald





der Geist die Objekte zu irgendetwas außer der reinen Bewegung einsetzt (also zum Angriff oder um etwas mit ihnen zu bewerkstelligen), und die bewegten Objekte haben eine effektive Kraftstufe (zur Ermittlung des Schadens oder der Traglast) in Höhe der Geisterkraft. Bewegt ein Geist mehrere Objekte, muss er die Kraftstufe unter ihnen aufteilen.

NACHSPIELE

Die Personen dieses Abenteuers und die Kontakte, welche die Charaktere zu ihnen geknüpft haben, können vielleicht zu späteren Zeitpunkten ihrer Abenteurerkarrieren wieder aufgegriffen werden. Je nachdem wie sie sich Verhalten haben, können sie sich Freunde oder Feinde gemacht haben. Es ist in jedem Fall nie schlecht, einen Haufen Magiekundiger auf seiner Seite zu haben, selbst wenn man nur Informationen zu Artefakten sucht. Und schließlich ist Märkteburg keine Stadt, in der man sich selten herumtreibt.





DER WETTBETRUG

EIN NÄCHTLICHER EINBRUCH

Schwärzeste Finsternis lag über Märkteburg. Der schmale Mond war fast vollständig von Wolken verhangen und sein fahles Licht schien die langen Schatten in den Gassen eher noch hervorzuheben als sie zu vertreiben. Die einzigen vernehmbaren Geräusche kamen von ein paar Nachtvögeln und ein paar betrunkenen Orks, die wohl vor kurzem aus der letzten noch offenen Kneipe geflogen waren und sich nun wankend und grölend durch die schmalen Gassen Märkteburgs auf dem Nachhauseweg befanden.

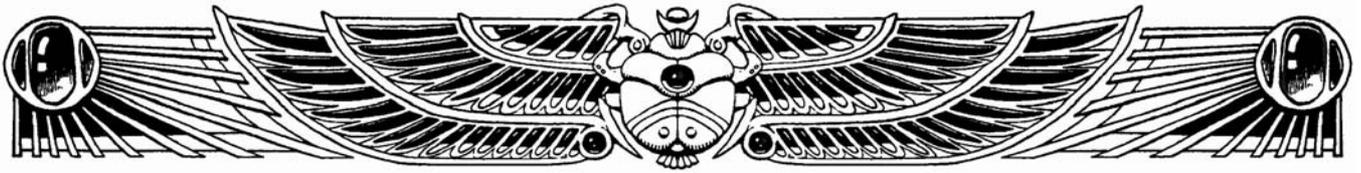
Kurz nachdem der lärmende Haufen um eine Ecke gebogen war, schälte sich eine bis dahin verborgene Gestalt aus den Schatten und bewegte sich zielstrebig auf ein kleines Haus auf der anderen Straßenseite zu. Das Mondlicht fiel kurz auf ein leicht verwittertes Schild über der Eingangstür des Hauses, so dass die Aufschrift „Torrax' Antiquitäten“ kurz im Mondlicht aufleuchtete. Die Gestalt hatte das Haus inzwischen erreicht und begann sich geschickt am Schloss der hölzernen Eingangstür zu schaffen zu machen. Nach einer kleinen Weile hatte sie das Schloss geknackt, die Tür leise und ohne Knarren geöffnet und war lautlos ins düstere Innere des Gebäudes geglitten. Drinnen angekommen zog die in schwarz gekleidete Gestalt einen Sack unter ihrem Gewand hervor und begann mit sicherer Hand einige Gegenstände aus den Regalen in den Sack zu stecken. Dabei fiel ihr Blick auch auf eine seltsame Konstruktion, die auf einer Kommode lag und kurz gleißend das durchs Fenster scheinende Mondlicht reflektierte. Der Gegenstand war kugelförmig und sah aus wie aus Kristall gefertigt. In seinem Innern schien ein Gebilde aus

Zahnrädern und einer Sanduhr frei zu schweben. Nach kurzem Zögern landete auch dieser Gegenstand vorsichtig in dem Sack. Kurze Zeit später verließ die Gestalt den Laden ebenso leise wie sie gekommen war. Diesmal jedoch mit einem prall gefüllten Sack über der Schulter. Beim Verlassen des Hauses lugte kurz das Gesicht der Gestalt unter ihrer Kapuze hervor und wäre ein Beobachter zugegen gewesen, so hätte er ein Grinsen über das Gesicht des menschlichen Diebes zucken sehen können. Keine Komplikationen. Das war wahrlich einfach verdientes Geld!

„Bei Chorrolis, der alte Zwerg hat also Recht behalten! Das war wirklich einfacher als einem Kind die Süßigkeiten zu klauen.“, dachte sich Torim und überzeugte sich davon, dass ihn niemand beobachtet hatte. Dann machte er sich auf den Weg aus der Stadt. Der alte Zwerg hatte ihm den Tipp von dem Laden der diese Nacht unbewacht sein würde gegeben und wollte Torim auch die Beute abkaufen, um sie dann seinerseits wieder an einige reiche Zwerge mit einer Schwäche für solche Gegenstände weiterzuverkaufen.

Es war gegen vier Uhr morgens als Torim sein Lager, das er Tags zuvor in einer kleinen Höhle nur wenige Meilen außerhalb Märkteburgs am Fuße der Throalberge aufgeschlagen hatte, erreichte. Somit blieb ihm noch genügend Zeit bis zum vereinbarten Treffen am Mittag, um sich seine Beute einmal genauer anzuschauen. An Schlaf war ohnehin nicht zu denken, denn die Neugier seine Beute eingehender zu betrachten und den Wert zu schätzen war viel zu groß. Im Schein einer hastig an der Höhlenwand angebrachten Fackel breitete er die Gegenstände auf einem Tuch aus um sie genau





zu mustern. Schließlich wollte er sich ja nicht übers Ohr hauen lassen. Schon gar nicht von einem Zwerg! Als er die ausgebreiteten Broschen, Kästchen, verzierten Trinkkrüge und all die anderen seltsamen, verschnörkelten Objekte betrachtete, fiel ihm erneut die seltsame Kugel mit der Sanduhr ins Auge. Als er sie in die Hand nahm, um sie sich einmal aus der Nähe anzusehen, geschah etwas Merkwürdiges: die Höhle um ihn herum verschwand und statt ihrer sah Torim nun aus nächster Nähe weiße Wolken majestätisch am Himmel treiben und die ersten Strahlen der aufgehenden Sonne den Horizont glühend rot erleuchten. Erschrocken lies er die Sanduhr fallen und sofort nahm er wieder die nur vom spärlichen Schein der Fackel erleuchtete Höhle wahr. Die Zahnräder, sie mussten angefangen haben sich zu drehen als die Vision begann, kamen langsam unter leisem Quietschen und Knirschen wieder zum Stillstand.

„Hmm... dies Gebilde werde ich wohl erst einmal für mich behalten und nicht dem alten Zwerg überlassen. Es scheint magisch zu sein. Wer weiß wozu es nütze sein mag?“, murmelte Torim vor sich hin.

HANDLUNGSÜBERSICHT

Der Dieb Torim ist bei einem Einbruch zufällig an einen Teil der Wettermaschine gelangt: die „magische Sanduhr“. Als er sie in die Hand nahm zeigte sie ihm den wolkenverhangenen Himmel über dem Standort der Wettermaschine etwa eine Stunde in der Zukunft. Natürlich wusste Torim dies nicht, er ahnte aber, dass es sich bei der Sanduhr um einen mächtigen, magischen Gegenstand handeln muss. Also verkaufte er sie nicht mit dem Rest der Beute am nächsten Tag weiter, sondern behielt sie.

Torim hat die Sanduhr inzwischen eingehender untersucht und sie durch seine Konzentration darauf dazu gebracht, sich auf

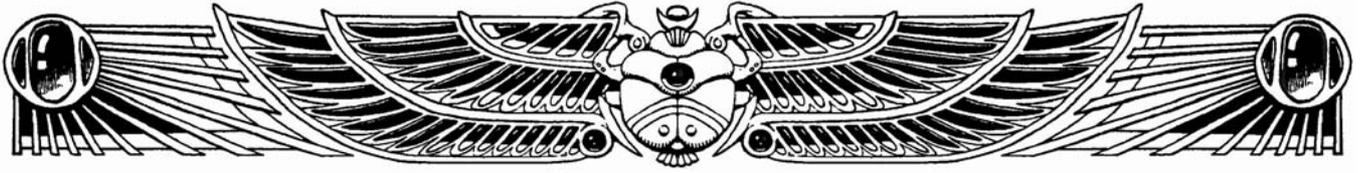
ihn zu fokussieren. Sie zeigt nun anstatt des Himmels über dem Tal seine unmittelbare Umgebung.

Als im klar wurde, wozu die Sanduhr in der Lage ist, kam ihm sogleich ein Gedanke, wie er diese für sich gewinnbringend einsetzen könnte. Im Zwergenkönigreich gab es doch diese aus seiner Sicht barbarische Sportart namens Hach'var, in der Angehörige der meisten Namensgeberrassen vom johlenden Publikum angefeuert sich fröhlich gegenseitig die Köpfe einschlugen in dem Versuch einen kleinen Ball in ein ebenso kleines Loch zu befördern. Und das Beste: auf den Ausgang der Spiele werden Wetten angenommen!

Sein Plan stand somit fest. Er besuchte das nächste Hach'var-Spiel in Throal und benutzte die Kugel um zu sehen welche der beiden Mannschaften das Spiel gewinnen würde. Als er die Kugel, die er immer in einem Lederbeutel der an seinem Gürtel hängt bei sich trägt, in die Hand nahm, wurde die Halle um ihn herum zunächst neblig und verschwommen. Nach kurzer Zeit klärte sich seine Sicht dann wieder und enthüllte ihm ein Bild von jubelnden Gewinnern und am Boden zerstörten Verlierern. Nachdem die Vision geendet hatte, setzte er einen Teil des Geldes aus dem Verkauf seiner Beute auf die Mannschaft, die er in seiner Vision den Sieg feiern sah und strich auch erwartungsgemäß nach dem Spiel seinen erschlummerten Gewinn ein. Dies wiederholte er noch einige Male bei wechselnden Buchmachern aus Angst es würde zu sehr auffallen, wenn er ständig gewinne.

Inzwischen hat sich Torim bereits eine ordentliche Summe von knapp 10.000 Silberstücken auf diese Weise erschwindelt. Allerdings machen in Throal nun auch die ersten Gerüchte die Runde von dem





Menschen, der ständig bei den Wetten gewinnt.

Die Gruppe betritt die Handlungsbühne, als sie von einem Bekannten aus Throal zu einem Hach'var-Spiel eingeladen wird. Wie der Zufall es so will, sitzen sie direkt neben Torim und sehen, wie dieser die Sanduhr benutzt.

Auf die Sanduhr angesprochen will Torim diese zunächst natürlich nicht hergeben, aber nach einigen Drängen bietet er der Gruppe einen Handel an: Wenn sie es schaffen, dass im Finale der Hach'var Meisterschaft der absolute Außenseiter gewinnt, überlässt er ihnen die Sanduhr. Die Charaktere haben mannigfaltige Möglichkeiten, das Favoritenteam zu sabotieren und einige Mitglieder der Gruppe könnten im Finale auch selbst mitspielen und den Ausgang des Spiels somit auch direkt mitbestimmen.

VORRUNDE:

DIE AUSGANGSSITUATION

Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die Gruppe bereits von der Maschine erfahren hat und die Spieler die magische Sanduhr als Teil dieser Maschine erkennen, wenn sie diese sehen. Ansonsten stolpern die Spieler eher zufällig in dieses Abenteuer. Voraussetzung ist lediglich, dass die Gruppe sich in Throal befindet und im besten Falle dort nicht fremd ist und ein paar Bekannte dort hat. **Der Wettbetrug** ist für Charaktere beliebiger Kreise und Disziplinen geeignet. Das Abenteuer dauert ziemlich genau eine Woche in Spielzeit. Im Normalfall sollte es in einer Spielsitzung zu bewältigen sein. Du solltest dir das Abenteuer vor Beginn des Spiels auf jeden Fall komplett und sorgfältig durchlesen und dir auch etwas Zeit nehmen, um zu überlegen wie deine Spieler wohl handeln würden. **Der Wettbetrug** erfordert besonders im mittleren

Abschnitt einen nicht unwesentlichen Anteil an Improvisation. Dies wird dir viel leichter fallen, wenn du dir bereits im Voraus deine Gedanken gemacht hast.

TAG I:

DAS HALBFINALE

ÜBERBLICK

Diese Szene spielt während eines Hach'var-Spiels. Zu diesem wurde die Gruppe von einer ihr bekannten Person aus Throal (oder Umgebung) eingeladen. Welche Person das genau ist, spielt für den Fortlauf des Abenteuers keine entscheidende Rolle. Du kannst frei eine dir passend erscheinende Person, die die Charaktere am besten schon aus einer früheren Begegnung kennen und der sie freundlich gesinnt sind, wählen. Diese Person wird forthin als die „Begleitung“ bezeichnet.

Bei dem Spiel, zu dem die Gruppe eingeladen wurde, handelt es sich um das zweite Halbfinale der throalischen Hach'var-Meisterschaft. Das erste Halbfinale wurde bereits ausgetragen und die beliebte Mannschaft der „Wirbelwinde“ hat in diesem Spiel die gegnerische Mannschaft förmlich vom Platz gepustet.

Die Gruppe betritt das Stadion früh. Ihre Begleitung hat die Eintrittskarten im Vorverkauf erstanden und so brauchen sie sich nicht an der langen Schlange vor den beiden Kassen anzustellen. Diverse Stände im Eingangsbereich verkaufen Getränke und kleine Speisen zum Aus-Der-Hand-Essen. Das Angebot ist hauptsächlich auf Zwerge abgestimmt, da diese etwa neunzig Prozent der Zuschauer ausmachen. Das beliebteste Getränk beim Hach'var ist Zwergengier, dass in großen Holzkrüge verkauft wird. Ebenfalls





im Eingangsbereich stehen die Buchmacher, welche beinahe alle Zwerge sind.

Wenn die Charaktere ihre Plätze einnehmen, sind die beiden Tribünen noch nicht einmal halb gefüllt. Die meisten Zuschauer stehen entweder noch am Eingang für Eintrittskarten an, holen sich Erfrischungen oder platzieren gerade ihre Wetten.

Die Gruppe hat Plätze auf der Nordtribüne, der Heimtribüne der Fans der „Eroberer“. Hier finden sich im Gegensatz zu der Südtribüne auch einige Orks unter den Zuschauern ein. Die Gegner der „Eroberer“ in diesem Spiel sind die „Unzählbaren Löwen“. Die „Unzählbaren Löwen“ sind das beliebtere Team, da die Mannschaft komplett aus Zwergen besteht, aber unter den Buchmachern trotzdem die Außenseiter. Informationen über die „Eroberer“ findest du im Abschnitt **Wichtige Personen**.

Die Begleitung führt die Charaktere zu ihren Plätzen, die ziemlich in der Mitte der Tribüne liegen. Ganz in der Nähe von ihnen sitzt Torim.

Ein gutes Dutzend Soldaten sorgt für Ruhe im Stadion und kann bei Bedarf Verstärkung herbeirufen.

EREIGNISSE

Kurz nachdem die Gruppe ihre Plätze eingenommen hat nimmt Torim die Sanduhr aus der Tasche und schließt für etwa eine Minute die Augen. Lass die Spieler Wahrnehmungsproben mit einem Mindestwurf von 4 Würfeln, ob sie dies bemerken. Sprechen die Charaktere ihn darauf an, was er da gerade getan hat, so erzählt er ihnen, dass er immer meditiere bevor er seine Wetten abschließt. In Wahrheit benutzte er die Sanduhr um vorzusehen, wer das Spiel gewinnen wird. Kurz darauf erhebt sich Torim von seinem Platz, um seine Wette zu

platzieren. Sollten die Charaktere ihn fragen wer seiner Meinung nach das Spiel gewinnen wird, sagt er ihnen, dass dies die „Eroberer“ sein werden.

In der Zeit in der Torim bei den Buchmachern ist, erzählt die Begleitung der Gruppe, dass sie Torim in letzter Zeit öfters bei den Spielen gesehen hat und dass dieser scheinbar ständig bei den Wetten gewinnt. Es kommt ihr so vor, als könnte er hellsehen. Lass in diesem Gespräch am besten so viele Hinweise fallen, bis die Spieler die Sanduhr als einen Teil der Maschine erkennen.

Kurze Zeit später kehrt Torim an seinen Platz zurück. Die Tribünen haben sich zwischenzeitlich gefüllt. Insbesondere die Südtribüne ist brechend voll. Der Geräuschpegel ist ebenfalls merklich angestiegen.

Bevor die Spieler eine Gelegenheit haben, Torim auf die Sanduhr anzusprechen, wird ein Horn geblasen und die Menge verstummt kurz um dann nur wenig darauf in ein lautes Geschrei und Gejubil auszubrechen: die beiden Mannschaften haben das Spielfeld betreten. Der Geräuschpegel ist von jetzt an so hoch, dass es nicht mehr ohne zu schreien möglich ist sich zu unterhalten.

Die Spieler nehmen nachdem sie sich ausgiebig haben feiern lassen nun ihre Positionen ein und ein weiterer Hornstoß verkündet den Anfang des Spiels. Der Schiedsrichter wirft den Ball auf das Feld. Die Elfe Tarla erreicht den Ball mit Leichtigkeit vor dem anstürmenden Zwerg der „Unzählbaren Löwen“ und weicht diesem mit einer geschickten Körpertäuschung aus. Danach schlägt sie den Ball zu ihrem Mannschaftskamerad Menerik und stürmt selbst nach vorne. Menerik bleibt eine kleine Weile stehen und wartet, bis die gegnerischen Spieler sich ihm nähern, dann schlägt er den





Ball hoch über das halbe Spielfeld zu Tarla, die inzwischen in der Nähe der gegnerischen Torwand angekommen ist und den Ball mit einer eleganten Bewegung mit ihrem Schläger aus der Luft nimmt um ihn dann in einer einzigen flüssigen Bewegung in einem der Torlöcher zu versenken. Von da an geht das Spiel für den Rest des ersten Drittels hin und her, ohne dass sich eine der beiden Mannschaften einen entscheidenden Vorteil verschaffen kann. Das erste Drittel endet nach einer halben Stunde unentschieden 3 zu 3.

Im zweiten Drittel, in dem nun mit zwei Bällen gespielt wird, setzen die beiden Orkbrüder Grobak und Trobak erstmals zu ihren gefürchteten Vorstößen an. Aber vor allem Tarla ist es, der die „Unbezähmbaren Löwen“ nichts entgegenzusetzen haben. Wo sich Grobak und Trobak auf ihre Stärke verlassen und die Zwerge einfach umrennen, was ihnen jedes Mal Jubelgeschrei von den anwesenden Orks und Buh-Rufe von den Anhängern der „Löwen“ einbringt, tänzelt Tarla die Gegner geschickt aus. Nach einer Viertelstunde endet das zweite Drittel und mit einer Führung von 9 zu 4 Toren haben die „Eroberer“ den Sieg praktisch schon in der Tasche.

Das dritte Drittel bietet ein ähnliches Bild: die „Eroberer“ sind klar überlegen. Inzwischen sind sechs Bälle im Spiel und nun zeigt sich erst recht, dass die Eroberer einfach die besseren Einzelspieler haben. Während Tarla vorne praktisch alleine die Tore schießt kümmert sich der Rest der Mannschaft darum, dass die „Unbezähmbaren Löwen“ nicht an die Bälle kommen. Das Spiel droht zu einer Blamage für die „Löwen“ zu werden. Kurz vor Ablauf der sechs Minuten, die das letzte Drittel dauert, kommt es beim Stande von 12 zu 5 zu einem für die „Eroberer“ äußerst unglücklichen Ereignis: Tarla, die bis jetzt sage und schreibe acht Treffer für ihre Mannschaft

beigesteuert hat, wird von einem Zwerg brutal gefoult. Sie war gerade schon an ihm vorbei und auf dem Weg zu ihrem neunten Tor, als diesem Zwerg die Schmach zu groß wurde und er mit seinem Stock zuschlug. Er traf sie unglücklich und hart auf das Knie und Tarla stürzt zu Boden und bleibt liegen. Der Schiedsrichter hat das Foul nicht gesehen und unterbricht das Spiel nicht, was ihm ein Pfeifkonzert von der Nordtribüne einbringt. Die Orks unter den Zuschauern werfen ihr Essen und ihre Hurlgbecher auf das Spielfeld. Ein Zwerg der seinen Platz ganz in der Nähe des Spielfeldes hat tobt ganz besonders. Es ist Rantoll, der Trainer der „Eroberer“. Wenige Augenblicke danach beendet der Schiedsrichter das Spiel. Keine der beiden Anhängerschaften ist mit dem Ausgang des Spiels zufrieden. Die „Unzähmbaren Löwen“ wurden gebändigt und die „Eroberer“ sind zwar ins Finale eingezogen, aber ihre beste Spielerin liegt auf dem Spielfeld und krümmt sich vor Schmerzen. Erst jetzt kommen Heiler auf das Spielfeld und transportieren Tarla ab. Nach und nach beruhigt sich die Menge jedoch wieder und die Zuschauer verlassen nach und nach das Stadion. Jetzt wäre eine gute Gelegenheit für die Spieler, Torim abzufangen und auf die Sanduhr anzusprechen.

Gespräch mit Torim

Wenn die Charaktere Torim auf die Sanduhr ansprechen versucht er zunächst zu leugnen, sie hätte irgendwelche magischen Fähigkeiten. Wenn er jedoch sieht, dass er damit keinen Erfolg hat bietet er den Charakteren an, sich mit ihm in drei Stunden im „Jonglierenden Finsterrochen“ (zu finden im Quellenband **Throal: das Zwergenkönigreich** S. 140) in Märkteburg zu treffen. Nachdem sich Torim und die Gruppe darauf geeinigt haben, verschwindet Torim in der Menge und setzt auch seine Talente ein, um nicht verfolgt zu





werden. Sollten es die Charaktere dennoch versuchen, so werden sie ihn nach kurzer Zeit in der Menge verlieren.

Wenn die Spieler soweit sind sich mit Torim in der Taverne zu treffen, geht es im Abschnitt **Der Handel** weiter.

LETZTE RETTUNG

Sollten die Charaktere keine Kontakte in der Gegend um Throal haben, so können sie sich einen anderen Grund dafür ausdenken warum sie zu dem Spiel gehen. Möglichkeiten hierfür wären z.B. Zwergenjungen mit handgeschriebenen Flugzetteln, die das Spiel lautstark ankündigen oder, wenn das nicht reichen sollte, könnten sie einen Zwerg treffen der, da er selbst nicht zum Spiel gehen kann, seine Karten unbedingt verkaufen möchte und sie zu einem Spottpreis anbietet.

Wenn die Spieler auf die Idee kommen sollten, gleich während des Spiels bevor Torim ihnen seinen Handel anbieten kann, die Sanduhr gewaltsam in ihren Besitz zu bringen, erinnere sie am besten eindringlich an die im Stadion verteilten Wachen und falls das noch nicht ausreichen sollte, weise darauf hin, dass eine solche Aktion möglicherweise zu einer Panik unter den Zuschauern führen könnte. Des Weiteren hat Torim die Tasche mit der Sanduhr mit einem Taschenwächter (**Earthdawn Second Edition** S.194) schützen lassen.

Falls die Spieler sich weigern, sich mit Torim in Märkteburg zu treffen, spricht er zur Not auch an Ort und Stelle mit ihnen.

DER HANDEL

ÜBERBLICK

In dieser Szene treffen die Charaktere sich mit Torim in der von dem Troll Hirnbeißer geführten Taverne „Jonglierender Finster-

rochen“. Dort bietet er ihnen an ihnen die Sanduhr zu geben, wenn sie im Gegenzug dafür sorgen, dass die „Eroberer“ das Finale gewinnen.

EREIGNISSE

Wenn die Gruppe an Ort und Stelle eintrifft, ist die Taverne gut mit Namensgebern aller Rassen gefüllt. Von Torim ist aber nichts zu sehen. Wenn die Charaktere sich ein wenig umsehen, entdecken sie, dass ein Tisch im hinteren Teil der Gaststube frei ist. Torim hat Hirnbeißer im Vorhinein dafür bezahlt den Tisch freizuhalten. Wenn sich die Gruppe ohne Torim an den Tisch setzt wird Hirnbeißer sie höflich aber bestimmt darauf hinweisen, dass der Tisch reserviert ist.

Ein paar Minuten nach der Gruppe betritt auch Torim die Taverne. Er hat sich draußen versteckt gehalten und wollte so sehen, ob der Gruppe jemand gefolgt ist, oder ob diese noch jemanden mitbringen. Wenn du möchtest kannst du wenn die Charaktere die Taverne betreten Wahrnehmungsproben mit einem Mindestwurf von 12 für deine Spieler würfeln um zu sehen, ob sie Torim entdecken.

Sobald Torim die Taverne betreten hat geht er zielstrebig auf die Gruppe zu und führt sie zu dem für ihn reservierten Tisch. Er bestellt sich daraufhin ein Bier und kommt dann ohne Umschweife zum geschäftlichen Teil.

Er schlägt der Gruppe vor, dass er ihnen die Sanduhr freiwillig gibt, wenn sie im Gegenzug dafür sorgen, dass im Finale der Hach'var-Meisterschaft die „Eroberer“ und nicht die „Wirbelwinde“ den Sieg davontragen. Wie sie das anstellen wollen ist ihre Sache. Er schlägt ihnen auf Nachfrage vor, dass sie ja einige Spieler der „Wirbelwinde“ daran hindern könnten am Finale teilzunehmen. Auch sagt er ihnen, dass die Eroberer einen Ersatzspieler für Tarla suchen. Vielleicht kennen die





Charaktere ja jemanden, der geeignet wäre? Wenn die Spieler ihn fragen, was er davon hätte, so antwortet er ihnen, dass aufgrund der Verletzung von Tarla alle Leute auf einen Sieg der „Wirbelwinde“ setzen werden und er würde er auf die „Eroberer“ wetten auf einen Schlag mehr Geld verdienen könnte als bei zehn normalen Spielen. Wenn den Spielern dies als Motivation von Torim noch nicht ausreicht lass durchblicken, dass Torim das Pflaster in Throal so langsam aber sicher zu heiß wird. Viele der Buchmacher nehmen schon keine Wetten mehr von ihm an und es ist nur eine Frage der Zeit, wann ihn der erste Buchmacher offen des Betruges bezichtigt. Es ist ihm egal, woher die Charaktere von der Sanduhr wissen und auch was sie damit anstellen wollen kümmert ihn nicht. Die Sanduhr trägt er nicht bei sich.

Wenn sich die Gruppe und Torim handelseinig werden schlägt er vor, sich am Abend vor dem Spiel noch einmal am selben Ort zu treffen, damit er entscheiden kann, ob er in die von den Spielern getroffenen Maßnahmen genug Vertrauen setzen will, um sein ganzes Geld auf den Sieg der „Eroberer“ zu setzen. Dann bestellt er noch eine Runde Bier auf seine Rechnung und verabschiedet sich.

Falls die Spieler ihm folgen wollen, so gestaltet sich dies nicht einfach. Torim rechnet damit und benutzt seine Diebestalente um etwaige Verfolger abzuschütteln. Falls es die Spieler trotzdem schaffen sollten ihm auf den Fersen zu bleiben, können sie Torim bis zu seinem Lager, einer Höhle etwa zwei Stunden außerhalb von Märkteburg am Fuße der Throalberge folgen.

LETZTE RETTUNG

Geht die Gruppe nicht auf Torims Angebot ein, so ist das Abenteuer in dieser Form zu Ende. Er lässt sich auf keinen anderen Handel

ein. Wenn die Spieler dennoch in den Besitz der Sanduhr gelangen wollen, so wird wohl kein Weg an Gewaltanwendung vorbeiführen.

Schaffen die Spieler es Torim bis zu seinem Lager zu folgen, könnten sie auf die Idee kommen es wäre leichter, Torim zu überfallen und ihm die Sanduhr einfach wegzunehmen. Wenn du das nicht möchtest solltest du es am besten den Spielern gar nicht erst ermöglichen, Torim so weit zu folgen.

TAG 2 BIS TAG 6: NACH DEM SPIEL IST VOR DEM SPIEL

ÜBERBLICK

In diesem Abschnitt des Abenteuers haben die Spieler nun vier Tage lang die Gelegenheit, die Zeit zwischen dem Halbfinale und dem Finale sinnvoll zu nutzen. Wenn dir diese Zeitspanne zu kurz erscheint kannst du den Termin des Finales natürlich auch ändern.

Klar ist auf jeden Fall: Unternehmen die Spieler nichts, werden die „Eroberer“ ohne ihre Starspielerin Tarla im Finale gegen die „Wirbelwinde“ nicht den Hauch einer Chance haben. Die Spieler müssen sich also etwas einfallen lassen.

Was sie genau tun steht ihnen frei. Zum einen könnten sie auf die zugegebenermaßen relativ wenig heldenhafte Idee kommen die Schlüsselspieler der „Wirbelwinde“ irgendwie daran zu hindern am Finale teilzunehmen. Im Abschnitt **Wichtige Personen** sind Hinweise dazu gegeben, wie man dies bei den einzelnen Spielern am besten anstellen könnte.

Zum anderen könnten die Spieler die Absicht haben, selbst im Finale mitzuspielen. Auch dies ist grundsätzlich möglich (allerdings aufgrund der Hach'var Regeln





nicht für Obsidianer und Windlinge). Die „Eroberer“ haben keinen gleichwertigen Ersatz für Tarla und sind deswegen auf der Suche nach einem neuen Spieler.

EREIGNISSE

An Tag drei können die Charaktere ein Flugblatt in die Hände bekommen oder beispielsweise in einer Taverne hängen sehen, wo die „Eroberer“ öffentlich einen neuen Spieler suchen und interessierte Namensgeber zu einem Probespiel an Tag 5 auf ihrem Übungsgelände einladen. Der Weg dorthin ist auf dem Flugblatt ebenfalls beschrieben.

Was sonst noch an diesen Tagen passiert hängt von den Aktionen der Spieler ab. Erst am sechsten Tag haben sie wieder einen festen Termin: das Treffen mit Torim.

Das Probespiel

Das Vorspielen findet auf dem Übungsgelände der „Eroberer“ etwa drei Stunden außerhalb Throals statt. Das Spielfeld befindet sich auf einem Plateau in den Bergen. Die Wände sind gemauert und bis auf die Torwände innen mit Stroh gepolstert, damit sich niemand verletzt. Ansonsten entspricht das Spielfeld einem normalen Hach’var-Feld.

Beim Eintreffen werden die Charaktere von Rantoll begrüßt und er erklärt ihnen den Ablauf des Probespiels und bei Bedarf auch die Hach’var Regeln. Die „Eroberer“ sind schon den ganzen Tag dabei Spieler zu prüfen und wenn die Gruppe das Übungsgelände erreicht wollte Rantoll sich eigentlich gerade für einen der Bewerber entscheiden. Wenn er allerdings hört, dass die Charaktere Adepten sind, willigt er ein sie auch noch Vorspielen zu lassen.

Das Probespiel an sich läuft nun wie folgt ab: Die Charaktere, die sich für die Mannschaft bewerben wollen spielen zusammen mit anderen Bewerbern fünfzehn Minuten mit

einem Ball gegen die „Eroberer“, wobei die Positionen durchgewechselt werden, so dass jeder einmal auf jeder Position gespielt hat. Bei den Eroberern spielt zusätzlich Rantoll mit, um den fehlenden Spieler zu ersetzen. Nach diesem Spiel wählt Rantoll den Ersatzspieler aus. Er schaut zum einen darauf, wie sich der Spieler in dem Probespiel geschlagen hat, sprich wie viele Tore er selbst erzielt hat und wie viele er vorbereitet hat, zum anderen darauf, wie Geschickt der Spieler ist.

Treffen mit einem Buchmacher

Sollten die Spieler auf die Idee kommen einen Buchmacher aufzusuchen, um sich näher über die Spieler der „Wirbelwinde“ zu erkundigen, so können sie das natürlich tun. Im Abschnitt **Wichtige Personen** wird mit Salib dem Ehrlichen ein solcher vorgestellt. Bei ihm (oder auch einem anderen Buchmacher) können die Charaktere vieles von dem erfahren, was es über die einzelnen Spieler zu wissen gibt. Wie viel die Spieler genau auf diese Weise erfahren können solltest du von ihrer Kreativität abhängig machen. Wenn es so aussieht als hätten die Spieler auch noch andere gute Ideen, wie sie sich über die Spieler informieren können, sollte ihnen der Buchmacher nicht allzu viel verraten. Stecken die Spieler jedoch fest, stellt der Buchmacher eine gute Möglichkeit dar, um die Handlung wieder ins Rollen zu bringen. Allerdings sollten sie diese Informationen auf jeden Fall etwas kosten. Freiwillig und kostenlos wird kein Buchmacher etwas sagen.

Zweites Treffen mit Torim

Das zweite Treffen findet ebenfalls im „Jonglierenden Finsterrochen“ statt. Wenn die Gruppe die Taverne betritt, erkennt Hirnbeißer sie, nickt ihnen zu und weist ihnen den Weg zu dem Tisch in der Ecke an dem Torim bereits sitzt und bei einem Bier auf die Gruppe wartet.





Er begrüßt die Gruppe und wartet noch bis jeder sein Getränk hat, bevor er sie nach den Maßnahmen fragt, die sie für den Sieg der „Eroberer“ morgen getroffen haben. Er hört den Ausführungen der Charaktere ruhig zu. Danach stellt er noch einige Detailfragen und wägt dann ab, ob ihm die Sache sicher genug erscheint sein Geld auf die „Eroberer“ zu wetten.

Falls ja, verabredet er mit der Gruppe einen Ort, an dem er ihnen die Sanduhr übergeben wird, wenn die „Eroberer“ das Spiel gewinnen und verlässt dann die Taverne.

Falls nein, erklärt er den Handel für nichtig und die Charaktere müssen sich etwas anderes einfallen lassen, um an die Sanduhr zu kommen.

Auf jeden Fall achtet Torim auch diesmal auf seinem Heimweg darauf, dass ihm niemand folgt. Die Sanduhr hat er auch bei diesem Treffen nicht bei sich.

LETZTE RETTUNG

Sollten die Spieler wirklich gar keine Ahnung haben was sie tun sollen, so könnte ihnen ihre Begleitung aus dem ersten Abschnitt den Tipp geben, sich einmal bei einem der Buchmacher umzuhören. Dieser könnte den Charakteren Hinweise auf die Laster und Charakterschwächen der Spieler der „Wirbelwinde“ geben.

Sollte es im Gegenteil so aussehen, als würden die Spieler die gesamte Mannschaft der Wirbelwinde ausradieren, so weise sie darauf hin, dass es wichtig ist, dass sie subtil vorgehen. Wenn ein Spieler überraschend nicht beim Finale auftaucht wird das noch keinen großen Einfluss auf die Wetten haben, aber wenn gleich die komplette Mannschaft bei den Heilern liegt wirkt das nicht nur sehr verdächtig, sondern die Leute werden auch nicht mehr auf die „Wirbelwinde“ wetten.

TAG 7: DAS FINALE!

ÜBERBLICK

Der Tag der Entscheidung ist gekommen! Die Ränge sind bis zum Bersten gefüllt. Diesmal ist auch die Tribüne der „Eroberer“, welche wieder die Nordtribüne zugewiesen bekommen haben, randvoll. Allerdings haben einige Anhänger der „Wirbelwinde“, die keinen Platz mehr auf ihrer Tribüne bekommen haben, auf der Nordtribüne Platz genommen und die Wachen, deren Anzahl für dieses Spiel verdoppelt wurde, haben alle Hände voll zu tun die Menge ruhig zu halten.

EREIGNISSE

Die genauen Ereignisse in diesem Abschnitt hängen stark von den Aktionen der Spieler in den vorhergehenden Teilen des Abenteuers ab.

Bemühe dich auf jeden Fall, den Verlauf des Finales entsprechend der vorher von den Spielern getroffenen Maßnahmen zu gestalten. Haben sie einen oder gar zwei Spieler der „Wirbelwinde“ ausgeschaltet, so könnten die „Eroberer“ auch ohne dass ein Spielercharakter in ihrer Mannschaft spielt, gewinnen. Sollte zusätzlich noch ein Spielercharakter im Finale auf Seiten der „Eroberer“ spielen, dürfte die Sache eine ziemlich klare Angelegenheit werden. Haben es die Charaktere allerdings zuvor nicht geschafft mindestens einen Spieler der „Wirbelwinde“ auszuschalten, wird es selbst bei einem am Finale teilnehmenden Spielercharakter schwer werden, das Spiel zu gewinnen. Gegen die „Wirbelwinde“ in Bestbesetzung haben die „Eroberer“ alleine gar keine Chance.





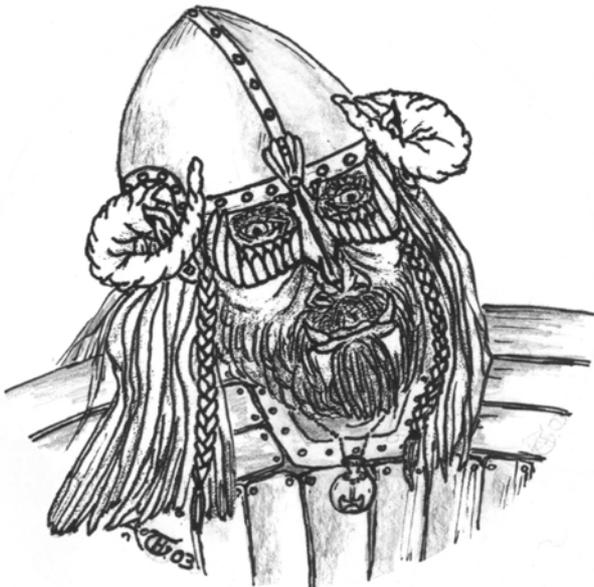
LETZTE RETTUNG

Sollten einige Mitglieder der Gruppe im Finale mitspielen und trotz guter und intensiver Vorbereitungen aufgrund von Würfelpech drohen es zu verlieren, solltest du es besser nicht dazu kommen lassen. Das Finale sollte spannend und knapp ausfallen, aber wenn die Spieler im Vorhinein sinnvoll gehandelt haben sollten sie nicht um die Früchte ihrer Arbeit gebracht werden.

Falls die Spieler das Finale aus welchen Gründen auch immer verlieren, so wird Torim sich weigern, ihnen die Sanduhr auszuhändigen und die Spieler müssen sich etwas anderes einfallen lassen.

NACHSPIEL

Das große Finale ist beendet und wenn die Abenteurer erfolgreich waren sind die neuen Hach'var-Meister von Throal die „Eroberer“. In diesem Falle ist die Stimmung in der Halle nicht allzu gut. Die meisten der Zuschauer waren schließlich Anhänger der „Wirbelwinde“. Diese sind nach Abpfiff rasch



in der Kabine verschwunden. Die Wachen haben nun alle Hände voll zu tun, die aufgebrachten Zwerge zu beruhigen und die Orks, die Anhänger der „Eroberer“ sind, davon abzuhalten, den Zwergen die Köpfe einzuschlagen. Je eher die „Eroberer“ das Spielfeld verlassen, desto eher legt sich der Aufruhr auch wieder und beide Gruppen verlassen das Stadion und träumen von der Meisterschaft im nächsten Jahr.

Wenn sich die Spieler clever angestellt haben, sollte Torim mit seinen Wetten einen ordentlichen Gewinn erzielt haben. Die Spieler werden sich vermutlich möglichst rasch mit ihm treffen wollen, um ihre Belohnung – die magische Sanduhr – in Empfang zu nehmen.

Hierbei gibt es nun mehrere Möglichkeiten. Ein netter und der Gruppe freundlich gesinnter Spielleiter entscheidet, dass Torim sich an die Abmachung hält und der Gruppe die Sanduhr überlässt. Ein gemeiner Spielleiter entscheidet vielleicht, dass Torim das Durcheinander bei der Siegesfeier dazu genutzt hat seinen Gewinn zu kassieren um sich dann samt der Sanduhr aus dem Staub zu machen und seine Betrügereien in einer anderen Stadt fortzusetzen. Wenn du dich für die zweite Möglichkeit entscheidest, solltest du dir allerdings überlegen, wie die Spieler dennoch irgendwann in den Besitz der Sanduhr gelangen können, denn sie brauchen diese ja, um die Kampagne erfolgreich zu beenden. Vielleicht bekommen sie ja einen Hinweis darauf, in welcher Stadt Torim als nächstes sein faules Spiel spielen will und folgen ihm. Dabei werden sie vermutlich merken, dass es gar nicht so einfach ist, jemanden der in die Zukunft sehen kann und nicht gefunden werden will zu finden.





WICHTIGE PERSONEN

TORIM

Torim ist ein Mensch und etwa Ende zwanzig. Er folgt der Disziplin des Diebes und hat dort den fünften Kreis erreicht. Er hat hellbraunes Haar in Schulterlänge, das ihm wild um den Kopf fällt. Seine Augen sind smaragd-grün. Einen Bart trägt er zwar nicht, doch ist er auch die wenigste Zeit gut rasiert. Bei seiner Kleidung bemüht er sich nicht besonders aufzufallen, was allerdings im Zwergenkönigreich unter all den quietschbunt gekleideten Zwergen auch nicht weiter schwer ist, es sei denn er wollte nackt herum laufen.

Er neigt dazu schnell zu sprechen und macht auch im Allgemeinen oft einen etwas gehetzt wirkenden Eindruck.

SALIB DER EHRliche

Salib genannt „der Ehrliche“ ist einer der bekanntesten Buchmacher Throals. Er ist ein Zwerg in den mittleren Jahren und sogar für einen throalischen Zwerg noch ausnehmend bunt gekleidet. Wenn ihn jemand darauf anspricht, pflegt er zu sagen, dies sei, damit seine Kundschaft ihn in der Menge besser erkenne. Er ist stets gut über alle Vorgänge vor und hinter den Kulissen des Sports in Throal informiert. Er zögert auch nicht diese Informationen mit anderen zu teilen. Sofern diese im Gegenzug nicht damit zögern, ihn gerecht für seine Dienste zu entlohnen. Zahllose Gerüchte ranken sich darum, woher Salib seinen Beinamen bekommen hat. Er selbst gibt keine Auskunft darüber.

DIE BEIDEN MANNschaften

Im folgenden Abschnitt werden die beiden Mannschaften des Finales inklusiver ihrer Trainer eingehend vorgestellt.

Anmerkung zu den Werten der Hach'Var-Spieler

Im Wesentlichen werden beim Hach'var die Stufen der Attribute und die Stufe in der Fertigkeit Hach'var benötigt. Für die Attribute der Spieler kannst du beispielsweise einfach die durchschnittlichen Rassenstufen verwenden. Die Hach'var-Fertigkeit der „Wirbelwinde“ sollte im Schnitt etwas höher als bei den „Eroberern“ liegen. Wenn die Stufen über dem Kreis deiner Gruppe liegen, werden die Spieler große Mühe haben, beim Hach'var mitzuhalten, denn sie ersetzen ja die (wahrscheinlich) fehlende Hach'var-Fertigkeit mit je nach Situation passenden Talenten. Wenn die Gruppe einen der Spieler der „Wirbelwinde“ daran hindert am Finale teilzunehmen, wird ein anderer Spieler nachrücken. Dies wird wahrscheinlich ein Zwerg sein und seine Stufe in der Hach'var-Fertigkeit sollte deutlich unter dem Durchschnitt der „Wirbelwinde“ liegen.

DIE WIRBELWINDE: DER UMJUBELTE FAVORIT

Die „Wirbelwinde“ sind der Vorjahressieger und waren auch dieses Mal gleich vom Anfang der Spielzeit an Titelfavorit. Sie sind die wohl beliebteste Mannschaft in Throal.

