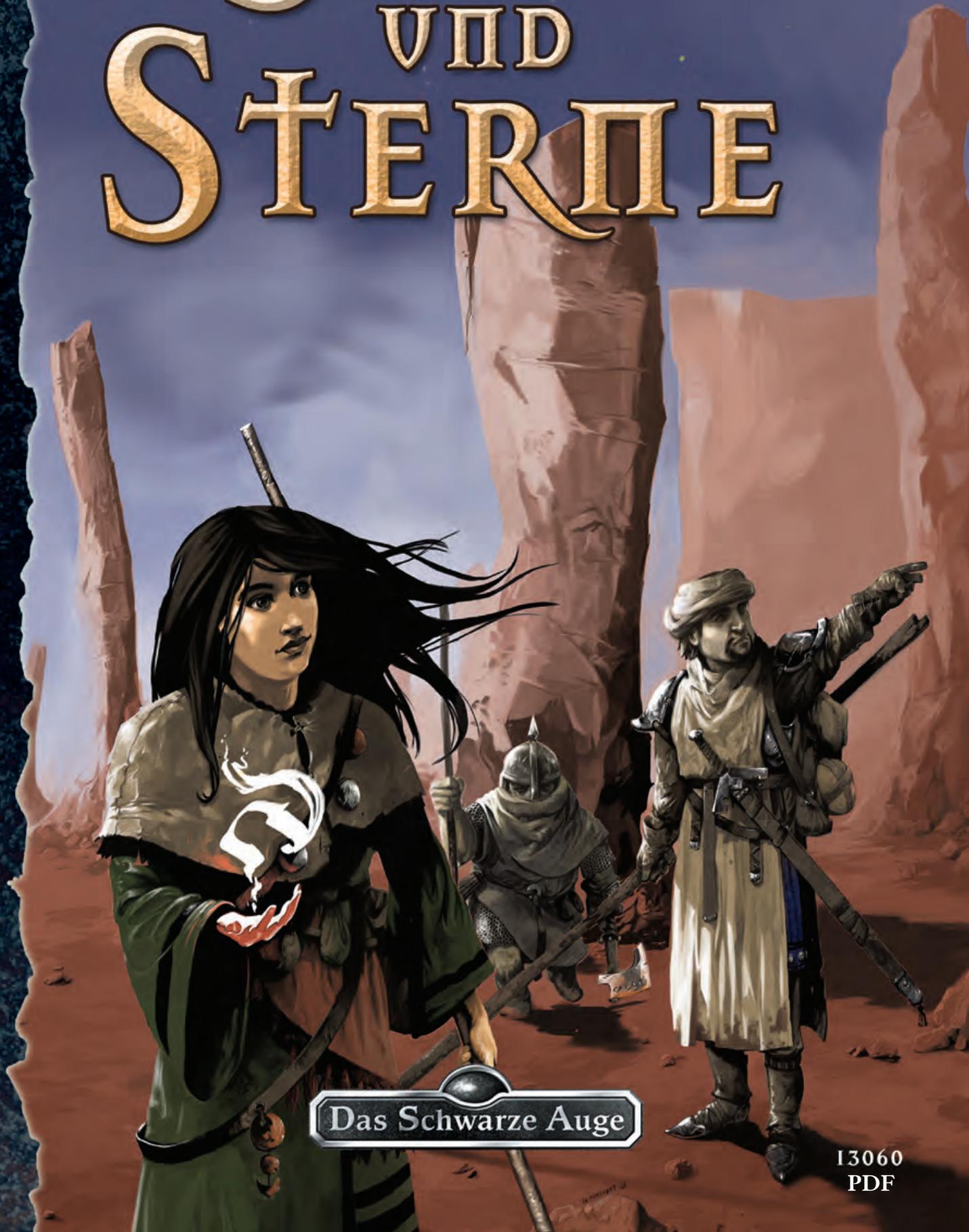


AVENTURIEN

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 4 – 6 ERFAHRENE HELDEN

STAUB UND STERNE

FR. 168
ERFAHREN



Das Schwarze Auge

13060
PDF

Das Schwarze Auge

STAUB UND STERNE



ULISSES SPIELE



AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

LEKTORAT

CHRISTIAN LONISING

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

COVERBILD

FELIX MERTIKAT

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

BOROS/SZIKSZAL, CARYAD, EVA DÜPZINGER,
ANDREW HEPWORTH, RALF HLAWATSCH,
HORUS, IMA KRAMER, THOMAS RÖMER

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-95752-756-1

Das Schwarze Auge

STAUB UND STERNE

VON THOMAS RÖMER

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR DEN MEISTER UND 4 – 6 ERFAHRENE HELDEN

VOLLSTÄNDIG ÜBERARBEITETE NEUAUSGABE



İNHALT

HİTERGRUND (MEİSTERİNFORMATIONEN)	5
DAS ABEPTEVER	5
İP KHVPSHOM	10
DAS GAUKLERLAGER	12
DIE PROPHEZEIUNG	15
WIE VON DÄMOPEN GEHETZT	16
İNFORMATIONSSUCHE	19
ERHÄLTICHE İNFORMATIONEN	21
UPTERWEGS	23
AUF DEM MARSCH	24
EIN GRAUSIGER FUND	28
EIN GEHEUL GEMARTETER SEELEN	29
DIE PFORTE DER TÖTEN	29
STAUB UND STERBE	33
DER DÄMOPENTURM	37
DIE SCHWEFELSEIPE	37
DIE RUİPEN DER SCHWARZEN FESTE	38
DIE KRALLE	39
DIE MİPDORİT-MİPE	39
DER OBERLİSKEPRİNG	43
LİSCOMS TURM	44
DAS TAL	53
ZEİTPLANUNG	57
DAS GROBE FİPALE	57
DAS ENDE DES ABEPTEVERS	59
ANNAHG I: PERSONEN	60
ANNAHG II: MONSTROSİTÄTEN UND ARTEFAKTE ..	64
ANNAHG III: KARTEN, PLÄNE, HANDOVTS	65



HINTERGRUND (MEISTERINFORMATIONEN)

... ein blendendes, weißes Licht war das Letzte, was er mit seinen diesseitigen Augen sah. Dann Schwärze – eine lange Zeit nichts als Schwärze und Schmerz. Als er sich daran gewöhnt hatte, begannen seine Gedanken wieder in geordneten Bahnen zu laufen, so wie er es gewohnt war. Der Zwischenraum, der Limbus.

So also hast du es geschafft, mein Bruder. Zweifelsohne ein sicheres Gefängnis – und ganz und gar nicht deine Art, jemanden zu ewiger Friedlosigkeit zu verdammen. Jeder Sterbliche würde hier dem Wahnsinn verfallen.

Aber ich bin ja schon wahnsinnig, so sagen deine Speichellecker zumindest. Und ich bin kein gewöhnlicher Sterblicher. Weder gewöhnlich, noch sterblich. Du scheinst also ein kleines Detail übersehen zu haben, mein Bruder. Ein Detail, das auch dir zum Verhängnis werden wird. Nicht heute, nicht morgen, aber vielleicht in vierhundert Jahren, oder tausend. Wir sehen uns wieder ...

... die Monstrositäten waren überall. Gerade regnete ein Hagel vergifteter Pfeile auf die Reste von Gerbalds Banner nieder. Am südlichen Ausgang des Talkessels hielten Marenos und seine Adepten die Stellung gegen ein ganzes Dutzend feuriger Erscheinungen. Der Blutzoll war gewaltig. Einer der Adepten – Herden wahrscheinlich – begann von innen heraus zu brennen. Trotz der Schmerzen, die er leiden musste, hielt er den UNITATIO aufrecht. Aber es war nur eine Frage der Zeit, bis die Dämonen auch hier die Überhand gewinnen würden. Auch sein eigener Schild war löchrig geworden. Noch ein Angriff des Schwarzen Drachen, und er würde auf weltliche Mittel zurückgreifen müssen.

Ariarchos und seine Getreuen waren um das gelbgrüne Schlangenbanner versammelt. Elementare Kraft umtoste sie. Vielleicht hatten wenigstens die Priester eine Chance gegen das namenlose Grauen, das von allen Seiten auf sie einbrandete. Genug des Nachdenkens, da kommt er wieder. Wie ein riesiger Pfeil direkt aus den Niederhöhlen. Ich kann seine glühenden

Augen sehen. Nun gut, Herr Drache, lasst uns sehen, wessen Feuer heißer brennt ...

... Hiermit geben Wir, Thomeg Atherion, im Namen des Rates und der Konklave der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, folgendes kund, bekannt und zu wissen: Liscom ibn Azman Ghosipar, bekannt auch als Liscom von Fasar, Magister der Akademie und Anwender der arkanen Künste, wird hiermit und zum heutigen Tage, welcher ist der 21. Rondra des Jahres 995 nach dem Fall Bosparans, aus allen Ämtern an oben genannter Akademie entfernt. Die Tore des Hauses seien ihm auf immer verschlossen.

Grund dieser Maßnahme sind verbrecherische Tätigkeiten des genannten Liscom gegen Geist und Ziel der Akademie, insbesondere das knechtische Verhältnis zu gewissen Anhängern des vergangenen Borbarad, wie auch von genanntem Liscom durch Geständnis und Bekenntnis zugegeben und bestätigt. Thomeg Atherion, Erzmagus und Hoher Magister.

... Sphärenklänge. Ein Schwingen in der Zeit. Doch dann, Disharmonien. Da ist ein falscher Ton, nein, da wird ein falscher Ton sein. Bald. In den Ländern der Menschen. An einer Stätte alter Macht. Dort, wo das feine Gewebe der Kraftlinien ohnehin einen Riss hat. Natürlich dort. Dort, wo er nicht hin durfte. Nicht zu dieser Zeit. Oder zumindest nicht in dieser Form.

... Mit schwankenden Schritten näherte sich der Mann dem Dorf. Er hatte kein Ziel. Nur weg, weit weg von diesem Berg. Er wusste nicht einmal mehr, ob er überhaupt ein Mensch war, oder vielleicht den Phantasien des Zauberers aus dem Nebeltal entsprungen? Seine Füße trugen ihn noch bis zu einer Hütte am äußersten Rand des Dorfes. Dann brach er zusammen und der Funke seiner Lebenskraft schien erloschen.

DAS ABENTEUER (MEISTERINFORMATIONEN)

Staub und Sterne führt die Helden zuerst nach Khunchom, eine bedeutende tulamidi-sche Metropole an der Ostküste Aventuriens. Jedes Jahr findet hier vom 2. bis 8. Boron das traditionelle allaventurische Gauklertreffen statt – eine erstklassige Gelegenheit, vor Beginn des Winters noch einmal nach Herzenslust zu feiern und ganz nebenbei die neuesten Berichte und Gerüchte über aventurische Politik und Gesellschaft aufzuschnappen.

Wenn die Helden eintreffen, sind bereits viele Gaukler versammelt, die für ein, zwei Tage hochinteressante Gesprächspartner abgeben, mit denen man so manchen Weinschlauch leeren und auch eine Romanze beginnen kann. Neben den Schaustellern sind für die Helden wahrscheinlich besonders die Zaungäste des Treffens sowie der Karawanenführer Rafim und der Khunchomer Geschichtenerzähler Bukhar von Interesse.

Täglich treffen neue Wagen mit Straßenkünstlern aus den entlegensten Teilen des Landes ein. Man wartet eigentlich nur noch auf die Familie da Merinal, eine berühmte Artistentruppe aus dem Lieblichen Feld, die, wie man von den anderen Gauklern hören kann, eine Abkürzung genommen hat, um den Wirren des Krieges zwischen Al'Anfa und dem Kalifat zu entgehen. Dass die da Merinals immer noch nicht eingetroffen sind, lässt wildeste Befürchtungen aufkeimen.

In der Nacht auf den 1. Boron trifft der Wagen der da Merinals schließlich doch ein – die Pferde geschunden wie von einem tagelangen Rennen, der Wagen angeschlagen und die Insassen von Entsetzen geschüttelt. Als die da Merinals wieder zu Sinnen kommen, berichten sie, dass sie südlich der Gorischen

Wüste anhalten mussten, um ein gebrochenes Rad zu reparieren. Während der Nacht sei ein roter Nebel aufgekommen, aus dem sich unter fürchterlichem Heulen ein Dämon gelöst und den zweiten Wagen angegriffen habe. Dabei seien die Söhne Colon und Shemjo wohl entführt worden, und der schreckliche Anblick habe der Tochter Hama den Verstand geraubt.

Die Gorische Wüste, unheimliches Heulen, Dämonenerscheinungen – das klingt nach schwärzester Magie, vielleicht gar nach Borbarad, dem Dämonenmeister, der dort einst eine Zauberverfestung errichtete. Neben den Bitten von Shira, der Verlobten des verschwundenen Colon, sollte auch Abenteuerlust die Helden dazu antreiben, das fürchterliche Geheimnis der Wüste zu ergründen. Erkundigungen in Khunchom führen zu dem Schluss, dass ein gewisser Liscom von Fasar wohl mit dem Überfall zu tun hat und dass die Gorische Wüste vor Jahrhunderten das Zentrum borbaradianischer Macht war.

Düstere Andeutungen sprechen davon, dass nicht mehr viel Zeit bleibt, um die Entführten zu retten, denn bald erscheint eine Konstellation am Himmel, die sich günstig auf Beschwörungen aller Art auswirkt. Droht vielleicht gar ein Menschenopfer?

Wenn die Helden aufbrechen, schließen sich ihnen Rafim und Bukhar an, der eine, "weil die Helden ohne einen kundigen Führer nicht den Hauch einer Chance hätten", der andere, weil er den unheimlichen Vorfällen auf den Grund gehen und die Taten der Helden seiner Sammlung abenteuerlicher Geschichten hinzufügen will. Auf der Reise stellen die Helden jedoch fest, dass Bukhar ebenfalls ein düsteres Geheimnis umgibt, dessen Lösung wohl nur in der Gorischen Wüste zu finden ist.

Am Ort des Geschehens machen die Helden in den Trümmern des Gauklerwagens einen grausigen Fund: Shemjos grausam verstümmelte Überreste. Die Nacht am Fuße des Tafelberges wird zu einer Zerreißprobe für die Nerven der Helden. Vom Plateau ist ein unheimliches Heulen zu hören, gewaltige Staubwolken fließen wie Wasser die steilen Wände hinunter. Hin und wieder scheinen sich formlose Schatten zu bilden. Es geschieht jedoch nichts.

Wenn die Helden die Felswand erkunden, stellen sie fest, dass es eine versteckte Klamm gibt, durch die ein Aufstieg möglich ist. Die anderthalb Tage in der Klamm zehren weiter an der nervlichen Verfassung der Helden, denn hier treiben die Geister einer ganzen Armee ihr Unwesen.

Endlich oben angekommen, erweist sich die Wüste als extrem lebensfeindliches Terrain: trügerischer Boden, nicht die geringste Spur von Wasser, vereinzelt bleiche Skelette, vom ewigen Wind blankpoliert, und furchteinflößende Felsgebilde aus Basalt. Bei genauerer Untersuchung entpuppt sich eine der Formationen als ein Bergwerk, in dem Sklaven nach einem seltenen Metall schürfen. Von hier aus lässt sich ein Weg zum Zentrum allen Übels zurückverfolgen – zu einem vergessenen Tal, dessen Herrscher Liscom von Fasar soeben damit begonnen hat, den Geist seines Meisters Borbarad ins Diesseits zurückzuholen – in den Körper von Colon da Merinal.

Inzwischen haben sich aber auch die Geheimnisse um Bukhar zuerst verdichtet und dann aufgelöst: bei dem Geschichtenerzähler handelt es sich um niemand geringeren als Teclador, einen Alten Drachen, der in seiner menschlichen Gestalt Liscom

davon abbringen wollte, die Beschwörung durchzuführen, dabei scheiterte und dem Borbaradianer damit ein weiteres Mittel für seine üblen Pläne in die Hand spielte: einen mächtigen Karfunkelstein.

Die Helden müssen die schwierige Aufgabe bewältigen, sowohl Colon zu retten, als auch den Karfunkelstein, den Sitz der drachischen Seele Tecladors, wiederzuerlangen. Sie können versuchen, Liscoms Turm im Sturm zu nehmen oder sich durch sein Tal an das Zentrum seiner Macht heranzuarbeiten. Wenn es ihnen gelingt, Liscom zu einem Kampf zu ihren Bedingungen zu stellen, haben sie eine gute Chance. Die Rettung der Sklaven und ihre sichere Heimführung nach Khunchom sollte dann für die Abenteurer ein Leichtes sein. Ruhm und Ehre unter den Gauklern sind ihnen gewiss.

Einige Meisterhinweise zur Stimmung

Staub und Sterne lebt zu guten Teilen von der unheimlichen Stimmung, die auf dem Hochplateau der Gorischen Wüste herrscht, und die selbst einem Schelm die Witze im Halse stecken bleiben lassen sollte. Diese düstere Stimmung bricht plötzlich und unerwartet über die Helden hinein, während sie sich noch auf dem Gauklerfest vergnügen. Sie sollten den Helden die Möglichkeit geben, auf dem Fest "mal so richtig die Sau rauszulassen", wüste Lügenmärchen über ihre Heldentaten zu erzählen, ihre besten Talente ohne fordernde Proben zu demonstrieren, verbale Duelle mit ausländischen Diplomaten auszufechten, sich bis zum Abwinken zu bezechen, eine schöne Gauklerin (oder einen hübschen Akrobaten) zu verführen oder bis tief in die Nacht zu philosophieren (siehe Seite 12, **Das Gauklerlager**).

Auch wenn die Helden selbst nicht zum fahrenden Volk gehören, werden sie hier wegen dem anerkannt, was sie können und wie sie sich und andere zu amüsieren vermögen, nicht aber wegen Stand und Herkunft. Mit der Ankunft der da Merinals ändert sich diese heitere, rahjagefällige Gelassenheit schlagartig (siehe Seite 16, **Wie von Dämonen gehetzt ...**).

Finsterste Zauberei bedroht das Leben eines Mannes, mit dem die Helden eben noch hätten am Feuer sitzen und lustig zechen können. Es sollte für die Helden eine Frage der Ehre sein, sofort zur Rettung des Unglücklichen aufzubrechen und nicht nach vergänglichen irdischen Werten zu fragen. Fragen sie genauer nach, so können sie herausfinden, dass die Entführung des Gauklers im Zusammenhang mit schrecklichen Geheimnissen steht, die tatsächlich den Einsatz von Helden erforderlich machen.

Die Anreise zur Gorischen Wüste ist indessen von Bukhars düsterer Vergangenheit überschattet. Die Helden dürfen Bukhar zwar misstrauen, sollten sich aber auch bewusst sein, dass sie auf ihn zählen können, wenn es darauf ankommt (siehe Seite 23, **Unterwegs**).

Es ist wichtig, das Geheimnis um Bukhars wahre Persönlichkeit erst möglichst spät zu lüften. Da er selbst zum Teil unter Liscoms Bann steht, gelingt es ihm nur gelegentlich, Erinnerungsfetzen hervorzuholen und den Spielern mitzuteilen. Besonderheiten zu seinem Verhalten und seinen Erinnerungen finden Sie in den Abschnitten *Bukhars Erinnerung* und *Bukhars Verhalten*.

Die Entdeckung von Shemjos Leiche dürfte den Helden den Ernst der Lage klarmachen, zumal sie wohl eine Nacht am Fuß des Plateaus verbringen und den Urgewalten tatenlos zusehen müssen, nie wissend, ob vielleicht ihr Gegner dort draußen im Dunkeln lauert (siehe Seite 28-29, **Ein grausiger Fund** und **Ein Geheul gemarterter Seelen**).

Den Aufstieg durch die 'Pforte der Toten' sollten Sie so gruselig wie möglich gestalten. Es droht den Helden zwar keine wirkliche Gefahr, aber auch dem hau- und stechwütigsten Helden und dem abgebrühtesten Possenreißer sollte sich im Hinterkopf der Gedanke breit machen, dass man es vielleicht mit unüberschaubaren Horden von Geistern und Untoten zu tun bekommen könnte (siehe Seite 29, **Die Pforte der Toten**).

Die Gorische Wüste, die die Helden danach erreichen, ist das lebensfeindlichste Stück Aventurien, das uns bekannt ist. Lassen Sie die Helden dies spüren. Nicht nur, dass es erbärmlich kalt und staubtrocken ist, hinzu kommen auch noch die Unsicherheit über jeden nächsten Schritt, der in einen Staubsumpf oder eine abgrundtiefe Spalte führen könnte, das Heulen des seltsamen, nervenzermürbenden Windes, der aus den Sphären selbst zu blasen scheint, und die ständige Präsenz der Vergangenheit dieses Ortes. (**Staub und Sterne**)

Sobald die Helden Liscoms Tal erreicht haben, verwandelt sich die Stimmung des Abenteuers erneut. Jetzt sind taktische Planung, Schläue, ein starker Schwertarm und ein aus dem Handgelenk geschleudertes Zauberspruch die wichtigsten Utensilien, um das Abenteuer zu einem guten Ende zu bringen. Dieser Teil ist ein Kommandounternehmen reinsten Wassers, das allseits beliebte "Haut-den-Schwarzmagier". Aber Vorsicht! Ein konsequent gespielter Magier mit den Fähigkeiten eines Liscom von Fasar, der zudem noch auf heimischem Terrain agiert, kann leicht eine ganze Heldengruppe auslöschen. Hier werden Sie eventuell den einen oder anderen Fehler auf Seiten des Gegners einbauen und seine Werte entsprechend anpassen müssen, damit das Finale spannend, aber lösbar bleibt (siehe Seite 44-57, **Liscoms Turm**, **Das Tal** und **Das Große Finale**). Zum guten Schluss sollten Sie die Spieler etwas von der Faszination spüren lassen, die die schiere Anwesenheit eines Alten Drachen mit sich bringt. Wenn Sie einen tiefen Seufzer hören, wenn Teclador die Helden verlässt, dann haben Sie es geschafft.

Staub und Sterne ist ein recht geradlinig angelegtes Abenteuer. Es gibt keine kriminalistischen Verwicklungen, keine ausgedehnte Informationsbeschaffung und nur wenige Variationsmöglichkeiten bei der erfolgreichen Beendigung des Abenteuers. Daher ist neben taktischer Finesse der Helden die von Ihnen präsentierte Atmosphäre eine der tragenden Säulen für ein Gelingen (im Sinne von 'Spielspaß bereiten') des Abenteuers.

ZU DEN HELDEN

Staub und Sterne ist ein Abenteuer für vier bis sechs Helden mittlerer Erfahrung. Kampf- und Wildnisfertigkeiten werden stark gefordert, zu Beginn des Abenteuers auch gesellschaftliche Talente bei der Informationsbeschaffung. Wenn die Helden über wenig Hintergrundwissen zu Dämonen, Borbarad oder ähnlichen Themen verfügen, ist das der Stimmung des Abenteuers eher zuträglich und im Spiel auch nicht hinderlich. Wenn sich ein Magier oder ein anderer kompetenter Zauberer in der Grup-

SCHRECKEN

Einige Ereignisse im Abenteuer zehren am Nervenkosmos der Helden und können zur Zerrüttung und zum völligen Zusammenbruch führen. Regeltechnisch werden diese Situationen wie das Auftauchen eines Wesens mit der Eigenschaft *Schreckgestalt I/II* gehandhabt (siehe unten oder WdZ 235). Oft *handelt* es sich sogar um das Auftreten eines entsprechenden Wesens, falls nicht, ist der jeweilige Probenzuschlag angegeben.

Sinken dadurch MU oder KL auf einen Wert von 0 oder gar darunter, erleidet das Opfer eine permanente geistige Störung (die mit den üblichen Methoden behandelt werden kann): Je nach Situation steigt eine passende *Angst* (eine *Schlechte Eigenschaft* mit entsprechendem Namen) um 1 Punkt.

Schreckgestalt I / II

Wesen mit dieser Eigenschaft besitzen eine Aura der Furcht oder eine Angst einflößende Gestalt. Bei einer Begegnung muss eine Mut-Probier abgelegt werden, die um die Beherrschungsschwierigkeit des Wesens und eventuelle weitere Modifikatoren erschwert ist, um nicht vor Furcht gelähmt zu sein. Außerdem ist die Probe um passende Nachteile erschwert, z.B. Totenangst bei Untoten und Geistern. Misslingt die Probe, erleidet der Betroffene einen Malus in Höhe von je 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (für jede Eigenschaft einzeln würfeln, keine Neuberechnung der abgeleiteten Werte). Dieser Malus baut sich fern der Gegenwart des Wesens mit einem Punkt pro halbe Stunde ab. Bei *Schreckgestalt II* ist das Wesen so einschüchternd, dass selbst bei Gelingen der Mut-Probier eine dem HORRIPHOBUS (LCD 121) entsprechende Wirkung mit 1W6 ZfP* eintritt.

pe befindet, ist dies nur von Vorteil, aber auch alle anderen Heldentypen sind zugelassen. Wir können natürlich nicht an jeder Stelle auf spezielle magische oder Geweihten-Fähigkeiten eingehen, aber im Kampf gegen Liscom und seine Kreaturen werden diese sicherlich gefordert. Falls eine Hexe oder ein anderer flugfähiger Charakter unter den Helden ist, so beachten Sie bitte die Meisterhinweise zu diesem speziellen Heldentyp (speziell zum Thema Luftaufklärung über der Gor).

EINIGE WÖRTE ZUR ÜBERARBEITUNG

Die vorliegende Fassung von Staub und Sterne versucht, der Vorlage so nahe wie möglich zu bleiben, dabei aber alle bislang aufgefallenen echten Fehler zu beseitigen. Die Präsentation wurde auf die aktuell gültigen Standards umgestellt, die spieltechnischen Werte an die Regelversion DSA4 (Hardcover-Ausgabe) angepasst. An einigen Stellen haben wir versucht, das Abenteuer ergebnisoffener zu gestalten als die Vorversion und mehr Handlungsalternativen zu präsentieren, aber grundsätzlich erzählt auch die Neuausgabe weiterhin eine Geschichte, deren 'offizielle' Ergebnisse prägend für das künftige Schicksal Aventuriens sind.

Für die Vorschläge zu Veränderungen und Fehlerkorrekturen geht unser Dank an alle Spieler, die in verschiedensten Threads in Internet-Foren ihre Spielberichte hinterlassen haben, namentlich natürlich an die Beteiligten des Borbarad-Projekts, an Mark Wachholz für die Archivsammlung zur Überarbeitung der Gezeichneten-Kampagne sowie an Stefan Unteregger für wertvolle Hinweise zur Motivation der Helden und zur Person Urdo von Gisholms.

ZUM UMGANG MIT VORLESESEZENEN

Da das Abenteuer in seiner ursprünglichen Fassung noch linearer ausgelegt war als es die vorliegende Überarbeitung ist, lesen sich viele der Vorleseszenen so, als müssten sie unbedingt stattfinden.

Dem ist nicht so! Alle Szenen sind Möglichkeiten, wie an bestimmten Stellen die Handlung voranschreiten kann, insbesondere bei bestimmten Ergebnissen vorhergehender Proben. Sie können daher die Vorleseszenen auch so verwenden, dass sie nicht an bestimmte Handlungsorte und -zeitpunkte gebunden sind, sondern dass sie als ausgestaltetes Ergebnis bestimmter Proben gesehen werden können.

ZU TECLADORS MOTIVATION UND FÄHIGKEITEN

Teclador ist ein *Alter Drache*, einer der großen Fünf, die seit Urzeiten über das Geschick Deres wachen. Alle fünf sorgen dafür, dass das Gleichgewicht der Kräfte zwischen Göttern, Geisterwesen, Menschen, Tieren und Elementen erhalten bleibt. Während seine Brüder immer dann auftauchen, wenn das Pendel bereits zu weit in eine Richtung ausgeschlagen ist – *Fuldigor* und *Umbracor*, um Tod und Verderben zu bringen, *Nosulgor* und *Aldinor*, um solches zu verhindern, wurde Teclador von Satinav mit der Gabe der Prophezeiung gesegnet, so dass er schon eingreifen kann, wenn noch niemand ahnt, was am Horizont dräut. Er hat jedoch die Auflage, durch sein Erscheinen selbst das Gleichgewicht nicht zu gefährden – und schon alleine die Bewegung eines Alten Drachen setzt ungeheure Mengen astraler Kraft frei. Mehr zu Alten (und Hohen) Drachen können Sie in **WdG 151f.**, zu Drachen allgemein in **WdZ 347ff.** und **ZBA 80ff.** nachlesen.

Als Teclador von Liscoms Plänen erfuhr, den von Rohal in den Limbus verbannten Borbarad wieder ins Diesseits zurückzuholen, entschloss er sich zum Eingreifen. Nicht in erster Linie, weil der Dämonenmeister eine Bedrohung des Gleichgewichts darstellt, sondern weil die Beschwörung den Lauf der Zeit selbst verändern würde.

An sein Schicksal gebunden, möglichst unauffällig zu agieren, beschloss Teclador, sich in einen Menschen zu verwandeln und so Liscoms Pläne zu durchkreuzen. Er wusste, dass er in dieser Form besiegt sein würde, nahm aber das Risiko auf sich. Nach einem langen Marsch durch die Gorische Wüste erreichte er Liscoms Tal und forderte den Magier zu einem Duell. Liscom war damals noch mit dem Aufbau seiner Basis beschäftigt und konnte sich das Eindringen des Fremden nicht erklären. Der Kampf fand in der Ruine von Borbarads Schwarzer Feste und zwischen den Sphären statt und dauerte mehrere Tage. Teclador hätte diese Auseinandersetzung eigentlich gewinnen müssen, hätte er Liscoms Fanatismus nicht unterschätzt. So

aber gelang es Liscom im Angesicht der Niederlage und des eigenen Todes, einen Achtgehörnten zu beschwören und so das Blatt zu wenden.

Teclador befand sich nun in Liscoms Gewalt, der ihn nach kurzem Studium auch als Drachen erkannte. Seine wildesten Träume wurden wahr. Durch die Entfernung des Karfunkelsteins aus Tecladors Kopf brachte er sich in den Besitz eines mächtigen Artefakts, mit dem er endlich seine Meisterformel vollenden konnte, und er hatte einen Diener in seiner Gewalt, dem er die härtesten Aufgaben auferlegen konnte, ohne dass dieser jemals ermüdete.

Einen Alten Drachen dauerhaft geistig zu knechten, überstieg jedoch auch Liscoms Fähigkeiten, und als er sich wieder einmal in Selem aufhielt, gelang Teclador die Flucht aus dem Bergwerk. Er irrte wochenlang durch die Wüste, fand schließlich einen Abstieg, brach aber in der Nähe von Ehristar bewusstlos zusammen. Dort fand ihn ein reisender Händler, der ihn mit nach Smamid nahm und dem schwerverletzten Mann ohne Erinnerung den Namen Bukhar gab. Bukhar besaß nichts außer einem phantastischen Gedächtnis, das es ihm erlaubte, alles, was er wollte, binnen Stunden und Tagen zu erlernen. Kurz darauf zog Bukhar nach Khunchom, getrieben von dem Verlangen, mehr über die Welt und ihre Zusammenhänge zu lernen. Mit seinem Gedächtnis war es ihm ein Leichtes, Geschichtensammler und -erzähler zu werden, ein Beruf, bei dem er stets die allerneuesten Neuigkeiten erfuhr. So vergingen die Jahre.

ALTERNATIVE

Wenn Ihnen die oben vorgestellte Herangehensweise 'zu dick aufgetragen' vorkommt und sie nicht glauben, dass Ihre Spieler ihnen abnehmen, dass ein menschlicher Magier einen Alten Drachen, eine kosmische Macht, austricksen kann, können Sie folgende Alternative verwenden:

Teclador ist nicht selbst zum Ort und Zeitpunkt der Disharmonie aufgebrochen, sondern hat seinen Diener Bukhador, einen meist im Raschtulswall ansässigen Purpurgewurm, ausgeschiedt, damit dieser in menschlicher Gestalt (durch einen der ADLERSCHWINGE analogen Zauber) das Problem löst. Da dieser keinesfalls über Tecladors seherische Fähigkeiten verfügt, fiel es Liscom umso leichter, ihn zu überwinden und ihm den Karfunkelstein zu entreißen. Auch hier gilt, dass der Verlust des Karfunkels für Bukhador bedeutet, dass er in seiner menschlichen Form gefangen ist und dass Liscom in der Lage ist, ihn zu beeinflussen, unter bestimmten Bedingungen sogar zu kontrollieren. Bei den Szenen zu *Bukhars Erinnerung / Verhalten* sind eventuelle Abweichungen jeweils angegeben, ebenso bei einem eventuellen Einsatz als ausgleichendes Element im Finale.

Eine andere 'Alternative' ist es, die Geschehnisse wie vorgelesen zu präsentieren: Zum einen kann Teclador zwar die Zukunft voraussehen, nicht aber auf Millimeter und Sekunde vorausberechnen (dazu bräuchte es einen Laplaceschen Dämon). Und seine Ahnung trägt ihn nicht, denn dadurch, dass er eingreift und zuerst einmal verliert, bringt er die Helden ins Spiel, die Liscom töten, der wiederum dadurch in der Zukunft Borbarad beschwören kann, was zum Erscheinen der Gezeichneten führt, die wiederum Borbarad als Störfaktor des Gleichgewichts beseitigen. Das wäre sehr langfristig

geahnt, aber durchaus im Rahmen der Perspektive eines Alten Drachen.

Zum zweiten dient es natürlich dazu, zu zeigen, dass auch mächtigste Wesen nicht vor Hybris und damit einhergehenden Fehlentscheidungen gefeit sind – ein Faktum, das schlussendlich auch Borbarad zum Verhängnis wird.

ZUR ZEITLICHEN EINORDNUNG

Im aventurischen Geschichtskanon ist das Abenteuer im Jahre 1009 BF angesiedelt, genauer von Ende Travia bis Mitte Boron; Liscoms Borbarad-Beschwörung ist für den 22. Boron vorgeesehen.

