

ERFAHRUNGSTUFEN

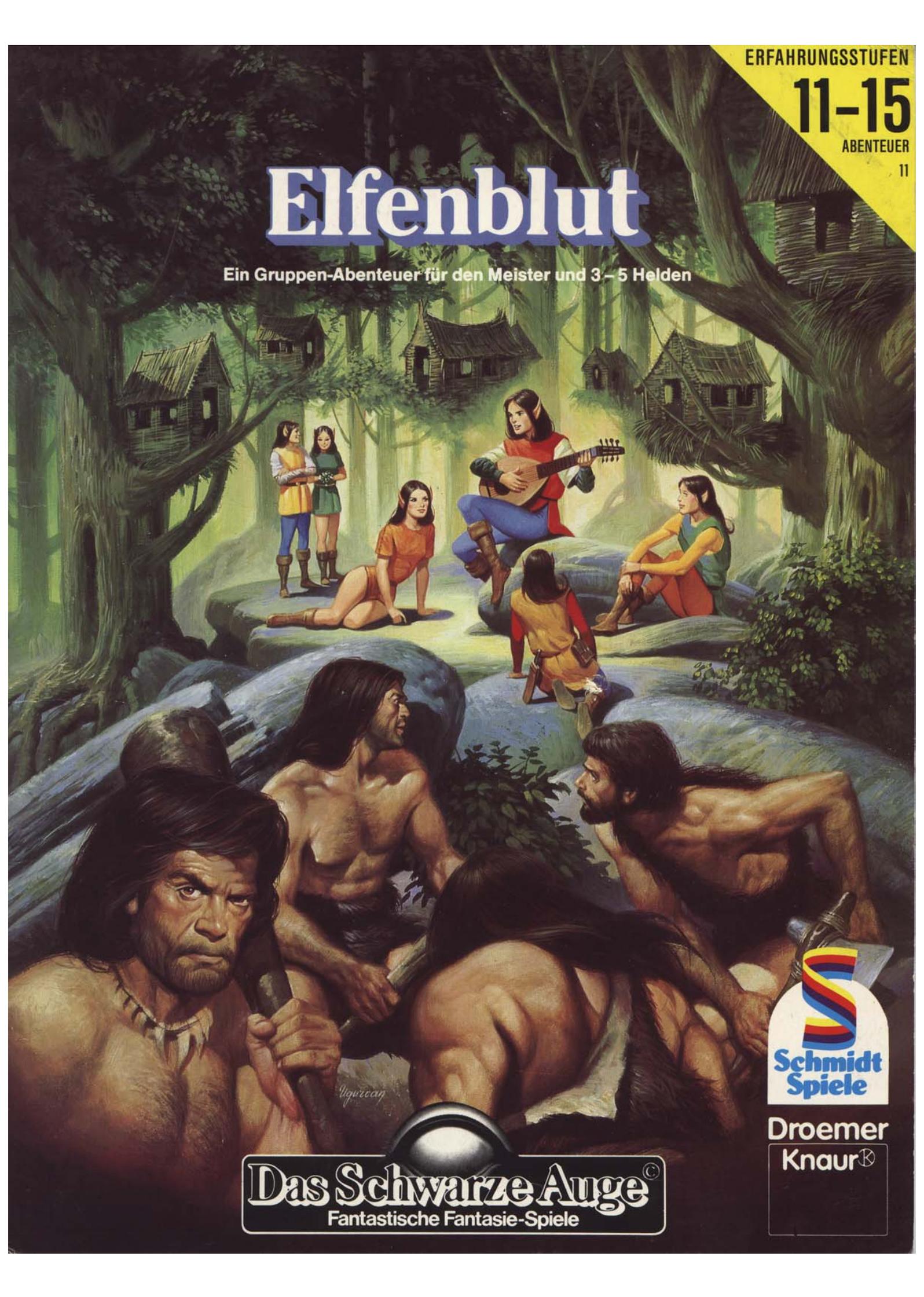
11-15

ABENTEUER

11

Elfenblut

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 3-5 Helden



Schmidt
Spiele

Droemer

Knauer

Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele

Gruppen-Abenteuer

Elfenblut

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

**Droemer
Knorr®**



Elfenblut

von Sandra Stöcker

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 11–15
für den Meister und 3–5 Helden
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© 1988 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30048-6

Inhalt

Hintergrund	6
Rudloff	7
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	9
Der Weg nach Thunata	9
Die Dryade Lynda	10
Ankunft in Thunata	11
Neanderthaler	11
Die Geschichte Thunatas (Meisterinformationen)	11
Reginas Turm	13
Erdgeschoß, das Wohnzimmer	14
Erster Stock, Schlafzimmer	14
Zweiter Stock, Laboratorium	15
Dritter Stock, Dach	15
Reginas Tagebuch	16
Der Tempel Traviass	18
Die Cella (Der Kultraum des Tempels)	18
Räume der Gäste und Priester	20
Gästezimmer A	20
Raum des Hohepriesters	20
Die Wendeltreppe	21
Dunkler Tempel	21
Geheimgang	22
Höhle der Kristalloiden	22
Halle des Schlafes	23
Eissee	23
Große Höhle (Das spektakuläre Finale)	25
Das Ende des Abenteuers	26
Anhang	26
Thantor	27
Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten	14/15

Hintergrund

Endlich habt ihr auf eurem Weg nach Norden die Salamandersteine überquert. Als ihr auf der beschwerlichen Paßstraße den letzten Hang erklimmt – wie schon so oft müßt ihr eure Pferde an den Zügeln führen –, erblickt ihr zu euren Füßen die grüne Weite des geheimnisumwobenen Silberbuchenwaldes. Am Rande der Berge, neben der Straße, liegt ein kleiner Ort. Das muß Hillhaus sein, die Siedlung, von der euch Reisende in Gareth berichtet haben. Das von Feldern umgebene Dorf besteht aus etwa 50 Holzhütten. Freudig gebt ihr euren Pferden die Sporen; die Hoffnung, einen Stall für eure erschöpften Reittiere und eine warme Mahlzeit für eure an Dörrfleisch gewohnten Mägen zu bekommen, treibt euch an. Auch der Gedanke an eine Maß kühles Bier und eine Nacht in einem richtigen Bett läßt eure Herzen höher schlagen. Beim Näherkommen erkennt ihr, daß am Dorfplatz eine Schenke steht. Ein Schild mit einem gefüllten Weinschlauch darauf hängt über dem Eingang. Daneben seht ihr einen hölzernen Tempel mit dem Symbol einer Wildgans über der Tür. Eine Schar kleiner Kinder läuft euch entgegen, und die Bauern auf den Feldern winken euch grüßend zu. Als ihr den Platz fast erreicht habt, öffnet sich die Tür des Tempels, und ein dicklicher Mann in wallender orangefarbener Robe läuft euch mit ausgebreiteten Armen entgegen.

»Willkommen in Hillhaus, Fremde«, ruft er, »wir sehen hier so selten Reisende, in Traviyas Namen seid uns willkommen!«

Ihr blickt euch erfreut an, die Priester Traviyas werden in ganz Aventurien für ihre Gastfreundschaft geschätzt. Der Priester, er heißt Baldus, bietet euch an, heute im Tempel zu übernachten.

Dankend nehmt ihr seine Einladung an. Die Kinder bestaunen eure Reitpferde, der Priester sorgt dafür, daß die Tiere in den Ställen der Bauern unterkommen. Der Abend naht, und eure Kehlen sind trocken vom Straßenstaub. Also beschließt ihr, die einzige Sehenswürdigkeit des Ortes, die Schenke »Zum vollen Schlauche«, gründlichst zu inspizieren. Baldus gesellt sich zu euch und unterhält euch mit einem schier unerschöpflichen Vorrat an Geschichten über die Bewohner des Dorfes. Um der fünften Schilderung der lustigen Streiche des kleinen Hergen zu entgehen – »... dachte doch der Breitzbauer tatsächlich, seine Hühner hätten Masern, hahaha ... Dabei hatte Hergen die Vögel nur mit Himbeersaft bespritzt, aber sein Vater ...« –, beginnt ihr zur Abwechslung von *euren* Abenteuern zu berichten. Das Bier ist kühl und gut, und eure Zungen werden lockerer. Bald gesellt sich Rudloff, der Wirt, zu

euch. Die nächsten Runden gehen auf seine Kosten, und eure Krüge sind immer voll. Rudloff sieht erfahren aus, ihr haltet den großen und kräftigen Mann für einen Söldner, der sich hier zur Ruhe gesetzt hat. Als die Sonne untergeht, kommen auch die Bauern von den Feldern in die Schenke. Die Frauen fragen euch nach Hofklatsch und der neuesten Mode in den Städten, junge Burschen und Mädchen hören mit blitzenden Augen den leicht (wirklich nur leicht) übertriebenen Schilderungen eurer Heldentaten zu. Die Bauern holen Brote, Schinken und Käse, Obst und Kartoffeln aus ihren Vorratskammern, ihr röstet die Erdäpfel in der Asche des Kamins. Ein Mädchen bringt eine alte Laute mit und beginnt zu spielen, immer mehr Pärchen fangen an zu tanzen. Als der Wirt erklärt: »Heute ist alles Bier umsonst, zum Gedenken an alte Zeiten, ja, damals in Thorwal gab es noch richtige Feste«, bricht ein Jubelruf aus allen Kehlen. Die Stimmung steigt, und ihr merkt kaum, wie die Zeit vergeht. Plötzlich öffnet sich die Tür der Taverne, und respektvolle Stille legt sich über die eben noch so ausgelassenen Gäste. In der Tür steht ein ehrfurchtgebietender Elf mit jungem Gesicht und uralten Augen. Hinter ihm könnt ihr weitere Elfen erkennen – schmale, elegante Gestalten, die fast mit der Nacht zu verschmelzen scheinen. Der Anführer spricht, und seine leise, klare Stimme ist im hintersten Winkel des Raumes deutlich zu verstehen. »Wir haben Euch erlaubt, im Reich der Elfen zu siedeln und das Land zu bebauen, unter der Bedingung, daß Ihr Menschen Euch nicht in die Belange der Elfen mischt. Gestern nacht drangen mehr als 30 behaarte Menschwesen in unseren Hain ein. Sie töteten fünfunseres Volkes und schleppten Mayana und Eberon davon. Die Spuren der Menschwesen führen zur alten Stadt.« Der Elf verzieht während seiner Rede keine Miene, die Dorfbevölkerung wagt kaum zu atmen. Bei den letzten Worten geht jedoch ein entsetztes Raunen durch den Schankraum. Ihr entscheidet, euch vorerst nicht einzumischen und die Sache erst einmal zu Ende anzuhören. »Die alte Stadt wurde von Menschen erbaut«, fährt der Elf fort. »Unsere zwei geraubten Baumgeschwister wandeln noch nicht in den ewigen Wäldern der anderen Seite, ich hätte die Heimkehr ihrer Seelen gespürt. Bringt uns die beiden innerhalb einer Woche zurück und sorgt dafür, daß nichts übles mehr aus der Menschenstadt kommt. Andernfalls betrachten wir den Pakt als gebrochen, und Ihr müßt unser Land bis zum nächsten Vollmond verlassen.« Bei diesen Worten erfüllt angstvolles Murmeln die Taverne. Der Elf wendet sich zum Gehen.

Meisterinformationen:

Sie können den Spielern die Einleitung bis hierher vorlesen oder das Ganze spielen. Von jetzt an sollte das Abenteuer jedoch wirklich ausgespielt werden. Der Elf heißt Rallion, er ist der Älteste der überfallenen Siedlung. Wenn sich die Helden respektvoll mit ernstesten Fragen an ihn wenden, wird er nach bestem Wissen antworten. Die Elfen kümmern sich um das Schicksal der Dorfbevölkerung nicht, sie glauben sich völlig im Recht mit ihren Forderungen. Rallion ist mehrere hundert Jahre alt, die Werte und Moralvorstellungen seiner fremdartigen Persönlichkeit sind für die Helden nicht zu erfassen. Rallion tritt ihnen höflich, aber distanziert gegenüber. Lassen Sie die Helden spüren, daß sich eine gewaltige Macht hinter den unbewegten Zügen des Elfs verbirgt.

Rallion kann der Gruppe, wenn sie die richtigen Fragen im richtigen Ton stellen, folgende Informationen geben: Die alte Stadt nannte sich Thunata, sie wurde vor ungefähr 400 Sommern von Menschen erbaut. Thunata liegt am Fuße der Salamandersteine, am Rande des Silberbuchenwaldes. Die Waldelfen mischten sich nie in die Belange ihrer Bevölkerung. Vor mehr als 100 Jahren kam eine Magierin namens Regina aus Thunata in das Walddorf der Elfen. Regina war geduldiger und wissender als andere Menschen, und Rallion führte mit ihr lange Gespräche. Eines Tages aber kam sie nicht mehr, wie das so geht bei den flatterhaften Menschen. Kurz danach brannte Thunata in einer gewaltigen Feuersbrunst nieder, merkwürdigerweise griffen die Flammen nicht auf den Wald über.

Der Wald um die Ruinen Thunatas ist »badoc«, ein elfisches Wort, welches im Aventurischen keine Entsprechung hat. Falls ein Gruppenmitglied Elfisch spricht, so kann er erklären, daß dieses Wort den inneren Zustand von Dingen beschreibt, einen verschmutzten Kern, fast alles Menschenwerk ist »badoc« ... Schließlich muß er zu dem Schluß kommen, daß die Bedeutung bestimmter elfischer Wörter wirklich nicht zu übersetzen ist.

Sobald die Gruppe keine Fragen mehr hat oder Rallion zu dreist behandelt, geht er. Falls die Helden versuchen, ihn anzugreifen, ziehen er und seine Begleiter sich ins Dunkel der Nacht zurück. Lassen Sie es auf keinen Fall zu einem Kampf mit den Elfen kommen, die Helden hätten nicht die geringste Überlebenschance. Rallion ist ein Elf der 18. Stufe,

und einige seiner Begleiter stehen ihm kaum nach. Sie verstehen es, ihre Zauberkräfte mit gleicher Genauigkeit wie ihre Pfeile ins Ziel zu bringen ...

Baldus, der Travia-Priester, kann den Helden berichten, daß Hillhaus vor 150 Jahren erbaut wurde. Die Eintragungen im Tempelbuch zeigen, daß in den ersten 50 Jahren seines Bestehens viele Besucher durch das Dorf kamen. Das Reiseziel der meisten Gäste ist mit schwarzer Tinte unleserlich gemacht. Baldus weiß nicht, warum. (Der damalige Priester Travias löschte den Namen Thunata aus, um die Erinnerung an diesen verfluchten Ort zu tilgen.)

Die Bauern reagieren mit völliger Verzweiflung auf die Worte des Elfs. Einige wenden sich an die Helden und flehen sie an, dem Dorf zu helfen. Das Lebenswerk der Dörfler steckt in ihren Hütten und Feldern; wenn sie gezwungen wären, das Land zu verlassen, bliebe ihnen nur Knechtschaft oder Bettel. Falls die Helden eine Bezahlung für ihre Hilfe fordern, laufen die Bauern in ihre Hütten und tragen einen kleinen Haufen aus Kupfer- und wenigen Silbermünzen, einigen Ketten, Eheringen und Amuletten mit dem Bild einer Wildgans darauf zusammen. Der Gesamtwert der Gegenstände beträgt zehn Dukaten, viele Bauern haben tränenrote Augen, wenn sie sich von ihren Erinnerungsstücken und Notgroschen trennen. Es bleibt zu hoffen, daß sich die Helden der Not der Bauern erbarmen und auf eine Bezahlung verzichten. Wenn die Helden sich strikt weigern, die Geschehnisse in der alten Stadt zu untersuchen, beginnen die Leute schluchzend ihre Habseligkeiten zu packen und machen sich bereit, ihre Heimat zu verlassen. Bei sehr geldgierigen Helden kann der Meister den Dorfvorsteher geschickt einige Worte über Schätze in der alten Stadt einflechten lassen, Schätze die seit 100 Jahren verloren sind und natürlich ihrem Entdecker gehören. In Wahrheit weiß der alte Mann nichts von Schätzen, er versucht nur, auf diese Weise einen Köder für die Helden auszuwerfen.

Doch vermutlich dürfte das nicht nötig sein, denn wenn sich Ihre Helden auch gern als besonders hartgesotten aufspielen, so hat das Unglück der Dorfbewohner sie bereits so gerührt, daß sie es gar nicht abwarten können, den Bauern den »kleinen Gefallen zu tun«. Und außerdem: Wie sollte hier je ein Abenteuer zustande kommen, wenn die Helden sich allzu stur stellen ...?