DER TRAINER: SERAFICA

Serafica ist ein Zwerg von über 70 Jahren. Er ist stets modisch und geschmackvoll gekleidet und verfügt über ausgezeichnete Umgangsformen. Er bleibt in allen Lebenslagen ruhig und besonnen. Das gilt auch während eines Spiels seiner Mannschaft. Die meiste Zeit sitzt er ruhig auf seiner Bank und beobachtet das Spiel. Von Zeit zu Zeit lässt er einen Spieler zu sich rufen, um ihm taktische Anweisungen zu geben. In seiner Jugend war er ein mäßig bekannter Hach'var-Spieler und seine Karriere wurde ehe sie





richtig in Fahrt kommen konnte von einer schweren Knieverletzung, die ihn auch heute noch humpeln lässt, beendet. Doch der Hach'var-verrückte Serafica ließ sich davon nicht aus der Bahn werfen und stieg als Co-Trainer bei einem kleinen Team ein. Als der Trainer dieses Teams während der Saison wegen Erfolglosigkeit entlassen wurde, wurde Serafica zum Cheftrainer ernannt. Er war somit einer der jüngsten Cheftrainer dieses Sportes. Er schaffte es noch in derselben Saison seine Mannschaft in die K.O.-Runde zu führen. Seit dem hat er als Trainer etliche Mannschaften ins Finale und auch zum Titel geführt.

DIE SPIELER

Die Mannschaft besteht aus fünf Zwergen, einem Elfen und einem Troll. Der Troll steht konsequent in der Abwehr, vor ihm spielen vier Spieler, darunter der Elf, im Mittelfeld. Der Sturm besteht aus zwei Zwergen.

Die Schwächen, die bei jedem Spieler hier angegeben sind, stellen nur Vorschläge dar. Wenn Dir eine passendere Schwäche einfällt zögere nicht, diese zu verwenden. Auch sollte vielleicht nicht jeder Spieler so eine schwer wiegende Schwäche besitzen, bzw. sollten die Spieler nicht unbedingt alle herausfinden.

Zoltan

Der Troll Zoltan spielt in der Abwehr der „Wirbelwinde“. Er bleibt konsequent hinten stehen und harrt der Dinge die da kommen mögen. Erfahrungsgemäß kommen nicht viele Dinge an ihm vorbei.

Wie die meisten Trolle ist auch Zoltan sehr empfindlich, was seine Ehre betrifft. Sollten die Spieler es also darauf anlegen wollen in zu reizen und zu verärgern, ist dies ihre beste Möglichkeit. Wie sie danach mit dem wütenden Troll fertig werden, ist allerdings eine andere Sache.

Umlie

Umlie ist ein Zwerg und bildet das hintere Mittelfeld. Er beschränkt sich im Spiel meist auf Defensivaufgaben. Er ist ziemlich kräftig, aber dafür auch eher langsam. Umlies große Schwäche ist seine Liebe zum Bier. Zwar hat ihm sein Trainer den Besuch von Tavernen verboten, doch vielleicht könnte man ihn ja trotzdem überreden?

Skora

Im zentralen Mittelfeld spielt der Zwerg Skora. Er ist ein vielseitiger und ausgeglichener Spieler und versucht stets dort die Lücken zu stopfen, wo gerade Bedarf ist.

Skora ist allein stehend und wohnt noch bei seiner alten Mutter, die einen beträchtlichen Einfluss auf ihn hat. Er verheimlicht ihr, dass er zu einer Hach'var-Mannschaft gehört, aus Angst sie würde ihm das Spielen verbieten. Mit Mädchen darf er sich auch nicht treffen.

Iotoll

Der Zwerg Iotoll spielt im vorderen Mittelfeld und hat seine Stärken hauptsächlich in der Offensive. Er ist für einen Zwerg überdurchschnittlich flink, aber dafür auch nicht der Kräftigste.

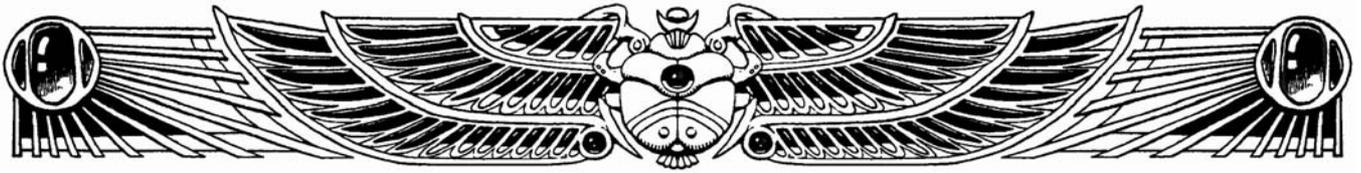
Iotoll ist sehr eitel. Er ist stets darauf bedacht, die neueste (und bunteste) Mode zu tragen. Für ein Kleidungsstück eines berühmten Schneiders würde er fast alles tun.

Talurviel

Talurviel, der einzige Elf der Mannschaft, spielt wie Iotoll ebenfalls im vorderen Mittelfeld, wobei die beiden während eines Spiels des Öfteren die Positionen tauschen.

Talurviel fühlt sich in Throal unwohl. Er sehnt sich nach den Wäldern aus denen er stammt. Er hat fest vor, nach dem Turnier das Zwergenkönigreich zu verlassen. Vielleicht können sich die Spieler ja etwas einfallen lassen um seine Abreise zu beschleunigen?





Dim

Dim, der erste der beiden Zwergenstürmer der „Wirbelwinde“. Er ist ein Stürmer vom Typ „Brecher“. Er verlässt sich weniger auf seine Technik als auf seine Schlagkraft. Dies gilt bei ihm jedoch unglücklicherweise für alle Lebenslagen. Er ist nicht besonders reddegewandt und neigt sehr dazu, Streitigkeiten mit der Faust zu lösen. Sein größtes Problem dabei ist, dass er nicht erkennt, wenn ihm der Gegner über ist.

Trom

Der andere Stürmer der „Wirbelwinde“ ist der Zwerg Trom. Er ist flinker und agiler als Dim aber dennoch recht kräftig. Er glänzt durch sein variables Spiel, was ihn für seine Gegner schwer zu berechnen macht.

Troms großes Laster ist das Glücksspiel. Zwar darf er nicht auf Hach'var-Spiele wetten aber das bestärkt ihn nur umso mehr dafür auf alles andere zu wetten. Zwar bemüht er sich dieses Laster geheim zu halten, aber langsam machen die ersten Gerüchte in Throal die Runde, dass ein gewisser Hach'var-Spieler Probleme damit hat, seine Wettschulden zu bezahlen.

DIE EROBERER:

UNGELIEBTE AUSSENSEITER

Für die „Eroberer“ ist dies die erste Spielzeit in der throalischen Hach'var-Meisterschaft und zum Erstaunen aller haben sie es bis in das Finale geschafft. Die Mannschaft ist trotzdem unter den Zuschauern nicht besonders beliebt, da nur ein einziger Zwerg bei ihnen spielt. Allerdings erfreuen sie sich besonders bei den Orks in Throal großer Beliebtheit.

Ihr Übungsplatz befindet sich außerhalb von Throal auf einem Plateau in den Bergen. Zu Fuß sind es etwa drei Stunden.

DER TRAINER: RANTOLL

Einst wurde der Zwerg Rantoll von der Menge als torgefährlichster Spieler von ganz Throal gefeiert und erzielte mit seiner Mannschaft Sieg um Sieg. Doch das wichtigste für einen Hach'var-Spieler, die Meisterschaft, blieb ihm lange Zeit verwehrt, obwohl er dreimal in Folge mit seiner Mannschaft im Finale stand. Beim vierten Versuch klappte es schließlich: er gewann das Finale knapp und steuerte den Siegtreffer zu diesem Erfolg bei. Doch kurz nach dem Spiel kam die Ernüchterung: Spieler der gegnerischen Mannschaft bezichtigten ihn sich magischer Hilfsmittel bedient zu haben. Diesem Vorwurf wurde von der Spielaufsicht stattgegeben und Rantolls Mannschaft wurde der Titel aberkannt und er selbst auf Lebenszeit als Spieler gesperrt. Er wurde damit zunächst überhaupt nicht fertig und verfiel dem Alkohol. Kürzlich konnte er sich aus seiner Lethargie losreißen und trainiert seit dieser Saison das Team „Die Eroberer“ und hat diese zum Verwundern der Experten bis ins Finale geführt.

DIE SPIELER

Die Eroberer spielen mit zwei kräftigen Orks in der Abwehr und einem bunt gemischtem dreier Mittelfeld bestehend aus einem Zwerg, einem Menschen und einer T'Skrang. Im Sturm spielen normalerweise eine Elfin und ein Ork. Die Elfin Tarla, der Star und Torjäger der Mannschaft, hat sich im letzten Spiel schwer verletzt und wird am Finale unter keinen Umständen teilnehmen können.

Tarla

Die Elfe Tarla spielt im Sturm und ist die Starspielerin der „Eroberer“. Sie hat sich dummerweise im Halbfinale schwer verletzt und kann unter keinen Umständen am Finale teilnehmen. Sie ist darüber todunglücklich





und ersäuft ihren Frust in der Stammkneipe der „Eroberer“.

Gnarik

Gnarik ist ein Ork und der andere Stürmer der Mannschaft. Sein Gahad wird ausgelöst, wenn jemand ihn in irgendeiner Form demütigt, was auch durchaus während eines Hach'var-Spiels passieren kann und auch in der Vergangenheit schon passiert ist. Im Spiel verlässt er sich hauptsächlich auf seine Zweikampfstärke und meidet es, lange Pässe zu spielen.

K'tlaa

Der T'Skrang K'tlaa spielt im vorderen Mittelfeld. Er ist stets darauf bedacht, sein Spiel so spektakulär wie möglich aussehen zu lassen. Er neigt zu unüberlegten Alleingängen.

Tulzam

Im zentralen Mittelfeld spielt der Zwerg Tulzam. Er ist etwas lauffaul und verlässt sich am liebsten auf seinen exzellenten Schlagarm, mit dem er sehr genaue Pässe spielen kann.

Menerik

Menerik ist ein Mensch und spielt im hinteren Mittelfeld. Er ist so etwas wie der ruhende Pol des Teams. Er ist ein sehr abgeklärter Spieler, der sich im Spiel durch kaum etwas aus der Ruhe bringen lässt. Er bevorzugt weder das Laufspiel noch das Passspiel, sondern ist ein sehr ausgeglichener Spieler.

Grobak und Trobak

Die beiden Orks Grobak und Trobak sind Brüder und spielen in der Abwehr der „Eroberer“. Sie sind beide sehr zweikampfstark und dafür bekannt, dass sie wenn sie im Ballbesitz sind des Öfteren Vorstöße wagen. Meist lässt sich in diesem Fall Menerik in die Abwehr zurück fallen.

Grobak und Trobak sind besonders unter den Orks in Throal sehr beliebt und ehrenhalber Mitglieder von Teraths Stürmern.





HACH'VAR

SPIELFELD UND STADION

Ein Hach'var-Spielfeld ist 7 Ellen breit und 60 Ellen lang. An den kurzen Seiten befinden sich die Torwände. Diese haben jeweils sieben Löcher, von denen jedes einen Durchmesser von acht Zoll hat. Die Löcher sind kreisförmig angeordnet. An den langen Seiten stehen die Tribünen. Das Spielfeld liegt unterhalb der Tribünen etwa zweieinhalb Meter im Boden.

Auf jeder Tribüne ist Platz für etwa 1.500 auf Steinbänken sitzende Namensgeber. Je weiter die Sitzreihen vom Spielfeld entfernt sind, desto höher sind diese angebracht, damit alle das Spielgeschehen verfolgen können.

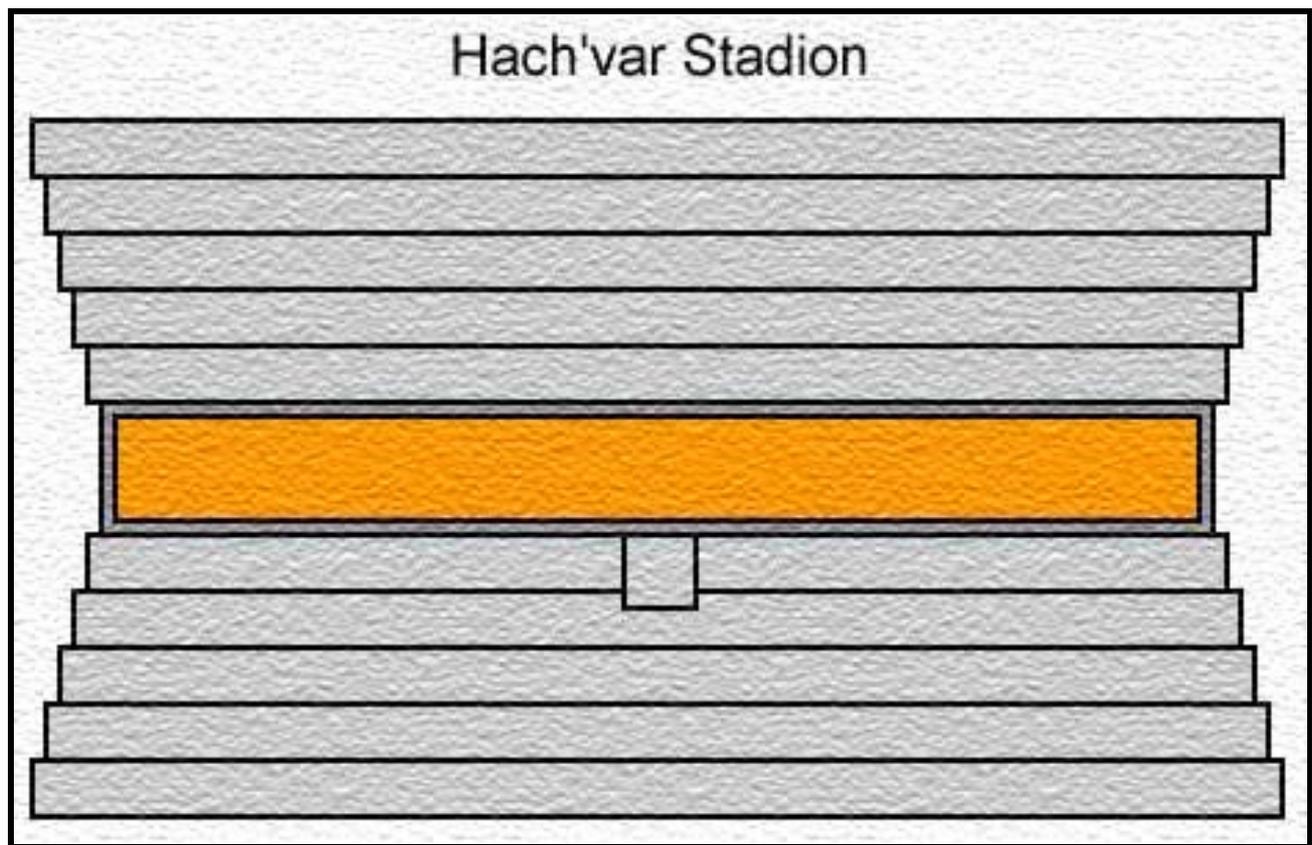
Der Schiedsrichter sitzt auf einem erhöhten

Podest auf der Südtribüne. Es gilt beim Hach'var im Allgemeinen als Vorteil, wenn die eigene Anhängerschaft die Südtribüne zugewiesen bekommt, da sich viele Schiedsrichter von der Stimmung der Menge beeinflussen lassen.

DIE REGELN

Die hier dargestellten Regeln basieren auf denen im Quellenbuch **Throal: Das Zwergenkönigreich** (S. 97), und wurden vom Autor erweitert.

Ziel des Spiels ist es, mehr Tore als die gegnerische Mannschaft zu erzielen. Dies kann dadurch erreicht werden, dass ein Ball aus fest zusammengerollten Tierhäuten von fünf Zoll Durchmesser in einem der Löcher in der Torwand versenkt wird. Wird ein Ball im Tor





versenkt, oder verlässt er auf andere Art und Weise das Spielfeld, wirft der Schiedsrichter einen neuen Ball ins Feld. Es ist nicht erlaubt, den Ball mit den Händen zu spielen, stattdessen benutzen die Spieler Schläger, ihren Kopf oder die Füße. Die Schläger sind im Prinzip lange Stöcke, doch am unteren Ende sind sie wie ein Ruderblatt mit sechs Zoll Durchmesser geformt. Regelverstöße werden mit Zeitstrafen geahndet. Hat das Spiel einmal begonnen, ist es nicht mehr erlaubt, Spieler auszutauschen.

Das Spiel ist eingeteilt in drei Spielabschnitte, wobei der erste dreißig Minuten, der zweite fünfzehn Minuten und der dritte sechs Minuten dauert. Während des ersten Abschnittes wird mit einem Ball, während des zweiten mit zwei Bällen und während des dritten mit sechs Bällen gespielt.

Es ist erlaubt, den Gegner zu schlagen (auch mit den Schläger), ihm das Bein zu stellen und andere grässliche Dinge zu tun. Verboten ist es allerdings mit dem Stock nach dem Gegner zu stechen. Auch dürfen keine Waffen oder andere Gegenstände (mit Ausnahme des Schlägers) verwendet werden. Um sich vor Verletzungen zu schützen tragen die Spieler speziell entworfene Polster. Windlinge und Obsidianer dürfen nicht mitspielen.

Grundsätzlich benutzen Spieler ihre Stufe in der Hach'var-Fertigkeit um spielrelevante Aktionen durchzuführen. Wobei beispielsweise bei einem Torschuss, einem Pass oder bei dem Versuch einen Pass anzunehmen die Stufe auf Geschicklichkeit beruht. Versucht der Spieler dagegen beispielsweise einen anderen Spieler mit dem Stock niederzuschlagen, beruht seine Hach'var-Stufe auf Stärke. Besitzt ein Spieler diese Fertigkeit nicht, so kann er entweder seine Attributstufe, eine andere passende Fertigkeit oder ein anderes passendes Talent

einsetzen. Wie immer entscheidet hier im Zweifelsfall der Spielleiter. Ein Tor zu erzielen hat den Grundwindeswurf von 10, modifiziert um den Grad der Behinderung des Spielers am Torschuss.

Grundsätzlich bleibt es jedem Spielleiter selbst überlassen, wie genau er eine Hach'var-Partie ausspielen lassen will. Ich persönlich würde die Spielabschnitte in Spielrunden einteilen. Zum Beispiel den ersten Abschnitt in acht Runden, den zweiten in vier und den dritten in zwei Runden. In jeder dieser Runden würde ich nun wie in einer Kampfrunde Initiative auswürfeln lassen und nach dieser Reihenfolge jeden Spieler handeln lassen. Dazwischen würde ich beschreiben was auf dem Spielfeld passiert.

Wichtig dürfte vor allem sein die Atmosphäre gut rüber zu bringen. Hilfreich dafür ist es regelmäßig die Handlungen des Publikums zu beschreiben. Wütende Orks, die mit ihren Hurlg-Bechern werfen, woraufhin der Schiedsrichter das Spiel unterbricht und mit Abbruch droht sollten ebenso zu Stimmung beitragen wie tobende und aufs Spielfeld schreiende Trainer.

GERÜCHTE & INFORMATIONEN

Diese allgemeinen Gerüchte können kurz bevor das eigentliche Abenteuer startet gestreut werden:

„Habt ihr schon gehört von dem Typen gehört, der ständig beim Hach'var Wetten gewinnt? Ein Freund von mir ist Buchmacher und hat mir von ihm erzählt. Keine Ahnung wie er das macht, aber wenn das stimmt, müsste man sich mal an ihn hängen wenn er seine Wetten abgibt und auf das gleiche Team wetten!“





„Habt ihr euch schon eure Karten gesichert? Wie, ihr wisst nicht wofür? Morgen ist doch das große Halbfinale im Hach'var! Die „Unbezähmbaren Löwen“ spielen gegen die „Eroberer“. Ich hoffe ja, dass die „Löwen“ gewinnen. Wo kämen wir denn da hin, wenn eine Mannschaft praktisch ohne Zwerge im Finale stünde?“

„Ich hab einen ganz heißen Tipp für euch! Der Vetter meines Schwagers hat einen Freund und der kennt den Masseur der „Eroberer“ und der meinte, Tarla hätte starke Schmerzen in ihrem rechten Arm. Wenn das stimmt haben die so gut wie keine Chance gegen die „Unbezähmbaren Löwen“. Tarla ist eine absolute Ausnahmespielerin! Ich mag zwar die „Eroberer“ nicht so, aber Tarla ist klasse!“

TORIM

Wenn die Charaktere nach dem Menschen, der ständig bei den Wetten gewinnt fragen, könnten sie die folgenden Gerüchte hören:

„Das kann wirklich nicht mit rechten Dingen zugehen, das dieser dahergelaufene Mensch immer wieder gewinnt. Man sagt er habe eine Münze von Chorrolis persönlich erhalten, die ihm Glück im Spiel bringt. Aber wenn du mich fragst steht er eher mit einem Dämonen im Bunde!“

„Er soll ein mächtiger Illusionist sein und bei jeder Wette, die er abgibt, anders aussehen, damit ihn nie jemand wieder erkennen kann.“

Sollten die Charaktere Erkundungen über Torim bei den Buchmachern direkt einholen können sie folgendes hören:

„Angeblich soll er der Disziplin des Diebes folgen. Würde ja zu ihm passen, wenn man sieht wie skrupellos er die Leute hier ausnimmt. Ich hoffe, die Wachen behalten ihn genau im Auge. Es gibt nur

einen ehrlichen Dieb. Und wie J'Role sieht dieser hier nicht aus!“

„Er ist wohl noch nicht lange hier in Throal. Außerdem kommt er immer nur zu den Spielen ins Königreich und verlässt es, nachdem er seinen Gewinn abgeholt hat, gleich wieder. Ich bin ihm einmal bis nach Märkteburg gefolgt, habe dann aber seine Spur in den Schatten verloren. Ich nehme auf jeden Fall keine Wetten mehr von diesem Kerl an.“

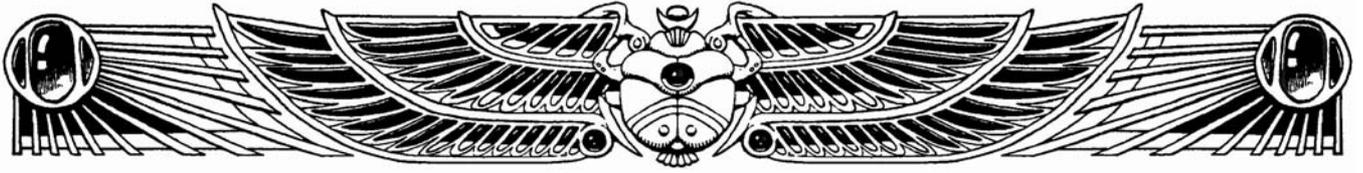
DIE MAGISCHE SANDUHR

Die magische Sanduhr war einmal ein Teil der Wettermaschine. Sie diente dazu, das Wetter über dem Tal vorherzusagen, damit die Maschine dann die entsprechenden Kontrollmaßnahmen einleiten konnte.

Sie sieht aus wie eine etwa 10cm hohe Sanduhr, die mit feinem, weißem Sand gefüllt ist und an deren Mitte eine Konstruktion aus Zahnrädern und mechanischen Kleinteilen angebracht ist. Sie ist eingeschlossen in eine durchsichtige Kugel aus Bergkristall. Sie schwebt darin frei und steht immer wie ein Kreiselkompass aufrecht, egal wie herum die Kugel gehalten wird.

Nimmt ein Namensgeber die Sanduhr in die Hand, so fängt der Mechanismus an der Maschine an zu laufen und dreht die Sanduhr in der Kugel um, so dass die mit Sand gefüllte Hälfte oben ist. Der Sand beginnt dann durch die kleine röhrenförmige Verbindung der beiden Hälften nach unten zu rieseln. Der Namensgeber, der die Sanduhr hält blickt währenddessen in den Himmel über dem Standpunkt der Wettermaschine und dies etwa eine Stunde in der Zukunft.





EINE LANGE REISE BEGINNT

„Nicht immer mit dem ersten Schritt.“

-- Ghrik Donnerfels

Der Schein des Lichtquarzes fiel auf die alte Holztüre mit schweren Beschlägen vor ihnen.

„Wartet einen Augenblick! Wie ging das gleich...“, der junge Zwerg tastete nervös die gemauerte Wand ab. Er fühlte den Blick der ausdruckslosen Augen dieses steinernen Ungetüms hinter ihm auf sich lasten. Aber noch mehr verängstigte ihn der Satz des alten Zwergs mit den zwei Steinen im Schädel: „Du brauchst keine Angst haben, mein zweiter Diener wird aus dem Schatten über Dich wachen...“ Beruhigen konnte ihn das nicht, ein paar Mal war es ihm so als ob in der Schwärze des Schattens kurz ein großer Kopf erschien. Aber jedes Mal wenn er die Stelle dann ausleuchtete war da nur die gemauerte Wand. „Ah, da ist es ja“, erleichtert drückte er den verborgenen Schalter und ein kurzer Lichtblitz verkündete den Zusammenbruch des magischen Schutzfeldes vor der Tür. Mit zitternder Hand holte er einen Schlüsselring aus seiner Tunika, das Klimplern der Schlüssel klang hell durch den engen Gang. „Diese Schlösser haben wohl schon lange kein Öl mehr gesehen.“ Es schien eine Ewigkeit zu dauern bis er die drei Schlösser geöffnet hatte. Er drückte gegen die Türe, aber sie hatte sich im Laufe der Jahre so weit verzogen, dass sie im Türrahmen klemmte. „Oh muss denn heute alles schief gehen? Bei den Passionen, was habe ich Euch denn getan?“ fluchte er leise. „Tritt zur Seite, ungeduldiger Freund“, sprach der Alte mit zittriger Stimme, und nur zu gerne kam er dieser Aufforderung nach. Schweigend schob sich der Steinriese vor die Holztüre und drückte sie in den Raum dahinter. Als sich die Staubwolke gelegt hatte betraten sie alle den Raum. Im Raum standen Tische und

mehrere Regalreihen, von denen ein Grossteil unter der Last der Kisten, Kästchen, Bücher und Schriftrollen zusammengesackt war. Fast wie Schnee in den Bergen bedeckte eine dicke Staubschicht alles in diesem Raum. „Tja, das hier ist der älteste Inventarraum unserer Bibliothek. Hier lagern Artefakte aus der bekannten Welt, welche erst kurz vor oder zu Beginn der letzten Plage katalogisiert wurden“

„Vielleicht befindet sich in dieser Kiste was Ihr sucht? Wenn ihr mir sagen würdet wonach wir genau suchen, dann könnte ich Euch besser zur Hand gehen.“ Langsam meldete sich sein Magen und erinnerte ihn knurrend daran dass er heute noch nicht viel gegessen hatte. Es war bestimmt schon Nacht geworden und seine Frau wartete daheim auf ihn. Der Alte war mit dem Oberkörper in einer Kiste versunken und reagierte nicht. Er hatte vergessen, dass das Gehör des Alten nicht mehr das Beste war und wiederholte seine Frage nun etwas lauter:

„Bitte? Moment das hier könnte... nein, leider doch nicht... nun, ich werde es erkennen wenn ich es gefunden habe, Halambuta¹ selbst führte mich auf dieser Suche.“

„Nun...“, er wusste, dass die Worte eines Thibomatas² immer wahr und weise waren, und er widersprach dem Alten nicht. „Es ist schon spät und deine Familie wartet bestimmt schon auf Dich, also geh nach Hause. Und ich alter Mann halte dich auch noch länger hier um mir bei einer Suche zu helfen, die nicht die deine ist. Richte deiner





Familie meine aufrichtige Entschuldigung aus.“ Ein gütiges Lächeln huschte über das faltige Gesicht des Alten und er wendete sich wieder der Kiste hinter ihm zu. „Es war mir eine Ehre, dem Thibomata des Wissens gedient zu haben, mögen euch die Passionen ein ewiges Leben schenken“, mit diesen Worten verließ er den Raum und verschwand eilig nach Hause. Darum hörte er auch das Gemurmel den Alten nicht mehr: „Du ahnst gar nicht wie nahe ich deinem Wunsch schon bin, mein junger Freund...“

„Oh weiser Halambuta, hast Du meine Suche schon wieder auf eine falsche Fährte geführt?“, verzweifelt schloss er den Deckel der letzten Kiste, in der wieder nur uralte magische Waffen und Rüstungen eingelagert waren. Sein stiller Diener hob die Kiste hoch um sie an ihren alten Platz zurückzustellen, doch das war endgültig zu viel Belastung für das brüchige Regal. Krachend brach ein Teil und das Regal kippte in Richtung des Alten. Aus dem Schatten heraus schnellte der zweite steinerne Gigant und stoppte das umstürzende Regal mit seinem massiven Körper. Ein bis jetzt auf dem Regal unbemerkt gebliebener großer Rucksack wurde von dem Schwung weiter getragen und fiel dem alten Zwerg vor die Füße. Das Regal endgültig zerstörend stieß der zweite Diener es in die andere Richtung und verschmolz wieder mit dem Schatten. „Was haben wir denn hier?“, er wuchtete, den Lärm ignorierend, den Rucksack auf einen der Tische. Auf dem daran befestigten Zettel entzifferte er: „Reiseausrüstung eines Flüchtlings aus der theranischen Provinz Barsaive“ Behutsam öffnete er den fast fünf Jahrhunderte alten Rucksack und räumte ihn aus. Fadenscheinige Kleidung, zerfallendes Tongeschirr, rostige Klettereisen, ihm unbekannte Münzen und noch mehr längst nutzlos gewordene Ausrüstung stapelten sich auf dem Tisch. Als letztes holte er einen zugenähten runden Lederbeutel aus dem Rucksack. Er zerriss das brüchige Leder und legte ein seltsames Artefakt frei: Ein filigranes Geflecht

aus einer Orichalkumlegierung, in dessen Mitte ein schwarzer Kristall eingefasst war. Geformt wie eine Kugel war es so groß wie seine beiden Handflächen. Der Zahn der Zeit schien dem Artefakt nichts angetan zu haben, selbst das zusammengefaltete Pergament, das sich noch in den Resten des Beutels befand, war in einem besseren Zustand als der Rest der Ausrüstung.

Der Alte überflog die geschriebene Nachricht: „Barsaive... Ra'eol der Obsidianer... Zogrinbachtal... Schutz der Bewohner... jetzt komm endlich zum Wesentlichen du alter Felsenmann... ah jetzt kommen wir der Sache näher... Bauteil einer Maschine, die für die Bewohner und so weiter... hier steht es ja: das Artefakt kann elementare Kraft aufnehmen, speichern und wieder abgeben“ Sein Verstand begann einen gewagten Plan zu formen, sollten die Passionen ihm nach all den Jahren doch noch den Schlüssel zu seinem Traum in die Hände gespielt haben?

Selbst hier am Fuß des Feuer speienden Berges war es noch sehr heiß. Aber er war nicht so weit gereist um sich jetzt noch von seinem alten Körper aufhalten zu lassen. Außerdem musste er hier ja nur auf seinen Diener warten, dem machte die Hitze des Vulkans ja nichts aus. Er hatte einen der Diener vor zwei Tagen zum Gipfel losgeschickt und er spürte, dass alles so verlaufen war wie er es sich vorgestellt hatte. Schließlich entdeckte der Alte seinen steinernen Diener, der sich auf dem Abstieg zu ihm befand. Bald darauf überreichte der Steinriese ihm das Artefakt, kalt lag es in seiner Hand. Eine wabernde, rot leuchtende Energie schien in dem Geflecht gefangen zu sein und es machte den Eindruck, als wäre das Artefakt bis zum Bersten gefüllt. Sorgfältig verstaute er den Gegenstand, währenddessen sprach er wie schon so oft zu seinen stummen Dienern: „Nun endlich haben wir den Schlüssel, der uns das Tor öffnen wird!“





Erklärungen:

- ¹ **Halambuta:** erster des indrischen Passionenpantheons
- ² **Thibomata:** Mittler zwischen Indrisiern und ihren Passionen

SPIELLEITERHINWEISE

Wichtig: Dieses Abenteuer ist sehr „hart“ und daher vielleicht nicht für jede Gruppe geeignet.

Das Abenteuer wurde für Adepten des 3. und 4. Kreises konzipiert, aber um seinen Umfang zu reduzieren habe ich auf die Statistiken der meisten Gegner verzichtet, da diese ohnehin an die jeweiligen Heldengruppen angepasst werden müssen. Ich habe Kurzbeschreibungen und Karten der theranischen Provinzen Marac und Indrisien eingefügt, in denen sich Ereignisse des Abenteuers zutragen, aber folgende Earthdawn-Publikationen sind nichts desto trotz sehr hilfreich:

- **Himmelsspitze und Vivane**
- **The Theran Empire**
- **Kreaturen von Barsaive**

An mehreren Stellen sind verschiedene Lösungsmöglichkeiten aufgeführt, dort kann das Abenteuer verlängert oder abgekürzt werden. Für Spielleiter-Neulinge habe ich schließlich noch an einigen Stellen Tipps eingefügt.

HANDLUNGSÜBERSICHT

Die Charaktere werden von Theranern versklavt und in ein fernes Land verschleppt. Dort gelingt ihnen die Flucht, aber gerade als sie sich über die neu gewonnene Freiheit freuen, passiert etwas Seltsames: die Seelen der Charaktere erwachen in fremden Körpern in einem Land, dessen Einwohner zu einem großen Teil noch nicht einmal von Barsaive gehört haben.

Aber dann überrascht sie die Nachricht eines Fremden, welcher anscheinend ein Bauteil der Maschine aus dem Zogrinbachtal sein Eigen nennt. Haben vielleicht die Passionen selbst die Charaktere dorthin gesandt, um dieses Bauteil wieder seiner wahren Bestimmung zuzuführen?

ANMERKUNGEN ZUR OFFIZIELLEN ZEITLINIE

Ursprünglich spielt das Abenteuer vor den Ereignissen in **Vorbotten des Krieges**, Vivane wurde also noch nicht zerstört. Wenn dieses Ereignis in Deiner Kampagne schon geschehen ist, dann werden die Spieler in **Teil I** des Abenteuers eben nicht nach Himmelsspitze gebracht, sondern in ein verstecktes Lager der Sklavenjäger im Urwald. In leicht abgeänderter Form kannst Du dann das Abenteuer normal weiter leiten.

ANMERKUNGEN ZUM ABENTEUERVERLAUF

In den ersten zwei Dritteln (Teil I & II) des Abenteuers wird die Handlungsfreiheit der Spieler stark eingeschränkt (wie sich das für Sklaven leider gehört). Das könnte zu einigen Komplikationen führen:

Du findest die Sklaverei ist zu hart

Ich habe versucht die Sklaverei (und den Umgang der Theraner mit dem Thema) einigermaßen realistisch darzustellen (aus meiner Sicht). In Steinbrüchen, Fabricas, an Ruderbänken, usw. sind Sklaven eben nur Verbrauchsware (im Gegensatz zu „Luxussklaven“ wie Hauslehrern oder Künstlern) und mit dem Ungehorsam steigen eben auch die Strafen. Ist ein Sklave zu nichts mehr zu gebrauchen (durch ständige Krankheit, Ungehorsam, Strafen, usw.) wird er eben „weggeworfen“. Auch wenn Earthdawn ein Helden-Rollenspiel ist sollte jeder Spieler erkennen können, wann ein Widersacher nicht





zu besiegen ist, und auf einen guten Zeitpunkt warten um zu reagieren (ja, ohne diese Einstellung gibt es in diesem Abenteuer viele Stellen, an denen uneinsichtige Charaktere einen unrühmlichen Tod finden). Falls Dir oder deinen Spielern das zu hart ist, dann steht es euch natürlich frei die Strafen abzumildern oder ganz wegzulassen.

Die Spieler sind genervt

Hier bist Du gefragt, Du musst ihnen die Handlungs(un)freiheit schmackhaft verpacken. Lasse sie ruhig Fluchtpläne schmieden, aber auch wenn sie gelingen solltest Du sie wieder einfangen, da der restliche Abenteuerverlauf sonst stark improvisiert werden muss, um ihn wieder in die richtige Bahnen zu lenken.

Du denkst die Spieler finden bestimmt eine Möglichkeit zur Flucht

Bei hochkreisigen Charakteren mag das schon sein, aber es gibt im Abenteuer magische Gegenstände, die eine Flucht auch für erfahrenen Charaktere erschweren, und wenn Du es richtig aufziehst (mehr Wachen und stärkere Wachen und Strafen) sollte jeder Spieler früher oder später die Sinnlosigkeit einer Flucht erkennen. Falls Dir das aber nicht genug ist dann bleibt noch:

Abkürzen des Abenteuers

Dafür gibt es natürlich viele Gründe, unter Anderem:

- Du möchtest schnell mit der Kampagne vorankommen
- Um eventuelle Frustration oder Unzufriedenheit der Spieler auszuschließen

Abschnitt 1 und 2 aus Teil II kannst Du natürlich auch einfach erzählerisch abkürzen. Das hat den Vorteil dass du nicht plötzlich das Abenteuer abändern musst, und den Spielern

bleiben eventuelle frustrierende Momente erspart.

Natürlich ist es auch möglich noch mehr abzukürzen:

Die Ruine die sich eigentlich auf der namenlosen Insel (**Teil II: Marac**, Abschnitt 3) befindet könntest Du natürlich auch nach Barsaive versetzen und damit die gesamte Sklaverei (Teil I & II) weglassen. Das würde das Abenteuer um drei Viertel kürzen, aber dem Abenteuer auch die besondere Stimmung (und die Grundidee) rauben.

Stattdessen solltest Du, wenn Dir die Idee des Abenteuers zu hart oder gemein erscheint, es lieber gar nicht spielen und das Maschinenteil (den Energiefokus) im Dorf belassen.

TEIL I: BARSAIVE

1. EINE SICHERE UNTERKUNFT

Die Helden kommen nach einer langen Reise endlich wieder am Rande der Zivilisation an, in einem Wald liegt das Dorf Steinbrück. Von weitem hört man schon die Axtschläge, Sägegeräusche und den Gesang von Holzfällern. Das Dorf ist von einer Palisade umgeben und ein kleiner Bach fließt an ihm vorbei. Zu betreten ist das Dorf über zwei hölzerne Brücken. Die Charaktere werden freundlich aber wachsam begrüßt (von der Handelskarawane im Frühjahr und im Herbst mal abgesehen verirren sich Reisende nur selten in dieses Dorf). In Steinbrück leben vielleicht 100 Namensgeber, nur Elfen und Orks.

Der Dorfvorsteher Alehanté Ohyeshan Daevenar, ein 200 Jahre alter elfischer Magier, der dem Pfad der Weisen folgt, erzählt ihnen von der Siedlung:





Sein Großvater Uséinae Daevenar lebte vor der Plage als Künstler am Elfenhof. Er und mehrere andere waren aber mit der Politik von Königin Alachia nicht einverstanden und verließen deshalb den Wyrmwald.

Zuflucht fanden sie in einer orkischen Siedlung und halfen den Bewohnern daraufhin ein Kaer für die drohende Plage zu bauen. Als die Bewohner nach Jahrhunderten das Kaer verließen, war das Einzige von ihrer Siedlung, das die Verwüstung überlebt hatte, ein steinerner Brückenbogen. Aus dem stolzen Fluss allerdings, den sie einst überspannte, war ein kleiner Bach fast 70 Schritt vom alten Flussbett entfernt geworden. Viele Einwohner verließen das neu gegründete Dorf Steinbrück, da sie den Schutz einer großen Siedlung vorzogen. Während ihres Aufenthaltes im Kaer haben beide Seiten voneinander gelernt: die Orks haben gelernt ihren Gahad besser zu kontrollieren und die Elfen nehmen nicht mehr alles mit stoischer Ruhe hin. Heute lebt das Dorf von dem was sie für sich anbauen und dem Verkauf von Holz („für jeden Baum den du fällt pflanze zwei Setzlinge“ ist ihre Methode).

Ein richtiges Gasthaus gibt es nicht, aber der Dorfvorsteher lädt die Charaktere ein so lange bei ihm und seiner Familie zu bleiben wie es ihnen beliebt (natürlich nur so lange wie sie die Gastfreundschaft nicht mit Füßen treten). Als „Bestechung“ der Helden ihren Aufenthalt zu verlängern kannst Du natürlich auch ein paar Lehrmeister für die Charaktere einbringen oder Du benutzt die emotionale Variante (mit dankbaren kleinen Kindern):

Mit einem lauten Knacken gibt eine der Brücken unter dem Gewicht eines mit Stämmen beladenen Karrens nach und begräbt mehrere Holzfäller unter den Trümmern. Nach der Rettung durch die Charaktere (und dem Auftauchen der dankbaren Kinder) gibt

es ein kleines Fest. Das sollte die Helden zumindest für zwei Tage dort festhalten.

Die Charaktere sollen wirklich merken dass die Namensgeber in Steinbrück sehr friedlich und freundlich leben. Denn dann wird sie das nächste Ereignis wirklich überraschen...

2. DIE SONNE IM RÜCKEN

Plötzlich zerreißen zwei Explosionen die Idylle und von beiden Zugangsbrücken bleiben nur brennende Splitterwolken übrig. Einen Augenblick später landen zwei Vedetten ohne Hoheitsabzeichen im nun abgeschotteten Dorf und bewaffnete Namensgeber springen von Bord. Sie beginnen die Dorfbewohner durch große Ladeluken in die Vedetten zu treiben. Den folgenden Kampf verlieren die Charaktere auf jeden Fall, aber nicht ohne vorher genug Sklavenjäger dafür bezahlen zu lassen.

Die Gegner solltest Du in verschiedene Schwierigkeitsklassen einteilen:

- sehr viele Nicht-Adepten, ohne eine große Chance gegen die Helden
- viele Adepten (Krieger & Luftsegler) ungefähr 2 Kreise unter den Helden
- einige Offiziere (Luftsegler, Krieger, Schwertmeister, Schütze) mindestens gleicher Kreis oder einer höher als die Helden
- zwei Kapitäne (fast jede Disziplin, gerne Zauberer) besser als die Helden
- ...und ganz wichtig: (mindestens) zwei Dis – Questoren. Diese Questoren befehlen mittels ihrer Kräfte den Spielern (nachdem sie genug gekämpft haben) ihre Waffen und Rüstungen abzulegen und an Bord der Schiffe zu gehen.

Tipp: Dis-Questoren sind gut geeignet um die Spieler das tun zu lassen was man will, da





sie den Kräften mit keinem Talent widerstehen können.

Im Laderaum der Vedette werden sie in stabile Ketten gelegt (Metallband um die Hüften mit vielen Ösen; eiserne Armbänder werden hinten in das Band gehängt; Fußfesseln)

Tipp: bei mächtigen Charakteren sollten man sie eventuell in unterschiedliche Käfige sperren, Zauberer werden generell in Einzelpferche gesteckt.

Die Sklavenjäger legen noch Feuer an jedes Haus und verschwinden mit gefüllten Sklavenpferchen.

Anmerkung: Die Spieler verlieren hier ihre gesamte Ausrüstung, das gehört zum weiteren Abenteuer!

Auf dem Schiff werden ihnen noch alle Dinge abgenommen die sie am Körper tragen (Sie werden in die schwarzen Sklavenkutteln gesteckt, Amulette, Ringe etc. werden eingesammelt).

Als Spielleiter kannst Du hier gut sortieren, was die Spieler später wieder finden können und was nicht. Wie genau wird im Abschnitt **Teil VI: Barsaive** erklärt.

Der kleinste Ungehorsam wird von den Questoren hart und sadistisch bestraft. Ausbruchsversuche werden spätestens von den Questorenkräften unterbunden. Und ein Sprung von einem Luftschiff ist sowieso nicht wirklich gesund...

Magiebegabte erwachen von einem schabenden Geräusch, sie finden sich auf dem Bauch liegend mit Metallbändern fixiert auf einem Tisch wieder, ihr Kopf ist ebenfalls arretiert. Dem Charakter wird der Hinterkopf rasiert. Kurz darauf betritt einer der Dis-Questoren den Raum.