☛ Zu diesem Zeitpunkt findet im aventurischen Südosten der **Khomkrieg** statt, der Versuch des Al'Anfaner Patriarchen Tar Honak, das Kalifat zu erobern. Von aufkeimenden Guerilla-Unternehmungen abgesehen, ist ihm dies bis zum Travia 1009 auch gelungen: Mherwed befindet sich in der Hand alanfanischer Truppen. Dies ist jedoch im Abenteuer nicht relevant – außer als Gesprächsstoff –, denn die Al'Anfaner dringen, von wenigen Spähtrupps abgesehen, von Mherwed aus nicht weiter ins Umland vor. Sie können jedoch nach Bedarf Flüchtlinge aus dem Kalifat auftreten lassen oder aber nach dem Abenteuer die boronische Präsenz in Mherwed – Tar Honak residiert dort bis zu seinem Tod am 25. Rahja des Jahres – nutzen, um sich der Pforte der Toten anzunehmen. Alanfanische Rabengardisten als rettende Kavallerie wäre vermutlich etwas zu viel des Guten.

Viel eher ist es möglich, dass die Helden aus den Wirren des Khomkriegs nach Khunchom gelangen, wenn sie nicht ohnehin das Gauklerfest dorthin führt. Sie könnten für eine der beiden Seiten gekämpft haben oder wegen des Seekriegs zwischen dem Bornland und Al'Anfa einen Umweg über oder einen Zwischenstopp in Khunchom eingelegt haben.

Es empfiehlt sich, das Abenteuer in genau diese Endphase des Krieges zu legen, da dies einen plausiblen Grund für den fatalen Umweg der da Merinals darstellt.

☛ Um das Abenteuer 'zeitlich korrekt' anzuordnen, sollten Sie bedenken, dass einige Professionen noch nicht zur Verfügung stehen und viele magische Ausbildungszweige noch mit anderen Zaubern hantieren. Vor allem das Wissen um Dämonen ist bei weitem noch nicht so verbreitet wie in der aventurischen 'Neuzeit' (um das Jahr 1030 BF).

☛ Wenn Sie das Abenteuer als unabhängiges Szenario spielen wollen (siehe unten), kann die zeitliche Einordnung beliebig vorgenommen werden, jedoch sollten etliche magische Phänomene noch nicht bekannt sein, so dass es sich empfiehlt, das Abenteuer vor dem Wiedererscheinen Borbarads anzusiedeln.

☛ Auch als vorbereitendes Abenteuer zur Gezeichneten-Kampagne müssen Sie sich nicht sklavisch an den vorgegebenen Zeitrahmen halten, wenn Sie z.B. noch andere Abenteuer vor oder nach Staub und Sterne spielen wollen, die zeitlich enger gebunden sind. Auch hier sollte es nicht zu nahe vor Borbarads Erscheinen im Jahre 1015/16 liegen, da Liscom einige Jahre für die Vorbereitung seines zweiten Versuchs der Borbarad-Beschwörung benötigt.

☛ Sowohl Colon da Merinal als auch Liscom von Fasar haben zukünftige Auftritte in Aventurien. Sollten die Helden Colon nicht retten können, wird vermutlich der – noch zu

bestimmende und namenlose – künftige Gemahl der Tochter Hama der Patriarch der Familie. Sollten Ihre Helden Liscom besiegen, aber nicht töten, spielt dies für künftige Ereignisse keine Rolle.

☛ Sollten die Helden gar grandios scheitern und Liscom Borbarad zurückholen, müssen sie wohl oder übel die Ereignisse der Gezeichneten-Kampagne vorverlegen und mit anderen Meisterpersonen ausstatten – ein allemal interessantes Alternativ-Aventurien, an dessen Divergenzpunkt die Ereignisse vom 22. Boron 1009 stehen ...

STAUB UND STERNE ALS 'VORSPANN' DER GEZEICHNETEN-KAMPAGNE

Ursprünglich als erster Teil einer Kampagne um magische Metalle entwickelt, wuchs das Abenteuer mit der Grundidee der Herbeirufung Borbarads und der Person Liscom von Fasar schnell zu einem 'Prequel' der Borbarad- (Gezeichneten-, G7-)Kampagne heran. Diese inhaltlichen Bezüge wurden in der Neubearbeitung der Gezeichneten-Kampagne speziell in den Bänden **Rückkehr der Finsternis** (wo Liscom in **Alptraum ohne Ende** erneut als Gegner der Helden auftritt und endgültig besiegt wird) und **Meister der Dämonen** (wo die Helden Abbadi da Merinal im **Bastrabuns Bann** begegnen können), noch verstärkt ausgearbeitet. Auch Urdo von Gisholm taucht dort erneut – als Handlanger, Bote und Lolgramo-Paktierer – auf.

In der offiziellen aventurischen Geschichtsschreibung ist es der Sieg der Helden in **Staub und Sterne** und der damit verbundene Tod Liscoms, der die Ereignisse aus den *Alanfanischen Prophezeiungen* ins Rollen bringt. Nur durch seinen Tod kann Liscom *der Diener jenseits des Todes* sein, der seinen *Meister außerhalb des Todes ruft*. Außerdem gewinnt Alptraum ohne Ende natürlich einen Teil seiner Stimmung und sein Überraschungsmoment aus der Tatsache, dass die Helden feststellen müssen, dass selbst der Tod einen Fanatiker wie Liscom nicht aufhalten kann.

Wir haben hier in der Überarbeitung keine weiteren, neuen Personen eingeflochten. Sie können das Abenteuer also wie vorliegend vor der Gezeichneten-Kampagne spielen (am Besten mit einigen Abenteuern Abstand) und so die Helden auf die kommenden Ereignisse vorbereiten. Im Abspann dieses Abenteuers auf Seite 59 finden Sie einige Hinweise, wie Sie den Liscom-Erzählstrang nachbereiten können.

Ebenfalls vor der Gezeichneten-Kampagne, aber mit Bezügen auf die Vorgeschichte Borbarads und der Borbaradianer, spielen die Abenteuer **Die Seelen der Magier** (von Uwe Körner und Ulrich Kiesow) und der **Krieg der Magier** (von Hadmar von Wieser), wobei Sie das erstgenannte Abenteuer vor **Staub und Sterne** einplanen können (es führt die Borbaradianer als Gruppierung ein und zeigt deren Bestreben, ihren Meister zurückzurufen), das zweite aber nach den hier präsentierten Ereignissen in der Gor (denn dort wird speziell auf Borbarads Festung eingegangen, die den Haupt-Schauplatz des Abenteuers bildet). **Krieg der Magier** ist zudem für eine sehr erfahrene Gruppe ausgelegt, so dass sich die Helden, die Staub und Sterne erlebt haben, vermutlich nicht für dieses Abenteuer eignen.

DAS ABENTEUER ALS ΥΠΑΒΗΑΠΓΙΓΕΣ SZEPAPIO

Staub und Sterne kann auch als allein stehendes Abenteuer gespielt werden, wenn Sie in Ihrem Aventurien nicht auf die Ereignisse der Borbarad-Kampagne hinarbeiten oder wenn Sie es deutlich später anordnen wollen. In diesem Fall empfehlen sich folgende Änderungen:

- ☛ Liscom von Fasar sollte umbenannt werden, seine Fähigkeiten können jedoch gleich bleiben. Wenn Sie auch diese ändern wollen, kann 'der Beschwörer' ein Abgänger der Akademie Rashdul (dämonischer Zweig) oder ein tulamidischer Privatgelehrter sein.
- ☛ Ziel der Beschwörung ist dann nicht die Herbeirufung Borbarads, sondern die Beschwörung eines mächtigen Magier- oder gar Echsengeists aus der fernsten aventurischen Vergangenheit (eine Variation des CHRONOKLASSIS), der 'dem Beschwörer' verlorenes Zauberkwissen zur Verfügung stellen soll.
- ☛ In diesem Fall sollte es nicht Teclador sein, der persönlich eingreift; ein kompetenter Abgesandter reicht auch aus, um den Helden als ausgleichendes Element zur Seite zu stehen und während der Reise ein Mysterium zu präsentieren.
- ☛ Da auch die da Merinals im aventurischen Kontext weiter auftauchen, könnte eine Gauklerippe aus Fasar oder dem süd-

westlichen Aranien deren Rolle übernehmen, und statt Urdo von Gisholm sind es nun ein oder mehrere Schergen, die im Umfeld der Gor Reisende auf falsche Wege leiten, um unter anderem Sklaven für die Arbeit in den Minen zu rauben.

VERWEISE

Zum Leiten des Abenteuers ist die Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne** (im Folgenden immer als **Erste Sonne** abgekürzt) von großem Nutzen. Ebenso sollten Sie einen Blick in **Wege der Zauberei (WdZ)** bzw. in den **Liber Cantiones Deluxe (LCD)** werfen, da es sich beim Gegner der Helden um einen kompetenten Magier handelt. Auch die 'profanen' Regeln aus **Wege des Schwerts (WdS)** kommen zur Anwendung; Regeln zum Götterwirken (**Wege der Götter, WdG**) sind dagegen nur relevant, wenn sich ein Geweihter in der Heldengruppe befindet.

Auf weitere DSA-Abenteuer oder Spielhilfen wird nicht verwiesen. (Vielmehr ist **Staub und Sterne** selbst eine Quelle für weiter in der 'aventurischen Zukunft' liegende Publikationen.)

ΪΠ ΚΗΥΠCΗΟΜ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einer ungewöhnlich ereignislosen Reise liegt sie endlich vor euch: Khunchom, die Prächtige, die weiße Blüte in den sanften grünen Armen des ewigen Mhanadi, ein Zentrum von Handel und Wandel, ein Schmelztiegel der verschiedensten Völker und Kulturen.

Die Luft ist angenehm warm und erfüllt mit dem Geruch von Gewürzen und Parfüms, den vielsprachigen Lobpreisungen der Straßenhändler und Wanderprediger und einem leichten Seewind, der Kühlung und Erfrischung in den heißen Stunden des Mittags verspricht.

Überall in den Straßen könnt ihr – neben tiefverschleierten Novadis, geschäftig umhereilenden Geweihten, fliegenden Händlern und dem einen oder anderen Beutelschneider – eine große Zahl bunt gekleideter Gaukler erkennen, die von Straßenecke zu Straßenecke Rad schlagen, mit fünf Äpfeln jonglieren, Stegreifposen aufführen und immer wieder mit lauter Stimme auf das große Fest hinweisen, das in drei Tagen zur Abendstunde auf dem Fetherdin-Platz beginnen wird, und zu dem "der Großfürst höchstselbst" alle Bewohner und Gäste der Stadt herzlichst einlädt.

Ja, hier seid ihr zur rechten Zeit am rechten Ort, um vor dem Anbruch des Winters noch einmal richtig auszuspannen, all eure Narben zu vergessen und eure unzähligen Abenteuer vor begeistertem Publikum in den leuchtendsten Farben zu schildern.

Es ist für den Fortgang des Abenteuers empfehlenswert, wenn die Helden am 29. Travia (des Jahres 1009) in Khunchom ankommen. Ob dies per Schiff oder zu Lande geschieht, ist unwesentlich. Es gibt auch keine Informationen, die Sie bereits auf der Anreise verteilen müssten, es sei denn, sie wollen in irgendeiner Form auf Urdo von Gisholm (siehe auch Seite 21) hinweisen. Unter Umständen sind sie bereits mit dem Karawanenführer Rafim (siehe Seite 13 und die Personenbeschreibung im Anhang auf Seite 63) zusammen angereist.

Vielleicht kommen die Helden aus den Wirren des Khomkriegs und haben Kunde vom Fall Mherweds (6. Travia) oder von der Seeschlacht in der Tränenbucht (29. Efferd) – vielleicht erfahren sie diese Neuigkeiten aber auch erst vor Ort. Auf jeden Fall ist der Khomkrieg das Gesprächsthema auf den Basaren und in den Teehäusern, und die Spekulationen über die weiteren Pläne Tar Honaks sind so zahlreich wie die Diskutanten. Khunchom befindet sich in einer prekären Lage, da der Stadtstaat vor einem Jahr ein Bündnis mit dem mittlerweile verstorbenen Kalifen Abu Dhelrumun eingegangen ist. Niemand weiß, ob der junge Fürst Selo in der Lage ist, möglicher alfanischer Gewalt diplomatie standzuhalten. Diese diplomatische Situation ist auch ein weiterer Aufhänger für Helden, die einen Gesandten einer der großen aventurischen Mächte in Khunchom aufsuchen wollen oder sollen (siehe Seite 14 bei weiteren Besuchern des Gauklerfests).

Ein weiterer Einstieg wäre es, der Drachenei-Akademie oder Khadil Okharim persönlich Informationen oder magische Waren zu überbringen. Damit hätten die Helden schon einmal gute Beziehungen zu einer der wichtigsten Informationsquellen vor Ort.



Eine dritte Variante ist die gemeinsame Anreise der Helden mit einer Gauklertruppe. Um die Motivation für die spätere Rettungsmission zu stärken, könnte dies die Gruppe sein, in der auch Shira Rotlocke reist oder diejenige des 'Gauklerkönigs' Xalos Niolossis.

Einmal in Khunchom angekommen, können sich die Helden nach dem Gauklerlager auf dem Fetherdin-Platz erkundigen (wenn nicht ohnehin ein Gaukler in der Gruppe ist, der das Fest schon einmal besucht hat oder die Helden gar mit einer Gauklertruppe zusammen angereist sind) oder zuerst eine Herberge beziehen. Wo Sie die Helden unterbringen wollen, bleibt Ihnen überlassen, aber es bietet sich natürlich auch die Gelegenheit, im Gauklerlager selbst zu nächtigen (siehe unten). Die Nächte sind noch lau, so dass es selbst wildnisunerfahrene Charaktere nicht allzu viel Überwindung kosten sollte, im Freien zu nächtigen. In diesem Abenteuer werden nur die Örtlichkeiten Khunchoms beschrieben, die für das Abenteuer wichtig sind. Weitere Informationen über die stolze Stadt am Mhanadi, insbesondere was Unterbringung, Tempel, Schänken etc. angeht, finden sie in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne** auf den Seiten 72 ff., eine Kurzübersicht im Folgenden:

Khunchom

Einwohner: 13.000 (ca. 35% Mittelländer, 5% Maraskaner)
Wappen: zwei gekreuzte blaue Krummsäbel auf silbernem Grund

Herrschaft/Politik: Großfürst Selo Kulibin von Khunchom und seine neun städtischen Wesire

Garnisonen: 50 Stadtgardisten, 300 Mann der *Diamantgarde*, ein Dutzend Kriegselefanten, 500 Matrosen und Seesoldaten der Khunchomer Flotte

Tempel: alle Zwölfgötter (außer Firun), Kor, Schreine von Aves, Swafnir und Nandus; Rastullah; Rur & Gror
Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel *Erhabener Mhanadi* (Q8/P9/S32), Hotel *Haus Khunchom* (Q7/P7/S26), Herberge *Zum Tanzenden Kamel* (Q4/P6/S14), *Palast der Sinnesfreuden* (Q10/P10), Schenke *Zum Füllhorn* (Q5/P5), Bordell *Sultani Nahema* (Q6/P7); viele weitere gastfreie Häuser am Hafen und im Marktviertel

Besonderheiten: Khunchom ist ein großer Fluss- und Seehafen. Neben dem hier ansässigen *Maraskan-Kontor* gibt es Niederlassungen der wichtigsten aventurischen Handelshäuser. Im *Haus des Kodex* hütet man einen der wichtigsten Schreine des Söldnergottes Kor und die Urschrift des *Khunchomer Kodex*. Für ihre magischen Artefakte berühmt ist die *Drachenei-Akademie* (Objekt, Telekinese; grau). Pilger ziehen die *Heilenden Quellen der Tsa* und das *Eidechsenauge* in die Stadt. Anfang Boron lockt das große *Allaventurische Gauklertreffen* Schaulustige her.

Stimmung in der Stadt: Khunchom ist weltoffen; in seinen Gassen pulsiert tags wie nachts das bunte Leben. Hinter den Kulissen wird heftig um Macht (und um Reichtum) gerungen. Sprichwörtlich ist der Stolz der Khunchomer auf ihre Stadt.

Währung: Offiziell Marawedis, Zechinen und Muwlat. Es gibt überall Wechsler, die dem Unvorsichtigen auch alte Piaster, Denare und Shekel andrehen und horrenden Wechselkurse veranschlagen. Zumeist kann auch mit Dukaten oder Batzen bezahlt werden (dann wird es etwas teurer).

Was die Khunchomer über ihre Stadt denken: "Die altehrwürdige Perle Khunchom ist die wahre Herrin der Tulamidenlande!" (gerne getätigter Ausspruch des Khunchomer Adels)

IM GAUKLERLAGER

Das Gauklerlager befindet sich auf dem Fetherdin-Platz, dem östlichsten Ort innerhalb der Mauern Khunchoms, direkt am Anchopaler Tor und nur durch eine Straße vom Rahjapark getrennt. Um das Gelände wurde ein einfacher Zaun aus Rohrgeflecht und Palmblättern errichtet, der aber eher die Kleintiere der Gaukler auf dem Platz halten soll und kein ernsthaftes Hindernis darstellt.

Hier findet alljährlich das große allaventurische Gauklertreffen statt. Während der Platz an 350 Tagen im Jahr Hunderennen, Stierkämpfen und Immanspielen als Austragungsort dient, ist er vom 24. Travia bis zum 8. Boron fest in der Hand der Gaukler, deren jeweiliger Patriarch auch das Hausrecht innehat. Die Aufstellung einzelner wichtiger Wagen und Zelte entnehmen Sie bitte der Skizze, die Lage in Khunchom dem Ausschnitt aus der Statkarte.

Wenn die Helden eintreffen, sind bereits mehr als hundertfünfzig Schausteller (greise Familienoberhäupter und Kleinkinder nicht eingerechnet) mit ihren Wagen, Tieren und Zelten auf dem Platz versammelt. Es herrscht ein fröhliches Durcheinander, da alle Familien versuchen, noch einen möglichst guten Stellplatz zu ergattern. Meister *Xalos Niolossis*, derzeitiger Patriarch der Gaukler, und *Mhukkadin al-Ghunar*, der 'Wesir für Spiele' der Stadt Khunchom, haben alle Hände voll zu tun, um bis zum 2. Boron alle organisatorischen Fragen zu klären (was bisher noch nie gelungen ist, aber auch niemanden sonderlich stört).

Wenn Sie wollen, können Sie alle auf dem Übersichtsplan nicht benannten Zelte und Wagen mit interessanten Schaustellern bevölkern. Sicherlich haben die Helden schon einmal mit der einen oder anderen Gauklersippe zu tun gehabt, die sie hier und jetzt wiedertreffen können; vielleicht ist in Ihrer Heldengruppe sogar ein Gaukler, der hier seinen näheren und fernerer Bekannten und Verwandten begegnen kann.

Tagsüber werden die Helden kaum beachtet und nur mit einem flüchtigen "Hallo" begrüßt, da die Schausteller bis über beide Ohren in Arbeit stecken. Falls die Abenteurer kein Zimmer in einer Herberge beziehen wollen, können sie versuchen, hier einen Platz

für die Nacht zu finden (nicht ganz einfach und eine Möglichkeit für *Überreden-*, *Etikette-* und *Gassenwissen-*Proben, vorzugsweise für Kenner der passenden *Kulturkunde: Tulamidenlande*).

Im Laufe des Abends sammeln sich immer mehr Gaukler um die große Feuerstelle, und bald beginnt ein großes, wenn auch noch völlig inoffizielles Fest mit Musik und Tanz und jeder Menge Wein.

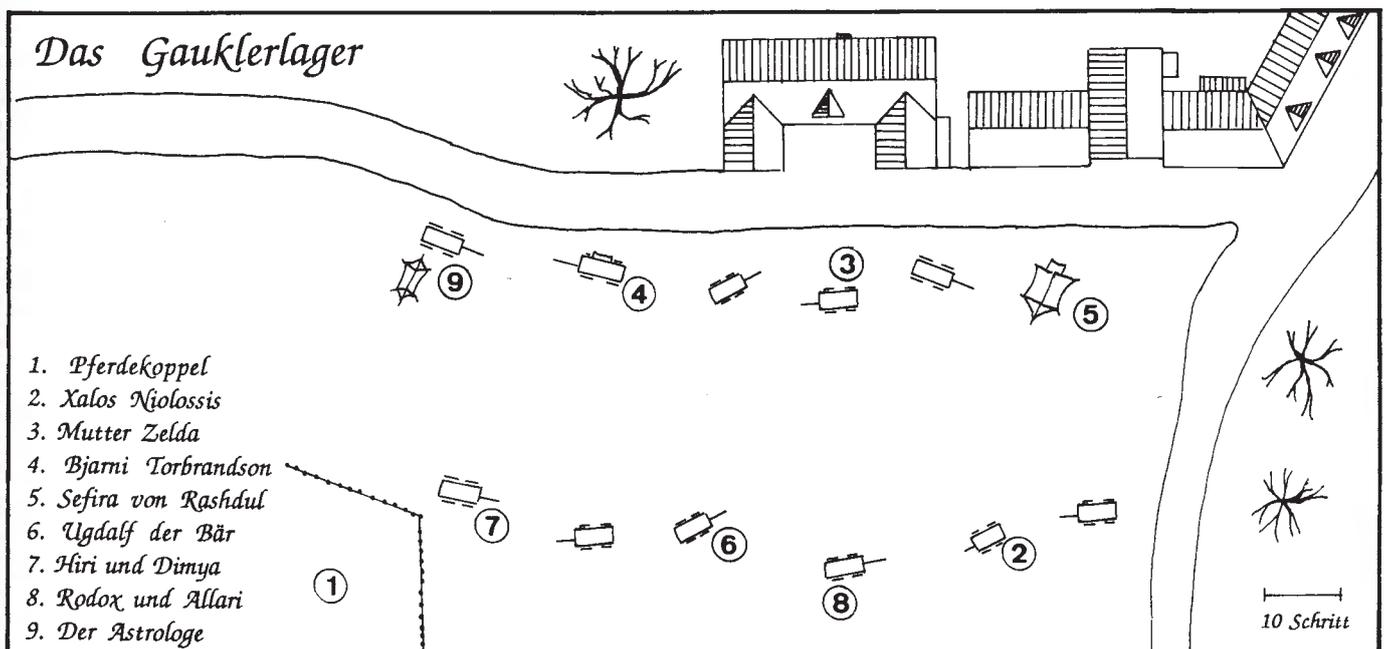
Streuen Sie ruhig eine Menge von Gerüchten und Gauklertatsch aus: Wer mit wem und warum, dass letztens der Soundso vom Seil gefallen sei, dass sogar der Vater des Großfürsten zur Eröffnung komme, dass in Zorgan die Geschäfte ganz schlecht gingen usw. usf.

Hin und wieder kommt zwischendurch jedoch eine leichte Unruhe darüber auf, dass die berühmten liebfeldischen *da Merinals* immer noch nicht eingetroffen sind, und das, wo sie doch eine Abkürzung nehmen wollten.

Für das Abenteuer sind im Gauklerlager vor allem folgende Personen von Interesse:

BUKHAR, DER GESCHICHTEPERZÄHLER

Eine der interessantesten Personen am Feuer ist der Khunchomer Geschichtenerzähler Bukhar, ein schätzungsweise 35-jähriger, kleiner, drahtiger Mann mit langen, schwarzen Locken, die er zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden hat. Er trägt einfache tulamidische Kleidung und sehr wenig Schmuck. Insgesamt scheint er eher zu den ärmeren Khunchomer Bürgern zu gehören. Bukhar erzählt am ersten Abend selbst nur sehr wenig, vielmehr lauscht er aufmerksam den Geschichten der Gaukler. Gelegentlich unterbricht er einen Vortragenden, um sehr präzise Fragen zu stellen, was Land und Leute angeht, von denen der Gaukler gerade erzählt. Hierbei wird recht schnell klar, dass Bukhar offensichtlich über eine ausgesprochen gute Kenntnis der aventurischen Geographie verfügt. Außerdem scheint er ein phänomenales Gedächtnis zu besitzen. Wenn er selbst einmal eine kurze Landschafts- oder Stadtbeschreibung gibt, kommt es einem so vor, als stünde man



mitten in der Landschaft, so detailliert und plastisch sind seine Schilderungen. Alle weiteren Informationen zu Bukhar entnehmen Sie bitte dem **Anhang 1** auf Seite 60.

RAFIM, DER KARAWANENFÜHRER

Rafim ist ebenfalls erst am Nachmittag angekommen. Er sieht genau so aus, wie sich Klein-Alrik schon immer einen tulamidischen Karawanenführer vorgestellt hat – und genau das ist er auch, eigenen Aussagen zufolge sogar der beste Karawanenführer östlich des Raschtulswalls. Er schwadroniert schon den ganzen Abend darüber, wie er vier Gauklerfamilien aus Drol bei ihrer Durchquerung der Khomwüste und der Linien der novadischen und alanfanischen Heere geholfen hat. Wenn man ihm Glauben schenken darf, hat er auf diesem Weg einen Basilisken mit bloßen Händen erwürgt, es fünf Tage ohne einen einzigen Tropfen Wasser ausgehalten, damit die Kinder der Gaukler nicht verdursteten, zwölf Khoramsbestien erschlagen und eine alanfanische Generalin verführt.

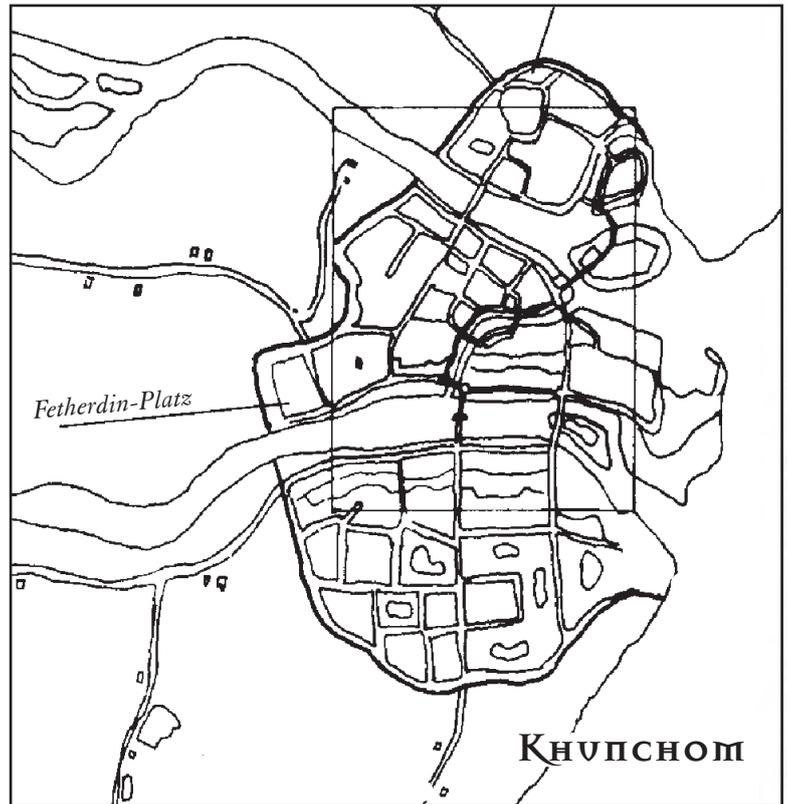
Ob die Geschichte der Wahrheit entspricht, scheint niemand – nicht einmal den sonst so peniblen Bukhar – zu interessieren, denn sie ist packend vorgetragen, mit weit ausholenden Gesten und Mienenspiel unterstützt und von einigen Dutzend Eiden "Bei Rastullah" bekräftigt.

Rafim ist etwa Anfang Dreißig, von mittlerer Größe und von Rastullah mit einem kleinen Bäuchlein gesegnet, das offensichtlich stets nach Füllung verlangt. Seine Augen sind natürlich so kohlschwarz wie sein Haar, das man unter dem blutroten Turban aber kaum erkennen kann. Alle weiteren Informationen zu Rafim entnehmen Sie bitte dem **Anhang 1** auf Seite 63.

SHIRA ROTLOCKE

Die achtzehnjährige, vollbusige und rothaarige Shira Feyoridos stammt aus einer wohlhabenden Zorganer Familie und wäre wohl im elterlichen Geschäft großgeworden, hätte sie nicht vor vier Jahren die Sehnsucht nach der Ferne gepackt. Hals über Kopf verließ sie ihre Heimat, um sich dem fahrenden Volk anzuschließen. Sie verdient ihre Silberstücke in erster Linie mit ihrer Schönheit, sei es als Zielscheibe beim Messerwerfen, sei es als Assistentin und knapp bekleidete Ablenkung bei Zauberkunststückchen. Ihre ganze Liebe gilt Colon da Merinal, den sie vor zwei Jahren kennen gelernt hat und mit dem sie sogar hochhoffiziell verlobt ist (ihre Eltern hatten ein Einsehen und versuchten zu retten, was noch zu retten war; eine Verlobung mit dem Erben einer der berühmtesten Artistenfamilien Aventuriens kam da gerade recht). Shira wird die Helden bei der erstbesten Gelegenheit ansprechen und sie bitten, von ihren Reisen zu erzählen. Insbesondere will sie wissen, ob sie vielleicht letztes in Zorgan gewesen wären. In erster Linie sucht sie jemanden, bei dem sie ihre Sorgen darüber ausweinen kann, dass Colon trotz seines Versprechens noch immer nicht angekommen ist.

Sobald sie vom Unglück der Familie da Merinal erfährt, bittet sie die Helden inbrünstig, sich auf die Suche zu begeben. Sie setzt dabei all ihre Verführungs- und Überzeugungskünste (regeltechnisch: *kompetent*) ein, um selbst die hartgesottensten Söldnerseelen zu erweichen.



SEFIRA VON RASHDUL, DIE WAHRSAGERIN

Sefira ist eigentlich nur eine von dem halben Dutzend Zukunftsdeuter, die sich bisher auf dem Fetherdin-Platz versammelt haben. Entscheidend ist, dass Sefira tatsächlich das zweite Gesicht besitzt und ihre Prophezeiungen stets mehr als nur ein Körnchen Wahrheit enthalten (*meisterliche Gabe Prophezeien*). Sie benutzt dazu Inrah-Karten, die sie in allen Variationen zu legen weiß. Sefira ist etwa Mitte Zwanzig, schminkt sich aber gerne älter. Eine lange, weiße Strähne zierte ihr ansonsten pechschwarzes Haar. Unmengen von schwarzen, weißen und grauen Röcken, Miedern und Überwürfen verhüllen ihre hager Gestalt, schwerer Silberschmuck klimpert an Armen, Beinen und Ohren. Außer ihren Prophezeiungen redet sie sehr wenig, und keiner weiß um ihre Herkunft. Ein passender Hellsichtzauber kann enthüllen, dass sie die Kraft besitzt; sie ist sich dessen aber nicht bewusst.

WEITERE GAUKLER

Unter den schätzungsweise 150 Gauklern, die bereits auf dem Fetherdin-Platz ihr Lager aufgeschlagen haben, können den Helden noch die verschiedensten seltsamen Gestalten auffallen. Jongleure und Feuerkünstler, Boden- und Seilakrobaten, Sänger und Tänzer, Zukunftsdeuter und Musikanten – alle Spielarten der aventurischen Gaukelei sind hier vertreten. Für die Helden wahrscheinlich besonders interessant sind noch:

Meister Xalos Niolossis, inoffizieller 'König der Gaukler'

Wenn man ihn in einem Festzelt oder an einer Straßenecke sieht, wird man sicherlich nicht vermuten, dass der 55-jährige Possenreißer und Harlekin eine ernstzunehmende Macht in Aventurien darstellt. Zwar kann der Patriarch aller aventurischen Gaukler keine Heere ausheben oder mit einer Handbewegung Hunderttausende von Dukaten verschieben, aber er

verfügt über beste Beziehungen zu einer Unzahl von kleineren Fürsten und Handelsherren, Stadtoberen und natürlich zu allen möglichen Vertretern des fahrenden Volkes.

Xalos Niolossis übt dieses Amt (dessen Besetzung ähnlich geregelt wird wie das der Thorwaler Hetleute) schon seit fast elf Jahren aus. Der gebürtige Hylailier wird den Titel wahrscheinlich nicht an seinen ältesten Sohn weitergeben, vielmehr munkelt man, dass Jasper da Merinal wohl der nächste Patriarch der Gaukler wird.

Mutter Zelda, die wahrscheinlich einzige Traviageweichte mit einem Tempel auf Rädern

Die in traditionellem Orange gekleidete Zelda Arrion aus dem almadanischen Ragath ist seit mittlerweile dreißig Jahren ständiger Gast auf allen größeren Gauklertreffen dieser Art. Zelda, die vor allem Hochzeitszeremonien und Einsegnungen von Spielorten durchführt, ist für ihre 68 Jahre noch ausgesprochen rüstig, was sie vor allem göttlichem Beistand und regelmäßigem Biergenuss zuschreibt. Ihre lange Zugehörigkeit zum fahrenden Volk hat sie dem eher phex- und rahjagefälligen Treiben der Gaukler gegenüber aufgeschlossen gemacht, auch wenn sie durchaus mütterlich zur Ordnung mahnt.

Bjarni Torbrandson aus Auplog, der 'Medicus'

Man sieht dem riesigen Thorwaler nur an den feingliedrigen Händen an, dass er normalerweise Geschwüre öffnet, Zähne reißt und Tränke braut. Sein großer Kastenwagen dient ihm sowohl als Behandlungszimmer wie auch als Labor und Wohnung. Als Heiler wie als Marktschreier sucht er seinesgleichen, er neigt jedoch dazu, seine Sorgen und seine Hilflosigkeit gegenüber Borons Ruf mit einem oder mehreren Premer Feuern hinunterzuspülen.

Ugdalf der Bär, der 'Stärkste Mann östlich des Raschtulswalls',

der eigentlich Alrik Pogelsdorf heißt. Ein Zwei-Meter-Hüne mit enormen Muskelpaketen und einem weit ausladenden Schnurrbart, bekleidet nur mit einem Fellschurz und Nietenmanschetten. Der Gewichtheber und Kettensprenger (KK 20) aus Ysilia ist überraschend intelligent (KL 13) und sogar belesen.

Hiri und Dimya, die 'Silbernen Blitze'

Zwei schmalhüftige, jungenhaft wirkende Zwillingsschwester von etwa zwanzig Jahren. Die beiden Messerwerferinnen (Fernkampf-AT 27) scheinen unnahbar und tauen nur auf, wenn jemand ihre Kunst im fairen Wettstreit zu würdigen weiß. Woher die rothaarigen Zwillinge stammen, ist niemandem bekannt.