Rudloff

Meisterinformationen:

Für den Fall, daß ein Spieler später in die Haut des Elfenvampirs Thantor schlüpfen soll, ist es ratsam, den Wirt Rudloff die Gruppe begleiten zu lassen.

Der weitere Ablauf ist dann folgender: Später, wenn die Gruppe im Wald auf die Dryade stößt (siehe S. 10), läßt sich der Held des »bösen« Spielers von der Dryade in ihr Baumversteck locken. Da er

aus diesem Versteck nicht wieder hervorkommt und auch nicht zu befreien ist, steht der Spieler plötzlich ohne Held da – so stellt sich die Lage jedenfalls für die anderen, uneingeweihten Spieler dar. Jetzt bietet der Spielleiter dem »heldenlosen« Spieler

an, doch einstweilen die Rolle des Wirtes zu übernehmen. Der Spieler geht darauf ein und spielt nun den Rudloff, so lange, bis dieser vorn Elfenvampir Thantor getötet wird. (Danach tritt Thantor dann in Rudloffs Gestalt auf, alles weitere siehe Anhang.)

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Wenn sich die Helden der Not der Dorfbevölkerung erbarmen, werden sie nach Thunata aufbrechen und die Entführung der beiden Elfen untersuchen. Dort entdecken sie, daß ein ganzer Stamm primitiver Wesen in den Ruinen der Stadt haust. Voraussichtlich erforschen sie zunächst Reginas Turm, ein Gebäude, welches sie ungesehen erreichen können. Hier können sie die Bekanntschaft Thraks, eines intelligenten Neanderthalers, machen und das Tagebuch Reginas finden. Sie merken, daß die Ursache des Überfalls und die beiden Elfen vermutlich im Tempel zu suchen sind und es sich bei den Neanderthalern im Grunde um ein friedfertiges, gastfreundliches Volk handelt. Während sie den Tempel untersuchen, besteht die Gefahr, daß ein Elfenvampir namens Thantor ein Gruppenmitglied tötet und die Gruppe unerkannt in dessen Gestalt begleitet. Die Helden finden im Tempel eine geheime Treppe, die in ein Höhlensystem führt. Der Vampir wird alles versuchen, um den Helden zu schaden, doch letztendlich gelangen sie in eine große Höhle, in der die beiden Elfen gefesselt liegen. Thantor, der Vampir, zeigt sich in seiner wahren Gestalt, und es kommt zu einem großen Endkampf, aus dem die Helden hoffentlich als Sieger hervorgehen. Als Meister sollten Sie die Gruppe so dirigieren, daß sie zuerst den Turm und dann den Tempel durchsucht. Lassen Sie nach Möglichkeit

nicht zu, daß die Spieler Thrak töten oder sich mit dem gesamten Neanderthaler-Stamm anlegen, beides würde die Lage für die Helden ungemein erschweren.

Sie können das Abenteuer zu einer bestimmten Mondphase beginnen. Falls die Helden die Elfen nicht vor Sonnenuntergang der nächsten Neumondnacht finden, tötet Thantor die Gefangenen und flieht. Es empfiehlt sich, den Beginn des Spieles auf vier Tage vor Neumond festzusetzen. Wenn Sie den Helden die Lösung erschweren oder erleichtern wollen, können Sie diese Frist verlängern oder verkürzen. Der Meister muß dann genau auf die verflossene Zeit achten. »Elfenblut« ist ein Abenteuer mit einer recht komplizierten Hintergrundgeschichte.

Außerdem besteht die Möglichkeit, daß einer der Spieler heimlich die Rolle des Oberschurken Thantor übernimmt. Diese besondere Variante muß natürlich mit dem betreffenden Spieler vor Spielbeginn durchgesprochen und geplant werden.

Sie finden alle wichtigen Informationen zu Thantor im Anhang dieses Abenteuers. Mit Thantors Besonderheiten müssen Sie sich natürlich auch dann gut vertraut machen, wenn Sie ihn selbst - als Meisterperson - spielen wollen. Ein genaues Studium des Anhangs ermöglicht es Ihnen, auch in unvorhergesehenen Situationen geschickt zu agieren.

Der Weg nach Thunata

Meisterinformationen:

Thunata liegt ungefähr 25 Kilometer von Hillhaus entfernt. Die Helden benötigen zu Pferd einen halben Tag für diese Strecke. Die alte Straße ist inzwischen von Gras überwuchert, aber noch gut zu erkennen. Die Bauern warnen die Helden, daß sie ihr Weg durch das Gebiet der Waldelfen führt. Sie raten der Gruppe, kein Tier zu töten und keine lebende Pflanze zu verletzen. Wenn Rudloff die Gruppe begleitet, treibt er von einem Bauern einen Ackergaul als Reittier auf.

Allgemeine Informationen:

Die Bauern bringen den Helden Proviantpakete mit Brot, Käse und Wurst darin. Gar manches junge Mädchen hat feuchte Augen. Baldus verabschiedet sich innig von euch und wünscht viel Glück. Die alte Straße ist gut zu erkennen. Farn und Gras wächst zwischen

den Steinplatten, seit Jahren scheint niemand mehr diesen Weg benutzt zu haben.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden der Straße nach Osten folgen, reiten sie durch einen wunderschönen, friedlichen Wald. Vögel kreisen über ihnen, ein Reh äugt durch die Büsche. Die Tiere haben keine Furcht vor den Menschen.

Meisterinformationen:

Der Wald ist friedlich, dennoch schlummern auch hier Gefahren. Die Elfen sind nicht die einzigen Bewohner des magischen Forstes. Nachfolgend ist eine Begegnung mit einer Dryade (Baumnymphe) beschrieben. Der Meister kann sie je nach Bedarf einsetzen, vor allem wenn er einen der Helden aus der Gruppe entfernen will, um ihm Rudloff als Spielercharakter zu überlassen.



Die Dryade Lynda

An einen Baum neben der Straße gelehnt steht eine blonde, schöne Frau in einem halbdurchsichtigen Kleid. Als sie der Helden ansichtig wird, lächelt sie verführerisch und wirft dem Helden mit dem höchsten Charisma eine Kußhand zu. Die Dryade Lynda wohnt (wie passend) in einer nahen Linde. Sie wird versuchen, einen männlichen Helden mit möglichst hohem Charisma in ihren Baum zu locken. Sie nähert sich ihrem Erwählten und flüstert ihm leise » Komm mit, ich möchte dir etwas zeigen« ins Ohr. Der Held muß eine Intelligenzprobe + 5 bestehen, ansonsten ist er von der Dryade so fasziniert, daß er ihr ohne weitere Fragen folgt. Sollte die Gruppe Lynda angreifen, versucht sie zu fliehen. Sie ist nach einer Runde im Wald nicht mehr zu finden. Einen Schwerthieb oder ähnlichen Angriff überlebt die zarte Dryade nicht. Sie sinkt sterbend zu Boden, und der Held, der sie getötet hat, wird für die nächsten zwei Monate jede Nacht von schrecklichen Alpträumen verfolgt. Seine Körperkraft sinkt für diese Periode aus Schlafmangel um 5 Punkte.

Wenn ein Held Lynda folgt, führt sie ihn zu einer alten Linde und berührt sanft die knorrige Rinde. Eine Tür ins Innere öffnet sich, und sie meint: » Folge mir, und du wirst einen Teil des Geheimnisses des Waldes ken-

nenlernen. « Ein Held, der den Baum betritt, verlebt eine unvergeßliche Stunde mit der Dryade. Zum Abschied überreicht sie ihm ein Fläschchen mit einer klaren Flüssigkeit darin als Geschenk. Dies ist ein Heiltrank, der 20 Punkte Lebensenergie zurückgibt und außerdem das Charisma des Benutzers permanent um 2 Punkte hebt. Dem Helden kommt es vor, als hätte er nur kurze Zeit bei der Dryade verbracht, in der Außenwelt vergeht jedoch ein Monat. Es gibt für die übrigen Helden keine Möglichkeit, den Gefährten während dieser Zeit zu erreichen, wenn sie die Linde fällen, töten sie ihn und die Dryade. Außerdem sollten Sie die Gruppe darauf aufmerksam machen, daß Männer, die einer Dryade in ihren Baum folgen, normalerweise nach einigen Wochen wieder auftauchen, um viele Erfahrungen reicher.

Natürlich können Sie den Helden nicht einfach als Meister etwas von der Dryade erzählen, denn eigentlich sind Sie ja gar nicht anwesend. Sie benötigen also entweder einen Waldläufer, Kräutersammler o. ä., der zufällig vorüberkommt und den Helden vom Wesen der Dryade berichten kann, oder Sie greifen zu folgender Methode: Immer wenn sich ein Held dem Baum nähert, legt er eine Charisma-Probe ab. Bei gelungener Probe fliegt ihm ein seltsamer Gedanke zu; eine unvermutete Erkenntnis über die Dryade.

Wenn ein Spieler zu einem späteren Zeitpunkt den Thantor spielen soll, so muß er nun zunächst Rudloffs Rolle übernehmen.

Nennen Sie dem Spieler Rudloffs Daten (Sie finden sie

im Anhang), damit er sie notieren kann. Dem Spieler einen vorbereiteten Zettel mit Rudloffs Werten zu geben wäre zu auffällig; die anderen Spieler würden Verdacht schöpfen.

Ankunft in Thunata

Allgemeine Informationen:

Gegen Mittag wird es still im Wald, nur noch wenige Tiere sind zu sehen. Die Straße führt einen Hügel hinauf. Von dessen Kuppe können die Helden auf die Ruinen einer Stadt hinab blicken. Die Gebäude liegen in einem Kreis verbrannter Erde, in dem keine Pflanze wächst. Mehrere Steingebäude in der Mitte scheinen das Feuer recht gut überstanden zu haben, ansonsten erblickt man nur verkohlte Fundamente. Ein hoher Turm mit spitzem Dach steht im Wald außerhalb des Kreises. Zwischen den Steingebäuden laufen viele humanoide Gestalten hin und her.

Spezielle Informationen:

Bei den Gestalten handelt es sich um stark behaarte, plumpe Menschen. Ihr könnt ungefähr 100 von ihnen zählen, sie scheinen in der Stadt zu wohnen. Die erhaltenen Gebäude müssen einst um den Marktplatz gestanden haben. Besonders auffällig ist ein Tempel aus weißem Marmor. Der Turm ist von Wald umgeben, man kann ihn ungesehen zu erreichen.

Meisterinformationen:

Zeichnen Sie Ihren Spielern am besten eine grobe Karte mit der Lage der Gebäude darauf (vgl. [Karte von Thunata](#)). Der Turm und der Tempel sind in diesem Kapitel genau beschrieben. Das Rathaus, die Läden und die Schenke werden von Neanderthalern bewohnt. Die Gebäude sind ausgebrannt, wenn die Helden darauf bestehen, sie zu durchsuchen, finden sie nichts Besonderes. In den Räumen haben die Neanderthaler ihre Lager aufgeschlagen, sie bewahren dort Beeren und Dörrfleisch auf. Insgesamt leben 150 Stammesmitglieder in Thunata.

Neanderthaler

Allgemeines:

Neanderthaler sind große, haarige, sehr einfältige Geschöpfe. Sie kleiden sich normalerweise in Felle, ihre

bevorzugte Waffe ist die Keule. Neanderthaler leben in Stämmen zusammen. Einige Frevler und Magiere behaupten, die Menschen stammten von ähnlichen Wesen ab. Neanderthaler sprechen eine merkwürdige Sprache aus Zischlauten, nur sehr selten gelingt es ihnen, Aventurisch zu erlernen.

Werte:

MUT:	11	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	4W+6	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:*	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	40
Monsterklasse: 15			

* Durchschnittswert, sonst je nach Waffe +1 Stärkebonus

Der Neanderthaler im Spiel:

Der Stamm wurde von der Göttin Travia aus seiner Heimat hierhergeholt, um Rache an den Bürgern Thunatas zu nehmen. Die Neanderthaler sind, als Anhänger Travias, äußerst gastfreundlich. Sie greifen die Helden nur an, wenn diese sie bedrohen. Der Meister sollte nach Möglichkeit vermeiden, es zu einem Kampf zwischen den Helden und dem Stamm kommen zu lassen. Wenn die Gruppe sich den Wilden zeigt, rennen diese erst davon und kommen dann mit Obst und gekochtem Fleisch als Geschenke zurück. Sie bieten den Helden auch ihre flauschig behaarten Frauen und ihre flohverseuchten Lager an. Thrak, der Neanderthaler im Turm (vgl. Reginas Turm), spricht als einziger Aventurisch. Mit Thrak als Übersetzer oder durch Zeichensprache (lassen Sie ihre Helden auf jeden Fall die Gesten vormachen), können sie von Neanderthalern ungefähr folgendes erfahren:

Die große Mutter hat ihnen befohlen, Frau-Elf und Mann-Elf in ihr Haus zu bringen. Dann waren Frau-Elf und Mann-Elf weg. Jetzt ist die große Mutter wieder still.

Die Neanderthaler bringen die Helden auf jeden Fall zu Thrak, dem Klügsten ihres Stammes.

Die Geschichte Thunatas (Meisterinformationen)

Thunata wurde im Jahre 611 nach Bosperans Fall, zur Regierungszeit Eslams, von einigen Bergarbeitern und Händlern gegründet. Nachdem die Siedler mit dem Elfenherrscher in den Salamandersteinen

einen Pakt geschlossen hatten, der ihnen erlaubte, Bergbau zu betreiben, fanden sie auch bald Kupfer und etwas Silber. Die junge Stadt blühte, und ihr Reichtum lockte abenteuerlustige Seelen aus allen

Ecken des Reiches an. Nach einer Weile wurde jedoch klar, daß die Ergiebigkeit der Minen im ersten Überschwang viel zu hoch eingeschätzt wurde, und nur schwer arbeitende Kumpels und manche Kaufleute ließen sich auf Dauer nieder. Um für die Freundlichkeit der Elfen, Menschen auf ihrem Gebiet schürfen zu lassen, den Göttern zu danken, wurde ein großer Tempel für Travia, die Göttin der Gastfreundschaft, errichtet. Andere Religionen konnten sich bei der Bevölkerung nie durchsetzen, und so blieb dieses Gebäude der einzige Tempel der Stadt. Travia wurde zur Schutzherrin Thunatas erklärt. Thunata spielte nie eine wichtige Rolle in der Reichspolitik und blieb von den Wirren und Aufständen der nachfolgenden Jahre verschont. Im Jahr 850 n. BF. (146 v. H.) kaufte die Magierin Regina ein Stück Land etwas außerhalb der Stadt. Sie ließ hier einen Turm errichten, in dem sie ihren Lebensabend mit Forschung und Studien verbringen wollte. Regina war eine weitgereiste, erfahrene Magierin aus den südlichen Provinzen, die, ihrer vielen Abenteuer müde, den Frieden dieser kleinen unbedeutenden Stadt suchte. Ungefähr um diese Zeit kam auch Thantor in die Stadt, ein hochgewachsener Elf, der vielen Bürgern unheimlich war. Thantor ist einer jener seltenen Elfenvampire, auch *Feylamias* genannt, unglücklichen Elfen, die durch eine seltsame, weitgehend unerforschte Verkettung von Umständen das Blut anderer Elfen zum Überleben benötigen. Sie haben alle magischen und körperlichen Fähigkeiten, die sie vor ihrer Verwandlung hatten, außerdem können sie die Gestalt ihres letzten Opfers annehmen. Manchmal saugen die Feylamias in Notfällen auch das Blut anderer Rassen (Menschen, Zwerge oder sogar Orks), doch es vermag ihren Durst nicht auf Dauer zu löschen. Sie sind nicht in der Lage, das Licht des Mondes zu ertragen, und es heißt, daß sie zu Eis gefrieren, wenn ein Mondstrahl sie trifft. Elfen hassen und fürchten die Feylamias und tun alles, um sie zu vernichten. Thantor war schon sehr alt und hatte lange unerkannt am Hofe des Elfenkönigs in den Salamandersteinen gelebt. Er wurde jedoch schließlich erkannt, und es gelang ihm, verfolgt von einer Truppe junger Elfenkrieger, nach Thunata zu fliehen. Dort schaffte er es mit Hilfe seiner magischen Fähigkeiten, den Oberpriester des Travia-Tempels zu ermorden. Er nahm dessen Gestalt an und führte die Krieger in die Irre. Als der Feylamia merkte, daß er als vorgeblicher Hohepriester große Macht ausüben konnte, behielt er diese Stellung. Mit seiner hohen Intelligenz, seinen unnatürlichen Vampirfähigkeiten und der Erfahrung von vielen Jahrhunderten gelang es ihm, die Priesterschaft zu täuschen. Er nutzte seine neue Stellung, um Elfen, die gelegentlich auf Reisen in die Länder der Menschen in Thunata rasteten, zu töten und ihr Blut zu