Er bleibt am Kopf des Charakters stehen und beginnt etwas zu rezitieren (theranisches Gebet zu Erendis = Dis). Nach etwa 10 Minuten fühlt der Charakter 4 kleine Schnitte am Hinterkopf und wie etwas Kaltes in diese Wunden gepresst wird. Plötzlich rast ein höllischer Schmerz durch den Charakter und all seine Kraft scheint aus ihm herauszufließen. Willenskraft (10) um nicht ohnmächtig zu werden. Dem/den Charakter/en wurde ein Zauberblock eingesetzt (Werte im Abschnitt **Magische Gegenstände** am Ende des Abenteuers)

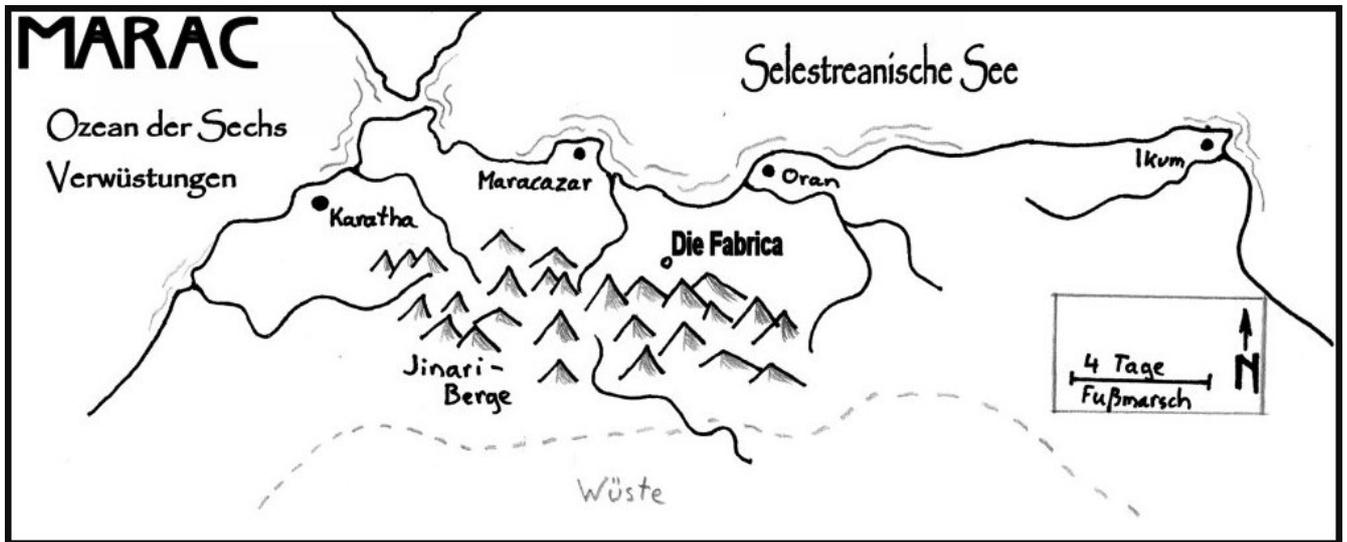
3. SCHULDIG

Ein paar Tage später legen die beiden Vedetten in Himmelsspitze an. Dort werden die Gefangenen aus den beiden Schiffen getrieben, vor einem Gebäude nach Geschlecht sortiert (Kinder bleiben bei ihren Müttern; Theraner sind schließlich keine Unmenschen!) und an gespannten Ketten festgemacht. Ein prunkvoll gekleideter Elf tritt vor die Gruppe, entrollt eine Schriftrolle und liest vor:

„Nach theranischem Strafrecht seid ihr nach Paragraph 4 Absatz 2 des brutalen Angriffs und Mordes an mehreren Bürgern des theranischen Imperiums für schuldig befunden worden. Für Barbaren steht auf dieses Verbrechen der Schande nur die Todesstrafe! Laut Begnadigungsakt 263a, erlassen von seiner Exzellenz Gouverneur Kypros, wird diese Strafe in lebenslange Sklaverei zum Wohle des Imperiums umgewandelt. Dieses Urteil ist sofort zu vollstrecken!“

Ein Teil der Gefangenen wird sofort als Rudersklaven auf bereitstehende Luftschiffe geführt. Der andere Teil, darunter die Charaktere, wird in großen Käfigen nach Vrontok – der Siedlung unter Himmelsspitze – transportiert. In der dortigen Sklavengrube werden sie alle wieder im Freien angekettet, und jedem von ihnen wird ein Willensband angelegt (siehe **Magische Gegenstände**). Sie





werden dort 24 Stunden bewacht bevor ihnen die meisten Ketten abgenommen werden, dann werden sie zum Sklavenmarkt gebracht. Aber aus irgendeinem Grund möchte niemand die Charaktere (und weitere 20 aufmüpfige Sklaven) kaufen. Nach einer Woche sind die Preise für diese Sklaven so weit gesunken (ebenso wie die Freundlichkeit der Sklavenwärter gegenüber den Sklaven), dass ein sonnengebräunter elfischer Händler aus dem Haus Heindari die ganze Meute für ein Goldstück pro Kopf kauft.

Die gesamte Gruppe wird in den Bauch einer Galeone geführt. Dort werden ihre Verletzungen behandelt und sie bekommen zum ersten Mal seit langem wieder etwas Richtiges zu Essen. Doch diese kurze Ruhe wird am nächsten Morgen jäh durch Peitschenhiebe und Befehle von Questoren unterbrochen.

Tip: es erhöht die Dramatik wenn die Spieler erst am Ziel erfahren wo sie hingebracht werden.

Die nächste Zeit werden die Charaktere meist auf der Ruderbank verbringen. Das bisschen Land, das sie durch die schmale

Öffnung für das Ruder erkennen können, wird nach einem Tag durch das Blau eines Meeres ersetzt (Selestreanische See). Erst nach 15 Tagen (und 1900 Meilen später) erscheint wieder Land unter ihnen und die Galeone geht in einen Sinkflug über. Das Schiff scheint am Ziel angekommen zu sein...

TEIL II: MARAC

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Marac ist besetzt von der Dritten und Vierten Flotte unter den Admirälen Parragea und Vonaxi, der Obergouverneur der Provinz ist der Elf Lesholem von Haus Thaloss. Es liegt an der südlichen Küste der Selestrischen See. Das Land ist sehr trocken, das (zivilisierte) Leben beschränkt sich daher auf die fruchtbare Küste und die Flussufer. Die Bevölkerung ist in zwei Gruppen gespalten:

Die „Aalhar“ leben in den Vier Städten von Marac und sind Meister der Astrologie, Mathematik und Rhetorik. Sklaverei wird von den Aalhar schon seit Jahrhunderten – noch bevor Thera diese Unsitte ebenfalls einführt – betrieben. Sie sind der Meinung, dass die





Namensgeber selbst den Maßstab ihres Handelns setzen und dass es keine Macht im Universum gibt vor der man Rechenschaft ablegen muss.

Die „Sufik“ leben außerhalb der Städte in nomadischen Stämmen. Sie führen einen Krieg gegen ihre dekadenten Brüder in den Städten, sind gegen Sklaverei, verteufeln die Astrologie, bauen keine Häuser, sind gegen Münzen als Währung und sehen Kunst als etwas Unnützes an. Beschützt werden sie von mächtigen Elementargeistern, den „Jinari“, welche sogar den Neugeborenen der Stämme die Namen geben. Leider sind die Theraner auf diese Elementargeister aufmerksam geworden, und Zauberer bezahlen Unsummen, um an einen solchen Jinari zu kommen. Erst nachdem Magier von Haus Heindari einige Jinari in die Wände von „Fabricas“ gebannt hatten, erklärten die Sufik den Theranern und den Stadtbewohnern den Krieg, der bis heute andauert und als die „Jinari – Rebellion“ bekannt ist.

DIE VIER STÄDTE VON MARAC

Ein Gesetz besagt, dass alle Dokumente der vorherigen Herrscher – Dynastie vernichtet werden, wenn ein neuer Sultan an die Macht kommt, daher ist es schwierig genaue Informationen über die Vergangenheit der Städte zu bekommen. Jede der Vier Städte – Maracazar, Karatha, Orana und Irkum – wird von einem Sultan regiert. Die Städte sind angeblich unendlich alt, im Gegensatz zu anderen Ländern sind sie fast identisch, zumindest was die Gebäude (aus Marmor mit Messingdächern) und den Stadtplan angeht. Etwas anderes zu behaupten wird hart bestraft.

Maracazar ist die Hauptstadt, regiert von Großsultan Qufira, einem Mensch, und Sitz des theranischen Gouverneurs Lesholem. Hier Kleidung in einer anderen Farbe als blau oder

weiß zu tragen wird bestraft. Die Männer in Maracazar sind sehr faul, die Frauen sind dafür umso aktiver. Nördlich der Stadt nisten bunte Vögel, die „Akirihaz“. Diese fallen jedes halbe Jahr in die Stadt ein und plappern in einer ausgestorbenen Sprache, die bis heute nicht übersetzt werden konnte.

Karatha wird von Sultan Hurhana regiert, einem Ork und Geisterbeschwörer. Die Stadt wird Tag und Nacht von einem Sirenen gesang heimgesucht (© Sagen & Legenden). Karatha ist für die Faulheit seiner Frauen und die Energie der Männer berühmt. Wenn man ohne Strafe davonkommen möchte, sollte die Wahl der Kleidungsfarbe entweder auf rot oder gelb fallen.

In **Orana** regiert Sultan Il-Itallor, ein alter Mann, der angeblich früher eine schöne Frau war, bevor er/sie die Liebe eines Jinari nicht erwiderte. Die Stadt und ihre Einwohner werden von großen Käfern heimgesucht. Nachts bringt ihr Gezirpe die Bürger um den Schlaf, tagsüber stürzen sie sich auf die Gebäude und beschmutzen diese. Ein Biss genügt um ganze Fleischstücke aus ihren Opfern zu reißen. Es ist nicht erlaubt diese Käfer zu erwähnen und darum haben sie auch keinen Namen.

Irkum wird von Sultan Irk-al-Irk, regiert, einem berühmten Poeten. Alle Frauen in Irkum sind Linkshänder, alle Männer sind Rechtshänder. Kinder mit der „falschen Hand“ werden als von den Jinari verflucht angesehen und in der Wüste ausgesetzt.

MARAC WÄHREND DER PLAGE

Es gibt eine Legende nachdem die Riten des Schutzes und des Überganges erst durch das Wissen von drei Scholaren aus Marac komplettiert wurden. Die Theraner bestreiten dies natürlich. Die Tagebücher der drei Scholaren könnten Licht in das Dunkel





bringen, aber sie sind wie die Überreste der Scholaren verschwunden.

ANKUNFT

In Marac angekommen geht es nach einem kurzen Aufenthalt in Orana mit einer Karawane weiter. Neben den Charakteren werden noch weitere 30 Sklaven in drei große Käfige auf Pferdekarren gesperrt. Eine gut bewaffnete Eskorte auf Kamelen (viele Bogenschützen) begleitet diesen Treck. Nach einigen Tagen auf einer großen Handelsstrasse erreicht die Karawane eine Fabrica des Haus Heindari, den neuen Arbeitsplatz der Charaktere.

Ganz wichtig: Falls die Spieler doch einen unwahrscheinlich guten Fluchtplan haben und dieser gelingt dann kannst Du:

- sie wieder einfangen lassen und im Abenteuer weitermachen, oder
- die Ereignisse, welche eigentlich erst auf der Namenlosen Insel stattfinden sollen (siehe gleichnamiger Abschnitt) eben stattdessen in einer Ruine in Marac stattfinden lassen.

1. ARBEITE ODER STIRB!

Je nachdem wie sich die Spieler hier anstellen, werden sie die Fabrica früher oder später verlassen. Umso stärkeren Widerstand sie leisten, umso eher hat die Leiterin genug von ihnen. Aber ein paar Monate sollte der Aufenthalt schon dauern.

Da die neuen Arbeiter mitten in der laufenden Schicht ankommen werden sie erst mal in die Sklavenunterkünfte gesperrt: bequemer Steinboden für je 20 Gäste mit frisch gesiebter Luft und als Dreingabe keine Privatsphäre. Im Käfig der Spieler liegt ein Haufen Lumpen in einer Ecke. Aufmerksame oder neugierige Charaktere bemerken eine

Bewegung in dem Haufen. Darin versteckt sich ein alter T'skrang.

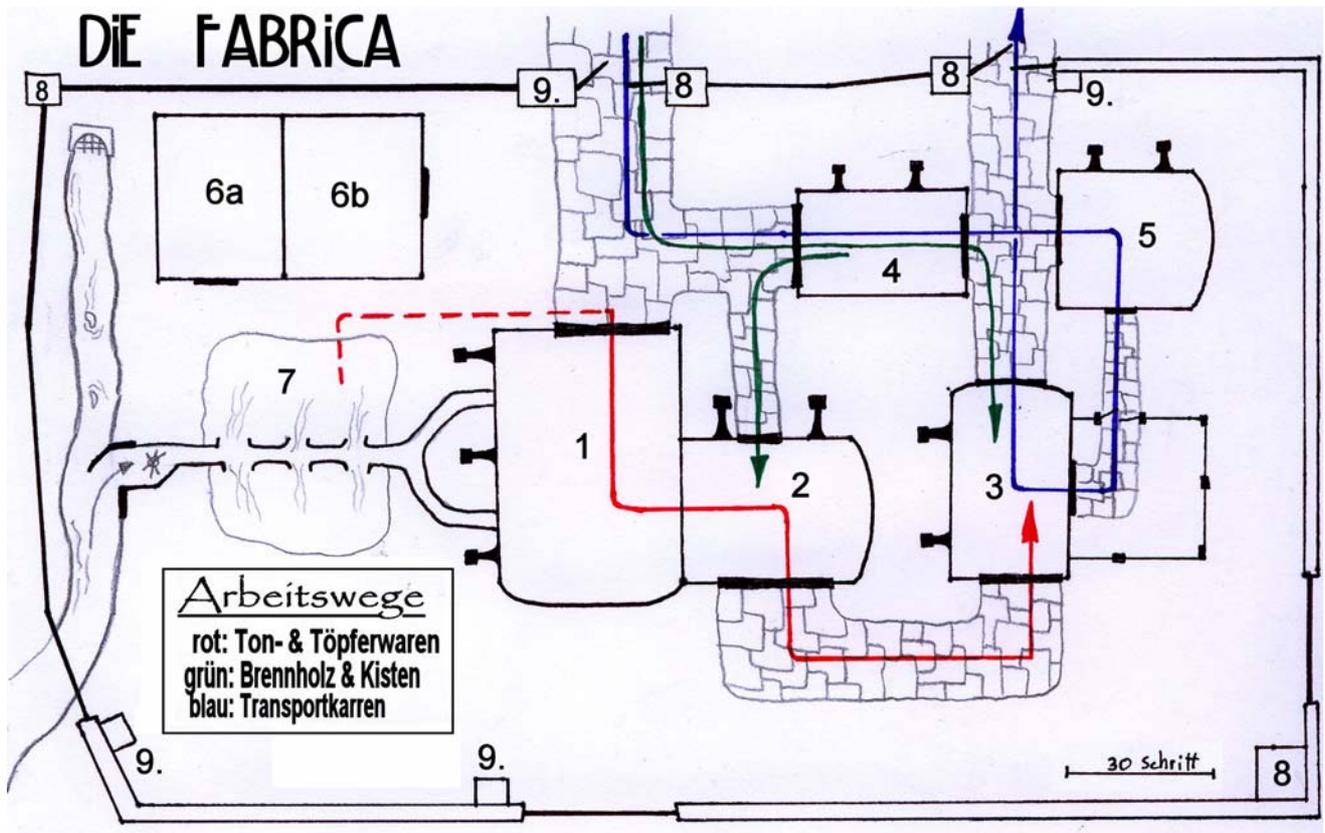
WICHTIGE PERSONEN

Verwalterin Isheana Da'Thea von Haus Heindari: Eine 85 Jahre alte Elfenfrau, lange schwarze Haare, harter Gesichtsausdruck. Sie führt die Fabrica mit harter Hand („Arbeiter sind Verbrauchsmaterial“) und die Strafen sind deshalb sehr drakonisch:

- **Ungehorsam:** 10 -30 Stockhiebe
- **Arbeitsverweigerung:** 20 Peitschenhiebe
- **Materialzerstörung aus Versehen:** 30 Peitschenhiebe
- **Materialzerstörung mit Absicht:** kein Essen für alle (da „bedanken“ sich die Mitgefangenen bestimmt...)
- **Angriff mit Verletzungsfolge:** dafür denkt sie sich gerne „Spezialstrafen“ aus je nach Laune
- **Angriff mit Todesfolge:** Amputation einer Hand, Blendung eines Auges etc...
- **Fluchtversuch:** Todesurteil, entweder durch die Wachen oder durch die unwirtliche Gegend

Papa Raosh, der alte T'Skrang aus der Zelle: Sein Körper sieht sehr geschunden aus: ausgemergelt mit ausgetrockneter schuppender Haut, vernarbtem Gewebe auf dem Rücken und unter den Hand- und Fußfesseln. Er ist laut den Sklavenbüchern der Verwalterin schon seit 2 Jahren tot. In Wirklichkeit versteckt er sich tagsüber und kümmert sich nachts um die Verletzungen der Sklaven (Fertigkeit Arzt 12/ 2W10), die ihn als Gegenleistung dafür mit Wasser und Nahrung versorgen. Jeden Tag schmuggeln zwei andere Sklaven unter Lebensgefahr etwas von ihren Rationen in die Zelle.





LEGENDE:

- Produktionshalle der Töpferei (40 Sklaven)
- Brennerei (20 Sklaven)
- Verpackung und Lager, Koppel für die Tiere (10 Sklaven)
- Holzlager und Kistenwerkstatt (10 Sklaven)
- Lager und Werkstatt für die Transportwagen
- a) Wohnteil der Theraner
- 50 Soldaten, davon 15 Berittene
- 15 Bogenschützen
- 2 Erendis (=Dis) – Questoren
- 25 Aufseher
- Verwalterin
- b) Sklaventrakt mit momentan 110 Sklaven, Platz für 150

- Tongruben und Wasserpumpen (30 Sklaven)
- gemauerte Wachtürme
- hölzerne Türme auf den Ruinen von gemauerten Türmen
- Flusslauf; 5 Schritt breit, rasend schnelle Strömung, verschwindet unterirdisch, Abfluss ist vergittert

DER TAGESABLAUF IN DER FABRICA

Die Fabrica stellt Töpferwaren her (siehe Übersichtsplan).

In die Wände des Produktionsgebäudes wurde ein Jinari gebannt und versetzt die Arbeiter in einen Zustand, der es noch schwerer macht Befehlen zu widerstehen (Mindestwurf des Willensbandes beliebig erhöhen) und das Schmerz- und Hungergefühl unterdrückt. Mit Astralsicht o.ä. erkennt ein





kundiger Charakter (Mindestwurf 18), dass irgendetwas in den Wänden „existiert“.

TAGESABLAUF FÜR EINEN SKLAVEN

6:00 Uhr: Wecken, Vollzähligkeitskontrolle

6:15 Uhr: Gang zum Arbeitsplatz

6:25–13:30 Uhr: Arbeit

13:30–14:00 Uhr: Essen, Vollzähligkeits-Kontrolle

14:00–23:00 Uhr: Arbeit

23:15 Uhr: Vollzähligkeits-Kontrolle, Essen, Ruhen

Die Nahrung besteht meistens aus einem kleinen Stück Brot und etwas verwässertem Brei („Zum Leben zu wenig, zum Sterben zu viel“).

Irgendwann wird es der Verwalterin doch zu dumm, sie hat den ewigen Ungehorsam der Charaktere satt. Aber anstatt sie einfach töten zu lassen verkauft sie die Sklaven lieber an einen Gladiatorenhändler, um am Tod der Charaktere noch etwas zu verdienen.

Tipp: falls die Charaktere gar nicht durch Ungehorsam aufgefallen sind (solche Spieler soll es ja geben), dann verkauft sie eben drei aufmüpfige Arbeiter aus Vasgothien. Diese behaupten aber dass die Helden ihre Komplizen wären und sie werden prompt mitverkauft...

2. KÄMPFE ODER STIRB!

Der Gladiatorenhändler bringt die Sklaven nach Karatha, wo sie in Käfige unter der großen Arena gesperrt werden.

Wichtig: In der gesamten Küstenregion hört man einen Sirengesang (Vergleiche Sagen & Legenden, Ozean der sechs Verwüstungen)

Als zukünftige Arenakämpfer kriegen die Helden erst mal wieder etwas Besseres zu

essen, schließlich sollen sie ja schnell wieder zu Kräften kommen. Auch hier werden Zauberer wieder in einem extra Zellentrakt gehalten. Im Gegensatz zu den relativ geräumigen Zellen der normalen Kämpfer (10 in einer Zelle) werden Zauberer in einzelne Verschläge gesperrt (1,5m²). Darüber hinaus haben es die Arenabetreiber geschafft, den Astralraum im Zauberertrakt zu beflecken. Hierfür wurde unter einer schweren Steinplatte ein Dämon eingesperrt: Als Gegenleistung für die Befleckung fordert er alle drei Tage ein neues Opfer. Dieses wird auf der Steinplatte festgeschnallt und ihm wird eine blutende Wunde auf der Brust zugefügt. Das Blut tropft durch 3 Löcher (2 neben dem Kopf, 1 beim Herzen) in der Platte und leitet den Dämon zu seinem Opfer: Er bohrt einen Tentakel in das Herz des Opfers und mit den Tentakeln, welche er in die Schläfen des Opfers sticht, labt er sich an den Qualen bis sein Opfer nach Stunden stirbt.

Die zwei Regeln der Arenaleitung

- Verletzte werden nach dem Kampf gut versorgt, dann können sie weiterkämpfen
- Kämpfer die einen schönen Kampf darbieten (Lieblinge des Publikums) werden mit besserer Ausrüstung und Unterkunft im Luxuskäfig belohnt.

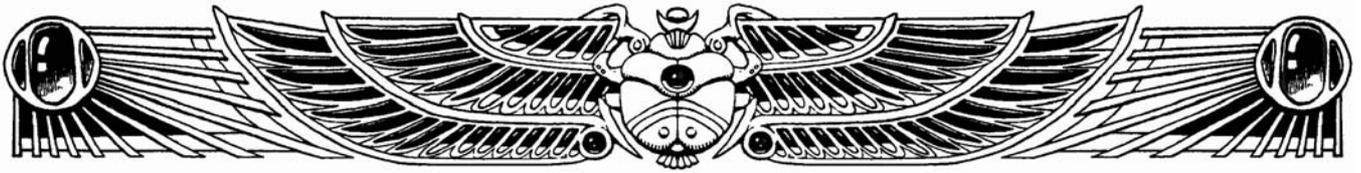
Tipp: Für Krieger & Schwertmeister kannst Du eventuell einen Lehrmeister einbringen.

In der Arena kannst Du die Charaktere endlich mal wieder Kämpfe durchführen. Du kannst dich hier ruhig mit exotischen Tieren, Massenkämpfen, etc. austoben.

Beispiele:

- 5 Kämpfer gegen 20 Hunde
- Die Arena kann übrigens 4 Schritt hoch mit Wasser geflutet werden, also kannst





Du z.B. auch Sklaven auf ein Boot stellen und ein, zwei Selachais freilassen.

Und dank der großen Requisitionenkammer kann in der Arena vom Palmenhain bis zur Ruinenstadt fast alles aufgebaut werden. Du kannst den Spielern und dem Publikum also was bieten, Gladiatorenfilme sind dafür gute Quellen...

Der letzte Kampf (Feiertag zum „Tag der Stille“)

Eines Abends bekommen alle Sklaven besonders gut zu essen, die Wärter sagen, dass es morgen ein ganz besonderer Kampf werden wird. Am nächsten Mittag werden 30 Sklaven ohne Waffen oder Rüstung in die Arena getrieben. Jedem fällt sofort auf, dass der Sirenengesang, der sie tagein tagaus begleitet hat, verstummt ist. Die Arena ist bis zum letzten Platz gefüllt, riesige Banner mit der theranischen Sonne flattern im Wind. Ein aufmerksamer (Wahrnehmungsprobe) Charakter entdeckt einen sehr mächtigen Bannkreis, welcher die Arenafläche umgibt (wenn ein Spieler jetzt ein verdammt schlechtes Gefühl bekommt, dann liegt er damit gar nicht mal so falsch).

Ein Sprecher des Sultans Hurhana erhebt die Stimme, das Publikum verstummt: „Heute, zum Tag der Stille, gedenken wir den Verlorenen aller Zeitalter. Der Ozean der sechs Verwüstungen ist seit der Plage unsere größte Herausforderung. Doch jetzt schweigt der blaue Gigant für kurze Zeit. Da wir heute hohen theranischen Besuch haben (er deutet auf die Gäste neben dem Sultan, darunter auch die Leiterin der Fabrica) hebt der erhabene Sultan Hurhana für heute das Tabu auf, um seinen Gästen von der vierten Verwüstung des Ozeans zu erzählen. Geehrte Gäste des Sultans, die vierte Verwüstung, die uns der Ozean schickt ist...ein Dämon!“

Der extra für diesen Feiertag gefangene Halb-Dämon aus Vasgothien erscheint in der Mitte der Arena und greift die Sklaven an.

Diesen Kampf können die Helden nicht gewinnen, ihnen sollte schnell klar werden, dass die Zerstörung des Bannkreises ihre einzige Chance ist.

Zwei Sklaven machen sich bereits an dem Bannkreis zu schaffen, ein Geisterbeschwörer und ein Magier versuchen eine Lücke in den Kreis zu schlagen (wichtig an der nordwestlichen Wand!!). Beide benutzen ihr eigenes Blut um den Spruch „Magie neutralisieren“ zu wirken. Sie benötigen aber noch mehr Blut (das der Spieler, dieses Opfer hat keine negativen Auswirkungen, es dient nur der Dramatik). Mach diese Szene so dramatisch wie möglich. Den Charakteren sollte es erst im letzten Augenblick (wenn der Dämon sie fast erreicht hat) gelingen den Bannkreis zu beschädigen. Daraufhin wendet er sich von seinen Opfern ab, durchbricht den Bannkreis, bringt einen Teil der Mauern zum Einsturz und beginnt im Publikum zu wüten. Dieses Chaos können die Charaktere nutzen um zu fliehen. Der Tumult greift auch auf die Stadt über. Ungefähr zweihundert Schritt vor sich erkennen die Charaktere Schiffsmasten (diesmal die schwimmende Sorte).

Tipp: falls die Spieler lieber aus der Stadt fliehen wollen, mach ihnen klar, dass das unmöglich ist (es gibt nur ein gut bewachtes und weit entferntes Stadttor, Wachen kommen aus dieser Richtung, etc.) oder Du erzählst es einfach...

Werte des Halb-Dämons: Er sieht einem Wurmschädel ähnlich, die Rüstung ist aus Bronze und die Hautfarbe ist oliv bis braun.

(Anmerkung: Halb-Dämonen haben dank den inzwischen toten vasgothischen Passionen ihre astrale Komponente verloren, d.h., sie





können keine Zauber mehr wirken (haben aber noch ihre Kräfte) und sind daher ziemlich schlecht gelaunt)

Ges: 12 Stä: 10 Zäh: 10
Wah: 13 Will: 11 Cha: 8

Widerstandskraft Rüstung

Körperlich: 17 Physikalisch: 18
Magisch: 17 Mystisch: 18
Sozial: 18 Niederschlag: 12

Kampf

Angriffszahl: 2 Anzahl der Zauber: (2)
Angriff: 17 Spruchzauberei: 19
Schaden: 23 Wirkung: siehe Kräfte

Todesschwelle: 100 **Laufleistung**
Verwundungsschwelle: 18 Normal: 160
Bewusstl.schwelle: 80 Kampf: 80
Initiative: 13 Karmapunkte: 20
Karmastufe: 9

Kräfte

Entsetzen 22, Häuten 20, Leichen Beleben 20

Flucht

Bei der Flucht über den Marktplatz greifen sich die Spieler noch was sie kriegen können (also was auch immer Du ihnen geben willst – Kleidung, Nahrung, etc., wenn Du nett bist sogar einen Fadengegenstand) und springen in eines der kleinen (und vor allem unbewachten) Fischerboote.

Unbehelligt gelingt es ihnen aus Karatha zu entkommen. Sie befinden sich jetzt auf dem Ozean der sechs Verwüstungen. Direkt an der Küste entlang sollten die Charaktere nicht segeln, da es an der Steilküste in regelmäßigen Abständen Signaltürme gibt (Wahrnehmung (8) ⊙ berittene Boten sind unterwegs) und große Handelsschiffe fahren an der Küste Richtung Karatha (und Sklaven in einem Boot werden von denen bestimmt nicht ignoriert). Also bleibt ihnen nichts anderes übrig als etwas weiter von der Küste entfernt zu segeln.

Der Wind steht günstig und treibt sie nach Norden.

Eine Stunde vor Mitternacht befindet sich das Boot in einer windstillen Region und unmerklich treibt das Boot auf einer Strömung nach Westen – aufs offene Meer...

Eine Stunde später beginnt plötzlich ein lautes Donnern, das fast wie das wütendende Geschrei von tausenden von Namensgebern klingt – es beginnt der „Tag des Donners“ (Vergleiche Sagen & Legenden). Ein starker Wind aus Osten kommt auf und treibt das Boot immer weiter auf den Ozean hinaus. Der Ozean der sechs Verwüstungen ist wirklich unheimlich, lauter seltsame Dinge geschehen hier.

Hier ein paar Vorschläge (Du solltest aber nur zwei oder drei Ereignisse stattfinden lassen):

- Plötzlich scheint das Meer bis zum Horizont zu kochen. Der Spuk dauert drei Stunden und seltsamerweise ist das Wasser nicht heiß.
- Riesige Quallen treiben durch das Meer, jede mag einen Durchmesser von 80 Schritt haben. Nach einer Stunde verschwinden sie wieder in der Tiefe.
- Wahrnehmung (9) ⊙ zwei riesige rote Flecken scheinen den Charakter aus unendlicher Tiefe anzustarren. Plötzlich sind sie an einer anderen Stelle und scheinen ein Stück nähergekommen zu sein. Sie kommen immer näher und verfolgen das Schiff eine Weile. Dann verschwinden sie so plötzlich wieder wie sie erschienen sind.
- Kochender Regen ohne Wolken (W6 Schaden für 5 Runden)
- Ein Sturm (der Klassiker), dauert sechs Stunden, jede Stunde eine Stärkeprobe





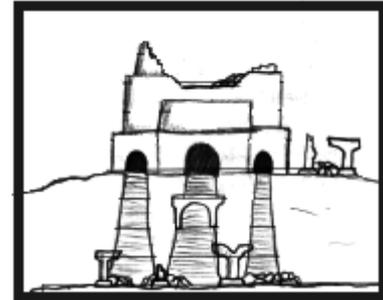
um das Boot gegen die Wellen zu halten und um nicht über Bord zu gehen sowie
 1W20: 16 – 20 © 1W8: 1 Ruderbruch; 2-8 Mastbruch

gebaut, die Ruine eines großen Gebäudes (siehe Skizzen).

Nach mehreren Tagen schält sich eine Insel aus dem Dunst, nicht weit entfernt.

3. DIE NAMENLOSE INSEL

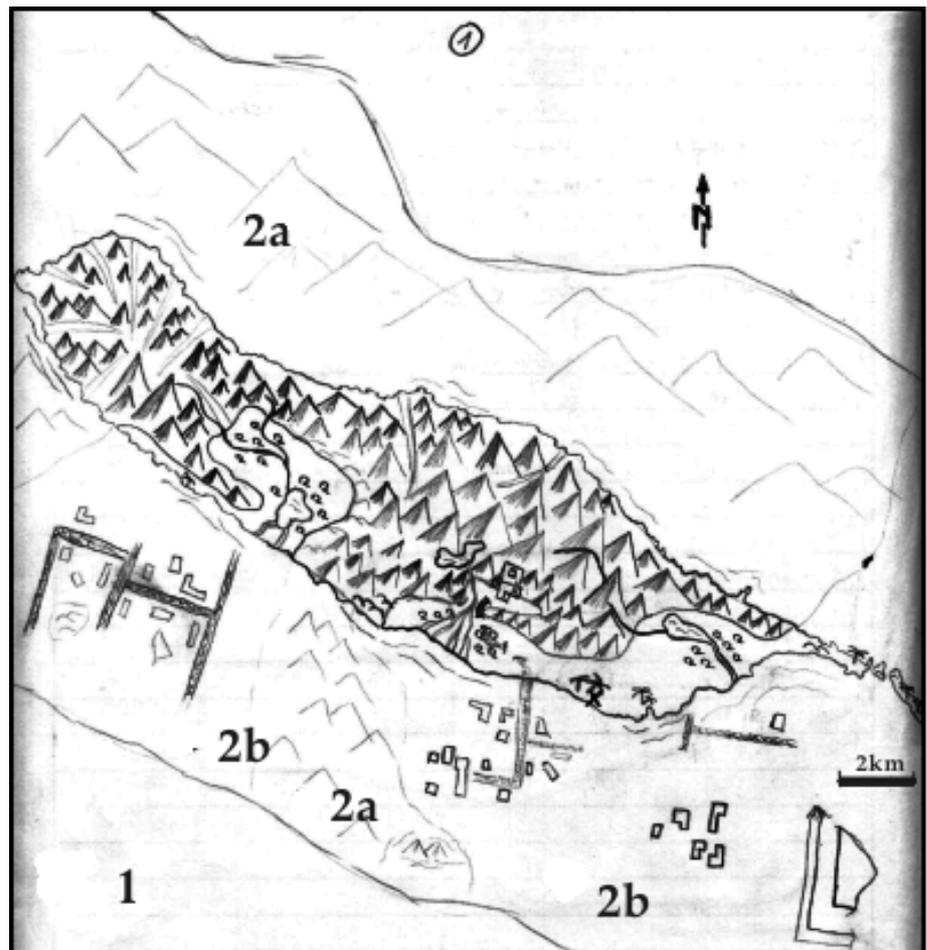
(Anmerkung: hierbei handelt es sich um Madeira, in jedem guten Atlas zu finden)



Legende

- Tiefsee (1000+ Schritt tief)
- Flachwasser (50 –1,5 Schritt tief)
 - a) unterseeische Berge
 - b) unterseeische Ebenen mit Ruinen

Die Insel ist die Spitze eines unterseeischen Gebirgszuges. Der Meeresspiegel scheint einst etwas niedriger gewesen zu sein, denn im klaren, flachen Wasser sind noch Ruinen von ganzen Städten zu erkennen. Der ungefähre Anlandungspunkt ist auf der Karte („X“) gekennzeichnet. Auf der Insel kannst Du ein bisschen die „Robinson Crusoe – Stimmung“ auspacken. Der Grossteil der Insel besteht aus schroffen Bergen, die Wäldchen bestehen aus niedrigen Gebirgsbäumen (Kiefern, Tannen) und am Strand wuchsen angespülte Kokosnüssen zu Palmenhainen heran. Süßwasser gibt es aus mehreren Flüssen, in einem flachen See können Fische gefangen werden. Reste einer gepflasterten Strasse führen in ein kleines Tal. Dort erhebt sich, fast in die Berge hinein





Erdgeschoss

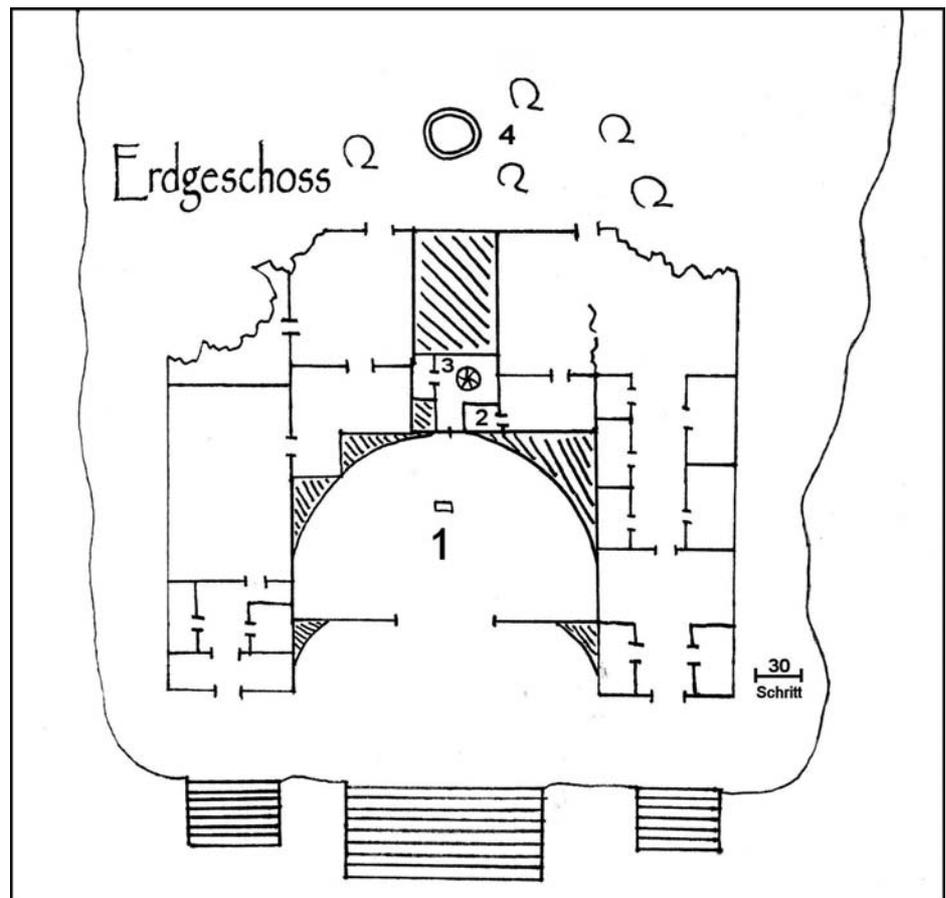
- **(1) Die große Versammlungshalle:** Zwei große Flügeltüren verschlossen einst diese Halle, heute liegen sie zerbrochen auf dem Boden. Der Raum ist ungefähr 90 Schritt breit, 60 Schritt lang und 20 Schritt hoch. Die nördliche Wand verläuft in einem halboval und ist mit einem Mosaik aus blauen und weißen Steinen verziert. Von weitem sieht es wie ein blauer Himmel mit weißen Wolken aus.

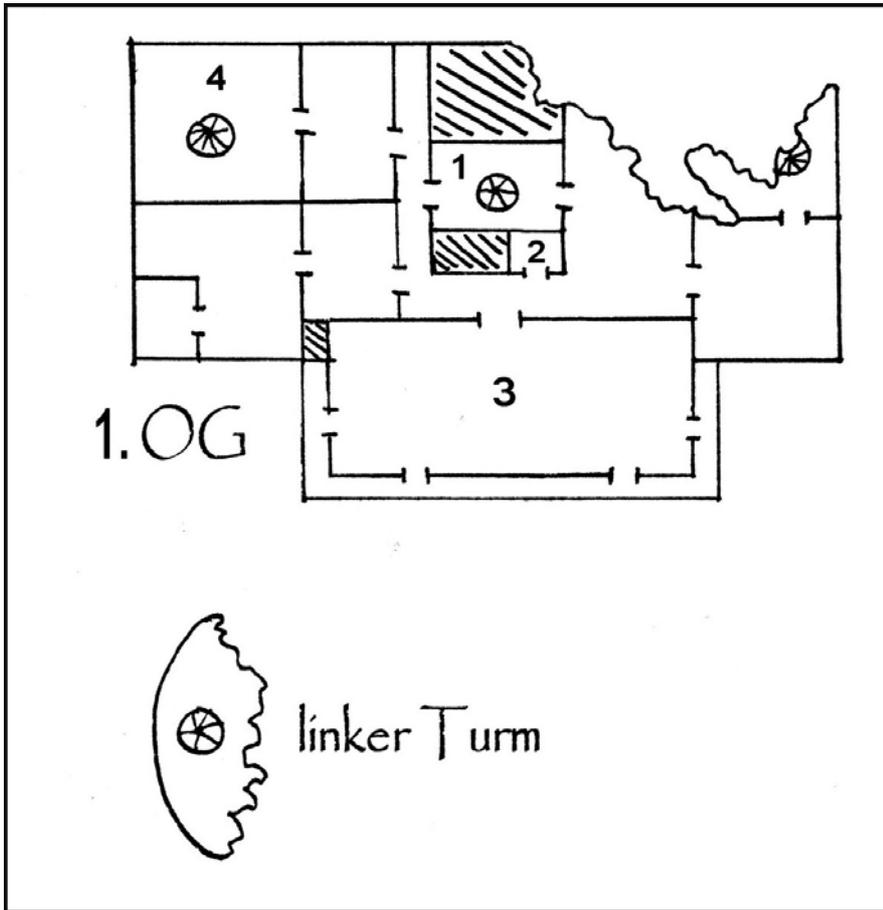
Betrachtet man die Wand aus der Nähe (Wahrnehmungsprobe), dann entdeckt man viele unterschiedlich große Löcher in der Wand (Stecknadelkopf- bis Münzgröße) und eine kleine Türe. Ein weicher, grüner Rasen bedeckt den gesamten Boden der Halle, die einzige Erhebung bildet ein kleines steinernes Podest (1x1 Schritt). Wenn sich einer der Charaktere darauf stellt und spricht, dann ist seine Stimme im gesamten Raum gut zu hören ohne das er schreien muss.

- **(2) Geheimraum (Wahrnehmungsprobe):** Drei metallene, teils von Rost angegriffene Röhren kommen aus der Decke, verästeln sich in dem Raum zu einem Rohrgeflecht und verschwinden in der Südwand (wo sie wohl in den kleinen

Löchern in der Wand von 1 münden). Eine Wahrnehmungsprobe lässt die Charaktere einen leichten Luftzug aus den rostigen Löchern spüren. Drei alte Ventilräder sind zu erkennen (geschlossen).

- **(3) Wendeltreppe nach oben**
- **(4) Ein vertrockneter Garten**





Linker Turm

Der Turm ist größtenteils eingestürzt. Aber man kann die Wendeltreppe noch weit genug erklimmen um auf das Dach des Gebäudes blicken zu können. Dort entdeckt man:

- verwitterte Trümmer von Statuen, deutlich sind aber noch humanoide Arme und Fischflossen zu erkennen
- drei große, vom Rost angefressene Metalltrichter.

(Anmerkung: diese Trichter waren einst beweglich gelagert und stellten sich automatisch mit ihrer Öffnung in den Wind)

In der Ruine müssen die Helden ein einfaches Hebelrätsel zu lösen: Nachdem die Charaktere alle

Ventile geöffnet haben beginnt das alte Windspiel seine Melodie zu spielen. Im Versammlungsraum ist leise ein schönes Flötenspiel zu vernehmen.

Während sie es hören wird den Charakteren (auf Grund der entspannenden, melodischen Töne) bewusst, was sie die letzten Monate durchgemacht haben, die seit langem unterdrückte Erschöpfung fällt jetzt über sie her und sie schlafen ausgezehrt aber friedlich ein.

Erstes Stockwerk

- (1) Wendeltreppe nach unten (zu 3, EG)
- (2) **Geheimraum:** Drei metallene, teils von Rost angegriffene Röhren kommen aus der Decke und verschwinden im Boden. Auch hier besitzt jedes Rohr ein Ventil (momentan geschlossen).
- (3) Ein großes Zimmer mit einem Balkon von dem aus man das ganze Tal überblicken kann
- (4) Eine Wendeltreppe nach oben in den linken Turm





TEIL III: INDRISIEN

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Indrisien ist wie Marac eine theranische Provinz, besetzt von der Neunten Flotte unter Admiral Himjhut. Regiert wird es von Obergouverneurin Tahjaddian). Indrisien (=Indien) liegt mehrere Wochen Reise mit dem Luftschiff von Thera entfernt. Die Theraner schätzen das Land für seine reichen Silber-, Gold- und Edelsteinvorkommen. Es ist die neueste theranische Provinz. Um Aufstände wie in Barsaive oder kriegerische Konflikte wie in Marac von vorn herein zu unterbinden, wendeten die Theraner eine neue Politik der Verwaltung an: keine Macht den lokalen Herrschern, zerstört ihre Kultur und formt sie im Sinne des Imperiums neu.