Rodox und Allari, die 'Unmöglichen'

Wie die Namen schon verraten, handelt es sich bei diesem ungleichen Paar um einen Zwerg und eine Elfe. Dass sie zusammen reisen, mag ja noch angehen, aber dass sie gemeinsam musizieren, geht den meisten Zuhörern zu weit.

Das Musizieren ist aber nicht ihr Hauptbroterwerb. Sie sind 'Freischützen', das heißt, sie ziehen von Turnier zu Turnier und heimsen Preise bei Schießwettbewerben ein. Dass Allari den Elfenbogen (FK-AT 28) und Rodox die Armbrust (FK-AT 27) bevorzugt, ist selbstverständlich.

Die beiden haben schon eine Menge von der Welt gesehen und wissen fesselnd von ihren Erlebnissen zu erzählen – wie viel davon der Wahrheit entspricht, steht auf einem anderen Blatt.

Der Astrologe

Den wahren Namen und die Herkunft des etwa 45-jährigen Mannes mit der Augenklappe kennt – zumindest in Gauklerkreisen – kein Mensch. Man zieht den schweigsamen Schwarzhaarigen in der nachtblauen Sternenrobe jedoch genauso gerne zu Rate wie die Hand- und Kartenleser, da sich viele seiner Vorhersagen bewahrheitet haben. Der Astrologe ist ein Spezialist in seinem Fach (*Sternkunde* 16). Er kann den Helden bestätigen, dass am 22. Boron eine besondere Sternkonstellation am Himmel steht. Ob dies Auswirkungen auf Zauberei hat, kann er nicht sagen, da er davon kaum Ahnung hat.

Der Astrologe ist nicht mit der Kraft gesegnet; vielmehr handelt es sich bei ihm um einen verstoßenen Borongeweichten aus Mirham.

Anmerkung: Der Astrologe wird einige Jahre später im Abenteuer **Schattenspiel** (in der Anthologie **Bardensang und Gaukelspiel**) noch eine wichtige Rolle spielen.

WEITERE BESUCHER DES GAUKLERTREFFENS

Das Gauklertreffen zieht neben dem fahrenden Volk natürlich auch eine große Zahl Schaulustiger aus Khunchom und Umgebung an. Die arbeitende Bevölkerung wird jedoch erst ab der offiziellen Eröffnung durch Großfürst Selo und Gemahlin Shenny am 2. Boron zugegen sein. An den Tagen vorher sind es vor allem auswärtige Gesandte sowie adlige Nichtstuer, die verzogenen Söhnchen von Handelsherren und Spione aus aller Herren Länder. Deren Ziel ist es, die Gaukler als Informationsquelle zu 'melken', denn kaum jemand kommt so sehr herum wie das Fahrende Volk. Die folgenden Personen geben Stoff für die eine oder andere Nebenszene:

☛ Der ständige Gesandte des Mittelreichs, **Baron Reckhart von Spogelsen**, der sich großspurig "Gouverneur von Khunchom" nennt und sehr häufig heftige Wortgefechte mit

☛ **Gilia ya Mornicala**, der Gesandten des Lieblichen Feldes, austrägt, die oft bis an den Rand einer Duellforderung reichen.

☛ Der Wesir für Spiele der Stadt Khunchom: **Mhukkadin al-Ghunar**, der von städtischer Seite aus das Gauklertreffen organisiert und natürlich heftig für weitere Attraktionen seiner schönen Heimatstadt wirbt.

☛ Die Gesandte des (mittlerweile verstorbenen) Kalifen zu Mherwed, **Beysa Riftah saba Althufir**, die jede Information über den Verlauf des Krieges, die sie erhalten kann, mit viel Gold bezahlt und stets von sechs schwerbewaffneten Leibwächtern begleitet wird.

☛ **Abu Silimhas**, Besitzer des *Hauses der Spiele*, das unweit vom Fetherdin-Platz steht, der alle Fremden in sein Wettlokal einlädt und dabei sicherlich nicht nur ehrliche Marawedis / Batzen / Dukaten verdienen will.

☛ Eine Gruppe junger Schnösel, offensichtlich aus besserem Hause, die ständig mit einer teuren Kutsche um den Platz fahren (und Kutschen sind selten in Khunchom) und offensichtlich den Gauklerinnen nachstellen. Wahrscheinlich werden sie sich von den Gauklern eine heftige Abreibung einfangen, wenn sie zu weit gehen.

☛ Einige betont unauffällige Personen, die eine Menge Fragen stellen und die garantiert für irgendwen spionieren.

☛ Ein offensichtlich hochgestellter Zauberer, der auftaucht, sobald das erste Weinzelt eröffnet hat. Es handelt sich um niemand geringeres als **Khadil Okharim**, den Leiter der hiesigen Magierakademie vom Drachenei.

Mit diesen Personen als Schaulustige und gelegentliche Besucher sollte für genügend Abwechslung gesorgt sein, damit die Helden nicht zuviel über die Abwesenheit einer bekannten Gauklertruppe nachdenken, sondern vielleicht eher zu überlegen beginnen, ob nicht vielleicht Spionage und Meuchelmord im Gange sind.

Über das korrekte Auftreten der Helden in verschiedenen Situationen und eventuelle Schwierigkeiten (die von Beutelschneideri bis zu Duellforderungen reichen), können Sie die Talente *Gassenwissen*, *Etikette*, *Sinnenschärfe*, *Überreden* und passende *Kulturkunden* entscheiden lassen.

KHUNCHOM

Wenn die Helden wollen, können sie sich natürlich auch in Khunchom selbst vergnügen. Sorgen sie (z.B. durch eine Romanze) dafür, dass sie sich zu den wichtigen Zeiten im Gauklerlager aufhalten. Alle wichtigen Informationen über Khunchom finden Sie, wie bereits erwähnt in **Erste Sonne 72ff.** Von besonderem Interesse sind dabei sicherlich die *Fürst-Istav-Allee*, der *Kamelmarkt*, der *Alte Sultanspalast*, der *Tempel der Geschenkten Freuden* (ganz in der Nähe des Fetherdin-Platzes), das *Haus der Spiele* (ebenfalls in der Nähe) sowie die unzähligen Schänken und Bordelle.

DIE PROPHEZEIUNG



Irgendwann im Verlauf des ersten Tages im Gauklerlager wird die Wahrsagerin *Sefira* auf den Helden mit dem höchsten Aberglauben-Wert (so vorhanden, ansonsten auf jemanden mit einer der Gaben *Gefahreninstinkt* oder *Prophezeien* oder einer hohen Intuition; sie wird eher einen männlichen Helden als eine Heldin auswählen) zutreten und ihn an der Schulter berühren. "Ich habe das unbestimmte Gefühl, als müsste ich dir Hilfe auf deinem zukünftigen Weg geben, Bruder (Schwester). Dir stehen große Taten bevor, aber ich sehe einen finsternen Schatten über deinem Pfad ..."

Wenn sich der Held interessiert zeigt, führt ihn *Sefira* in ihr buntes Zelt. Nachdem sie eine Unzahl Vorhänge zur Seite gezogen und etwas Räucherwerk entzündet hat, bittet sie den Helden, ihr gegenüber an einem reich verzierten Mohagoni-Tischchen Platz zu nehmen. Sie stellt die Kristallkugel vorsichtig in eine

Ecke des Tisches und holt aus ihren vielen Überwürfen ein mit nachtblauer Seide umhülltes Päckchen hervor. "Gib mir deine Hand. Ich muss mich auf deine Aura einstellen."

Nach einigen Minuten Konzentration lässt sie die Hand des Helden los und beginnt, das Päckchen aufzufalten. Es handelt sich um farbenprächtige Inrah-Karten (siehe Kasten Seite 16), dünne Holztafelchen, auf die handbemaltes Papier aufgezogen ist. Sie reicht dem Helden die Karten.

"Bitte vorsichtig mischen und dann mit der linken Hand drei Stapel abheben."

Danach nimmt sie die Stapel vorsichtig in umgekehrter Reihenfolge wieder auf. "Ich werde einen Baum legen. Störe mich jetzt nicht."

Sie deckt die oberste Karte auf. "Der Ritter des Feuers. Das bist du. Rastlos, getrieben von einer inneren Kraft, die dir selbst ein Rätsel ist, stets auf der Suche."

Sie deckt die zweite Karte auf und legt sie neben die erste. "Praios. Mut und Gerechtigkeitssinn treiben dich an. Sie sind dein Schwert."

Sie deckt die dritte Karte auf und legt sie neben die erste. "Die Erd-Drei. Festigkeit in Freundschaft. Das ist dein Schild."

Die vierte Karte wird über der ersten plaziert. "Die Wasser-Fünf steht für Überflutungen, Katastrophen und allgemein große Not."

Die fünfte Karte findet ihren Platz über der vierten. "Nandus. Sohn der Hesinde und des Phex. Schutzgott abenteuerlicher Reisen, vor allem aber des geschickten Einsatzes der Klugheit. Große Not wird dich dazu bringen, eine gefährliche Reise zu unternehmen, auf der dich Klugheit und Findigkeit leiten. Du wirst Unterstützung und Begleitung finden durch ..."

Die sechste Karte bildet den Abschluss des Stammes. "...den Erzdämonen. (*Sefira* schluckt heftig, fängt sich dann aber wieder). Das Zeichen magischer Macht. Der Erzdämon ist deine Hilfe. Vertraue ihm ... nicht alles ist, was es scheint."

Der unterste Teil des Hauptastes ist die siebte Karte. "Die Erd-Zwei. Vertrocknet und verdorrt. Staub."

ZUM INRAH-SPIEL

Seit einigen Jahrzehnten erfährt neben dem Runenwerfen, Kristallkugel schauen, Handlesen, Vogelflugdeuten und der Astrologie das Kartenlegen eine steigende Beliebtheit. Die Erfindung der Druckkunst hat es möglich gemacht, dass heutzutage fast jede Gauklersippe über ein oder zwei Decks der *Inrah*-Karten und entsprechende kundige Personen verfügt. Viele Kartenleger bevorzugen allerdings handgezeichnete Karten, die auf dünne Holztafelchen aufgezogen sind. Woher das Inrah stammt, ist ungeklärt, seine erste Erwähnung findet es im Gebiet von Thalusa – und das bereits vor über 500 Jahren.

Die Karten stellen eine Verschmelzung vieler Volksmythen dar. So findet man auf den oft farbenprächtigen Karten die lokal bekannten Götter, die sieben Wandelsterne (Halbgötter) und das Madamal, Sumu und Los, Symbole von Leben und Tod, Zeichen aus dem täglichen Leben (wie den Sultan/Kaiser, den Bullen oder das Brot) und andere leicht erkennliche Zeichen. Diese 49 Karten bilden den 'okkulten' Teil des Spiels.

Der 'profane' Teil besteht aus 72 Karten in den Reihen der sechs Elemente mit den Bildkarten des Fürsten, des Magiers, der Weissagerin, des Ritters und des Knappen und den Zahlenkarten vom As bis zur Sieben.

Eine Weissagung mit Karten kennt verschiedene Formen. Die wichtigste ist der *Baum*, der mit zwölf Karten gelegt wird, aber auch das kleine und das große *Schicksalsrad* finden Verwendung. Will der Kundige nicht die Zukunft selbst sehen, sondern nur eine Hilfestellung bei einer Entscheidung, die sein Leben beeinflusst, so legt er den *Stern*.

Die Inrah-Karten sind schnell so populär geworden, dass einzelne Figuren und Bedeutungen in Kunst, Religion und Philosophie Eingang gefunden haben. Bekanntestes Beispiel ist das Inrah-Brettspiel, bei dem auf beiden Seiten unterschiedliche Symbole aus dem Inrah-Kartenspiel Verwendung finden. Der profane Teil des Kartensatzes wird auch immer häufiger zum *Boltan*- oder *Fünfas*-Spiel verwendet (dem aventurischen Gegenstück zum irdischen Poker), das von tulamidischen Söldnern über ganz Aventurien verbreitet wurde.

Die achte Karte ist der Wipfel. "Die Sterne. Die Kraft der Sphären. Nähe zu den Himmeln. Der Erzdämon wird dich an den Ort führen, wo Staub und Sterne zusammentreffen. Das ist dein Ziel."

Die neunte Karte bildet die Basis des ersten Nebenastes. "Der Magier der Winde. Ein mächtiger Mann, ein Meister der Dschinne wie sein Herr, der Wind-König. Täuschung und Intrige, aber auch Dämonenbeschwörung."

Die zehnte Karte sind dessen Verästelungen. "Das As der Winde. Triumph und Sieg, aber auch das Luftelement an sich. Sieg des Wind-Magiers oder Sieg über den Wind-Magier, das liegt bei dir."

Die elfte Karte für den zweiten Nebenast. "Die Feuer-Sieben. Kampf und heldenhafte Konfrontation. Ein Duell möglicherweise. Eine sehr entscheidende Karte. Ein Entweder-Oder."

Die zwölfte Karte. "Boron. Wenn Du diesen Weg gehst, magst du in Bälde dem Herrn des Todes begegnen. Lass ab von diesem Pfad."

Sefira erwacht aus ihrer Trance. Sie sieht sich lange und eindringlich die zwölf Karten an. "Der Erzdämon ist mir ein Rätsel. Er steht für ungezügelter magische Macht, für eine Kraft, die aus den Sphären selbst kommt. Ich hoffe, du kannst dieses Rätsel auf deinem Weg lösen. Mögen die Zwölfe mit dir sein."

Sie bittet den Helden, jetzt ihr Zelt zu verlassen, da sie sehr geschwächt sei. In der Tat stehen Schweißperlen auf ihrer Stirn, und sie wirkt noch bleicher als sonst. Im Verlauf des Abends taucht Sefira wieder aus ihrem Zelt auf. Sie wird sich jedoch mit keinem der Helden unterhalten. Darauf angesprochen, erklärt sie, dass dies den Weg des Schicksals ändern könne, wozu sie nicht berechtigt sei. Spricht ein Zauberer einen SENSIBAR auf sie, so scheint es jedoch eher, dass sie verwirrt ist und selbst keine Antworten auf eventuelle Fragen zur Prophezeiung wüsste. (eine gelungene Menschenkenntnis-Probe mit 7 TaP* bringt ein ähnliches Ergebnis.)

WIE VON DÄMONEN GEHETZT ...

In der Nacht vom 30. Travia auf den 1. Boron wird – nicht nur im Gauklerlager – besonders wild gefeiert. Morgen ist der *Tag der Toten*, an dem jegliche Lustbarkeiten untersagt sind. Und so nutzen die einen die Gelegenheit, sich bis zum Rande abzufüllen und den 1. Boron zu verschlafen, während die anderen mit ihrem Feiern ihrer Toten gedenken. Häufig wird für die Verstorbenen ein zusätzlicher Teller auf den Tisch gestellt oder beim Kreisen des Weinschlauchs ein Schluck im Gedenken an sie vergossen. Es heißt, dass in dieser Nacht – auch die Nacht der lebenden Toten genannt – in der Tat die unruhigen Seelen aus Borons Reich zurückkehren, um ihre Rechte einzufordern. Für abgebrühte und wenig abergläubische Helden genau die richtige Gelegenheit, ein paar Spukgeschichten zum Besten zu geben. So lange sie dabei nicht die

Ehre eines Toten verletzen, haben sie unter den Gauklern ein begeistertes Publikum.

Wenn sie wollen, können sich auch die Helden noch einmal richtig amüsieren. Da im Laufe dieser Nacht das Grauen über das Gauklerlager hereinbrechen wird, sollten Sie die Helden ruhig zu rahjagefälligem Treiben ermuntern: So manche(r) Gaukler(in) ist an mehr als nur den Abenteuergeschichten der wackeren Recken interessiert; der Weinschlauch kreist und kreist; hin und wieder unterbrochen von einer Pfeife mit würzigem, wohlschmeckenden Kraut, bei dem es sich definitiv nicht um Tabak handelt (eher um Ilmenblatt oder gehacktes Cheriacha); Sängerinnen und Musikanten, Tänzer und Tänzerinnen geben ihr Bestes, um den Abend zu einem unvergesslichen Erlebnis werden zu lassen.

Der Kreis um das große Feuer schrumpft mehr und mehr zusammen. Zu den letzten Gästen gehören Yarik, der jüngste Sohn von Meister Niolossis, Bukhar, Rafim, Ugdalf der Bär, Bjarni der Medicus, Mutter Zelda (die beiden letztgenannten sind 'professionelle' Zecher) und wahrscheinlich ein oder zwei der Abenteurer. Die Helden haben bis etwa 3 Stunden nach Mitternacht Gelegenheit zu Lust und Laster.

Bukhars Verhalten (auch, wenn es nicht Teclador selbst ist):

Der Geschichtenerzähler scheint in der Tat über ein phänomenales Gedächtnis (*Eidetisches Gedächtnis*) und eine göttliche Gabe des Geschichtenerzählens zu verfügen (*Überreden (Geschichtenerzählen)* 20(22)). Er kann den Helden Orte, von denen sie erzählen, im Detail beschreiben, so dass es wirkt, als wären sie selbst wieder an jenen Ort zurückversetzt. Bukhar fragt auch häufig nach kleinsten Einzelheiten in den Erzählungen der Helden. Es scheint, als stamme sein gesamtes Wissen aus zweiter Hand. In seinen Geschichten ist nie eine Spur von Mitgefühl oder Begeisterung zu erkennen. Er erfüllt eine gnadenlose Chronistenpflicht. Ob er von blühenden Hainen oder von verstümmelten Kinderleichen erzählt, es wirkt immer gleich dicht und löst auch bei den Zuhörern die verschiedensten Gefühle aus. Er selbst scheint davon jedoch nicht betroffen. Ebenfalls interessant ist, dass er jeden der am Feuer sitzenden in seiner Muttersprache anreden kann. Auf eine entsprechende Frage antwortet er mit einem Schulterzucken: Ja, er beherrsche eine Menge Sprachen (de facto alle Sprachen außer Koboldisch). Die Götter verleihen ihre Gaben halt, wie es ihnen gerade gefällt. Bukhar trinkt recht wenig und greift auch nur selten bei den Bratenstücken und dem Fladenbrot zu. Er scheint das wirklich wohlschmeckende Essen nicht zu schätzen. Auf Fragen nach seiner Herkunft erzählt er, dass er aus Ehristar, einem kleinen Nest im südlichen Gorien stamme und jetzt seit vier Jahren in Khunchom wohne. (Verbirgt sich hinter 'Bukhar' nicht Teclador, sondern sein Diener Bukhador, ist er ein nicht ganz so begnadeter Erzähler und kennt auch deutlich weniger Sprachen.)

Egal, an welchem Ort im Gauklerlager die Helden sich befinden, ob sie in den Armen eines hübschen Akrobaten oder einer schönen Tänzerin unter einem Wagen liegen oder trunken am Feuer sitzen, werden sie die folgende Szene miterleben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Anchopaler Tor gibt es offensichtlich Tumult. Die Wachen stehen wild gestikulierend um einen Wagen herum, dem sie gerade Einlass gewährt haben. "Die da Merinals, endlich!" "Aber wieso nur ein Wagen?" "Was soll der Tumult?"

Dann nähert sich der bunte Kastenwagen dem Fetherdin-Platz. Schon aus einiger Entfernung kann man erkennen, dass die Pferde völlig erschöpft sind und der Wagen ziemlich mitgenommen aussieht.

Aus dem Innern des Wagens ertönt ein Schrei. Die Pferde versuchen, durchzugehen, bleiben aber erschöpft im Geschirr hängen. Auf dem Kutschbock sitzen ein älterer und

ein jüngerer Mann. Der Wagen kommt zum Stehen und wird sofort von einer Schar halbbeleideter Gaukler umringt. Ein wirres Durcheinander von Stimmen erhebt sich. Aus dem Wagen ertönt ein weiterer Schrei, langgezogen, animalisch, wie ein waidwundes Tier in höchster Panik. Der Schrei bricht schlagartig ab. Einige der Gaukler umklammern ihre Amulette und religiösen Symbole.

Meisterinformationen:

Die da Merinals sind tatsächlich angekommen. Auf dem Kutschbock sitzen Jasper und Abbadi. Mutter Rhovania kommt kurze Zeit später – boronsbleich – aus dem Wagen und verschließt die hintere Tür. Colon, Shemjo und Hama fehlen offensichtlich.

Wenn einer der Helden den Wagen untersuchen will, so erhält er mit den Worten "Mögen die Götter dir beistehen", von der teilnahmslos wirkenden Rhovania den Schlüssel. Wenn er den Wagen damit öffnet, blickt er in das zu einer Fratze des Grauens verzerrte Gesicht von Hama, die sofort wieder zu schreien beginnt. (Wirkt wie eine *Schreckgestalt I*; Probe +/-0; siehe Seite 7 oder **WdZ 235**.)

Wenn sich der erste Tumult, in dem man nur die Worte "Überfall", "entführt" und "grauenhaft" erkennen kann, gelegt hat und fast alle Gaukler auf den Beinen sind, lässt sich mehr erfahren:

Jasper und Abbadi: Die Gesichter von Vater und Sohn sind zwar ebenfalls von Entsetzen gezeichnet, aber nach dem einen oder anderen Schnaps sind sie bereit, ihre Geschichte zu erzählen. Zuvor beziehen sie allerdings ein Lager in einem der größeren Zelte, wo sich bald viele der Gaukler versammeln. Jasper und Abbadi bitten sich aus, zunächst keine Fragen gestellt zu bekommen. Ihre Geschichte lautet wie folgt:

Vor zwei Wochen trennten sie sich in Samra von der Sippe der Sharims, die mit einem Flussschiff nach Khunchom reisen wollte (die bereits anwesenden Sharims können diesen Teil der Geschichte bestätigen). Sie selbst mieden diese Art der Reise, weil sie nicht mit eventuell vorrückenden alananischen Truppen zusammenstoßen wollten. Die Liebfelder sind seit Jahren mit den Al'Anfanern in Fehde, und außerdem hätten die da Merinals damals bei einem Auftritt in Al'Anfa ... aber das ist eine andere Geschichte.

Im Samra trafen sie einen offensichtlich Ortskundigen, einen Karawanenführer aus dem Norden, der sich jetzt in jener Gegend sein Brot verdient, Urdo von Gisholm mit Namen. Er kannte einen Pfad, der von Borbra durch das karge Hügelland südlich der Gorischen Wüste nach Temphis führt. Man müsse sich nur vor den Khoramsbestien und den Häschern des verrückten Sultans Hasrabal in der Nähe von dessen Residenz Al'Ahabad in acht nehmen und für genügend Wasser und Proviant sorgen. Er könne sie auch auf diesem Weg für ein geringes Entgelt begleiten. Bis Borbra führen sie den Mhanadi entlang, und bogen dann nach Osten ab. Der Pfad war steinig, aber auch für die Kastenwagen noch zu befahren. Trotzdem erlitt der zweite Wagen einen Radbruch und man hielt am Fuß der Gorischen Wüste, in einem breiten, staubigen Tal, um das Rad zu wechseln. Urdo brach auf, um eine Quelle ausfindig zu machen und die Wasserfässer aufzufüllen. Bei Sonnenuntergang

DIE FAMILIE DA MERIPAL

Die da Merinals gehören zu den bekanntesten Artistenfamilien in ganz Aventurien. Ihre Spezialität sind gewagte Hochseilakte, mit denen sie sich auch schon an den Höfen in Vinsalt, Zorgan und auch Gareth Ruhm erworben haben. Großvater Ardo hat sich mittlerweile bei Methumis zur Ruhe gesetzt, wo der Familie von einem Gönner ein kleines Gut überschrieben wurde. Der Rest der da Merinals ist aber weiterhin mit zwei Kastenwagen in ganz Aventurien unterwegs. Dass sie jedes Jahr in Khunchom anzutreffen sind, versteht sich von selbst.

JASPER DA MERIPAL

Der 47-jährige Jasper ist der uneingeschränkte Patriarch der Familie. Er plant alle Kunststücke, schließt Verträge und regelt die Finanzen. In seinen langen braunen Haaren ist noch keine Spur von Grau zu finden und an seinem sehnigen Körper kein Skrupel Fett zu bemerken. Kein Wunder, denn er bestreitet selbst noch die gewagtesten Hochseilakte. Jasper kennt eine Menge wichtiger Persönlichkeiten und hat sich schon bei vielen von ihnen für die Rechte der Fahrenden eingesetzt.

RHOVANIA DA MERIPAL

Mutter Rhovania, eine 44-jährige Thaluserin mit einem langen, schwarzen Zopf, ist so etwas wie die 'technische Direktorin' der Familie. Sie kümmert sich um den Aufbau und die Instandhaltung der Seile, Balancestäbe, des Schuhwerks und auch der Wagen. Als ehemalige Kunstreiterin versorgt sie auch die Zugtiere. Außerdem kündigt sie alle Auftritte an und unterhält das Publikum zwischen den Darbietungen mit kurzen Geschichten.

COLON DA MERIPAL

Mit seinen 25 Jahren ist Colon der älteste der da Merinal-Geschwister und damit automatisch der 'Kronprinz'. Er hat sich bisher nicht nur auf dem Seil bewährt, sondern geht auch seinem Vater bei den Geschäften oder seiner Mutter bei Reparaturarbeiten zur Hand. Die ruhige und verantwortungsvolle Art prädestiniert ihn für die Aufgabe des Sippenvaters, einzig eine Familie fehlt ihm noch. Aber da er im Laufe des diesjährigen Treffens die schöne Shira Rotlocke heiraten will, dürfen wir sicherlich mit einer neuen Generation der da Merinal-Familie rechnen. Colon ist achteinhalb Spann groß, recht muskulös und trägt sein dunkelbraunes Haar wie auch seinen Vollbart stets zu kleinen Zöpfen geflochten.

SHEMJO DA MERIPAL

Shemjo ist ein verbissener Arbeiter. Er kennt sich zwar, wie auch sein zwei Jahre älterer Bruder Colon, mit fast allen Angelegenheiten des Gauklerlebens aus, es geht ihm aber nichts so leicht von der Hand wie seinen Geschwistern. Nichtsdestotrotz ist er der Beste auf dem Hochseil, ein verbissener Techniker, der einen Akt entweder vollendet beherrscht oder erst gar nicht anfängt.

ABBADI DA MERIPAL

Der jüngste Sohn der da Merinals, der 19jährige, schwarzgelockte Abbadi, ist der anerkannte Publikumsliebhaber. Sein athletischer Körperbau, sein offenes, freundliches Wesen und sein Wagemut auf dem Seil machen ihn vor allem auch beim anderen Geschlecht beliebt, was ihm wiederum etwas peinlich ist, da er sein eigenes Geschlecht vorzieht.

HAMA DA MERIPAL

Die sechzehnjährige Tochter der Familie ist etwas aus der Art geschlagen. Nicht nur, dass sie sich mehr für Gaukleien und Taschenspielertricks als für echte Akrobatik interessiert, nein, sie hat auch gelegentlich Gesichte, beginnt, wirres Zeug zu reden, und malt Bilder, auf denen nichts zu erkennen ist. Das Mädchen mit der wirren, weißblonden Mähne wirkt zerbrechlich und aus ihren hellen Augen flackert hin und wieder...Genie? Wahnsinn? Sie ist, wie sollte es anders sein, eine latente Zauberkundige.

(Hama wird nach ihren Erlebnissen in der Tat einige Zeit bei den Noioniten zubringen, danach bei einer Alchimistin in Khunchom in die Lehre gehen und ihr Leben schließlich Boron weihen und mit allerlei Tränken versuchen, anderen Gemütskranken zu helfen. In Zukunft hält sie nur noch losen Kontakt mit ihrer Familie.)

erhob sich ein Heulen wie ein Chor der Verdammten, und plötzlich war alles von rötlichem Staub und Nebel umwölkt. Im Nebel zeigten sich formlose Schatten. Colon und Shemjo verschanzten sich im zweiten Wagen, der Rest im ersten.

Ein stechender Geruch nach Schwefel und Verwesung erfüllte die Luft. Dann schrieten die Pferde des zweiten Wagens plötzlich in Panik auf und die des ersten Wagens gingen durch. Ein gewaltiges Krachen und die Schreie von Colon und Shemjo waren zu hören, woraufhin Abbadi in wilder Panik auf den Kutschbock sprang und die Pferde antrieb. Von da an sind sie nur noch gefahren, Abbadi und Jasper sich immer auf dem Bock abwechselnd, angetrieben von Hama's irren Schreien, über Ehristar, Temphis, Challeg und Chefe. Und jetzt sind sie hier.

(Für *abergläubische* oder *arkanophobe* Helden sollte jetzt eine Probe fällig sein.)

Unter den Gauklern herrscht entsetztes Schweigen, aber dann erheben sich die ersten Fragen:

☞ *Ob sie wüssten, ob Colon und Shemjo noch am Leben seien?* "Nein, das kann ich – bei allen Zwölfen – nicht sagen. Aber ich habe das Gefühl, dass sie noch leben, zumal ich auch keine Todesschreie gehört habe."

☞ *Wie dieses Etwas ausgesehen habe?* "Irgendwie formlos, schwarz, ein Schatten, und gestunken hat es. Wenn das kein Dämon war, dann soll ich verdammt sein."

☞ *Wer dieser Urdo von Gisholm sei?* "Ich habe ihn noch nie vorher gesehen und auch noch nichts von ihm gehört. Er schien mir aber ein kompetenter Wildnisbegleiter zu sein. Er ist blond, etwa sieben Spann groß, recht muskulös und hat ein wettergerbtes Gesicht. Er trug eine Hose und ein Wams aus grünem Leder. Vom Dialekt her würde ich ihn für einen Darpaten halten. Ob er davongekommen ist oder die Dämonen ihn geholt haben, weiß ich nicht."

Die beiden erzählen ihre Geschichte sehr stockend, langsam, fast geistesabwesend. Sie scheinen sich erst jetzt darüber klar zu werden, was eigentlich passiert ist. Nach und nach verlassen sie dann auch ihre Kräfte und sie schlafen im Sitzen ein.

Am nächsten Morgen sind sie einigermaßen ansprechbar, können jedoch kaum weitere Details erläutern. Jasper erklärt sich aber bereit, den Helden eine Skizze vom Ort des Überfalls zur Verfügung zu stellen, wenn sie sich auf die Suche machen (siehe Skizze im **Anhang**).

Rhovania: Die Mutter ist am Ende mit ihren Nerven. Sie hat während der ganzen Fahrt ihre Tochter gepflegt und musste deren Anfälle miterleben. Sobald sich die Möglichkeit ergibt, setzt sie sich mit einer großen Flasche Branntwein in ein leeres Zelt und damit beginnen, sich planvoll zu betrinken. Wer sich ihr nähert, läuft Gefahr, mit der Flasche oder anderen harten Gegenständen beworfen zu werden. Nachdem sie ihren Rausch ausgeschlafen hat (der übrigens nicht von Alpträumen gestört wird), ist sie zwar noch etwas bleich, aber in der Lage, auf Fragen zu antworten. Sie kann den Erzählungen von Jasper und Abbadi noch ein Detail hinzufügen:

Hama hat ihren ersten Anfall bekommen, als sie sich bereits auf der Flucht befanden. Sie habe nach hinten geblickt und plötzlich zu schreien angefangen. Im Wagen habe sie später von "einem formlosen schwarzen Ding mit einem Pferdekopf und Hunderten von Armen" gestammelt, das sie verschlingen wollte. Danach sei sie nicht mehr ansprechbar gewesen. Außerdem will sie gesehen haben, dass dieses Untier Colon in seinen Tentakeln gehalten und mit sich geschleift habe.

Hama: Die Tochter ist vollständig in ihrem Wahn gefangen. Sie starrt vor sich hin, ist nicht ansprechbar und brabbelt unverständliche Worte (für jemanden, der *Zhajad* spricht, klingen diese Fetzen irgendwie vertraut, auch wenn sie keinen Sinn ergeben). Schon bei den geringsten heftigen Bewegungen ihrer Helfer bricht sie in Schreikämpfe aus. Weder ihre Verwandten noch die anderen Gaukler können sie beruhigen. Auch eine heftige Ohrfeige bringt sie nicht wieder zur Besinnung. Nur ein **ÄNGSTE LINDERN** oder professionelle *Heilkunde Seele* vermögen hier Abhilfe zu schaffen. Sie sinkt dann in einen von wilden Alpträumen geschüttelten Schlaf. Auch am nächsten Morgen geht es ihr nicht besser – ein Fall für die Noioniten.

INFORMATIONSSUCHE

Einige Helden werden sicherlich zur Eile drängen und so bald wie möglich aufbrechen wollen, um keine Zeit zu verlieren. Das ist ehrenhaft und sollte von Ihnen auch nicht behindert werden, aber es bedeutet auch, dass die Helden dann ohne geeignete Vorbereitungen die Felswand erklimmen, die Gorische Wüste durchqueren und sich mit einem unbekanntem Gegner auseinandersetzen müssen. Alles in allem ist das ein ziemlich perfektes Rezept für ein Scheitern der Heldengruppe.

Grundsätzlich ist zwar Eile geboten, aber wenn man von der Standardvermutung "entführt, um als Beschwörungsoffer zu dienen" ausgeht und die Informationen des Astrologen der Gaukler, aus der Magierakademie oder dem Hesinde-Tempel entsprechend interpretiert, bleiben den Helden mindestens 14

(Probe auf *Stellmacher* +/-0 oder *Fahrzeug Lenken* +3): Der Wagen ist nur leicht ramponiert, so als wäre er eine lange Strecke ohne Wartung gefahren. Besondere Hinweise auf die von Jasper und Abbadi berichteten Vorgänge finden sich nicht.

(Probe auf *Reiten* +/-0 oder *Tierkunde* +3): Den Pferden ist nicht mehr zu helfen. Wenn sie noch einen Schritt im Geschirr gehen müssen, sind sie reif für den Rossschlachter. Sie benötigen mindestens zwei Wochen Rast.

Shira tritt noch im Laufe der Erzählungen auf die Helden zu und bittet sie unter Tränen, ihren Verlobten zu suchen. Wenn sie ihr nicht beistünden, so müsse sie wohl selbst gehen.