trinken. Die einzige, die Thantors Betrug hätte aufdecken können, war die Magierin Regina. Um sie zu vertreiben, begann der Feylamia in seinen Predigten über das Übel der Magie zu sprechen und bemühte sich, die gläubigen Bürger gegen die Zauberin aufzuhetzen. Regina hatte inzwischen die neuartige Magie der Waldelfen entdeckt und war viel zu sehr in ihre Forschungen vertieft, um auf solche Anfeindungen zu achten. Thantor benutzte seine Fähigkeiten, um die machtgierigen, unzufriedenen Priester und Bürger der Stadt herauszufinden, und enthüllte ihnen behutsam Schritt für Schritt sein wahres Wesen. Er gaukelte ihnen vor, daß sie ebenfalls zu mächtigen, unsterblichen Vampiren werden könnten, wenn sie seinen Anweisungen gehorchten, und benutzte sie, um weitere Elfen in die Stadt zu locken und sich an ihrem Blut zu laben. Als ein elfischer Freund Reginas im Tempel spurlos verschwand, schöpfte die Magierin Verdacht. Es gelang ihr, unsichtbar ein Opferritual im Travia-Tempel zu beobachten. Regina wollte entsetzt aus Thunata fliehen, doch einige Bürger hatten sie bemerkt. Der Feylamia Thantor und seine Getreuen belagerten Reginas Turm, um sie zu töten. Sie wußten sehr wohl, daß nie ein Bericht über ihr schändliches Treiben an die Außenwelt gelangen durfte. Travia selbst hatte inzwischen die schrecklichen Taten, die in ihrem Namen und in ihrem Tempel geschahen, bemerkt. Sie beschloß, die Frevler mit ihrem göttlichen Zorn zu strafen. Die Göttin öffnete ein magisches Tor zu einem vergessenen Taljenseits des ehernen Schwertes. Dort lebte ein primitiver Stamm, der Clan der Wildgänse, der sie als »Muttergöttin« verehrte. Travia trug ihren Gläubigen auf, die abtrünnige Stadt niederzubrennen und alle Einwohner zu töten. Das große Travia-Standbild im Tempel barst mit einem gewaltigen Knall, und Horden von Neanderthalern überfielen die unvorbereiteten Stadtbewohner. Thunata wurde vernichtet, und seine Bürger starben in den Flammen oder unter den Keulen der Wilden. Nur Thantor, immer für ungünstige Fälle vorbereitet, gelang es, in den geheimen, unterirdischen Teil des Tempels zu fliehen. Dort versetzte er sich in einen 100jährigen Schlaf, um dem Zorn der Göttin zu entgehen. Reginas Turm blieb vom Feuer verschont, und sie verbrachte den Rest ihrer Tage damit, die Neanderthaler zu unterrichten. Thantor ist vor zwei Tagen aus seinem Schlaf erwacht. Leider (oder zum Glück?) hat das Ritual, das ihn so lange schlafen ließ, einen Nebeneffekt - er altert mit rasender Geschwindigkeit. Thantor muß unbedingt das Blut eines männlichen und eines weiblichen Elfen trinken, um eine symbolische »Wiedergeburt« zu erleben. Wenn ihm dies nicht innerhalb einer Woche gelingt, stirbt er. In seiner jetzigen, ausgemergelten Form wagt er es nicht, selber

auf die Jagd zu gehen. Deshalb befahl er den Neanderthalern im Namen der Göttin durch den Mund der Statue, ihm die Elfen zu bringen. Sie entführten Mayana und Eberon in dem nächtlichen Überfall

und legten die gefesselten Elfen auf die Hände der Statue. Thantor brachte sie dann in den unterirdischen Tempelteil und bereitet dort die »Wiedergeburt« vor.

Reginas Turm

Meisterinformationen:

Die mächtige Magierin Regina von Helos ließ diesen Turm im Jahre 851 n. BF. erbauen, um dort ihren Lebensabend zu verbringen. Der Turm blieb vom großen Feuer vor 150 Jahren verschont. Nach der Vernichtung Thunatas durch die Göttin Travia nahm Regina Shed, einen verwaisten Neanderthaler, als Schüler auf. Sein Enkel, ein durchaus freundlicher, großer und kräftiger Neanderthaler namens Thrak, lebt noch immer im Turm. Er kennt Regina nur aus Erzählungen seiner Eltern, bemüht sich jedoch, ihrem großen Vorbild nachzueifern. Unter anderem setzt er dazu ihren spitzen, blauen, viel zu kleinen Magierhut auf und hüllt sich in Reginas lange Roben, die ihm gerade bis zum Knie reichen. Falls die Helden den Anblick eines 1,95 m großen, haarigen, flachstirnigen Mannes in zu enger Frauenkleidung belustigend finden, sollten Sie sie auf Thraks muskelbepackte Arme und seinen durchaus humorlosen Gesichtsausdruck aufmerksam machen.

Wenn die Helden über ihn spotten, wird Thrak die Anspielungen wahrscheinlich nicht verstehen und mitlachen. Leider kann Thrak weder lesen noch schreiben, Reginas Versuche, seinem Großvater die Schriftsprache beizubringen, schlugen fehl. Thrak freut sich, einmal Besuch von »echten« Menschen zu bekommen. Wenn die Helden an die Tür klopfen, wird er sie einlassen. Er verehrt, wie alle Stammesmitglieder, Travia und ist daher sehr gastfreundlich. Thrak begrüßt die Helden, so gut er kann (z. B. »Ha, gut, viel Besuch, kommen alle rein, ich hole Wein!«). Thraks Wein (vgl. Wohnzimmer) ist wahrhaft kein Gaumengenuß, aber Thrak ist sehr beleidigt, wenn die Helden sein großzügiges Angebot ablehnen. Er weiß, wo Reginas Tagebuch versteckt ist, und wenn es den Helden gelingt, sein Vertrauen zu erwerben, wird er es ihnen geben (»Ich haben große Schatz, Ihr dürfen sehen!«). Weitere Informationen zum Buch finden Sie unter »Reginas Tagebuch«.

Falls die Helden gewaltsam oder heimlich in seinen Turm eindringen, betrachtet er sie als Feinde und greift an. Wenn die Gruppe dann nicht versucht, ihn zu töten, und ihm eine Erklärung für ihr Eindringen liefert, die seinen simplen Verstand befriedigt, kann es ihnen noch gelingen, Thrak zum Freund zu gewinnen.

Allgemeine Informationen:

Der dreistöckige, runde Turm ist efeubewachsen, auf dem Spitzdach fehlen einige Schindeln. Er hat einen Durchmesser von acht Metern und ist etwa zwölf Meter hoch. Die Fenster des Erdgeschosses und des ersten Stockwerkes sind vergittert. Drei Stufen führen zu einem soliden Eichenportal, in das Holz ist ein eiserner Klopfring eingelassen.

Spezielle Informationen:

Die Fenster im dritten Stock sind zerbrochen. Das Efeu sieht stark genug aus, um einen leichten Menschen oder einen Elf zu tragen. Die Öffnung im Dach reicht aus, um einem Menschen Durchlaß zu gewähren. Man kann einen Dachbalken erkennen.

Meisterinformationen:

Falls keiner der Helden fliegen kann, ist es unmöglich, von unten ein Seil am Dachbalken zu befestigen. Die stärksten Efeuranken tragen ca. 55 Kilo Ge-



wicht. Um an ihnen hinaufzuklettern, muß der Held eine erfolgreiche Kletterprobe ablegen. Wiegt der Held mehr als 55 Kilo wird für je fünf Kilo überschüssiges Gewicht ein Punkt zur Kletterprobe addiert. Ein Held von 60 Kilo Gewicht müßte also eine Probe +1, ein Held mit 65 Kilo eine Probe +2 usw. ablegen. Bei einer mißlungenen Probe reißt der Efeu, und der Held nimmt 1W+2 Punkte Schaden. Wenn die Helden keine Vorsichtsmaßnahmen ergreifen, wird Thrak durch den Lärm eines Sturzes oder andere laute Geräusche auf die Gruppe aufmerksam. Er kommt durch die Tür, um nach der Ursache der Störung zu forschen. Ein Held, dem es gelingt, den Turm zu erklettern, kann am Dachbalken ein Seil befestigen. Falls jemand auf die Idee kommt, durch die Fenster zu blicken, sollten Sie die *Allgemeinen Informationen* zu dem betreffenden Raum vorlesen. Es ist möglich, in den dritten Stock oder in das Dachgeschoß zu steigen. Die Gitter im Erdgeschoß und ersten Stock können nur durch Magie oder eine Kraftprobe +10 entfernt werden. Die Tür ist verschlossen und wurde von Regina magisch gesichert. Sie läßt sich nicht durch Gewalt öffnen.

Erdgeschoß, das Wohnzimmer

Meisterinformationen:

Thrak sitzt natürlich nur im Sessel, wenn die Helden ihn nicht vorher auf ihre Anwesenheit aufmerksam gemacht haben.

Allgemeine Informationen:

Ein großer, runder Raum, an dessen einer Wand eine Wendeltreppe nach oben führt. Die Schränkchen und Bücherregale an den Wänden schmiegen sich in die Rundung, es scheint sich um Spezialanfertigungen zu handeln. In der Mitte des Raumes stehen mehrere Polstersessel um einen niedrigen Tisch. Auf dem Boden und den Sesseln sind aufgeschlagene Bücher, verschiedene Kleidungsstücke, Geschirr und andere Haushaltsgegenstände in wilder Unordnung verteilt. In einem Sessel sitzt eine Gestalt mit einem spitzen, blauen Hut auf dem Kopf und liest in einem dicken Wälzer.

Spezielle Informationen:

In den Regalen und auf dem Boden liegen etwa 50 verschiedene Standardwerke über Mathematik, Physik, Philosophie, Chemie und Magie, zum Beispiel Dants »Imperatives Kathégorium«, Nullsteins »Abhandlungen über die Objektivitätstheorie«, Boris Bumms »Explosionen und Stinkgase« und Gandolfs »Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene«. Die Kleidungsstücke sind teilweise zerrissen und scheinen lange nicht mehr gewaschen worden zu sein, auch das Geschirr ist sehr schmutzig. Falls die Helden Thrak unbemerkt be-

obachten, sollte ihn der Meister genauer beschreiben (vgl. oben). Er versucht zu lesen, hält aber das Buch verkehrt herum.

Meisterinformationen:

Thrak wird sich niemals freiwillig von einem Buch trennen, wenn die Gruppe Thrak tötet oder die Bücher stiehlt, kann sie sie an Sammler für bis zu fünf Dukaten pro Buch verkaufen. Die Werke sind jedoch zum Großteil veraltet, und die Helden müssen schon eine Weile suchen, bis sie einen Käufer finden. In einem der Regale befindet sich hinter einigen Bänden der »Enzyklopädia Magica« eine sehr alte Flasche Wein eines einst hervorragenden Jahrganges. Regina hatte sich diese Flasche für eine besondere Gelegenheit aufgehoben, und sie ist Thrak als Kind von seinem Vater geschenkt worden. Wenn sich die Gruppe etwas mit ihm anfreundet, öffnet er die Flasche für sie und gießt jedem eine Tasse voll Wein ein. Leider ist der ehemals edle Tropfen inzwischen überlagert und zu Essig geworden. Dennoch hält Thrak dieses Getränk für ungemein wertvoll (»Sein lecker Wein, von gute Regina, ganz fein!«) und achtet darauf, daß die Helden austrinken. Jeder Held, der von dem Wein trinkt, muß eine Mutprobe ablegen. Mißlingt sie, verzieht der Held beim Genuß des Essigs angewidert das Gesicht und fällt bei Thrak in Ungnade (»Du nicht mögen gut Trank? Regina haben mögen Wein, und Regina gewesen gut, also du nix gut!«). Mit einiger Überredungskunst kann es dem Helden aber gelingen, Thrak wieder günstig zu stimmen.

Erster Stock, Schlafzimmer

Allgemeine Informationen:

Das Auffälligste in diesem Raum ist ein großes, rundes Bett in seinem Zentrum. Auf ihm liegen in wildem Durcheinander seidene Laken, Kissen und Decken, die offenbar häufig benutzt werden und seit Jahren nicht mehr gereinigt wurden. An einer Wand steht ein Schminktisch mit einem stumpfen Spiegel, daneben ein halbrunder Schrank mit Schiebetüren. Darin hängen und liegen viele Kleidungsstücke. Eine Waschkübel aus Emaille und ein dazu passender Krug auf dem Nachttisch sind mit Staub bedeckt.

Spezielle Informationen:

In den Schubladen des Spiegeltisches liegen verschimmelte Kosmetika, die Kleider sind Frauenkleider. Der Wasserkrug ist zum Heim für eine dicke Spinne geworden, sie hat ihr Netz über seine Öffnung gewebt. Die Fächer des Nachttisches enthalten Kämmen, Bürsten, einige Leinentaschentücher, einige Pinsel und zwei ausgetrocknete Tuschehläschen.

Meisterinformationen:

Wenn ein Held so unvorsichtig ist, in den Krug zu greifen, wird er von der Spinne gebissen. Ihr Biß ist giftig, aber für einen Menschen relativ ungefährlich. Die Hand des Gebissenen schwillt für 1W6 Tage an und juckt fürchterlich. Wenn es seine Waffenhand ist, kämpft er für diese Zeit mit einem Abzug von -2 auf seinen Attacke- und Paradowert. Reginas Tagebuch lag zu ihren Lebzeiten in einer Schublade des Nachttisches, sie pflegte die Erlebnisse des Tages aufzuschreiben, bevor sie zu Bett ging. Thrak hat das Buch in eine Mauerritze hinter dem Kleiderschrank geschoben (mit seiner hohen Körperkraft gelang es ihm ohne größere Probleme, den Schrank zu verrücken). Regina hat ihren Schülern eingeschärft, dieses Beweisstück für die üblen Mächenschaften des Tempels wie ihren Augapfel zu hüten und an einen guten Menschen weiterzugeben. Sie wollte unter allen Umständen verhindern, daß machtgierige Menschen ihre Entdeckungen für böse Zwecke nutzen. Es ist äußerst unwahrscheinlich, daß die Helden das Versteck durch Zufall finden.

Zweiter Stock, Laboratorium

Allgemeine Informationen:

Dieser rußgeschwärzte Raum ist vollkommen verwüstet. In die Decke ist eine runde Falltür eingelassen. Der Boden ist mit Glas- und Holzsplittern, Schlacke und Metallteilen bedeckt, einige versengte und halbzerfetzte Möbelstücke lassen noch erkennen, daß sie einst Tische und Schränke waren. Vor den zerschmetterten Fenstern wächst Moos und Unkraut.

Spezielle Informationen:

Jedem Helden, der sich schon etwas mit Alchimie beschäftigt hat, laufen kalte Schauer über den Rücken. Dies hatte ihm sein Lehrer immer ausgemalt, als er ihn vor Experimenten mit Salpetersäure, Schwefel und Holzkohle warnte (oder war es Natronlauge und Äthanol gewesen? Egal!). Hier muß ein Labor explodiert sein. Die Überreste sehen nicht mehr verwertbar aus. Die Pflanzen unter den Fenstern sind in der vom Regen feuchten Schlacke gewachsen. Sie überwuchern ein stabiles, kleines Metallkästchen, welches die Explosion relativ unbeschadet überstanden hat.

Meisterinformationen:

Thraks Vater hat in Reginas Labor probiert, was passiert, wenn man ein bißchen hiervon und ein bißchen davon in einen Kolben mengt und diesen erhitzt - mit durchschlagendem Ergebnis. Nur durch die hohe Konstitution der Neanderthaler überlebte er. Thrak erinnert sich noch dunkel an den Vorfall (er war damals gerade drei Jahre alt) und hat eine pa-

nische Angst vor diesem Raum (»Machen bösum, bumm, bumm, nix wollen gehen rein!«).

Falls die Helden die Falltür öffnen, ergießt sich ein Schwall dreckiges Wasser über sie (vgl. Dach).