GEOGRAPHISCHES

Die großen Städte liegen alle an der Küste, getrennt durch fruchtbares Ackerland mit vielen kleinen Siedlungen. Der Rest des Landes wird von dichten Dschungeln und weiten Ebenen bedeckt. Außer Banditen und wilden Stämmen lebt im Landesinneren niemand.

DIE KULTUR

Es gibt zwei große rivalisierende Volksgruppen in Indrisien.

Der Legende nach wurden die **Uvasti** vor langer Zeit von einem Propheten – Uvostar – aus den Mayana – Bergen nach Indrisien geführt.

Die **Avani** lebten schon immer in diesem Land und betrachten die Uvasti als Eindringlinge. Aus dem Jahrhunderte andauernden Kampf der zwei Volksstämme entwickelte sich langsam eine friedliche Koexistenz, welche aber immer noch von Vorurteilen getrübt wird.

Als dritte Volksgruppe müssen noch die **Palanthans** erwähnt werden. Diese Troll- und Orkstämme leben und sterben als Steppenreiter. Sie haben ihre eigene Sprache (Klick- und Zischlaute), Religion (eine Passion namens Urulin) und Kultur. Da sie sich hauptsächlich untereinander bekriegen stellen sie keine Gefahr für das Land und das theranische Reich dar, sollten sie sich aber eines Tages zusammenfinden sollten, sie zu einer gefährlichen Macht werden. In letzter Zeit sind die Theraner Hauptziel ihrer Überfälle geworden.

RELIGION (stark zusammengefasst)

Die Indrisier verehren ein völlig anderes Passionspantheon.

Vater der Passionen ist Halumbata, der in der Trockenzeit als Mann erscheint. Dann symbolisiert er Vaterschaft, Reise und den Sehnsinn. In der Regenzeit wird er/sie Halambutar genannt und erscheint als Frau, die für Mütter, Fruchtbarkeit und den Geschmackssinn steht. Halambuta paarte sich mit sich selbst und es entstand die zweite Passionsdynastie. Diese wiederum zeugten untereinander und mit Halambuta die dritte Passionsdynastie.

Ein wichtiger Ehrentitel ist der des „Thibomata“: Die Passionen werden nicht direkt angebetet sondern über einen Thibomata angerufen – einen Mittler zwischen den Namensgebern und den Passionen. Person wird meist erst nach dem Tode zum Thibomata erklärt und steht dann für einen bestimmten Aspekt (Kampf, Diebstahl, etc.) In diesem Abenteuer ist der Scholar Anapa ein Thibomata des Wissens.

INDRISIEN UND DIE PLAGGE

Die Indrisier wussten schon vor den Theranern, dass eine Plage kommen würde. Darum hatten sie genug Zeit sich





vorzubereiten. Sie zogen sich aber nicht in Schutzbauten zurück, sondern bewahrten das gesamte Land: Einhundertvierundvierzig heilige Männer meditierten und erzeugten genug positive Gedanken um die Barriere zwischen Astralraum und der physischen Welt zu stärken, sprich: das Magieniveau wurde auf einem niedrigen Level gehalten, was es mächtigen Dämonen unmöglich machte sich zu manifestieren. Jeder Tote unter den heiligen Männern wurde ersetzt um die Zahl bei einhundertvierundvierzig zu halten. Am Ende der Plage verschwanden alle heiligen Männer spurlos.

DIE STÄDTE INDRISIENS

Calcutana ist die theranische Hauptstadt von Indrisien. Die ursprüngliche Hauptstadt

Vellapur wurde von der theranischen Flotte als Machtdemonstration vollkommen zerstört und anschließend neu aufgebaut. Um die Stadt herum hat sich ein riesiges Elendsviertel ausgebreitet. In Calcutana befindet sich auch der Sitz der theranischen Obergouverneurin Tahjaddian aus dem Hause Zanzan. Ihre Karriere begann als Luftschiff – Kapitän (also ist sie mindestens eine hochkreisige Luftseglerin) und spätere Admiralin, bevor sie schließlich Verwalterin von Indrisien wurde. Sie spielt in diesem Abenteuer eine relativ wichtige Rolle.

Kopalla mit seinen 300000 Einwohnern ist durch ein Gebirge vom Landesinneren getrennt. Die einzige Handelsstrasse führt nach Norden.





Annawath lebt vom Handel mit edlen Hölzern.

Bullawy exportiert Nahrungsmittel und Tiere an Indrisiens Westküste, in den Wäldern leben die Mastryliths (Tiere, den Elefanten ähnlich).

Dravada, die Heilige Stadt. Dort befinden sich die Gräfte der berühmtesten Thibomatas der Uvasti und Avani. Diese Tatsache führt natürlich oft zu Auseinandersetzungen unter den Pilgern der beiden Stämme.

Elianari lebt von den nahe gelegenen Diamantenminen und wird von theranischen Soldaten bewacht.

Kanitherium ist die jüngste Stadt und verdankt ihren Reichtum den ergiebigen Gold- und Silberminen.

Vaniri ist als „Tor zum Meer“ bekannt. Als einzige Stadt hat sie das Recht mit den See – T'skrang Handel zu treiben, die dort in vier großen unterseeischen Städten leben.

Mhutralla ist der Brotkorb Indrisiens.

Thepinar lebt eigentlich auch vom Export von Nahrung, aber die Stadt produziert weit weniger als erwartet. Sie wird auch als „Stadt der Unannehmlichkeiten bezeichnet“. Die Leute hier verlieren wichtige Dinge und finden sie nie wieder, selbst berühmte Mathematiker verrechnen sich, Schriftgelehrte machen bei den leichtesten Wörtern plötzlich Fehler. Man verläuft sich fast immer in den Strassen und die Einwohner besitzen teils seltsame Hobbys wie zum Beispiel die Schuppen von Fischen zählen (und das dank der Rechenfehler immer wieder).

1. ERHOLSAMER SCHLAF

Tipp: Hier brauchst Du etwas Vorbereitungszeit, denn jeder Spieler bekommt einen anderen Charakter. Generiere für jeden einen Charakter, der den neunten

Kreis einer beliebigen Disziplin erreicht hat (oder den Legendenpunkt – Gegenwert in zwei Disziplinen), die Rasse kannst du ebenfalls beliebig wählen (z.B. einen Troll in einen Windling stecken). Ganz wichtig dabei: ein Charakter sollte das Talent Lesen/Schreiben besitzen!

Lasse sie aber im unklaren wer/was sie jetzt sind, gib ihnen leere Charakterblätter, nur die Attribute, Lebenspunkte, Ausrüstung (ruhig auch magische) trägst du ein, den Rest müssen sie selbst herausfinden (ein Diebescharakter hat z.B. „plötzlich“ die gefüllte Börse des Tischnachbars in der Hand).

Alle Legendenpunkte, die sie ab hier verdienen, dürfen sie natürlich trotzdem den eigenen hinzuaddieren!

Drei Dinge haben aber alle Charaktere gemeinsam:

- sie sind reich, jeder hat mindestens 200 Goldstücke
- sie sind sehr bekannt (Legendenstatus 3)
- jeder hat über dem rechten Auge ein goldenes Amulett in der Haut, darauf zu sehen ist die theranische Sonne, ein unbekanntes Wappen (von Tahjaddian, siehe Informationen über Indrisien) und vier eingesetzte Edelsteine. Es handelt sich um ein Blutamulett (6 Blutschaden, 4x Letzte Rettung) welches die wahren Besitzer der Körper von der theranischen Verwalterin für ihre Dienste zum Wohle des theranischen Reiches bekommen haben.

Du spielst zu Beginn am Besten mit jedem Charakter eine Weile (ca. 10 Minuten) alleine (und er/sie soll den Anderen nichts verraten), das erhöht die Spannung für den Rest der Gruppe.





Jeder Charakter erwacht in einem eigenen sehr (sehr, sehr) luxuriös eingerichteten Zimmer, spätestens nach einem Blick in den Spiegel merkt auch der Letzte, dass hier irgendetwas überhaupt nicht stimmt...

Die Helden befinden sich in einem Gasthaus („Geschenk des Thibomata“) in Indrisien, genauer gesagt in der Stadt Kopalla. Wenn sie den Gastwirt befragen wird er, wenn auch irritiert, versuchen ihre Fragen zu beantworten:

- die Namen ihrer „Gastkörper“ (überleg dir was indisch Klingendes)
- die Gruppe besteht aus (Anzahl der Spieler) +1 weiteren Person, auf deren Nachricht sie hier warten (er heißt Anapa Serewettappam)
- die Gruppe heißt „Tempel der Sonne“
- ein paar ihrer Heldentaten (Verteidiger der nördlichen Grenzen, Befreier von Inyesha und ganz wichtig: Geehrte der theranischen Obersten Verwalterin Tahjaddian)
- und nein, er kennt kein Land welches „Barsaive“ genannt wird...

Je nachdem was die Charaktere jetzt so anstellen wollen, lässt du folgende Nachricht früher oder später im Gasthaus ankommen (falls die Spieler einfach „planlos“ zurückreisen wollen, lieber früher):

„An meine Brüder/Schwestern vom Tempel der Sonne,

Liebe Freunde, endlich ist es soweit, meine Suche nähert sich ihrem Ende und all die Jahrzehnte der Forschung scheinen nicht umsonst gewesen zu sein. Endlich haben die Passionen mir den Schlüssel überreicht, mit dem ich das Tor öffnen kann.

Ein altes Artefakt aus einem fremden Land namens Barsaive wird mir meinen großen Traum erfüllen. Ich fand es zufällig bei meinen Untersuchungen in den historischen Archiven von Calcutana. Laut der beigefügten Nachricht scheint es einst Teil einer magischen Apparatur gewesen zu sein.

Nun lade ich Euch ein, mich bei der Erfüllung meines Traumes zu begleiten. Ich warte an der Quelle des Flusses der Wiedergeburt auf Euer baldiges Eintreffen.

Euer Anapa“

Hier sollte den Charakteren klar werden, dass dieser Kerl wohl irgendwie an ein Bauteil der Maschine gekommen ist, und dass vielleicht die Passionen selbst (oder Drachen, oder sonst wer) die Charaktere hierher geführt haben um dieses Teil heimzubringen. Zum Treffpunkt mit Anapa müssen sie sich natürlich irgendwie durchfragen.

2. REISE DURCH EIN FREMDES LAND

Die Schwierigkeit der Reise bestimmst Du!

Du kannst sie zum Beispiel in Calcutana überraschend von der theranischen Gouverneurin besuchen lassen, die Neues von ihren Helden hören möchte. Und die Palanthans (Steppenreiter) mögen Helden des theranischen Reiches auch nicht besonders...

3. DIE QUELLE

An der Quelle führt ein gut versteckter Trampelpfad tiefer in die Berge. Nach ein paar Stunden öffnet sich der Pfad zu einem winzigen Tal. Im Schutz einer Felswand im Westen scheint ein Lager aufgeschlagen zu sein, dort treffen die Charaktere auf Anapa Serewettappam.





Anapa Serewetapam (Reisender Scholar des 10. Kreises): Ein uralter Zwerg, mit vom Alter gezeichnetem Körper, den er auf einen knorrigen Stab stützen muss. Er hört nicht mehr sehr gut und zittert, aber seine Augen strahlen eine ungeheure Weisheit aus. Die schneeweißen, verfilzten Zöpfe hat er in seinen Turban gewickelt. Seitlich ist der Schädel kahlrasiert und zwei große graue Steine („Gewissensdiener“, siehe „Magische Artefakte“) sind dort mit dem Kopf verwachsen.

Tipp: ein paar seiner Verhaltensweisen stehen bei den Regeln für die Gewissensdiener, darüber hinaus gilt: spiele Anapa ein bisschen so wie man sich einen indischen Yogi vorstellt, liebenswürdig, geduldig, weise und alt.

Anapas Traum

Er ist seit fast einem halben Jahrhundert auf der Suche nach der ewigen Jugend, da er Angst vor dem Alter und dem Sterben hat. Seine Nachforschungen führten ihn vor 20 Jahren zu einer Höhle in diesem Tal. An deren Ende befindet sich ein großer Raum, dessen Wände mit alten Texten bedeckt sind. An der westlichen Wand befindet sich ein versiegeltes Tor aus Stein. Anapa übersetzte diese Texte und tatsächlich scheint Halambuta (der indrisische Passionsvater) hinter dieser Tür etwas hinterlassen zu haben, das dem Finder ein ewig andauerndes Leben schenkt. Er hat nun vor mit dem Energiefokus (Beschreibung siehe „magische Artefakte“), den er zuvor an einem Vulkan mit elementarer Kraft aufgeladen hat, diese Barriere einfach wegzusprennen (wobei der Fokus mit 99%iger Sicherheit zerstört wird). Anapa hat seine beiden steinernen Diener „Emotion“ und „Vernunft“ bei sich (siehe „Magische Artefakte“).

Egal wie sie sich dem Lager nähern, Anapa weiß, dass sie kommen (schließlich hält Emotion Wache) und begrüßt seine vermeintlichen Brüder/Schwestern herzlich.

Hier gibt es nun mehrere Möglichkeiten:

- falls die Spieler sofort zu den Waffen greifen und den Scholaren angreifen, dann ziehe den eigentlich erst für später geplanten Kampf vor, das Bauteil können sie bei seiner Leiche finden.
- die Spieler erzählen gleich von ihrer misslichen Lage und von der Maschine. Anapa denkt, dass die Passionen sie hierher geschickt haben, aber er ist nicht bereit ihnen das Teil zu überlassen, da er davon überzeugt ist, dass es der Schlüssel zu seinem Traum ist.
- sie hören sich seine Geschichte an und wollen die Höhle sehen. Er führt sie durch einen gut versteckten Eingang durch die Höhle in einen Raum und erzählt ihnen, was er übersetzt hat. ABER in seiner Begeisterung hat er ein paar Dinge falsch übersetzt bzw. überlesen (deshalb sollte ein Charakter das Talent Lesen/Schreiben beherrschen): es stimmt, Halambuta selbst hat etwas dort „versteckt“, aber das Wort bedeutet eher „eingesperrt“. „Das ewige Leben“ könnte man eher mit „das ewige Lebende“ übersetzen. Und die Warnung, dass dieses uralte Böse etwas niemals aus diesem Gefängnis befreit werden darf, weil sonst ein ewiges Zeitalter der Qualen folgt, hat er gleich gar nicht übersetzt.

Um an das Bauteil heranzukommen gibt es wiederum mehrere Möglichkeiten:

- Kampf, siehe oben
- Diebstahl, aber er trägt den Energiefokus meistens bei sich. Falls er (oder die





Diener) den Diebstahl bemerken kommt es zu einem Kampf

- wenn sie ihn auf die Übersetzungsfehler aufmerksam machen, wird er sie als Diener von Ivasta (Passion der Unterwelt) beschimpfen und Emotion wird sie angreifen (aber nur er). Wenn sie im folgenden Kampf den Scholaren angreifen wird auch Vernunft kämpfen. Nach der Vernichtung der drei finden sie bei Anapas Leiche den Fokus. Wenn die Helden nur Emotion bekämpfen, dann wird Anapa seinen Fehler eingestehen und ihnen den Energiefokus überreichen. Dazu wird er ihnen helfen zu ihren Körpern zurückzukehren. Und da der Fokus ja momentan „etwas“ explosiv ist kann er ihn auch gefahrlos entleeren, wenn die Charaktere dies wünschen.

Wichtig für die Gesamt-Kampagne:

Vielleicht lag dem Artefakt ja auch eine Notiz der Erbauer bei, die Anapa nun besitzt. Darin können die Lage der Maschine, ihre Funktion, Namen von anderen Bauteil-Besitzern oder das Aussehen anderer Bauteile beschrieben sein. Hier kannst Du deinen Spielern nützliche Informationen zuspüren, die sie in der Kampagne voranbringen.

4. DIE RÜCKREISE

Die kannst Du so lange und gefährlich gestalten wie Du möchtest:

- wenn Anapa noch lebt, wird er bei der Obersten Verwalterin Tahjaddian eine alte Schuld gegen eine Luftschiffpassage nach Marac einlösen (z.B. mit touristischem Highlight: Aufenthalt auf Thera)
- wenn Anapa nicht mehr lebt, können sie auch versuchen bei der Obersten Verwalterin etwas zu erreichen, sie

scheinen ja ihre „Lieblingshelden“ zu sein. Oder sie buchen selbst eine Passage (teuer) auf einem Luftschiff.

- über Land... (dauert sehr lange und ist extrem gefährlich!).

In Marac können sie ein kleines Luftschiff chartern und zu der Insel aufbrechen. Dort angelangt stellt sich tatsächlich heraus, dass das ganze ein Seelentausch war. Sie treffen auf ihre quicklebendigen (aber schlecht gelaunten) Körper.

Der Scholar (oder einer der Indrisier, falls Anapa die Helden nicht überlebt hat) schlägt vor, dass die „Vertauschten“ zusammen in die Versammlungshalle zurückkehren. Dort schlummern alle ein und erwachen tatsächlich wieder in ihren ursprünglichen Körpern.

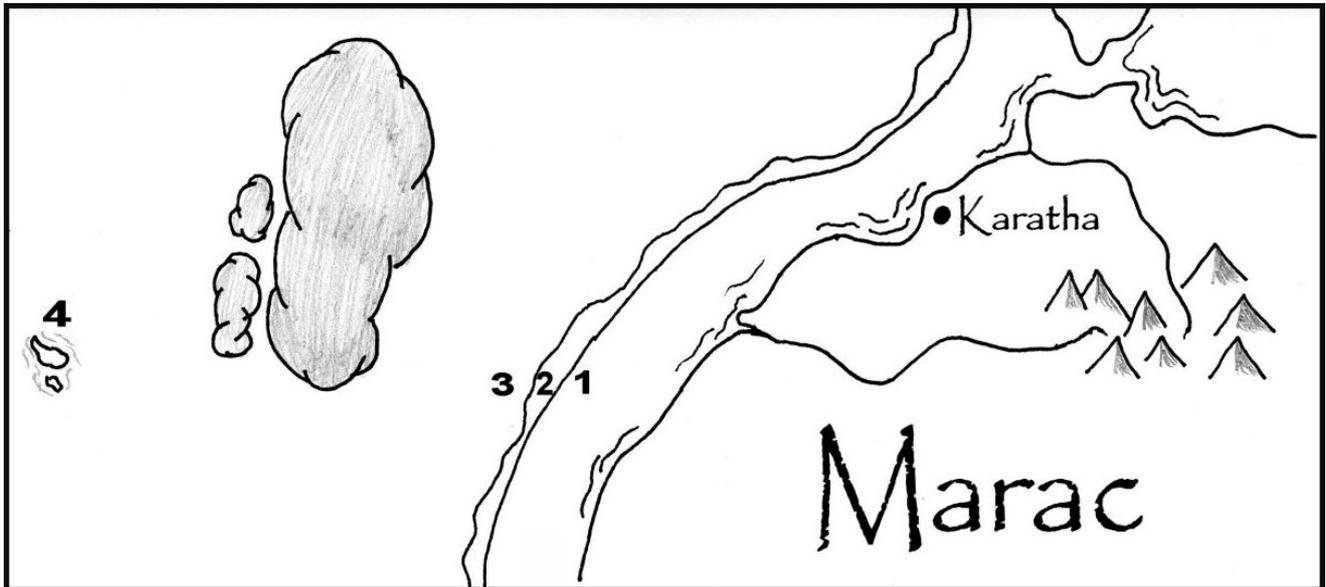
TEIL IV: BARSATIVE

1. SIND WIR SCHON DA?

Den Heimweg nach Barsaive kannst Du natürlich auch wieder so steinig gestalten wie es Dir beliebt. Hier zwei Vorschläge:

- Der kurze Weg: Die indrisische Heldengruppe bringt sie nach Barsaive und sorgt dafür, dass die Charaktere ihre Sklavenamulette loswerden.
- Der steinige Weg: Da die Indrisier ja Helden des theranischen Imperiums sind haben sie für Sklaven nicht viel übrig und nur dank Anapa (oder einem aus der Heldengruppe) werden die Helden nicht den Behörden übergeben, sondern sie setzen die Charaktere mit etwas Ausrüstung in einem fremden Land (z.B. Talea) aus, von wo sie sich nach Hause durchschlagen müssen (dann kannst Du endlich mal die ganzen Länder aus dem „Theran Empire“ benutzen).





Nur bei einer steinigen Heimreise (sprich ein paar Sitzungen lang die Heimreise ausspielen) bekommt einer der Charaktere von einem der Indrisier noch folgenden magischen Gegenstand: „Die Reisende Gebetsmühle“ (samt erster Schlüsselinformation; siehe **Magische Gegenstände**) mit den Worten: „Wann immer Du fern deiner Heimat bist und die Verzweiflung dich übermannt, sprich ein Gebet.“

2. WO IST UNSER ZEUG?

Gute Frage, nächste Frage es gibt auch hier zwei grundsätzliche Möglichkeiten:

- Alles ist weg, wahrscheinlich von den Sklavenjägern mitgenommen und nun im gesamten theranischen Reich verstreut, und es gibt keine Möglichkeit das Zeug wieder zu finden.
- Die Ausrüstung liegt immer noch in den verkohlten Ruinen von Steinbrück. Alles Verderbliche ist inzwischen schlecht geworden, aber ob eventuelle Plünderer etwas mitgenommen haben entscheidest Du, vielleicht haben sie ja ein paar magische Artefakte der Charaktere an

Händler verkauft oder nur das Geld fehlt. Wie schon gesagt kannst Du hier gut die Ausrüstung der Helden sortieren, Dinge die ihnen von den Sklavenjägern an Bord abgenommen wurden fehlen wohl für immer. Aus der Suche nach ihrem Besitz kannst Du weitere Abenteuer entwickeln.

LEGENDE:

- (1) **Windrichtung:** aus Westen und Süden
- (2) **Windrichtung:** Windstille
- (3) **Windrichtung:** nur aus Osten
- (4) **Die Namenlose Insel** (320 Meilen von der Küste entfernt)

SAGEN UND LEGENDEN

DER OZEAN

DER SECHS VERWÜSTUNGEN

Anmerkung: Wird zwar im Quellenbuch *The Theran Empire* kurz erwähnt, leider aber nicht weiter ausgearbeitet. Die Legende ist also





eine Eigenentwicklung und kann abgeändert werden.

Der Ozean der Sechs Verwüstungen ist erst seit Ende der letzten Plage unter diesem Namen bekannt. Der ursprüngliche Name (der Lapisblaue Ozean) ist nur noch in alten Archiven zu entdecken. Die ersten drei Verwüstungen beziehen sich auf die Natur des Meeres:

- Stürme
- Hochwasser
- Versalzung der Äcker

Laut Gesetz des Sultans Hurhana ist es verboten (es droht die Steinigung) über die weiteren Verwüstungen und die Feiertage zu sprechen (4. Sirenengesang, 5. Dämon, 6. Donnernde See).

Für Schiffe gibt es eine natürliche Grenze, wie weit sie auf das Meer herausfahren können: Eine windstille Zone scheint den Kontinent wie einen Gürtel zu umgeben. Angeblich kehrt kein Boot, welches diese Grenze überschreitet, zurück.

Anmerkung: Die Charaktere sollten wirklich nichts von den beiden Feiertagen und die Verwüstungen 4 – 6 erfahren, da sie sonst bestimmt nicht aufs Meer fahren – das wäre fatal für das Abenteuer...

FEIERTAGE

Es gibt zwei besondere Feiertage im Jahr: *Der Tag der Stille*, der einzige Tag an dem der Sirenengesang verstummt und die Namensgeber kurz zur Ruhe kommen.

Der Tag des Donners, am darauf folgenden Tag. An diesem Tag schein das Meer seine gesamte Wut dem Festland entgegen zu brüllen und niemand ist so verrückt mit einem Boot auf das offene Meer zu fahren, da an diesem Tag jedes Boot spurlos verschwindet.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

DER ENERGIEFOKUS

Der Energiefokus hat die Form einer Kugel mit einem Durchmesser von ungefähr 15 cm: Ein schwarzer Kristall wird von einem sehr filigranen Geflecht aus einer Orichalkumlegierung umschlossen. Der Kristall kann Unmengen von elementarer Energie aufnehmen, das Orichalkumgeflecht dient der Stabilisierung und Weiterleitung der gesammelten Kraft.

WILLENSBAND

Blutamulett (Original aus dem *Earthdawn Journal*; abgeänderte Form): Willensbänder werden benutzt, um Sklaven als solche zu kennzeichnen und um sie gefügiger zu machen. Dazu wird eine metallene Halskette um den Hals des Sklaven gelegt und mit zwei Tropfen seines Blutes bestrichen. Zusätzlich wird eine Plakette aus Metall an der Kette angebracht, auf der einen Seite ist die theranischen Sonne und auf der anderen das Siegel des Sklavenhändlers (hier: die stilisierte Himmelsspitze) abgebildet. Da die Wirkung erst nach 24 Stunden eintritt werden die meisten Sklaven bis dahin gebunden. Danach fällt es ihnen sehr schwer, Befehlen zu widerstehen.

Regeln

- SZW 1 (nur in der 2nd Edition)
- 2 Schadenspunkte an Blutmagie
- Soziale Widerstandskraft -5
- Willenskraftprobe(10) um ungehorsam zu sein
- Um das Willensband zu entfernen ist eine Willenskraftprobe(15) erforderlich. Für jeweils 3 fehlgeschlagene Versuche erhöht sich der benötigte Erfolgsgrad um eins. Wenn man mehr als einen





hervorragenden Erfolg benötigen würde, hat das Willensband seine maximale Wirkung erfüllt und der betroffene Charakter kann nicht weiter versuchen das Band zu entfernen oder Befehlen zu widerstehen – er wird zu einem willenlosen Sklaven.

- Er hält ein Jahr und einen Tag

ZAUBERBLOCK

Fadengegenstand: Zauberblöcke wurden von Dis-Questoren entwickelt um zaubernde Namensgeber daran zu hindern, ihre Magie zu benutzen. Dazu wird eine mit Dis-Huldigungen beschriebene Messingfassung am Hinterkopf und an der magischen Struktur des Zauberers befestigt und der Questor webt Fäden zu dem Amulett. Ein dazugehöriger Kristall ermöglicht dem Opfer ein normales Zaubern, ist der Kristall jedoch nicht in der Fassung befestigt wird ein Grossteil der astralen Kraft, die ein Charakter beim Fadenweben ansammelt, einfach abgeleitet.

Anmerkung: Rang 4 – 6 sind optional, da sie sehr harte Auswirkungen haben (sind hoch experimentell und eher gedacht um hochkreisige Zauberer zu binden). Der Vollständigkeit halber habe ich sie beigelegt.

Regeln:

- magische Widerstandskraft 14, Fadenhöchstzahl 2 (+x, siehe Beschreibung)
- SZW 6 (nur in der 2nd Edition)
- Blutschaden in Höhe der Verwundungsschwelle
- Struktureller Schaden von ebenso vielen Schadenspunkten (wird aber nicht von den Lebenspunkten des Charakters abgezogen, dient nur der Verwaltung durch den SL). Wird bei jedem Entfernen des Kristalls erneuert.

- So lange das Kristall nicht eingesetzt ist wird jeder Spruchzauberei – Mindestwurf (Fadenweben bleibt unangetastet) um (Blutschaden + Strukturschaden) erhöht.
- Der Strukturschaden kann pro Tag nur um Stufe 3 ohne Nachwürfeln geheilt werden

FADENRÄNGE

Rang 1

Kosten: 200 LP

Schlüsselinformation: Name des Gegenstandes, jeder Zauberblock hat einen eigenen.

Der Benutzer kann ein Schlüsselwort in den Kristall eingravieren. Spricht er das Wort leise dann fällt der Kristall aus der Fassung, bzw. befestigt sich in ihr (wenn er den Kristall in die Fassung legt) und der Strukturschaden wird erneuert.

Reichweite (für das Kommando): 10 Schritt

Rang 2:

Kosten: 400 LP

Der Kristall kehrt zum Besitzer zurück, bzw. materialisiert sich in der Fassung, wenn das Kommando gegeben wird

Reichweite: 25 Schritt

Rang 3:

Kosten: 800 LP

Schlüsselinformation: Name des Herstellers

Reichweite: 50 Schritt

Rang 4:

Kosten: 1250 LP

Schlüsselinformation: Fundort des Kristalls

Der Strukturschaden erhöht sich auf das Äquivalent von zwei Wunden





Rang 5:

Kosten: 2500 LP

Bedingung: der Benutzer muss das (Dis-) Questortalent mindestens auf Rang 8 haben

Verzerrungsschaden bei erfolgreichem Wirken (wie im offenen Astralraum)

Rang 6:

Kosten: 5000 LP

Bedingung: der Benutzer muss das Questortalent auf Rang 15 haben

Die Fassung kann so umgeformt werden, dass sie mehrere (Fadenwebentalent des Benutzers durch 3) Nebenkristalle halten kann, welche die Matrizen des Opfers durch „unsinnigen“ Inhalt blockieren. Pro Kristall muss der Benutzer einen weiteren Faden (Rang 6) zu dem Zauberblock weben und 2 permanente Schadenspunkte pro Faden hinnehmen.

GEWISSENSDIENER

Die Gewissensdiener sind keine magischen Artefakte im herkömmlichen Sinne, denn der Besitzer kann den Fadenrang nicht selbst erhöhen. Er ist auf das Wohlwollen des indrisischen Passionsvaters angewiesen.

Anmerkung: das Artefakt ist nicht für Spieler gedacht und weicht deshalb von den normalen Artefaktregeln ab.

Vor vielen Jahrhunderten, als die Uvasti über die Berge nach Indrisien geführt wurden, standen sie unter direktem Schutz von Halambuta. Er wies ihnen den Weg zu den fruchtbarsten Gebieten an der Küste, wo sie sich niederließen.

Eine der Familien – der Name ist im Wirbel der Jahrhunderte verlorengegangen – bemühte sich eine fortlaufende Chronik über ihr Volk zu verfassen. Generation um Generation brachte große Schreiber, Denker und Lehrer hervor, die das Werk ihrer Ahnen fortführten. Das erfüllte Halambutars Herz mit Stolz, er

erschien dem Familienoberhaupt und machte ihn zum ersten Thibomata des Wissens. Er schenkte ihm die Gewissensdiener, zwei graue Steine, die ihm links und rechts in den Schädel einwuchsen. Nach seinem Tod wurde der Körper des Thibomatas in einem Schrein aufgebahrt und viele Jahrhunderte pilgerten die Namensgeber zu ihm, berührten die Gewissensdiener und beteten zu den Passionen um Antworten auf ihre Fragen zu bekommen.

Eines Tages erschütterte ein Erdbeben die Stadt und die Pilgerstätte wurde zerstört. Als Wochen später der Leichnam wieder freigelegt wurde waren die Gewissensdiener verschwunden – und blieben es für lange Zeit. Die Passionen selbst scheinen zu entscheiden, wer die Steine finden wird. Ein paar Gemeinsamkeiten weisen aber alle Besitzer auf:

- sie versuchen alle Wissen zu mehren (Scholaren, evtl. Magier und Troubadoure)
- sie verehren das indrisische Passionspantheon (und kein anderes!)
- sie unterwerfen sich einem strengen Verhaltenskodex:
- man sitzt und schläft auf dem Boden, ebenfalls hat man immer Barfuss zu gehen
- jeden Morgen muss eine rituelle Waschung des gesamten Körpers durchgeführt werden, die eine Stunde dauert
- man kleidet sich in eine einfache orange Toga
- man speist von keinem getöteten Lebewesen und trinkt nichts anderes außer selbstgeschöpftes Wasser





- jeden Abend muss sich der Wissende in mindestens 20 der 496 Positionen des Geistes üben (=Yoga)

Momentan besitzt Anapa Serewettapam die Gewissensdiener. Vor gut sechzig Jahren fand er sie bei seiner rituellen morgendlichen Waschung in einem flachen Flusslauf.

Die Gewissensdiener sind zwei graue Steine, etwa so groß wie eine Menschenfaust, die in den Schädel (links und rechts) eingesetzt werden. Etwa eine Woche später entstehen aus einer beliebigen Felsformation in der Nähe des Aufenthaltsortes des Trägers zwei drei Schritt große Steindiener (nicht zu verwechseln mit Obsidianern!), die den Thibomata unterstützen.

Der hellgraue wird Vernunft genannt, er zieht seine Kraft aus der linken Hirnhälfte. Er unterstützt den Scholaren bei seinen Arbeiten.

Der dunkelgraue wird Emotion genannt, er bezieht seine Kraft aus der rechten Hirnhälfte. Er wird nur von den Emotionen des Trägers „gesteuert“. Hat der Träger z.B. Angst vor etwas wird er alles tun, um ihn zu beschützen. Aber auch wenn er z.B. einen Groll hegt kann es sein, dass Emotion reagiert.

Beide besitzen einen eigenen Willen, aber sie entfernen sich nie weit vom Träger der zwei Steine.

Werte und Fähigkeiten der Steindiener

Ges: 6	Stä: 10	Zäh: 12
Wah: 10	Will: 10	Cha: 8

Widerstandskraft	Rüstung
Körperlich: 10	Physikalisch: 12
Magisch: 10	Mystisch: 4
Sozial: 10	Niederschlag: 14

Kampf	Magie
Angriffszahl: 2	Anzahl der Zauber: -
Angriff: 12	Spruchzauberei: -
Schaden: 20	Wirkung: -

Todesschwelle: 80	Laufleistung
Verwundungsschwelle: 15	Normal: 160
Bewusstl.schwelle: 65/30	Kampf: 80
Initiative: 6	Karmapunkte: 20
Erholungsproben: 3	Karmastufe: 9

Karma: der Besitzer kann bis zu seiner 4 Karmapunkte an jeden Diener abgeben.

Fähigkeiten

- Vernunft: er spricht Elementarsprachen und hört auf Befehle
- er besitzt das Talent „Fallen entdecken“ (Stufe 12 / 2W10)
- Der Scholar kann ihm eine Aufgabe geben, die er dann auszuführen. Dazu „leiht“ der Scholar ihm eines seiner Talente (keine Kampftalente). Soll er etwas unabhängig tun, dann darf er die betreffende Talentstufe benutzen und die Probe(n) normal würfeln. Wenn er den Scholaren unterstützen soll („*hilf mir diesen Text zu entziffern*“), dann würfelt er ebenfalls die Probe und darf die Hälfte des Ergebnisses zum Probenergebnis des Scholaren addieren.
- Wenn er kämpft, dann ohne taktische Finessen, er geht auf den Gegner zu und vermöbelt ihn.
- Emotion: er spricht nicht, er besitzt das Talent „Empathische Wahrnehmung“ und reagiert nur auf die Emotionen seines Herren, nicht auf Befehle
- er besitzt das Talent „Waffen entdecken“ (Stufe 12 / 2W10)
- er kämpft sehr hinterhältig (emotional), besitzt die Fähigkeit durch Schatten (mindestens faustgroße) zu reisen (30 Schritt pro Kampfrunde) und urplötzlich aus dem Nichts anzugreifen. Er hält sich





auch wenn möglich im Schatten auf und wacht über seinen Herren (Wahrnehmungsprobe um ihn oder zumindest eine Bewegung zu entdecken)

DIE REISENDE GEBETSMÜHLE

Indrisches Artefakt: Die Reisende Gebetsmühle besteht aus einer stabilen Goldlegierung und ist reich verziert. Auf dem Mühlenkörper sind vier Bilder in Silber eingelassen, darunter ist in geschwungenen Linien ein Satz geschrieben.

Auf dem ersten Bild sieht man einen weinenden Wanderer. Auf dem zweiten Bild ist ein göttliches Wesen zu sehen, welches den traurigen Wanderer entdeckt. Das nächste Bild zeigt die Passion, wie sie vier Wesen zu dem Wanderer schickt. Auf dem letzten und vierten Bild stehen die vier Wesen um den – jetzt nicht mehr weinenden – Wanderer und bilden mit ihren Händen ein Dach. Der Mühlenkörper ist etwa 20cm hoch und hat einen Durchmesser von 12cm. Der Griff ist nochmals 20cm lang und läuft am unteren Ende spitz zu.

Anmerkung: Indrische Artefakte sind für Nicht-Indrisier schwer zu bezaubern, darum benötigt man bei der Fadenwebenprobe einen Guten Erfolg um den Faden zu weben und die Kosten für den Faden sind ebenfalls erhöht (der Wert hinter dem Schrägstrich bei den Kosten).

Der indrischen Legende nach wurde die Gebetsmühle von Halambuta (in diesem Fall als Passion der Reise) einst selbst gefertigt: Sein Blick fiel auf den ersten indrischen Entdeckungsreisenden, der das Land verlassen hatte um die restliche Welt zu erforschen. Dieser war seit Wochen in einer unwirtlichen Gegend unterwegs und seine Kräfte waren am Ende. Der Proviant war ihm schon vor Tagen ausgegangen und nun – hungrig und frierend – verwünschte er seinen Entschluss

seine Heimat zu verlassen um nun, von seiner Familie und seinen Freunden getrennt, zu sterben. Halambuta hatte Mitleid mit dem Reisenden und suchte ihn als Mönch gekleidet auf. Er gab ihm zu essen und zu trinken und übergab ihm die Reisende Gebetsmühle mit folgenden Worten: *„Wann immer Du fern deiner Heimat bist und die Verzweiflung Dich übermannt, sprich ein Gebet.“* Danach verließ er den Reisenden wieder.

Dieser Satz ist ebenfalls in feinen indrischen Lettern auf der Gebetsmühle zu lesen und es soll angeblich Glück bringen, die Reisende Gebetsmühle mit diesen Worten einem heimweh-kranken Reisenden zu schenken.

Magische Widerstandskraft: 14

Fadenhöchstzahl: 1

FADENRÄNGE

Rang 1

Kosten: 200/ 300 LP

Schlüsselinformation: Der Besitzer muss den Namen der Gebetsmühle in Erfahrung bringen („Die Reisende Gebetsmühle“). Danach kann er die Kraft der Mühle aktivieren, indem er sie in den Boden steckt und ein Gebet spricht (also die Gebetsmühle dreht).

Für einen Punkt Überanstrengung schafft die Gebetsmühle aus umgebenden Pflanzen einen relativ (un-)wettergeschützten Unterschlupf, welcher genug Platz für eine Person bietet. Die Mühle benötigt dazu eine mindestens Buschgroße Pflanze. Schadens-, Krankheit- und andere nachteilige Proben gegen den Charakter aufgrund schädigenden Wetters werden um 1 Stufe abgemildert

Der Unterschlupf bleibt, solange die Gebetsmühle im Boden steckt





Rang 2

Kosten: 300/ 500 LP

Schlüsselinformation: Der Besitzer muss den Namen des Holzelementars in Erfahrung bringen, welcher der Gebetsmühle einen Teil seiner Kraft gibt.

Für jeweils 1 weiteren Überanstressungspunkt (für den Besitzer der Mühle) kann der Unterschlupf für je 1 weitere Person vergrößert werden, bis zu einem Maximum von 5 Personen.

Er benötigt nur noch eine mindestens handflächengroße Grasfläche.

Rang 3

Kosten: 500/ 800 LP

Schlüsselinformation: Name des Luftelementars

- der Überanstressungsschaden erhöht sich auf 2 + je 2 pro weiterer Person
- um 2 Stufen abmildern
- Keine verräterischen Geräusche und Gerüche dringen nach außen
- Wie in einem Iglu reicht eine Kerze um die Temperatur im inneren über 0°C zu halten

Rang 4

Kosten: 800/ 1300 LP

Schlüsselinformation: Name des Wasserelementars

- der Überanstressungsschaden (für den Besitzer) erhöht sich auf 3 + je 3 pro weiterer Person
- Nachteilige Proben aufgrund von Wetter um 3 Stufen abmildern
- +1 Stufe auf Erholungsproben für alle die, im Unterschlupf schlafen
- Moose und große Blätter am Unterschlupf sammeln über Nacht pro Person 0,5 Liter Wasser

Rang 5

Kosten: 1300/ 2100 LP

Schlüsselinformation: Name des Feuelementars

- der Überanstressungsschaden erhöht sich auf 4 + je 4 pro weiterer Person
- Nachteilige Proben aufgrund von Wetter um 4 Stufen abmildern
- Der Besitzer kann in der Mitte des Unterschlupfes ein rauchloses Feuer entstehen lassen
- Kein verräterisches Licht dringt nach Außen

Rang 6

Kosten: 2100/ 3400 LP

Tat: Der Besitzer muss einen noch freien (!) Erdelementar finden, der freiwillig der Mühle einen Teil seiner Kraft überlässt. (Dieser wird sein Einverständnis eventuell von einer vorherigen Aufgabe für den Besitzer abhängig machen (SL – Entscheid). Diese Tat ist mindestens 2100 Legendenspunkte wert.

Ab sofort kann die Reisende Gebetsmühle selbst aus blankem Fels, Sand oder Erde eine stabile Höhle schaffen:

- der Überanstressungsschaden erhöht sich auf 5 + je 5 pro weiterer Person
- das Höhleninnere ist vor den meisten (Un-)Wettern völlig geschützt
- Moose und große Blätter sammeln über Nacht pro Person 2 Liter Wasser
- +3 Stufen auf Erholungsproben
- kein Licht, Geräusch, Geruch, etc. dringt nach außen, trotzdem ist die Luft im inneren immer frisch
- Der Besitzer kann in der Mitte des Unterschlupfes eine rauchlose Feuerstelle entstehen lassen
- Bis zu 3 Lichtquarze in der Höhlenwand entstehen (sind aber nicht herausnehmbar), und spenden Licht

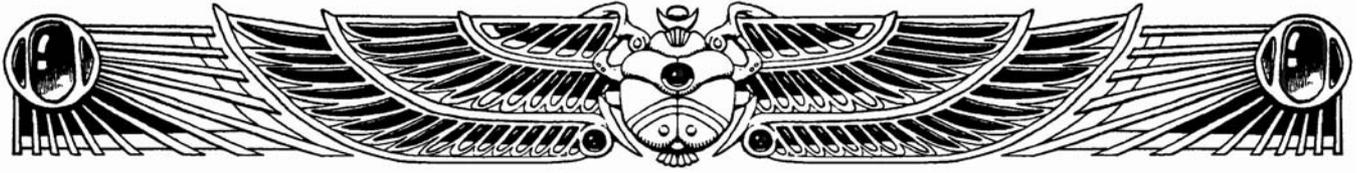




Anmerkung für den Spielleiter: Es bringt wirklich Glück die Reisende Gebetsmühle an einen anderen Reisenden zu verschenken wenn man sie nicht mehr benötigt. Allerdings scheint es unmöglich zu sein auch die Schlüsselinformationen (bis auf die erste) weiterzugeben, denn seltsamerweise scheint mit dem Besitzer auch die Elementare zu wechseln...

- der Schenker bekommt die für die Reisende Gebetsmühle eingesetzten Legendenpunkte mal zwei als Belohnung
- der Schenker hat (Fadenrang) Monate Glück, da Halambuta ihn für seine Großzügigkeit segnet: Fallen treffen ihn seltsamerweise nicht, Leute schenken ihm Dinge und sind sehr freundlich, er findet Münzen auf der Strasse, etc. Alles ein SL – Entscheid, lass Dir was einfallen.





DIE BESTIE DES GRÜNEN TALS

In diesem Abenteuer betreten die Charaktere auf der Suche nach den Artefakten ein auf den ersten Blick von Jaspree gesegnetes Tal. Inmitten ansonsten lebensfeindlicher Felsen gelegen, scheint es vor Leben nur so zu strotzen, alles wirkt üppiger, grüner und schöner. Schon bald aber legt sich ein Schatten über das Paradies, schreckliche Dinge tragen sich zu. Eine furchtbare Bestie scheint in das Tal eingedrungen zu sein und Jagd auf Namensgeber zu machen. Ob sie es wollen oder nicht, werden die Charaktere bald selber Jagd auf das Untier machen müssen, um das Artefakt zu bekommen. Ihr Gegner ist jedoch nicht die Bestie allein, sondern eine mächtige Raggokquestorin, die sich zum Ziel gesetzt hat das Werk Jasprees zu vernichten.