Hier müssen sich die Helden entscheiden, ins Abenteuer einzusteigen oder nicht: Die Präsenz von Dämonen sollte rechtschaffene Helden motivieren, gegen eine solche Gefahr vorzugehen, ebenso könnte man durch das Auftreten Urdo von Gisholms vermuten, dass hinter den Ereignissen ein Plan steckt. Zwei Entführte zu befreien und die Gunst der Gaukler zu erlangen, kann ebenfalls als Motivation dienen. Für andere Charaktere mag eher Bargeld anziehend wirken: Shira kann den Helden all ihre kargen Ersparnisse anbieten (22 Dukaten), die da Merinals können ebenfalls insgesamt 150 Dukaten dazu geben und mit ihren Beziehungen dafür sorgen, dass die Helden Proviant, Ausrüstung und auch Reittiere zu vorteilhaften Konditionen erhalten.

Der Geschichtenerzähler Bukhar scheint überall dort anwesend zu sein, wo gerade die wichtigsten Informationen ausgetauscht werden. Er macht jedoch keine Anstalten zu helfen, scheint vielmehr von der ganzen Szenerie unberührt. Falls Hama ihn erblickt, wird sie auf der Stelle von einem Anfall geschüttelt. Auf Fragen, warum er nicht helfend eingreife, bekennt er ohne jegliche Regung, dass es andere Helfer gäbe, die diese Aufgabe besser erfüllen könnten. Er sei schließlich nur ein Geschichtenerzähler.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Osten dämmt über den endlosen Weiten des Perlenmeeres der Morgen. Als Praios' erste Strahlen die östlichsten Wolken in mattem Rot erstrahlen lässt, hallen von Süden her zwölf dröhnende Gongschläge über die Stadt; aus dem Mhanadi steigt der Morgennebel – der Tag der Toten hat begonnen.

Tage, um das Problem zu lösen. Genug Zeit also, um noch die ein oder andere Information einzuholen.

Wie Sie die Informationssuche gestalten wollen, bleibt Ihnen überlassen, es sollte auf jeden Fall das Talent *Überreden* zum Einsatz kommen, eventuell unterstützt durch *Menschenkenntnis* und die geschickte Wahl von Fachgebieten wie *Geographie* oder *Magiekunde* als Hilfstalente. Wir empfehlen, dass Sie die Helden für jede halbe Stunde ihrer Recherche zu einem Themengebiet eine Probe würfeln lassen und die TaP* ansammeln; die unten stehenden Informationen sind entsprechend gekennzeichnet.

Mehr zum Thema Gesellschaftliche Talente finden Sie in **WdS 22ff.**; auf jeden Fall sollten Vorhandensein von *Kulturkunde*:

Tulamiden und sowie Unterschiede des Sozialstatus in Betracht gezogen werden.

Einzelne Aussagen finden Sie am Ende dieses Abschnitts. Informationen zu *Liscom von Fasar* können erst eingeholt werden, wenn sein Name im Zusammenhang mit *Urdo von Gisholm* gefallen ist. Für jeden Ort benötigen die Helden etwa zwei Stunden, so dass es vielleicht angeraten ist, die Gruppe aufzuspalten. Die folgenden Orte und Personen sind Quellen für solches Wissen:

DIE DRACHENEI-AKADEMIE

Die *Khunchomer Magierakademie* ist ein vierstöckiges Gebäude aus grünteigtem Marmor mit einer Unzahl von Türmchen und Erkern. Alle Fenster im Erdgeschoss sind vergiftet, dasselbe gilt für das dreistöckige Nebengebäude. Die Hofmauer ist etwa vier Schritt hoch und gegen Überklettern mit Tonscherben gesichert.

Das Hauptportal besteht aus schwarzem Gusseisen und lässt sich nur von Zauberkundigen öffnen. Dahinter gelangt man in einen dunklen Flur, in dem man von einem Diener empfangen und – je nach Begehr – weitergeleitet wird. Der 'Konferenzraum' ist gleichzeitig Versammlungsraum und Messe für die Magister und Magisterinnen, ein teppichgeschmückter Saal mit vielen Kissen, Ruhebänken, kleinen Tischchen und einer Arbeitsplatte. Man hat von hier einen ausgezeichneten Blick auf den *Mhanadi*. Die Gelehrten der Artefaktmagie haben wenig Zeit für auswärtige Frager, da offensichtlich (wie man aus einigen Nebensätzen entnehmen kann) am 15. und am 22. *Boron* besonders günstige Sternkonstellationen für Verzauberungen und Beschwörungen herrschen und bis dahin noch einige Artefakte vorbereitet werden müssen.

Als Frager eignen sich natürlich am ehesten Magier der Grauen Gilde (Proben um 2 Punkte erleichtert), aber auch andere Zauberkundige oder respektable (SO 8+) *Tulamiden* (Proben jeweils +/-0). Eher weniger geeignet sind 'Barbaren', vermeintliche mittelreichische, aranische oder alanfanische Spione oder allzu praiosfromme Helden (Proben jeweils um 3 Punkte erschwert). Folgende Personen können den Helden als Ansprechpartner dienen:

SPEKTABILITÄT KHADIL OKHARIM, LEITER DER DRACHENEI-AKADEMIE

Vielleicht sind die Helden seiner Magnifizenz bereits auf dem *Fetherdin-Platz* begegnet. *Khadil* ist Mitte Vierzig, wohlbeleibt, edel gekleidet, gepflegt bis zu den Fingernägeln und ein begnadeter Erzähler und Pädagoge. Auf das Angebot, sich bei einem guten Essen und einem edlen Tropfen kurz zu unterhalten, geht er gerne ein, auch wenn er momentan wenig Zeit hat.

MAGISTRA ORANA KELLWIG

Die hagere, blonde *Töbrierin*, die stets ein Monokel über dem einen und eine Augenklappe über dem anderen Auge trägt, ist die oberste Archivarin der Akademie. Die gelernte Kampfmagierin hat sich den Büchern verschrieben, seit sie vor einigen Jahren bei einem *IGNIFAXIUS*-Rückschlag fast ums Leben gekommen wäre. Sie ist eine profunde Kennerin sowohl der Akademiegeschichte als auch der Historie der magischen Künste, insbesondere der des Landes der Ersten Sonne.

MAGISTER EPHERSIS VON DEN ZIPPEN

Der 67-jährige *Kusliker* ist ein weitgereister Mann. Er hat seinen Magisterbrief in *Kuslik* in der Halle der *Metamorphosen* erworben, sich dann in *Fasar* an der Akademie der Geistigen Kraft fortgebildet und ist schließlich hier in *Khunchom* gelandet. Er ist ausgesprochen tolerant, was die verschiedenen Spielarten der Magie angeht und auch in den entsprechenden philosophischen Fragen und Antworten bewandert.

WEITERE MAGIER DER DRACHENEI-AKADEMIE

Die *Drachenei-Akademie* ist das Zentrum der aventurischen Artefaktmagie und wird deshalb von Schülern und Lehrern aus aller Herren Länder gerne aufgesucht. Momentan werden hier sechzig Adepten von zwölf Magistern (inklusive der oben genannten) unterrichtet. Außerdem beherbergt die Schule vierzehn Schuldiener, Archivare und Schreiber sowie vier ganz und gar diesseitige Söldner, die für die Sicherheit der Anlage sorgen. Da die Bewohner der Schule aus fast ganz *Aventurien* kommen, sollte sich hier die eine oder andere Information finden lassen.

Für das Abenteuer von Interesse sind jedoch nur Hinweise auf *Liscom von Fasar*, den vermeintlichen *Dämon*, die *Gorische Wüste*, und, in diesem Zusammenhang, die Mythen und Legenden um *Borbarad*.

DER HESINDE-TEMPEL

Der *Tempel der magischen Schlange* ist vor allem wegen seiner alttulamidischen Bibliothek berühmt, in der auch heute noch viele Schriftrollen ungeöffnet ihrer Erkundung harren. Das Gebäude – direkt neben dem *Bethaus* des *Rastullah* an der *Palasttorbrücke* gelegen – ist ein einfaches Gebäude aus langsam verwitterndem Marmor. Interessant ist auch der schiefstehende, dreißig Schritt hohe 'Sternenturm', der mittlerweile nur noch über eine schmale Holzbrücke im dritten Stock erreicht werden kann.

Am besten als Frager geeignet sind natürlich *Hesinde-* oder *Nandus-Geweihte* (Probe -5), andere *Geweihte* (Probe -2) oder gebildete Personen mit persönlicher Reputation oder finanzkräftige *Tulamiden* (jeweils SO 7+; Probe +/-0). *Dämonologen* oder *obskure Kultisten* sollten hier ebenso wenig nachfragen wie erklärte Feinde der tulamidischen Kultur (Probe jeweils +3). Von dem Dutzend *Geweihten* und *Laien* sind folgende Personen primär von Interesse:

TAJKA VON EICHENSTETTEN, ERZWISSENSBEWAHRERIN

Die gebürtige *Honingerin* ist froh, einmal andere Gesichter zu sehen als ständig nur *Tulamiden*. Sie hat sich, trotz ihres mittlerweile sechsjährigen Aufenthaltes in *Khunchom*, bisher weder an die tulamidische Schlangenverehrung noch an das sehr weltliche Gebaren der Magier gewöhnen können. Die fast 50-jährige *Erzwissensbewahrerin* hat bereits begonnen, an ihren *Memoiren* zu schreiben, da sie sich nur wenig für die alten Manuskripte in den *Kellergewölben* des Tempels interessiert. Wenn *Tajka* nicht bald wieder in heimische Gefilde versetzt wird, muss man außerdem befürchten, dass sie sich dem *Tranke* ergibt.

KHALID AL KHERIM, HESINDEGEWEIHTER UND GEOGRAPH

Der 39-jährige Khalid stammt aus dem Balash und kann als profunder Kenner der örtlichen Geographie gelten. Sein wetergegerbtes Gesicht zeugt davon, dass er seine Zeit in erster Linie mit Feldstudien und nicht mit der Lektüre alter Folianten verbringt. Er kann den Helden – in wortreichem Tulamidisch oder in Garethi mit breitem Akzent – den besten Weg (nämlich den auch von uns vorgeschlagenen) zum Fuß der Wüste beschreiben. Außerdem hat er persönlich in Anchopal den *Reisebericht von Barrado Shahrach* abgeschrieben und wird ihn den Helden wärmstens ans Herz legen (siehe *Anhang*).

ORTSKUNDIGE

In den Herbergen und Karawanseerien um das Anchopaler Tor herum können die Helden Reisende und Karawanenführer befragen. Je kompetenter die Helden selbst in Reiseangelegenheiten wirken, desto eher sind die Ortskundigen gesprächsbereit (Proben von –3 bis +3). Auch der Karawanenführer Rafim fällt in diese Gruppe.



IM GAUKLERLAGER

Die auf dem Fetherdin-Platz versammelten Schausteller sind zwar weitgereist, aber über die Gorische Wüste wissen auch sie nur aus düsteren Sagen. Liscom von Fasar ist ihnen unbekannt, aber auf Urdo von Gisholm sind einige Familien, die aus dem Nordwesten angereist sind, schon begegnet. Dafür können sie wahre Romane über die Familie da Merinal erzählen. Wenn klar ist, dass die Helden den da Merinals helfen wollen, sind alle Proben für Nachfragen um 3 Punkte erleichtert, sonst um 3 Punkte erschwert.

BUKHAR

Natürlich können sich die Helden auch an den Geschichtenerzähler wenden, der ja offensichtlich über eine enorme Kenntnis der Geographie des Landes der Ersten Sonne und auch dessen Historie verfügt. Über die Gorische Wüste weiß er jedoch nichts außer den üblichen Gerüchten und Übertreibungen (die er aber auch als solche benennt). Er sammelt schließlich nur das Wissen Anderer – und seit Jahren hat niemand mehr diese lebensfeindliche Wüste bereist. Was jedoch die Geschichte dieses unwirtlichen Ortes angeht, so kennt Bukhar alle Sagen und Legenden über Borbarad. Der Name Urdo von Gisholm sagt ihm nichts, aber er kennt einige Geschichten über Dämonen. Ihm ist es egal, von wem er gefragt wird, solange der Fragende auch selbst etwas erzählen und so Bukhars Wissen erweitern kann.

ERHÄLTLICHE INFORMATIONEN

ÜBER URDO VON GISHOLM / LISCOM VON FASAR

Liscom von Fasar ist in Khunchom niemandem ein Begriff. Die einzige Ausnahme hierzu sind die Magier der Drachenei-Akademie, und auch dort erhalten die Helden nur dann eine nützliche Information, wenn sie zunächst den Namen Urdo von Gisholm erwähnen.

Urdo kann auch einem Helden bekannt sein, wenn er sich in den letzten Jahren längere Zeit in Fasar und Umgebung oder aber in Selem aufgehalten hat. Auch die Verbindung mit Liscom könnte dann bekannt sein, z.B. weil Urdo für Liscom Freiwillige für magisch-medizinische Experimente gesucht hat.

- ☞ “Urdo wer? Klingt so, als käme der nicht von hier. Fragt mal bei ...” (5 TaP*, Ortskundige)
- ☞ “Urdo von Gisholm? Blond, etwa sieben Spann groß? Trägt meist grünes Leder? Den Namen hab’ ich doch schon mal irgendwo gehört ... Fasar, genau, er kommt aus Fasar, oder wohnt zumindest dort, ein ehemaliger Straßenräuber wohl, arbeitet als Kundschafter im Raschtulswall. Der gehörte mit zum Gefolge von Liscom, den sie in Fasar aus der Akademie geworfen haben.” (10 TaP*; Akademie, Ortskundige)
- ☞ “Urdo treibt sich irgendwo zwischen Raschtulswall und Khorambergen rum und arbeitet irgendwelchen Sklavenhändlern zu.” (15 TaP*; Ortskundige)

- ☞ “Ja, richtig, Urdo Irgendwas hieß er. Hab ich in Samra mitbekommen, wie er seine Dienste als Führer angeboten hat. Irgend ner mittelländischen Gruppe von Leuten. Da war ein ziemlich gut aussehender Stutzer dabei. Die sind dann aber ohne ihn weitergereist.” (5 TaP*, Gaukler oder anderer Reisender; mehrfach, leicht unterschiedlich, jedoch ist bei den Reisegruppen, die Urdo führen will, immer ein gutaussehender Mann dabei)
- ☞ “Liscom, aus Fasar? Nein, tut mir leid, meine Freunde, den Herrn kenne ich nicht. Da fragt ihr am besten Magister Ephersis, der hat einige Jahre in Fasar gelebt.” (5 TaP* nachdem sein Name erwähnt wurde; Akademie)
- ☞ “Liscom war stellvertretender Akademieleiter, bis er Ärger mit Spektabilität Thomeg Atherion bekam. Die beiden konnten sich wohl nie leiden. Weswegen? Atherion macht so komischen Kram mit ‘rahjagefälliger Magie’, wie er sagt, und Liscom ist meines Wissens nach Borbaradianer, also eigentlich nur eine Frage der Philosophie. Aber wahrscheinlich hat Liscom auch an Thomegs Stuhl gesägt.” (10 TaP* nachdem sein Name erwähnt wurde; Magister Ephersis)
- ☞ “Wer sonst noch zu Liscoms Gefolge zählte? Da war noch ein Zwerg, glaube ich, und ein paar Spinnerte aus Selem oder so. So Leute, die viel von Leviatanim gefaselt haben, ja, diese Echsengötzen.” (15 TaP*, nachdem sein Name erwähnt wurde; Magister Ephersis)

☛ “Liscom wieder aufgetaucht? An oder in der Gor? Glaube ich, ehrlich gesagt, nicht. Das letzte Mal, dass man von ihm gehört hat, war in er Selem und hat angeblich Bastrabuns Bann studiert. Außerdem ist da oben Hasrabals Gebiet.” (20 TaP* nachdem sein Name erwähnt wurde; Magister Ephersis)

ÜBER DIE GORISCHE WÜSTE

☛ “Nein, mein Herr, soweit ich weiß, war schon seit vielen hundert Jahren niemand dort oben. Da fragt ihr besser in Anchopal oder vielleicht auch in Rashdul.” (5 TaP*; Ortskundige)

☛ “Da geht kein Mensch hin, der noch ganz klar im Kopf ist. Da hat es nichts außer Staub. Abgesehen davon kommt man von Süden aus sowieso nicht den Berg hoch. Das geht nur bei Anchopal.” (zeichnet grobe Karte in den Staub) (7 TaP*; Ortskundige, Verweis auf Tempel oder Akademie, Gaukler)

☛ “Seit den Magierkriegen traut sich da keiner mehr rauf. War doch der Sitz vom alten Borbarad. Da soll’s jede Menge Geister und so was geben. Da findet ihr bestimmt keinen Führer, der euch da durchführt.” (10 TaP*; Ortskundige)

☛ “Dämonen, sag ich euch, DÄMONEN. Sie kommen, um die Tage des Menschen zu beenden. Und Hasrabal ist ihr Meister, denn er ist selbst ein Dämon. Hütet euch, denn das Ende der Welt ist nahe!” (0 TaP*; Ortskundige, Gaukler)

☛ Im Hesindetempel findet sich eine Abschrift des Reiseberichtes von Barrado Sharach, den Sie im **Anhang** finden können. Um an dieses Pergament zu gelangen, müssen die Helden Erzwissensbewahrerin Tajka nur ein wenig “Honig ums Maul schmieren” (es reicht z.B., wenn sie von der Westküste kommen und einige Geschichten über Albernia, die Heimat der Geweihten, zu erzählen wissen) oder wenn sie Magister Khalid al Kherim von ihren Reiseerlebnissen berichten oder sich verpflichten, sie niederzuschreiben. (10 TaP*)

☛ In der Magierakademie weiß man, dass dort vor 450 Jahren die Feste Borbarads stand, die von Rohals Heer offensichtlich niedergeworfen wurde (siehe auch die folgenden Informationen). Über die Geographie der Wüste ist den Magiern nichts bekannt. (7 TaP*)

ÜBER BORBARADS LETZTE SCHLACHT

☛ Im Hesindetempel hat man nur Vermutungen, was in der Einsamkeit der Wüste wirklich passiert ist, da keiner der Beteiligten je wieder lebend gesehen wurde (wenn man von den diversen Rohalserscheinungen einmal absieht): Im Jahre 403 v.H. sammelte Rohal der Weise in Zorgan eine Armee, um die Feste des Dämonenmeisters Borbarad, die er in der Gorischen Wüste vermutete, mit der Macht des Stahls, der Magie und mit göttlichem Beistand zu belagern und zu schleifen, und Borbarads Treiben ein endgültiges Ende zu bereiten. Die letzten Berichte stammen aus Anchopal, wo die Armee vom 19. bis 27. Efferd lagerte und sich mit Lebensmitteln für gut vier Monate ausrüstete. Die Soldlisten sprechen von 1546 Kämpfern, 337 magisch begabten Personen der einen oder anderen Art und 102 Geweihten aller zwölf Götter. Nach dem Abmarsch aus Anchopal hat niemals wieder jemand etwas von ihnen gehört. Borbarad und Rohal sind aus dieser Welt entrückt worden, und ihre Kämpfer befinden sich entweder in Borons Hallen oder in den Dämonensphären, wo sie hingehören. (10 TaP*)

☛ Auch in der Magierakademie kann man den Helden kaum weiterhelfen: Sämtliche Informationen, die auch im Hesindetempel erhältlich sind, können die Helden hier bekommen, plus einer Vermutung, dass es über der Gorischen Wüste eine Sphärenruptur gäbe, die man wohl mit einigen alten Sprüchen nutzen könne. (12 TaP*)

☛ Falls die Helden auf die Idee kommen, im *Borontempel* nach Opfern der Schlacht zu fragen, können sie folgende Informationen erhalten:

Im Jahre 382 v.H. (9 Eslam) brach Khalid al-Ghunar, ein Boron-Priester, mit 30 Getreuen aus Rashdul auf, um nach den Resten von Rohals Armee zu suchen und ihren Seelen Frieden zu geben. (7 TaP*) Diese Gruppe entdeckte die später so genannte Pforte der Toten, eine Klamm, die auf das Plateau der Gorischen Wüste führt. Dort fand sie eine Unzahl von Leichen und Skeletten und errichtete diesen in zweijähriger Arbeit ein großes Grabmal. (10 TaP*) In al-Ghunars Bericht heißt es weiter, er habe das Tagebuch eines gewissen Ariarchos, eines Hesindepriesters, gefunden und die wichtigsten Passagen abgeschrieben. Von dieser Abschrift – und auch vom Original – fehlt allerdings jede Spur. (15 TaP*) Khalid al-Ghunar kehrte im Jahre 11 Eslam nach Rashdul zurück. Zwei Jahre später wurde er, im Wahn phantasierend, nach Selem ins Noionitenkloster geschafft, wo er am 24. Efferd 14 Eslam delirierend verstarb. (20 TaP*)

ÜBER BUKHAR

(FALLS DIE HELDEN VON SICH AUS FRAGEN)

☛ “Bukhar, der Geschichtenerzähler? Der wohnt doch schon, äh, also mindestens sieben Jahre hier, vielleicht ein bisschen mehr, vielleicht ein bisschen weniger.” (5 TaP*; Ortskundige, Gaukler)

☛ “Herr Bukhar hat mir mal ein Schriftstück vom Norbardschen ins Tulamidische übersetzt, wirklich schnell ging das.” (7 TaP*; Gaukler, Ortskundige)

☛ “Mir ist der unheimlich. Ich hab ihn mal mit seinem Schwert tanzen gesehen, wie ein Dschinn, sag ich dir, und Rastullah soll mir die Hand abfaulen lassen, wenn ich lüge.” (10 TaP*; Ortskundige)

☛ “Der ist bestimmt ein Spion, vielleicht aus Al’Anfa; so wie der sich auskennt und auch immer rumfragt, ist der schon überall gewesen.” (im Flüsterton) (7 TaP*; Ortskundige)

ÜBER DIE FAMILIE DA MERIPAL

☛ “Die besten Artisten soweit man schauen kann. Sogar in Gareth bei Hofe sind sie schon aufgetreten. Ganz im Vertrauen, der schöne Abbadi, der könnte mich reizen. Colon ist ja ohnehin schon vergeben, an Shira Rotlocke.” (3 TaP*, Gaukler)

☛ “Der alte Jasper geht sogar immer noch selbst aufs Seil und bewegt sich immer noch wie ein junger Gott, und die anderen in der Familie, also Mutter Rhovania, die Söhne Colon, Shemjo und Abbadi und die Tochter Hama sind keinen Deut schlechter.” (5 TaP*; Gaukler)

☛ “Prima Familie, die besten, die ich kenne. Töchterchen Hama ist ein wenig aus der Art geschlagen. Hat’s mehr mit der Gaukelei, und (leiser) ist leider nicht ganz dabei, du weißt schon, Selem. Aber solche Tragödien gibt’s wohl in jeder Sippe.” (10 TaP*)

ÜBER DEN MUTMAßLICHEN DÄMON

☛ Von den Gauklern, den Besuchern des Festes oder örtlichen Karawanenführern hat keiner auch nur die Spur einer Ahnung, um was für ein grausiges Wesen es sich handeln könnte.

☛ Bukhar hat schon einmal von einem Dämon mit einem fast unaussprechlichen Namen gehört, der vor langen Zeiten – unter der Kaiserin Hela-Horas – finstere Bauten in Bosparan errichtet hat und der als schwarze Schildkröte mit einem gehörnten Pferdekopf beschrieben wird. (3 TaP*)

☛ Im Hesindetempel ist eine solche Wesenheit bekannt. Es könnte sich um einen Je-Chrizlayk-Ura oder auch um einen Tlaluc handeln. Über die genauen Spezifikationen können sie leider keine Auskunft geben, man möge doch bitte auf der Magierakademie nachschauen.

☛ Die Magierakademie besitzt in der Tat einiges Wissen über Dämonen. Ein gutes Handbuch der Dämonologie gehört schließlich in jede Bibliothek. Die hier erhältlichen Informa-

tionen sind aber eher spärlich. (3 TaP*) Sollten die Helden weiter insistieren, so führt man sie in die 'Verschlusskammer' im Keller (12 TaP*). Hier befindet sich – in einem zusätzlich gesicherten Schrank – ein Buch, das wegen seiner lebensechten Zeichnungen von Dämonen gerühmt ist. Dieser Foliant ist allerdings nur demjenigen zugänglich, der eine *Schreckgestalt*-Probe +5 (siehe Seite 7) besteht. Gelingt die Probe nicht, so übergibt sich der Held auf der Stelle und hat kein weiteres Interesse mehr an diesem Buch. Derjenige aber, der Mut beweist, wird mit Bildern von solcher Brillanz belohnt, dass es ihm scheint, als würden die Dämonen auf den einzelnen Seiten tatsächlich leben. Unter anderem findet sich auch die Zeichnung eines schwarzgrauen Gallertklumpens, den man als *Dharai* kennt und der "der zweigehörnte Bruder des Je-Chrizlayk-Ura" sein soll. Weiteres Blättern in diesem Buch ist ausgesprochen schlecht für die geistige und körperliche Gesundheit (ohne dass wir hier näher auf die schädlichen Auswirkungen eingehen wollen).

UNTERWEGS

Wenn die Helden beschließen, nun genug zu wissen, um handeln zu können, dann wird es Zeit, die Pferde zu satteln (oder die Stiefel zu schnüren). Die Gaukler haben für jeden Helden ein Paket mit Verpflegung zusammengestellt (woher die gebratenen Fasane und die Pasteten nach Kusliker Art stammen, wird allerdings niemand verraten) und verabschieden sich herzlich und tränenreich – wer weiß, ob man sich wiedersieht ...

Jeder Held bekommt zum Schutz gegen Zauberei noch etwa ein halbes Dutzend Amulette umgehängt: nach Kräutern duftende Lederbeutelchen, Locken von Rothaarigen, Haifischzähne, garantiert geweihte Amulette des Phex oder der Travia, Kristallsplitter in silberner Fassung und, und, und (ob diese Mittelchen eine Wirkung haben, liegt in Ihrem Ermessen – schieben sie die Entscheidung darüber ruhig so lange hinaus, bis es wirklich nötig ist – Wirkungen bis zu +/-2 Punkten sollten möglich sein).

BEGLEITER

Auf dem Fetherdin-Platz stehen zur Überraschung der Helden noch zwei weitere Personen, vollständig für eine längere Reise gerüstet: Rafim, der Karawanenführer ("Ich kann euch doch nicht alleine gehen lassen. Ihr braucht einen zuverlässigen Führer oder ihr seid bereits in Al'Ahabad ein Fressen für die Geier."), und Bukhar, der Geschichtenerzähler ("Ich denke, ich sollte mir eine solche Geschichte nicht entgehen lassen, zumal ich nur sehr wenig über die Gor weiß. Ein weißer Fleck auf meiner Landkarte sozusagen.")

Wie Rafim und Bukhar ausgerüstet sind, entnehmen sie bitte dem **Anhang**. Rafim kann die Helden auch noch einmal auf eventuell fehlende Ausrüstungsgegenstände hinweisen (die dann z.B. in Temphis besorgt werden können).

MÖGLICHE STRECKEN

Es gibt mehrere Möglichkeiten, an den Fuß des Gorischen Hochplateaus zu gelangen:

☛ Da wäre zum einen der Weg querfeldein bis nach Al'Ahabad und dann am Rande der Wüste entlang. Von diesem Weg wird den Helden wegen der für Unkundige höchst gefährlichen Sümpfe des Mhanadideltas und wegen des verrückten Sultans Hasrabal in Al'Ahabad strengstens abgeraten.

☛ Eine weitere Möglichkeit wäre es, mit dem Schiff bis nach Temphis zu fahren und den Rest der Strecke zu Fuß zurückzulegen – eine bequeme, aber leider sehr zeitaufwendige Reise, denn erstens fährt am Tag der Toten kein Schiff ab, und zweitens würde die Reise flussaufwärts bis Temphis dann mindestens zweieinhalb Tage dauern.

☛ Die dritte Möglichkeit ist zweifelsohne die beste (und von uns im Folgenden beschriebene), weshalb sie auch von den Gauklern, einigen Ortskundigen und vom Geweihten Khalid al-Kherim empfohlen wird. Die Helden können den größten Teil des Weges auf Straßen und bekannten Pfaden zurücklegen, sie kommen an Ortschaften vorbei, in denen sie rasten und sich verproviantieren können, und sie ist zu Pferd binnen drei, zu Fuß binnen fünf Tagen am Ziel.

AUSRÜSTUNG

Egal, ob die Helden zu Fuß oder mit Pferden unterwegs sind, empfiehlt es sich, ein oder zwei Packtiere mitzunehmen, die mit Wasser und anderer Ausrüstung beladen werden. Wenn es in die Gorische Wüste hinauf geht, wird Wasser lebenswichtig (*Wildnisleben*-Probe oder der Bericht von Barrado Shahrach), also es sich um berggängige Packtiere wie Esel oder Maultiere handeln.

Aus dem Bericht von Barrado Shahrach ist die Notwendigkeit erwähnt, Feuerholz mitzuführen, sowie sich mittels Seilen und

langer Stangen (zum Vorantasten) vor dem Einsinken in Staublöchern zu schützen. Wenn die Spieler nicht von selbst auf solche elementaren Ausrüstungsgegenstände kommen, würfeln Sie verdeckte *Wildnisleben*-Proben, ob ein Held auf die entsprechende Idee kommt. Solche Proben helfen auch, festzustellen, ob sonstige Wildnis-Ausrüstung vorhanden ist, ohne über jedes einzelne Stück Buch zu führen – in der Gor werden Wasservorräte, Proviant und eventuell Seillängen wichtig sein.

AUF DEM MARSCH

Die Reise durch den Balash und das südliche Gorien kann von Ihnen größtenteils frei gestaltet werden. Zweck dieser Reisetage ist es vor allem, Bukhars Mysterium näher kennen zu lernen und sich anhand der spärlichen Informationen in Spekulationen über die möglichen Entführer der Merinal-Söhne zu ergehen. Zur Ausgestaltung der Reise empfehlen wir Ihnen die Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**, in der Sie alles Wissenswerte über die Region und ihre Bewohner erfahren können. Besonderes Interesse verdienen die Kapitel **Gorien** (S. 108ff.) und **Der Mhanadi** (S. 81 ff.) sowie das **Mysterium der Gorischen Wüste** (Seite 163ff.).

Das Wetter sollte den Helden keine Schwierigkeiten bereiten.

Bukhars Verhalten (gilt auch, falls es sich nicht um Teclador, sondern seinen Diener handelt):

Es ist schon seltsam anzusehen, wie behände der Geschichtenerzähler, den die Helden wohl eher für einen Mann des Geistes gehalten haben, reiten kann. Auch dass er zwei Reitersäbel trägt, könnte einigen Anlass zur Verwunderung geben.

Bukhar führt die Waffen aber mit solcher Selbstverständlichkeit, dass eigentlich kein Zweifel bleiben kann, dass es sich bei ihm in Wirklichkeit um einen perfekt ausgebildeten Kämpfer handelt – vielleicht gar um einen der legendären Haddinim (WdH 233).

Frühmorgens, mit dem ersten Sonnenlicht, beginnt Bukhar seine Morgenexerzitien, die eher einem Tanz mit tödlicher Grazie ähneln als einer Anzahl von Lockerungsübungen und angedeuteten Schlägen mit den eleganten Waffen.

Ebenfalls bemerkenswert ist, dass er offensichtlich kaum Nahrung zu sich nimmt, ein Schluck Wasser und ein Kranten Brot scheinen ihm zu genügen. Er verspeist auch teures und wohlschmeckendes Essen mit der gleichen Nachlässigkeit wie jede andere Nahrung. Darauf angesprochen, reagiert er mit einem vorsichtigen Lächeln, murmelt etwas von "Gelübde" und verfällt wieder in Schweigen. Überhaupt scheint er in den ersten Tagen der Reise die meiste Zeit seinen Gedanken nachzuhängen.

Von Khunchom bis nach Chefe, dem nächsten größeren Ort, sind es anderthalb Tagesreisen Fußmarsch oder ein Tagesritt auf einer recht gut ausgebauten Straße. Der Weg führt zunächst durch die sumpfigen Niederungen des Mhanadideltas, wo weiße Gehöfte und schmutziggelbe Strohhütten zwischen endlosen Reisfeldern liegen und dichte Schwärme von Mücken und Moskitos über den gelben, grünen oder lotosbedeckten Seitenarmen des großen Stromes umherschwirren.

Wie erwähnt, kann Jasper da Merinal bei entsprechenden Händlern auch 25 % Rabatt für die Helden heraushandeln. Dies erstreckt sich nicht auf eventuelle magische Ausrüstung, die die Helden vielleicht an der Akademie erwerben wollen. Weil es eventuell gegen Dämonen geht, ist es sicherlich nicht verkehrt, sich in einem der vielen örtlichen Tempel segnen zu lassen; Ingerimm-, Kor- und Rondra-Tempel würden auch die Waffen gläubiger Helden segnen.

Mögliche Begegnungen sind hier **Ongalobullen** (ZBA 159) und **Rashduler Drehhörner** (ZBA 157f.), **Speikobras** (ZBA 166), **Riesenkaimane** (ZBA 125) und natürlich **Moskitos** (ZBA 169ff., speziell 171). Das kultivierte Land weicht bald einem urtümlichen Gehölz, in dem die Straße das einzige Anzeichen von Zivilisation darstellt. Auch hier ist es fast unerträglich feucht, und zwischen den Bäumen kann man hin und wieder Tümpel schimmern sehen. Von den Rindern abgesehen, können die Helden hier allen oben genannten Kreaturen begegnen. Außerdem gibt es in diesen feuchten Wäldern einige Exemplare der berüchtigten **Boronsottern** (ZBA 164).

Dosieren Sie die Tierbegegnungen nach Kampfstärke der Helden – die meisten Tiere würden eher fliehen, als sich mit einer Heldengruppe anlegen.

Die Straße führt nun leicht hügelan, und der Wald wird lichter. Zwischen den Zypressen, Korkeichen und Olivenbäumen findet sich ein großes Gasthaus, die Karawanserei **Adamant vom Awalkim**.

Diese Gegend ist arm an gefährlichen Begegnungen, ebenso das letzte Wegstück bis nach Chefe.