Das Kästchen ist verschlossen, der Schlüssel wird von den Helden nur gefunden, wenn sie 1W6 Stunden lang die Überreste des Labors durchsuchen. Es kann allerdings auch mit einem erfolgreichen Talentwurf auf *Schlösser öffnen* oder in einer Siedlung von einem Schmied geöffnet werden. Wenn die Helden es mit Gewalt aufbrechen, zerstören sie den Inhalt. Die Schatulle enthält drei verkorkte Reagenzgläser und ein Pergament mit komplizierten chemischen Formeln darauf. Jeder Held, der etwas von Alchimie versteht, erkennt die Symbole für Gold und Blei. Nur mit einem erfolgreichen Alchimie-Wurf +7 wird der gesamte Zusammenhang begriffen. Es handelt sich bei der Flüssigkeit in den Reagenzgläsern um ein Nebenprodukt von Reginas Forschungen, ein Elixier, welches Gold in Blei verwandelt (nicht umgekehrt!). Der Inhalt eines Glases reicht für die Verwandlung von 5000 Goldmünzen aus. Unwahrscheinlich, daß jemand anders als ein Alchimist daran Interesse haben könnte. Die Flüssigkeit läßt sich jedoch hervorragend verwenden, um Leuten einen »Streich« zu spielen (ein Tropfen in die prall gefüllte Börse ...).

Dritter Stock, Dach

Allgemeine Informationen:

Durch das Loch im Dach ist Wasser eingedrungen, eine brackige Flüssigkeit steht knöchelhoch auf dem Boden. Die Dachbalken sind angefault, in den Sparren hat sich ein Krähenpaar sein Nest gebaut, das beim Auftauchen der Helden schimpfend davonfliegt.

Spezielle Informationen:

In der Mitte des Bodens, unter dem Wasser verborgen, befindet sich eine Falltür, die zum Labor führt. Im Krähenest liegt neben wertlosen, glitzernden Gegenständen ein silberner Anhänger, der den Vollmond darstellt. Auf der Rückseite sind Runen eingraviert.

Meisterinformationen:

Der Anhänger ist ein elfisches Amulett, die Runen sind aus der Geheimsprache der Hochelfen. Jeder Elf kann das Schmuckstück als Elfenarbeit identifizieren. Ein Elf (nicht Waldelf), der eine erfolgreiche Klugheitsprobe +5 ablegt, erkennt, daß es zum Schutz vor etwas sehr Bösem dienen soll. Bei einer erfolgreichen Klugheitsprobe +10 erinnert er sich an alte Schauernmärchen aus seiner Jugend, nach denen das Symbol des Mondes Vampire abwenden soll, besonders Vampire, die nur Elfen jagen. Das

Amulett ist magisch, es erhöht den Rüstungsschutz seines Trägers um fünf und macht ihn gegen *Hypnose* (vgl. Thantor im Anhang) immun, allerdings nur bei Angriffen von Elfvampiren. Der Meister sollte es sich merken, wenn ein Held das Amulett trägt, und bei einem Kampf gegen Thantor die Trefferpunkte des Vampirs gegen den Träger entsprechend verringern.

Das Amulett hing um den Hals eines der Elfen, die den Feylamia jagten. In der Verkleidung des Hohepriesters gelang es Thantor, sie zu töten. Als er die ausgeblutete Leiche seines Opfers im Wald verscharrte, riß sich das Kettchen los und blieb an einem Ast hängen. Über viele Umwege gelangte es schließlich in das Krähenest, wie es magische Dinge so an sich haben, niemals verlorenzugehen.

Reginas Tagebuch

Meisterinformationen:

Dieses Tagebuch enthält viele wichtige Informationen. Es bietet sich an, es einen Helden, der des Lesens kundig ist, laut vorlesen zu lassen. Wenn die Spieler Thrak befragen, können sie noch mehr über die »Mutter« (Travia) und das Tal erfahren, der Meister sollte hier noch einige der unter »Thunata« gegebenen Informationen verwenden und notfalls improvisieren. Auch Fragen zu den abgekürzten Teilen des Tagebuches können so beantwortet werden, doch Vorsicht! Verraten Sie den Spielern nicht zu viel, Regina hatte keine Ahnung, daß es sich bei dem Hohepriester um einen Elfvampir handelte.

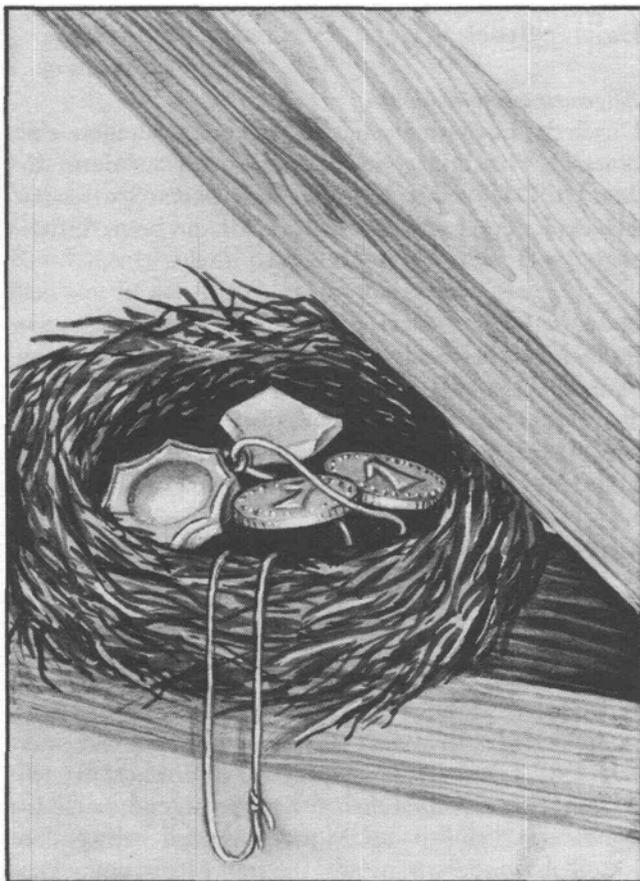
Die letzten Seiten des Tagebuches mit ihren Vermutungen über die Herkunft des Menschen sind natür-

lich für jeden Geweihten schiere Gotteslästerung. Ein Geweihter, der zuläßt oder sogar dabei hilft, daß diese gefährlichen Theorien verbreitet werden, muß damit rechnen, bei seinem Gott/seiner Göttin in Ungnade zu fallen. Als Meister können Sie in diesem Fall dem Geweihten sämtliche Karmapunkte streichen, bis er eine angemessene »Buße« leistet (z. B. drei Bekehrungen oder den Bau eines Tempels etc.). Wenn ein Geweihter den Text vorliest und dabei kurzentschlossen die lästerlichen Passagen übergeht oder die betreffenden Seiten vernichtet, geben Sie ihm ruhig einige zusätzliche Abenteuerpunkte.

72. Tag des Jahres 851 n. BK
Die Bauarbeiten am Turm sind endlich abgeschlossen. Nun kann ich mich fernab der Wirren des Reiches niederlassen und meine Forschungen betreiben, Frieden und Ruhe, wie oft habe ich mich schon danach gesehnt! Seltsamerweise hat sich der Hohepriester öffentlich dagegen ausgesprochen, mir das Land für den Turm zu überlassen. Eigentlich sollte man ja gerade von ihm Gastfreundschaft erwarten. Doch es ist gleichgültig, der Rat ließ sich von meinem harten Gold eher überzeugen als von den vagen Argumenten des Priesters.

157. Tag des Jahres 851 n. BK
Nachdem ich einige unbedeutende Experimente durchgeführt habe, bin ich auf etwas wirklich Aufregendes gestoßen! Es gibt eine neuartige, völlig unbekannt Art von Magie! Durch einen seltsamen Zufall lernte ich Elfen kennen, die in den Wäldern leben. Sie sind anders als ihre Vettern in den Bergen und sehr scheu. Diese »Waldelfen«, wie ich sie vorerst nenne, verfügen über mächtige Zauber völlig neuer Art.

Die Tagebucheintragungen der nächsten fünf Jahre beschäftigen sich hauptsächlich mit Waldelfen und ihren Lebensgewohnheiten, besonders mit ihrer Art von Magie. Gelegentlich, in Randbemerkungen wie »Der Gemüsehändler verbat mir, seinen Laden zu betreten, da es die Kundschaft abschreckt, wenn er an Magier verkauft«, oder »Aufdem Weg folgte mir ein Stück eine Gruppe Kinder, die Spottlieder über Zauberer sangen«, wird deutlich, daß die Bürger Thunatas eine immer stärkere Abneigung gegen **Regina** entwickeln. Diese ist jedoch viel zu sehr in



ihre Forschungen verstrickt, um solch kleinen Anfeindungen Aufmerksamkeit zu schenken.

124. Tag im Jahre 856 n. BK

Heute hat jemand einen Stein nach mir geworfen! Langsam beginne ich, mir über die Feindseligkeiten der Bürger Sorgen zu machen. Ich wage mich nur noch nachts aus meinem Turm und lasse mir alle Lebensmittel heimlich ins Haus liefern. Selbst die Orangeroben beschimpfen mich auf offener Straße. Vielleicht würde ich wegziehen, aber meine Forschungen binden mich an diesen Ort.

Wieder folgende Eintragungen über Reginas Untersuchungen und die wachsende Feindseligkeit der Einwohner von Thunata.

340. Tag im Jahre 856 n. BK.

Mein Elfenfreund aus längst vergangenen Abenteuer Tagen, Larek, ist endlich eingetroffen. Ich benötige seine Kenntnisse über die Kultur und Physiologie von Elfen dringend zur Weiterführung meiner Forschungen. Es wäre eng geworden, zu zweit in meinem kleinen Turm zu schlafen. Glücklicherweise haben ihn die Priester eingeladen, im Tempel zu übernachten. Es scheint, als ob sich der allgemeine Haß nur auf Magier bezieht und ansonsten doch den Geboten der Gastfreundschaft gehorcht wird.

341. Tag im Jahre 856 n. BK

Larek ist spurlos verschwunden! Die Priester behaupten, er wäre am frühen Morgen abgereist, doch ich glaube ihnen nicht. Durch unsere gemeinsam bestandenem Abenteuer kenne ich Larek gut genug, um zu wissen, daß er sich verabschiedet oder mir eine Nachricht hinterlassen hätte. Ihm muß etwas zugestoßen sein, und ich werde herausfinden, was.

342. Tag im Jahre 856 n. BK

Die Bürger und vor allem die Priester reagieren äußerst feindselig auf meine Fragen nach Larek. Ich werde das unguete Gefühl nicht los, daß sein Aufenthalt im Tempel etwas mit seinem Verschwinden zu tun hat.

353. Tag

Bis jetzt haben meine Nachforschungen nichts ergeben. Heute ist ein wandernder ElfaufAbenteurersuche in Thunata angekommen. Er wird im Tempel übernachten. Ich werde ihm unsichtbar folgen, um zu sehen, was geschieht.

353. Tag, Abend

Entsetzlich! Die Priester haben den Elfen überwältigt und in einer nächtlichen Zeremonie im Tempel geopfert. Viele angesehenen Bürger waren anwesend. Jetzt weiß ich, warum Larek verschwunden ist! Meine Astralenergie reichte nicht aus, um den Vanitar-Zauber lange genug aufrechtzuerhalten, und sie haben mich bemerkt. Es gelang mir, mit knapper Not in den Turm zu fliehen, aber die Bürger und Priester belagern den Turm, um mich zu töten. Noch ist es ihnen nicht gelungen,

meine Schutzzauber zu überwinden, aber es kann nicht mehr lange dauern. Mein Leben war erfüllt und lang, ich kann mich nicht beklagen, wenn es heute endet. Mich dauert nur, daß ich den Tod meines Freundes und anderer unschuldiger Reisender nicht rächen kann ...

354. Tag

Ein Wunder ist geschehen! Ich hörte einen gewaltigen Knall und dachte erst, sie hätten das Tor gesprengt. Plötzlich sah ich, daß Thunata in Flammen stand. Horden von haarigen Wesen ergossen sich über die Straßen der Stadt. Von meinem Turmfenster aus konnte ich sehen, wie sie die Bürger niedermetzelten. Mein Turm blieb von den Flammen verschont. Die Kämpfe sind vorbei, ich glaube nicht, daß viele Bürger überlebt haben. Die Monster lagern in den rauchenden Ruinen, sie haben dem Turm bisher keine Beachtung geschenkt. Ich werde sie weiterhin beobachten.

In den nächsten Wochen beobachtet Regina die seltsamen Wesen und stellt fest, daß sie zwar primitiv, aber durchaus friedlich wirken. Schließlich, als ihr die Nahrungsmittel ausgehen, wagt sie sich in die Stadt. Die primitiven Fast-Menschen nehmen sie nach ihrem ersten Erstaunen freundlich auf. Regina versteht ihre Sprache nicht, aber beginnt sie zu erlernen. Der Forschergeist der Magierin erwacht, sie will herausfinden, wer diese Lebewesen sind und woher sie kommen. Sie beginnt, die Grundzüge ihrer fremden Sprache zu erlernen. Einen außergewöhnlich intelligenten, verwaisten Jungen nimmt sie als Schüler auf, und beginnt, ihm Aventurisch beizubringen. Die Menschen (Regina fängt an sie als Menschen, wenn auch sehr dumme und einfache, zu betrachten) scheinen aus einem fernen Tal zu kommen und durch den unerklärlichen Einfluß der »Mutter« hierhergelangt zu sein. Der Name des Stammes in deren Zischlautsprache ist für Regina unaussprechbar. Ihren Schüler benennt sie kurzerhand von Shdrfzshshshzzz in Shed um. Um herauszufinden, woher der fremde Stamm kommt, beschreibt sie ihm sämtliche ihr bekannten und in Büchern erwähnten Täler. Zu jeder ihrer Beschreibungen meint er: »Nee, ander Tal!« Kurzerhand nennt sie die seltsamen Wesen »Neanderthaler« und fängt an, ein Buch über sie zu schreiben. Die Tagebucheintragungen werden immer verwirrter, Regina scheint senil zu werden. Bevor die Aufzeichnungen abrupt enden, stellt sie sogar die These auf, daß die Neanderthaler Vorfahren der Menschen seien. Der Mensch sei nicht von den Göttern erschaffen worden, nein, er habe sich zu seiner jetzigen Form entwickelt und sei einmal so ähnlich wie die *Neanderthaler* gewesen. Sie füllt etwa 50 Seiten mit diesem Gedankengebäude und stellt eine Theorie auf, die sie »Evolutionstheorie« nennt. Regina zieht zum Beweis ihrer Behauptungen alle möglichen und unmöglichen Tatsachen heran ... Schade, daß ein so klarer Verstand sich am Lebensabend so schwer verirren konnte!

Der Tempel Travia

Meisterinformationen:

Travia entweichte in ihrem Zorn ihren eigenen Tempel, als Mahnmal für alle Frevler und als Zeugnis von der Macht der Göttin. Die Neanderthaler haben das Gebäude dennoch als »Haus der Mutter« erkannt. Sie verehren die Statue im Tempel, obwohl sie gespalten ist. Nur Thrak, dessen geistige Fähigkeiten weit größer als die eines durchschnittlichen Stammesmitgliedes sind, weigert sich, den Tempel zu betreten. Er spürt, daß dieser Ort die Gunst der Mutter verloren hat. Der Tempel blieb von den Kämpfen vor 100 Jahren verschont. Die Bürger wagten aus Angst vor Travia nicht, dorthin zu fliehen, und die Neanderthaler betraten ihn aus Ehrfurcht vor der Mutter nicht. Sie besuchen auch jetzt nur den Hauptraum, die restlichen Zimmer liegen unberührt.

Allgemeine Informationen:

Der Tempel wurde aus weißem Marmor erbaut, sein Grundriß ist fast quadratisch, über die Mitte des Gebäudes wölbt sich eine halbrunde Kuppel aus Blau-stein, auch Opalit genannt, eine lichtdurchlässige, wertvolle Gesteinsart, die in den Salamandersteinen gefunden wird. Die Seitentrakte werden von einem flachen Marmordach bedeckt. Mehrere Stufen führen zu einem geborstenen, reichverzierten Portal in der Mitte der Fassade.

Spezielle Informationen:

An der Vorderwand befinden sich keine Fenster. Im Osten und Westen gewähren verglaste Fensteröffnungen Einblick in die Räume des Seitentraktes. Die Vorhänge von zwei Zimmern sind aufgezo- gen, und man kann in ein Gästezimmer und einen Tempeldienerraum hineinsehen.

Die Eingangstür des Tempels scheint durch eine gewaltige Druckwelle gesprengt worden zu sein. Über dem Portal ist in den Marmor das riesige, kunstvolle Bildnis einer Wildgans eingemeißelt. Ihre gespreizten Schwin- gen erheben sich schützend über dem Tor.

Meisterinformationen:

Als Travia ihren Schutz von Thunata nahm, barsten die Tore des Tempels. Wenn die Neanderthaler die Helden bemerkt haben, beobachten sie diese miß- trauisch, sobald sie sich dem Tempel nähern. Falls einer der Helden auf den Gedanken kommt, ein Fen- ster zu zerbrechen, um so in den Tempel einzudrin- gen, stellen sich ihm wütende Neanderthaler in den Weg.