VORBEMERKUNG

In diesem Abenteuer spielen die Passionen Barsaives und ihre Vertreter, die Questoren, eine wichtige Rolle. Als Spieleiter sollte man sich also mit den entsprechenden Abschnitten im Grundregelwerk und Kompendium vertraut machen. Werte und Legendepunkte werden nicht oder nur selten konkret angegeben, hier sollte jeder das Abenteuer auf seine Gruppe anpassen. Gleichfalls gibt es keinen roten Faden, der durch das ganze Abenteuer führt. Kein fertiges Abenteuer überlebt den ersten Kontakt mit den Spielern und ein linearer Ablauf würde diesem Abenteuer widersprechen, daher sind hier die wichtigen Personen, Schauplätze und Hintergründe beschrieben, dazu Vorschläge zum Ablauf. Alles andere sollte sich aus dem Spiel heraus ergeben. Der genaue Ort des

Abenteuers ist flexibel, jeder Spielleiter sollte ihn in seinem Barsaive dorthin legen wo es ihm passt.

DAS GRÜNE TAL

Schauplatz des Abenteuers ist das „Grüne Tal“, ein lang gezogenes, an manchen Stellen bis zu 5 km breites Tal inmitten einer ansonsten sehr unwirtlichen Felsenformation. Es liegt ein gutes Stück über dem Meeresboden, die Winter hier sind hart, die Sommer kurz. Dies gilt zu mindestens für Dörfer der Umgebung, so weit es sie gibt. Im Tal aber scheinen die normalen Naturgesetze aufgehoben, es herrscht ein Klima, wie man es eher in südlichen Gefilden erwarten würde. Der Aufstieg zum Tal selber ist mühsam und statt eines direkten Zugangs führt der Weg nur durch ein ausgedehntes Höhlensystem.

Ein Blick in die Vergangenheit

Vor der Plage lebten in diesem Teil Barsaives Namensgeber verschiedenster Rassen verhältnismäßig friedlich zusammen. Da dieser Teil des Gebirges relativ arm an Bodenschätzen ist und eigentlich auch nicht besonders fruchtbar, war ihr Leben eher kärglich. Als die Plage näher rückte, gelang es ihnen unter der Führung eines Jaspreequestors in den Höhlen des Gebirges ein Kaer zu errichten, um sich dort vor den Dämonen zu schützen. Zwar gab es auch andere Questoren unter den Bewohnern des Kaers, aber der elfische Jaspreequestor wurde zum spirituellen Führer aller Namensgeber dort und die Verehrung Jasprees von allen angenommen. Der Elf schien über eine selbst für seine Rasse





ungewöhnlich lange Lebensspanne zu verfügen und als die Plage vorüber war, folgte er einer Vision, welche die ehemaligen Kaerbewohner in jenes Tal führte, das später zum „Grünen Tal“ werden sollte. Mit seinen von Jaspree verliehenen Gaben, dem Fleiß der neuen Talbewohner und der besonderen Gunst der Passion wurde das Tal im Laufe der Jahrzehnte zu dem Paradies heutiger Zeit.

ETAN-DORR

Im Tal gibt es zwei größere Dörfer, in denen der Großteil der Namensgeber lebt, aber auch eine ganze Reihe einzelner Höfe und kleiner Familiensiedlungen. Das größere der beiden Dörfer, Etan-Dorr, mit etwa 400 Einwohnern, wird vor allem von Orks bewohnt. Diese sind friedliche Bauern und Viehzüchter geworden, von früheren Gewohnheiten oder der üblichen Streitlust ist nichts mehr zu sehen. Andere Orks werden sich in ihrer Gegenwart vermutlich abgestoßen und beinahe permanent durch ihre Friedfertigkeit und Gemütsruhe beleidigt sehen. Man sollte dies ruhig deutlich ausspielen, diese Orks sind völlig anders als andere Orks in Barsaive, wirken aber keineswegs unzufrieden damit oder „versklavt“.

Natürlich kommt es durchaus mal zu kleinen Beleidigungen oder Kneipenschlägereien, aber mehr auch nicht. Sie sind der Passion Jaspree treu ergeben, ihre ganze übliche Leidenschaft ist auf die Verehrung der Passion und der Natur allgemein konzentriert. Einen ihrer *gahads* erleiden sie bei Beleidigungen der Passion oder seiner Questoren, in wie weit dies auch für Schändungen der Natur gilt, ist unterschiedlich.

Einige zwergische Familien, eine größere Trollsippe und wenige Elfen und Menschen leben ebenfalls hier. Etan-Dorr ist zwar mit einer leichten Holzbefestigung umgeben, diese

wirkt aber vernachlässigt und man hat sogar nachträglich zusätzliche Tore eingebaut. Weit in alle Richtungen ist der Wald gerodet und urbar gemacht worden, trotzdem wirkt alles nicht erzwungen sondern an die natürlichen Begebenheiten angepasst.

Für Frischwasser sorgt ein kleiner Bach, der im Gebirge entspringt und mitten durch Etan-Dorr fließt. Durch ein ausgeklügeltes Kanalsystem werden mit seiner Hilfe die Felder bewässert und eine Mühle angetrieben. In der Mitte des Dorfs befinden sich eine große Versammlungshalle und die Schenke („Jasprees Ruf“), daneben eine Wiese mit einem Festbaum. Dort ist auch ein kleiner Schrein der Passion aufgebaut. Da Etan-Dorr recht nahe (eine halbe Stunde) am Zugang zum Tal liegt, ist die kleine Schutztruppe des Dorfs auch für die Bewachung des Zugangs verantwortlich. Üblicherweise halten dort zwei Orks Wache.

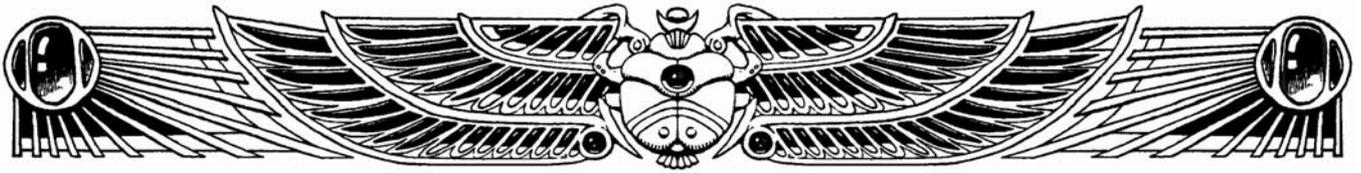
WICHTIGE PERSONEN

Morak Vieraue: einer der ganz wenigen Orks, die je das Tal verlassen haben; sein Name rührt von den merkwürdigen, rund geschliffenen Gläsern her, die er in einem Metallgestell im Gesicht trägt, ohne sie ist er so gut wie blind und mit ihnen auch; er ist sehr intelligent und wird deshalb und wegen seines hohen Alters (die Angaben schwanken zwischen 50 und 70 Jahren) als eine Art Weiser Mann respektiert; sitzt im Gemeinderat.

Borgar Starkarm: Schmied des Dorfs; seine trollischen Vorfahren waren angeblich Luftpiraten; heute ist er zwar stark aber friedlich; jedoch wehe er gerät in wirklichen Zorn: Die Axt seiner Vorfahren hängt immer noch über der Esse...

Duras Nichtreiter: Kommandant der zehn Orks starken Wache; zuständig für Prügeleien und den Schutz des Talzugangs;





Krieger 2. Kreis; Pferde scheinen ihn zu hassen, keines duldet den Ork auf seinem Rücken; fühlt sich im Tal ein wenig unterfordert und sehnt sich insgeheim nach dem „Draußen“, wenngleich er dies niemals zugeben würde.

Kalman Nebelburg: Wirt der Schenke; entfernt mit den Steinbrechers aus Tirael verwandt; ist stolz darauf einen Teil seines Biers direkt aus Throal zu beziehen; vermietet Zimmer an Gäste.

Arendal Pallandos: braut allgemein anerkannt den besten Hurlg im Dorf, und das obwohl er ein Mensch ist; sitzt im Gemeinderat; hohes Charisma; aber eher zögerlich bei Entscheidungen.

Vindikris Gorath: die reichste Bäuerin im Dorf; dank ihrer riesigen orkischen Familiensippe (9 Kinder, 23 Enkel, 7 Urenkel) braucht sie dafür auch keine Angestellten; sitzt im Gemeinderat.

Simala Symbala: erfahrene elfische Heilerin; echter Albino, die von den Orks mit gewisser Ehrfurcht behandelt wird.

Delana Antarios: menschliche Troubadoura; pendelt zwischen beiden Dörfern, besitzt aber hier ein Haus; Näheres siehe Anhang.

TIRAEI

Das Dorf Tirael ist mit seinen 150 Einwohnern deutlich kleiner, die zahlenmäßig dominierende Rasse sind die Elfen. Es leben aber auch knapp 40 Zwerge hier, die Großsippe der Steinbrechers. Geprägt wird die Umgebung des Dorfs von großen Weinbergen, ein hervorragender Rotwein wird hier angebaut, der sogar weit außerhalb des Tals geschätzt und auch dorthin exportiert wird. Der Weinanbau und Handel damit liegt in den Händen der Elfen, die Steinbrechers bauen Silber in einer kleinen, nahe gelegenen Mine

ab und fertigen wunder-schönen Schmuck daraus. Die Häuser des Dorfs sind auf den ersten Blick gar nicht als solche zu erkennen. Die Steinbrechers haben ihre Wohnungen in die Hügel und Weinberge gebaut und untereinander durch kurze Tunnel verbunden, während die elfischen Häuser wie Bäume oder natürlich gewachsene größere Büsche wirken. Zum Teil sind diese durch Hängebrücken oder verstärkte Äste miteinander verbunden. Streitigkeiten zwischen beiden Rassen gibt es keine, ganz im Gegenteil.

Verwaltungsaufgaben werden in einem gemeinsamen Rat verteilt, Probleme friedlich geregelt oder geschlichtet. In Tirael gibt es ein gutes Gasthaus, „Zum Hirsch“, mit hervorragender elfischer Küche. Dort nächtigen die Käufer für den Wein oder die Silberwaren der Steinbrechers, gen Abend kommt es hier schon mal zu kleineren Treffen der Dorfjugend mit Wein und Gesang. Auch der Gemeinderat tagt hier. Mitten in den Weinbergen wurde noch ein kleiner Schrein zur Verehrung Jasprees errichtet.

In der Nähe des Dorfes befindet sich ein Windlingsbaum, der vom Clan Alvara bewohnt wird. Auf ihm leben etwa 20 Windlinge von und mit der Natur. Man könnte sie im Vergleich zu anderen Windlingen in Barsaive vielleicht als primitiv bezeichnen, aber für „zivilisatorische“ Errungenschaften interessieren sie sich einfach nicht. Ansonsten sind sie aber genauso neugierig und manchmal etwas anstrengend, wie andere Windlinge auch...

WICHTIGE PERSONEN

Davram Dunkelbier: stammt aus einer alten Brauerfamilie und ist einer der wenigen Zwerge, die nicht zur Sippe der Steinbrechers gehören. Erster Vorsitzender des Gemeinderats; mit 138 Jahren ältester Zwerg im Tal; ehemaliger Fernhändler, der sich vor





40 Jahren hier niedergelassen hat; neigt dazu mitten im Gespräch einzuschlafen.

Tara Steinbrecher: Oberhaupt der Sippe, mit ihrem Mann Todur kontrolliert sie das Leben der Zwerge bis ins kleinste nach den Sitten ihrer Väter („gutmütige“ Tyrannin); Waffenschmiedin 5. Kreis, fertigt aber seit langem nur noch Silberschmuck; mit Davram Dunkelbier gut befreundet.



Sorg Steinbrecher: Kommandant der vier Mann starken Wache des Dorfs (je zwei Elfen und Zwerge); hat aber nur wenig zu tun und diesen Posten eher deshalb inne, da er für das Silberschmieden keinerlei Veranlagung zeigte.

Sulliana Toreall: aus den Weinbergen ihrer Sippe stammt der beste Wein des Dorfs; hat gemeinsam mit Davram Dunkelbier den Vorsitz im Rat inne; leicht aufbrausend.

Esaru Lindos: elfischer „Jagdmeister“ des Dorfs, dabei tötet er nur selten Wildtiere; Scout

4. Kreis; ist nur selten im Dorf sondern durchstreift das ganze Tal; wohnt in einer Hütte nahe dem Windlingsbaum.

Silvian Sausewind: kommt unter den Windlingen (zurzeit) am ehesten dem nahe, was man als Respektsperson bezeichnen würde; Ansprechpartner in allen Lagen und ansonsten ein begabter Künstler.

TIRANDIR

Das spirituelle Zentrum des Tals und Wohnort des Jaspree-Questors Elvan Thalimel liegt etwa in der Mitte zwischen den beiden Dörfern Etan-Dorr und Tirael.

Es befindet sich auf einem kleinen Hügel, der von einem riesigen Baum dominiert wird. Der Baum hat etliche Meter Durchmesser, sein Blätterdach scheint den ganzen Hügel zu überragen und lässt dennoch Licht durch. Seine mächtigen Wurzeln ragen meterhoch aus dem Boden empor und bilden zusammen mit weiteren Pflanzen den großen Schrein für Jaspree und das Heim des Questors.

Der Baum selber ist in Barsaive wohl einzigartig, keiner der Charaktere hat bislang etwas Vergleichbares gesehen. Seine Rinde ähnelt der einer Buche, die Blätter einer Kastanie, sie bestehen aber nur aus drei einzelnen Gliedern. Im Sommer grün, fallen sie im Winter nicht aus sondern verfärben sich dunkelrot.

Unter ihm zu ruhen oder seinen Stamm zu berühren, lindert Ängste und versetzt alle Namensgeber und auch viele Tiere in einen Zustand von Ruhe und Gelassenheit. Die Sorgen des Alltags scheinen fern zu sein. Der Baum (der einfach nur „Der Baum“ genannt wird und keine Namen zu brauchen scheint) wird von einem mächtigen Baumelementar bewohnt, welches mit dem Questor befreundet ist. In seinen Ästen leben viele kleine





Nagetiere und Vögel, beständig ist man von einer Geräuschkulisse umgeben. Raubtiere scheinen sich aber fernzuhalten oder hier nicht auf die Jagd zu gehen.

An einer Stelle entspringt direkt neben einer Wurzel eine Quelle mit leicht süßlich schmeckendem Wasser, das als kleiner Bach den Hügel herab rinnt.

Der Questor lebt in einem durch Wurzeln und Büsche gebildeten Raum auf der Westseite des Baums, der z.T. in eine natürliche Höhle des Baums hineinreicht. Der Raum ist relativ karg, einige einfache Gegenstände des täglichen Lebens an den Wänden oder auf dem Boden, mehr nicht. Möbel wie Tische und Stühle werden durch

Wurzeln natürlich gebildet oder sind nicht vorhanden, in einer Nische befindet sich ein Bett. Auf der gegenüberliegenden Seite des Baums befindet sich der Schrein Jasprees, ein weites, durch Wurzeln gebildetes Rund mit unzähligen Pflanzen und kleinen Tieren. Sitzplätze gibt es nicht, aber einen Rundweg über den man durch den „Raum“ wandeln kann ohne Pflanzen zu zerstören. Zum Meditieren und Beten gibt es kleinere Rasenflächen, um sich darauf niederzulassen. Dies ist ein Ort stiller Anbetung und Bewunderung, einen Altar oder figürliche Abbildungen gibt es nicht. Trotzdem umgibt den ganzen Ort, wie den Hügel überhaupt, eine besondere Aura, man vermeint den Lebenshauch Jasprees, das Wachsen und





Gedeihen förmlich zu spüren.

ABENTEUERABLAUF

Hier soll weniger ein kompletter Ablauf gegeben werden, als vielmehr ein Überblick über mögliche Ereignisse in bestimmten Phasen des Abenteuers. Diese müssen nicht notwendigerweise in der hier gewählten Reihenfolge geschehen.

Auf dem Weg ins Tal

Die Charaktere haben erfahren, dass eines der gesuchten Artefakte einem Elementaristen übergeben wurde. Es handelt sich dabei um einen kleinen Baum, der ungewöhnliche Fähigkeiten besitzen und über so etwas wie eigene Intelligenz verfügen soll. Der Elementarist mit Namen Elvan Thalimel soll sich vor der Plage in einem bestimmten Gebirge aufgehalten haben, möglicherweise ist dort eine Spur zu finden. Auf der Suche nach dem Elementaristen können sie dann erfahren, dass er angeblich immer noch lebt und an einem Ort namens „Das Grüne Tal“ wohnt.

Nähern sich die Charaktere dem Tal, so gibt es in den Siedlungen in der Nähe oder beim Zusammentreffen mit Namensgebern vor allem zwei Reaktionen auf Fragen nach dem Tal: Entweder ist es ein beinahe mythischer Ort, eine Art Paradies oder nur ein Hort voller merkwürdiger Namensgeber und Verrückter. Die meisten glauben aber an beides. Einig ist man sich nur darüber, dass es ein sehr abgeschiedener Ort ist, dessen Bewohner nur wenig Kontakt zur Außenwelt halten. Im Allgemeinen hält man sie aber für harmlos und freundlich.

Im Grünen Tal

Treffen die Charaktere im Tal ein, herrscht dort bereits eine gespannte Stimmung. Seit mehr als zwei Monden treibt eine Bestie ihr Unwesen im Tal. Sie attackiert scheinbar

wahllos und an unterschiedlichen Orten Namensgeber, immer abseits der Siedlungen und nur solche, die sich nicht wehren können wie Kinder, Frauen und ältere Namensgeber. Die Leichen werden übel zugerichtet aufgefunden, das Untier hat aber so gut wie nichts gefressen. Die Attacken wurden immer häufiger, das Tier immer dreister. Zuerst nur bei Nacht, griff es bald auch bei schlechter Witterung wie Nebel oder Regen an. Zwei Tage vor dem Eintreffen der Charaktere wurde sogar ein Bauernhof in der Nähe Etan-Dorrs angegriffen, die vierköpfige Orkfamilie massakriert und das Haus verwüstet. Den Tieren im Stall ist aber nichts geschehen. Alle Jagdversuche sind gescheitert, Giftköder oder Fallen scheinen wirkungslos.

Langsam macht sich Angst breit, kleinere Konflikte der Namensgeber werden häufiger und ihr Questor bleibt untätig.

Die Charaktere werden zunächst misstrauischen beäugt, schon durch die Wachen am Taleingang, aber durchaus korrekt behandelt. Man warnt sie allerdings und empfiehlt ihnen Obdach in Etan-Dorr zu suchen. Dort wird man sie bereitwillig aufnehmen und mit Informationen versorgen, hier kann es auch zu einem ersten Kontakt mit Delana Antarios kommen. Man sollte bei aller Angst der Namensgeber die Fremdartigkeit vor allem der Orks deutlich ausspielen, man ist im Tal zwar beunruhigt, vertraut aber immer noch dem Wirken Jasprees, welcher schon alles zum Guten wenden werde.

Besuch beim Questor

Die Charaktere werden sich gewiss bald auf den Weg nach Tirandir machen. Elvan Thalimel nimmt sie freundlich auf und gibt auch zu den Baum zu verwahren. Er verweigert aber zu-erst die Herausgabe, egal was die Charaktere im erzählen oder anbieten. Wenn die Charaktere ihm eine gute





Begründung liefern, versinkt er scheinbar in tiefes Nachdenken und gibt an, Fürsprache mit seiner Passion halten zu müssen, wozu er sich in den Schrein begibt. Nach einer Weile kehrt er zurück und macht ihnen ein Angebot: Wenn sie die Bestie vernichten, wird er ihnen den kleinen Baum übergeben.

Informationen über die Bestie kann er kaum geben und gibt durchaus seine Schwäche zu, wenngleich vorsichtig. Er bittet auch dies vor den anderen Namensgebern im Tal noch geheim zu halten. Elvan bietet aber seine Unterstützung an und gibt ihnen eine dementsprechende Botschaft mit.

Die Jagd auf die Bestie

Die Charaktere werden sich nun wohl oder übel auf die Jagd nach dem Untier machen müssen, hier sind ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt. Sie könnten Fallen stellen, versuchen ein Muster für die Angriffe zu finden und Spuren zu verfolgen oder gar eine riesige Treibjagd organisieren. Das Grüne Tal ist relativ groß und bewaldet, in den umgebenden Bergen gibt es eine Menge Höhlen. Die Namensgeber im Tal werden im Rahmen ihrer Möglichkeiten helfen, der elfische Jäger Esaru Lindos bereitwillig, wohingegen der Kommandant der Orkwachen nichts von den Charakteren hält.

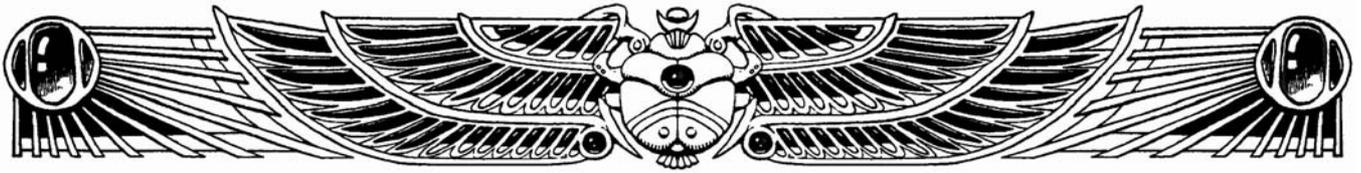
Die Bestie scheint die Charaktere verhöhnen zu wollen, die Häufigkeit der Angriffe steigt bis sie jede Nacht und sogar am Tag stattfinden. Die Bestie entwischt scheinbar immer kurz vor den Charakteren und attackiert nun sogar befestigte Siedlungen und als Höhepunkt sogar eines der Dörfer selber (natürlich jenes, in dem die Charaktere gerade nicht sind). Auch die Brutalität der Angriffe scheint noch zu zunehmen.

Hier sollte man sorgfältig auf die Stimmung der Spieler achten, da die ständigen Misserfolge auf der Jagd frustrierend wirken können. In diesem Fall sollte man den Tod des elfischen Jägers vorziehen. Zwar ebenfalls kein Erfolg, aber er gibt erste Hinweise, dass es mehr Gegner als die Bestie gibt.

Stimmung im Tal

Wird den Charakteren zu Beginn noch recht bereitwillig geholfen und alle machen einen gefassten Eindruck voller Vertrauen in ihre Passion, so schwindet beides im Verlauf der Angriffe. Die Bevölkerung gerät langsam in Panik. Einzelne Höfe werden verlassen und die Namensgeber suchen in den Dörfern Schutz, wodurch es hier mit all den zusätzlichen Personen und Tieren bald recht





beengt wird. Was die Probleme noch vergrößert. Je länger die erfolglose Jagd dauert, um so lauter wird das Murren darüber bis irgendwann zunächst versteckt, dann immer offener Kritik an Elvan Thalimel und Jaspree geäußert werden. Und natürlich werden die Charaktere hiervon nicht ausgenommen. Namensgeber reden gar darüber das Tal zu verlassen.

Der Tod Esaru Lindos

Irgendwann lässt der Elf den Charakteren eine Botschaft zukommen, er habe etwas Wichtiges entdeckt. Bei einem der letzten Tatorte seien nicht nur Abdrücke der Bestie zu finden gewesen, sondern er habe bei einem weiteren Besuch auch Spuren eines Namensgebers entdeckt, welcher ebenfalls am Tatort gewesen sei und sich bei der Bestie aufgehalten habe. Er bittet sie sofort zu ihm zu kommen.

Diese Botschaft erreicht die Charaktere in der Schenke Jasprees Ruf in Etan-Dorr, woraufhin sie wohl sogleich zum Haus des Elfen aufbrechen werden. Dort angekommen, erwartet sie eine furchtbare Überraschung: Das Haus ist verwüstet, der Elf offensichtlich durch die Bestie getötet worden. Und das wohl erst kurz vor ihrem Eintreffen! Zu finden sind nur die üblichen Spuren und wenn sich die Charaktere an dem von Esaru erwähnten Tatort umsehen, sind keinerlei besondere Spuren mehr zu sehen.

Der Tod Elvan Thalimels

Wenn sich die Charaktere nach dem Tod des Jägers zum nächsten Mal auf dem Weg zum Questor machen, beschleicht sie ein merkwürdiges Gefühl, je näher sie dem Schrein kommen. Es ist seltsam still, keine Tierlaute sind zu vernehmen. Empfindsame Charaktere können aber eine unterdrückte

Wut verspüren, die direkt aus der Natur zu kommen scheint.

Am Baum erscheint zunächst alles normal, nähern sie sich aber der Wohnung des Questors ist schon von weitem eine am Boden liegende Gestalt zu sehen und Blutgeruch liegt in der Luft. Direkt vor seiner eigenen Tür befindet sich die übel zugerichtete Leiche Elvans, offensichtlich von der Bestie getötet. Die Wohnung ist ebenfalls verwüstet, sogar am Baum scheint die Bestie genagt zu haben. Nur der Schrein ist unversehrt. Untersuchen die Charaktere den Tatort und die Leiche näher, so fällt ihnen bei guten Erfolgen auf geeigneten Talentwürfen folgendes auf: Es findet sich der Abdruck eines Schuhs neben der Leiche, der Größe nach ein Elf, Mensch oder Ork. Es führen allerdings keine Abdrücke dorthin oder von hier weg. Es wirkt, als ob der Namensgeber auf der Bestie geritten wäre. An der Leiche des Questors ist neben den Bissen und Klauenabdrücken der Bestie auch eine Wunde durch einen Dolch zu finden, allerdings gut getarnt, da die Bestie nachträglich noch einmal an dieser Stelle gewütet hat. Von dem kleinen Baum ist weit und breit nichts zu sehen. Wenn die Gruppe versucht mit dem Baumelementar Kontakt aufzunehmen, so erscheint dieses in tiefe Trauer versunken und lässt sich nicht zum Reden zwingen. Für eine Beschwörung etwa durch Halbmagie ist er zu mächtig.

Der Tod ihres spirituellen Führers wird das ganze Tal in tiefe Verzweiflung stürzen. Nun wird offen darüber gesprochen das Tal zu verlassen, erste Familien beginnen zu packen. Den Charakteren wird, sofern man sie beachtet, offener Hass entgegengebracht. Man macht sie wegen ihrer Misserfolge bei der Jagd nach der Bestie für den Tod des Questors verantwortlich, tätliche Angriffe scheinen nur noch eine Frage der Zeit zu sein. Eine der Anführer dieser Bewegung ist nunmehr offen





Delana Antarios, spätestens hier sollte es erstes Misstrauen der Charaktere gegen sie geben. Ihre Schuhe könnten auch zu dem Abdruck am Baum passen. Nachforschungen ergeben, dass Delana zurzeit des Überfalls auf den Questor nicht im Dorf war. Auch als die Botschaft Esaru Lindos die Charaktere erreichte befand sie sich in der Schenke. Das gilt aber leider auch für eine Reihe anderer Personen und Delana wird selbst-verständlich eine völlig glaubhafte Begründung für alles finden, falls man sie damit konfrontiert. Wie dumm nur, dass es mittlerweile begonnen hat zu regnen und alle Spuren am Schrein verwischt sind.

Es wirkt als weine selbst der Himmel um den Questor und dieses Wetter wird für den Rest des Abenteuers anhalten. Die Leiche des Questors wird unter Anteilnahme beinahe der ganzen Talbevölkerung am Schrein beigesetzt.

Das Verhalten Delana Antarios

Die Raggokquestorin ist nach Außen die Freundlichkeit in Person, die Charaktere sollten zunächst auf keinen Fall einen Verdacht gegen sie hegen. Sie wird subtil durch Lieder und Gespräche die beginnende Panik im Dorf steigern und die Angriffe der Bestie sorgfältig dosieren und steuern. Sie bleibt auch nicht beständig in Etan-Dorr, sondern wandert zwischen den Dörfern und kleineren Siedlungen hin und her. Sie agitiert nicht offen, untergräbt aber durch die Wahl ihrer Geschichten und Lieder geschickt den Glauben der Namensgeber an Jaspree und ihr Vertrauen in den Questor.

Die Charaktere erscheinen ihr nicht als Bedrohung, sie weidet sich an ihrer offensichtlichen Hilflosigkeit und lässt die Bestie mit ihnen spielen. Im Laufe der Zeit wird ihr Drang selbst zu morden aber immer größer und sie beteiligt sich schließlich an jenem Mord der Bestie, bei dem Esaru Lindos

später ihre Spuren entdeckt. Sie ist dann eher zufällig ebenfalls in der Kneipe als den Charakteren die Botschaft überbracht wird und es gelingt ihr gerade noch den Elfen durch die Bestie zum Schweigen bringen zu lassen.

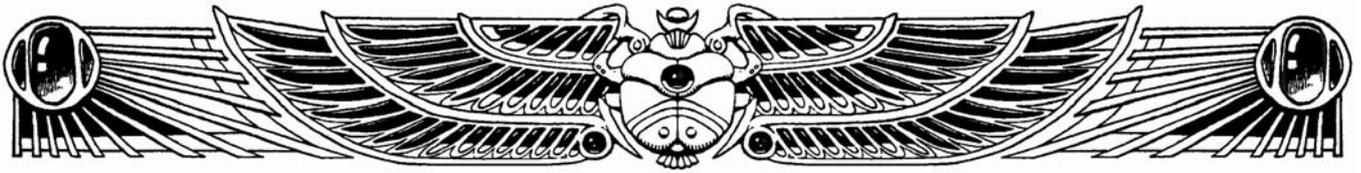
Der Mord an Elvan Thalimel dagegen ist lange geplant und dies wollte sie sich von vorneherein nicht entgehen lassen. Es galt nur den richtigen Zeitpunkt abzuwarten. Der Questor durfte erst sterben, wenn die Angst vor dem Monster den Höhepunkt erreicht und Delana selber ihren vergrößerten Einfluss gefestigt hatte. Sie erreicht mit der Bestie zusammen den Baum, wo sie den schlafenden Questor vor seiner Wohnung überrascht. Mit einem vergifteten Wurfdolch lähmt sie ihn und weidet sich dann an seiner Angst und Pein, bevor sie ihn durch die Bestie töten lässt. An den Schrein Jasprees selber traute sie sich aber noch nicht, außerdem begann der Bauelementar ob der grausigen Ereignisse zu erwachen. Aber dies lässt sich ja noch nachholen.

Sie wird nun versuchen die Charaktere offen zum Sündenbock der Ereignisse zu machen und die Macht im Tal zu übernehmen. Natürlich wird die Bestie nun noch offener und beinahe zügellos vorgehen. Ein offener Angriff auf den Windlingsbaum wäre hier eine Möglichkeit. Es wirkt sogar so, als sei Delana ein wenig die Kontrolle über das Untier entglitten.

WIE ENDET DAS ABENTEUER?

Das dürfte vom Vorgehen der Charaktere abhängen und welche Beweise sie gegen Delana beschaffen können. Vielleicht gelingt es ihnen genügend zusammen zu tragen, um einige der vernünftigeren und einflussreichen Namensgeber im Tal davon zu überzeugen sie





anzuhören. Oder sie ertappen Delana bei einem ihrer Treffen mit der Bestie. Vielleicht gelingt es ihnen auch Delana so zu provozieren, dass sie sich selbst verrät. Natürlich ist ein direkter Angriff auf Delana eine weitere Option. Diese wird nun ebenfalls im Angesicht des nahen Siegs ein wenig unvorsichtig und könnte versuchen ein oder zwei der Charaktere direkt zu attackieren oder zu ermorden, um noch „ein wenig Spaß“ zu haben.

Es sollte den Charakteren aber auf die eine oder andere Art und Weise gelingen, Delana zu entlarven. Zwar erscheint deren Position unter den Namensgebern im Tal sehr mächtig, aber Jahrhunderte der Jaspreeverehrung und des friedlichen Lebens lassen sich nicht einfach so auslöschen. Unter der sichtbaren Panik sind es immer noch die gleichen Orks, Elfen, Zwerge, Menschen, Windlinge und Trolle.

Nach einer Zeit der Trauer wird auch der Baumelementar bereit sein, mit den Charakteren zu reden. Schließlich hat er alles miterlebt und kann darüber Auskunft geben. Falls die Charaktere nicht von selber auf dieses Möglichkeit kommen und je nach Verlauf des Abenteurers könnte er auch von sich aus Kontakt zu ihnen aufnehmen. Vorzugsweise über einen Elementaristen in der Gruppe, ansonsten aber über Botentiere, welche versuchen werden die Charaktere wieder zum Schrein zu locken. Er ist natürlich ebenfalls bereit seine Beobachtungen später anderen Namensgebern gegenüber zu wiederholen. Sein Wort wird dann als die Wahrheit angenommen werden und Delana endgültig entlarven.

Die Raggokquestorin wird aber nicht bleiben, um ihren Untergang mitzerleben. Bemerkt sie, wie sich ihre Position verschlechtert, wird sie sich irgendwann mit dem Erreichten zufrieden geben und fliehen.

Sie hat keinerlei Skrupel dafür die Bestie zu opfern. Rache an den Charakteren kann sie immer noch später üben.

Je nach Ende werden die Charaktere als Helden gefeiert werden, der Dank der Bewohner des Grünen Tals ist ihnen dann gewiss. Die Gesellschaft des Tals wird auch nicht zerfallen, sondern sich nach dem Tod der Bestie langsam wieder normalisieren. Und irgendwann wird es auch einen neuen Jaspreequestor am Baum geben...

Die Gnade Jasprees

Bleiben die Charaktere nach dem Ende noch ein wenig im Tal, so erwartet sie dennoch eine Enttäuschung. Der kleine Baum bleibt verschwunden. Dauert die Suche zu lange, kann es bereits im Tal zu einem direkten Eingreifen der Passion Jaspree kommen, schöner wäre dies aber erst auf dem deprimierenden Marsch aus dem Tal. Zumindest hat aber endlich der Regen aufgehört.

Auf einmal wird es stiller um die Charaktere herum. Gleichzeitig scheinen ihre Sinneswahrnehmungen intensiver zu werden, der Duft des Waldes und der langsam trocken werdenden Natur, der angenehm warme Wind, die Sonne in ihrem Rücken. Und dann tritt ihnen mit einem Male die Passion Jaspree aus einem Wäldchen entgegen. Das Bild im Grundregelwerk dürfte sehr gut passen, um das äußere Erscheinungsbild zu beschreiben. Man sollte den Charakteren hier sehr deutlich vermitteln, was ihnen hier entgegentritt. Das ist kein Zentaur, den es aus dem Weg zu räumen gilt! Die Passion wird die Charaktere langsam mustern und ihnen mit tiefer, dröhnender Stimme danken. Dann wird sich direkt vor ihnen aus dem Nichts das kleine Bäumchen materialisieren. „Dies gebe ich euch zum Dank, treue Streiter. Und für die Zukunft, denn ich bin eurem Streben wohl gesonnen.“ Noch einmal mustert er sie, danach wendet er sich wieder





dem Wald zu und verschwindet rasch. Jetzt kehrt auch das „normale“ Gefühl für die Umwelt zurück.

ANHANG

ELVAN THALIMEL

Hochrangiger Jaspree-Questor und Elementarist: Elvan wurde vor der Plage in dieser Gegend geboren, seine Eltern waren einfache Bauern. Er zeigt bereits früh ein Talent zum Elementarismus und ging bei einem in der Nähe lebenden Elementaristen in die Lehre. Etwa mit 60 Jahren weihte er sein Leben Jaspree und wanderte fortan in diesem Teil des Gebirges. Als die Plage näher rückte, sprach Jaspree in einer Vision zu ihm und unter seiner Führung und der des Questors errichtete man ein Kaer zum Schutz vor den Dämonen. Während der Plage entwickelte sich Elvan Thalimel zum unumstrittenen Führer des Kaers, andere Passionen verloren an Bedeutung und alle Namensgeber wandten sich Jaspree zu. Die Zeit im Kaer verwandelte alle (am meisten wohl die Orks) und als die Plage vorüber war, folgten sie Elvan wie einem Propheten ins gelobte Land zu jenem Ort, der einmal das Grüne Tal werden sollte.

Elvan selber war zwar nicht einer der unsterblichen Elfen, aber er alterte ab einem gewissen Punkt einfach nicht mehr, warum versteht er selber nicht. Durch seine große Macht als Questor und Elementarist, das Wohlwollen Jasprees und nicht zuletzt durch den Fleiß der Bewohner verwandelte sich das Tal von einem kärglichen Platz in den gesegneten Lebensraum heutiger Zeit. Durch seine Kräfte wuchs der große Baum und wurde zu einem natürlichen Schrein der Passion. Elvan war eigentlich nur der spirituelle Führer des Tals, aber seine Macht war so groß, dass sich alle seinem Willen unterwarfen oder versuchten bereits vorab in seinem Sinne zu handeln. In den letzten Jahren

aber schwinden seine Kräfte, sein Körper altert und seine Geistesgaben lassen nach. Der Questor ist heute schnell erschöpft und schläft viel. Er hat viel von seiner früheren Macht als Elementarist verloren, auch seine Gaben als Questor verlassen ihn. Dies nicht, weil Jaspree ihm die Macht entzogen oder er gefehlt hätte, er wird einfach alt. Elvan ist sich dieser Tatsachen wohl bewusst und hat in letzter Zeit vieles für die Zeit nach seinem Ableben geregelt. Nur das Fehlen eines würdigen Nachfolgers macht ihm Sorgen.

Aussehen: Elvan ist ein uralte aussehender Elf mit dunkler, runzlicher Haut, die an manchen Stellen beinahe transparent zu sein scheint. Seine Haare sind strahlend Weiß, seine Augen von einem tiefen Blau, in dem man versinken könnte. Er geht gebeugt auf einen Stock gestützt und zittert immer ein wenig. Auf den ersten Blick erscheint er zerbrechlich und geschwächt, manchmal blitzt aber immer noch ein Rest seiner früheren Kraft und Willenstärke auf. In der Regel trägt er weite braune Roben, als Gürtel einen einfachen Strick.

Verhalten: Von Förmlichkeit hält der Questor nichts. Ansonsten pendelt er zwischen einem erstaunlichen Scharfsinn und Weitblick (in wachen Momenten, dann scheint ihm beinahe nichts zu entgehen) und immer häufiger werdenden senilen Phasen. Er spürt seine Macht schwinden, früher einmal konnte er alles fühlen, was im Tal geschieht, heute beschränkt sich dies auf die unmittelbare Nähe des Baums. Er spricht sehr leise und ruhig. Man sollte den Charakteren das Gefühl vermitteln, es hier mit einer Art Heiligem zu tun zu haben. Von den Talbewohnern wird er in jedem Fall so verehrt. Elvan verzweifelt über die Untaten der Bestie und seine Machtlosigkeit. Die Charaktere und ihr Anliegen kommen ihm da gerade recht. Seinen Baum wird er nicht mehr verlassen, ansonsten





aber alle Hilfestellungen geben, die noch in seiner Macht liegen. Und die schwindet von Tag zu Tag...

DELANA ANTARIOS

Hochrangige Raggokquestorin, Diebin und Troubadoura: Die Raggokquestorin ist in Wirklichkeit die treibende Macht hinter der Bestie des Grünen Tals. Vor über 40 Jahren verließ sie ihre Eltern und das Tal, um neue Geschichten und Lieder zu finden. Ihre Heimat, ihre menschlichen Eltern, die geplante Heirat, all dies war ihr zu klein, zu langweilig, all diese Narren und Dummköpfe. Sie durchwanderte Barsaive, sah Throal, den Schlangenfluss, den Blutwald und schließlich Parlainth. Dieser Ort veränderte irgendwas an ihr, der Schrecken des Orts flößte ihr keine Angst ein sondern inspirierte sie. Delana suchte nach neuen Möglichkeiten und Ausdrucksformen und entdeckte eine Ader zur Grausamkeit an sich, die sie bislang unterdrückt hatte. Als sie bald danach auf einen Raggokquestor traf, fand sie ihren Weg. Ihre Wanderungen führten sie weit über das bekannte Barsaive hinaus, sie lernte sich zu verstellen und konnte so mühelos viele Jahre unter den Theranern leben.

Delana wurde zu einer skrupellosen Mörderin, die es genoss Angst und Schrecken zu verbreiten. Ihre Fähigkeiten als Troubadour nutzte sie brillant zu diesen Zwecken und mit den eigentlich eher ungewöhnlichen Talenten des Diebs wurden Bedrohungen für ihre Pläne aus dem Weg geräumt. Ihre alte Heimat vergaß sie dabei aber nie. Was könnte es grandioseres geben, als dieses so widerlich wunderbare Werk Jasprees zu zerstören und sich dabei an all den Gestalten ihrer Vergangenheit zu rächen?

Mit großer Sorgfalt widmete sie sich diesem Ziel. Durch einen Pakt mit einem Dämon wurde die Bestie erschaffen und trainiert, bis

sie ihren Ansprüchen genügte. Dann erst kehrte sie als die verlorene Tochter in ihre Heimat zurück und nahm ihren Platz in der Gesellschaft des Tals ein. Von ihren Verwandten war niemand mehr am Leben. Erst mehr als zwei Jahre nach ihrer Rückkehr, mittlerweile allgemein beliebt und geachtet, rief sie die Bestie zu sich und begann den grausamen Plan umzusetzen.

Aussehen: Delana Antarios ist mit ihren 58 Jahren immer noch eine schöne Frau, in ihren tief-schwarzen Haaren sind nur wenige graue Strähnen zu sehen. Sie trägt geschmackvolle, aber kostbare Kleidung und ist nur selten ohne ihre Laute zu sehen. Delana hat als Troubadour eine Präsenz, die sie in jedem Raum sofort zum Mittelpunkt macht, falls sie dies wünscht. Sie kann sich aber auch erstaunlich zurücknehmen, wenn es die Situation erfordert. Falls sie jemand astral untersuchen sollte, sieht er die Aura eines Adepten. Spuren ihrer Kontakte zu Dämonen oder ihrer Questorentätigkeit werden aber von ihrer Passion verborgen und sollten nicht zu sehen sein bzw. nur bei einem Außergewöhnlichen Erfolg.

Verhalten: Delana ist fröhlich, geistreich und charmant. Sie hat viele Freunde und bemüht sich immer neue Besucher kennen zu lernen. Sie ist hilfsbereit und unterstützt die Bewohner des Tals mit den in der Fremde erworbenen Kenntnissen. Dies ist die eine Seite. In Wahrheit dient all dies nur dazu, ihren Plan umzusetzen. Mit ihren Liedern verstärkt sie subtil und geschickt die Angst der Namensgeber vor der Bestie und untergräbt ihren Glauben an den Schutz Jasprees. Sie sendet die Bestie gezielt aus, um Panik zu erzeugen und die Furcht vor dem Unbekannten zu stärken. Dabei weidet sie sich am Entsetzen der Namensgeber. Delana ist nicht begeistert vom Auftauchen der Charaktere, beobachtet sie aber nur und setzt





ihren Plan fort. Werden sie ihr gefährlich, könnte sie aber auch direkt gegen diese Störenfriede vorgehen. Sie wird aber so lange wie möglich im Verborgenen bleiben und zur Not versuchen, die Bewohner gegen die Fremden aufzuhetzen. Die Questorin wird aber nicht um jeden Preis kämpfend untergehen, wenn ihr Plan endgültig scheitert flieht sie lieber. Was nicht heißen soll, dass sie nicht rachsüchtig wäre...