CHEFE

Chefe ist ein Nest von etwa 300 Einwohnern, das überwiegend vom Oliven- und Gemüseanbau lebt. Neben dem Dorfschulzen ist die wichtigste Persönlichkeit **Feruk al-Jarassal**, der Besitzer der Ölmühle und fast aller Olivenbäume. Es gibt sowohl einen Perainetempel als auch zwei Gasthäuser. Damit sind die wichtigsten Einrichtungen des Ortes aber auch schon vollständig aufgezählt. Zum Markt fährt man nach Khunchom oder Temphis. Wertvolle Informationen können die Helden hier nicht erhalten. Man weiß nur, dass hier vor einigen Tagen ein Gauklerwagen wie von Furien getetzt durch den Ort brauste.

Von Chefe bis nach Temphis benötigen Reiter einen, marschierende Helden anderthalb Tage. Von dem lichten Wald aus Korkeichen, wilden Olivenbäumen und Awalkim-Kiefern abgesehen, handelt es sich um fruchtbares Ackerland, das sich von den nördlichen Ausläufern des Awalkim-Höhenzuges bis an den Mhanadi erstreckt, das Herz des Balash, der fruchtbaren Sichel.

Mögliche Begegnungen sind hier eher mit Zeichen der Zivilisation als mit wilden Tieren und Untieren möglich. Solche Zeichen wären z.B. Räuber oder Wegelagerer in dem kleinen Waldstück (eine Gruppe von 2W6 Personen; überfallen die Helden nur, wenn diese sowohl schwach als auch lohnend aussehen), Bauern auf dem Weg zum nächsten Markt, fahrende



Händler und Kesselflicker und Tagelöhner, die hier zur Erntezeit von Gut zu Gut ziehen.

Folgende Ortschaften liegen am Weg:

CHALLEF

Ein Ort von etwa 250 Einwohnern, der in erster Linie vom Handel mit Kork und Oliven und der Versorgung von Reisenden auf dem Weg nach Khunchom lebt. Aus letzterem Grund findet man hier auch zwei Herbergen, eine Pferdewechselstation mit Mietstall und Hufschmied sowie einige Krämerläden, die Ausrüstung feilbieten. Die da Merinals haben hier eingekauft. Yelmiz, einer der Krämer, kann sich noch gut an das angstverzerrte Gesicht von Jasper da Merinal und die Schreie aus dem Wagen erinnern. Er habe in der Versuchung gestanden, den Büttel zu alarmieren, es aber dann doch nicht getan, da der seltsame Fremde mit hartem Gold bezahlte.

BARA JAMIN

Bara Jamin ist ein Fleck auf der Landkarte, eine Ansammlung von 30 Gebäuden, darunter eine Herberge, zwei Schänken, ein Perainetempel und ein Bethaus des Rastullah. Der Ort bildet eine Art Zentrum für die vielen verstreut liegenden Gehöfte des nördlichen Balash.

Auch durch diesen Flecken sind die da Merinals offensichtlich hindurchgezogen. Von seltsamen Ereignissen in der Nähe der Gorischen Wüste ist den Bewohnern nichts bekannt.

TEMPHIS

Temphis ist ein Marktflecken am Mhanadi und der letzte größere Hafen (800 Einwohner) vor Khunchom. Eine Fähre führt über den – hier schon recht breiten – Fluss. Hier können die

Helden bei Bedarf alle noch benötigten Ausrüstungsstücke und Nahrungsmittel für eine größere Reise einkaufen. Das beschauliche Temphis könnte zum Verweilen einladen, wenn die Helden es nicht eilig hätten: Der Ort vermittelt die Atmosphäre von Khunchom, ist gleichzeitig aber gut überschaubar. An den Stegen am rechten Mhanadiufer sind mehrere Schiffe und kleinere Boote vertäut.

In Temphis können sich vor allem der Fährmann und ein Hafengebührer an die da Merinals erinnern, die eine Unsumme bezahlt haben, um so schnell wie möglich über den Fluss zu gelangen. Sie hätten ausgesehen, "als sei ein leibhaftiger Dämon hinter ihnen hergewesen, ha, ha." Über das seltsame Verschwinden von Personen hat man in den letzten Jahren gelegentlich gehört. Die meisten sollen sich am Süd- und am Ostrand der Gorischen Wüste ohne jede Spur in Luft aufgelöst haben. Hinter vielen dieser offensichtlichen Entführungen soll Sultan Hasrabal von Gorien stecken.

Von Temphis nach Ehristar führt ein Pfad durch das karge Hügelland. Schon bald nach dem Aufstieg aus dem Mhanadital ändert sich die vorherrschende Farbe von einem satten Grün in ein fahles Grüngelb. Auf den Hügeln wächst in erster Linie dürres Gras, hin und wieder unterbrochen von einigen kleineren Wäldchen oder Dorngehölzen. Nur in den Tälern, wo einige Rinnsale fließen, scheint mehr Leben zu sein. Hier und da kann man einsam gelegene Hütten von Schäfern oder Ziegenhirten erblicken.

Bis nach Ehristar benötigen Fußgänger etwas weniger als einen Tag, Reiter schaffen die Strecke in etwas mehr als einem halben. In diesem kargen Hügelland können die Reisenden vor allem auf Klapperschlangen (ZBA 165), Skorpione (ZBA 174) und Geier (ZBA 101) treffen, vielleicht auch auf eine verarmte Räuber- oder Wegelagererbande, auf jeden Fall aber auf ein kleines Rudel Khoramsbestien (s.u.).

BUKHARS ASTRALE MACHT

Das mysteriöse Verhalten Bukhars und die seherische Erwähnung des 'Erzdämons' werden sicherlich den ein oder anderen Zauberkundigen dazu verleiten, den Geschichtenerzähler genauer in (astralen) Augenschein zu nehmen. Ebenso könnte ein Held versuchen, Bukhars Armreif zu analysieren. Da auf diesem ein von Liscom gewirkter SCHLEIER DER UNWISSENHEIT liegt, der mit der erweiterten Aura Bukhars verschmolzen ist, andererseits in seinem Körper enorme magische Kräfte verschlossen sind (ein – aktiver – Alter Drache modifiziert die ODEM-Probe um -7), kann ein solcher Versuch 'interessante' Ergebnisse hervorbringen:

Falls ein Held einen ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS auf Bukhar spricht und diese Probe mit mehr als 12 ZfP* gelingt (bei weniger ZfP* erkennt der Held nichts), führen Sie ihn kurz zu einer Besprechung aus dem Zimmer. Dem Zauberer erscheint es, als sei im Moment, wo er Bukhars astrale Aura erblickt, eine Sonne in seinem Kopf explodiert. Der Held ist zunächst einmal völlig verwirrt, zudem für einige (W20) Stunden geblendet und für die doppelte Zeit nicht in der Lage, einen weiteren ODEM ARCANUM zu sprechen. Sollte er schließlich sogar versuchen, einen ANALYS ARCANSTRUKTUR zu sprechen, so kann es leicht passieren, dass er an den Rand des Wahnsinns getrieben wird: Gelingt die ANALYS-Probe mit 7 ZfP* oder weniger, erkennt er rein gar nichts. Gelingt eine Probe mit 8 bis 15 ZfP*, so erkennt er keine Kraftlinien, kein filigranes Gewebe magischer Strömungen, wie es für viele Zauber üblich ist, auch nicht das vom Kopf ausgehende Strahlen eines Zauberkundigen, sondern nur rohe, astrale Kraft.

Gelingt eine Probe mit 16 oder mehr ZfP*, so kann er ein darüber liegendes Muster erkennen – die klassische Matrix eines Beherrschungszaubers, bei besonders gutem Gelingen zeigt sich sogar, dass die Kraftlinien denen von *zwei* Zaubern entsprechen und in Bukhars Armreif konzentriert sind.

Falls es sich bei Bukhar nicht um Teclador, sondern um einen seiner Diener handelt, schwächend Sie die Wirkung ruhig deutlich ab, aber lassen Sie immer noch durchblicken, dass es sich um astrale Energien handelt, die "auf der Okharim-Skala durchaus denen eines Drachen gleich kommen." Achtung! Reden sie einem Helden, der einen DESTRUC-TIBO ARCANITAS sprechen will, dieses Vorgehen auf jeden Fall aus – es würde ihn seine komplette Astralenergie kosten (permanent!) und ihm wahrscheinlich auch das Leben aus den Knochen saugen. Dies liegt nicht an dem Armreif, sondern daran, dass er automatisch versuchen würde, Bukhar zu entzaubern. Umso interessanter ist es, dass Bukhar anscheinend selbst nicht zaubern kann.

Bukhars Verhalten:

Die Helden haben Bukhar jetzt einige Tage lang beobachten können. Auffällig an ihm sind bei weitem nicht nur seine Essgewohnheiten, sein hervorragendes Gedächtnis und seine Sprachenkenntnis. Der Meditationstanz, den er jeden Morgen vollführt, zeigt zudem, dass er den Umgang mit der Waffe gewohnt ist.

Am auffälligsten ist jedoch, dass er niemals die kleinste Gefühlsregung zeigt, keine Trauer, kein Mitleid, kein Humor, aber auch keinen Hass oder Zorn. Wenn er solche Gefühle darstellt, dann wirken sie nicht echt, so als hätte er sie mühsam erlernt und würde sie nicht wirklich empfinden. Direkt darauf angesprochen, gerät er in arge Schwierigkeiten:

☞ "Das macht man doch so, oder nicht?"

☞ "Was ist das, Mitleid? Ist es wichtig, ein solches Gefühl zu zeigen?"

☞ "Diese Art von Gefühlsregung ist mir unbekannt."

Wenn sich ein Held etwas länger mit ihm unterhält, und ihm eine Probe auf *Heilkunde Seele* oder *Menschenkenntnis* (letztere +5) gelingt, kann er feststellen, dass Bukhar in der Tat keine Gefühle besitzt (oder sie äußerst gut verbergen kann). Ein Geweihter würde sich sogar zu der Vermutung versteigen, Bukhar habe überhaupt keine Seele.

Ebenfalls bemerkenswert ist das Armband, das er am linken Oberarm trägt: Es handelt sich um ein breites Band aus einem seltsamen, in allen Farben schimmernden Metall, das über und über mit seltsamen Glyphen bedeckt ist, die einen Altsprachenkundler an Proto-Zelemja oder eine alte Form des Zhayad erinnern, einen Kenner der SF *Zauberzeichen* an Arkanoglyphen. (Eine Probe auf *Alchimie* (+10) oder *Hüttenkunde* (+12) kann das Metall als Mindorium-Legierung – vergleiche **SRD 114** – identifizieren.)

☞ "Das Armband habe ich schon, seit ich denken kann. Ich glaube nicht, dass es magisch ist."

EHRISTAR

Im Gegensatz zu Temphis hat Ehristar als 50-Seelen-Gemeinde die Bezeichnung "Ort" eigentlich nicht verdient: Hier leben in erster Linie Hirten, die ihre mageren Ziegen auf den Hügeln weiden lassen, es gibt weder einen Tempel noch ein Gasthaus, dafür aber eine Menge Gerüchte und Gruselgeschichten über die Gorische Wüste, aber mehr noch über Al'Ahabad, die Palaststadt des verrückten Sultans Hasrabal.

Dieser Mann ist so berüchtigt, dass ihm jeder Fall eines unheimlichen Verschwindens in die Schuhe geschoben wird – und in den letzten Jahren sind fast zwei Dutzend Menschen in der näheren und weiteren Umgebung verschwunden. Am 'Ortsausgang' von Ehristar bleibt Bukhar abrupt stehen und blickt sich um. Dann beginnt er plötzlich zu reden:

Bukhars Erinnerung (egal, wer sich hinter 'Bukhar' verbirgt):
 "Ich bin hier geboren. Genau hier, an dieser Stelle. Vor vier Jahren, drei Monaten und elf Tagen. Vielleicht ist geboren auch der falsche Ausdruck, aber ich kann mich an kein Ereignis vor diesem Datum erinnern. Aber ich war schon so, wie ich jetzt bin. Warum ich so bin, wie ich bin, weiß ich nicht, doch ich bin hier, um zu lernen, um das Wissen der Welt zu sammeln. Und ich habe gelernt."

Dann schweigt er, und die Reise geht weiter.

DAS HEULEN

Von Ehristar bis zum Fuß des Tafelberges benötigen die Helden – zu Fuß oder beritten – einen kompletten Tag, so dass sie eine Nachtrast einige Meilen entfernt von der Gorischen Wüste und der Stätte des Überfalls einlegen müssen, wo es zu den folgenden Szenen kommt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Hügelland, durch das ihr euch seit Stunden bewegt, wird von Meile zu Meile karger. Der letzte Wasserlauf liegt sicherlich schon fünf Meilen hinter euch. Während die Sonne untergeht und der Tag zur Neige geht, könnt ihr im Norden ein seltsames Pfeifen und Heulen vernehmen. Es erinnert zunächst an ein Rudel wilder Tiere, aber dafür ist es zu gleichmäßig und hält auch zu lange an.

Einige Stunden später, nachdem ihr bereits euer Nachtlager aufgeschlagen habt, hört das Heulen ebenso plötzlich auf wie es gekommen ist.

Am darauffolgenden Morgen fahrt ihr plötzlich hoch, als das Heulen wieder einsetzt. Dieses Mal mischt sich aber ein weiteres Geräusch in das monotone Singen, ein Geräusch, das auch die Pferde unruhig macht: Khoramsbestien!

Fast ein Dutzend (Anzahl der Reisenden +3) dieser Wildhunde (**ZBA 120f**) stürmen auf die Helden zu, die gerade noch Gelegenheit haben, ihre Waffen zu greifen und einen Verteidigungsring zu bilden. Der Kampfplatz sollte den Helden ein taktisches Vorgehen ermöglichen. Die Khoramsbestien brechen ihren Angriff ab, wenn mehr als die Hälfte von ihnen erschlagen oder vertrieben sind; einzelne Tiere fliehen, wenn ihre LE auf 8 oder weniger sinkt.

Khoramsbestien

Körperlänge: bis 9 Spann **Gewicht:** bis 70 Stein
INI 9+1W6 **PA** 8 **LeP** 27 **RS** 2 **WS** 8
Biss: **DK** H **AT** 13 **TP** 1W6+5*
GS 18 **AuP** 60 **MR** 1 **GW** 6

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell wertlos, Gebiss (bis zu 3 D Kopfprämie)

Besondere Kampfgelge: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2)

*) Wer durch Bisse mehr als 10 SP hinnehmen musste, erkrankt mit 5 % Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten: Wundfieber (1–6), Schlachtfeldfieber (7–14), Rascher Wahn (15–17), Lutas (18–19), Tollwut (20), wenn der entsprechende Resistenzwurf nicht gelingt.

Bukhars Verhalten (unabhängig von seiner Identität):

Der Kampf gegen die Tiere sollte von den Helden eigentlich zu schaffen sein. Verblüffend ist jedoch die fast nebensächlich wirkende Brutalität, mit der Bukhar eine Khoramsbestie nach der anderen niedermacht (er nutzt sein Repertoire von Sonderfertigkeiten weidlich aus) und dann bedrohten Helden aus der Klemme hilft. Er scheint in der Tat ein Meister des Schwerts zu sein. Hier zeigt sich außerdem, dass Bukhar trotz seines dubiosen Auftretens auf der Seite der Helden steht, wenn es darauf ankommt.

Je nach Zeitplanung der Helden kann die hier beschriebene Szene auch anders ablaufen. Wichtig ist vor allem, dass Sie ihnen das gleichförmige Heulen und dessen plötzliches Anschwellen und Abebben beschreiben.

Der Zweck der Kampfszene mit den Khoramsbestien besteht darin, den Spielern zu zeigen, dass die Helden ihren Begleitern Bukhar und Rafim vertrauen können, ganz gleich wie mysteriös der Geschichtenerzähler oder wie schwatzhaft der Karawanenführer auch sind. Der Überfall der Tiere kann auch zu einem beliebigen anderen Zeitpunkt auf dem Weg zwischen Ehristar und dem Fuß der Gorischen Wüste stattfinden.

Wenn dieser Kampf überstanden ist, können die Helden das letzte Stück Wegs zurücklegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erhebt sich ein riesiger Tafelberg aus den umgebenden Hügeln. Er scheint fast gänzlich aus rotem Sandstein zu bestehen, der teilweise in grotesken Rippen und Türmen vorspringt. Das Ganze sieht aus wie ein riesiges, gestrandetes Schiff mit mehreren hundert Schritt hohen Bordwänden.

(Später): Der Tafelberg füllt den gesamten nördlichen Horizont aus. Drohend ragen die Felswände über eurem Haupt empor. Hin und wieder seht ihr Gebilde aus einem dunkelgrauen Gestein, das den Felsen wie Spanten oder Korsettstangen zusammenhält. Als ihr näher kommt, erkennt ihr, dass es sich um riesige, teilweise hundert Schritt hohe Basaltmonolithen, -türme und -rippen handelt, deren Grundfläche fast durchgehend sechseckig ist. Wenn ihr zu dem auf Jaspers Skizze eingezeichneten Ort kommen wollt, müsstet ihr euch links halten.



Ein grausiger Fund

Im Folgenden finden Sie einige Erzähltexte, die die Annäherung der Helden an den zerstörten Gauklerwagen und die Entdeckung von Shemjos Leichnam beschreiben. An passenden Stellen können Sie *Sinnenschärfe*-Proben, aber auch solche auf eventuell vorhandene Ängste (insbesondere *Aberglauben* oder *Arkanophobie*) einbauen. Das Auffinden der Leiche erfordert auf jeden Fall eine *Schreckgestalt*-Probe +3 (siehe Seite 7).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt soeben einen steilen Abhang erklommen und könnt vor euch ein breites Tal erkennen, das linkerhand von kargen Hügeln und rechterhand von der Steilwand der Gorischen Hochebene begrenzt wird. Direkt links von euch befindet sich ein etwas höherer und auch schrofferer Hügel. Eigentlich müsst ihr euch nun irgendwo auf Jaspers Skizze befinden.

(Im Tal): Das Tal ist wirklich trostlos. Kein Vogel singt, kaum ein Lufthauch ist zu spüren. Hin und wieder stoßt ihr auf einen verlorenen Ausrüstungsgegenstand: ein Halstuch, eine Pfanne, einen größeren Holzsplitter. Obwohl die Fundstücke erst höchstens eine Woche hier liegen, wirken sie poliert und ausgebleicht.

Vor euch seht ihr in vielleicht 500 Schritt Entfernung einen schrägliegenden Kastenwagen. Als ihr euch dem Fahrzeug nähert, könnt ihr erkennen, dass die der Steilwand zugewandte Seite fast nichts mehr von dem bunten Anstrich trägt, den ihr auf dem anderen Wagen der da Merinals gesehen habt.

Vor euch liegen die Kadaver zweier Pferde, gut hundert Schritt von dem Wagen entfernt. Oder besser, die Skelette, denn es ist keine Spur Fleisch mehr auf ihren Knochen zu finden. Aber auch ihre Knochen ... sind seltsam verstreut, so als wären sie von einer gewaltigen Kraft von innen auseinandergerissen worden. Und das gilt nicht nur für das gesamte Skelett, sondern teilweise für einzelne Knochen ...

Der Wagen bietet ein schauerliches Bild. Eine Seite ist fast gänzlich blankpoliert, ja das Holz scheint sogar dünner geworden zu sein; die andere Seite ist völlig zerstört – ebenso auseinandergerissen wie die Pferde. Es riecht widerwärtig nach Schwefel und Fäulnis.

(Wenn ein Held den Wagen untersucht): Das Innere des Wagens ist ein einziger Trümmerhaufen: Kochgerät, Jonglierkeulen, Bettdecken, alles willkürlich zerrissen und verstreut, stellenweise mit getrocknetem Schleim überzogen, der wohl die Quelle des Gestanks ist.

Und dann entdeckst du ihn. In der hintersten Wagnecke zusammengekauert sitzt ein Etwas, ein bräunlicher Haufen, der wohl einmal ein Mensch gewesen ist, das mumifizierte Gesicht zu einer Grimasse panischen Entsetzens verzogen, eine Hand schützend vor den von innen heraus geborstenen Brustkorb gepresst, die andere Hand ein Amulett des Praios im Todeskrampf zur Abwehr ausgestreckt, den Unterleib gnädigerweise von Trümmern bedeckt. Du wendest dich ab, von Übelkeit übermannt.

Wenn sich ein Anatom oder ein in Heilkunde Wunden erfahrener Held in der Gruppe befindet und er den Leichnam Shemjos, denn um genau diesen handelt es sich, genauer untersuchen will, kann er mit einer *Anatomie*-Probe +3 oder einer *Heilkunde Wunden*-Probe +10 erkennen, dass irgend etwas durch die Kehle in den Gaukler eingedrungen ist und ihn von innen zerrissen hat. (Nochmals: Der Leichnam ist so grausam verstümmelt, dass sich ein untersuchender Medicus wirklich zusammenreißen muss, auch wenn er bereits etliche Kriegswunden gesehen hat.)



Da man bei den toten Pferden ähnliches annehmen kann, dürften weitere Überlegungen das Geheimnis des pferdeköpfigen Dämonen klären: ein großes, formloses Etwas, das ein halb zerfleischtes Pferd mit sich herumträgt, mag in der Dunkelheit leicht als ein solches Monstrum erscheinen.

Selbst wenn sich kein Geweihter in der Gruppe befindet: Eine borongefällige Bestattung wäre unter den vorgefundenen Todesumständen auf jeden Fall angebracht.

Je nach Tageszeit können die Helden jetzt ein Nachtlager aufschlagen oder damit beginnen, nach einem Aufstieg zu suchen. In der näheren Umgebung findet man hinter den Hügeln ein kleines Wäldchen, oder eher einige Bäume, die sich um eine Quelle gruppieren, aus der ein winziges Rinnsal entspringt. Hier können sie ihre Pferde tränken und auch die Nacht verbringen, denn man erkennt von hier weder die Steilwand, aus der das Grauen über die Gaukler herniederkam, noch die Überreste des Wagens.

EIN GEHEUL GEMARTETER SEELEN

Die Helden haben das Heulen, das sich kurz vor Sonnenuntergang erhebt, wahrscheinlich schon am vorherigen Tag bemerkt (Seite 27), doch jetzt können, oder besser, müssen sie es aus nächster Nähe miterleben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die untergehende Sonne taucht die westwärts gewandten Felsen in ein blutiges Rot. In wenigen Minuten wird die Praiosscheibe hinter dem Raschtulswall verschwunden sein. Plötzlich hört ihr ein Summen wie von einem Schwärm aufgeschuchter Bienen, das binnen Minuten zu einem tiefen Brummen anschwillt und dann langsam sowohl lauter als auch heller wird und schließlich in einem steten Heulen endet.

Es ist so laut, dass ihr euch nicht mehr flüsternd unterhalten könnt. Seltsamerweise haben sich die Pferde recht schnell an das Geräusch gewöhnt. Ihr jedoch glaubt gelegentlich im Heulen des Windes – das so stetig jetzt gar nicht mehr erscheint – eine Modulation zu vernehmen, Tier- und Menschenschreie, beschwörender Gesang, Klage laute ...

Oder spielen euch eure Ohren einen Streich?

Hier und jetzt sollte es den wenigsten Helden nach Schlaf zumute sein, aber wenn sie es doch versuchen, dann fallen sie bald in – hoffentlich – traumlosen Tiefschlaf, während dem sie allerdings nur reduziert (–2) Lebens- bzw. Astralpunkte regenerieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Und dann fällt der Staub. Von einem Moment zum anderen könnt ihr die Oberkante des Tafelberges, die sich bisher finster gegen den Nachthimmel abgezeichnet hat, nicht mehr erkennen. Es scheint, als wäre eine rötlichgelbe Wolke aufgezogen. Aber dieser Eindruck verfliegt schnell, denn die Wolke verwandelt sich in einen Wasserfall, nein

einen Staubfall! Wie eine Flüssigkeit ergießt sich feiner Staub über die Kante des Plateaus und rieselt ins Tal. Dort, wo er auftrifft, steigen sofort dichte gelbe Nebel auf, die euch bald jegliche Sicht nehmen.

Und in den gelben Nebeln, waren das nicht Schatten, große Schemen unförmiger Wesen ... oder doch nur eure eigenen Schatten, die der Schein eures Feuers auf den Staub geworfen hat?

Der Staub steigt langsam wie eine Flüssigkeit im Tal auf. Auf den Hügelkuppen sind die Helden jedoch vor der gelben Flut sicher. Irgendwann werden sie auch bemerken, dass es wieder still geworden ist – totenstill.

Der Rhythmus im Auf- und Abswellen des Windes ist folgender: bei Sonnenuntergang erhebt sich der Wind, der oben auf dem Plateau direkt aus den Sphären zu wehen scheint und beginnt, Staub zum Rand der Hochebene zu tragen. Durch diesen Wind entsteht in den wirren Felsformationen das Heulen, das die Helden vernehmen können. Nach etwa zwei Stunden beginnt der Staub über den Rand des Plateaus abzurieseln. Diese Phase mag den Helden lange erscheinen, wenn sie das Schauspiel fasziniert beobachten, in Wirklichkeit dauert es jedoch kaum länger als eine Viertelstunde. Kurz danach er stirbt auch der Wind, um nach drei weiteren Stunden erneut für eine Stunde an Kraft zu gewinnen. In diesen Stunden kurz vor dem Morgengrauen wird jedoch kein weiterer Staub vom Plateau heruntergeblasen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich er stirbt das Heulen, das euch fast um den gesamten Schlaf gebracht hat. Fast schlagartig ist es vorbei. Im Osten dämmt grau der Morgen.

Jetzt können die Helden sich auf die Suche nach einem Aufstieg machen.

DIE PFORTE DER TOTEN

Einen solchen Aufstieg zu finden, dauert etwa einen halben Tag. Schneller geht es natürlich, wenn sich eine Hexe (oder ein anderer flugfähiger Held) unter den Charakteren befindet, die die Umgebung dreidimensional erkunden kann. Eine *Klettern*-Probe +3, abgelegt auf die Eigenschaften (KL/IN/IN), lässt erkennen, dass der Aufstieg fast überall auch für erprobte Bergsteiger schwierig, für Anfänger quasi nicht zu bewältigen ist.

Einige Spalten, die verlockend aussehen, verwandeln sich nach wenigen Dutzend Schritt in steile Kamme ohne jegliche Griffmöglichkeit, an anderen Stellen ist der Sandstein so bröckelig, dass man fürchten muss, beim leisesten Husten eine Lawine auszulösen.

Auch die große Klamm, die in Jaspers Skizze zu finden ist und an der die Helden auf dem Hinweg vorbeigekommen sind, erweist sich als Fehlschlag. Sie führt etwa vier Meilen in das Pla-

teau hinein, windet sich dabei wie eine Schlange, gewinnt aber nur wenig an Höhe. Sie endet schließlich als Sackgasse, umgeben von mehreren hundert Schritt hohen, steilen Felswänden. Schon jetzt sollte den Helden klar sein, dass sie hier niemals ihre Pferde hochführen können. Als Rastplatz bietet sich natürlich die Quelle an. Ob die Helden während ihres Aufstiegs und ihrer Wanderung durch die Gorische Wüste ihre Pferde an Khoramsbestien oder gar den Dharai verlieren, bleibt Ihrer meisterlichen Gnade, dem Geschick der Helden und der Klugheit der Pferde überlassen.

Sollten die Helden wider Erwarten über schweres Hebegerät oder passende Zauberei verfügen und die Pferde an den Anfang der unten genannten Klamm bringen können – auch gut. Pferde dürften auf dem Plateau ihre eigenen Probleme haben. Eine weitere Methode, vor allem bei flugfähigen Helden, stellt

Mit geeignetem Gerät und Vorbereitung (Seile, Kletterhaken, erfahrene Bergsteiger im Vorstieg) ist es für Kundige natürlich auch möglich, die Wand 'alpinistisch' zu bezwingen: Sie können dies über das Ansammeln von Talentpunkten aus *Klettern*-Proben (je nach Situation +3 bis +12) handhaben, wobei beim Klettern in der Gruppe die Person im Vorstieg eine zusätzlich um 3 erschwerte Probe ablegen muss, die Nachfolgenden bei Gelingen der ersten Probe jeweils nur eine Probe -3. Gezählt wird der Mittelwert der TaP*. Jede Probe benötigt eine halbe Stunde; insgesamt müssen 100 TaP* angesammelt werden. Wenn Sie eine solche Besteigung detailliert auswürfeln wollen, müssen Sie vor allem auf die Last (und damit die Behinderung) der Helden achten. Dies bedeutet im Endeffekt, dass die Gruppe vermutlich mit weniger Vorräten das Plateau erreicht.

die Errichtung eines oder mehrerer Basislager dar, z.B. am Beginn der Klamm und an der Grabstätte (beides siehe weiter unten). Für die üblichen, bunt gemischten Heldengruppen empfiehlt sich die folgende Methode:

DER AUFSTIEG

Die Helden entdecken schließlich eine Klamm, die allerdings erst in etwa 60 Schritt Höhe beginnt – das unterste Stück müssen sie also klettern. Verlangen sie hier einige Proben (+3 bis +7), die aber für die Helden zu bestehen sein sollten und bei Misslingen zu keiner Katastrophe führen, wenn passende Vorsichtsmaßnahmen (wie Anseilen, Klettern ohne schwere Rüstung etc.) getroffen wurden. In der Klamm sind dann grundsätzlich keine *Klettern*-Proben mehr notwendig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht am Anfang einer sehr schmalen Klamm. Hinter euch und direkt über euch könnt ihr noch etwas Sonnenlicht und blauen Himmel erkennen. Der Boden der Klamm ist mit feinem roten Staub bedeckt, aus dem hier und da vom Wind abgeschliffene Felsbrocken ragen. Ihr könnt bis zur nächsten Biegung der Klamm in etwa 20 Schritt sehen.

Dieses Tal wird durch die Hauptwand des Tafelbergs und eine parallel dazu vorragende Felsrippe gebildet. Die Seitenwände sind überall mehrere hundert Schritt hoch. Die Klamm ist in der Tat sehr eng: An den meisten Stellen ist sie in Kopfhöhe vielleicht vier Schritt breit. Hin und wieder gibt es aber auch Engstellen, durch die die Helden sich regelrecht durchzwängen müssen – für Tragtiere eigentlich nur bei besonderem Einfallsreichtum der Helden zu passieren. Nur ganz selten einmal weitet sich die Klamm auf etwa zehn Schritt aus. Der Weg ist beschwerlich, da man bei jedem zweiten Schritt über einen der umherliegenden Felsbrocken steigen muss, an einigen Stellen müssen besonders dicke Felsbrocken sogar überklettert werden. Insgesamt dauert der Aufstieg bis zum Grabmal mindestens 12 Stunden, so dass die Helden auf jeden Fall eine Nacht in der Klamm verbringen müssen.

Noch ein Wort zu Hexen: Sie können in diesem engen Tal ihren Kameraden keine fliegerische Unterstützung geben und auch kaum Vorauserkundung betreiben (*Fliegen*-Proben je nach Situation um +3 bis +12 erschwert). Entweder die Hexe marschiert zu Fuß mit oder sie bleibt während des gesamten Aufstiegs außerhalb des Tales.

Um anzuzeigen, dass sich die Helden prinzipiell auf dem richtigen Weg befinden, sollten Sie sie hier einen Ausrüstungsgegenstand finden lassen, den Colon verloren oder absichtlich fallen gelassen hat, um so seine Spur anzuzeigen: Der Weg hinauf in die schreckliche Gor ergibt Sinn!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Felsen sehen seltsam zernagt aus. Hier und da seht ihr im Sandstein dunkle Löcher wie von Höhlen, mal knapp über euren Köpfen, mal in fünfzig Schritt Höhe. Hin und wieder ragen einzelne Säulen aus Basalt wie mahnende Finger aus der Wand hervor. Einzelne von ihnen weisen ebenfalls seltsame Löcher auf. Die Felsen scheinen auf der Seite, die zum oberen Talausgang weist, tatsächlich wie poliert, während die Rückseite entweder ihre ursprüngliche Form aufweist oder stark von Satinavs Hörnern angegriffen aussieht.

DER STURM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gegen Abend wird es wesentlich früher, als ihr erwartet habt, dunkel. Das heißt, es wird noch dunkler, als es in diesen ewigen Schatten ohnehin schon ist. Die letzten Flecken rötlichen Lichtes verschwinden von den obersten Kanten der Felswand. Dann ist nur noch der blaue Himmel zu sehen, der langsam, aber stetig eine kobaltblaue Farbe annimmt. Schließlich folgt das Heulen. Es setzt praktisch schlagartig ein, ohne sich vorher mit Brummen und Brausen aufzuhalten. Und in diesem Heulen könnt ihr deutlich Akkorde einer missgestimmten Orgel, Beschwörungsgesänge und Todesschreie von Menschen und Tieren vernehmen – oder ist auch dies nur eine Täuschung eurer überreizten Sinne? Das Heulen ist hier so laut, dass ihr euch die Ohren verstopfen solltet, um nicht taub zu werden.

Die vermeintlichen Stimmen im Heulen wirken so echt wie angsteinflößend. Verlangen Sie ruhig gelegentlich eine Mutprobe oder eine auf passende Ängste. (Nachts sind *Raumangst* und *Dunkelangst* natürlich besonders gefordert, aber auch *Aberglauben* oder *Arkanophobie* könnten angesprochen sein.) Hoffentlich denken die Helden an den Staub, der sich kurz darauf für einige Minuten wie eine rote Flut durch die Klamm wälzt, und suchen Zuflucht hinter einem entsprechend großen Felsbrocken oder in einer erreichbaren Nische.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Gewalt des Heulens nimmt mit der Windstärke zu. Der Wind bläst direkt von vorne und hemmt euer Vorankommen erheblich. Vom Boden aufgewirbelte Staubkörner

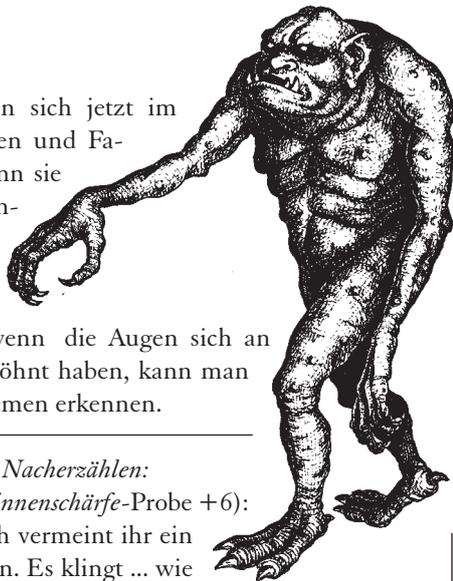
schlagen euch wie Hunderte von Nadeln ins Gesicht, setzen sich in Kleidung und Rüstung fest, dringen durch den geschlossenen Mund und sogar unter die Augenlider. Das Heulen kann nur noch mit einem Wort beschrieben werden – infernalisch.