Wenn die Helden durch die Fenster in einen Raum blicken, sollte ihnen der Meister die betreffenden *Allgemeinen Informationen* vorlesen.

Die Cella (Der Kultraum des Tempels)

Allgemeine Informationen:

Der 25 mal 25 Meter große Raum liegt in bläulichem Halbdunkel. Er wird von der Kuppel aus Opalit über- spannt, die das Tageslicht filtert. Am Stirnende des Saa- les reckt eine zehn Meter hohe Marmorstatue einer mütterlichen Frau den Helden grüßend die Hände ent- gegen. (Meisterinfo: Demonstrieren Sie den Spielern die Armhaltung - achten Sie dabei darauf, daß sich Ihre Hände auf gleicher Höhe befinden. - Siehe auch »Raum des Hohepriesters«.) Über der Statue besteht die Decke aus orangefarbenem Glas, so daß die Son- nenstrahlen das Bild der Göttin in warmes, oranges Licht tauchen. Ein handbreiter Riß läuft der Länge nach durch das gewaltige Standbild, als ob ein Blitz ein- gefahren wäre. Die Wände sind bunt bemalt, ansonsten ist der Raum leer. An der Ost- und Westwand der Cella hängen zwei Türen schief in den Angeln.

Spezielle Informationen:

Die Wandbilder stellen Szenen aus dem Stadtleben dar. Man sieht lachende Menschen beim Gastmahl, kinder- reiche Familien und alte Ehepaare. Auf vielen der Ge- mälde kreist eine Wildgans über dem Geschehen. Der Spalt in der großen Statue ist ganz glatt und schnurge- rade. Selbst die Zwerge wären mit ihren exakten Werk- zeugen nicht in der Lage, einen massiven Marmor- block mit dieser Genauigkeit zu teilen. Der Boden des Raumes scheint unregelmäßig gefegt zu werden. Um den Sockel des Standbildes ist eine Kette aus Moosrös- chen und Margariten gewunden, ein silberner Becher und einige Wurzeln und Beeren liegen zu ihren Füßen.

Meisterinformationen:

Die Neanderthaler bemühen sich, den Tempel der »Mutter« nach bestem Vermögen vor dem Verfall zu schützen, sie haben auch den Boden gefegt. Unter den Opfergaben der Wilden vor der Statue befindet sich nichts Wertvolles, der Becher entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als versilbertes Kupfer. Die Szenen auf den Wandbildern sind in ähnlicher Art in allen größeren Travia-Tempeln zu finden. Hinter dem Standbild befindet sich eine Geheimtür. Sie wurde vom Oberpriester benutzt, um während der Andachten überraschend in der Cella zu erscheinen. Wenn die Helden sie finden und untersuchen, wer- den sie feststellen, daß die Scharniere unlängst geölt wurden. Die Neanderthaler legten die geraubten El- fen auf »Befehl der Göttin« zu Füßen der Statue nie- der und verließen dann den Tempel. Der Feylamia Thantor schleifte die Entführten durch die Geheim- tür, er schmierte diese Tür vorher, um verräterische Geräusche zu unterdrücken.



Räume der Gäste und Priester

Meisterinformationen:

Die zehn Räume im Ost- und Westflügel des Tempels sind gleich eingerichtet. Sie dienen als Gästezimmer für Reisende und als Schlafstätten für die Tempeldiener. Der Meister kann die Raumbeschreibung leicht abgewandelt wiederholen. Raum A ist gesondert beschrieben, da sein Zustand von dem der anderen Zimmer abweicht.

Allgemeine Informationen:

Die Tür des fünf mal fünf Meter großen Raumes ist nicht verschlossen. Der Boden wird von einem groben Wollteppich bedeckt, vor den Fenstern hängen orangefarbene Leinenvorhänge. Neben einem großen Schrank steht an der Nordwand ein gemachtes Bett mit einer hölzernen Truhe davor. Über dem Kopfende des Bettes hängt ein Holzrelief. Ein Schreibtisch mit zwei Schubladen und ein Stuhl vervollständigen die einfache, aber nicht ungemütliche Ausstattung.

Spezielle Informationen:

Der Schrank ist bis auf eine dicke Staubschicht leer, in der Truhe finden die Helden saubere, sorgfältig gefaltete Bettwäsche. Der Raum sieht aus, als ob er seit vielen Jahren von keinem lebenden Wesen mehr betreten wurde. In den Schubladen befinden sich einige Federkiele, ein Fläschchen mit eingetrockneter Tinte und mehrere unbeschriebene Pergamentbögen.

Gästezimmer A

Allgemeine Informationen:

In diesem Raum ist das Bett ungemacht, außerdem stehen die Schreibtischschubladen offen. Der Stuhl ist umgekippt und liegt mitten im Zimmer.

Spezielle Informationen:

Die Schubladen sind vollkommen leer. Im Schrank befinden sich altmodische Gewänder. Der Träger dieser Kleidungsstücke muß ein großer, schlanker Mann gewesen sein. Falls die Helden die Taschen aller Kleidungsstücke durchsuchen, finden sie zwei Heller, ein Stück Schnur und einen kleinen Bronzeschlüssel. Außerdem fördern sie ein ledergebundenes Büchlein zutage. In das Buch sind mit geschwungener Handschrift Namen, Daten, Orte und kleinere Geldbeträge zwischen fünf Silbertalern und zehn Dukaten eingetragen, z. B. Teske Björis, 36.851, Thorwal, 17 ST. Wenn die Helden die Wände sorgfältig betrachten, entdecken sie über der Tür und unter dem Fenster verwischte Kreidzeichnungen. Hier scheinen einmal ein Kreis und eine elfische Rune aufgemalt worden zu sein. Ein Elf, der eine Klugheitsprobe +5 besteht, erkennt das Zeichen als »Mahd«, das hochelfische Symbol für »Mond«.

Meisterinformationen:

Lelnios, ein elfischer Abenteurer, war der letzte Bewohner dieses Raumes. Er übernachtete auf der Durchreise im Tempel und wurde in jener Nacht, in der sich die Magierin Regina unsichtbar in den Tempel schlich, aus seinem Zimmer gezerrt und dem »Hohepriester« geopfert. In den turbulenten Geschehnissen der nächsten zwei Tage (vgl. *Geschichte Thunatas und Reginas Tagebuch*) fanden die Tempeldiener keine Zeit, das Zimmer wieder herzurichten. Das Notizbuch enthält die Namen und Wohnorte von Leuten, denen Lelnios Geld schuldet. Falls die Spieler nach 100 Jahren noch Verwandte der Gläubiger ausfindig machen, besteht lediglich eine fünfprozentige Chance, daß sich diese noch an irgend etwas erinnern. Das Geld nehmen sie selbstverständlich trotzdem gerne. Sein sechster Sinn ließ den Elfen in seiner letzten Nacht aufwachen und etwas von der Nähe eines Feylamias spüren. Er brachte hastig die kreidenen Schutzzeichen an. Es ist äußerst zweifelhaft, daß sie etwas gegen Thantor genutzt hätten. Die menschlichen Diener, die Lelnios kurz darauf niederschlugen und zur Opferung vorbereiteten, bemerkten sie nicht einmal.

Raum des Hohepriesters

Allgemeine Informationen:

Der Teppich dieses 8 mal 6 Meter großen Raumes ist aus flauschiger Phraischafwolle geknüpft und tieforange gefärbt. Das große, runde, ungemachte Bett an der östlichen Wand scheint bequem zu sein, seidene Laken und Kissen in allen Orangetönen sind darauf verstreut. Über dem Bett hängt ein Gemälde. In einer Nische neben dem Bett, hinter einem kleinen Altar, steht eine kleinere Version der Statue Travias in der großen Halle. Die Fenster sind aus orangefarbenem Glas, der Schreibtisch davor zeugt von edler Handwerkskunst. Neben dem niedrigen Eichentisch in der Mitte des Raumes stehen zwei gepolsterte Stühle.

Spezielle Informationen:

Das Ölgemälde stellt einen hochgewachsenen, alten Mann mit weisen Augen dar, der einen Stab über seinen Kopf hält. In der Luft kreisen drei Wildgänse. Der Mann trägt wallende, orangefarbene Roben. Am Rahmen ist eine bronzene Plakette angebracht, auf der in verschnörkelter Schrift »Kairon, zum Dank für seine Dienste, von den Bürgern Thunatas« steht. Die Statue Travias ist zwei Meter hoch und gleicht ihrem Vorbild in der Halle. Sie besteht ebenfalls aus Marmor. Bei genauer Betrachtung merken die Helden, daß sich einer ihrer vorgestreckten Arme leicht neigt, als ob er nach unten gedrückt worden wäre. (Demonstrieren Sie den Spielern die Armhaltung.) In den Schubladen des

Schreibtisches finden sich verschiedene Aufzeichnungen über die Einkäufe des Tempels und ein dickes Buch, in dem Eheschließungen, Geburten und Todesfälle der Bürger Thunatas verzeichnet sind, ebenso die Namen sämtlicher Gäste des Tempels. Die Eintragungen enden abrupt vor 100 Jahren. In den letzten 20 Jahren wurden die Bilanzen von »Kairon, Hohepriester Travias« unterzeichnet. Wenn die Helden genau auf die Handschrift achten, bemerken sie, daß sie sich nach den ersten zehn Jahren etwas verändert, fast wie der Versuch, die vorherige Schrift nachzuahmen. Außerdem liegen im Buch einige Pergamente mit Konstruktionszeichnungen für einen kleinen, unterirdischen Tempel. Dieses Gebäude soll nur aus einem Raum bestehen. Der Großteil der Berechnungen dreht sich um einen Geheimgang aus dem Altarraum, der in ein unterirdisches Höhlensystem münden soll.

Meisterinformationen:

Kairon ist der Priester, der von Thantor, dem Feylamia, getötet und imitiert wurde. Die Statue verbirgt den Geheimgang zum unterirdischen Teil des Tempels. Wenn der Arm bewegt wird, dreht sich das Standbild zur Seite und gibt eine nach unten führende Wendeltreppe frei. Gleichzeitig ertönt unten im verborgenen Tempel eine Glocke, die einst dazu da war, um die degenerierten Priester zu warnen. Falls Thantor die Helden bis jetzt noch nicht bemerkt hat, besteht eine 50%ige Chance, daß er die Glocke hört. Thantor hat seine Gefolgsleute zum Bau des Tempels angeregt, um sich eine zusätzliche Fluchtroute zu schaffen. Während seiner Flucht vor den Hochelfen versteckte er sich in einer Felsspalte. Sie führte tiefer unter die Erde, war aber zu schmal für einen Menschen. Die Elfen folgten ihm dicht auf der Spur und hatten den Spalt bald entdeckt. Thantor nahm die Gestalt eines kleinen Kindes, welches er vor kurzer Zeit getötet hatte, an und schlängelte sich tiefer in den Spalt, bis er die Kristallhöhlen erreichte. Die Elfen verloren seine Fährte, und nach einigen Tagen der Ruhe kroch er hervor und kam nach Thunata. Nach seinen Berechnungen lagen die Höhlen fast genau unter dem Tempel, er berechnete also einen Durchbruch.

Die Wendeltreppe

Allgemeine Informationen:

Die steile gewundene Treppe unter der Statue führt hinab in die Dunkelheit. Sie ist aus den Felsen gemeißelt. Es ist unmöglich, auf der engen Treppe nebeneinander zu gehen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden die Treppe genau betrachten, merken sie, daß ein Steinquader an der Spitze der Treppe etwas

tiefer als die umgebenden Steine liegt. Die 14. und die 21. Stufe sind von einer haarfeinen Rille umgeben. Wenn sie von einem Gewicht von mehr als 20 Kilo belastet werden, lösen sie eine Falle aus (vgl. Meisterinformationen). Diese Rille ist nur von der 13. bzw. 20. Stufe aus zu erkennen, und auch nur von einem Helden, der eine helle Lichtquelle (Fackel etc.) mitführt.

Meisterinformationen:

Die Treppe hat 50 Stufen. Der Meister sollte darauf achten, auf der wievielten Stufe sich jeder Held befindet. Sobald ein Held auf die 14. oder 21. Stufe tritt, klappt der Steinquader oben hoch und ein Schwall ranzigen Öls ergießt sich über die Treppe, ebenso wenn die Helden den Quader oben mit Gewalt aufbrechen. Das Öl macht die Stufen schlüpfrig und glitschig. Jeder Held, der auf der Treppe steht, muß eine Geschicklichkeitsprobe ablegen, um nicht den Halt zu verlieren. Mißlingt diese, rutscht er mit gewaltigem Getöse die Treppe herab. Jeder Held unter ihm muß eine Geschicklichkeitsprobe +3 ablegen, um sich an die Wand zu drücken und ihm auszuweichen, oder eine Geschicklichkeits- und eine Körperkraftprobe, um ihn aufzuhalten. Wenn diese nicht gelingen, wird er ebenfalls mit hinabgerissen.

Um die ölbedeckte Treppe hinauf- oder hinabzugelangen, muß ein Held für je zehn Stufen (d. h. auf der 10., der 20., der 30. und der 40.) eine Geschicklichkeitsprobe ablegen, andernfalls rutscht er und fällt. Die Treppe hinabzurutschen verursacht pro Stufe 1/4 TP Schaden (abgerundet). Falls sich Thantor bei der Gruppe befindet, wird er versuchen, als letzter hinabzusteigen und die Falle auf der 14. Stufe auszulösen. Dank seiner Geschicklichkeit bereitet es ihm keine Mühe, sich auf der Treppe zu halten.

Dunkler Tempel

Allgemeine Informationen:

Am Fuße der Treppe liegt ein kurzer Gang, dahinter erkennt ihr einen größeren Raum. Als ihr näherkommt, seht ihr eine greuliche Parodie der Cella im oberirdischen Teil des Tempels. Euer flackerndes Fackellicht enthüllt Wandgemälde, die grausame Opferhandlungen und Folterungen zeigen. Am Kopfende des Raumes steht die Statue einer Frau mit ausgestreckten Armen, in die Kleidung einer billigen Schankmaid aus Al-Anfa gehüllt. Ihr Rock reicht ihr kaum bis zu den Knien, und sie streckt euch die Arme lüstern entgegen. Zu ihren Füßen liegt eine Wildgans, deren lange Zunge ihr den Spann leckt.

Spezielle Informationen:

Die Szenen auf den Wandgemälden sind unbeschreiblich und werden daher auch nicht näher beschrieben.



Der Fußboden ist staubbedeckt, es sind jedoch Fußspuren zu erkennen, die einmal durch den Raum führen und an der Südwand plötzlich aufhören. Wenn die Helden kreuz und quer durch den Raum rennen, verwischen sie die Spuren. Die Statue ist aus Ton und innen hohl.

Meisterinformationen:

In diesem Raum kamen die Anhänger Thantors zu geheimen Treffen zusammen und führten (gelinde gesagt) merkwürdige Riten durch. Der Feylamia wußte, daß die Teilnahme von Bürgern an diesen verbotenen Zeremonien ihm ihre ewige Verschwiegenheit sichern würde. Die Fußspuren stammen von Thantor, der die beiden gefangenen Elfen mit seinen übermenschlichen Kräften durch diesen Raum trug. An der Stelle der Wand, wo die Fußspuren enden, befindet sich eine verborgene Tür. Die Helden finden sie ohne Probleme, wenn sie an der richtigen Stelle suchen. Die Lage der Geheimtür läßt sich auch anhand der Pläne, die im Schlafzimmer des Hohepriesters verborgen sind, feststellen. Falls die Gruppe die gesamte Wand absucht, dauert ihre Suche eine halbe Stunde.

Wenn einer der Helden in gerechtem Zorn (nicht etwa um an versteckte Schätze zu gelangen) die bössartige Kopie einer Travia-Statue zerschlägt, leuchtet

die Waffe, die er dazu benutzt, für einen Moment orange auf. Auf ihr liegt jetzt der Segen Trvias. Wenn der Held diese Waffe benutzt, erhöhen sich sein Attacke- und sein Parade-Wert um je zwei Punkte, und die Waffe erhält einen Schadensbonus von zwei Punkten, das heißt, sie verursacht bei jedem Treffer zwei zusätzliche *Schadens*-, nicht Trefferpunkte. Dieser Segen gilt nur für den Helden, der das Standbild zerstörte. Sollte dieser Held je die Gebote der ehelichen Treue oder der Gastfreundschaft brechen, verliert seine Waffe diesen Segen, ebenso, wenn ein anderer sie benutzt.

Geheimgang

Allgemeine Informationen:

Hinter der verborgenen Tür befindet sich ein schmaler, dunkler Gang, der abwärts führt.