Kräfte: Delana ist eine mächtige Troubadoura und fähige Diebin. Die genauen Kreise sollte man an seine Gruppe anpassen, aber sie sollte ein harter Brocken sein. Die im Kompendium beschriebenen Kräfte der Questoren sind ein bisschen wenig, weiter unten befinden sich noch Vorschläge für weitere Kräfte. Man sollte hier als Spielleiter keine Scheu haben, ihr alles in der Situation passende zu geben. Wenn die Charaktere besonders kampfstark oder hochkreisig sind, könnte man noch ein oder zwei kleiner Dämonenkonstrukte einführen, die bei einem Endkampf über einen Pakt von Delana zur Hilfe gerufen werden. Sie hat natürlich auch keinerlei Skrupel aus dem Hinterhalt zu attackieren, üble Gifte zu benutzen oder Meuchelorde zu begehen.

Vorschläge für zusätzliche Fähigkeiten

Dämonenkräfte: Häuten, Leiche Beleben, Entsetzen

Geisterbeschwörerzauber: Schmerzen (K3), Skelett Beleben (K4), Verdorren (K5), Knochenbrecher (K6), Dämonen Beschwören (K8) (spieltechnisch zu behandeln als wären es Questorenkräfte)

Illusionstenzauber: Angenehme Visionen (K5, nur eben Unangenehme Visionen). Hier gilt natürlich das Gleiche wie bei den anderen Zaubern.

DIE BESTIE

Die Bestie hat das Aussehen eines riesigen Wolfs mit dunklem Fell und leuchtend grünen Augen. Sie ist gut und gerne doppelt so groß wie ein normaler Wolf und ähnelt diesem zwar im grundsätzlichen Verhalten, ist aber erheblich intelligenter. Vor überlegenen Kräften flieht sie, kämpft lieber zu ihren Bedingungen und gegen schwache oder hilflose Gegner. Auch frisst sie diese meistens nicht, sondern richtet sie nur übel zu.

Entstanden ist die Bestie durch die Zusammenarbeit eines Raggok-Questors mit einem Dämon. Mit Hilfe von Blutmagie, Zaubersprüchen und den besonderen Kräften ihrer Erschaffer wurde der ungeborene Welp eines normalen Wolfes in ein furchtbares Geschöpf verwandelt. Das Untier verfügt über einige Kräfte, die sonst nur den Dämonen zugeschrieben werden, besitzt enorme körperliche Kräfte und ist mit normalen Waffen kaum zu besiegen: Wenn dem Angreifer kein Direkttreffer gelingt, so ist sie beinahe immun gegen Eisen, Schwerter, Äxte und metallene Pfeilspitzen scheinen einfach abzurallen. Angst vor Feuer, wie sie gewöhnliche Wölfe besitzen, hat sie nicht.

Dem Questor gehorcht sie wie ein Rudeltier seinem Leitwolf gehorchen würde und scheint sich mit ihm verständigen zu können. Zu normaler Sprache ist sie aber nicht fähig. Einen festen Lagerplatz hat sie nicht, sondern schläft immer an anderen Orten.

Werte

Ges: 14	Stä: 14	Zäh: 12
Wah: 10	Will: 10	Cha: 8

Widerstandskraft Rüstung

Körperlich: 16	Physikalisch: 2 (10*)
Magisch: 14	Mystisch: 6
Sozial: 10	Niederschlag: 14





Kampf

Angriffszahl: 2

Angriff: 13

Schaden: 18 (Biss),
17 (Klauen)

Magie

Anzahl der Zauber: 1

Spruchzauberei: 18

Wirkung: siehe unten

Todesschwelle: 98

Verwundungsschwelle: 14

Bewusstl.schwelle: 83

Initiative: 14

Erholungsproben: 4

Laufleistung

Normal: 180

Kampf: 90

Karmapunkte: 18

Karmastufe: 12

Kräfte: Dämonenunempfindlichkeit (8),
Entsetzen (15), Unglück (12), Spurlos

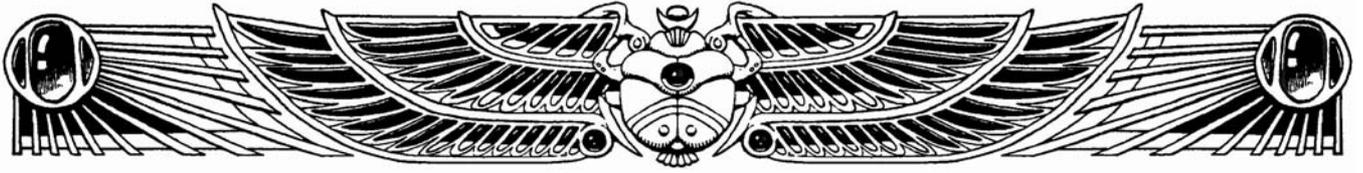
*) gegen Eisen

Spurlos

Die Bestie hinterlässt praktisch keine Spuren, merkwürdigerweise scheint dies aber nur für den Weg zu ihren Opfern und die Flucht zu gelten. An den Orten ihrer Angriffe finden sich zwar nicht viele Abdrücke, aber gute Fährtenleser können die Abdrücke von sehr großen Wolfspfoten finden. In geringer Entfernung zum Tatort verschwinden die Fährten dann plötzlich, scheinen sich praktisch in Luft aufzulösen. Selbst Magisches Spurenlesen hilft nicht mehr weiter.

An den Orten der Überfälle ergibt eine Untersuchung im Astralraum Hinweise auf dämonisches Wirken, die Verzerrungen und Veränderungen sind aber nur schwach und lösen sich bald auf. Für in derlei Dingen erfahrene Adepten (und bei guten Proben) scheint es noch so, als sei die Ausstrahlung merkwürdig, mit anderen Auren durchsetzt, sehr ungewöhnlich. Möglicherweise kein richtiger Dämon, jedoch auch kein „bloßes“ Konstrukt. Diese astralen Spuren verblassen ebenfalls sehr rasch.





UNTER DER SCHWINGE DES RABEN

Mehr oder weniger durch Zufall erfährt die Gruppe von einem Händler, dass ein im Servosdschungel nicht weit von Mahatsch entfernt lebender Magier namens Raksan Rabenschwinge ein mächtiges Ritual vorbereitet, um einen Konkurrenten möglichst grausam und machtvoll zu töten und dabei wohl das Teil der legendären Maschine verwendet, das diese früher mit Energie versorgt hat (ein Funken schlagender Bernstein).

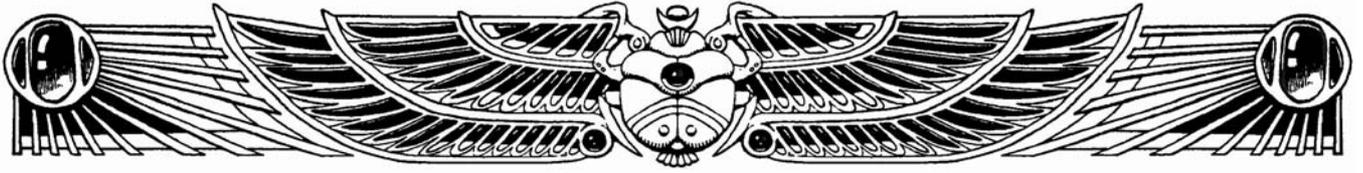
Das Anwesen des Magiers wird von drei beeindruckenden Golems aus lebendigem Kristall und diversen „normalen“ magischen Schutzvorrichtungen bewacht, an denen erst nach einigen Nachforschungen ein Vorbeikommen möglich wird.

Einmal an den Schutzvorrichtungen vorbei, wird die Gruppe in eine Falle des Magiers im Haus tappen, er wird ihnen allerdings kein Leid antun sondern ihnen stattdessen seine Sicht der Dinge darlegen, die die Situation entscheidend verändern. Er sinnt nämlich nach Rache am Mörder seiner Familie, einem Magier namens Javos Gherenar, und eben dazu hat er die letzten Wochen ein Ritual entwickelt mit dessen Hilfe er besagten Magier töten möchte. Um dieses Ritual durchführen zu können benötigt er nun aber den Bernstein, den er vor langer Zeit auf einem seiner Abenteuer von einem Widersacher erbeutet hat. Von der Geschichte des Steins weiß

Raksan Rabeschwinge nichts, allerdings sehr wohl von seinen Eigenschaften als Erzeuger mächtiger magischer Energien. Er macht von sich aus den Vorschlag, die Gruppe das Problem lösen zu lassen, indem er sie bittet, ihm den Mörder seiner Familie in sein Haus zu bringen, dann könnte er auf das Ritual verzichten und die Gruppe könnte das Artefakt von ihm geschenkt bekommen. Zusätzlich bietet er auch eine nicht unbeträchtliche Summe als weitere Belohnung. Nach Angaben von Raksan Rabenschwinge lebt Javos Gherenar in einem Dorf namens Hundertbaum etwa 1 bis 2 Tagesreisen südlich von Iopos am Schlangenfluss.

In Hundertbaum angekommen wird schnell klar, dass Gherenar unmöglich der Mörder einer Familie sein kann: er ist nicht nur wie von Raksan Rabenschwinge beschrieben Magier und Alchemist, sondern vor allem ein sehr engagierter und mitleidvoller Garlenquestor, der sich geradezu aufopfernd um die Bewohner des Dorfes und des Umlandes kümmert. Nachdem die Gruppe sich bei Javos Gherenar und den Dorfbewohnern ein bisschen umhört findet sie heraus, dass Javos Gherenar einen jüngeren Bruder namens Teben Gherenar hat. Bei weiteren Nachforschungen über Teben stellt sich heraus, dass die Familie von Raksan Rabenschwinge putzmunter, wenn auch gefangen ist und der Mord, den Raksan Rabenschwinge mit Hilfe eines Zaubers zum





Betrachten vergangener Ereignisse gesehen hatte, nur eine Illusion war. Teben Gherenar hat dies alles eingefädelt, um seinen Bruder und wahrscheinlichen zukünftigen Haupterben der Familie so beiseite zu schaffen, dass sein Vater seiner Beteiligung nicht gewahr wird.

Die Gruppe besiegt den Illusionisten, rettet die Familie, stiftet Frieden zwischen zwei durchaus mächtigen Magiern, erhält ein weiteres Teil der Maschine und dazu eine nette kleine Summe als Belohnung ... insoweit alles gut läuft. Viel Spaß beim Leiten dieses Abenteuers.

ALLGEMEINE HINWEISE

Jeder Teil ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt, hier eine kurze Beschreibung wie welcher Abschnitt zu verwenden ist.

Der **Überblick** beschreibt für den Spielleiter am Beginn des Abschnittes in Kürze, was passieren wird. **Die Situation** ist im Regelfall das, was Sie als Spielleiter der Gruppe vorlesen, natürlich liegt in Ihrem Ermessen, ob Sie nur Teile davon vorlesen, in jedem Fall sollten die Informationen in diesem Abschnitt die Gruppe auf die eine oder andere Art erreichen. **Atmosphäre** beschreibt die Stimmung der Umgebung und soll Ihnen als Spielleiter eine Richtlinie bieten, wie die eine oder andere Situation zu interpretieren ist. **Hinter den Kulissen** beschreibt Hintergrundwissen für Sie als Spielleiter in Bezug auf die aktuell stattfindenden Ereignisse. **Letzte Rettung** schließlich gibt ihnen in Form von Vorschlägen und Beispielen eine Hilfe an die Hand, wie man die Situation retten könnte, falls mal alles aus dem Ruder läuft.

Spielwerte für die beteiligten Hauptpersonen sind aus gutem Grund nicht angegeben, sie sind eben nur Empfehlungen. Sowohl Kreis als

auch sonstige „machtrelevante“ Fakten müssen so oder so an das Kräftelevel Ihrer Gruppe angepasst werden, und so will ich da gar nicht erst irgendetwas vorwegnehmen.

Um das Abenteuer nicht zu kurz und nicht zu linear zu gestalten macht es sich mit Sicherheit sehr gut, auf den Reisen kleinere Zwischenereignisse wie einen Brennerüberfall oder ähnliches zu inszenieren. Und nun viel Spaß!

TEIL I: EIN INTERESSANTER HANDEL

ÜBERBLICK

In dieser Szene trifft die Gruppe oder ein einzelner Charakter der Gruppe auf einen Händler, der ihnen / ihm eine haarsträubende Geschichte über einen Magier erzählt, wobei aufgrund eben dieser Geschichte durchscheint, dass der besagte Magier eines der Teile der Maschine besitzen könnte.

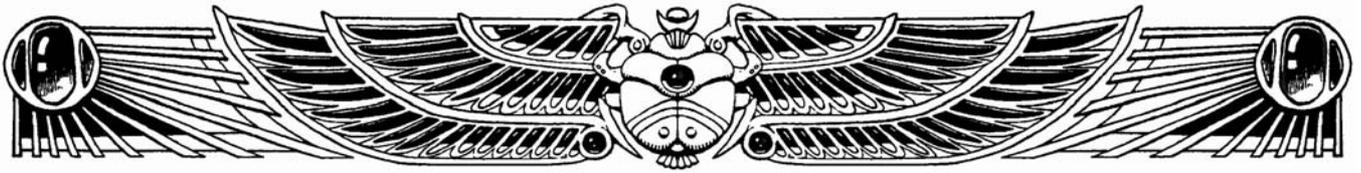
DIE SITUATION

Nach langer Reise seid ihr endlich einmal wieder in Märkteburg und habt Zeit, Kraft und Vorräte aufzufrischen. In entspannter Stimmung geht jeder seinen Einkäufen nach. Doch was ist das für eine Geschichte, die Joges der Händler da einem kleinen Grüppchen Abenteurer erzählt...?

ATMOSPHERE

Fangen Sie den Einkaufsbummel mit der Gruppe ruhig betont gemächlich an, das ist schließlich nach vielerlei bestandenen Abenteuern für jeden Adepten eine Art Ruhepol. Lassen Sie die Gruppe ruhig erst fast alle Besorgungen machen und erläutern sie, dass im Moment nicht viel los ist und deswegen viele Händler angefangen haben, teils interessante, teils alberne oder gar zotige





Geschichten von sich zu geben, um Kunden an ihren Stand zu locken. Es sollte die Charaktere sofort hellhörig machen wenn einer der Händler von einem mächtigen Magier spricht, der mit Hilfe eines Geheimnisvollen Artefakts, das mächtige Energien zur Verfügung stellt, ein ebenso mächtiges Ritual durchführen möchte.

HINTER DEN KULISSEN

Joges ist einer der Händler, die Raksan Rabenschwinge, den besagten Magier, von Zeit zu Zeit mit Dingen des täglichen Bedarfs und mehr beliefern und damit aufgrund des relativen Wohlstandes des Magiers ziemlich gut verdienen. Joges macht das ganze schon seit vielen Jahren und Raksan Rabenschwinge hatte eigentlich immer Zeit, mit ihm zusammen eine Tasse Tee zu nehmen, das letzte Mal allerdings nicht, sondern der alte Zwergenmagier hat Joges verbittert zwischen Tür und Angel vom Mord an seiner Familie und dem Ritual, das er vorbereitet, erzählt. Joges wünscht nicht, dass sich der alte Raksan in Schwierigkeiten bringt, nicht nur weil er ihn lange kennt und schätzt sondern auch weil ihm dann unter Umständen eine seiner lukrativsten Einnahmequellen flöten gehen könnte. Was in jedem Fall offensichtlich werden sollte ist, dass Raksan Rabenschwinge wohl alles andere als ein unangenehmer Zeitgenosse ist.

Mit Sicherheit möchten sich die Charaktere, bevor sie irgendetwas überstürzen, die gesamte Geschichte von Joges anhören, hier also seine Erzählung:

„Ich habe gedacht ich höre nicht recht, dabei ist der alte Raksan sonst so ein umgänglicher, netter Kerl, ja ja, ich weiß was man sich so über Zauberer erzählt, aber der ist ... nun ja, war immer so richtig nett, ich schwör's. Da fahr ich also gestern wie immer einmal im Monat zu ihm hin und bring ihm Essen und Kräuter und all so'n Zeug, was man

halt so braucht, ihr wisst schon, natürlich alles nur zu besten Preisen, wie immer bei mir. Wo war ich? Ach ja, ich fahr also gestern mit meinem Karren hin und wie immer ärgere ich mich über den schlammigen Pfad und ich kann euch sagen Graubein mein Maulesel hat ganz schön ackern müssen, ja ja. Bin wie immer so gegen Mittag bei Raksans Haus angekommen und an den komischen Kristallstatuen vorbei, die da vorm Haus rumstehen. Echt gruselig sind die sage ich euch, sehen aus wie Menschen, sind aber fast 4 Schritt hoch und komplett aus Kristall. Hat schon einen seltsamen Geschmack was Kunst angeht der alte Raksan, versteht mich nicht falsch, im Haus hängen wundervolle Gemälde und noch wunderbarere Statuen stehen da rum, aber diese komischen Kristallstatuen sehen einfach nur beängstigend aus. Ist wohl um Diebe zu verschrecken oder so, wer weiß das schon. Ich meine wer versteht einen Zauberer denn schon wirklich (Wenn ein offensichtlich erkennbarer Zauberer mitlauscht nuschelt Joges etwas wie „nichts für ungut“ in dessen Richtung und fährt fort). Nun, sonst hat mich der alte Raksan immer auf einen ins Haus gebeten und nachdem ich alles abgeladen hatte, hatte er immer schon Tee und Gebäck bereitstehen und ich musste ihm das Neuste aus Throal und Mahatsch berichten. Er hat sich auch immer Zeit genommen das eine oder andere Lustige dazu zu sagen, ich sag's euch, ich habe immer herzlich gelacht. Ein netter alter Zwerg ist das der Raksan, ja ja.

Aber dieses Mal war's anders, als ich mit dem Karren ankomme geht die Tür auf und er sagt ich soll schnell abladen, er hat nicht viel Zeit. Ich hab mich gewundert, nicht nur weil er so komisch war sondern auch weil er aussah als hätt' er mindestens eine Woche nicht geschlafen. Der alte Raksan hat immer schöne, saubere und ordentliche Roben getragen und sah für sein Alter immer richtig frisch aus, diesmal aber war er ganz zerknittert und hatte böse dunkle Ringe unter den Augen. Richtig bekümmert sah er aus, als wär' was ganz





schlimmes passiert und naja, wie das so ist, sowas seh' ich den Leuten an. Eigentlich wünsch ich mir inzwischen ich hätt' nicht gefragt, ich hab's aber getan und er erzählt mir von einem Magier irgendwo aus dem Norden, der seine ganze Familie bestialisch getötet hätte und er das rächen müsste. Nette Leute waren das die Rabenschwinges, haben sogar früher mal einen Elfen großgezogen und wie ich gehört habe ist der auch ein großer Zauberer geworden und vor 10 Jahren haben sie ein eigenes Kind bekommen, ein süßer kleiner Fratz das sag ich euch. Mir wird ganz schlecht dabei wenn ich daran denke, dass er tot sein soll, bei den Passionen. Naja, Raksan meinte er hätte genau das Richtige um den Mörder seiner Frau und seines Sohnes zu rächen, so ein mächtiges Ding, so eine Art Energiestein. Ich hab da ja keine Ahnung von aber als er davon erzählt hat war das einzige Mal, dass er dieses Mal gelächelt hat. Er meinte es sei wohl Glück, dass ihm dieser Stein vor Jahren mal in die Hände gefallen wäre und er hätte immer gewusst er könne die große Energie, die darin liegt, noch einmal gebrauchen auch wenn er nicht raus finden konnte wo der Stein ursprünglich herkommt. Eine schreckliche Sache ist das, Zauberer gegen Zauberer und tote Kinder, eine schlimme Sache, hoffentlich passiert dem alten Raksan nichts. Er meinte ich solle nicht mehr wiederkommen, bis er mir eine Nachricht zukommen lässt, und jetzt wo er im Streit mit einem anderen Zauberer ist, trau ich mich nicht so, trotzdem mal hinzufahren. Aber jemand müsste ja mal nachsehen, nachher passiert noch was schlimmes, ohje ohje.“

LETZTE RETTUNG

Das einzige Problem, das hier auftauchen könnte ist, dass die Charaktere nicht mitbekommen von was Joges da reden könnte, nämlich von einem Teil der Maschine. Notfalls sollten vielleicht ein paar andere Händler die Geschichte ein bisschen variiert weitererzählen oder ein alter Freund Raksans, ein Obsidianer – Geisterbeschwörer aus Throal namens Janos,

bittet die Gruppe ganz konkret, doch einmal nach dem Rechten zu sehen.

TEIL II: EIN HAUS IM GRÜNEN

ÜBERBLICK

Die Gruppe lässt sich den Weg zu Raksan Rabeschwinges Anwesen beschreiben und bricht auf. Das Anwesen liegt etwa 1 Stunde Fußweg nördlich von Mahatsch, in den Ausläufern des Servosdschungels. Am Anwesen angekommen stellt die Gruppe schnell fest, dass die beschriebenen Statuen aus Kristall alles andere als einfach nur beunruhigende Statuen sind, sondern vielmehr Golems, die jeden, der versucht das Anwesen zu betreten, bewusstlos schlagen.

DIE SITUATION

Ihr hättet nicht vermutet, dass auf dem schlammigen Pfad, der in Richtung des Anwesens führt, jemals ein Karren vorwärts kommen würde, und euer Respekt vor der Zugkraft von Joges Esel Graubein steigt von Minute zu Minute, das muss wahrlich die Passion aller Esel sein, wenn er einen beladenen Karren hier entlang ziehen kann. Nach etwas über einer Stunde Fußmarsch von Mahatsch aus erblickt ihr zwischen den Bäumen Teile einer etwa 2 Schritt hohen, einfachen Steinmauer. Als ihr dem Weg ein Stück weiter folgt seht ihr ein Eisentor in der Mauer, durch das man, wenn es denn gerade offen wäre, über den Weg auf das Grundstück käme, das ihr nun offensichtlich erreicht habt.

Das Tor besitzt kein offensichtliches Schloss und auch nach langem Suchen findet ihr keine Möglichkeit, es irgendwie zu öffnen oder den Bewohner des Anwesens zu kontaktieren. Seufzend stellt ihr fest, dass wohl nur das schurkenhafte Überklettern der Mauern in





Frage kommt, auch wenn das wahrscheinlich nicht den besten Eindruck auf den Bewohner dieses Anwesens machen wird. Wenn ihr erst einmal vorsichtig über die Mauer späht erkennt ihr ein schönes und großes Haus aus Stein mit einer Seitenlänge von etwa 40 Schritt und 3 Stockwerken. Vor dem Haus stehen die drei von Joges beschriebenen, Ehrfurcht gebietenden Kristallstatuen. Der Garten ist üppig mit Orchideen und Kräutern bewachsen, alles sehr ordentlich und gut gepflegt und ohne Wildwuchs oder Unkraut. Ein idyllischer kleiner Teich mit ein paar Steinbänken aus weißem Marmor befindet sich direkt vor dem Haus und der Weg zur Eingangstür führt über eine kleine Holzbrücke über den Teich.

ATMOSPHERE

Der Servos ist noch nicht sehr dicht, wo sich das Anwesen Raksan Rabenschwinges befindet. Die Mauer sieht aus wie neu und das Tor ebenfalls. Das Haus ist in throalischem Stil gehalten und offensichtlich selbst für eine ganze Familie recht geräumig. Im Großen und Ganzen sollte die Szene nicht sehr bedrohlich wirken, betonen Sie ruhig wie gepflegt und offensichtlich teuer alles wirkt. Sobald einer der Charaktere über die Mauer klettert oder sie überfliegt wird sich die naheliegendste Kristallstatue als Golem entpuppen und sich mit beängstigender Schnelligkeit auf den betroffenen Charakter zu bewegen und ihn angreifen. Diesen Schockmoment sollten Sie ruhig auskosten.

HINTER DEN KULISSEN

Die Mauer ist mit magischen Fallen gesichert, die angepasst an den Kreis des Gruppddiebes oder Scouts auch find- und entschärfbar bzw. umgehbar sein sollten. Werte und genaue Art der Fallen seien an dieser Stelle dem Spielleiter anheim gestellt, gemein haben aber alle Fallen, dass keine

einzig tödlich ist oder schwere Verletzungen hervorruft. Lähmungen oder kurzfristige Verwandlungen sind da schon eher der Stil von Raksan Rabenschwinge. Die Kristallgolems greifen jeden an, der sich unbefugt auf dem Grundstück bewegt, das gilt auch für fliegende Namensgeber. Fliegende Charaktere werden mit einem Netz aus Kristallsplintern, das aus den Händen der Golems schießt, eingefangen und jeder dessen ein Golem so oder so habhaft wird schlägt er bewusstlos und wirft ihn über die Mauer des Anwesens nach draußen. Werte für die Kristallgolems sind aus gutem Grund nicht angegeben, sie sollten in keinem Fall auch nur ansatzweise besiegtbar erscheinen, egal was die Gruppe versucht. Die Golems sind an die magische Struktur des Grundstücks und einige spezielle Zauber gekoppelt und bemerken so auch sehr effektiv schleichende Personen auf dem Grundstück oder gezähmte Tiere, die dort nicht hingehören.

LETZTE RETTUNG

Nun, viel falsch laufen kann hier nicht. Dass die Gruppe an den Golems vorerst nicht vorbeikommt ist so gedacht.

TEIL III: VERDAMMTE GOLEMS

ÜBERBLICK

Ratlos ziehen die Charaktere nach Throal zurück um darüber zu beraten, wie man an den offensichtlich sehr starken Kristallgolems vorbeikommen könnte. Glücklicherweise bekommen sie Hilfe von Janos, einem Obsidianer-Geisterbeschwörer aus Throal, der ein alter Freund von Raksan ist, aber leider selbst im Moment nicht nach dem Rechten sehen kann.





DIE SITUATION

Diese verdammten Golems. Die Fallen waren ja kein größeres Problem als ihr erwartet hättet, aber dann diese verdammten Golems. Irgendwie hattet ihr ja schon damit gerechnet, dass es nicht einfach werden würde in das Anwesen eines hochkreisigen Magiers wie Raksan Rabenschwinge einfach so hereinzuspazieren, aber so was ... nein, nein, nein, das muss ja nun wirklich nicht sein. In der Hoffnung, dass euch in Throal vielleicht irgendjemand weiterhelfen kann, macht ihr euch auf den Weg dorthin.

ATMOSPHERE

Nun, das was in dieser Szene passiert nennt sich bei Shadowrun passenderweise „Beinarbeit“. Die Gruppe klappert alle Möglichkeiten ab, die ihnen irgendwie weiterhelfen könnten. Andere hochkreisige Zauberer in Throal, die Bibliothek, vielleicht den einen oder anderen alten Bekannten, der vielleicht etwas über die Kristallgolems wissen könnte.

HINTER DEN KULISSEN

Was die Charaktere nach und nach erfahren ist, dass es einen elfischen Zauberer von überragendem magischen Können in der Provinz Vivane gibt, der wohl mit seinen Forschungen über die Verwendung von magischen Kristallen jedem anderen Zauberer weit voraus ist. Auf tieferes Nachbohren stellt sich heraus, dass Janos, ein Obsidianer-Geisterbeschwörer aus Throal (er lebt selbstverständlich in Märkteburg und nicht in Throal), dort einige Jahre zu Forschungszwecken bei besagtem Zauberer verbracht hat.

Wenn die Charaktere Janos die Situation erklären, wird er ihnen gerne und kostenlos helfen, allein schon deshalb, weil Raksan ein alter Freund von ihm ist. Selbst würde er auch

gerne nachsehen, sagt aber bedeutungsschwanger, wenn er nicht alle paar Stunden nach seinem gerade laufenden Ritual sieht könnte das „schlimme Folgen für ganz Märkteburg haben“, weshalb er nicht selbst nach Raksan sehen könne, so leid ihm das täte. Er gibt den Charakteren eine Sanduhr, die man mit einer Drehung um die Mittelachse aktivieren kann und die etwa 2 Minuten zum Durchlaufen benötigt. Er sagt, sobald sie das Grundstück betreten sollen die Charaktere die Sanduhr aktivieren und solange der Sand durchliefen könnten sich die Golems nicht bewegen. Allerdings müssten sie sehen, was sie daraus machen können, denn die Sanduhr würde nur ein einziges Mal funktionieren.

LETZTE RETTUNG

Verärgert die Gruppe Janos grundlos oder bemüht sich nicht um Nachforschungen tritt jemand Anderes an die Stelle von Janos, der von sich aus hilft, da er mitbekommen hat, was für ein Problem die Charaktere haben. Allerdings ist das dann nicht kostenlos...!

TEIL IV: EINE TRAUERIGE GESCHICHTE

ÜBERBLICK

Die Gruppe benutzt die Sanduhr um an den Golems vorbei ins Haus zu gelangen und überzeugt dort hektisch Raksan Rabenschwinge, dass sie ihm helfen wollen und er bei Ablauf der „Schonfrist“ durch die Sanduhr bitte die Golems zurückpfeifen soll. Er tut dies, und im weiteren Verlauf der Szene erläutert Raksan Rabenschwinge den Charakteren noch einmal seine Situation, die sie ja nur aus zweiter Hand kennen.

DIE SITUATION

Nun steht ihr wieder an der Mauer und damit auch erneut vor dem Problem mit den





Golems. Bleibt nur zu hoffen, dass die Uhr von Janos so funktioniert, wie er es gesagt hat, sonst wird es wohl wieder recht unangenehm werden.

Nach der Überwindung der Golems:

Ihr hechtet an den Golem vorbei, die sich keinen Millimeter rühren und ins glücklicherweise unverschlossene Haus hinein, wo ihr auch gleich über einen alten Zwerg in einer knittrigen Robe stolpert, der euch verdutzt anstarrt. „Wer bitte seid ihr wenn ich fragen darf, und wie seid ihr an meinen Wächtern vorbeigelangt?“, fragt er etwas verwirrt und nun solltet ihr ihm wirklich eine gute Erklärung liefern, denn kaum hat er seine Frage zu Ende gestellt rieseln die letzten Sandkörner durch die Sanduhr in den unteren Teil.

Nach einer Erklärung:

Nachdem ihr Raksan erklärt habt, warum ihr gekommen und wie ihr an den Golems vorbeigekommen seid bittet er euch immer noch etwas verwirrt in ein Empfangszimmer im Erdgeschoss. Dort stehen rote Sessel und 2 rote Sofas, alles wirkt sehr teuer aber fast steril, offen-sichtlich wird dieser Empfangsraum nicht sehr oft genutzt. Auf dem Tisch des Empfangsraumes stehen ein Krug mit Wein und ein paar saubere Kristallkelche.

Nach ein paar Augenblicken gesellt sich Raksan zu euch und erzählt noch einmal, was ihr bereits gehört habt. Der Kaufmann hat erstaunlich korrekt wiedergegeben was passiert ist, fällt euch doch kein wirklicher Unterschied zwischen beiden Darstellungen auf. Einzig wie Raksan auf den Mörder gekommen ist erläutert er näher als der Kaufmann dies tat. Er benutzte einen Zauber um in seinem Garten, wo er Blut und Fleischreste fand, ein paar Tage in die

Vergangenheit zu sehen, nachdem er von einer Studienreise zu einem Kollegen wieder nach Hause kam. Was er dort sah war wie Javos Gherenar mit Hilfe eines von ihm beschworenen Dämons Raksans Frau und Sohn bestialisch abschlachtete und teils roh verspeiste. Er erklärt euch auch, dass er mit Hilfe eines geheimnisvollen Artefakts Javos Gherenar zerschmettern wird „und alle um ihn herum“. Auf den einen oder anderen erschrockenen Blick meint Raksan, das sich gewisse Kollateralschäden bei diesem speziellen Ritual wohl nicht vermeiden lassen, dafür sei es aber sicher, dass Javos Gherenar umkomme und das allein wäre, was zählt. Dann blickt er euch einen Moment eindringlich an:

„Wenn ihr ihn mir bringt muss niemand anders sterben. Ich bin kein Mörder wie er, aber meine Rache werde ich mir durch nichts nehmen lassen, und wenn ich Raggok selbst töten muss um dessen Platz einzunehmen. Also, wenn ihr Interesse habt bringt ihn mir ... lebendig wenn möglich ... ich werde euch fürstlich entlohnen, da könnt ihr sicher sein.“

ATMOSPHERE

Die Situation vor dem Eindringen ist spannungsgeladen, und nach wie vor sollte niemand so sicher sein, ob die Uhr auch wirklich funktionieren wird.

Raksan Rabenschwinge ist eher verwirrt als verärgert, und so sehr er im Moment auch unter Stress steht ist er doch immer noch ein Magier und mehr als gespannt zu erfahren, wie ein paar Namensgeber einfach so an seinen vermeintlich unüberwindlichen Kristallgolems vorbeigekommen sind. Im Empfangszimmer gibt Raksan sich voller Hass und Trauer, man merkt ihm deutlich an wie sehr ihn der Tod seiner Familie emotional mitnimmt.





HINTER DEN KULISSEN

Die Sanduhr funktioniert, die Golems rühren sich kein kleines bisschen.

Raksan ist, wie bereits gesagt, eher verwirrt als wütend. Er wird in jedem Fall per mentalem Befehl die Golems zurückpfeifen, schon allein weil er wissen will, was lost ist.

Das Versprechen einer großzügigen Belohnung ist absolut ernst gemeint, nur die Rache an Javos Gherenar ist Raksan wichtig, und so sehr er ihn auch hasst, er verabscheut den Gedanken, dass er mit seinem Ritual vielleicht Unbeteiligte verletzen oder töten könnte. Bei gesteigertem Interesse der Gruppe an seinem Ritual, das er eigentlich durchführen wollte, wird er auch den von Blitzen umzuckten Bernstein zeigen, der ihm als Kraftquelle für das Ritual dienen soll. Er meint dazu, der Stein enthalte unheimlich viel Kraft, weiß aber nicht woher er stammt oder wofür er einmal bestimmt war. Raksan mutmaßt, dass er Teil bzw. Energiespender für eine größere magische Apparatur, vielleicht für irgendeine Waffe gegen die Dämonen oder etwas Ähnliches war.

LETZTE RETTUNG

Das Einzige das hier schief laufen könnte ist, dass die Charaktere die Uhr ungeschickt einsetzen, auch wenn ich mir kaum vorstellen könnte wie. Doch diesmal bekommt Raksan mit was passiert und lässt einen der Charaktere nach dem Bewusstlosschlagen zu sich bringen.

Sollten die Charaktere Raksan im Haus angreifen wird er mental einem Golem den Befehl geben, die Charaktere oder den einen betreffenden zu töten, wobei Raksan sehr wohl genau davor warnen wird falls sich andeutet, dass er angegriffen wird.

Sollten die Charaktere nicht erkennen was Raksan ihnen da in Form des Steines zeigt,

sollten die Versprechen die Belohnung betreffend konkreter werden. Jede Gruppe hat ihren Preis...

TEIL V: AUSGERECHNET IOPPOS

ÜBERBLICK

Die Charaktere erreichen nach einer durch den Spielleiter beliebig leicht oder schwer gestalteten Reise das Dorf Hundertbaum ein bis zwei Tagesreisen südlich von Iopos und treffen dort auf Javos Gherenar. Schnell stellt sich heraus: Javos Gherenar kann absolut ohne Zweifel niemals getan haben, was Raksan Rabenschwinge ihm vorwirft. Doch was bzw. wen hat Raksan gesehen, wenn nicht Javos Gherenar?

DIE SITUATION

Das Rauschen des Windes in den Wipfeln des Mischwaldes vor euch, das entfernte Rauschen des Schlangenflusses, die Sonne scheint, ein herrlicher Tag um zu reisen. Fast könnte man in Versuchung geraten zu vergessen, warum man eigentlich unterwegs ist, so ein schöner Tag ist es. Nach eurem Aufbruch aus Throal habt ihr nun wohl das Dorf Hundertbaum erreicht. Kaum tauchen die ersten Häuser, Rauchfahnen und Äcker am Horizont auf erahnt ihr schon, woher das Dörfchen seinen Namen hat, steht es doch inmitten einer Landschaft aus Mischwäldern, die aus mehreren Dutzend verschiedener Baumarten bestehen. Die Vielfalt ergibt ein sehr hübsches Bild und findet sich auch in den Häusern der Bewohner von Hundertbaum wieder. An jedem Haus sind mindestens 10 verschiedene Holztypen verbaut und ihr würdet euch nicht wundern, wenn die hiesigen Einwohner einen regen Handel mit Wahren Holz führen würden, sieht doch die





Ortschaft für ihre Größe recht wohlhabend und gepflegt aus und haben die Einwohner offensichtlich eine starke Affinität zum Holz.

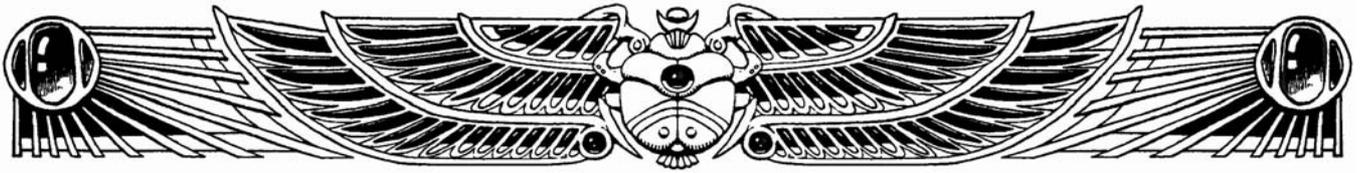
Als ihr das Dorf betretet, in dem wohl 200 Seelen ihr Dasein fristen mögen, werdet ihr freundlich im Namen Garlens oder Upandals begrüßt, jeder scheint gut gelaunt seinem Tagwerk nachzugehen. Trotz der geringen Größe des Dorfes seht ihr sogar eine Taverne, ihr Name ist „Die Baumkrone“, und sie bietet neben guter Hausmannskost auch Übernachtungsmöglichkeiten.

Das Dorf grenzt an den Schlangenfluss und besitzt auch einen eigenen kleinen Anleger, wo als ihr ankommt gerade ein kleines T'skrang-Flussboot ablegt. Ein paar Arbeiter sind immer noch damit beschäftigt Kisten von der Anlegestelle zu einem nahe gelegenen Haus zu tragen.

Aus heiterem Himmel ertönt ein Schrei. Gerade habt ihr die Arbeiter noch Kisten tragen sehen, aber von einem Augenblick auf den anderen lassen alle ihre Kisten fallen und laufen auf das Lagergebäude zu, in das sie vorher ihre Kisten getragen haben. Als ihr ein bisschen näher herangeht seht ihr, dass einer der Arbeiter von Bruchstücken eines gerade zusammengebrochenen Holzkrans halb durchbohrt und teils böse eingeklemmt wurde. Verdammt, das sieht wirklich nicht gut aus. Umstehende halten ihm die Hand und reden ihm gut zu während er selbst wissend lächelnd einem Nebenstehenden ein paar Worte an seine Liebste anverpflichtet, offensichtlich glaubt er selbst nicht mehr an eine Rettung. Grade als ihr euch von der Schrecksekunde erholt habt bemerkt ihr, wie sich ein berobter älterer Mensch mit einer Ledertasche unter dem Arm wirklich rabiät durch die um den Verletzten stehenden Namensgeber „pflügt“. Er stößt, schubst, drängt und schreit Zeter und Mordio, die

Leute sollen sich gefälligst beiseite scheren und auch der eine oder andere beherzte Pferdekuss ist dem alten Mann nicht zu schade um sich Platz zu verschaffen. Was dabei interessant ist, ist dass jeder der geknufft, geschubst, getreten oder sonst wie unsanft aus dem Weg des Alten gebracht wird anfängt fröhlich zu lächeln. Der Grund dafür ist nur allzu schnell offensichtlich, der Mann scheint wohl ein Heiler zu sein, und kaum ist er am Verletzten machen auch die letzten Umherstehenden Platz und treten 2-3 Schritte zurück. Der Alte packt eine Reihe medizinischer Instrumente und ein paar Tränke aus seiner Tasche und beginnt unter leisem Summen, Stück für Stück das Holz aus dem Mann zu entfernen, erstaunlicherweise wächst das verletzte Fleisch dort wo er das Holz entfernt fast sofort wieder zusammen. Nach etwa 3-4 Minuten ist der Alte damit fertig das Holz zu entfernen und er weist harsch 4 der Arbeiter an, den Verletzten zu tragen und ihm zu folgen. Der Verletzte ist zwar ohnmächtig, aber bei näherer Betrachtung erkennt ihr, dass er wohl überleben dürfte. Der Alte rafft hektisch sein Zeug zusammen und geht den 4 Arbeitern vorweg, die den Verletzten tragen, wobei er auch an euch vorbeikommt. Bevor ihr überhaupt die Möglichkeit habt von allein beiseite zu treten zetert er schon von weitem „ihr Fremden, schert euch beiseite, seht ihr nicht dass ich einen Verwundeten zu versorgen habe? Bei Garlen macht Platz!“. Kaum an euch vorbei verschwindet der Alte mit dem Verletzten und den vier Arbeitern in einem nahe gelegenen kleinen Haus. Einer der anderen Herumstehenden sieht eure fragenden Blicke und kommt auf euch zu. „Garlen zum Gruße Fremde, macht euch nichts draus. Javos ist nicht immer so, ist eigentlich ein ganz netter Kerl, er ist unser örtlicher Garlenquestor und ein recht motivierter noch dazu, wie ihr wohl gerade





mitbekommen habt.“ Der Arbeiter klopft einem von euch noch mal freundschaftlich lächelnd auf die Schulter und geht dann wieder an die Arbeit. Ihr seht euch etwas fragend um, aber bis auf eine etwas verlauste Orkfrau, die grade in Begleitung eines Wolfes, dem sie beim Gehen den Nacken krault, den Dorfplatz in Richtung des Hauses in das der Verletzte getragen wurde überquert, könnt ihr nichts ungewöhnliches mehr entdecken. Alles scheint wieder in Routine zu verfallen, die Arbeiter räumen die Trümmer des Krans weg und drei von ihnen tragen Balken und einen Eimer Nägel zum Unglücksort, offensichtlich um wohl einen neuen Kran zu errichten.

ATMOSPHERE

Die Stimmung im Dorf ist durchaus als fröhlich-gelassen zu bezeichnen. Die Bewohner hatten eine gute Ernte, im Umkreis gab es schon lange keine Schauergeschichten über Monster oder Dämonen, Iopos lässt das Dorf nach korrekt gezahlten Steuern in Frieden und man treibt regen Handel mit Booten, die den Schlangenfluss hinauf bzw. hinunter fahren. Im Großen und Ganzen geht es dem Dorf außerordentlich gut, und das sieht man den Bewohnern auch an. Die Taverne wirkt einladend und die Bewohner sind freundlich, hilfsbereit und aufgeschlossen.

Das etwas ruppige Auftreten des Garlenquestors namens Javos scheint den Dorfbewohnern nicht ungewöhnlich vorzukommen, es sollte schnell aus ihrem Verhalten deutlich werden, dass er äußerst beliebt ist.

HINTER DEN KULISSEN

Javos Gherenar, der vermeintliche Massenmörder, ist der örtliche Garlenquestor und Steuereintreiber von Hundertbaum. Geradezu fanatisch sorgt er dafür, dass es den

Bewohnern so gut wie möglich geht. Die Tiermeisterin, die über den Platz wandert, ist Joni Rotbaum. Sie hat vor kurzem den 9. Kreis ihrer Disziplin gemeistert und ist eine alte und gute Freundin von Javos. Sie ist Fremden gegenüber distanziert aber höflich. Wenn sie bemerkt, dass jemand Javos etwas Böses möchte, wird sie ihn nicht nur davon in Kenntnis setzen, sondern ihn auch mit ihrem Leben verteidigen. Behandelt man sie mit Respekt und ist freundlich, taut sie schnell auf und erzählt auch gerne den einen oder anderen Schwank aus der Zeit, als sie noch mit Javos auf Abenteuer unterwegs war.