Und dann kommt der Staub. Nicht das gleichförmige Prasseln, an das ihr euch schon fast gewöhnt habt, sondern eine massive Wand aus feinsten Körnchen, die euch trotz eurer Deckung fast von den Beinen reißt. Ihr könnt keinen halben Schritt weit sehen. Der Wind zerrt an eurer Kleidung, der Staub reibt auf eurer Haut. Holz und Leder, die diesen Gewalten direkt ausgesetzt sind, werden binnen weniger Minuten blankpoliert. Ihr könnt nichts tun, als euch hinter dem Felsblock zusammenzukauern und abzuwarten. Geben die Götter, dass die Viertelstunde bald vorbei ist.

Die plötzliche Stille trifft euch wie ein Schlag. Der Staubsturm ist vorbei und auch das Heulen hat von einem Moment auf den anderen aufgehört. Irgendwo poltert ein Stein zu Boden, Sand und Staub rieseln an eurem Versteck entlang. Über euch leuchten die Sterne.

DER GHUL

Die Helden können sich jetzt im Schein ihrer Lampen und Fackeln vortasten. Wenn sie auf Lichter verzichten, dann erschweren Sie sämtliche Proben um 4 Punkte, denn selbst wenn die Augen sich an die Dunkelheit gewöhnt haben, kann man kaum mehr als Schemen erkennen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

(Bei gelungener *Sinnenschärfe*-Probe +6): Irgendwo vor euch vermeint ihr ein Geräusch zu hören. Es klingt ... wie ein lahmes Pferd ... leise, unsichere Huftritte, aber kein Schnauben oder Wiehern ist zu hören. Sehen könnt ihr nichts (verdeckte *Sinnenschärfe*-Probe); doch, ein kränkliches grünes Leuchten ist vielleicht dreißig Schritt vor euch über den Felsen zu erkennen.

Die Helden werden sich jetzt vermutlich verstecken, um abzuwarten oder einen Hinterhalt zu legen. Die Klamm weitet sich hier etwas aus (ein ovales Tal von etwa 15 Schritt Länge und 10 Schritt Breite), so dass sie hinter einigen Felsbrocken Deckung finden können. Außer jenem Hufschlag, der quälend langsam näher kommt, ist nichts zu hören. Fordern Sie von den Helden *Selbstbeherrschung*-Proben, damit sie nicht plötzlich niesen müssen oder beginnen, mit den Zähnen zu klappern. Wer als erster um den Felsen lugt, hinter dem er sich versteckt hat, oder an dem das Geräusch vorbeikommt, kann folgendes Bild erblicken (*Schreckgestalt I*, Probe +2; beachten Sie die besonderen *Schreckgestalt*-Regeln für Untote aus **WdZ 226**):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das grünliche Leuchten wird stärker, und auch der Hufschlag ist jetzt deutlich zu hören. Der Anblick, den du siehst, lässt dir das Blut in den Adern gefrieren. Umgeben von grünem Verwesungslicht nähert sich dir ein Pferd, offensichtlich ein Streitross, wie du aus den verschimmelten Resten einer Pferdedecke, einem schiefhängenden Kriegssattel und verkrusteten Resten eines Pferdeharnischs erkennen kannst. An vielen Stellen fehlt die Haut des Tieres und darunter kommt bleiches, halbverwestes Fleisch zum Vorschein, an einigen Stellen sogar die Knochen. Leere Augenhöhlen starren an dir vorbei. Das Pferd ist offensichtlich an mächtigen Keulenschlägen gestorben, denn hier und da ragt ein zersplitterter Knochen aus den Resten des Fells heraus.

Das untote Schlachtross reagiert nur dann auf die Helden, wenn sie es angreifen. Wenn sie dagegen in ihren Verstecken bleiben, setzt es seinen Weg ins Tal fort. Verlangen Sie trotzdem einige *Mut*-, *Totenangst*-, *Aberglauben*- und *Selbstbeherrschung*-Proben, damit die Spieler in dem Glauben bleiben, das Tier könne sie jederzeit attackieren, wenn sie sich unvorsichtig benehmen. Es wird bei misslungenen Proben jedoch nur kurz den Kopf in Richtung des Verursachers wenden und ihn aus seinen leeren Augenhöhlen anstarren.

Untotes Schlachtross

Körpergröße: großes Ziel **Gewicht:** um 350 Stein
INI 8+1W6 **PA** 6 **LeP** 45 **RS** 1 **WS** –
Biss: DK H **AT** 8 **TP** 1W6+1*
Tritt: DK N **AT** 8 **TP** 1W6+3*
GS 5 **AuP** unendlich **MR** 6* **GW** 6

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2)

*) Bedenken Sie die besonderen Regeln zur Infektion mit verschiedenen Krankheiten, die Untote übertragen können sowie die Resistenz/Immunität dieser Wesen gegen bestimmte Zauber-Merkmale. Näheres siehe **WdZ 226f**.

Doch das Grauen ist noch nicht vorbei, wenn die Helden den wandelnden Leichnam passieren lassen oder ihn erschlagen haben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr wieder andere Geräusche wahrnehmen könnt als das heftige Klopfen eurer eigenen Herzen, vermeint ihr ein weiteres Geräusch aus der Richtung zu vernehmen, aus der das Schlachtross gekommen ist. Wenn ihr genauer hinhört, scheint es sich um ein Schlurfen zweier Füße und ein gelegentliches Schnüffeln zu handeln.

Wiederholen Sie die Probenprozedur. Dieses Mal ist jedoch kein grünliches Licht zu sehen. Wenn die Helden die Szenerie nicht beleuchten, erkennen sie nur einen annähernd menschlichen Schatten, der ins Tal schlurft. Aber Vorsicht – dieses Etwas reagiert nicht so träge auf Geräusche wie das Pferd!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

(Wenn eine Probe deutlich misslungen ist): Du hörst – und du spürst auch – wie sich das Wesen dir nähert. Ein fauliger Geruch scheint es zu umgeben. Außer dem Schlurfen kannst du jetzt deutlich ein Schnüffeln vernehmen. (*Selbstbeherrschungs-* oder *Mut*-Probe misslungen): Es scheint seine langen Arme nach dir auszustrecken ...

Der Schrei eines eurer Gefährten zerreit die Nacht, um unheimlich von den Wänden der Klamm widerzuhallen. Ihr öffnet die Blenden eurer Sturmlaternen und greift zum Schwert: Vor [Heldennamen] steht eine entfernt menschenähnliche Monstrosität, die Hände zum Würgegriff ausgestreckt. Bei allen Niederhöhlen! Ein Ghul! Seine ledrige, graugrüne Haut ist mit Warzen und dem Dreck von Jahrhunderten bedeckt. An seinen Händen blitzen lange Krallen im Fackelschein. Er macht noch einen Schritt auf [Heldennamen] zu ...

Es ist anzunehmen, dass es an dieser Stelle zu einem Kampf mit dem Ghul kommt:

Ghul (ZBA 102)

Größe: 9 Spann **Gewicht:** 75 Stein
INI 8+1W6 **PA** 9 **LeP** 35 **RS** 2 **WS** 9
Klauen: DK HN **AT** 11 **TP** 1W6+2
GS 7 **AuP** 60 **MR** 15 / 10 **GW** 9

Besondere Kampfgregeln: Gezielter Angriff*

Besonderheiten: *Schreckgestalt*-Probe +3. Ghule können Krankheiten übertragen: Pro 5 SP besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5 %, an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (W20): Schlafkrankheit 1–3, Lutas 4–6, Paralyse 7–10, Schlachtfeldfieber 11–20. Näheres zu den Krankheiten finden Sie in **WdS 153ff.**

*) Bei einem *Gezieltem Angriff* gelingt es dem Ghul, sein Opfer zu beißen (1W6+4 TP). Fallen dabei Schadenspunkte an, kommt das Gift des Ghuls zum Tragen (mehrmals): Stufe 10, pro KR KK und GE je –1 für 2W20 KR, fallen KK oder GE auf 0, so setzt vollständige Lähmung ein. Die Werte regenerieren sich nach drei Stunden mit je einem Punkt pro SR.

Wer den Biss eines Ghuls überlebt und nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der Formel *Klarum Purum* (10) behandelt wird, verwandelt sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5 % pro 5 erlittenen SP binnen drei Tagen selbst in einen Ghul.

Der Ghul und das Streitross sind – wie die Helden vielleicht schon vermutet haben – tatsächlich Ross und Reiter, auf immer dazu verdammt, hier jede Nacht hintereinander herzulaufen und doch nie zusammenzufinden.

DIE PFORTE DER TOTEN

Nach dem Ende des Ghuls können die Helden weitermarschieren (falls keiner von ihnen durch das Gift gelähmt ist). Im Laufe der Nacht setzt wieder das Heulen ein, zwar etwas schwächer als vorher, aber immer noch laut und unheimlich genug, um den Helden den einen oder anderen Schauer über den Rücken zu jagen. In der Tat gibt es hier oben auch einige Geisterwesen, vor allem Erscheinungen, Gefesselte Seelen und

Irrlichter (**WdZ 203ff.**) – ob die Helden solchen Wesenheiten begegnen, liegt ganz in Ihrem Ermessen, der düsteren Stimmung zuträglich ist es allemal.

Häufig können die Helden jetzt auf bleiche, blankpolierte Knochen und Rüstungsteile treffen. Wenn sich ihr Fuß einmal verhakt, kann es sich bei dem Hindernis durchaus um einen skelettierten Brustkorb handeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

(Später): Langsam könnt ihr Hoffnung schöpfen. Über euch färbt sich der Himmel allmählich grau, dann blau. Vor euch erweitert sich die Klamm zu einem regelrechten Talkessel von etwa zwanzig Schritt Durchmesser. Geradeaus führt die Klamm weiter, rechterhand befindet sich ein großes, doppelflügeliges Tor aus schwarzem Gestein. In beide Torflügel ist das Symbol des gebrochenen Rades eingemeißelt. Der linke Flügel scheint jedoch von einer großen Kraft in die dahinterliegende Höhle gedrückt worden zu sein. Wenn ihr die Höhe der euch umgebenden Felswände abschätzt, dann scheinen euch höchstens noch fünfzig Schritt vom Plateau zu trennen.

Die Helden stehen vor der Grabstätte, die in dem Pergament aus dem Borontempel erwähnt wird. Hier haben die heldenhaften Teilnehmer der größten Schlacht der Magierkriege ihre letzte Ruhe gefunden.

Die Helden können das entweichte Grabmal natürlich untersuchen. Im Inneren befindet sich ein Beinhaus: An den Wänden stehen die Schädel von höhergestellten Offizieren und Magiern in einzelnen Nischen, jeweils mit einem Namensschild in Messing versehen (wo die Identifizierung noch möglich war). Im Hintergrund der etwa zehn Schritt durchmessenden Höhle liegt ein riesiger Haufen Gebeine, In der Mitte des Raumes steht eine einzelne Stele aus schwarzem Basalt. Sie trägt die Inschrift:

*Den Bezwingern Borbarads
Den Helden der Schwarzen Feste
Mögen ihre Seelen in Frieden ruhen
Mögen die Krallen des Raben den Sterblichen treffen,
der ihre Ruhe stört
Gegeben im Jahre 11 des Kaisers Eslam
Khalid al'Ghunar, Diener Borons*

Für die Zerstörung der Pforte ist natürlich der Dharai verantwortlich. Liscom hat jegliche Form von magischen Gerätschaften, Aufzeichnungen und auch einige guterhaltene Skelette oder einzelne Schädel (erkennbar an leeren Nischen) 'bergen' lassen und größtenteils verhökert. Dass hier geplündert wurde, lässt sich ohne großen Proben-Aufwand erkennen, genaueres oder längeres Nachsehen zeigt, dass diese Plünderungen noch nicht allzu lange her sein können – irgend jemand muss sich wohl hier oben in der Nähe aufhalten.

Wenn die Helden sich bemühen, die Grabstätte wieder in Ordnung zu bringen, haben sie sich vielleicht – je nach Spielstil Ihrer Gruppe – Borons Wohlgefallen verdient (ein eventueller Boron-Geweihter jedoch auf jeden Fall).

Die Armee, die Rohal in die Gorische Wüste folgte, um Borbarad und seine Anhänger zu schlagen, umfasste etwa 2.000 Kämpfer, Geweihte und Magier aus allen Teilen Aventuriens. Ihre Spur verliert sich in Anchopal, wo die letzten Recken zu Rohals Heer stießen.

Nach etwa zwei Wochen, ständig bedroht von dämonischen und halb menschlichen Scheußlichkeiten, erreichten 1.800 von ihnen die Schwarze Feste und begannen mit Hilfe ihrer Zauberer, sich auf eine Belagerung einzurichten. Lange währte das Duell zwischen Rohal und Borbarad, die Sphären selbst wurden gespalten, und beide Seiten riefen ihre überderischen Diener zu Hilfe: Dämonen und Elementare. Viele der Recken vergingen in Flammen, Säure und Gift oder wurden Opfer von Wahnsinn.

Schließlich gelang es Rohal, den Dämonenmeister in die Finsternis zwischen den Sphären zu schleudern, doch als sich die Nebel und Illusionen legten und kein Feuer mehr vom Himmel fiel, da war auch Rohal verschwunden.

Noch ganze 400 Streiter waren von seinem Heer geblieben.

Angeführt vom Hesinde-Geweihten Ariarchos schlugen sie sich zum Südabhang der Wüste durch und begannen den Abstieg. Doch hier, in jenem Talkessel, in dem die Helden gerade stehen, lauerten ihnen die Reste von Borbarads finstere Schar auf: Geister, Dämonen, Chimären, Werwesen, finstere menschliche Kämpfer und sogar ein Drache fielen über die Recken her. Kein magischer Schild, kein göttlicher Beistand konnte ihnen helfen. Sie wurden bis zum letzten Mann niedergemacht. Doch auch Borbarads letzte Schar wurde so sehr geschwächt, dass sie keine Gefahr mehr darstellten.

Zwanzig Jahre später brach der Borongeweihte Khalid al'Ghunar mit dreißig Getreuen von Rashdul aus auf, um Spuren des Heeres zu finden. Er war es, der diese Grabstätte errichtete und einen Großteil der unheiligen Wesenheiten von hier vertrieb. Er fand auch die Reste der Aufzeichnungen des Ariarchos und nahm sie mit sich. Die Abschrift dieses Berichtes gilt jedoch seit über dreihundert Jahren als verschollen, die Urschrift ist längst Satinavs Hörnern zum Opfer gefallen.

Danach können sie die Klamm nach oben erklimmen. Der Weg ist hier besser gangbar und nach etwas weniger als einer halben Stunde erreichen die Helden das Plateau.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erhebt sich ein gigantischer Bogen aus Basalt, gut dreißig Schritt hoch. Dahinter könnt ihr eine endlose, rote Ebene erblicken, die kaum Konturen aufweist. Wenn ihr die letzten Schritte nach oben macht und unter dem Bogen hindurchschreitet, könnt ihr im Osten Praios' gleißendes Antlitz knapp über dem Horizont erkennen. Es ist bitterkalt, eure Nerven sind angegriffen, aber ihr seid oben, ihr habt es geschafft.



Bukhars Verhalten (egal, wer Bukhar wirklich ist):

Weder am Fuße der Gorischen Wüste, noch in der Klamm, nicht einmal bei der Begegnung mit dem Ghul zeigt Bukhar irgendeine Gefühlsregung oder gar Angst. Vielmehr drängt er die Helden jetzt vorwärts und möchte so schnell wie möglich nach oben gelangen. Deswegen wird er auch versuchen, den Helden die Pflege des Grabmals auszureden. Er spürt, dass irgendwo dort oben auch der Schlüssel zu seinem Rätsel verborgen liegt.

Bukhars Erinnerung (egal, wer Bukhar wirklich ist):

(irgendwo in der Klamm): "Ich war hier schon einmal. Ich kam von oben und bin gerannt. Ich kann mich jetzt genau an das Heulen erinnern. Ich vermute, ich bin geflohen. Ich hatte keine andere Wahl."

STAUB UND STERNE

Die Helden haben die Gorische Wüste erreicht, ein annähernd brettebenes Hochplateau, einige hundert Schritt über dem umgebenden Terrain. Es ist kalt, so kalt, dass man sich in wärmeren Pelze hüllen müsste. Bei Nacht sinkt die Temperatur unter den Gefrierpunkt und bedroht die prall gefüllten Wassersäcke. Der Wind scheint beständig von Nordosten zu wehen, nicht besonders heftig, er lässt aber auch nie nach. Zudem trägt er feinen roten Staub mit sich, der in die kleinsten Öffnungen dringt und den Horizont zu jeder Tageszeit blutrot und unscharf erscheinen lässt.

Man kommt sich vor, als stünde man auf einer endlos weiten Ebene. Wegmarken sind kaum auszumachen, nur einige Felsformationen ragen aus dem roten Staub, der die Ebene

bedeckt: etliche kleinere Monolithen, ein Basaltturm von mehreren hundert Schritt Höhe und eine Formation, die aussieht wie eine aus dem Boden ragende Klauenhand oder Kralle. Der Boden ist etwa knöchelhoch mit feinem Staub bedeckt, der wie eine Flüssigkeit zu fließen scheint. Es ist nicht möglich, den eigentlichen Untergrund zu sehen, doch er fühlt sich unter den Füßen rau und uneben an. Am besten seilen sich die Helden an oder tasten sich zumindest mit einem Stock vor, damit sie nicht in eine Vertiefung stürzen oder sich den Fuß vertreten.

Am Abend des ersten Tages bemerken die Helden, dass der Staub ihre Stiefel unterhalb der Knöchel blankpoliert hat. Wenn das so weitergeht, werden sie bald barfuß laufen.



UNTERWEGS IN DER GOR

Der trügerische Boden macht jeden Versuch zunichte, schnell voranzukommen. In der Gorischen Wüste legen die Helden zu Fuß **eine Meile pro Stunde** zurück, wenn sie nicht durch andere Ereignisse noch weiter aufgehalten werden.

Lassen Sie sich von den Helden beschreiben, in welcher Formation sie marschieren. Fordern Sie gelegentlich Gewandtheits- oder *Körperbeherrschungs*-Proben, damit die Helden nicht in eine unerkannte Vertiefung stolpern, und beschreiben Sie ständig den Wind, den ziehenden Staub und die absolute Öde, die hier herrscht. In der Gorischen Wüste lebt kein Tier und keine Pflanze. Die einzigen Wesenheiten, denen die Helden begegnen können, sind die Geister der Verstorbenen – selbst für Liscoms widernatürliche Monstrositäten ist die Umgebung zu lebensfeindlich.

SICHT

Die Sichtweite beträgt maximal (aus erhöhter Position heraus) 15 Meilen, üblicherweise eher 10, wobei kleinere Details wie der Obeliskerring erst ab einer Entfernung von etwa acht Meilen gesichtet werden können.

Ein besonderes Problem für den Meister stellen bei dieser Art der Landerkundung häufig Hexen dar, die entweder über die Tiersinne ihres Vertrauten oder durch eigene Flugkunststückchen die bestgetarntesten Geheimnisse enthüllen können. In der Gorischen Wüste können Sie die Hexen (oder andere flugfähige Helden) dagegen ruhig fliegen lassen:

- ☛ Der Boden ist mit fließendem Staub bedeckt, der jegliche Erkundung des Weges aus der Luft definitiv unmöglich macht.

- ☛ Liscoms Turm ist nur während der Nacht zu erkennen, während er die Sterne beobachtet.
- ☛ Der Dharai ist ebenfalls nur nachts von der Kralle zu Liscoms Turm oder auf Beutezug unterwegs.
- ☛ Wenn sich die Hexe der Schwefelsenke oder den Ruinen der schwarzen Feste nähert, schlagen Sie einfach die entsprechenden Kapitel (Seite 37 bzw. 38) auf.
- ☛ Der Obeliskerring wirkt nur bis in eine Höhe von etwa zehn Schritt, ist also in seiner Wirkung kaum zu erkennen.

WASSERBEDARF

Wegen der extremen Trockenheit benötigt jeder Held pro Tag 3 Liter Trinkwasser (glücklicherweise ist es hier kalt). In erreichbarer Nähe gibt es nur einen Ort, an dem eine Quelle zu finden ist, und das ist Liscoms Tal. Daher müssen die Helden deutlich mit ihrem Wasser haushalten und sogar vorausplanen. (Siehe die Regeln zum Verdursten in **WdS 147**.) Hier sind flugfähige Helden von großem Vorteil: Sie können (eine gelungene *Orientierungs*-Probe vorausgesetzt) zur Quelle am Fuß der Steilwand zurückfliegen und dort die Vorräte der Helden ergänzen. Auch der Aufbau von Basislagern kann die Helden vor dem Verdursten bewahren.

EREIGNISSE UND MÖGLICHE WEGSTRECKE

Die hier vorgestellten Ereignisse und Begegnungen können Sie verwenden, um den Aufenthalt weiter auszugestalten, besonders wichtige Details werden in gesonderten Kapiteln beschrieben. Lenken Sie die Helden so, dass sie möglichst zuerst das

Bergwerk besuchen und erst danach zu Liscoms Tal vordringen. In welcher Reihenfolge die anderen Ereignisse auftreten, bleibt Ihnen überlassen, ebenso, in welcher Reihenfolge die anderen 'Sehenswürdigkeiten' besucht werden.

Von der Schleifspur, die der Dharai mit der Lore produziert, einmal abgesehen, gibt es keine Spuren, denen die Helden folgen können, also bleibt nur die Orientierung an sichtbaren Landmarken.

Eine mögliche Strecke wäre von der Pforte der Toten zum Dämonenturm, zur Kralle, zur Schwefelsenke (und von dort zu einem eventuellen Abstecher zu Borbarads Feste), zum Obeliskening und schließlich zu Liscoms Tal. (Ohne Zwischenstopps und Ereignisse, ohne den Weg zu Borbarads Feste sind dies etwa 25 Stunden reine Marschzeit, vermutlich verteilt auf drei Tage in der Wüste.)

EREIGNIS 1 (BEI NACHT)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Horizont kannst du kurz ein bläuliches Aufblitzen wahrnehmen. Während du genauer hinsiehst, erscheint das Leuchten erneut, ein schwacher Hauch, eher eine Ahnung, aber doch deutlich sichtbar. Du weckst die anderen, doch das Licht blitzt nicht mehr auf.

Wenn die Helden etwa eine Stunde warten, blinkt es erneut kurz am nördlichen Horizont auf, nur um sofort wieder von der Schwärze der Nacht geschluckt zu werden. Es handelt sich um das Licht, das aus der Eingangshalle des Bergwerks fällt, wenn der Dharai die große Lore mit Mindorit-Erz abholt. Wenn den Helden am nächsten Morgen eine *Orientierungs*-Probe gelingt, erkennen sie, dass das Leuchten aus der Nähe des krallenförmigen Felsgebildes gekommen sein muss.

EREIGNIS 2 (IM VERLAUF EINES GESAMTEN TAGES)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wind scheint doch nicht so stetig zu sein, wie ihr zunächst vermutet habt. Über den ganzen Tag hinweg sind leichte Veränderungen zu spüren. Um die Mittagszeit scheint er am schwächsten zu sein, um gegen Abend wieder an Kraft zuzunehmen. Das Heulen, das mit dem Sonnenuntergang kommt, ist weit schwächer als ihr erwartet habt. Aber wenn es auch leiser erscheint, ihr vermeint dennoch – und sogar mehr noch als in der Klamm – Stimmen, Schreie und Musik in dem Geheul zu vernehmen, ein geisterhafter Rhythmus im An- und Abswellen des Windes. Außerdem bläst der Wind definitiv leicht von oben. Er scheint direkt aus den Sphären, aus der Leere zwischen Himmel und Erde herabzuwehen.

EREIGNIS 3 (WÄHREND DES MARSCHES)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr marschier missmutig vor euch hin, als der Stab von [Heldennamen], mit dem er den Boden sondiert, plötzlich ins Leere stößt. Ihr geht einen Bogen nach links, das glei-

che Ergebnis, nach rechts ebenso. Schließlich entscheidet ihr euch, die offensichtliche Senke genauer unter die Lupe zu nehmen. Langsam tastet ihr euch vorwärts. [Heldennamen] versinkt zuerst bis zu den Hüften, dann bis zur Brust im Staub. Als er kein Notzeichen gibt, entschließt ihr euch, ihm nachzugehen. Als ihr in den Staub hinabsteigt, nehmen euch die feinen Partikel fast den Atem – und dann habt ihr plötzlich wieder freie Sicht: Unter dem Staub befindet sich eine Senke, vielleicht vier Schritt tief und zwanzig Schritt im Durchmesser. Der Staub bildet über euch ein Dach, durch das trübes, rotes Licht sickert. Es ist hier eindeutig wärmer als außerhalb, wenn es auch unangenehm nach Schwefel riecht. Zum ersten Mal könnt ihr den zerklüfteten roten Boden klar erkennen.

Von diesen kleineren Senken gibt es einige unter dem Staub. Sie entstehen, wenn warme Luft aus dem Boden aufsteigt und der Staub sich über dieses Luftkissen hinwegbewegt. Wenn die Helden sich nicht am Schwefelgeruch stören, bieten solche Senken ein gutes Nachtlager: Es wird nicht so kalt wie draußen und man wird nicht gesehen. Die Wache sollte allerdings außerhalb der Senke bleiben, damit sie etwas erkennen kann.

EREIGNIS 4 (WÄHREND DES MARSCHES)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr marschier missmutig vor euch hin, als der Stab von [Heldennamen], mit dem er den Boden sondiert, plötzlich ins Leere stößt. Ihr geht einen Bogen nach links, das gleiche Ergebnis, nach rechts ebenso. Als [Heldennamen] schließlich einen Schritt nach vorne macht, sackt er schlagartig nach unten weg und beginnt im Staub, der hier wie eine Flüssigkeit den Boden bedeckt, mit den Armen zu rudern. Mit vereinter Kraft gelingt es euch, ihn herauszuziehen, denn er hat offensichtlich keinen Boden mehr unter den Füßen.

Es handelt sich um einen Staubsumpf, neben Liscoms Monstrositäten das Gefährlichste, das den Helden hier begegnen kann. Ein solches Loch kann einer ungesichert gehenden Heldengruppe leicht zum Verhängnis werden. Dann müssen Bukhar (oder Rafim, falls er noch bei der Gruppe ist) helfend einspringen, damit es nicht zu tragischen Verlusten kommt. Regeltechnisch ist ein solcher Staubsumpf zu behandeln wie Sumpf der Stufe 5 (**Raschtul 14**; *Sinnenschürfe*- oder *Gefahreninstinkt*-Proben zum Erkennen sind um 5 Punkte erschwert, ebenso KK- oder GE-Proben zum Herausziehen oder -winden). Die meisten der trügerischen Löcher haben einen Durchmesser von etwa 15 Schritt, einige können jedoch auch bis zu 200 Schritt durchmessen.

Alternativ zu Staubsümpfen können auch Spalten im Fels auftreten (von denen diejenige am Dämonenturm – Seite 37 – die größte darstellt). Diese sind meist nur wenige Schritt breit, dafür einige Dutzend bis einige Hundert Schritt lang und zwischen zehn und 100 Schritt tief. Für nicht angeseilte Helden stellen diese Spalten eine tödliche Gefahr dar.

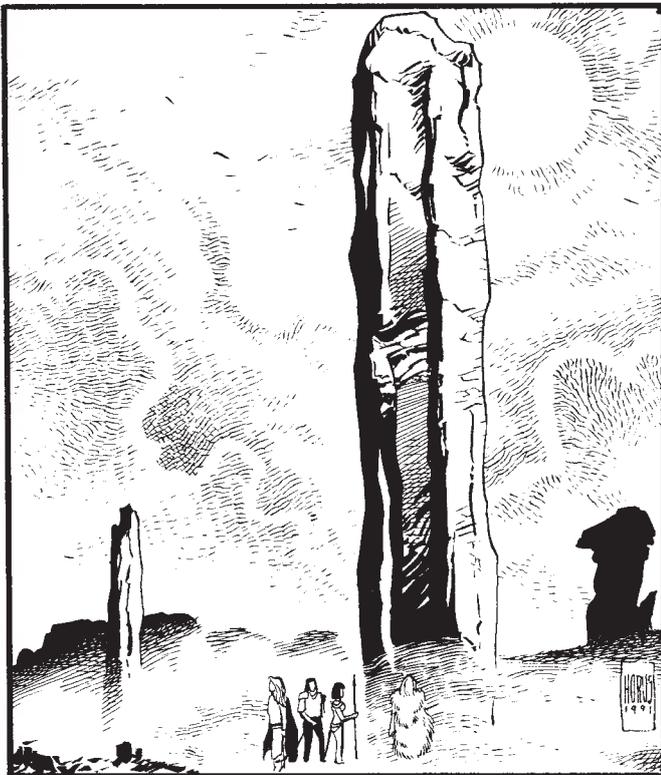
EREIGNIS 5 (GELEGENTLICH WÄHREND DES MARSCHES)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fluchend richtet sich [Heldennamen] auf. Schon wieder so ein blöder Felsbrocken, den man unter dem Staub nicht erkennt. Wütend tritt er nach dem Stein – und ein menschlicher Schädel fliegt durch die Luft. Ihr bückt euch, um das Mysterium zu untersuchen.

Im Staub verborgen liegt ein komplettes Skelett, teilweise noch mit den Resten einer Rüstung bekleidet. Alle Metallteile sind vom ewigen Staubgang blankpoliert, einstmals vorhandene Ornamente völlig abgeschliffen. Die Knochen sind bleich und fast durchscheinend. In einigen von ihnen finden sich bereits Löcher, durch die der Wind pfeift. So sieht das Ende desjenigen aus, der hier entkräftet zusammenbricht.

EREIGNIS 6 (AN EINEM MONOLITHEN)



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht vor einem Monolithen aus Basalt. Das Gebilde hat eine Höhe von gut und gerne zwanzig Schritt, durchmisst etwa drei Schritt und ist vage wie ein sechseckiges Prisma geformt. Ihr könnt keine Anzeichen von Bearbeitung erkennen.

Diese Monolithen finden sich in der Gorischen Wüste zuhauf. Sie entstehen, wenn der ewige Wind den weichen Sandstein um die Basaltsäulen abreibt und diese dadurch allmählich freilegt. Wenn ein Held eine der Säulen erklettert (üblicherweise *Klettern*-Probe +5), kann er feststellen, dass die Sicht hier nur unwesentlich besser ist als über dem Boden. Der Windschatten des Monolithen bildet jedoch einen spärlichen Schutz in der kalten Nacht.

EREIGNIS 7 (EINE TYPISCHE NACHT)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit dem Einbruch der Nacht wird es fast schlagartig kälter, und wenn ihr zum Firmament blickt, könnt ihr die Sterne in ungeahnter Klarheit erblicken. Zwei Stunden nach Sonnenuntergang lässt auch der Wind nach, und der Horizont ist zum ersten Mal klar und wie mit einem Rasiermesser ausgeschnitten zu erkennen. Es ist so kalt, dass ihr euch zusammenkuscheln müsst, um nicht zu erfrieren. Auf euren Wassersäcken bildet sich bereits eine erste dünne Reifschicht. Selbst wenn der Wind an Stärke nachgelassen hat, bleibt doch das ewige Heulen, leiser jetzt, wie ein Singen, wie der entfernte Ruf irrsinniger Harpyien.

Dass solche Bedingungen nicht zu einem gesunden Schlaf verhelfen, ist offensichtlich: Alle Helden regenerieren wegen der Kälte und der ständigen Geräusche einen Punkt Lebensenergie weniger als üblich. Dafür scheint die Gorische Wüste in der Tat näher an den Sphären zu liegen, denn alle Zauberkundigen regenerieren einen Astralpunkt mehr pro Nacht. Außerdem ist die Probe auf Astrale Meditation um 1 Punkt erleichtert. Wenn ein Geweihter ein Gebet zur Nacht sprechen will (oder wenn er vorher schon ein Mirakel vollbringen wollte) so stellt er fest, dass die Mirakelprobe um 2 Punkte erschwert ist.

In der Nähe der **Ruinen der Schwarzen Feste** (siehe Seite 38) sind all diese Modifikatoren nochmals verdoppelt.

Wenn ein Magiekundiger den Himmel mit einem ODEM ARCANUM untersucht, kann er feststellen, dass sich ein feines Netz von Kraftlinien über das Firmament zieht, um sich im Nordosten (über dem Ort der großen Schlacht, Borbarads Feste) zu verdichten.

EREIGNIS 8 (IN DER ERSTEN ODER ZWEITEN NACHT)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einiger Entfernung im Nordosten erkennt ihr einen flachen Hügel, der von innen heraus leuchtet – erst in einem gelblichen, dann in einem rötlichen Licht. Schließlich flackert er ein letztes Mal und verschmilzt wieder mit dem dunklen Horizont.

Am nächsten Morgen ist an der Stelle, wo der Hügel sein sollte, nichts zu erkennen außer einer endlosen roten Ebene. Dafür kann es sein, dass der Hügel sich von einem Moment zum anderen erhebt, während die Helden gerade in die andere Richtung schauen. Es handelt sich um **Die Schwefelsenke** (siehe rechte Seite).

Bukhars Verhalten:

Zunächst stolpert er – wie die Helden auch – mehr oder weniger blindlings durch die Landschaft. Dann aber werden seine Schritte sicherer. Er scheint sich langsam wieder an die Gegebenheiten hier zu erinnern. Aus irgendeinem, auch ihm nicht verständlichen Grund drängt er seine Begleiter, sich das krallenförmige Felsgebilde näher anzusehen.