Der Gang ist in den blanken Fels gehauen. In einer Nische liegen drei humanoide Skelette, daneben ein Haufen Werkzeuge.

Spezielle Informationen:

Die Skelette stammen von Menschen, an ihnen hängen noch die halbverrotteten Fetzen einfacher Kleidung. Im Werkzeughaufen liegen drei Spitzhacken, Meißel, Hämmer usw., alles noch recht gut erhalten.

Meisterinformationen:

Die Knochen stammen von drei Arbeitern, die den Tunnel bauten und danach von Thantor ermordet wurden. Wenn die Helden die sterblichen Überreste genauer untersuchen, finden sie zwölf Helfer und ein silbernes Armband im Werte von vier Silberstücken.

Höhle der Kristalloiden

Allgemeine Informationen:

Der Gang, durch den die Helden gekommen sind, mündet in eine Höhle. Das Licht der Fackeln bricht sich in Tausenden von Kristallen, die aus der Decke und dem Boden dieser ca. 20 Meter langen und 10 Meter breiten Höhle wachsen. Am südlichen Ende verengt sich die Höhle, und ein Durchgang ist zu erkennen. Ein gerader Pfad führt zwischen den teilweise mannshohen Kristallen hindurch. An einigen sind in Augenhöhe seltsame Auswüchse zu erkennen.

Spezielle Informationen:

Helden mit sechstem Sinn haben das Gefühl, beobachtet zu werden. Die Auswüchse an einigen der größeren Kristalle drehen sich langsam und richten sich auf die Gruppe.

Meisterinformationen:

Einige der großen Auswüchse (vgl. Karte) sind Kristalloide, eine seltsame, auf Silikon basierende Lebensform. Diese fremdartigen Kreaturen sind äußerst rar, und man findet sie nur in Höhlen tiefer unter der Erde.

Wenn ein Held einen der Auswüchse näher betrachtet, beginnt sich der kleine Kristall erst langsam und dann immer schneller zu drehen. Er blinkt und funkelt im Licht und übt eine hypnotische Anziehungskraft auf den Helden aus. Der Held muß eine Klugheitsprobe —2 ablegen. Falls diese mißlingt, befindet er sich im Bann des Kristalloiden. Er wird von nun an alles in seiner Macht Stehende tun, um diesen zu beschützen, und ist nur mit Gewalt dazu zu bewegen, die Höhle zu verlassen. Die einzige Möglichkeit, den Bann zu brechen, ist, den Kristalloiden zu zerstören.

Selbstverständlich wird ein gebannter Held eher sterben, als dies zuzulassen.

Werte der Kristalloiden:

LEBENSENERGIE: 30 RÜSTUNGSSCHUTZ: 5
Monsterklasse: 20

Halle des Schlafes

Allgemeine Informationen:

Diese längliche Steinhöhle ist bis auf zwei kristallene Quader leer. Die Quader sind einen Meter hoch, einen Meter breit und zwei Meter lang. In den Quadern sind zwei Frauen eingeschlossen, verführerisch gekleidet und reich geschmückt.

Spezielle Informationen:

Die beiden Frauen sind Elfen von außergewöhnlicher Schönheit. Eine trägt einen Halsreif aus Platin, mit Diamanten besetzt. Sie sehen aus, als ob sie schlafen. Um den oberen Rand der beiden Quader geht eine feine Spalte, es sieht aus, als ob das Oberteil abnehmbar wäre.

Meisterinformationen:

Die Elfinnen sind mindere Elfenvampire und die Töchter Thantors. Wie alle von Feylamias mit Elfen gezeugten Kinder sind sie vollkommen wahnsinnig und sehr blutdurstig. Thantor hat sie noch nicht erweckt, da es keine Opfer für ihren Hunger gab. Jeweils vier Helden gleichzeitig können sich bemühen, einen der Deckel anzuheben. Es erfordert eine Körperkraft von 30. Die Vampirinnen können also zusammen mit ihrer enormen Körperkraft einen Sarg öffnen (eine drückt von innen, eine hebt von außen). Wenn die Helden einen Sargdeckel heben, erwacht die Vampirin. Sie leckt sich ein paarmal

hektisch die Lippen, doch dann nimmt sie sich zusammen, lächelt verwirrt und fragt: »Wo bin ich?« Sie bemüht sich, durch Geistkontakt ihre Gefährtin zu wecken und dann den anderen Behälter zu öffnen. Solange hält sie die Helden hin, indem sie verwirrt und hilflos spielt. Da ihr Hunger sehr groß ist, kostet sie dies enorme Anstrengung. Wenn einer der Helden eine blutende Wunde hat, muß sie jede Runde eine Kraftprobe bestehen, um nicht über die Helden herzufallen. Wenn beide Vampirinnen frei sind, greifen sie die Gruppe sofort an. Falls sich Thantor bei der Gruppe befindet, schenken sie ihm keine Beachtung und greifen ihn nicht an.

Werte der minderen Vampirinnen:

MUT:	15	KLUGHEIT:	8
CHARISMA:	14	GESCHICKLICHKEIT:	13
KÖRPERKRAFT:	16	ATTACKE:	16
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	11
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	AUSDAUER:	56
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	TREFFERPUNKTE:	2W + 4

Monsterklasse: 40

Sie verfügen über keine der Fähigkeiten von Elfenvampiren, können aber ebenfalls nur durch Mondlicht oder Silber getötet werden. In Sonnenlicht regenerieren sie auch Lebensenergie.

Die Halskette der einen Vampirin ist 100 Dukaten wert.

Eissee

Allgemeine Informationen:

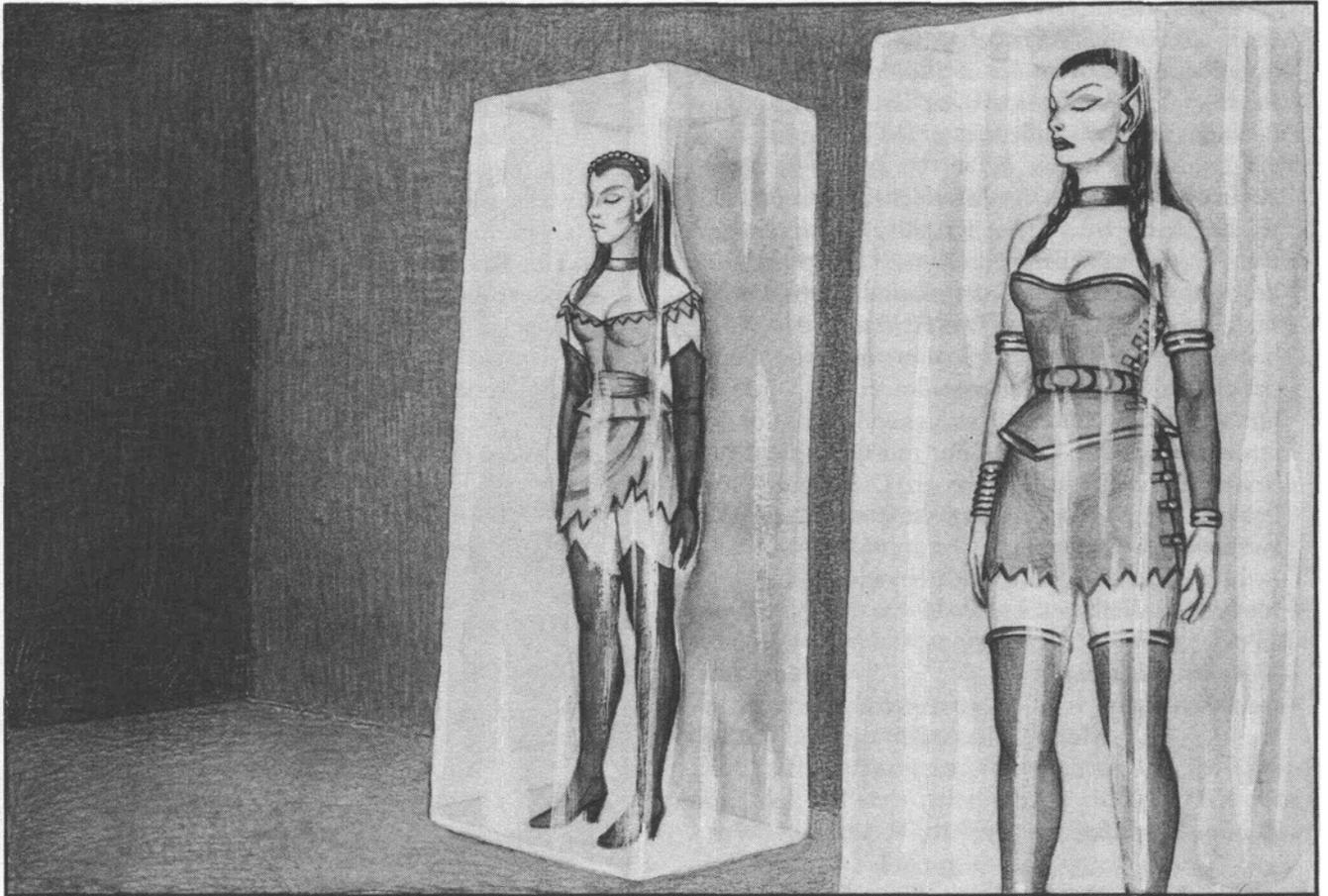
Ein großer, fast runder unterirdischer See füllt diese Höhle. Auf dem tintenschwarzen Wasser treiben Eisschollen verschiedener Größe, hin und wieder blitzt etwas in der Tiefe silbern auf. Am anderen Ende des Sees führt eine schmale Öffnung tiefer in das Höhlensystem.

Spezielle Informationen:

Am anderen Ufer sind die dunklen Umrisse eines kleinen Bootes auszumachen. Wenn ein Held das Wasser genau betrachtet, sieht er nach 1 W6 Runden ein silbernes Aufblitzen. Falls er eine Klugheits-/Sinnenschärfeprobe erfolgreich ablegt, merkt er, daß es von einem silbernen Fisch stammt. Ein Held, dem ein Wurf auf Tierkunde gelingt, weiß, daß es sich nur um Frostforellen handeln kann. Der See scheint einen Abfluß zu haben, das Wasser ist in Bewegung.

Meisterinformationen:

Die Eisschollen stammen von den Fischen. Frostforellen brauchen sehr niedrige Temperaturen, um zu überleben, und erzeugen diese selbst. Sie sind Kaltblüter im wahrsten Sinne des Wortes. Um eine



Frostforelle herum gefriert das Wasser, sie selbst schützt sich durch die Absonderung einer Salzlösung, sonst würde sie in ihrem eigenen Eis ersticken. Wenn ein Held in dem eisigen Wasser schwimmt, nimmt er pro Runde einen Punkt Frostschaden. Es dauert 15 Runden minus Talentwert Schwimmen, den See zu durchqueren. (Beispiel: Ein Held, dessen Talentwert für Schwimmen zehn beträgt, benötigt lediglich fünf Runden.) Der Meister sollte den Frostschaden getrennt notieren. Er wird von der Körperkraft des Helden subtrahiert. Der Frostschaden ist nicht permanent, er verschwindet, sobald der Held eine Chance hat, sich aufzuwärmen. Wenn die Körperkraft eines schwimmenden Helden unter die Hälfte seines Anfangswertes sinkt, muß er eine erfolgreiche Schwimmprobe ablegen oder untergehen. Von nun an muß er in jeder Runde eine Schwimmprobe ablegen. Ein Held, der untergeht, wird von der starken Unterwasserströmung erfaßt. Er kann mit einer weiteren Schwimmprobe (diesmal +4) versuchen aufzutauen. Falls dies mißlingt, reißt ihn die Strömung mit durch den unterirdischen Abfluß des Sees. Er wird mit rasender Geschwindigkeit durch Gänge und Höhlen gespült und schluckt viel Wasser. Der Held wird ohnmächtig und nimmt 4W20 (Lebenspunkte)

Schaden. Wenn der Held dann noch lebt, erwacht er zwei Tage später in der Siedlung der Waldelfen, aus der Mayana und Eberon stammen. Die Elfen haben ihn halbertrunken am Ufer des Kvill, eines Flusses, der durch den Silberbuchenwald führt, gefunden. Der Meister sollte den Spieler jedoch vorerst über das Schicksal seines Helden im unklaren lassen und den Schaden insgeheim auswürfeln.

Es ist auch möglich, von Eisscholle zu Eisscholle zu springen. Jeder Sprung erfordert eine Spring- oder Geschicklichkeitsprobe +4. Wenn diese mißlingt, fällt der Held ins Wasser. Für je zwei gelungene Proben wird die zum Durchschwimmen des Sees benötigte Zeit um eine Runde verkürzt. (Beispiel: Der Held aus dem obigen Beispiel würde fünf Runden benötigen, um den See zu durchqueren. Er springt aber zunächst von Scholle zu Scholle. Auf der vierten Scholle [vierte Geschicklichkeitsprobe mißlungen] gleitet er aus und fällt ins Wasser. Da er bereits drei Proben bestanden hat, schwimmt er nur noch vier Runden.) Thantor ist gegen die Kälte des Wassers immun, er kann hier hervorragend schwimmen.

Am anderen Ufer liegt ein Holzboot, welches Platz für drei Helden bietet. Thantor benutzt es, um mit Gefangenen den See zu überqueren. Normalerweise

springt er von Scholle zu Scholle. Wenn ein Held den See überquert, kann er das Boot zurückrudern. Thantor wird versuchen, das Boot mit sich selbst und zwei schwachen Helden darin (vorzugsweise ein Magier) in der Mitte des Sees zum Kentern zu bringen. Dabei wird er anscheinend »ertrinken«, sich unsichtbar machen und in die große Höhle zur Orgel schleichen.

Große Höhle (Das spektakuläre Finale)

Meisterinformationen:

Thantor verbirgt sich wahrscheinlich im Dunkel der Höhle neben der Orgel. Wenn die Helden beginnen, die Höhle zu durchqueren, fängt er leise an zu spielen, schaurige, eindringliche Musik. Wenn der Meister einen Kassettenrekorder hat oder eine Anlage im Raum steht, kann er sich vorher ein entsprechendes Musikstück besorgen und die Musik leise spielen lassen. (Sehr empfehlenswert: »Careful with that axe, Eugene«, Pink Floyd.) Thantor steigert die Lautstärke seines Spieles, während die Spieler die Höhle durchqueren. In der Mitte der Höhle sind die Klänge so laut, daß die Kristalle vibrieren und die Stalaktiten der Decke donnernd zu Boden krachen. Kristallsplitter fliegen durch die Höhle. Jeder Spieler nimmt 15 Trefferpunkte Schaden durch fliegende Splitter (Helden mit Schild können durch einen erfolgreichen Paradedwurf den Schaden auf 7 Punkte senken). Außerdem muß jeder Held eine Geschicklichkeitsprobe ablegen, um den fallenden Stalaktiten auszuweichen. Mißlingt sie, wird er getroffen und nimmt 2W20 Trefferpunkte Schaden. Ist der Schaden höher als 20, liegt der Held unter einem Stalaktiten. Er muß eine erfolgreiche Körperkraftprobe +5 ablegen, um sich zu befreien. Auch andere Helden

können versuchen, den Eingeklemmten zu befreien, es dauert drei Runden und erfordert eine gemeinsame Körperkraft von 30, die Stalaktiten zu entfernen. Währenddessen greift Thantor die Gruppe an. Sie können den Feylamia natürlich auch eine andere Taktik anwenden lassen, dieser Plan scheint jedoch am aussichtsreichsten.

Allgemeine Informationen:

Eine riesige Kristallhöhle, von deren Decke Tausende von Stalaktiten hängen. Aus dem Boden recken sich Stalagmiten empor. Die Wände bilden Stufen, die langsam ansteigen. Am anderen Ende der Höhle ragt in 10 Metern Höhe ein balkonähnlicher Vorsprung hervor. Dort liegen, gefesselt und geknebelt, zwei Elfen. Neben ihnen steht eine Orgel mit Pfeifen aus Kristall.

Spezielle Informationen:

Die Elfen sind Waldelfen, ein Mann und eine Frau. Beide tragen lockere, silberne Roben. Dies müssen die beiden entführten Elfen, Mayana und Eberon, sein!

Meisterinformationen:

Es handelt sich tatsächlich um die beiden entführten Elfen. Selbst wenn die Helden sie erreichen und befreien, sind sie zu schwach, um beim Kampf gegen Thantor eine große Hilfe zu sein. Thantor kämpft in seiner wahren Gestalt, bis er bewegungslos zu Boden fällt (Werte siehe Anhang).