LETZTE RETTUNG

Die Gruppe könnte alles ignorieren, was ihnen als Fingerzeige dargeboten wird und direkt auf Javos losstürmen, um ihn zu töten. Sollte dies geschehen wird, sich das ganze Dorf gegen die Gruppe wenden, niemand greift ungestraft ein so beliebtes Mitglied der Dorfgemeinschaft an. Die Tiermeisterin Joni Rotbaum wird sich, genau wie 2 bis 3 gerade in der Taverne speisende Adepten (Kreis und Disziplin je nach Zusammensetzung Ihrer Gruppe), ambitioniert einmischen, um die „Attentäter“ (ihre Gruppe) aufzuhalten. Sollte dies eintreten, werden die Beteiligten die Gruppe außer Gefecht setzen, ohne jemanden vorsätzlich zu töten, danach wird Javos das Dorf beruhigen und auf eine persönliche Befragung bestehen, in deren Verlauf Sie als Spielleiter die Möglichkeit haben, die Situation zu klären. Sollte ihre Gruppe alles „niedermachen“, was Sie ihnen entgegen werfen, könnte auch gerade eine Einheit des iopanischen Militärs mit einem Boot ankommen, um Vorräte zu fassen und sich ebenfalls an der Verteidigung gegen die „Terroristen“ beteiligen...





TEIL VI: UNGLEICHE BRÜDER

ÜBERBLICK

Sobald die Gruppe ein wenig nachforscht, stößt sie auf Hinweise auf den Bruder von Javos, Teben Gherenar, mit dem schon seit langer Zeit eine Familienfehde besteht. Des Weiteren erfährt die Gruppe, dass Teben schon öfter versucht hat, Javos zu diskreditieren, was jedes Mal herauskam, woraufhin Javos' und Tebens Vater Teben schlicht enterbt und verstoßen hat. Die Gruppe erfährt, wo Teben lebt und macht sich auf den Weg dorthin.

DIE SITUATION

Javos soll der Mörder von Raksan Rabenschwinges Familie sein? Der Javos, den ihr vor euch habt? Wohl kaum, aber irgendwie muss Javos doch in die Sache verwickelt sein, irgendeinen Grund muss es doch einfach geben, warum ihn Raksan so einer schrecklichen Tat bezichtigt. Oder hat vielleicht Raksan gelogen, war er vielleicht gar nicht der nette, alte Zauberer, der er vorgab zu sein? Ist das alles nur ein Spiel und ihr die Figuren in den Händen zweier Zauberer?

ATMOSPHERE

Je nachdem, ob die Gruppe im Vorlauf rabiat oder umsichtig vorgegangen ist, gespannt oder entspannt.

HINTER DEN KULISSEN

Sowohl Javos als auch andere Dorfbewohner sind schockiert und außerordentlich hilfsbereit, was die ganze Situation angeht sobald sie erfahren, warum die Gruppe nach Hundertbaum gekommen ist. Niemand möchte, dass so eine Geschichte Javos anhängt, schon gar nicht Javos selbst. Schon bald häufen sich Hinweise auf einen Bruder von Javos, einen Illusionisten namens Teben, der in einem nördlich gelegenen Dorf namens

Jagenbrück lebt und schon wiederholt versucht hat, seinen Bruder Javos auf verschiedene Arten zu diskreditieren oder umzubringen. Erst vor wenigen Wochen hat aufgrund dieser Versuche Javos' und Tebens Vater Teben enterbt und aus der Familie verstoßen, was für Teben äußerst hart war, da der Vater nicht nur reich ist, sondern in Iopos auch gehörigen politischen Einfluss genießt, und genau diesen Reichtum und diesen Einfluss wollte Teben nicht mit seinem Bruder teilen, wenn der Vater einmal sterben sollte.

LETZTE RETTUNG

Die Gruppe könnte die Hinweise auf den Bruder nicht mitbekommen, wobei man dann einfach in Form von Javos oder Joni konkreter werden kann. Schlimmer wäre nur, wenn die Gruppe immer noch davon überzeugt ist, Javos hätte Raksans Familie getötet, und Pläne aushecken würde, wie sie ihn um die Ecke bringen können. In diesem Fall bekommt das irgendwer mit (ein Troubadour beispielsweise oder ein durchreisender Mybrujequestor) und die Gruppe wird anstatt freigelassen zu werden zu einer Gerichtsverhandlung nach Iopos deportiert. Die Verhandlung, die Strafe oder auch der Ausbruch wären natürlich ein eigenes Abenteuer, in jedem Fall wäre dieses für die Gruppe wohl erledigt, es wäre schade, wenn es soweit kommen würde.

TEIL VII: FINALE

ÜBERBLICK

Die Gruppe reist nach Jagenbrück und findet dort Teben vor, stellt ihn, besiegt ihn und findet sogar die quicklebendige Familie von Raksan Rabenschwinge.

DIE SITUATION

Nach nicht einmal einer Tagesreise seht ihr in der Ferne ein Dorf, dass nach der Beschreibung der Bewohner von





Hundertbaum wohl Jagenbrück sein müsste. Das Dorf besteht aus nicht mehr als vielleicht einem Dutzend Hütten mit ein paar Feldern und Kuhweiden drum herum. Alle Gebäude im Ort sind große Bauernhäuser aus Holz und mit Stroh gedeckt, einfach aber funktional. Im Kontrast dazu steht am nördlichen Ausgang des Dorfes ein großes und prächtiges Steinhaus, das muss wohl das Haus von Teben sein denkt ihr euch und schreitet forsch voran, um noch vor Sonnenuntergang in Jagenbrück anzukommen.

ATMOSPHERE

In so einem kleinen Dorf ist man Fremden gegenüber erst einmal eher misstrauisch eingestellt, in jedem Fall ist man in Jagenbrück deutlich distanzierter und vorsichtiger als in Hundertbaum. Kinder werden von ihren Müttern in die Häuser gezogen, Arbeiter machen einen Bogen um die Gruppe.

Das Steinhaus, der vermeintliche Wohnsitz von Teben Gherenar, wirkt im Kontrast zu den einfachen Bauernhäusern wirklich prächtig und hervorragend in Schuss gehalten. Wird ein Bewohner freundlich angesprochen, lädt er zum hier üblichen gemeinsamen Umtrunk und einer gegenseitigen Vorführung von Kunstfertigkeit in seinem Haus ein und ist danach höflich und taut mehr und mehr auf. Einmal Vertrauen fassend sind die Dorfbewohner so umgänglich wie jeder andere Namensgeber in Barsaive eben auch.

HINTER DEN KULISSEN

Zwei wichtige Dinge stellen sich schnell heraus, wenn die Gruppe das Vertrauen eines der Dorfbewohner erlangt hat: Erstens zeigt sich Teben selten außerhalb seines Hauses, eigentlich zeigt er sich im Dorf nur, wenn er Lebensmittel von den Dorfbewohnern kauft und zweitens hat man im Dorf gesehen, wie Teben vor kurzem in Begleitung einer

Zwergenfrau und eines Zwergenkindes im Dorf gesehen wurde. Man geht davon aus, es sei irgendein Besuch, erzählt es aber trotzdem, weil es sonst nicht viel Interessantes über Teben zu erzählen gibt.

Nun gibt es zwei Möglichkeiten, die Gruppe konfrontiert Teben mit den Fakten oder sie bricht in das Haus ein. Konfrontiert die Gruppe Teben, wird er kämpfen, sowohl mit Illusionen, als auch mit ganz „handfesten“ Zaubern seiner Disziplin. In jedem Fall wird er sofort kämpfen, so in die Ecke gedrängt zu werden mag er überhaupt nicht. Bricht die Gruppe in das Haus ein, ist Teben gerade nicht zu Hause und sie finden unter anderem eine Schriftrolle mit einem illusionistischen Ritual (Zauberbücher Verstehen, MW: 12). Dieses Ritual erlaubt es, eine spezielle Situation für eine Person absolut glaubhaft zu gestalten und auch magische Wahrnehmungsmöglichkeiten zu täuschen. Die Rolle allein reicht aber nicht, um den Zauber zu lernen! In jedem Fall belastet der Inhalt der Rolle Teben schwer. Zusätzlich findet die Gruppe im Keller des Hauses Raksans Frau und seinen Sohn. Diesen hat Teben auch erzählt was er getan hat (hey, er ist der klassische Bösewicht, die erzählen schon aus Prinzip, was sie so planen). Gerade, als sich die Gruppe zusammen mit Raksans Frau und seinem Sohn aufmachen will, kommt Teben nach Hause und es kommt zur Konfrontation.

LETZTE RETTUNG

Sollte Teben die Gruppe auseinander nehmen, was ja passieren könnte, könnte er wie alle Klischeebösewichte dumme Fehler machen weil er meint, bereits gewonnen zu haben. Oder Javos hat der Gruppe Joni hinterher geschickt weil er sich Sorgen macht, ob sie es schaffen. Diese ist als Tiermeisterin des 9. Kreises nun wahrlich ziemlich kampfstark, die Einmischung von Joni sollte





aber wirklich die allerletzte Option sein, schließlich soll die Gruppe das Abenteuer selbst beenden und nicht nur dabei zusehen.

TEIL VIII: KLINGENDE MÜNZE

ÜBERBLICK

Die Gruppe plündert das wenige in Tebens Haus, reist nach Hundertbaum und dann unter weiterer Begleitung von Javos zu Raksan Rabenschwinge. Sie erklären Raksan die Situation und erhalten das Artefakt sowie eine großzügige Belohnung in Form von klingenden Münzen.

HINTER DEN KULISSEN

Wie Sie das Ende gestalten und welches Ausmaß die Belohnung annimmt liegt völlig bei Ihnen als Spielleiter, das hängt zu sehr von der Gruppe selbst und wie sie sich bei der Lösung des Abenteuers angestellt haben ab, als das man hier pauschal etwas empfehlen könnte. In jedem Fall sollte die Belohnung von Raksan an die Gruppe für ihre Verhältnisse großzügig, aber nicht übertrieben sein.

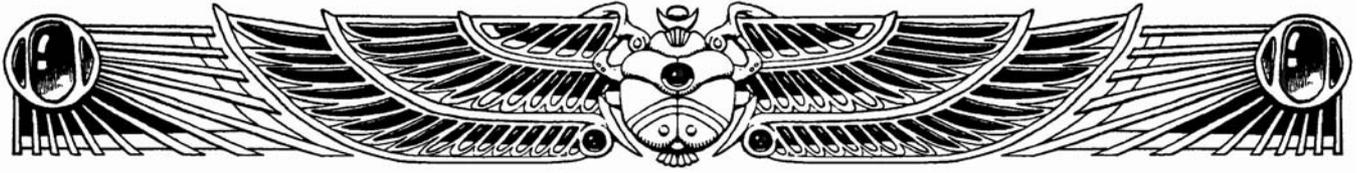
Fakt ist in jedem Fall, dass beide Magier sich schnell sehr gut verstehen und beide der Gruppe außerordentlich dankbar sind.

LETZTE RETTUNG

Hier gibt es eigentlich nichts, was falsch laufen könnte. Ich hoffe, alle Beteiligten hatten an diesem Abenteuer ihren Spaß, und um mit den Worten von Lou J. Prosperi abzuschließen:

Earthdawn forever, baby!





EIN ALTER FALL

Ein Alter Fall ist ein Stadtabenteuer, das aber auch an völlig anderer Stelle beginnen kann, z. B. in einem Dorf, in dem einer der Morde geschieht. Die Gruppe folgt dann hoffentlich der Spur des Mörders in die nächstgelegene Stadt und ist im Geschehen drin. Das Maschinenteil (eine flache Tonschale) ist als Familienerbstück der Familie Deros enthalten und spielt für das Abenteuer selbst nur eine untergeordnete Rolle.

VORBEMERKUNG

Ein Alter Fall kommt eigentlich gänzlich ohne Kämpfe aus, wenn es die Spieler (mal wieder) nicht unbedingt darauf anlegen. Ich gebe also keine Werte für Gegner an; wer welche braucht, muss sich halt was ausdenken. Unter Personen findet ihr am Ende ein paar wichtige Leute. Dabei bitte ich zu berücksichtigen, dass der Schwertmeister Ailin Deros nicht unbedingt männlich sein muss - deshalb beide Angaben. Am besten klappt die Geschichte, wenn sich einer der Spieler wenigstens ein bisschen in diese geheimnisvolle Person verguckt. Falls keine weiblichen Charaktere in der Gruppe sind, lässt sich Ailin als Frau spielen und der alte Raubüberfall mit dem Tod ihrer Kinder koppeln - das drückt bei den meisten auch Hartgesottenen Spielern auf die Tränendrüse.

Trotz der Nummerierung der Szenen ist dieses Abenteuer nicht so linear wie ich es aufschreibe. Selbstverständlich lassen sich die ganzen Sachen auch in anderer Reihenfolge ermitteln und finden. Allerdings eine Warnung: So einfach wie es scheint - das

Abenteuer lässt sich ohne größere Probleme in einer Nacht durchspielen - ist es nicht. Es gab am Ende in den drei Gruppen, in denen ich **Ein Alter Fall** geleitet habe (in verschiedenen Spielsystemen übrigens) so heiße Diskussionen über Gerechtigkeit und Moral, dass es fast zu einem Zerwürfnis der Charaktere geführt hätte. Aber ich gebe zu, nach dem einfachen Strickmuster von Gut und Böse und nichts dazwischen arbeite ich schon lange nicht mehr.

HINTERGRUND

Der Anlass für dieses Abenteuer liegt etwa zwanzig Jahre zurück - ein Raubmord in einer Villa in der Nähe der Stadt XXX. Die „Gezeichneten“, eine äußerst brutale Räuberbande, hatte den Wohnsitz der Familie Deros überfallen, alle anwesenden Namensgeber getötet und das Gebäude in Brand gesetzt. Seitdem ist die Bande nicht mehr in Erscheinung getreten; die Vermutungen der Bevölkerung von XXX, dass die Beute für einen gemütlichen Lebensabend ausgereicht haben müsste, sind richtig. Seitdem ist Gras über die Geschichte gewachsen - scheinbar.

Entgegen der Annahme der Räuber hat eine Person überlebt, wenngleich schwer verletzt. Ailin Deros hat alles gesehen und nichts vergessen. Wenn Ailin ein Mann ist, hat er mit ansehen müssen, wie seine Verlobte mehrfach vergewaltigt und dann getötet worden ist. Wenn Ailin eine Frau ist, hat sie erlebt, wie die Köpfe ihrer beiden Kinder, die nicht einmal ein Jahr alt waren, nacheinander gegen eine





Wand geschmettert wurden, um den Vater der Kleinen zur Informationsherausgabe über das Familienvermögen zu zwingen. Wie auch immer, Ailin hat geschworen, seine/ihre schweren Verletzungen zu überleben und sich zu rächen. Nach ein paar Tagen ist er/sie aus der verbrannten Ruine gekrochen um töten zu lernen. Das Einzige, was er/sie von der Familie noch hat, ist ein kleines Bild, eine angelaufene Brosche und ein altes nutzloses Artefakt.

Und inzwischen ist Ailin ein mächtiger Schwertmeister geworden, der eiskalte und lang vorbereitete Rache übt.

TEIL I: HINEINGEZOGEN

Bei ihren Wanderungen auf der Suche nach den Maschinenteilen erfahren die Spieler per Gerücht, dass ein Artefakt, welches zu der Maschine passen könnte, in der Stadt XXX im Besitz einer adligen Menschenfamilie war, allerdings bekommen sie nur ein paar vage Andeutungen; der Gerüchteverbreiter (ein Wirt in einer Taverne, ein wandernder Troubadour oder Ähnliches) kennt weder den Name der Familie noch kann er eine Beschreibung des Teils angeben. Logische Konsequenz: Die Gruppe begibt sich nach XXX um Näheres zu erfahren.

Der beste Platz um Informationen einzuholen ist immer noch eine durchschnittliche Taverne, in der bei einem freundlichen Gläschen Gerüchte ausgetauscht werden, also ist zu hoffen, dass die Gruppe abends in einem solchen Etablissement landet, zumal ansonsten einfach niemand etwas weiß, was den Charakteren weiterhilft. Irgendwann im Laufe des Abends öffnet sich die Tür der Taverne und ein Mann/eine Frau ganz in Schwarz betritt den Gasträum. Die Gäste schauen trotz der beeindruckenden

Erscheinung nur kurz auf, der schlanke elegante Besucher öfter hier zu sein. Er/sie setzt sich mit einer fließenden Bewegung auf einen Hocker am Tresen; aufmerksamen Spielern fällt auf, dass unter dem weiten Mantel Waffen verborgen sind. Der Wirt stellt ohne weitere Fragen ein geschliffenes Glas voll edlen Weins vor den Gast, der höflichst dankt und eine Goldmünze zahlt. Dann hält er/sie sich am Glas fest und trinkt langsam, ohne auf die Umgebung zu achten.

Falls die Spieler versuchen ein Gespräch anzufangen, bekommen sie nur zwar äußerst höfliche, aber unbestimmte Antworten. Das Einzige, was auffällt, ist, dass der/die Schwarzgekleidete einem der Spieler sehr intensive Blicke zuwirft. (Hinweis: Da sollt der SL sich den- oder diejenige aussuchen, die am ehesten für emotionale Verwicklungen eignet und möglichst einer Rasse angehört, die einem Menschen gefallen könnte. Derjenige/diejenige erinnert Ailin nämlich an die Verlobte/den Mann/einen Verwandten.) Wie auf ein Signal hin steht der Gast plötzlich auf und verlässt mit einer leichten Verbeugung den Gasträum. Jetzt ist eine Wahrnehmungsprobe gefragt: Der/die Schwarzgekleidete hat etwas verloren - wenn die Spieler es bemerken, finden sie eine kleine silberne Brosche, die in verschlungenen Ornamenten ein „D“ darstellt.

Jetzt gibt es verschiedene Möglichkeiten: Entweder läuft ein ehrlicher Charakter hinterher, um dem Gast die Brosche nachzubringen. Oder ein Spieler ist einfach nur neugierig, wo der Typ hin will. Oder aber ein Reittier der Gruppe draußen wird so unruhig, dass der Reiter nachsieht. Auch ein leiser Schrei neben dem Gasthaus, der nur einem erfahrenen Abenteurer auffällt, erweckt die Aufmerksamkeit der Gruppe. Jedenfalls sollte sich jemand nach draußen aufmachen und sich umsehen. In einer kleinen Seitengasse neben der Taverne sind die Umriss von drei





Personen zu erkennen: Zwei am Boden liegende Namensgeber und einer, der mit gezogenen Schwertern über ihnen steht - der/die Unbekannte aus der Taverne. Wenn der oder die Spieler auftauchen, sagt der/die Schwarzgekleidete: „Schade, dass Ihr mich gestört habt. Es ist besser, wenn Ihr hier verschwindet.“ Er/sie sticht schnell zu (wie eine beißende Kobra) und klettert über die nächste Mauer. (Hier sollte Ailin auf jeden Fall die Möglichkeit haben zu entkommen. Auch die genialste Spieleridee den Schwertmeister aufzuhalten, sollte ausgehebelt werden. Und wenn es nur ein umfallender Kistenstapel ist, der die Abenteurer für einen kurzen Moment ablenkt - schließlich ist es eine enge kleine Sackgasse, die allen Klischees entspricht.) Die beiden verbliebenen Personen sind tot, jeweils ein sauberer Stich durchs Herz. Wenn die Abenteurer sich die Leichen genauer ansehen (eine gut gekleidete ältere Orkin und ein menschlicher Mann, der in Lumpen gehüllt ist), bemerken sie, dass beiden Toten die Zungen herausgeschnitten worden sind.

TEIL II: EINE NACHT IM GEFÄNGNIS

Natürlich werden alle Klischees bedient: Kaum dass Ailin verschwunden ist, taucht die Stadtwache auf, die übliche Zusammenstellung von eifrigen Polizisten und schlitzohrigen Vorteilsnehmern. Sie beschuldigen die Abenteurer für den Doppelmord verantwortlich zu sein. Bestechung funktioniert hier nicht, weil die meisten Angst vor dem Hauptmann haben; eine gute Erklärung der Anwesenheit in der Gegenwart noch warmer Leichen bringt höchstens das Angebot, die Sache dem Hauptmann persönlich zu erklären. Auf Nachfrage lässt sich erfahren, dass dies der zwanzigste Mord in den letzten zehn Monaten

ist, der in XXX geschieht und bisher noch keiner aufgeklärt wurde. Falls die Gruppe sich auf einen Kampf einlässt, gewinnen sie wahrscheinlich, sollten aber danach die Stadt verlassen (spätestens, wenn sie ihren Steckbrief an der nächsten Straßenecke finden) und das Abenteuer ist zu Ende. Falls sie allerdings bereit ist, den Wachen ohne große Gegenwehr in das Stadtratsgebäude zu folgen, kommt sie in den Genuss eines Gesprächs mit Hauptmann Korber.

Hal Korber ist ein massiger Mensch um die Fünfzig, der sich bereitwillig aus dem Bett holen lässt, wenn eine Möglichkeit besteht die Mordserie in XXX zu beenden. (Wer Terry Pratchett gelesen hat, darf sich gerne, so wie ich, von der Einstellung her an Kommandeur Mumm orientieren.) Korber erklärt, dass er brennend daran interessiert ist den Mörder in die Hand zu bekommen. Die letzten beiden Toten sind die einzigen, die nicht vor ihrem Tod fürchterlich zugerichtet wurden. Allen anderen wurde offensichtlich zuerst die Zunge herausgeschnitten und dann wurde von den Füßen angefangen der Körper in feine Scheiben geschnitten oder sie sind sonstwie zerstückelt worden. Seine erste Idee war, dass ein Dämon die Finger im Spiel haben könnte, aber die Garlen-Questorin der Stadt schloss dämonischen Einfluss aus. Korber ist durchaus klar, dass die Abenteurer, die neu in der Stadt sind, bequeme Sündenböcke für den Stadtrat darstellen würden und ist genau deswegen nicht bereit, sie sofort zu verurteilen. Er hört sich jede Erklärung aufgeschlossen an, ist aber auch sehr wohl fähig plumpe Lügen zu erkennen.

Was auch immer die Charaktere vorbringen - wenn sie sich nicht durch das ganze Ratsgebäude voller Wachen metzeln wollen, bleibt ihnen am Ende nur auf Korbers Bedingungen einzugehen: Einer der Abenteurer bleibt als Sicherheit im





Gewahrsam der Stadtwache (vorzugsweise die- oder derjenige, die/der Ailin interessant findet). Alle anderen dürfen die Stadt nicht verlassen, bis der Fall geklärt ist, sich aber ansonsten innerhalb der Mauern frei bewegen. Wenn allerdings niemand bereit ist zu diskutieren, wandern alle in nette, Magiegesicherte Einzelzellen ab und die spätere Befreiungsaktion trifft nur den/die einen/eine, der/die dann den Rest allein durchziehen oder aber seine/ihre Gefährten befreien muss. Falls die Abenteurer anbieten bei der Aufklärung der Morde zu helfen, erhalten sie die Erlaubnis, Einsicht in die Akten und Aufzeichnungen zu nehmen und sich mit allen Leuten zu unterhalten, die etwas über die Morde wissen könnten.

An dieser Stelle trennt sich die Gruppe wahrscheinlich einstweilen: Die-/derjenige, der in die Zelle wandert, verabschiedet sich von den anderen und bekommt einen Haufen Zettel mit den folgenden Geschehnissen oder macht eine Zwanzig-Minuten-Privat-Session mit dem SL, während sich die anderen eine Strategie überlegen...

Wie immer das organisatorisch geklärt wird, das Folgende geschieht: Alle Waffen und magischen Gegenstände werden dem Häftling gegen Quittung abgenommen und sie/er wird abgeführt. Die Zelle ist sicherlich eng und durch Magie geschützt, aber sauber und bequem. Die/der Gefangene kriegt sogar noch eine reichhaltige Nacht Mahlzeit. Zwei Stunden vor Sonnenaufgang kratzt etwas am Gitter der Fensteröffnung. (Ab sofort bezeichne ich Ailin nur noch mit „er“ und die/den Gefangene mit sie, das wird mir zu anstrengend...) Der Schwarzgekleidete feilt das Gitter auf und befreit die Gefangene. Er entschuldigt sich wortgewandt für die Umstände, in die er die Fremden gebracht hat und bietet der Befreiten an, sie in ein Haus in der Stadt zu bringen, in dem sie sich frei bewegen kann, allerdings

sollte sie sich möglichst nicht in der Stadt sehen lassen. Falls sie zusagt, bringt er sie in ein kleines Haus im Schatten der Stadtmauer, das bequem eingerichtet ist, aber so wirkt, als wäre der Bewohner nur auf der Durchreise. Dann verlässt er sie und bietet so die Gelegenheit sich im Haus umzusehen.

Sie kann dabei eine Menge edler Frauenkleider finden, die ihr sogar passen, aber seit Jahrzehnten nicht mehr modern sind. Die meisten Zimmer sind mit verstaubten, aber teuren Möbeln vollgestellt, zwei Räume waren offensichtlich vor langer Zeit von Dienstboten bewohnt. Es handelt sich um das Haus, in dem Ailins Verlobte wohnte, bevor sie in die Deros-Villa zog. Wenn die Abenteurerin möchte, kann sie das Haus natürlich verlassen, sollte sich aber sehr vorsichtig durch die Stadt bewegen, damit sie nicht erwischt wird. Aber selbstverständlich bringt der Schwertmeister sie auch zu ihrer Taverne, wenn sie es wünscht, er ist schließlich ganz Kavalier. Trotzdem warnt er sie, weil ihr Verschwinden aus der Zelle spätestens am Abend bemerkt und sie dann wahrscheinlich gesucht wird.

TEIL III: VERGANGENHEIT

Die übrigen Charaktere können ab Sonnenaufgang die folgenden Informationen an den verschiedensten Stellen einholen:

Stadt-Archiv: Die Liste der Mordopfer scheint ziemlich zusammenhanglos zu sein. Ein Stadtwächter, drei Händler, ein Gastwirt, zwei Schmiede, ein Söldner, drei Bauern aus der Umgebung, ein paar Bettler, ein zugereister T'Skrang usw. Auch die Tatorte sind verschieden - einsame Gassen, ein Dorf in einer halben Tagesreise Entfernung, ein paar wohlhabende Häuser, das Flussufer. Nur das





grundlegende Vorgehen des Mörders scheint jedes mal ähnlich zu sein. Und die Hauptgemeinsamkeit der Opfer: Niemand von ihnen war sonderlich beliebt, soweit bekannt. Und niemand war länger als zwanzig Jahre in der Stadt, sofern es Aufzeichnungen über denjenigen gibt (das erfordert aber eine sehr schwere Wahrnehmungsprobe). Noch schwieriger ist, herauszufinden, was das Ornament auf der Brosche bedeutet. Das verschnörkelte D ist das Initial der Familie Deros, die vor zwanzig Jahren bei einem Raubüberfall ausgelöscht wurde.

Garlen-Schrein: Die Questorin, eine Elfin namens Illissa, hat alle Mordopfer untersucht. Für sie waren die Grausamkeit und die eiskalte Perfektion erschreckend. Allen wurde zuerst bei lebendigem Leibe die Zunge herausgeschnitten, offensichtlich, damit sie nicht schreien konnten, dann wurden die meisten gehäutet; entweder ganz oder wenigstens der Rücken. Danach wurden die Opfer zerstückelt, die Männer kastriert. Illissa glaubt, dass die Opfer jedes Mal ziemlich genau eine halbe Stunde gelitten haben, bis sie tot waren. Einen direkten dämonischen Einfluß hat Illissa nicht feststellen können, aber es ist nicht auszuschließen, dass der Mörder ein Mal trägt.

Bettler in der Stadt: Die meisten Bettler kennen den in der Nacht umgekommenen Mann als Ban, den Buckligen, der aber meist für sich allein blieb und sich für etwas Besseres hielt. Gegen ein paar Münzen erfahren die Charaktere, dass Ban seit fünf Jahren auf der Straße lebt und viele glauben, dass er einmal ein reicher Mann war, der seinen Besitz verjubelt hat. Er gilt als gemein und heimtückisch, jemand, der seinem blinden „Kollegen“ das Essen aus dem Napf stiehlt und den Bestohlenen dann auch noch verspottet.

Händler und Kaufleute: Die getötete Orkin war eine Stoffhändlerin, die für ihre Gnadenlosigkeit bei Verhandlungen bekannt war. Ziemlich jeder Geschäftspartner traut ihr eine finstere Vergangenheit zu, in der sie zu viel Geld gekommen ist, es munkelt sogar von Sklavenhandel mit den Theranern. Und auch jeder andere Händler, der auf der Opferliste steht, war auf irgendeine Weise unbeliebt. Bei intensiven Nachfragen landen die Spieler immer bei einer Antwort: Sie haben es verdient.

Tavernen und Gasthäuser: Der Schwarzgekleidete ist in einigen Gasthäusern regelmäßig eingekehrt, dabei spielte nur die Qualität des servierten Weines eine Rolle. Keiner der Wirte kennt den Namen des Gastes, der immer das Doppelte bezahlt hat. Im Endeffekt ist der Typ seit etwa einem Jahr in der Stadt gesehen worden, aber er hat nie einen Grund geliefert, misstrauisch zu werden oder ihn nach persönlichen Dingen zu fragen. Ein paar jungen Mädchen hat er wohl das Herz gebrochen, weil er immer ausgesucht höflich zu jeder war, die ihn anschnittete, aber nie mehr lief. Niemand, der ihm jemals begegnet ist, kann etwas Näheres sagen, außer dass er interessant wirkte. Ein paar Namensgeber gibt es sogar, die erlebt haben, wie er ungefragt wildfremden Leuten geholfen hat, z.B. als ein paar Pferde durchgingen und fast einen Zwerg überritten hätten oder als ein arroganter Luftsegler ein Bettlermädchen beschimpft hat.

Wenn die Charaktere die in der Nacht eingelieferten Leichen selbst untersuchen, stellen sie fest, dass sie den Mörder offensichtlich unterbrochen haben. Die Zunge fehlt zwar, aber nur bei der Orkin sind ein paar Schnitte zu finden, die auf eine eventuelle folgende Häutung schließen lassen. Nur schwer ist bei beiden ein verblasstes Zeichen auf dem linken Schulterblatt zu erkennen. Ein





Charakter mit Kenntnis von Tätowierungen erkennt, dass dieses Siegel eine Art Bluteid darstellt, kann aber nicht genau sagen, was dieser Eid bewirkt. Eine Astralsicht bewirkt nur ein diffus unangenehmes Gefühl von Schuld und Bund, das verblasst, da der Eid mit dem Tod aufgehoben ist.

Erst am Nachmittag sollten die Charaktere jemanden finden, der ihnen etwas über die Familie Deros mitteilen kann. Ein älterer Namensgeber erzählt die schreckliche Geschichte, mit blutig ausgeschmückten Details. Vielleicht war einer seiner Verwandten in der Villa angestellt. Jedenfalls kennt er das Familienwappen und weiß, dass das ausgebrannte Haus der Familie Deros zehn Wegminuten vor der Stadt zu finden ist. Er weiß von keinen Überlebenden der Familie, auch wenn die Gruppe so etwas wahrscheinlich langsam vermutet. Von der Räuberbande hat er den Namen gehört, „Die Gezeichneten“ und er weiß, dass seitdem nichts mehr von der Bande gehört wurde. Falls die Abenteurer nachsehen wollen, finden sie im Stadt-Archiv Aufzeichnungen über die Bande, die vor Grausamkeiten nur so triefen - da ist der Phantasie des SL keine Grenze gesetzt. Auf jeden Fall soll der Mord an den Bandenmitgliedern dagegen wie das kleinere Übel wirken bzw. wie eine verdiente Strafe.

TEIL IV: VOR DEM TOR

Wenn die Gruppe Lust hat kann sie jetzt versuchen einen Weg aus der Stadt zu finden, um die Villa aufzusuchen. Da ist keine Lösung vorgegeben - macht es den Spielern schwer, aber nicht gänzlich unmöglich. Schließlich sollen sie noch das Maschinenteil finden, aber das kann man dann auch am Ende als kleines

Geschenk und Entschädigung für die Umstände verpacken.

Die Villa ist nach der Beschreibung nicht schwer zu finden; ein schmiedeeisernes, unverschlossenes Tor mit dem verschnörkelten „D“ ist der Eingang. Dahinter liegt ein kleiner verwilderter Park, in dessen Zentrum sich die verbrannte Ruine eines herrschaftlichen, aber nicht allzu großen Hauses befindet. Beim Durchstöbern finden die Abenteurer außer verbrannten Überresten und einigen Möglichkeiten durch den Boden zu brechen, einen Balken auf den Kopf zu kriegen oder sonstige Unfälle zu erleiden fast nichts. Nur eine sehr gründliche Suche bringt sie schließlich in einen kleinen, noch halbwegs intakten Raum, der offenbar bewohnt ist. Eine Decke liegt auf dem nicht allzu staubigen Boden, ein paar kleiner Möbelstücke, bei denen nur leichtere Brandspuren zu finden sind, stehen herum. In einer Kommode finden sie ein kleines Bild, ein Miniaturporträt des Schwarzgekleideten an der Seite einer schönen jungen Frau, die große Ähnlichkeit mit der Gefangenen hat (bzw. ein Familienbild mit zwei kleinen Kindern, bei dem die Mutter aussieht wie die Schwarzgekleidete vor ein paar Jahren und der Vater Ähnlichkeit mit dem Gefangenen hat) und, in ein Stück Seide gewickelt, die flache Tonschale (für weitere Details zum Maschinenteil siehe die Einleitung der Kampagne).

Spätestens an dieser Stelle hat die Gruppe wahrscheinlich die Motive und den Hintergrund durchschaut. Also kann sich der SL zurücklehnen und die beginnenden Diskussionen über Recht und Unrecht, Rache und Vergebung usw. genießen - wenn es ganz schlimm kommt, gehen sich die Spieler sogar gegenseitig ans Leder, weil sie die Auffassungen eines anderen Charakters einfach nicht ertragen können. Bevor die Auseinandersetzungen allerdings gänzlich





eskalieren, tauchen ein paar Stadtwächter auf. Das Verschwinden der Gefangenen ist endlich aufgefallen, als mal jemand nachsah, warum das durch die Zellentür geschobene Essen nicht angerührt worden ist. In der Stadt waren die Abenteurer nicht zu finden, also wurden ein paar Spürhunde benutzt, um ihrer Spur zu folgen. Hal Korber ist persönlich gekommen, um der Gruppe wutschnaubend zur Kenntnis zu geben, dass er das Verlassen der Stadt und das Aufbrechen des Gitters der Zelle für einen groben Vertrauensbruch hält und bis zur Aufklärung des Falles alle einsperrt. (Falls die Gruppe die Stadt allerdings nicht verlassen hat, erscheint der Hauptmann abends mit einer größeren Gruppe Wächter in der Unterkunft und wirft der Gruppe nur die Gefangenenbefreiung vor, was aber ebenfalls für eine Verhaftung ausreicht.) Was auch immer die Spieler vorbringen, Korber lässt sich nicht überreden von der Verhaftung abzusehen. Wenigstens erklärt er der Gruppe, dass sie am nächsten Morgen mit dem Obersten Richter der Stadt reden sollen und dort vielleicht ihre Unschuld an den Morden begründen können.

Entweder metzeln sich die Abenteurer jetzt frei - das Maschinenteil haben sie ja schließlich - oder aber sie fügen sich in ihr Schicksal und hoffen darauf, dass der Richter ihnen die Geschichte von dem geheimnisvollen Schwarzgekleideten abnimmt. (Das ist natürlich die spannendere Variante, die bisher alle meine Gruppen gewählt haben.)

TEIL V: HINRICHTUNG

Jetzt kommen alle Charaktere einmal in den Genuss der Zellen im Stadthaus - wie gesagt, klein, durch Magie gesichert, aber sauber und bequem. Vielleicht finden sie eine Möglichkeit

der Verständigung untereinander, vielleicht ist sogar die Verschwundene inzwischen aufgetaucht und hat Kontakt mit der Gruppe aufgenommen...

Jedenfalls sollen sie ruhig ein paar Verteidigungsreden entwerfen und Möglichkeiten durchspielen, wie sie ihre Unschuld beweisen oder aus dem Gefängnis fliehen können (allerdings sind alle Waffen und offensichtlich magischen Artefakte unter Verschluss und damit außer Reichweite - da sollte der SL keine Gnade zeigen). Irgendwann dämmt schließlich der Morgen. Kaum dass es hell geworden ist, schließt Hal Korber die Zellen auf, händigt den Abenteurern ihren Kram aus und entschuldigt sich für die Verdächtigungen - allerdings haben sie sich ja auch verdächtig benommen. Jedenfalls ist die Gruppe hiermit frei und kann gehen, wohin sie will, die Morde sind aufgeklärt. Auf Nachfrage teilt der Hauptmann mit, dass nach ihrer Verhaftung vier weitere Morde stattgefunden haben und sich der Mörder - noch mit blutigen Waffen - gestellt hat; natürlich ist es Ailin Deros. Er hat noch eine Nachricht für die Gruppe abgegeben (ein kleiner Zettel, auf dem einfach nur *„Es tut mir leid, ich wollte niemanden mit hineinziehen. A. D.“* steht). Die Hinrichtung findet am nächsten Tag statt; falls die Abenteurer wünschen, können sie natürlich auf der Ehrentribüne zusehen.

NACHBEMERKUNG

Damit ist das Abenteuer im Prinzip zu Ende, aber...

Bisher haben noch die Gruppen, mit denen ich gespielt habe, versucht, die Hinrichtung zu verhindern, obwohl es vorher innerhalb der Gruppen zu harten Auseinandersetzungen deswegen kam.





Es gab herzerreißende Szenen, in denen eine Besuchserlaubnis erwirkt und Ailin auf Knien darum gebeten wurde, sein Leben nicht wegzuworfen, aber er weigerte sich. Einmal bekam er sogar eine Liebeserklärung, die natürlich nichts bewirkte außer einem Kuss auf die Hand der Dame.

Juristisch bewanderte Spieler erklärten das Prinzip der Blutrache in mittelalterlichen Spielwelten als anzuerkennen und damit für nicht strafbar; da muss man dann einen entsprechenden Paragraphen des Stadtgesetzes erfinden oder noch einmal auf der Grausamkeit der Morde herumreiten.

Jemand kam sogar auf die Idee, den „inszenierten Selbstmord“ des Schwertmeisters als nicht Garlengefällig mit Hilfe von Illisa verhindern zu wollen, da blieb mir dann nichts weiter übrig, als mit einem Dämonenmal zu arbeiten (Ailin hat einen Deal mit einem Dämon abgeschlossen - erst hilft der Dämon ihm seine Fähigkeiten so weit zu vervollkommen, dass er seine Rache haben kann, dann muss er für den Dämon arbeiten und lässt sich töten, weil er genau das nicht will).

Aber - gibt es ein größeres Lob für einen SL als: „*Ich HASSE dich!!! Hast du noch ein Abenteuer da?*“

WICHTIGE PERSONEN

Ailin Deros

Variante I: Ailin ist ein Schwertmeister höheren Kreises. Er sollte möglichst schon bei der ersten Beschreibung so gut und schnell wirken, dass die Spieler lange überlegen, bevor sie sich mit ihm anlegen.

Rein äußerlich entspricht er dem geheimnisvollen Fremden aus Mantel-und-Degen-Filmen: Schwarz und äußerst elegant, aber schlicht gekleidet, wehender langer

Mantel, die langen Haare zum Pferdeschwanz gebunden, schmales Bärtchen, dunkle Augen, die Andeutung eines zynischen Lächelns auf den Lippen. Er führt zwei Langschwerter, die schon auf den ersten Blick hoch magisch sind.

Bei dem Überfall auf die Familienvilla war er noch ein junger ahnungsloser Mann und der zufällig einzige Überlebende der Familie. Er hat sich selbst einen Bluteid geschworen den Tod seiner Verwandten und vor allem seiner Verlobten zu rächen; einen anderen Sinn hat sein Leben inzwischen nicht mehr.

Ailin hat seine Fähigkeiten innerhalb der letzten zwanzig Jahre auf jedem möglichen legalen und illegalen Weg vervollkommen, mit dem einzigen Ziel, seine Rache auszuführen und dann zu sterben. Allerdings war er geduldig genug abzuwarten bis er sich für gut genug hielt, es mit der gesamten Räuberbande aufzunehmen.

Variante II: Ailin ist eine Schwertmeisterin höheren Kreises. Sie sollte möglichst schon bei der ersten Beschreibung so gut und schnell wirken, dass die Spieler lange überlegen, bevor sie sich mit ihr anlegen.

Ailin ist eine Frau, der man nicht ansieht, wie alt sie ist; sie bewegt sich leicht wie ein junges Mädchen und scheint das Wissen einer uralten Frau zu haben. Sie hat die Geschmeidigkeit und Gefährlichkeit einer Raubkatze. Sie trägt schwarze, eng anliegende Kleidung und den obligatorischen schwarzen Mantel, ihr schwarzes Haar ist glatt zurückgekämmt und zu einem langen Zopf geflochten. Ihr Gesicht ist schmal und ernst, mit großen dunklen Augen, in denen eine tiefe Trauer steht. Sie führt zwei Langschwerter, die schon auf den ersten Blick hoch magisch sind.

Bei dem Überfall auf die Familienvilla war sie eine junge glückliche Mutter von Zwillingen und hat nur zufällig als Einzige





überlebt. Sie hat sich selbst einen Bluteid geschworen den Tod ihrer Verwandten und vor allem ihrer Kinder und ihres Mannes rächen; einen anderen Sinn hat ihr Leben inzwischen nicht mehr.

Ailin hat ihre Fähigkeiten innerhalb der letzten zwanzig Jahre auf jedem möglichen legalen und illegalen Weg vervollkommen, mit dem einzigen Ziel, ihre Rache auszuführen und dann zu sterben. Allerdings war sie geduldig genug abzuwarten bis sie sich für gut genug hielt, es mit der gesamten Räuberbande aufzunehmen.

Die „Gezeichneten“

Da die Spieler keinem lebenden Mitglied der Bande begegnen werden, gibt es hier keine genauen Angaben oder Werte. Die Räubergruppe bestand aus zwei Dutzend mehr oder weniger rücksichtslosen und fähigen Dieben und Kämpfern verschiedener Rassen, die die Stadt XXX und ihre Umgebung unsicher machten. Die Tätowierung auf der linken Schulter war das blutmagische Erkennungszeichen und besiegelte den Zusammenhalt der Gruppe - es beinhaltet die Unmöglichkeit sich gegenseitig zu verraten und ist auch magisch nicht zu entfernen.

Der Überfall auf die Villa Deros war die letzte große Aktion; die reiche Beute

ermöglichte den Räubern, die befürchteten, dass die Bande irgendwann doch auffliegt, sich zur Ruhe zu setzen.

Die Mitglieder der „Gezeichneten“ sind bis zu ihrem Tod in den letzten Monaten entweder angesehene Mitglieder der Gesellschaft, Geschäftsleute, Händler, Bauern in der Umgebung oder auch Bettler, wenn sie Pech hatten.

Hal Korber, Hauptmann der Stadtwache

Der Hauptmann ist ein menschlicher Mann mittleren Alters, der den Job seit fast zehn Jahren innehat und versucht, möglichst fair zu sein und sich trotzdem an die Gesetze zu halten. Wenn er eine Weisung erteilt, erwartet er, dass sich alle Beteiligten zum Wohle der Stadt daran halten, ansonsten kann er sehr unangenehm werden. Hal lässt sich nicht leicht übers Ohr hauen und ist absolut unbestechlich.

Von den „Gezeichneten“ hat Hal zwar gehört, aber da sie vor seiner Zeit bei der Stadtwache aufgetreten sind, weiß er recht wenig darüber. Wenn er zu der Überzeugung gebracht werden kann, dass die Spieler die Mordfälle aufklären wollen und können, gibt er ihnen jede mögliche Unterstützung, z.B. Einsicht in die alten Akten, die Erlaubnis im Garlen-Schrein herumzustöbern usw.





HOLLOFORNS FLASCHE

Das „magische Ventil“, ein kleines aber wichtiges Teil der magischen Wettermaschine des Zogrintals, wurde einst dem menschlichen Magier Holloforn anvertraut. Praktisch veranlagt wie dieser war, benutzte er es, um eine Flasche zu verschließen – in die er eine Stadt gebannt hatte – um diese wiederum in einem Kaer zu verstecken. Die Charaktere müssen Hinweise auf den Magier und die Flasche finden, das Kaer befreien und anschließend den Zauber der Flasche brechen.