Bukhars Erinnerung:

(während des Marschs): "Irgendwo hier oben hat er mich gefangen gehalten, mich und einige andere. Aber ich konnte entkommen, weil ich seinen Willen habe, den Willen meines Meisters. Mein Meister ist Teclador und ich bin sein Diener."

Bukhars Verhalten:

Von nun an wird Bukhar behaupten, er sei ein Agent Tecladors, des alten Drachens, der irgendwo jenseits des Perlenmeeres wohnt. Er sei geschickt worden, um Liscoms Treiben zu unterbinden.

Bukhar kann die Helden auf seinen eigenen Informationsstand bezüglich Liscoms Plänen bringen, um so die Be-

deutung ihrer Mission langsam herauszuarbeiten. (Wenn die Helden ohne große Informationssuche aufgebrochen sind, könnte es sein, dass sie an dieser Stelle das erste Mal etwas von Liscom erfahren. Dann ist ihr Informationsbedarf natürlich noch größer.)

Sollte es sich bei Bukhar um Teclador selbst handeln, ahnt er bereits, dass er mehr ist als nur ein Diener. Er wird den Helden jedoch so lange nichts weiteres verraten, bis er sich selbst ganz sicher ist.

Im folgenden finden Sie eine Beschreibung der wichtigsten Örtlichkeiten in diesem Teil der Gorischen Wüste. Die grobe Lage der einzelnen Örtlichkeiten entnehmen Sie bitte der beiliegenden Karte auf Seite 70.

DER DÄMONENTURM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erhebt sich ein Pfeiler aus massivem Basalt, gut achtzig Schritt im Durchmesser und zweihundert Schritt Höhe. An seiner Basis fächert er in eine Unzahl von stumpfen Säulen auf, die teilweise wirt durcheinander stehen und liegen. In dem Gewirr glaubt ihr Treppen, Türmchen und Erker zu erkennen.

Der finster anzuschauende Turm ist nichts weiter als eine natürliche, wenn auch zweifelsohne imposante Basaltformation. Egal, wie lange die Helden suchen, sie finden keine Anzeichen künstlicher Bebauung. Die einzigen Lebewesen hier sind ein Pärchen Khomgeier (ZBA 101), die jedoch das Weite

suchen, wenn sie von den Helden zu sehr bedrängt werden. Gefährlich wird es für die Helden allerdings, wenn sie versuchen, den Turm zu umrunden, denn im Süden der Basaltformation beginnt, vom Staub versteckt und nur mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 als Senke zu erkennen, unvermittelt eine riesige Felsspalte von mehreren hundert Schritt Tiefe. Hier sollten Sie einige *Klettern*- bzw. GE-Proben verlangen, um den Helden das Gefühl zu geben, sie schwebten in unmittelbarer Gefahr. Es wäre jedoch unfair, einen Helden an einer so unwichtigen Stelle zu Boron zu schicken. Wenn die Helden einen Kameraden abseilen, kann er unter der Staubschicht eine finstere Klamm erkennen, die sich von Norden nach Süden zieht. Am Südenende ist jedoch kein Ausgang oder Abstieg zu erkennen.

DIE SCHWEFELSENKE

Wenn sich die Helden dem Hügel nähern, der des Nachts seltsam leuchtet und seine Höhe zu verändern scheint, können sie folgendes feststellen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr näher kommt, wird es eindeutig wärmer. Der vermeintliche Hügel scheint aus einer einzigen wirbelnden Staubmasse zu bestehen. Es kommt euch vor, als sei er auch wieder etwas flacher geworden.

(Wenn sie beschließen, den Hügel zu besteigen): Eure Beine versinken im Staub, zuerst bis zu den Knöcheln, dann bis zu den Knien, dann bis zur Hüfte. Der feste Boden unter euren Füßen scheint jedoch nicht anzusteigen, sondern leicht abzufallen. In euren Nasen macht sich ein unangenehmer Schwefelgeruch breit.

(Wenn die Helden ohne Sicherungen – Anseilen, Vortasten mit einem langen Stab – weitergehen, verlangen Sie vo jedem Helden eine *Körperbeherrschungs*-Probe +7. Falls diese gelingt:)

Plötzlich scheint der Boden unter deinen Füßen nachzugeben! Ehe du dich versiehst, stolperst du ganz in den wirbelnden Staub hinein. Einen Moment lang nehmen dir der dichte Staub und der Schwefelgestank Atem und Sicht, dann liegst du auf dem Bauch an einem steilen Hang. Etwa 80 Schritt unter dir brodeln ein gelblicher See von vielleicht einer halben Meile Durchmesser. Darauf tanzen geisterhafte blaue Flämmchen. Der Schwefelgestank ist schier unerträglich.

(Wenn die Probe misslingt): Urplötzlich hast du keinen Boden mehr unter den Füßen! Du überschlägst dich zwei- oder dreimal und schlitterst einen steilen Hang hinab (2W TP) auf einen gelblichen See zu, auf dem bläuliche Flammen tanzen. Der Schwefelgestank nimmt dir fast das Bewusstsein (2W SP(A)).

An dieser Stelle stößt eine heiße Quelle an die Oberfläche. Das Gemisch aus Schwefel und Wasser entzündet sich stellenweise. Das Licht ist ein stumpfes Graurot. Das Heben

und Senken des Hügels, wie auch die geisterhaften Lichterscheinungen, rühren von gelegentlichen Ausbrüchen der Quelle her.

Wenn die Helden tiefer in die Senke vordringen, fällt ihnen das Atmen mit jedem Schritt schwerer, so dass sie nicht bis zum Ufer des Schwefelsees vordringen können. Man kann jedoch zwei Höhlen in der Talwand erkennen, eine in Richtung Westen, die andere im Norden. Der Höhlengang nach Norden (etwa zwei mal zwei Schritt) endet nach etwa dreihundert Schritt

DIE RUINEN DER SCHWARZEN FESTE

Wenn die Helden tatsächlich so weit nach Norden vordringen sollten, dann beschreiben Sie ihnen die Reste eines gigantischen Bauwerks aus schwarzem Basalt, offensichtlich von einer Urgewalt geschleift und eingeebnet. Der ewig präsenste Wind scheint direkt von oben herabzuwehen. Magier, die einen ODEM ARCANUM sprechen, erkennen ein seltsames Muster am Himmel, einen Riss im Firmament, als Quelle des unheimlichen, kalten Hauchs.

Die Trümmer der Feste lassen nicht mehr auf ihren ehemaligen Verwendungszweck schließen. Wenn die Helden das Gewirr titanischer Steinblöcke untersuchen, finden sie eine größere Anzahl vom Wind blankpolierter Skelette und Ausrüstungsstücke, Steine mit seltsamen magischen Zeichen – und, wenn Sie wollen, einen Eingang nach unten.

Halten Sie die Helden davon ab, hier hinabzusteigen oder die Nacht in der Nähe der Ruinen zu verbringen – kein Mensch könnte ein solches Vorgehen mit heilem Verstand überstehen. Es sind auch keine Spuren zu finden, die auf eine aktuelle Benutzung hindeuten. Zudem sind eventuell aufzufindende Leichname bis auf altertümliches Kleingeld und unbenutzbare Waffen und Rüstungen ausgeplündert.

Wenn die Spieler partout ihren Mut beweisen wollen, dann steigern Sie die Ereignisse vom Fund einer mumifizierten Leiche mit angstverzerrten Gesichtszügen über geisterhafte Erscheinungen und Hände aus dem Nichts bis zu einem Crescendo des Grauens mit sich auftuenden Erdspalten, belebten Staubwolken, Helden, die im Boden versinken und vielleicht sogar einem echten Dämonen. Verlangen Sie ständig *Schreckgestalt*-Proben (Seite 7), die gelingen müssen, damit die Helden nicht ihren Mageninhalt von sich geben oder panisch schreiend das Weite suchen.

Einige Ereignisse, die den Helden den Mut rauben können:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

☞ Als ihr die Treppe hinabsteigt, fällt euer Fackelschein auf eine grauenhaft verstümmelte Leiche, die offensichtlich zum Teil mit dem Stein verwachsen ist. (*Schreckgestalt*-Probe) Selbst [Heldennamen], Veteran vieler Schlachten, muss sich übergeben.

☞ Du spürst den Griff einer eisigen Hand an deiner Gurgel. Wenn es dir gelingt, dich umzudrehen (KK-Probe oder

und ist extrem einsturzgefährdet. Das ist aber auch besser so, denn ursprünglich führte der Stollen direkt zu Borbarads Festung (siehe unten). Der Stollen nach Westen ist besser erhalten und führt nach etwa drei endlos erscheinenden Meilen zur dritten Sohle des Bergwerks (Seite 42).

Jede Spielrunde, die sich die Helden in der Nähe des Seeufers oder in den Stollen in der Nähe der Senke aufhalten, müssen sie eine KO-Probe ablegen, bei deren Misslingen sie einen LeP verlieren, bei Gelingen nur einen AuP.

Ringen-Parade), kannst du jedoch keinen Gegner entdecken (eventuell *Aberglauben*-Probe). Mit einer Kraftanstrengung reißt du dich los (KK-Probe). An deinem Hals erkennst du blutende Male wie von Klauen. Um die roten Flecke herum kleben Eiskristalle auf deiner Haut. (1W+3 SP).

☞ Vor euren Augen beginnt [Heldennamen] im Boden zu versinken. Dort, wo seine Beine den Boden berühren, scheinen kleine Hände aus dem Staub zu wachsen und ihn nach unten zu ziehen. Mit vereinter Kraft (mehrere KK-Proben) reißt ihr ihn frei. Seine Beine sind grauenhaft zerschunden und um seine Hose und Stiefel ist es geschehen. Keuchend bricht er zusammen (1W+4 SP).

☞ Das monotone Heulen des Windes wird plötzlich von einem markerschütternden Schrei (*Schreckgestalt*-Probe +3) übertönt, der euch fast ertauben lässt. Über einem Trümmerhaufen, nicht weit von euch entfernt, kämpfen zwei geisterhaft leuchtende Gestalten miteinander. Noch während ihr zuseht, wird der menschenähnliche Geist von der Erscheinung eines formlosen Etwas praktisch in Stücke gerissen

Wenn all dies nichts hilft, wenn die Helden gar in direkter Nähe der Anlage übernachten, ist es um die Heldengruppe geschehen, und dem Wahnsinn, der sie überfällt und der vermutlichen panischen Flucht folgt höchstwahrscheinlich das Verdursten in der Wüste. Die Schwarze Feste war der Austragungsort der großen Schlacht, in der Rohal, Borbarad und die Heere ihrer Anhänger aufeinander trafen. Die Kräfte, die hier entfesselt wurden, haben nicht nur die Sphären aufgerissen, sie ließen auch viele der getöteten Kämpfer als Wiedergänger zurück oder banden ihre Geister an diesen Ort. Rohals verbliebene Getreue haben ihr Möglichstes getan, um die unteren Geschosse für immer zu versiegeln. Keiner weiß, was noch heute dort unten in ewiger Nacht lauert.

Wie die Anlage zur Zeit der großen Schlacht aussah, können die Helden aus erster Hand im (vergriffenen) Abenteuer **Krieg der Magier** herausfinden. Gefährlos untersucht werden können die Ruinen der Schwarzen Feste erst, nachdem Tarlison von Borbra unter großen Opfern im Jahre 1021 den Sphärenriss über der Gor geschlossen hat.

DIE KRALLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

(in einiger Entfernung:) Ihr nähert euch langsam dem Felsgebilde, das wie eine aus dem Boden ragende Kralle aussieht. Es scheint etwa hundertfünfzig Schritt hoch und eine halbe Meile im Durchmesser zu sein. Auch hier regt sich kein Lebewesen. Wo auch immer das seltsame blaue Leuchten hergekommen sein mag, hier ist es auf jeden Fall nicht zu sehen.

(aus der Nähe, wenn die Helden von Süden kommen:) Wenn euch eure Augen nicht täuschen, dann ist der dunkle Fleck am Fuße des Felsgebildes ein Eingang ins Innere des Felsens, etwa vier mal drei Schritt groß. Hier aus der Nähe sieht die Basaltformation nicht mehr wie eine Kralle aus. Vielmehr handelt es sich um einige vom Wind zernarbte natürliche Säulen und Monolithen, die teilweise umgestürzt sind und ein Wirrwarr aus Stufen, Tälern und Schluchten bilden.

(wenn die Helden in eins der Täler eindringen:) Nach einer endlos scheinenden Kletterei habt ihr einen Platz

gefunden, an dem ihr euch verstecken könnt. Von weiter oben könnte man sogar den Eingang im Auge behalten. Aus der Tiefe des Bodens hört ihr seltsame rhythmische Schläge, fast wie schwere Schritte. Es riecht auch ein wenig nach Schwefel.

Der oberirdische Teil der Kralle bietet den Helden wenig Erforschenswertes. Sie können sich jedoch auf die Lauer legen und warten, ob irgend jemand den Eingang benutzt. Es könnte sein, dass der Dharai in dieser Nacht unterwegs ist (siehe **Liscoms Turm, Zeitplanung** auf Seite 57), ansonsten wird sich nichts tun.

Das Geräusch, das die Helden hören, stammt vom Hammerwerk **I2**; es dauert jeweils etwa eine halbe Stunde an, um dann wieder für etwa drei Stunden zu verstummen. Wenn die Helden den Eingang genauer untersuchen, können sie feststellen, dass a) ein schwerer Ledervorhang jegliche Sicht nach innen behindert und b) eine Spur von etwa drei Schritt Breite und einem Spann Tiefe schnurgerade in westsüdwestlicher Richtung vom Eingang wegführt.

DIE MINORITY-MINE

Es folgt eine kurze Beschreibung der unterirdischen Räumlichkeiten:

EINGANG (A)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den schweren Ledervorhang durchschreitet, steht ihr in einem etwa zehn Schritt langen Gang von etwa vier Schritt Breite und drei Schritt Höhe. Der Gang wird von einer blau leuchtenden Kristallkugel an der Decke schwach erhellt. Am anderen Ende des Gangs hängt ein weiterer Vorhang, vor dem im Boden, an den Wänden und an der Decke seltsame Zeichen eingemeißelt sind.

Bei der **leuchtenden Kugel** handelt es sich um eine etwa anderthalb Spann durchmessende Kugel aus klarem Glas. Wenn die Helden sie zerschlagen (was ohne weiteres möglich ist), fließt eine klare Flüssigkeit aus und das Leuchten hört schlagartig auf. In der Mitte der Kugel erkennt man einen von oben nach unten durchlaufenden, etwa fingerdicken Stab aus einem unbekanntem Metall. Wie diese Kugel funktioniert, ist selbst dem weisesten Gelehrten unter den Helden unbekannt, aber sie leuchtet.

Die **seltsamen Zeichen** sind magische Schutzzeichen. Ein Magiekundiger (TaW 12+) kann wissen, dass solche Zeichen vor den Magierkriegen verwendet wurden, dass das Wissen um ihre Herstellung jedoch seit ebendieser Zeit verloren ist. Die eingemeißelten Zeichen sind in der Tat etwa 400 Jahre alt. Ein ANALYS ARCANSTRUKTUR kann enthüllen (vergleiche **LCD 22** und die Ausführungen in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**), dass sie einen Zauber tragen, der dem **BAND UND FESSEL** ähnlich ist. Falls Sie das Abenteuer mit Helden aus

‘moderner Zeit’ spielen – also die SF Zauberzeichen und die einzelnen Arkanoglyphen zumindest rudimentär bekannt sind –, können Sie auf die entsprechende Verwandtschaft hinweisen. Über das Ansammeln von ZfP* bei mehreren ANALYS-Proben können Sie ermöglichen, dass ein entsprechend vorgebildeter Held die Arkanoglyphen erlernt. (Siehe auch Seite 64, **Die Sklavenringe**)

Die Glyphen sollen verhindern, dass ein Träger eines Sklavenbandes das Bergwerk verlässt. Wer auch immer ein solches Band trägt, muss eine MU-Probe +14 bestehen, um den Gang in Richtung Freiheit zu durchschreiten. Misslingt diese Probe, so erleidet der Träger des Armbandes 1W6 SP und verliert vorübergehend einen MU-Punkt. Alle Personen ohne Sklavenband fühlen nur ein unangenehmes Ziehen im Nacken.

Bukhars Verhalten und Erinnerung (in beiden Fällen): Beim Durchschreiten der magischen Barriere krümmt sich Bukhar plötzlich schmerzzerfüllt zusammen und greift sich an sein Armband. Einen Moment später schiebt er seinen Ärmel nach oben und betrachtet fasziniert die Zeichen, die denen an der Wand so sehr ähneln.

Dann überkommt ihn wieder die Erinnerung: “Das ist das Bergwerk. Hier hielt er mich gefangen. Der Herr dieser Anlage ist Liscom von Fasar, und doch lebt er nicht hier. Wer hier dienen muss, trägt einen solchen Armreif. Es ist ein Band der Sklaverei, das den Träger Liscom gefügig macht und das verhindert, dass er über bestimmte Linien geht. Das hier ist eine der Linien.”

Bukhar kann sich nicht mehr an Einzelheiten des Bergwerks erinnern. Er weiß nur noch, dass der Gang geradeaus direkt zu den Minen führt.

GRÖÙE HALLE (B)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht in einer großen, fast sechs Schritt hohen Halle. Euch gegenüber führt ein etwa drei Schritt breiter Gang, an dessen Boden ein Paar hölzerne Gleise verlegt sind, aus dem Raum. Links und rechts führen jeweils zwei Schritt breite Gänge ab. In der Mitte der Halle steht ein steinerner Trog von vier Schritt Länge, zwei Schritt Breite und anderthalb Schritt Höhe. Da er teilweise mit Erzbrocken gefüllt ist, müsst ihr wohl vermuten, dass es sich um eine riesige Lore handelt. Schleifspuren führen von dieser Lore aus nach draußen.

Bei diesem Raum handelt es sich um die große Verladerrampe. Sklaven bringen das zerkleinerte Erz mit kleinen Loren hierher und laden es in die große Steinlore um, die alle drei Nächte vom Dharai abgeholt wird, der in einer zweiten Lore Wasser und Essen, bisweilen auch Bauholz mitbringt. Es mag sein, dass die Helden während einer solchen Nacht anwesend sind und aus einem Versteck zusehen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das schwarzgraue Ungetüm verliert plötzlich seine Form und beginnt zu zerfließen. Wie eine zähe Flüssigkeit sickert es unter die schwerbeladene Lore, die sich daraufhin einige Finger breit vom Boden hebt. Die Sklaven ziehen sich entsetzt von dieser grauenhaften Erscheinung zurück. Dann beginnt der amorphe Schleimklumpen, sich zu bewegen, erst langsam, dann immer schneller werdend, zieht er die Lore hinter sich her, durch den Ledervorhang, den Gang entlang, um schließlich im Dunkeln zu verschwinden.

Wenn man die Verformung des Dharai zum ersten Mal sieht, ist eine *Schreckgestalt*-Probe +4 erforderlich. Bei der Ankunft des Dämons ist immer einer der Schlangemenschen zugegen, dessen Werte Sie dem folgenden Abschnitt **F Ehemalige Küche** entnehmen können. Gelegentlich kommt auch Kurun, der zwergische Vertraute Liscoms, mit dem Dharai zu Besuch, um nach dem Rechten zu sehen. Kuruns Werte und Verhalten finden Sie im Anhang, die Werte des Dharai auf Seite 64.

In dieser Situation einen Kampf anzuzetteln, dürfte nur bei deutlicher kämpferischer Überlegenheit der Helden zum Erfolg führen. Die Sklaven verhalten sich passiv; die weiteren Schlangemenschen eilen nach 4 Kampfrunden (1W3) bzw. nach 10 Kampfrunden (der Rest) zur Verstärkung herbei.

GANG (C)

Der Gang ist etwa 2 Schritt breit und hoch. An seinem Ende kann man einen Ledervorhang erkennen. Etwa in der Mitte des Gangs verläuft ein eingemeißeltes Band mit magischen Glyphen um Wände, Decke und Boden. Hinter dem Ledervorhang sind leise Geräusche zu vernehmen.

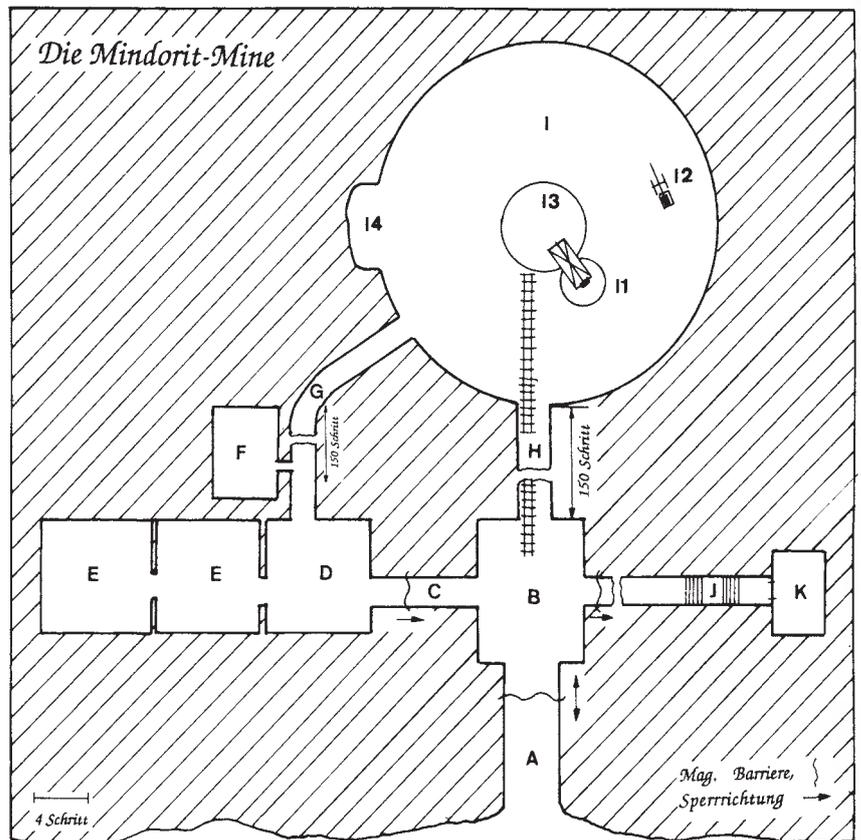
Das Glyphenband, das aus den gleichen Zeichen besteht wie sein Gegenstück im Eingang, soll verhindern, dass die Sklaven ihre Quartiere in Richtung der großen Halle verlassen. In die andere Richtung wirkt es nicht. Beim Überschreiten dieser Linie spüren die Helden nur ein unangenehmes Ziehen im Nacken. Bukhar, der jetzt um die Wirkung dieser Glyphen weiß, wird die Linie nur überschreiten, wenn die Helden im Sklavenquartier oder in der ehemaligen Küche in Schwierigkeiten geraten und um Hilfe rufen. Ansonsten zieht er es vor, in der GroÙen Halle Wache zu halten.

Die Geräusche hinter dem Ledervorhang erweisen sich als leises Schnarchen und Stöhnen, gelegentliches Husten und zwei oder drei Wortfetzen der Art: "Halt's Maul und schlaf endlich!" – "Oh, meine Knochen!" und "Gib' noch mal was vom Fraß rüber!"

SKLAVENQUARTIER (D)

Ein Raum von etwa 8 x 8 Schritt Grundfläche und drei Schritt Höhe. Entlang der Wände befinden sich Etagenbetten für insgesamt 16 Bewohner. An der Südwand steht ein großer Tisch, darauf ein Kessel und ein Fass. Daneben stehen etwa ein Dutzend Becher und ein Stapel Holzsteller, auf denen vertrocknete Essensreste kleben. In der Mitte des Raums hängt eine blau leuchtende Kugel von der Decke und verbreitet spärliches Licht. Der Kessel enthält eine undefinierbare, graugrünbraune Pamppe, die offensichtlich einen Eintopf darstellt und leicht säuerlich riecht. In einem der Becher findet ihr einen Rest Wasser, abgestanden und nach Schwefel riechend.

Das ist jedoch alles nichts verglichen mit dem Zustand der Sklaven, die hier hausen müssen. Alle 14, die hier versammelt sind, tragen die gleichen Armbänder wie Bukhar, ansonsten trägt aber keiner von ihnen mehr als Fetzen am Leib. In gesundem Zustand wären sie fast ausnahmslos gutgewachsene, muskelbepackte Kerle, aber jetzt ist ihre Haut grau und schlaff



und teilweise mit Geschwüren bedeckt, ihre Augen liegen tief in den Höhlen, viele haben Zähne und Haare verloren. Die meisten von ihnen starren stumpf vor sich hin, einige schaufeln gerade mit bloßen Händen den kalten Eintopf in sich hinein. Auf einem der Betten liegt ein Mann unter einer Decke, der nie wieder den scheußlichen Fraß zu sich nehmen muss.



Die Sklaven sind ganz offensichtlich in einem bedauernswerten Zustand. Trotzdem macht keiner von ihnen Anstalten, die Helden im Kampf gegen einen Schlangemenschen zu unterstützen. Vielmehr scheinen sie ihrem Meister gegenüber so loyal zu sein, dass sie sogar um Hilfe rufen, wenn die Helden mit gezogenen Waffen in den Raum stürmen.

Hier zeigt sich zum ersten Mal die wirkliche Macht der Sklavenbänder, auf denen ein dem BANNBALADIN ähnlicher Zauber liegt. Die Wirkung lässt sich mit einem EINFLUSS BANNEN nur kurzfristig unterdrücken (was in erster Linie zu weiterer Verwirrung führt). Endgültig aufheben kann man die Wirkung nur mit einem DESTRUCTIBO ARCANITAS oder durch den Tod des Beherrschers – Liscom.

Die meisten Informationen dürften die Helden erhalten, wenn sie sich (was Charakteren mit *Prinzipientreue* schwer fallen mag) als weitere Diener bzw. Söldner Liscoms ausgeben. Die apathischen Sklaven sind nicht sonderlich misstrauisch, so dass einfache *Überreden*-Proben ausreichen.

Eine Person namens Colon ist den Sklaven unbekannt, auch haben sie noch nie jemand gesehen, auf den eine entsprechende Beschreibung zutreffen könnte. Über den Meister können

die Helden nichts in Erfahrung bringen, wohl aber, dass die Sklaven in einem Dschungeltal untergebracht waren, bevor sie ins Bergwerk gebracht wurden. Da einige der Minenarbeiter aus der Nähe von Selem kommen, kann es sich ebenso gut um einen Ort in den Echsenümpfen gehandelt haben. Den ganzen Weg von diesem Tal bis zum Bergwerk waren sie bewusstlos.

EHEMALIGE QUARTIERE (E)

Die Abmessungen dieser Räume sind dieselben wie von Raum D. Die Pritschen und Tische sind jedoch vollkommen zerfallen. Der Durchgang von D nach E ist mit Brettern vernagelt.

Hier befanden sich zu Borbarads Zeiten die Lager weiterer 24 Minenarbeiter.

EHEMALIGE KÜCHE (F)

Der Raum ist etwa 5x7 Schritt groß und drei Schritt hoch. An den Wänden stehen Tische, Schränke und ein großer Herd. In der Decke können die Helden mehrere Abluftöffnungen erkennen. Der Raum wird von einer einzigen blauen Kugel erleuchtet. Vor den Tischen befindet sich ein Lager aus den Resten von Decken, Stroh und Holzspänen sowie Essensresten. Darauf döst ein Wesen, das halb Mensch, halb Schlange zu sein scheint. Neben dieser Scheußlichkeit liegen eine Axt und eine Peitsche auf dem Boden.

Dieser Raum ist die ehemalige Küche des Bergwerks. Bei dem Schlangemenschen, einer von Liscom erschaffenen Chimäre, handelt es sich um einen der vier Wächter des Bergwerks. Mehr sind wegen der Sklavenringe und des Zustands der Sklaven offensichtlich nicht notwendig. Der Schlangemensch greift alle Personen ohne Sklavenring am Arm sofort an, wenn er sich in einer guten Position glaubt oder er die Helden überraschen kann. Ansonsten versucht er, sich mit seinen Gefährten im Förderschacht zusammenzutun.

Schlangemensch (im Bergwerk insgesamt 4)

Diese gut 300 Stein wiegende Chimärenart wurde aus einer Würgeschlange und einem Menschen erschaffen: Oberkörper, Arme und Kopf sind menschlich, während der fünf Schritt lange Unterleib, der sich träge über den Boden wälzt, zu einer Schlange gehört. Auch das Aussehen des menschlichen Anteils ist reptilienhaft: Die Haut ist grünlich, die Augen sind weit geöffnet mit geschlitzten Pupillen und im Mund ringelt sich eine gespaltene, rote Zunge.

Die von Liscom geschaffenen Exemplare sind (für ihre Verhältnisse) überdurchschnittlich intelligent (KL 8), sprachbegabt und mit Axt, Peitsche und leichter Lederrüstung ausgestattet.

INI 10+1W6	PA 9	LeP 60	RS 2	WS 8
Axt: DK N	AT 13	TP 1W6+5		
Peitsche: DK SP	AT 17	TP 1W6+1		
GS 8	AuP 50	MR 13/15	GW 7	

Besondere Kampfgregeln: Der Schlangemensch kann mit seinen Waffen pro Kampfrunde jeweils einmal angreifen, hat aber nur eine Parade pro KR. Mit seiner Axt beherrscht er den Wuchtschlag, mit der Peitsche das Umreißen.

GANG (G)

Der zwei Schritt breite und hohe Gang ist nur spärlich von Leuchtkugeln erhellt. Er hat eine Länge von etwa 150 Schritt und verläuft leicht gekrümmt.

GANG (H)

Der drei Schritt breite und zweieinhalb Schritt hohe Gang hat eine Länge von etwa 150 Schritt. Etwa alle zehn Schritt spendet eine Leuchtkugel spärliches Licht. Auf dem Boden erstreckt sich ein Paar hölzerner Gleise über die ganze Länge des Ganges. Auf den Gleisen schieben die Sklaven die Loren vom Förder-schacht zur Großen Halle und zurück. Die Helden können einem solchen Transport jederzeit begegnen, werden aber von den Sklaven nicht beachtet. Die Loren werden von jeweils zwei Sklaven bewegt.

FÖRDERSCHACHT (I)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erstreckt sich ein kuppelförmiger Raum von etwa 25 Schritt Durchmesser und zehn Schritt Höhe, der von etwa einem Dutzend blauer Kugeln erleuchtet ist. An der Decke könnt ihr in unregelmäßigen Abständen Lüftungsschächte erkennen. Trotz dieser Schächte ist die Luft erfüllt von Schwefelgeruch und dem Schweiß von Generationen. In der Mitte des Saales gähnt ein Loch von etwa sechs Schritt Durchmesser, an dessen Rand ein drehbarer Kran steht, der mit einem Laufrad betrieben wird.

In dem Tretrad mühen sich zwei verhärtet aussehende Sklaven ab. Ein Stück abseits steht ein muskelbetriebenes Hammerwerk, an dem ebenfalls zwei Sklaven arbeiten. Dies ist offensichtlich die Quelle der regelmäßigen, dumpfen Schläge. Dahinter liegt ein großer Haufen Gestein. Schräg vor euch könnt ihr an der Wand eine Nische erkennen, deren Inhalt euch jedoch verborgen bleibt.

Kran (II)

Der Kran besteht aus einem Tretrad, in dem zwei Sklaven laufen. Über den Umfang des Tretrades läuft ein langes Seil, das über eine Umlenkrolle in den Schacht führt. Das Tretrad selbst ist auf einer drehbaren Platte verankert.

Hammerwerk (I2)

Das Hammerwerk wird über zwei Kurbeln betrieben, an denen jeweils ein Sklave arbeitet. Der große Hammer aus Basalt fällt in periodischen Abständen in ein basaltenes Becken, in dem die Steinbrocken zerkleinert werden. Von hier aus werden die nun etwa faustgroßen Erzbrocken in die hölzernen Loren verladen und in die Große Halle geschoben. Das taube Gestein wird so lange hier oben gelagert, bis es nötig wird, einen ausgebeuteten Stollen wieder aufzufüllen.

Schacht (I3)

Der etwa 6 Schritt durchmessende Schacht ist schätzungsweise 200 Schritt tief. Ihm entströmt der stechende Schwefelgeruch und gelegentlich etwas Dampf. Etwa alle 20 Schritt Höhe läuft um die Innenseite des Schachts eine hölzerne Plattform, von der jeweils vier Stollen in die vier Himmelsrichtungen abge-

hen. Der Schacht ist nur spärlich mit Fackeln erleuchtet. Momentan wird nur auf Sohle 4 und 5 gearbeitet. Wann immer eine Erzader erschöpft ist, untersucht Kurun alle Stollen, um dann zu bestimmen, wo weitergearbeitet wird. Insgesamt sind acht Sklaven in den Stollen beschäftigt.

Der Weststollen auf Sohle 3 führt zur Schwefelsenke (siehe Seite 37).

Nische (I4)

In dieser Nische steht ein kleiner Tisch, auf dem ein Napf mit Essen, ein Krug Wasser, ein Stundenglas und ein Gong stehen. Daneben hat sich ein Schlangenmensch zusammengerängt so postiert, dass er alle Vorgänge in der Förderhalle beobachten kann. Ein zweiter Schlangenmensch schläft etwas tiefer in die Nische zurückgezogen. Wenn der Wachhabende die Helden erblickt, schlägt er den Gong, packt seine Axt und seine Peitsche und greift die Helden an. Dabei versucht er, einen Helden in den offenen Schacht zu treiben. Sein Partner ist 3 Kampfrunden später kampfbereit. Wenn die Charaktere dem Schlangenmenschen in der Küche noch nicht begegnet sind, wird er 15 Kampfrunden nach dem Gongschlag auf der Bildfläche erscheinen, ebenso der patrouillierende Wächter.

Die Werte der Schlangenmenschen finden Sie auf Seite 41.

Die Sklaven, die hier arbeiten, sind genauso wenig ansprechbar wie ihre Kameraden im Sklavenquartier. Am vorteilhaftesten für die Helden ist es, wenn sie sich als Freunde Liscoms ausgeben und den Sklaven ein paar gute Worte und etwas zu essen zukommen lassen. Dies funktioniert sogar noch, nachdem sie die Schlangenmenschen erschlagen haben, da sich die Wirkung des Sklavenbandes ausschließlich auf Liscom erstreckt. Auch diese Sklaven sind jedoch nicht bereit, den Helden in die Freiheit zu folgen.