Vergessen Sie nicht, daß ihn das Schildamulett vor magischem Schaden schützt. Auch wenn ein Spieler Thantor führt, sollten sie ihm klarmachen, daß seine Chancen zu überleben gleich Null sind, sobald die Helden die Elfen befreien. Falls die Gruppe Thantor besiegt und die Elfen befreit, bitten die beiden die Helden, sie zu ihrer Siedlung in den Wald zu begleiten.

Das Ende des Abenteuers

Das Abenteuer endet, wenn die Helden die Elfen befreit haben. Falls ihnen dies nicht gelingt, sollten sie nur die Hälfte der Erfahrungspunkte erhalten. Wenn sie den Elfen des Silberbuchenwaldes berichten, daß ein Elfenvampir Ursache des Überfalles ist, dürfen die Bewohner von Hillhaus trotzdem in ihrem Ort bleiben. Falls die Helden mit Mayana und Eberon zur Elfen-siedlung kommen, werden sie zu einem großen Fest eingeladen. Als Bezwinger eines Elfenvampires bekommen sie den Titel »Feyama«, also Elfenfreund, verliehen, eine hohe Ehre, die nur wenigen Menschen zuteil wird.

Falls ein Held im Baum der Dryade verschwand und danach Rudloff/Thantor übernahm, stößt er auf dem Elfenfest oder in Hillhaus wieder zum Rest der Truppe. Ebenso die Helden, die im Eisse untergingen und überlebten. Das Abenteuer, welches ein Held bei der Dryade erlebte, war vielleicht nicht so gefährlich, aber nicht minder aufregend und lehrreich. Er erhält des-

halb dieselbe Anzahl an Erfahrungspunkten wie der Rest der Gruppe. Sie müssen selbst entscheiden, wie viele Erfahrungspunkte Sie Ihren Helden zubilligen. Es kommt ganz darauf an, wie schwer Thantor es der Gruppe gemacht hat. 150–250 AP pro Held erscheinen angemessen. Die Helden können jetzt einige Zeit bei den Elfen oder den dankbaren Bauern von Hillhaus bleiben. Das Tagebuch Reginas dürfte noch für einige Aufregung sorgen, falls die revolutionäre »Evolutions-theorie« je an die Öffentlichkeit gelangt. Es wäre sicher auch interessant, die Heimat der Neanderthaler zu finden, in der es große Drachen geben soll, die kein Feuer spucken. Es mag auch sein, daß Thantor und seine Töchter noch leben – nur das Mondlicht oder eine silberne Waffe können Elfenvampire wahrhaft töten. Wird Thantor vielleicht irgendwie ans Sonnenlicht gelangen und noch rechtzeitig zwei Elfen finden? Aber dies sind schon neue Abenteuer, und die Helden haben sich jetzt etwas Ruhe redlich verdient ...

Anhang

Meisterinformationen:

Im Anhang sind zusätzliche Informationen zu den wahren Geschehnissen in Thunata enthalten, außerdem einige Hinweise darauf, wie man Thantor als Spielercharakter führen kann. Thantor ist ein böser Elfenvampir und die Ursache allen Übels. Er schleicht tagsüber unsichtbar durch den Tempel, da er befürchtet, die Elfen würden versuchen, das geraubte Paar zu befreien. Wenn es ihm gelingt, ein Gruppenmitglied zu töten, nimmt er dessen Gestalt an und begleitet die Gruppe. Er versucht alles, um sie an der Entdeckung der Elfen zu hindern. Dieses Abenteuer macht am meisten Spaß, wenn Sie in seinem Verlauf einen Spieler Thantors Rolle übernehmen lassen. Falls sich Ihre Helden die Erfahrungsstufe wirklich »erarbeitet« haben, wäre es unschön, wenn sie auf diese Art sterben müßten.

Um dies zu vermeiden, können Sie Rudloff, den Wirt des Gasthauses in Hillhaus, verwenden und beschließen, daß er sich – zunächst als Meisterperson – der Gruppe anschließt. (Rudloffs und Thantors Werte finden Sie weiter hinten.) Später sollte dann ein Held von der Dryade in ihren Bann gelockt werden

(vgl. »Der Weg«). Der Spieler dieses Helden kann dann Rudloff übernehmen. Sein Held sollte genauso viele Erfahrungspunkte wie der Rest der Gruppe erhalten (er hat bei der Dryade viel gelernt!). Wenn Sie sich gegen diese Möglichkeit entscheiden, hat Thantor pro Stunde, die sich die Heldengruppe im Tempel aufhält, eine um 10 % steigende Chance, die Gruppe zu bemerken (erste Stunde 10 %, zweite Stunde 20 % usw.). Der Feylamia wagt sich nur tagsüber in den oberen Teil des Tempels. Achten Sie in der »Rudloff-Variante« darauf, ob sich Rudloff einmal tagsüber vom Rest der Gruppe entfernt oder als erster die geheime Treppe hinabgeht. In diesem Fall wird Thantor ihn hypnotisieren (bei Rudloffs geringer Intelligenz ist das kein Problem) und aussaugen. Wenn Sie sich gegen die Verwendung Rudloffs entscheiden, können Sie in jeder Stunde würfeln, ob Thantor die Gruppe entdeckt oder nicht. Er wird nie die gesamte Gruppe angreifen, sondern sich immer ein einfaches Opfer suchen. Falls ein Held das Elfenamulett trägt, ist er vor Thantor sicher. Der Feylamia wartet, bis ein Held allein ist und die anderen nicht warnen kann. Gehen Sie mit dem Spieler

in ein anderes Zimmer und führen Sie die Begegnung mit Thantor dort durch, so daß der Rest der Mitspieler nicht ahnt, was vorgeht. Der Vampir erscheint in Gestalt des Hohepriesters Kairon und versucht, den Helden zu hypnotisieren. Falls dies nicht gelingt, greift er an und tötet den Helden nach Möglichkeit. Er achtet jedoch darauf, stets einen Fluchtweg zu haben.

Sobald Thantor Rudloff oder einen Helden getötet hat, stößt er in dessen Gestalt wieder zur Gruppe. Lassen Sie den Spieler vorher die Hintergrundinformationen über Thunata lesen und zeigen Sie ihm einen Plan des unterirdischen Tempelteils. Außerdem geben Sie ihm die Blätter mit den Werten und Fähigkeiten Thantors und seinen Plänen, die Gruppe zu beseitigen. Damit die restlichen Spieler keinen Verdacht schöpfen, sollten Sie erklären, warum Sie sich so lange mit einem Spieler außerhalb des Spielzimmers unterhalten. Es bietet sich an, zu sagen, dem Spieler sei der Geist des getöteten Hohepriesters Kairon erschienen und habe mit ihm gesprochen. Der Spieler käin dann den anderen über den Inhalt des Gespräches berichten, irgendwelche Halbwahrheiten, z. B.: »Oh, es war schrecklich. Er sagte, alle Bürger wären niedergemetzelt worden, von grausamen haarigen Wesen ...« Thantor dürfte keine Probleme haben, sich eine halbwegs glaubwürdige Geschichte auszudenken.

Um dieses Abenteuer zu spielen, ist es nicht nötig, Thantor als Spielerheld einzuführen. Falls Sie glauben, daß diese Variante zu große Probleme aufwirft, verzichten Sie einfach darauf. Dann tritt Thantor erst in der letzten Höhle in Erscheinung (vgl. »Große Höhle«), wo er auf der Orgel spielt. Eine weitere Möglichkeit ist, Rudloff als Meisterperson mitzunehmen. In diesem Fall kann der Meister dann auch Thantor (in der Gestalt Rudloffs) als Meisterperson führen. Sie sollten sich alle Informationen über Thantor genau durchlesen und eine Strategie für ihn planen. Er wird wahrscheinlich gegen Ende so tun, als ob er im See ertrinkt, und sich an den Helden vorbei in die große Höhle schleichen, die er mit seiner Orgelmusik zum Einsturz bringt.

Thantor

Allgemeines:

Ein Elfenvampir muß mindestens zweimal im Monat das Blut eines Elfen aussaugen, andernfalls sinken alle Eigenschaftswerte und sein Attacke- und Paradowert auf eins, und er verliert sämtliche Fähigkeiten, bis auf die Hypnose. Der Vampir wird zu einem vertrockneten Wrack und kann nur darauf hoffen, daß sich ihm ein vertrauensseliger Elf nähert. Wenn er einen hilflosen Elfen vor sich hat, wachsen dem Vampir spitze Saug-



zähne. Er benötigt für eine »Mahlzeit« 15 Minuten, danach verschwinden die Zähne wieder. Elfenvampire sind gegen alle bekannten Gifte immun, außerdem können sie sehr extreme Temperaturen ohne Schaden überstehen. Sie werden nie krank.

Elfenvampire verfügen über folgende Fähigkeiten:

Hypnose: Sie können jedes Lebewesen, dessen Intelligenz niedriger als ihre Stufe ist, hypnotisieren. Wesen, deren Intelligenz höher ist, dürfen eine Klugheitsprobe –Stufe/2 ablegen, um den Bann zu vermeiden. (Beispiel: Ein Krieger der zehnten Stufe erhält einen Bonus von –5.) Ein hypnotisiertes Lebewesen befindet sich völlig im Bann des Feylamias und befolgt jeden seiner Befehle. Die Wirkung der Hypnose hört auf, sobald das Lebewesen den Vampir nicht mehr sieht. Ein Elfenvampir kann nur ein Lebewesen zu einer Zeit kontrollieren.

Gestaltwandlung: Sie können die Gestalt eines von ihnen getöteten humanoiden Wesens annehmen. Die Umwandlung dauert eine Runde. Wenn ein Feylamia die Gestalt eines anderen Wesens aufgibt, kann er dieses Aussehen nie mehr annehmen. Seine Kleidung verwandelt sich auf magische Art mit. Ein Elfenvampir behält fast alle Eigenschaftswerte, seine Fähigkeiten und seine Lebensenergie in jeder angenommenen Gestalt.

Unsichtbarkeit: Wenn ein Elfvampir sich zehn Minuten lang konzentriert, wird er unsichtbar. In Spiegeln oder an seinem Schatten ist er trotzdem zu erkennen. Der Vampir wird sichtbar, sobald er angreift oder ein lebendes Wesen berührt.

Gedankenlesen: Ein Vampir kann zu anderen seiner Rasse geistigen Kontakt aufnehmen und in begrenztem Maße die Gedanken der ihn umgebenden Wesen lesen. Im Spiel führt das dazu, daß der Vampir die im Kreise der Spielrunde ausgesprochenen Absichten der Helden kennt.

Feylamias gefrieren zu Eis, wenn sie von einem Mondstrahl getroffen werden, und sind so endgültig vernichtet. Eine weitere Möglichkeit, sie zu vernichten, besteht darin, eine silberne Waffe in ihr Gehirn zu bohren. Silberne (oder versilberte) Waffen fügen Elfvampiren doppelten Schaden zu. Wenn die Lebensenergie eines Vampirs unter eins sinkt, fällt er bewegungslos um und erwacht erst wieder (mit einem Lebenspunkt), wenn die Sonne seine Lebensenergie wieder auf mindestens eins erhöht. In praller Mittagssonne regeneriert er pro Spielrunde 5 Punkte Lebensenergie, in normalem Sonnenlicht 2 Punkte, in schwachem Sonnenlicht 1 Punkt.

Die Werte von Thantor:

Typ	MU	KL	CH*	GE	KK	AT	PA
Elfvampir	20	15	20	17	16	17	13
Stufe	LE	RS*	GSTI	TP*	AU	AE	MK
12	50	4		2W+5	66	31	100

* Bei gewandelter Gestalt: Werte der angenommenen Gestalt

Thantor im Spiel:

Thantor ist ein 800 Jahre alter Feylamia der zwölften Stufe. In seiner eigentlichen Gestalt sieht er aus wie ein großer, schlanker Elf mit dunklen Haaren und tiefen, nachtschwarzen, beunruhigenden Augen. Eine beängstigende Ausstrahlung von Alter und Tod geht von ihm aus, obwohl seine Züge jugendlich sind. Zu Beginn dieses Abenteuers kann der Vampir die Gestalt des alten Hohepriesters Kairon, eines großen, grauhaarigen Mannes mit gutem Gesicht, in eine orangefarbene Robe gehüllt, annehmen (vgl. Bild im Schlafzimmer des Hohepriesters). Thantor trägt um den Hals an einer goldenen Kette ein magisches *Schildamulett* in Form einer Schildkröte. Dieser Anhänger wirkt wie die Zauberformel *Magischer Schild*. Er muß nicht ständig mit Astralenergie gespeist werden und saugt so viele Schadenspunkte in sich auf, wie er Ladungen hat. Danach zerkrümelt er zu Staub. Thantors Anhänger hat im Moment noch 52 Ladungen, absorbiert also 52 Schadenspunkte durch Feuerlanze, Fulminctus usw. Ein Schildamulett kann nur von einem Magier der mindestens 20. Stufe wieder aufgeladen werden.

Thantor muß in der nächsten Neumondnacht das Blut eines männlichen und eines weiblichen Elfen trinken, andernfalls stirbt er für immer an den Folgen seines langen Schlafes. Er ist dazu bereit, sich in Gefahr zu bringen, um die Helden aufzuhalten, jedoch nicht zu früh. Er hofft, daß die Fallen und Hindernisse im unterirdischen Teil des Tempels die Gruppe aufhalten oder wenigstens schwächen. Die gefangenen Elfen sind in der großen Höhle versteckt, falls die Gruppe dorthin gelangt, wird sie Thantor in seiner wahren Gestalt bekämpfen. Wenn es dem Feylamia gelingt, sich in die Gruppe einzuschleichen, versucht er, ihr so sehr er kann zu schaden. Er gibt seine wahre Gestalt aber nicht preis und flieht bei Entdeckung zu den versteckten Elfen. Thantor kennt die Räume des unterirdischen Höhlensystems und hat diese zusätzliche Informationen:

- Auf der Wendeltreppe unter der Statue befinden sich unter der 13. und unter der 21. Stufe Auslöser für eine Falle, die Öl über die Treppe kippt und alle auf der Treppe hinunterrutschen läßt. Dieser Sturz bricht normalen Menschen die Knochen.
- Thantor weiß, daß die Kristalle in der ersten Höhle auf normale Sterbliche eine negative Wirkung ausüben, wenn sie diese genau betrachten (er selbst ist immun).
- In der zweiten Höhle schlafen seine beiden wahnsinnigen Töchter. Sie töten alle warmblütigen Lebewesen, die sie erreichen können. Um sie zu befreien, muß man die Deckel ihrer Kristallsärge heben. Thantor kann sie durch seine Gedanken erwecken und mit ihrer Hilfe den Deckel heben.
- Im Wasser des Sees leben Frostforellen, die das Wasser fast auf den Gefrierpunkt abkühlen. Normale Menschen können diese Kälte nur für kurze Zeit ertragen, ohne ohnmächtig zu werden. Thantor stört die Kälte nicht.
- Die Stalaktiten der großen Höhle, in der die gefangenen Elfen bis zur Neumondnacht liegen, können durch die Musik der Orgel zum Einsturz gebracht werden.