TEIL I: HINWEISE

Die Charaktere sollten aus irgendeiner Quelle die Hinweise darauf erhalten, dass das gesuchte Stück an einen Magier namens Holloforn ging. Mehr Informationen über ihn müssen nicht gegeben werden, denn jeder Magier und jeder gute Troubadour kennt diesen Menschen: Holloforn war zumindest in Magierkreisen legendär und von großer Macht, angeblich hat er seine Disziplin bis in die letzten Züge gemeistert. Er ist aber auch ein wenig mysteriös, denn sein letzter Wirkungsort und sein Versteck blieben unbekannt, er verschwand wenige Jahre vor Beginn der Plage.

Eine mögliche Quelle für weitere Hinweise auf Holloforn ist eine kurze Legende in einem wenig bekannten Buch namens „Mysteriöse Geheimnisse unserer Zeit“, das etwa 20 Jahre vor der Plage geschrieben wurde. Es ist in der königlichen Bibliothek zu Throal zu finden und auch katalogisiert, so dass es für jeden Archivar leicht ist darauf zu stoßen, wenn man sich nach Holloforn erkundigt. Das Buch wird

aber als trivial bezeichnet, einer Überprüfung durch zahlreiche Abenteurergruppen hielten diese Legenden nicht stand und man nimmt an, dass es sich bei ihnen um Erfindungen handelt. Viele dieser Legenden, die teils sehr abenteuerlich sind, sind den Charakteren aus den Erzählungen diverser Troubadoure bekannt, einige, wie auch die von Holloforn und der „Flasche der Macht“, aber auch nicht (womit das Buch zu einem Ansatzpunkt für weitere Abenteuer werden kann):

Holloforn und die Flasche der Macht

„Vor kurzer Zeit noch war Gelessa eine der mächtigsten Städte der Arasküste. Sie lag an der fruchtbaren Doppelmündung der Flüsse Dragemp und Kedragemp (menschlich für: Drachensohn und kleiner Drachensohn) und hatte Handelsbeziehungen zu vielen Völkern von nah und fern. Es ist nicht lange her, da verschwand sie jedoch ohne Spur. Bauern aus der Umgebung sagten, die Stadt habe oft mit dem mächtigen Zauberer Holloforn zu schaffen gehabt. Dieser sei aus der Ebene heraufgestiegen und sagte, Gelessa sei fort, die Bauern sollten in ihr Kaer gehen und nicht an den Platz gehen, wo Gelessa war. Holloforn aber ging in seine Zuflucht in den Drachenbergen und wurde nicht wieder gesehen. Er ließ den Bauern nur eine Flasche zurück, die sie in ihr Kaer mitnehmen sollten. Die Flasche solle eine mächtige Mixtur enthalten, die jeden Nemensgeber sofort töten könne, wenn er sie berühre, aber auch jeden Dämon abschrecke. Dann verzauberte Holloforn die Flasche, so dass sie unzerbrechlich wurde. Kurz bevor die Bauern in ihr Kaer gingen, kam ein Dämon zu ihnen. Er drohte sie alle zu vernichten, wenn sie ihm nicht zu





Willen seien. Sie aber zeigten ihm die Flasche und er floh ohne Wiederkehr.“

Auch auf die Stadt Gelessa gibt es in der königlichen Bibliothek Hinweise aus der Zeit vor der Plage. Sie besagen, dass es sich um eine Handelsstadt am Rande Barsaives handelte, die Beziehungen zu den Völkern jenseits des Aras hatte und als Mittler zwischen diesen und dem Rest Barsaives diente (die Stellung, die heute Urupa hat, das erst nach der Plage gegründet wurde). Gelessa sei sehr reich gewesen, jedoch ist heute keine Spur mehr von ihr vorhanden, sie ist auf mysteriöse Weise verschwunden, wahrscheinlich während der Plage komplett zerstört. Den Aufzeichnungen zu Folge lag sie zwischen den Mündungen der beiden Flüsse, die in den Drachenbergen entspringen und parallel ins Arasmeer fließen.

Hintergrund

Diese Geschichte ist vielleicht die Einzige in dem gesamten Buch, die wahr ist. Nimmt man das Alter des Buches als Grundlage, spielte sie sich vielleicht 20 Jahre vor der Schließung Throals ab. Gelessa lag einst wirklich zwischen diesen Flüssen, und in ihrem Hinterland bebauten die in der Legende erwähnten Bauern das fruchtbare Land zwischen den Flüssen. Als die Plage nahte, bauten diese Bauern ein Kaer in den Ausläufern der Drachenberge, mit Unterstützung Holloforns. Die Bewohner der Stadt jedoch waren ein wenig dekadent. Sie waren reich, nutzten diesen Reichtum aber nicht, um ein Kaer zu bauen, sondern um im Luxus zu leben. Als die Plage nahte, brachen sie in Panik aus und wollten mit in das Kaer der Bauern. Holloforn, den sie um Hilfe baten, um die Bauern zu überzeugen, war entsetzt darüber, denn er wusste, dass das Kaer nie genug Platz für alle bieten würde. Also wirkte er den vielleicht mächtigsten aller Magierzauber und verbannte

die Stadt in eine Flasche. Da er wusste, dass irgendwann jemand nach dem Teil der magischen Maschine suchen würde, und dass er dann nicht mehr leben würde, benutzte er es, um die Flasche zu verschließen, denn wenn das Kaer geöffnet würde, würde auch das Ventil mit hinauskommen. Anschließend gab er den Bauern die Flasche mit ins Kaer. So hatte er die Städter in der Flasche und auch die Bauern gerettet. Die Geschichte mit dem Dämon ist ebenfalls wahr: er erkannte, welche Macht nötig war, um die Flasche zu erschaffen, und dass diese Macht ihn vernichten konnte. Bis heute ist das Kaer ungeöffnet, und das wird die Aufgabe der Charaktere sein, um die Flasche und ihren Verschluss, das „magische Ventil“, zu erhalten.

TEIL II:

DIE REISE NACH GELESSA

Gelessa ist auf alten Karten der Arasregion verzeichnet. Es lag 300 Kilometer südlich der Schlingenflussmündung auf Höhe der Drachenberge am Arasmeer. Da nicht viele das Segeln auf dem Aras wirklich beherrschen und die Flussschiffe der T'skrang nicht für das offene Meer geeignet sind, trugen als erstes die Leute von jenseits des Arasmeeres die Nachricht vom verschwinden der Stadt nach Barsaive. Zu Fuß ist dieser letzte Zipfel der Provinz ebenfalls schwierig zu erreichen, oder besser: langwierig. Nun, da dort heute nichts mehr ist, interessiert sich auch niemand für diese Ecke. Kein reguläres Verkehrsmittel reist dorthin, und so wird es ein ausgedehnter Spaziergang für die Charaktere werden, wenn sie nicht gute Kontakte zu jemandem haben der ein Luftschiff besitzt (obwohl so eine Peron vielleicht zögern wird, in die Nähe der Drachenberge zu fliegen). Die Charaktere werden also vermutlich eine längere Zeit





unterwegs sein, und dabei kann alles Mögliche passieren. Die näheren Details der Reise sind Ihnen überlassen.

TEIL III:

WO IST GELESSA?

Die angesprochenen Flüsse befinden sich weit südlich Urupas. Sie entspringen aus den Drachenbergen und münden nahe beieinander ins Arasmeer. Zwischen ihnen erstreckt sich eine fruchtbare Ebene von vielleicht 20 oder 30 Meilen Breite. An dieser Stelle sind aber keinerlei Hinweise auf die Stadt oder die Flasche zu finden, es sei denn man sucht intensiv nach Anzeichen von Zivilisation im Umkreis um die Flüsse. Der Zauber, mit dem die Stadt in die Flasche gebannt wurde, kann zur Zeit leider nur in englischsprachigen Quellenbüchern nachgelesen werden, daher zunächst kurz etwas zu seinen Auswirkungen:

Der Zauber ist ein Magierzauber des 15. Kreises, der ein Gebiet von 100 Quadratmeilen, also ein 15 x 15 Kilometer großes Viereck, in eine normale Flasche versetzen kann. Die Stelle, an der sich dieses Gebiet befand, wird eine Ebene Fläche. Der Zauber hält einige Tage.

Holloforn hat diesen Zauber natürlich benannt, und so hält er ewig, es sei denn er wird irgendwann gebrochen. Charakteren, die sich ausführlich mit der Suche nach Hinweisen auf die Stadt in der Region um die Flussmündungen befassen (besonders wenn sie die Stelle von oben betrachten können) wird irgendwann auffallen, dass ein 15 x 15 Kilometer großes Quadrat hier relativ Eben ist (auch wenn es mittlerweile durch Wettereinflüsse nicht mehr komplett flach ist), und dass es einige recht gerade und 15 Kilometer lange Kanten gibt, an denen das Land plötzlich abfällt. Kennen die Charaktere

den Zauber (Magier sollten zumindest eine Halbmagieprobe ablegen dürfen, um sich an ihn zu erinnern, immerhin ist er legendär) wird es kein Problem sein, diese Anzeichen zu deuten: Hier stand wirklich einmal eine Stadt, doch sie und ihr Umland wurden einfach herausgetrennt, wahrscheinlich mit mehreren Metern des Bodens.

Doch vor Ort gibt es leider nichts, was die Charaktere tun können, also werden sie sich wohl auf die Suche nach dem Kaer machen müssen.

TEIL IV:

KAER OERTEP

Das Kaer der Bauern aus der Sage liegt weit westlich im Hochland. Einst beackerten sie das Land zwischen den Flüssen. Erste Anzeichen, dass hier jemand lebte, sind verfallene Gebäude, deren steinerne Grundmauern noch an den Flussufern stehen. Reste einer alten Straße sind zeitweise zwischen den Orten zu entdecken. Sie führt im Zickzack zu den verschiedenen Ortschaften, die je 10 – 20 Häuser umfassten. Es sind nicht wenige (30 Ortschaften zu je etwa 80 Einwohnern = 2400 Bauern). Die Straße endet in einem letzten Dorf, das schon in den leicht ansteigenden Bergen liegt. Sucht man diese ab entdeckt man am Ende eine andere Straße, die wesentlich klarer zu erkennen ist. Sie scheint neuer zu sein und besser gebaut, führt in die Berge hinauf und endet auf einem kleinen Felsplateau von 20 x 30 Schritt Größe.

Hier geht es weiter in eine Höhle, die scheinbar von Menschenhand geschaffen, einige Schritt in den Berg führt und vor einem Tor endet. Das Tor ist 3 x 3 Meter groß und verschlossen. Es ist nicht zu zerstören, denn immerhin wurde es gebaut, um Dämonen aufzuhalten. Klopfen oder ähnliche Versuche,





auf sich aufmerksam zu machen, zeigen keine Wirkung. Sucht man den kurzen Gang jedoch genau ab, findet man eine kleine Geheimtür auf Hüfthöhe in der Wand, hinter der sich ein Hammer verbirgt. Es ist der „Hammer des Erwachens“ der von Holloforn gefertigt wurde, ein Fadengegenstand, der aber auch ohne Fäden wirkt, allerdings nur bei der Tür dieses Kaers. Mit diesem Hammer gegen das Tor zu schlagen bringt ein lautes, freundlich klingendes Geräusch hervor.

Nach einigem Warten öffnet sich das Tor langsam und die Charaktere sehen sich einer Gruppe bewaffneter Orks, Menschen und Zwerge gegenüber, die sie misstrauisch ansehen...

Die Bewaffneten werden Test auf Kunstfertigkeiten verlangen, bevor sie die Charaktere hereinlassen, um sicher zu gehen, dass sie frei von Dämonen sind. Stellt sich dieses heraus, so werden sie herzlich hereingebeten. Das Kaer ist ein regelrechtes Labyrinth von Gängen, die überall in Wohnbereiche abzweigen, die aus dem Stein herausgehauen wurden. Nach 20 Minuten erreichen sie die zentrale Halle, nicht ohne von den erstaunten Bewohnern beäugt zu werden. Das Kaer ist gerammelt voll, hier leben sicherlich mehr Leute als früher die Dörfer bevölkert haben. In der zentralen Halle treffen sie auf den Magistrat des Kaers, einen alten Zwerg namens „Fefnik, der Gelehrsame“, einen Reisenden Scholaren des fünften Kreises, der mittlerweile fast 80 Jahre alt ist. Er kann über einiges Auskünfte geben:

Fragen nach der Flasche:

Fefnik ist auf allen Gebieten der Geschichte seines Volkes bewandert und kennt die Geschichte von Gelessa, Holloforn und der Flasche. Holloforn sei ein in den Bergen lebender Magier gewesen, der über große Macht verfügte. Er habe den Leuten aus der

Umgebung immer geholfen, wenn sie in Not waren, schließlich habe er ihnen auch die Flasche gegeben. Seine Lehrer haben Fefnik berichtet, dass die Flasche irgendeine Form von Magie enthalte, die sehr mächtig sei und den Dämon abwehren konnte. Auch in den letzten Jahrhunderten habe sein Volk immer in Sicherheit gelebt. Fefnik ist bereit, den Charakteren die Flasche zu überlassen, da die Plage ja nun zu Ende sei, aber er will sie ihnen nicht mit auf den Berg geben, denn der Berg wird sie vielleicht töten, und dann wäre die Flasche nutzlos verloren. Sie können sie aber gerne sofort untersuchen und später mitnehmen.

Fragen nach Gelessa:

Vor der Plage hat man mit den Bewohnern von Gelessa immer in Frieden gelebt, man wollte sich mit ihnen sogar dieses Kaer teilen, bis Holloforn gekommen sei. Man habe ihm ohne zögern geglaubt, dass die Stadt weg sei.

Fragen nach Holloforn:

Holloforn war definitiv nicht in diesem Kaer, er hatte einen wahrscheinlich mit Reichtümern gefüllten Palast im inneren der Bergspitze. Dieser ist von hier aus zu erreichen, es liegt am selben Gipfel wie das Plateau. Holloforn konnte der Sage zu Folge aber fliegen, daher sei es nur für ihn möglich gewesen, sein Versteck ohne Gefahr zu erreichen. Es liegt mehrere hundert Meter weiter oben an einem kleineren Felsplateau.

Die Flasche untersuchen:

Ein Magiekundiger, am Besten ein Magier, der die Flasche untersucht, wird mittels Astralsicht und vielleicht noch einer Probe auf Halbmagie oder Zauberbücher Verstehen feststellen können, dass wirklich der legendäre Zauber auf der Flasche liegt, und auch, dass der Verschluss der Flasche eine eigene Art von Magie darstellt (er sieht auch merkwürdig aus,





und wenn die Charaktere eine Beschreibung oder ein Bild des Ventildeckels haben, werden sie ihn sofort erkennen).

Doch was nun? Der Deckel ist unmöglich von der Flasche zu lösen, die Flasche ist unzerbrechlich, und einen benannten Zauber kann man nicht so einfach neutralisieren. Es müssen Schlüsselinformationen zum Zauber gefunden werden (weitere Informationen in **Magie: Handbuch Mystischer Geheimnisse**, S. 37). Diese finden die Charaktere nur in:

Schritt 5: Holloforns Unterschlupf

Die Charaktere können Holloforns Unterschlupf durch Klettern, mit dem Luftschiff oder durch sonst welche Tricks erreichen. Er liegt mehrere hundert Meter über dem Plateau vor Kaer Oertep. Vor einer natürlichen Höhle befindet sich dort ein kleineres Felsplateau von 3 x 3 Metern Größe. Die Höhle führt etwa 5 Meter weit in den Berg hinein und endet vor einer Tür, die Schutzrunen trägt.

Klopft man mit dem „Hammer des Erwachens“ gegen die Tür, erscheint ein Schriftzug in throalisch:

*Was wurde Dir gegeben,
gehört Dir,
Du verleihst es nicht,
es wird aber von allen Menschen benutzt,
die Dich kennen?*

Die Lösung dieses kleinen Rätsels ist einfach: „Mein Name“. Die Tür öffnet sich für einen Charakter, der seinen Namen aufsagt. Da Namen stets etwas über die Magie und die Struktur eines Lebewesens aussagen, wird sie sich aber nur für „gutmeinende“ Wesen öffnen. Außerdem erkennt ein Zauber in Ihr Dämonen, Konstrukte und andere böse Wesen. Tritt ein solches Wesen durch die offene Tür, wird es mehrere Meter

zurückgeschleudert (üblicherweise den Berg hinunter).

Hinter der Tür befindet sich ein weiterer Gang, der nach einer Biegung vor einer weiteren, unverschlossenen Tür endet. Hinter dieser befindet sich ein kleines System natürlicher Höhlen, die Holloforn einst als Wohnung gedient haben müssen. Die erste Höhle ist eine Art Empfangsraum, mit alten aber gut erhaltenen Polstermöbeln. Dahinter liegt eine große Kammer, die in drei Richtungen abzweigt. Inmitten dieser Halle steht ein Steinsarkophag dessen oberste Platte nicht zu entfernen ist. Auf ihr liegt ein Verschlusszauber, der zuerst gebrochen werden müsste (schwer möglich, denn hier hat sich ein Magier des 15. Kreises einen Sarg gebaut...).

Von hier aus nach links:

Hier befindet sich Holloforns Schlafquartier, ein großes Bett und Schränke mit allerlei Kleidung, unter anderem auch zwei sehr kostbare Gewänder: einer blaue Robe mit Verzierungen von Goldstreifen und ein weißes Gewand aus Hemd, Hose und Umhang, das fein mit Vogel- und Blütenmustern bestickt ist. Sie passen einem Menschen von etwa 1,80 Meter Größe.

Von der Sarkophaghalle geradeaus:

Ein weiteres Wohnzimmer mit einer Art Küche in einem kleinen abgetrennten Teil. Die Küche hat aber keine Feuerstelle, es finden sich drei „Heiße Töpfe“ und ein Anzünder. In einer in die Wand gemauerten Nische kann bei Berührung eines Kristalls große Hitze durch die Mauersteine erzeugt werden, scheinbar eine Art magischer Backofen.

Rechts der Sarkophaghalle:

Ein Arbeitszimmer mit einem Haufen Bücher und einer kleinen Sammlung alchemistischer Geräte sowie verschlossener Flaschen. Es





finden sich darunter eine Widerbelebungs-salbe, drei Heiltränke, ein Gesundungstrank, ein Kelias Gegengift sowie Holloforns Grimoire und Tagebuch.

Holloforns Tagebuch können zwei interessante Passagen entnommen werden

Das Schicksal Gelessas

„Die Führer Gelessas sind töricht. Sie haben gewusst, wie hoch der Preis der theranischen Riten war, und sie haben ihn lieber für ihre Albernheiten verschwendet. In den letzten Jahren haben sie nun versucht die Bauern zu überreden, das Kaer mit ihnen zu teilen, und von ihren Reichtümern zu profitieren, und die einfachen Leute haben ihnen alles geglaubt. Das Kaer wird nie für alle reichen. Ich habe die Vermutung, dass in Gelessa etwas nicht stimmt, von Jahr zu Jahr werden seine Bewohner seltsamer. Bevor sie sich mit Gewalt nehmen, was ihnen nicht zusteht, werde ich sie in die Flasche verbannen, ich werde das Ritual der „Verbannung Gelessas“ entwerfen, Irgendwo habe ich schon noch eine alte Flasche Elfenbrandy herumliegen. Ich werde wohl nicht mehr leben, wenn sie jemals herauskommen sollten, aber es ist gut möglich, dass sie dann ohnehin an ihrer Dekadenz zu Grunde gegangen sein werden.“

Der Hammer

„Ich habe den Bauern die Flasche gegeben und ihnen erzählt, sie würde Dämonen abschrecken. Vielleicht tut sie das sogar, zumindest bei den Dämonen die erkennen, welche Macht in ihr steckt. Als sie ihr Kaer geschlossen hatten bin ich zurückgekehrt und habe meinen treuen Hammer dort versteckt, der dazu fähig ist, die Schutzrunen zu durchdringen und innen gehört zu werden. Ich habe ihn „Hammer des Erwachens“ genannt. Er wird auch die Tür zu meinem Unterschlupf öffnen, damit dieses Buch gefunden werden kann und die Namensgeber von der Torheit Gelessas ermahnt werden können. Auch meine Werke sollen der Nachwelt erhalten bleiben. Dieser Hammer ist dazu

gedacht, Gute Taten zu vollbringen und das Böse zu bestrafen, damit kein Dämon oder einer seiner getreuen jemals in das Kaer Oertep oder meinen Unterschlupf eindringen kann, denn er wird sie meine Macht lehren, wenn sie ihn führen wollen.“

Nachdem sie dies gelesen haben, können die Charaktere hier nichts mehr erreichen. Die Texte bieten die vier Schlüsselinformationen, die wie folgt aussehen könnten (nur Beispiele):

- 1: Der Name des Zaubers („Verbannung Gelessas“ oder auch „Stadt in der Flasche“)
- 2: Der Name des Zauberers („Holloforn“)
- 3: Der Grund für den Zauber („Die Torheit der Bewohner“)
- 4: Wozu die Flasche einst diente („als Behälter für Brandy“)

Die Charaktere können ins Kaer zurückgehen und die Flasche holen.

TEIL V:

DIE BEFREIUNG GELESSAS

Nun kann ein Zauberer den Zauber der Flasche neutralisieren. Ist dies erfolgreich wird Gelessa an dem Ort wieder auftauchen wo es einst gestanden hat (egal, wo der Neutralisationszauber gewirkt wird), zurück bleibt eine leere Flasche – und der Deckel, der nun endlich entfernt werden kann!

Nun haben die Charaktere was sie wollten, den magischen Ventildeckel. Aber sicher wird es sie interessieren, was aus der Stadt in der Flasche geworden ist, und ob das ganze denn funktioniert.

Nach dem Neutralisationszauber liegt Gelessa wieder zwischen den zwei Flüssen am Arasmeer. Scheinbar hat sie die Plage unversehrt überdauert, ihre Goldgeschmückten Türme aus weißem Stein





blitzen in der Sonne. Jedoch ist kein Zeichen von Leben zu erkennen, wenn man sich ihr nähert.

Betritt man die Strassen der Stadt erkennt man bald, dass hier vor langer Zeit Kämpfe stattgefunden haben. Angehörige verschiedener Namensgeberrassen haben hier miteinander gekämpft, scheinbar jedoch eher jeder für sich allein. Manche der Skelette halten in ihrem Todeskrampf wertvolle Gegenstände fest, andere litten scheinbar unter Krankheit oder Hunger, ihre Knochen sind sehr brüchig. Im Zentrum der Stadt ist ein großes Gebäude bis auf die Grundmauern niedergebrannt, neben einem anderen, einer Kornkammer, liegen mehr Leichen als anderswo.

Scheinbar haben es die Bewohner, obwohl genug Ackerland mit der Stadt zusammen in die Flasche gebannt wurde, nicht geschafft, dies auch zu bebauen. Stattdessen haben sie um die letzten Vorräte gekämpft, sind am Ende vielleicht sogar dazu übergegangen, ihre Nachbarn zu verspeisen.

Die Stadt kann durchsucht werden, es finden sich aber keine Edelmetalle in großer Summe, dafür Unmengen an verrotteten Kleidern, die einmal sehr kostbar gewesen sein mögen, und eine Menge anderer Tand. Einige brauchbare Sachen sind immer noch dabei, vor allem einfache Metallgegenstände. Je nach Intensität und Ort der Suche (die, wenn man die ganze Stadt absuchen will, mehrere Tage oder Wochen dauern kann) kann auch die eine oder andere magische Waffe gefunden werden, je nach Wunsch des Spielleiters.

Fehlt etwas?

Wenn Sie meinen, ein Abenteuer sollte in der Regel durch ein wenig Action beendet werden, können sie folgende Option verwenden:

In der Tat hatte Holloforn Recht, als er in seinem Tagebuch vermerkte, es stimme etwas nicht mit den Bewohnern von Gelessa. In diesem Fall hatte sich ein Dämon in der Stadt eingenistet und die Bewohner aufeinander gehetzt. Nun hungert er noch immer dort herum, denn er wurde mit ihnen in die Flasche gesperrt. Durchstöbern die Charaktere die Stadt, wird er sich ihrer annehmen.

In dieser Option wäre der Dämon beim Anblick der Flasche geflohen, da er den anderen Dämon darin erkannte und befürchtete, auch gefangen zu werden.

NACHSPIEL

Nach und nach, wenn die Bewohner von Kaer Oertep wieder in die Welt hinaustreten, werden sie die Stadt besiedeln, da ihre Gemeinschaft im Laufe der Plage viel größer geworden ist, und sie werden die Umgebung der Stadt beackern. Gelessa wird jedoch wahrscheinlich nie wieder zu der Handelsmetropole werden, die es einst war.

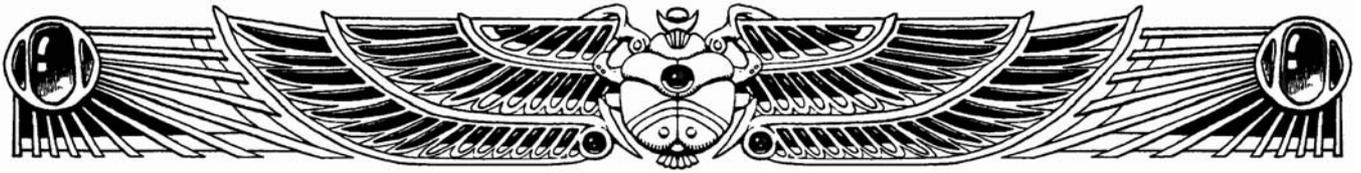
MAGISCHER GEGENSTAND

HAMMER DES ERWACHENS

Dieser Hammer ähnelt einem ganz normalen Hammer, hat aber einen überdimensional großen Kopf, ein Hammer also, der nicht benutzt wird, um einen Nagel einzuschlagen, sondern vielleicht für einen Meißel. Sein Stiel ist aus dunklem Holz gearbeitet, der Kopf aus hellem Eisen. Er ist 20 cm hoch und wiegt gut ein Kilo.

Der Hammer wurde vor der Plage von dem menschlichen Magier Holloforn gefertigt, der in den Drachenbergen lebte. Er war dazu bestimmt, die Bewohner eines nahen Kaers zu benachrichtigen, dass die Plage vorüber ist, indem man mit dem Hammer einfach gegen das Tor des Kaers schlug. Der Hammer wurde





von Holloforn speziell dafür verzaubert, bei diesem Kaer zu wirken, ist aber allgemein dazu fähig Kaers zu „öffnen“, wenn ein Faden zu ihm gewoben wurde. Bevor Holloforn ihn so verzauberte benutzte er ihn aber für einige andere Dinge und verlieh ihm besondere Kräfte. Auch hat er seinen eigenen Sarkophag damit gemeißelt.

Spielwerte: Handhammer (wie Handaxt)

Fadenhöchstzahl: 3

MWSK: 15

Ränge: 5

Der Hammer kann auf magische Weise untersucht werden, so in etwa um zu entdecken, ob er magisch ist oder nicht. Hierbei können einige weitere Informationen abfallen:

Mit Astralsicht:

Normaler Erfolg: Der Hammer ist ein mächtiges Artefakt, beeinflusst von Magierzauberei.

Guter Erfolg: Er vereint schöpferische Kraft und Befreiung von eingeschlossenem.

Hervorragender Erfolg: Der Hammer verkörpert die Ideen von Gut und Böse. Er belohnt gutes und bestraft böses. Wird er mit bösen Absichten benutzt, wird er seinen Benutzer langsam verzehren.

Außergewöhnlicher Erfolg: Er steht in Zusammenhang mit übernatürlicher Magie, der Magie der Passionen.

Mit Artefaktgeschichte:

Normaler Erfolg: Der Hammer ist eng mit der Geschichte eines mächtigen Magiers verbunden.

Guter Erfolg: Er ist alt, älter als die Plage, und wurde regelmäßig von dem Magier benutzt. Der Magier hat viele gute Taten mit

dem Hammer getan und ihn zur Erschaffung von Kunst benutzt.

Hervorragender Erfolg: Der Hammer hat dieses symbolische Gute in sich aufgenommen. Wer den Hammer für Gute Zwecke einsetzt, profitiert von seiner Macht, wer böses mit ihm tut, wird bestraft. Auch eine Passion steht mit diesem Hammer in Zusammenhang.

Außergewöhnlicher Erfolg: Es ist die Passion Mynbruje.

FADENRÄNGE

Rang 1

Kosten: 500 LP

Schlüsselinformation: Name des Hammers

Wirkung: Der Hammer ist in der Lage, ein freundlich klingendes Geräusch zu erschaffen, wenn er auf eine Tür gehauen wird, die mit Runen des Schutzes versehen ist. Das Geräusch ist im gesamten geschützten Raum zu hören. Jeder Einsatz dieser Kraft kostet den Anwender Überanstrengung in Höhe seiner Verwundungsschwelle.

Nebeneffekt: Sobald der Hammer über einen Faden an jemanden gebunden ist, beginnt er, dessen Taten nach Gut und Böse zu beurteilen. Immer, wenn der Hammer für etwas benutzt wird, urteilt Holloforns Auffassung von Gut und Böse über die bevorstehende Tat. Ist die Tat gut, so verleiht der Hammer seine evtl. Boni auf die möglichen Proben, ist die Tat nach Holloforns Auffassung schlecht, legt der Fadenhalter eine Willenskraftprobe gegen die MWSK des Hammers ab. Schlägt sie fehl, schlägt auch die Tat automatisch fehl. Darüber hinaus erleidet der Fadenhalter eine Wunde an Überanstrengungsschaden. Diese Anzahl wird notiert. Erreicht ihre Summe jemals die Todesschwelle des Charakters, nutzt der Hammer die Verbindung, um ein





opfermagisches Ritual durchzuführen, das den entsprechenden Fadenhalter tötet und mit dessen Magie der Hammer zu einem noch mächtigeren Gegenstand wird. Der Spielleiter bildet hier den Geist Holloforns, der als eine Art NSC ausgearbeitet werden kann, und bewertet die Taten des Fadenhalters, die dieser mit dem Hammer ausführt. Wenn dies zu aufwendig erscheint, benutzen Sie folgende kurze Anhaltspunkte: Holloforn ist kein Moralist, aber natürlich auch kein schlechter Mensch gewesen. Er findet „Gut“, was Namensgebern hilft, Dämonen und deren Konstrukten oder Tyrannen und anderen Bösewichten schadet. Gewalt oder Diebstahl aus Eigennutz lehnt er ab, ebenso wie das Erschaffen von Dingen, nur um eine dekadente Form von Reichtum zu erlangen. Ob der Spieler von dieser Kraft des Hammers weiß, steht ebenfalls im Ermessen des Spielleiters. Er kann jedoch aus Holloforns Tagebuch oder durch Untersuchungen (siehe oben) genug Hinweise erhalten, ohne die Kraft direkt zu kennen.

Rang 2

Kosten: 800 LP

Wirkung: Der Hammer kann auf verschiedene Weise dazu benutzt werden, einfache Gegenstände herzustellen (zum Schmieden, Meißeln, Nageln). Er beeinflusst den Herstellungsprozess des Gegenstandes. Wenn der Künstler/Handwerker sich vollständig seiner Arbeit hingibt und auf einer intuitiven Ebene arbeitet, verleiht der Hammer, der physisch benutzt werden muss, dem Fadenhalter 5 Stufen Bonus auf die abzulegende Probe. Im Gegenzug bestimmen die Assoziationen des Künstlers/Handwerkers von und mit dem herzustellenden Gegenstand eine bestimmte Form. Assoziiert man die Gebrauchsfähigkeit eines Gebrauchsgegenstandes (z. B. einer genagelten Truhe), so wird dieser Gegenstand ein einfach aussehender,

solider, schnörkelloser Gegenstand von hervorragender Qualität. Erschafft man ein Schmuckstück, bei dem man an Schönheit und Anmut denkt, wird der Gegenstand ein wahres Kunstwerk, hat aber kaum Gebrauchswert. Schmiedet man ein Schwert damit und denkt an seine schützende Kraft, wird das Schwert härter und schwerer zu zerstören, denkt man an die tödliche Wirkung so wird es schärfer. Der Hammer befreit gewissermaßen die „wahre Form“ des Gegenstandes aus dem Material. Diese „wahre Form“ entnimmt der Hammer der Vorstellung des Künstlers/Handwerkers. Die genauen Eigenschaften sowie die Dauer der Herstellung werden vom Spielleiter bestimmt.

Rang 3

Kosten: 1300 LP

Schlüsselinformation: Name einer mit dem Hammer in Verbindung stehenden Passion (Mynbruje)

Wirkung: Der Hammer macht es dem Fadenhalter leichter, die Wahrheit zu erkennen. Um Lügen, Täuschung oder Illusionen zu durchschauen, kann er den Hammer zur Hilfe nehmen. Er muss ihn berühren und erleidet 1 Punkt Überanstrengung. Seine zur Wahrheitsfindung benutzte Stufe wird um 3 erhöht. Diese Fähigkeit kann 3x täglich eingesetzt werden.

Rang 4

Kosten: 2100 LP

Wirkung: Der Hammer kann vernichtende Schläge gegen „Böse“ Wesen austeilen. Der Fadenhalter erleidet 2 Punkte Überanstrengung und verursacht bei solchen „Bösen“ Wesen 4 Stufen zusätzlichen Schaden (Setzt er diese Fähigkeit gegen ein „Gutes“ Wesen ein, erleidet er die unter 1. beschriebene Wunde). Der Fadenhalter kann diese Fähigkeit 3x täglich einsetzen. (Anmerkung: Als „Böse“ kann hier jedes Wesen verwendet werden,





dass dem Fadenhalter Schaden zufügen will. „Gute“ Wesen sind solche, die ihm nicht Schaden wollen, sondern vielleicht aus dem Hinterhalt oder aus eigener Bosheit angegriffen werden).

Rang 5

Kosten: 3400 LP

Tat: Der Fadenhalter muss eine Tat vollbringen, die einer fanatischen Tat eines Mynbruje-questors entspricht. Diese Tat ist 400 LP wert.

Wirkung: Zusätzlich zu dem erhöhten Schaden (Rang 4) verursacht der Hammer bei „Bösen“ Wesen eine Wunde (bei „Guten“ heilt er eine, sollte der Fadenhalter jemals eines Schlagen). Auch kann die Kraft des Hammers gegen Objekte eingesetzt werden, die zu bösen Zwecken erschaffen wurden. Der Hammer besitzt die Macht, sie endgültig zu zerstören, fordert jedoch immer einen Preis, damit die Gute Absicht des Anwenders demonstriert wird. Dieser Preis ist von Art und Macht des Objektes abhängig.

Anmerkungen

Wenn Ihnen die Anwendung der „Gut und Böse“ Fähigkeiten des Hammers zu kompliziert für das laufende Spiel erscheint, handhaben sie ihn wie folgt:

Der „Nebeneffekt“ aus Rang 1 entfällt. Seine Fähigkeiten gegen „Böse“ Wesen aus Rang 4 und 5 richten sich gegen Dämonen und Konstrukte.





DAS FINALE

Ob nun alle Abenteuer der Kampagne gespielt werden oder nur ein Teil, irgendwann werden die Charaktere über alle notwendigen Maschinenteile verfügen bzw. die fehlenden sind noch im Dorf Zogrin selber vorhanden. Nun steht dem „Unendlichem Reichtum“ endlich nichts mehr im Wege, oder?

Zu diesem Zeitpunkt mögen die Spieler zwar ahnen, was es mit der Maschine auf sich hat, die genauen Umstände des versprochenen Reichtums dürften aber noch unklar sein. In jedem Fall müssen sie schließlich nach Zogrin zurückkehren, um dort alles zusammenzusetzen. Wie sie dort aufgenommen werden und wie hilfreich die Dorfbewohner bei den letzten Schritten sind, hängt vom früheren Verhalten der Charaktere ab. Da auch niemand aus dem Dorf weiß, worum es sich bei der Maschine handelt, ja der betreffende Hügel gar gemieden wird, kann es hier durchaus noch zu Schwierigkeiten mit verängstigten Dörflern kommen, die Furcht vor einem Einschalten der Maschine haben. Mit Hilfe der Teile, eventueller Anleitungen aus den Beuteln oder gar der Hilfe Ra'eols (siehe **Das Zogrintal**), sollte es den Charakteren jedoch grundsätzlich möglich sein alles wieder zusammenzusetzen.

UNENDLICHER REICHTUM

Wenn alle Teile der Maschine wieder an ihrem angestammten Platz sind, beginnen nach einem Moment atemloser Spannung die einzelnen Artefakte langsam mit ihrer Arbeit (siehe dazu die Beschreibung der einzelnen Teile im Kapitel **Das Verlorene Tal**). Ein Blick

in den Astralraum zeigt, wie sich die ursprüngliche astrale Struktur der Wettermaschine langsam regeneriert, die verschiedenen Teile korrespondieren plötzlich miteinander und scheinen auf magische Weise Einfluss auf einander und die Umgebung zu nehmen. Irgendetwas geschieht, aber bei allen Passionen, was denn eigentlich? Der Boden um die Maschine vibriert, magische Energien scheinen sich zu sammeln und ausgesandt zu werden. Elementaristen unter den Charakteren können durch Halbmagieproben bemerken, dass die Elemente selber überall im Tal zu reagieren scheinen.

Die Natur hält den Atem an und dann beginnen sich nach einigen Minuten erste Wolken am sonst strahlend blauen Himmel über dem Tal zu bilden, ungläubig verfolgt von den Dorfbewohnern. Wind kommt auf und eine dichte Wolkendecke entsteht. Und auf einmal fallen Wassertropfen vom Himmel, erst nur wenig, dann immer mehr und mehr, bis daraus ergiebiger Regen geworden ist. Von nun an regelt wieder die Maschine das Wetter im Tal. Alles jubelt, die Einwohner tanzen im Regen.

Zeit für ein großes Fest! Die Dorfbewohner werden den Charakteren ewig dankbar sein, alles an Nahrungsmitteln zusammen suchen und tagelang feiern. Der Regen hält noch mehrere Stunden lang an und das Tal wird in erstaunlicher Geschwindigkeit ergrünen und erblühen. Man kann förmlich dabei zusehen. Wer von den Charakteren allerdings immer noch auf Reichtum in Form von Gold und Edelsteinen hofft...





MÖGLICHE SCHWIERIGKEITEN

Je nachdem über wie viele Informationen zur Maschine die Charaktere verfügen, wird das Zusammensetzen leichter oder schwerer werden. Wer will, kann auch noch Probleme wie kleinere Defekte, Überladungen etc. durch die lange Zeit seit der Deaktivierung einbauen. Schwierigkeiten können sich ebenfalls wie schon erwähnt durch das Verhalten und die Ängste der Dorfbewohner ergeben. Eigentlich sollte aber unserer Meinung nach das Aktivieren der Maschine ohne wirkliche Hindernisse geschehen, es muss ja nicht immer der große Endkampf sein. Die Kampagne an sich ist schließlich lang genug.

Wem dies alles zu simpel ist, kann natürlich noch Verschiedenes einbauen: Beim Zusammenbau gibt es unerwartete Probleme, die unter Zeitdruck gelöst werden müssen, um eine Explosion zu verhindern. Oder ein mächtiges Elementar verweigert die Nutzung seines Elements und muss erst überzeugt werden. Möglicherweise ist an dem Gerücht über die Mitschuld eines Dämons beim Versiegen des Wassers vor der Plage doch etwas dran, und der Dämon ist immer noch in der Nähe. Vielleicht ist gar einer der Widersacher aus den einzelnen Abenteuern der Kampagne den Charakteren gefolgt und versucht nun sich an ihnen zu rächen.

Ein erneutes Zerlegen der Maschine sollte in jedem Fall die Fähigkeiten der Charaktere überschreiten und auch eine eventuelle Zerstörung durch Feinde, Räuber, Dämonen usw. auf den ersten Blick unwahrscheinlich sein. Hierfür bieten sich zwei Möglichkeiten an: Zum einen bildet sich nach der Aktivierung ein mächtiges magisches Schutzfeld, das eben solche Versuche verhindert. Dies war schon bei der Erschaffung bedacht worden, nur etwas so gefährlichem wie der Plage war der Schild

natürlich nicht gewachsen. Deshalb zerlegte man sie vorsichtshalber doch. Die zweite Möglichkeit stellt die Passion Jaspree dar. Diese könnte das Ganze unter ihren Schutz stellen, sich einen Schrein errichten und huldigen lassen. Die Maschine würde sozusagen "entrückt" und in Zukunft durch die Passion und ihre Questoren geschützt.

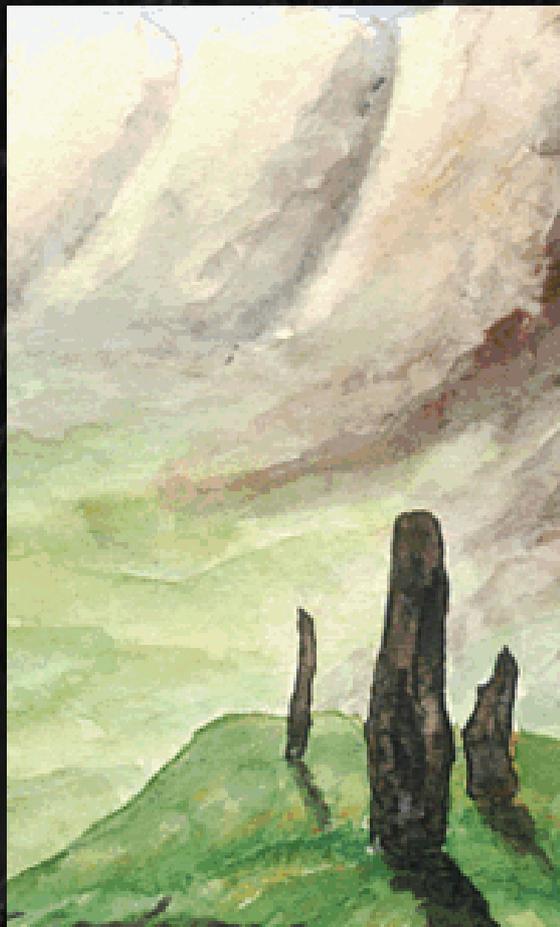
DIE ZUKUNFT

Dank der Wettermaschine wird das Tal aufblühen und wieder so fruchtbar werden wie vor der Plage. Der Lebensstandard der Einwohner wird sich rasch verbessern und neue Siedler hinzukommen. Vielleicht gibt es ja auch regelrechte „Pilgerreisen“ fremder Elementaristen oder Magier, die das Geheimnis der Wettermaschine ergründen wollen.

Zwar haben die Charaktere nun ganz anderen „Reichtum“ erworben als ursprünglich erhofft, dafür sind ihnen aber die Einwohner des Zogrintals auf ewig dankbar. Falls die Charaktere einmal ihre Hilfe brauchen, werden sie ohne Zögern alles in ihrer Macht stehende tun. Neben dem Dorf ist ihnen aber noch jemand wohl gewogen: Jaspree. Wie sich dies konkret äußert, liegt in den Händen des Spielers, Wirkung sollte die Tat aber schon zeigen.



.FIN.



UNGEHEURER REICHTUM...

...scheint den Helden zu Füßen zu liegen. Mächtige Artefakte, eine geheimnisvolle Maschine und Reisen über Barsaive's Grenzen hinaus verwickeln die Helden in Schwierigkeiten. Können sie das Geheimnis des Zogrintals lüften?

Diese inoffizielle Earthdawn-Kampagne besteht aus mehreren Abenteuern, die durch eine Rahmenhandlung vereint sind. Mit Charakteren aller Kreise spielbar.



FASA
CORPORATION

TRAVAR.DE HOL DIR EIN FORUM

ardanyan.de

Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. Weitere Lizenzrechtliche Hinweise finden Sie im Inhaltsverzeichnis!

Dieses Produkt ist
Kostenlos!