Die Werte von Thrak:

Typ	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA
Neanderthaler	18	7	8	13	20	16	15
Stufe	LE	RS	GSTI	TP	AU	AE	MK
13	70	1		1W+10	90	—	32

Die Werte vom Wirt Rudloff:

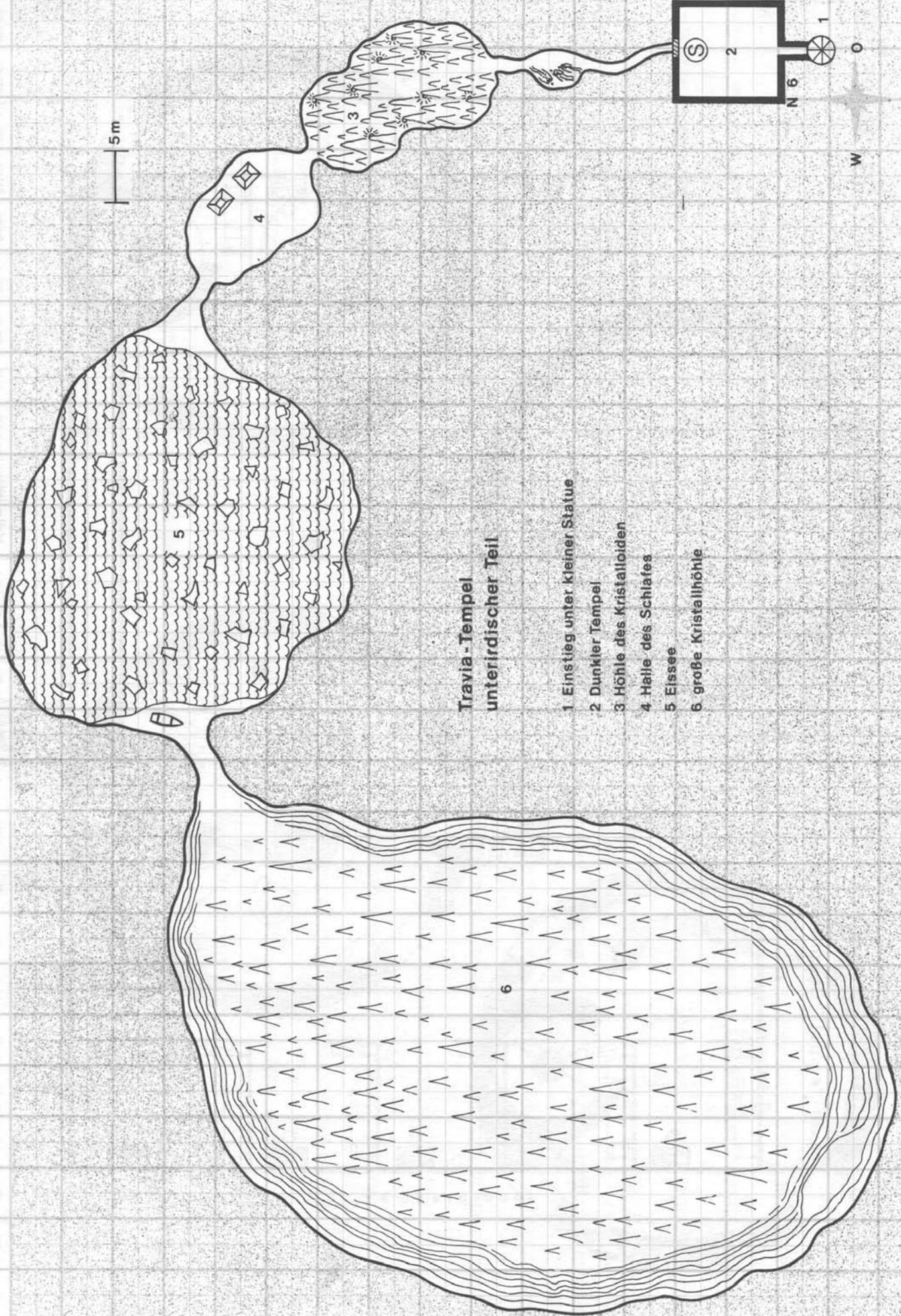
Typ	MU	KL	CH	GE	KK	AT	PA
Krieger	15	9	9	13	19	16	14
Stufe	LE	RS	GSTI	TP	AU	AE	MK
12	58	2		1W+11	70	—	33

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

11

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

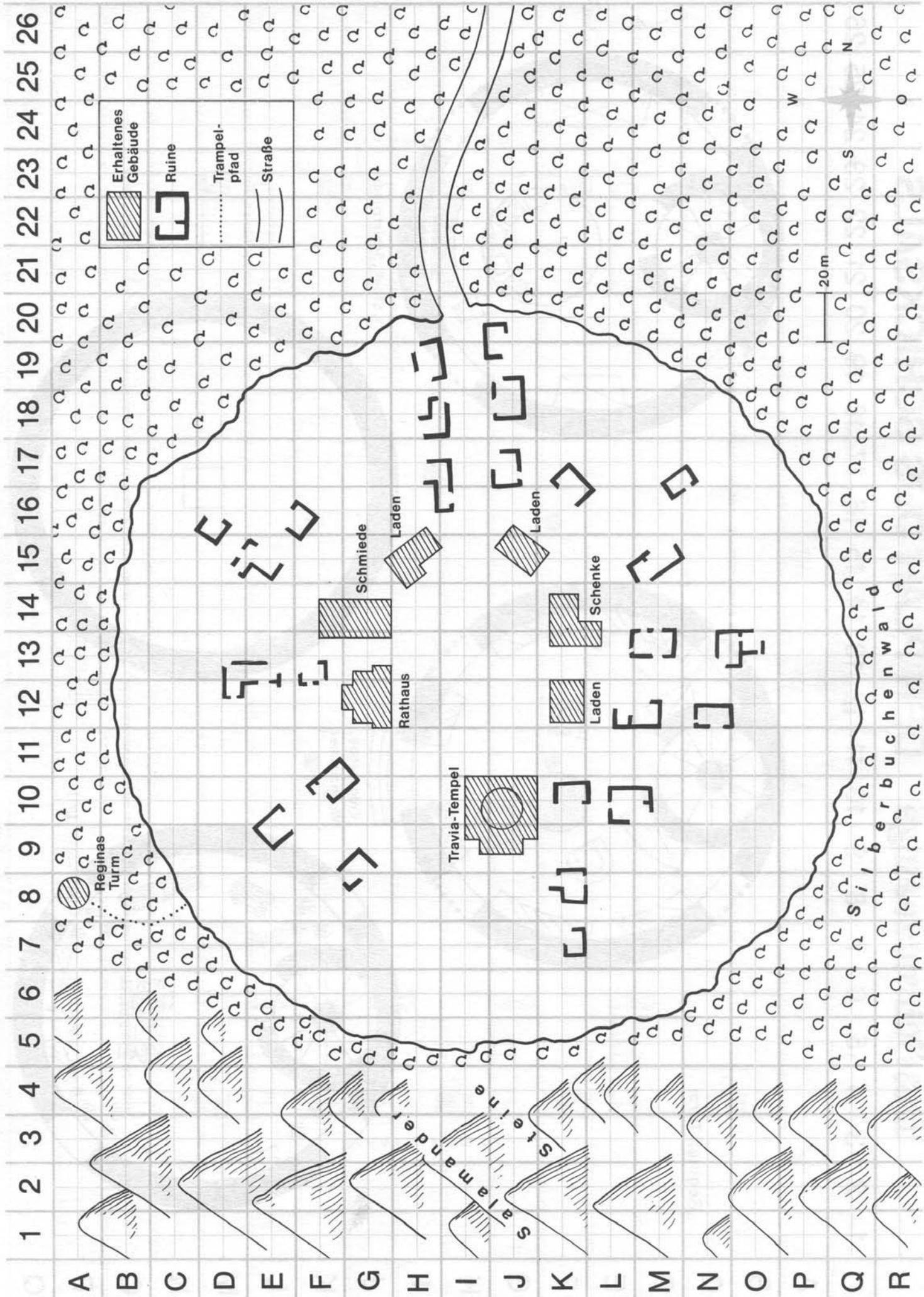
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



Travia - Tempel
unterirdischer Teil

- 1 Einstieg unter kleiner Statue
- 2 Dunkler Tempel
- 3 Höhle des Kristalloiden
- 4 Heile des Schlafes
- 5 Eisse
- 6 große Kristalhöhle

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

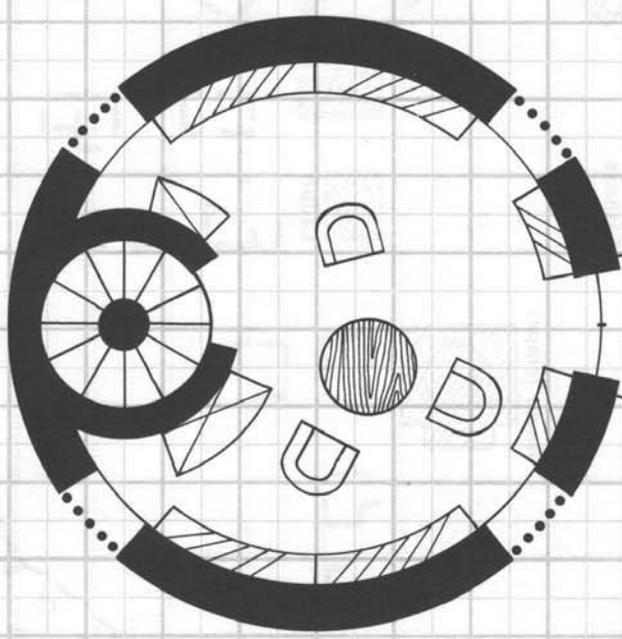
© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersch Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München 1984

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

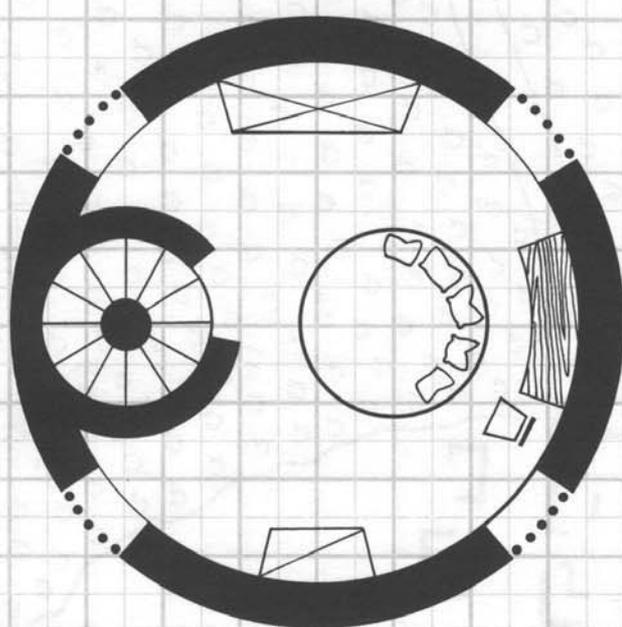
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

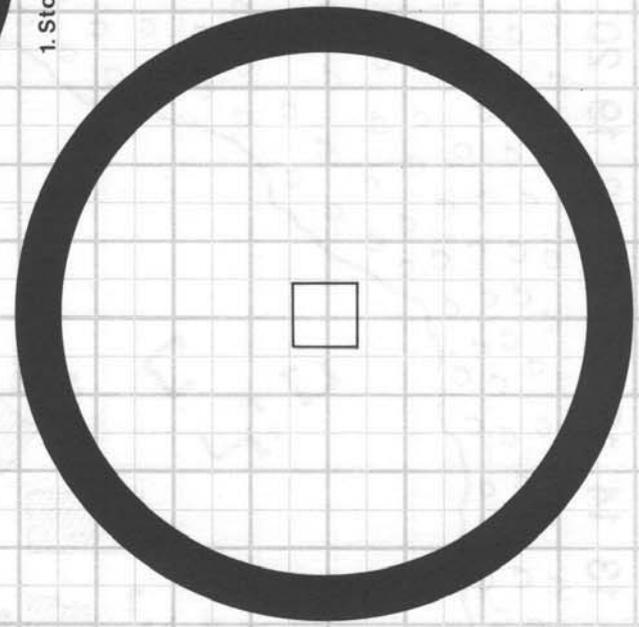


Reginas Turm

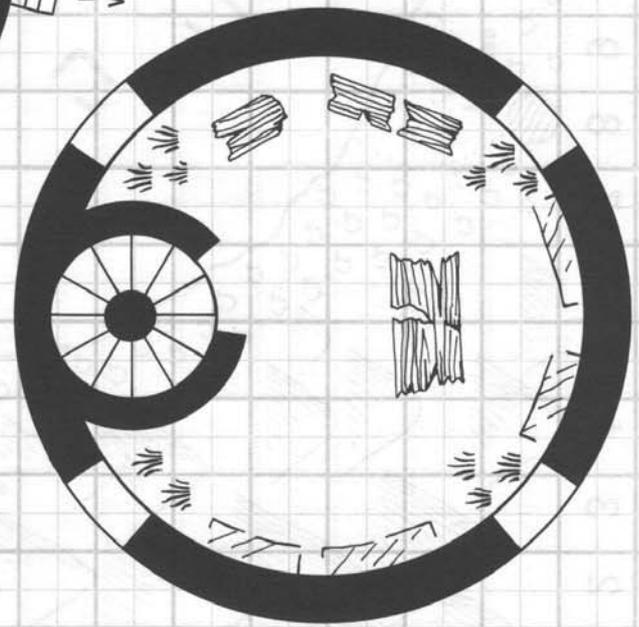
Erdgeschoß,
Wohnzimmer



1. Stock, Schlafzimmer



Dach

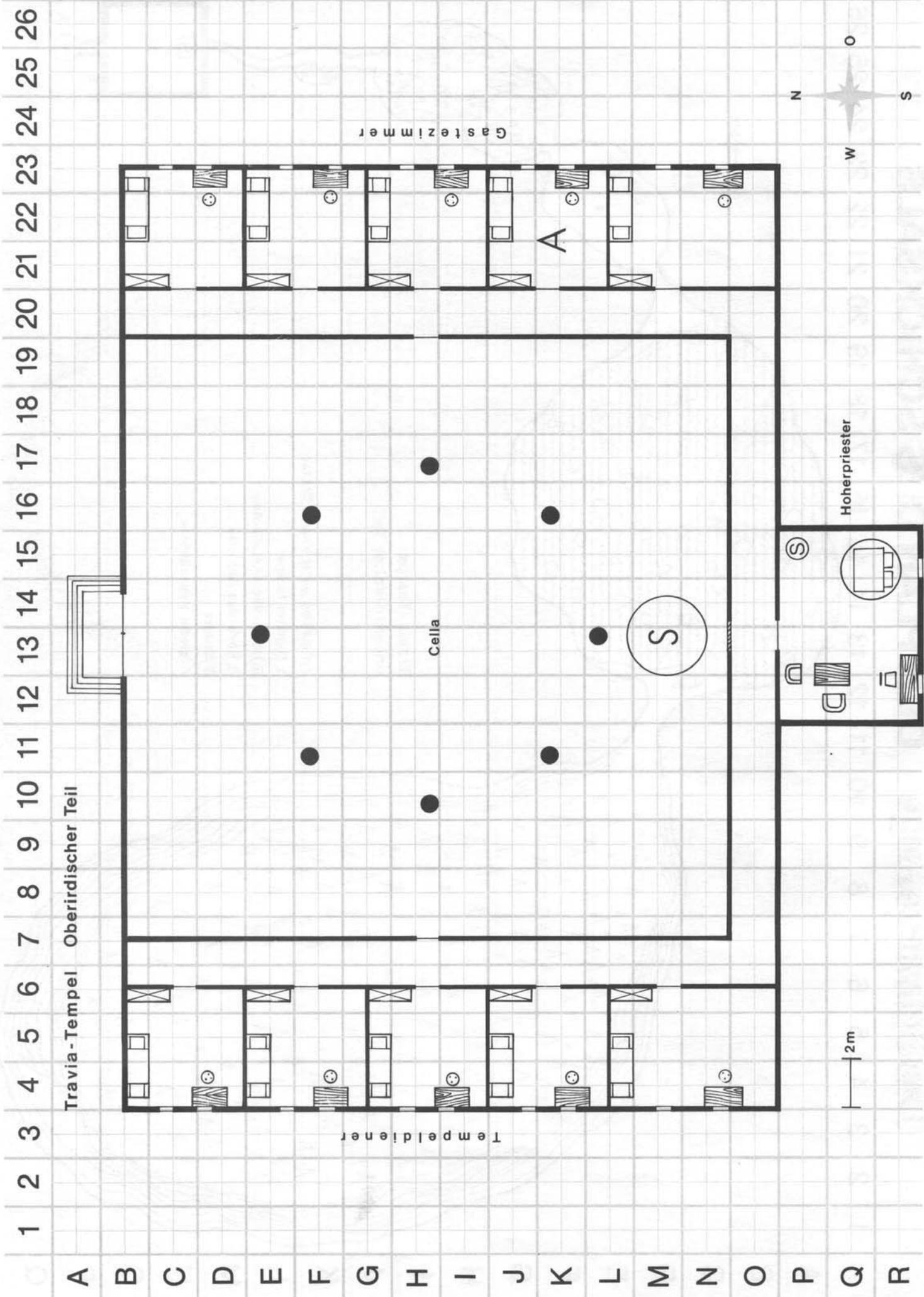


2. Stock, Labor

1 m



Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



Travia-Tempel Oberirdischer Teil

Gastezimmer

Cella

Tempeldiener

Hoherpriester

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »Solo-Abenteuer«, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteurer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches »Elfenblut«

So viele Jahre haben sie friedlich nebeneinander gelebt: die Bewohner des kleinen Bergdorfes Hillhaus und das edle Volk der Waldelfen im Norden der Salamandersteine. Nun aber ist Blut geflossen, Elfenblut, und es droht ein Krieg zwischen Mensch und Elf. Doch vielleicht werden Ihre Helden den Kampf verhindern können, wenn es ihnen gelingt, das geheimnisvolle Geschehen aufzuklären. Der Schlüssel liegt in Thunata, einer Ruinenstadt im Elfenwald...

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.

Droemer
Knauer®

ISBN 3-426-30048-6

Schmidt
Spiele

01853

T.Nr. 122181



4 002998 018537