GANG (j)

Ein Gang von etwa zwei Schritt Breite und zweieinhalb Schritt Höhe verläuft geradlinig nach Osten. Nach drei Schritt erkennen die Helden ein umlaufendes Band aus Glyphen (siehe oben). Der Gang hat eine Länge von schätzungsweise 100 Schritt, auf denen die Helden über zwei Treppen nach unten steigen können. Kurz nach der zweiten Treppe endet der Gang vor einer massiven Eisentür.

Die Glyphen am Anfang des Ganges sollen verhindern, dass unbefugte Arbeiter in den Gang eindringen. Alle Träger eines Sklavenbandes (also auch Bukhar) müssten eine MU-Probe +14 ablegen, um diese Barriere zu durchschreiten. Die Helden spüren dagegen nur ein unangenehmes Ziehen im Nacken.

SCHATZKAMMER (K)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht vor einer schweren Tür, die ganz aus schwarzem Gusseisen besteht und mit einer Unzahl magischer Symbole und Dämonenfratzen verziert ist. Ein Schloss oder eine Klinke ist ebenso wenig zu erkennen wie Türangeln.

Hinter der Tür befindet sich eine Schatzkammer, in der zu Borbarads Zeiten die 'Abfälle' der Mindorit-Förderung gelagert wurden: Edelsteine, Gold, Silber und Mondsilber. Es ist bisher selbst Liscom nicht gelungen, diese Pforte zu öffnen (er hat sich aber

auch nicht sonderlich darum gekümmert), weswegen es auch für die Helden extrem schwierig sein sollte. Ein Magier, der die Tür mit einem ODEM oder ANALYS untersucht, kann ein spinnennetzartiges Muster aus Kraftlinien erkennen, in die Schutzzauber der unterschiedlichsten Art eingewoben sind. Wem diese Proben besonders gut gelingen (15 TaP*), der erkennt, dass nur eine bestimmte Person die Tür zu öffnen vermag.

Auf der anderen Seite der Schatzkammer führt hinter einer gleichartigen Tür ein Gang weiter, der nach einigen hundert Metern verschüttet ist. Hier geht es zu den Ruinen von Borbarads ehemaliger Festung (siehe Seite 38).

DER OBELISKENRING

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nähert euch einer leichten Erhebung, auf der in scheinbar regelmäßigen Abständen Obelisken aus dunkelgrauem Basalt stehen. Als ihr näher heran geht und euch fast auf der Kuppe der Erhebung befindet, erkennt ihr, dass es sich um einen unregelmäßigen Ring von gut vier Meilen Durchmesser handelt, der eine offensichtlich leere Senke von vielleicht fünfzehn Schritt Tiefe umschließt.

(Falls die Helden aus Richtung des Bergwerks kommen:)

Die breite Schleifspur führt direkt zwischen zwei Obelisken hindurch, um sich dann im Staub zu verlieren.

Wenn die Helden bei Nacht hier ankommen, scheint die Senke noch etwas tiefer zu sein. Etwa eine Meile vom Standort der Gruppe entfernt ist unter Umständen ein Licht zu erkennen (**Liscoms Turm, 20 – Teleskopkammer**). Aus etwa drei bis vier Schritt Entfernung von den Obelisken können die Helden erkennen, dass alle Steine (sie stehen jeweils in einem Abstand von etwa dreißig Schritt) mit einmeißelten Glyphen versehen sind. Wenn die Helden bereits im Bergwerk waren, können sie die Zeichen als eine Variation der Schutzzeichen erkennen, die einen ähnlichen Zauber wie den **BAND UND FESSEL** aussenden, und wissen auch vermutlich um ihre Wirkung.

In diesem Fall strahlt der Zauber aber auch auf Personen aus, die nicht die Sklavenbänder tragen: Um den Ring der Obelisken zu durchschreiten, ist eine MU-Probe +5 nötig. Gelingt diese nicht, so ist eine Probe +6 erforderlich, dann eine +7 usw. Jeder misslungene Versuch, den Ring zu durchschreiten, kostet den betroffenen Helden 1W SP(A), das Durchschreiten selbst auf jeden Fall 2W20 Ausdauerpunkte. Besonders hart trifft es natürlich Bukhar. Schon in einiger Entfernung sieht man, wie sich seine Züge vor Schmerz verzerren. Er ist kaum noch in der Lage, durch die zusammengebissenen Zähne zu reden. Sein Sklavenband beginnt kirschrot zu glühen.

Die Helden sollten sich eine gute Methode einfallen lassen, Bukhar durch den Ring zu helfen. Vor allem antimagische Zonenzauber sind hier nützlich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bukhars Gesicht ist wie von unerträglichen Schmerzen verzerrt. Schweißperlen stehen auf seiner Stirn. Am Rande seines rotglühenden Armreifs beginnt die Haut Blasen zu

Werfen Sie wollen, können Sie die Helden nach dem Sieg über Liscom hierhin zurückkehren und die Tür öffnen lassen. (Vermutlich wollen die Helden ohnehin die Sklaven befreien.) Zum Schutz der Tür können Sie auf alle ihnen bekannten Zauber zurückgreifen und so das Öffnen extrem schwierig und gefährlich, aber nicht automatisch tödlich gestalten.

Der Inhalt der Kammer besteht, wie oben erwähnt, aus Schätzen der Erde (nicht jedoch magischen Metallen), sicherlich in einem Gesamtwert von mehreren Tausend bis wenigen Zehntausend Dukaten. Diese Werte müssen natürlich auch noch abtransportiert und auf den Markt gebracht werden ...

werfen. In hilflosem Zorn drischt er mit den Fäusten auf den Boden ein – und zertrümmert dabei mit bloßen Händen einen Felsbrocken.“

Selbst wenn den Helden keine vernünftige Hilfe einfällt, wird Bukhar es schlussendlich schaffen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem animalisch klingenden Aufschrei stürmt Bukhar vorwärts und wirft sich mit einem Hechtsprung durch die imaginäre Barriere. Ein greller Blitz zuckt von einem der Obelisken zu seinem Armband und wirbelt ihn durch die Luft. Leblos stürzt er zu Boden, die Haut an seinem Arm ist scheußlich verbrannt, sein Atem geht nur noch schwach.

Sobald Bukhar aus der Bewusstlosigkeit erwacht, meldet sich sein Gedächtnis wieder zu Wort, dieses Mal mit dem letzten fehlenden Stück Erinnerung:

Bukhars Erinnerung

(wenn es sich bei ihm um Teclador handelt):

“Der Weg führt direkt zu Liscoms Turm. Der Turm liegt in einem Dschungeltal unter der Nebeldecke.

Woher ich das weiß? Ich war schon einmal hier, sagte ich das nicht?

Ja, ich habe meine Erinnerung wieder.

Ich bin kein Abgesandter Tecladors. Ich bin Teclador.

Ihr Menschen habt doch auch einen Zauber, mit dem ihr euch in Tiere verwandeln könnt. Ich habe mich in einen Menschen verwandelt, um Liscoms Machenschaften zu stören. Er plant, seinen Meister auf diese Welt zurückzuholen, Borbarad. Dazu benötigt er ein Gefäß, einen Körper – und einige magische Artefakte und Zutaten, unter anderem einen Karfunkelstein. Diesen habe ich ihm durch meine Unachtsamkeit verschafft.

Aber die Rückkehr Borbarads wäre nicht das größte Problem; Nein, wenn Liscom dies versucht, wird er den Verlauf der Zeit selbst ändern. Das kann und werde ich nicht zulassen.

Ja, er besitzt meinen Karfunkelstein, den Sitz meines magischen Selbst. Ohne ihn bin ich verwundbar. Ich muss ihn zurückbekommen und wieder zu mir nehmen.“

Bukhars Erinnerung (wenn es sich um Bukhador handelt):
"Der Weg führt direkt zu Liscoms Turm. Der Turm liegt in einem Dschungeltal unter der Nebeldecke. Woher ich das weiß? Ich war schon einmal hier, sagte ich das nicht?"

Ja, ich habe meine Erinnerung wieder. Mein für euch verständlicher Name ist Bukhador. Ich bin das, was ihr einen Pupurwurm nennt und ein Diener des Alten Drachen Teclador.

Ihr Menschen habt doch auch einen Zauber, mit dem ihr euch in Tiere verwandeln könnt. Ich habe mich in einen Menschen verwandelt, weil mein ... Ahn ... Herr ... mich geheißt hat, Liscoms Machenschaften zu stören. Der Zauberer plant, seinen einst vergangenen Meister auf diese Welt zurückzuholen, jenen Borbarad, der einst hier herrschte. Dazu benötigt er ein Gefäß, einen Körper – und einige magische Artefakte und Zutaten, unter anderem einen Karfunkelstein. Diesen habe ich ihm durch meine Unachtsamkeit verschafft.

Aber die Rückkehr Borbarads wäre nicht das größte Problem; Nein, wenn Liscom dies versucht, wird er den Verlauf der Zeit selbst ändern. Dies ist etwas, was mein Herr

und keiner seiner Diener jemals zulassen können und werden.

Ja, er besitzt meinen Karfunkelstein, den Sitz meines magischen Selbst. Ohne ihn bin ich verwundbar. Ich muss ihn zurückbekommen und wieder zu mir nehmen."

Teilen Sie den Spielern auf Anfrage all jene Informationen mit, die Sie in Tecladors Personenbeschreibung finden. Der Drache kennt einige Details des Nebeltals, jedoch ist sein Wissen mittlerweile mehrere Jahre alt. (Falls es sich um Bukhador handelt, gilt das Gleiche.)

Teclador (auch Bukhador) ist sich seiner Gestalt und seiner Kräfte wieder voll bewusst, das heißt, er ist auch wieder in der Lage, seine magische Energie fließen zu lassen, wenn auch nur in einer einzigen Entladung, einem mörderischen IGNIFAXIUS gleich – und wehe dem, der sich ihm entgegenstellt. Wenn dies alles überstanden ist, können die Helden der Schleifspur folgen. Das Gelände wird langsam abschüssig und der Marsch führt direkt in den Staub hinein. Die Staubschicht scheint hier etwas dicker zu sein als üblich, zudem wird es langsam wärmer – und auch etwas feuchter. Doch schon nach wenigen Minuten Marsch lichtet sich der Dunst. Die Helden sind am Ziel.

LISCOMS TURM

GESCHICHTE DES GEBÄUDES

Auch wenn das Bauwerk jetzt "Liscoms Turm" heißt, so ist es doch wesentlich älter als sein derzeitiger Besitzer. Es handelt sich um einen Teil jener Anlagen, die Borbarad in den Jahren vor den Magierkriegen hier errichten ließ, sozusagen um seine 'Sommerresidenz'.

Liscom entdeckte die Pläne für dieses Versteck in einem der unübersichtlichen Nebenflügel der Akademie in Fasar (Borbarad war in der Zeit vor den Magierkriegen dort Spektabilität) und entschied sich noch vor seinem unfreiwilligen Abgang, hier wieder Fuß zu fassen.

Seine erste Expedition in die Gor endete fast in einem Desaster, aber nachdem er einen Sphärentunnel nach Selm entdeckt hatte, war es nur noch mit wenigen Schwierigkeiten verbunden, seinen Vertrauten Kurun mit einem ersten Bautrupp hierhin zu entsenden.

Neu sind die Brücke (eine ältere hatte Satinavs Hörnern nicht widerstanden) und die Anlagen im Tal, die der Verhüttung des Mindorits dienen. Ursprünglich wurde das Erz in Borbarads Feste im Norden verarbeitet, die jetzigen Bauten basieren auf Kuruns Entwürfen.

DIE UMGEBUNG

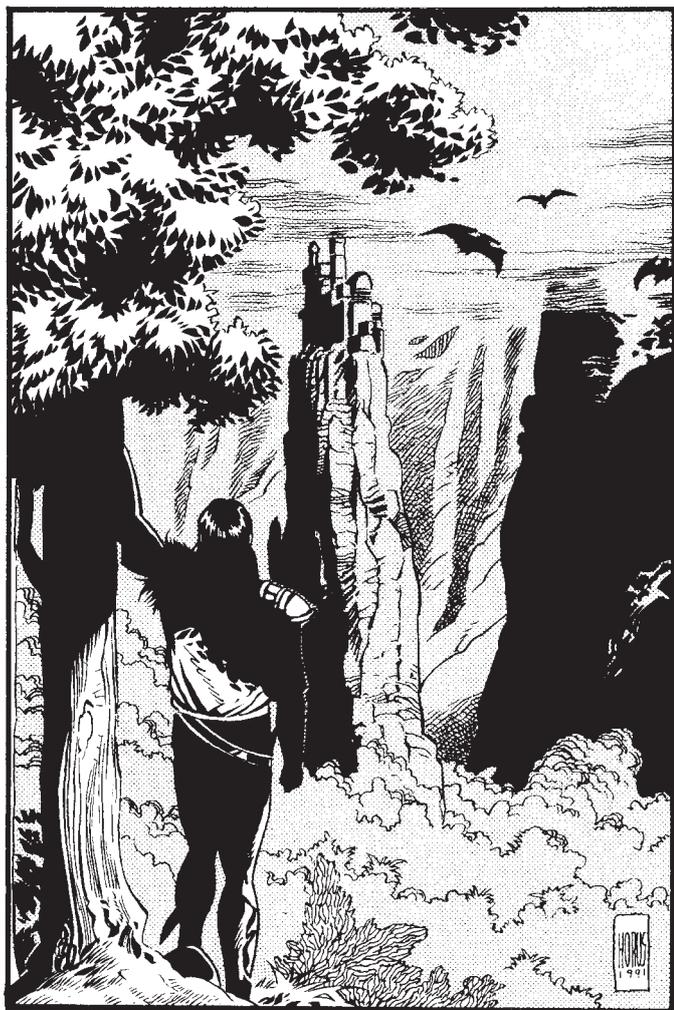
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sobald ihr den rötlichen Nebel hinter euch gelassen habt, wird es fast schlagartig wärmer. Unter euch erstreckt sich ein tiefgrünes Tal, das von einem seltsamen, rötlichen Licht erfüllt ist – offensichtlich eine Folge des Nebels. Das Tal hat eine Ausdehnung von etwa drei mal zwei Meilen und ist von steilen Felswänden begrenzt, die fast hundertzwanzig Schritt hoch aufragen und die zu erklimmen unmöglich erscheint.

Die feuchtwarme Luft ist erfüllt von wehenden Nebelfetzen; gelegentlich ist auch eine dunkle Form vor dem grau-roten Dunst zu erkennen. Auf den zweiten Blick entpuppen sich diese fliegenden Wesen als große Echsen, die auf ihren ausgebreiteten Schwingen von fast drei Schritt Spannweite scheinbar mühelos durch die Luft gleiten. Wenn sich eure Augen an das rote Zwielflicht gewöhnt haben, könnt ihr in etwa einer halben Meile Entfernung und etwa dreißig Schritt unter euch eine Felsnadel erkennen, die frei neben der Talwand steht.

Auf der Spitze der Felsnadel erhebt sich ein mehrstöckiges Gebäude mit Erkern, Balkonen und Türmchen, von denen der höchste sogar in die Nebeldecke reicht.

Der Weg, auf dem ihr euch befindet, knickt ab und folgt der westlichen Talwand. Er scheint in etwa einer Meile Entfernung an einer großen Holzkonstruktion zu enden. In Höhe der Felsnadel zweigt jedoch ein weiterer Weg ab, der auf eine Brücke führt, die das Gebäude mit der Felswand verbindet.



Arrangieren Sie es möglichst so, dass es später Nachmittag ist, wenn die Helden das Tal erreichen. Sobald die Sonne nämlich unter den Horizont gesunken ist, wird es hier so finster wie in Borons Hallen – also so dunkel, dass es keinen Unterschied macht, ob man die Augen schließt oder offen lässt. Während der Nacht haben die Helden dann ausgiebig Zeit, sich zu beraten, denn die meisten anderen Unternehmungen – vor allem Kletterpartien in tiefster Dunkelheit – wären so halsbrecherisch, dass wir nur davon abraten können. Dafür sind die Helden auch vor Entdeckung gefeit, so lange sie kein Feuer entzünden, Licht machen oder laut grölen. Die Grenze zwischen dem Staub und der feuchten Luft scheint übrigens wie mit dem Lineal gezogen. Es handelt sich um eine magische Barriere (einem sehr schwachen ARMATRUTZ ähnlich, ebenfalls aus Borbarads Zeit). Ob, wo und wann im Turm Licht zu sehen ist, wann man Geräusche hört und ähnliche Informationen entnehmen Sie dem Abschnitt **Zeitplanung** auf Seite 57.

Wenn die Helden beschließen, ins *Tal* hinabzusteigen, schlagen Sie das Kapitel **Das Tal** auf; alle Informationen zum *Turm* finden Sie auf den folgenden Seiten.

DIE BRÜCKE

Die massive Steinbrücke spannt sich in einem einzigen Bogen von der Wand des Tals zur Felsnadel – immerhin eine Strecke von gut 20 Schritt! Sie ist zweieinhalb Schritt breit und beiderseits mit einem steinernen Geländer von einem Schritt Höhe gesichert.

Der *Baukunst* kundige Helden können sie anhand ihrer Form als grundsätzlich zwergische Konstruktion erkennen. Behält der Held bei einer entsprechenden Probe mindestens 7 TaP* übrig, kann er erkennen, dass die Brücke ohne festigende Zauberei nicht stabil wäre. Eine genauere Untersuchung kann ergeben, dass tragende Teile tatsächlich mittels HARTES SCHMELZE verschmolzen oder verzapft wurden. (Eine solche Untersuchung bei Ankunft der Helden würde allerdings direkt im Blickfeld der wachhabenden Schlangenmenschen stattfinden!)

Eine Brücke in großer Höhe ist natürlich auch immer ein geeigneter Ort für ein **Finale** (Seite 57).

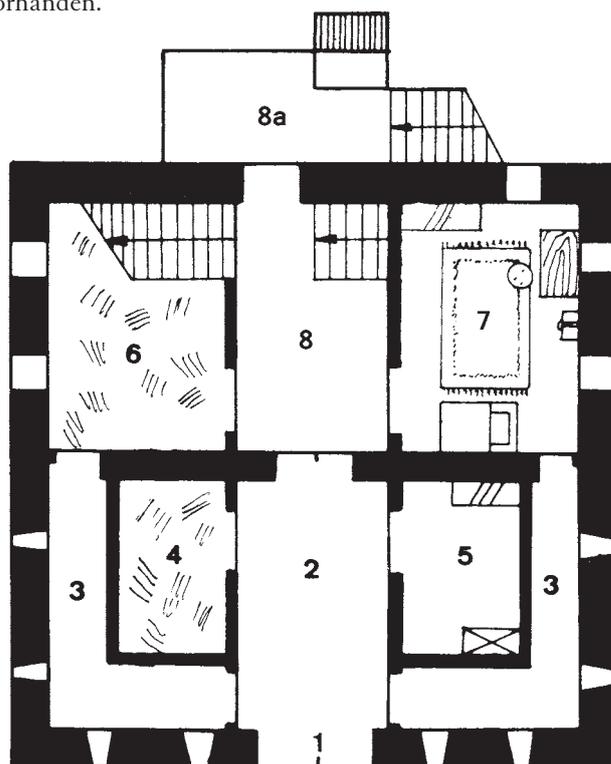
EINGANGSGESCHOSS

Alle Räume in diesem Stockwerk sind 4 Schritt hoch. Der Boden ist mit Steinfliesen bedeckt. Die Wehrgänge und Raum 5 gelten als beengte Umgebung (**WdS 58**).

GROßES TOR (I)

Das wuchtige, doppelflügelige Tor hat eine Höhe von 3 Schritt. Man kann von außen nicht erkennen, ob es aus Holz oder Metall besteht, denn es ist über und über mit Reliefs von Dämonenfratzen und magischen Symbolen aus Messing bedeckt. Die Schießscharten, von denen aus der Bereich zwei Schritt vor dem Tor beschossen werden kann, laden nicht zum Verweilen ein.

Es handelt sich um ein schweres Holztor, das von außen mit Messing überzogen und gewaltsam nur mit höchstem Kraft-einsatz (einer versammelten KK von 50) geöffnet werden kann. Das grobe Schloss ließe sich zwar recht einfach knacken (*Schlösser Knacken* +6), bestraft aber jeden Fehler beim Öffnen und auch jeden Versuch einer magischen Öffnung mit einem FULMINICTUS (2W6+12, insgesamt mit 49 AsP geladen; lässt sich mit entsprechender Hellsichtzauberei erkennen). Weitere magische oder mechanische Sicherungen sind nicht vorhanden.



VORRAUM (2)

Der Vorraum ist 3,5 x 2 Schritt groß und nur durch zwei Fackeln an der Ostwand erleuchtet. Der Boden ist mit Mosaikfliesen verziert, die ein Heptagramm und einen anscheinend echsischen Götzen zeigen.

In alle vier Wände sind Türen eingesetzt: je zwei einflügelige Holztüren in die Nord- und Südwand, ein großes Holztor, das mit einem Riegel gesichert werden kann, in die Westwand, und eine fast vier Schritt hohe zweiflügelige Tür aus Eisen in die Ostwand. Diese Tür weist keine Verzierungen auf; sie glänzt matt im Licht der Fackeln. Ein unangenehmer Echsengeruch liegt in der Luft.

Die Eisentür lässt sich von dieser Seite aus ohne Schwierigkeiten öffnen, so lange kein Alarm gegeben wurde. Dann allerdings bildet sie eine fast unüberwindliche Barriere.

WEHRGÄNGE (3)

Die genauen Maße der Wehrgänge entnehmen Sie bitte dem Plan. Der kahle Steinboden ist stellenweise mit zähflüssigem Schleim bedeckt. Jeweils 4 Schießscharten weisen nach außen. In einer Nische unter jeder Schießscharte liegt eine Leichte Armbrust mit je 20 Bolzen.

Die Türen zur Eingangshalle sind normalerweise nur angelehnt. Im Alarmfall können sie dagegen von den Wehrgängen aus verriegelt werden, um so eventuelle Eindringlinge in der Eingangshalle festzusetzen. Sie halten einer Gesamt-KK von 30 stand und sind von der Eingangshalle aus nicht mit einem Schloss versehen.

Bei einem Kampf (beengte Umgebung) können keine 2 Personen nebeneinander kämpfen.

STALL (4)

Der 2,5 x 1,5 Schritt große Raum ist mit einer Gittertür versperrt. Dahinter erkennt man auf dem kahlen Boden etwas Stroh, einige Knochen und verrottete Gemüseabfälle. Der strenge Geruch scheint von hier herzurühren. Ansonsten ist der Raum leer. In diesem Stall hält Liscom einige kleinere Flugechsen, die er für Botenflüge einsetzt wie andere Leute Brieftauben. Momentan ist jedoch kein Tier anwesend.

LAGER (5)

In diesem 2,5 x 1,5 Schritt messenden Raum lagert in erster Linie Hausrat: einige kleine Schränkchen, Töpfe, etwas Werkzeug, Besen etc. Der bis unter die Decke vollgestopfte Raum scheint häufiger aufgesucht zu werden, denn es liegt nur wenig Staub auf dem Boden. Die Tür ist verschlossen, aber weder sonderlich massiv, noch mit einem ausgeklügelten Schloss gesichert.

AUFENTHALTSRAUM DER SCHLANGENMENSCHEN (6)

Etwa 2,5 x 3,5 Schritt groß mit einer Nische unter der nach oben führenden Treppe. Zwei jeweils einen halben Schritt breite Öffnungen in der Nordwand dienen als Fenster; eine Tür führt nach Westen auf den Wehrgang, eine weitere nach Süden auf den Flur 8. Bis auf etwas Stroh am Boden und eine kleine, unverschlossene Truhe unter der Treppe ist der Raum leer. Es riecht streng nach Echsenwesen.

Hier halten sich normalerweise die vier Schlangenmenschen auf, die den Eingang bewachen. Eines der Wesen patrouil-

liert üblicherweise auf den Wehrgängen, während die anderen drei im Aufenthaltsraum ruhen. Bei Alarm befinden sich jeweils zwei der Schlangenmenschen auf einem der Wehrgänge.

In der Truhe bewahren die Wächter ihre Habseligkeiten auf: einige Federn, Tuchfetzen und Kettchen. Schlangenmenschen sind zwar mächtige Kämpfer, aber nicht mit sonderlich hoher Intelligenz gesegnet, weswegen sie auch nicht zum Ansammeln von Schätzen neigen. (Und woher sollten sie auch schon Schätze bekommen?)

SCHLANGENMENSCHEN (4)

INI 10+1W6	PA 9	LeP 60	RS 2	WS 8
Axt: DK N	AT 13	TP 1W6+5		
Leichte Armbrust:	FK 18	TP 1W6+6		
GS 8	AuP 50	MR 13/15	GW 7	

Besondere Kampfregele: Können *Wuchtschlag* anwenden. Die Armbrust setzen die Schlangenmenschen üblicherweise nur auf die Entfernungen sehr nah und nah ein (jeweils +1 TP; Probe -2 bzw. +/-0). Sollten die Schlangenmenschen bei einem Angriff der Helden zu unterliegen drohen, ziehen sie sich notfalls auf die Terrasse 8a oder ans obere Ende der Treppe nach oben zurück, um Positionsvorteile zu nutzen.

AUFENTHALTSRAUM UND WERKSTATT KURUNS (7)

Der Raum misst etwa 2,5 x 3,5 Schritt. Zwei Fenster mit Butzenglasscheiben weisen nach Süden, ein weiteres nach Osten; im Westen und Norden finden sich Türen auf den Flur 8 bzw. den Wehrgang 3.

Der Boden ist mit einem schweren tulamidischen Teppich bedeckt. Die Größe der Möbel – ein Bett, eine Werkbank, ein Regal, ein Schemel und eine Truhe – lassen auf einen zwergischen Bewohner schließen. In der Mitte des Raumes hängt ein schwerer Kerzenleuchter von der Decke. Auf dem Regal stehen eine Handvoll Bücher über Mechanik und Werkstoffe sowie einige Kunstwerke aus Messing, Gusseisen, Mindorium, Marmor und Rotholz, alles Zeugnisse großer künstlerischer Fertigkeit. Außerdem liegen hier etwa 100 Bögen Pergament verschiedener Größe, zum Teil mit Bauzeichnungen und verschiedenen Plänen bedeckt. Auf der Werkbank finden sich Schreib- und Zeichenwerkzeug aller Art, Utensilien für Gravuren und Steinritzarbeiten, einige angefangene Kunstwerke, weitere Pläne sowie eine Öllampe.

Hier wohnt Kurun, der Vertraute und Meistermechanikus Liscoms. Anhand der gemütlichen Ausstattung des Raumes und den vielen – wirklich ansehnlichen – Kunstwerken könnte man gut in den Irrglauben verfallen, dass er kein Borbaradianer ist. In der Truhe (ein nahezu perfektes Schloss, das sich nur mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +15 öffnen lässt und so eingesetzt wurde, dass es kaum mit Kraft herausgeholt werden kann) liegen zwergische Kleidungsstücke, etwas Silberbesteck und -geschirr, ein breiter zwergischer Dolch sowie ein Beutel mit Münzen aller Art (im Wert von etwa 200 Dukaten).

Da Kurun sich häufig an anderen Orten als in seinem Zimmer aufhält, finden Sie seine Werte im Anhang. Die Tür zu seinem Raum ist bei Kuruns Abwesenheit verschlossen.

FLUR (8)

Ein spärlich beleuchteter, kahler Flur (ca. 2 x 3,5 Schritt), von dem eine Treppe nach oben, eine Treppe nach unten sowie vier Türen abgehen. Die Tür in der Westwand besteht aus massivem Eisen und lässt sich von dieser Seite aus mit zwei schweren Riegeln versperren. Die Tür in der Ostwand besitzt ein kleines Fenster und lässt sich ebenfalls von innen verriegeln.

TERRASSE (8A)

Eine 1,5 x 3 Schritt große Terrasse. In der Südostecke steht ein kleiner hölzerner Anbau, der über die nur vier Spann hohe Brüstung herausragt. Im Süden beginnt eine steile Treppe, die sich an der Felsnadel entlang nach unten windet. Die Treppe hat kein Geländer.

Fast hundert Schritt unterhalb der Plattform kann man die Wipfel urweltlicher Bäume erkennen. Leichter Dunst liegt über dem Tal, hin und wieder ist ein animalisches Brüllen zu vernehmen.

Helden mit Höhenangst müssen auf jeden Fall eine Probe ablegen. Wer hier abstürzt, der muss schon *viel* Glück haben oder *wirklich* gut vorbereitet sein, um einen solchen Fall zu überleben. Aus diesem Grund eignet sich die Terrasse auch gut für das Finale (siehe Seite 57). Die Tür in den Turm ist gewöhnlich unverschlossen. Bei Alarm kann sie allerdings verriegelt werden und lässt sich dann nur mit einer versammelten KK von 30 öffnen. Der hölzerne Aufbau verbirgt eine Latrine.

ERSTES OBERGESCHOSS

Alle Räume in diesem Stockwerk sind 3,5 Schritt hoch. Der Boden besteht aus Holzbohlen, die fast überall mit Teppichen bedeckt sind. Die Räume 11 und 12 gelten als beengte Umgebung (WdS 58).

FOYER (9)

Dieser 4 x 4 Schritt große Raum ist lichtdurchflutet, aber bis auf einen Teppich und eine kleine gepolsterte Sitzbank leer. Eine Tür führt nach Süden, eine doppelflügelige Tür nach Westen, eine weitere hinaus auf einen schmalen Balkon. In der Nordwand befinden sich drei einen halben Schritt breite Fenster mit Butzenglasscheiben, in der Ostwand zwei. An den anderen Wänden hängen Ölgemälde.

Der Balkon ist nur vier Spann breit und von einer einen Schritt hohen Holzbrüstung gesichert. Darunter geht es fast 100 Schritt in die Tiefe (Höhenangst-Probe für entsprechend disponierte Helden).

Hierhin lädt Liscom gelegentlich einen seiner Sklaven ein, um ihn für seine Sache zu gewinnen oder ihm schlicht und einfach zu imponieren. Wenn er erst einmal zu Ruhm gekommen ist, dann werden in diesem Foyer Fürsten und Erzmagier warten müssen, bis der Meister geruht, sie zu empfangen.

GROßER SALON (10)

Der 4 x 8 Schritt große Raum wäre eines tulamidischen Potentaten würdig. Je zwei einen halben Schritt breite Fenster nach Norden und nach Süden sowie eine breite Bogenfront nach Osten erhellen den Raum, der mit teuren Hölzern getäfelt und mit erlesenen Teppichen ausgelegt ist. Ein großer Mahagonitisch und fünf Sessel stehen in der Mitte des Raums, zwei klei-

ne Schränkchen an den Wänden. Sogar ein offener Kamin ist zu entdecken.

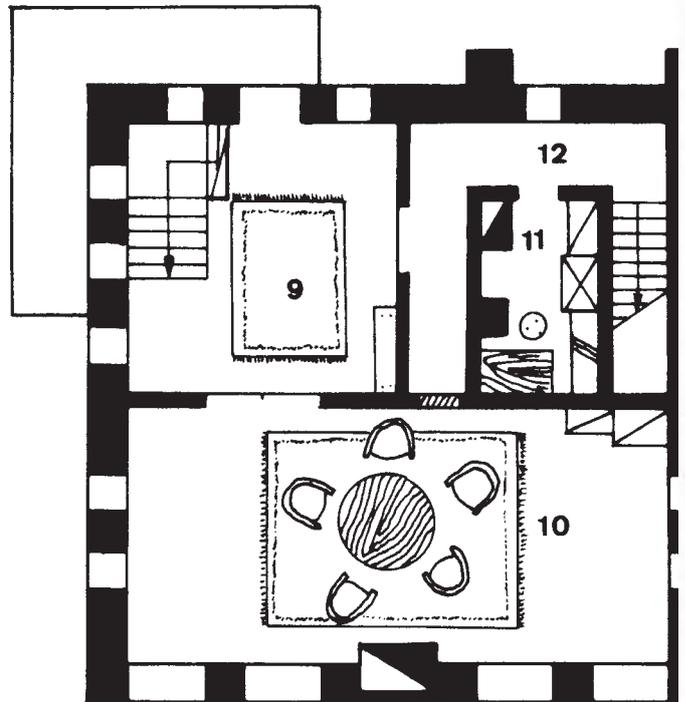
Auf dem Kaminsims, den Schränkchen und auf dem Boden stehen silberne und marmorne Statuen und Statuetten, die Tänzerinnen, elfische Musiker, Thorwaler Hünen und Echsen-götzen darstellen. Die Schränkchen sind mit Intarsien und Schnitzereien verziert, die Sessel mit einem hellen Leder bezogen und weich gepolstert. Etwa in der Mitte der Ostwand hängt ein Bild, das offensichtlich einen Magier in den besten Jahren und in der Blüte seiner Macht porträtiert, die Inschrift auf der Messingtafel unter dem Bild lautet: *Tharsonius von Bethana, genannt Borbarad, Erzmagus zu Fasar, 586 BF*.

In den Schränken können die Helden allerlei silbernes und goldenes Besteck und Geschirr, edle Weine, vergoldete Kerzenleuchter und ähnliche Dinge mehr entdecken, wie man sie zu einer Festtafel benötigt, dazu eine kleine Wasserpfeife und etwas Mohacca und Cheriacha.

Hinter dem Bildnis von Borbarad verbirgt sich ein kleiner Hebel, mit dem sich von dieser Seite aus eine Geheimtür öffnen lässt. Er ist mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +6 (oder einer einfachen Probe auf *Zwergennase*) zu entdecken, wenn die Spieler nach Geheimbauten suchen. Die Geheimtür befindet sich direkt daneben und ist noch besser getarnt (*Sinnenschärfe* +10 / *Zwergennase* +4).

Bei dem Sesselbezug handelt es sich übrigens um Ogerhaut, wie man nach genauerer Untersuchung und gelungener *Tierkunde*-Probe feststellen kann.

Momentan tafeln hier nur Liscom und Kurun und gelegentlich einige Freunde aus Selem. Aber wenn dereinst die Zeit kommt.



KÜCHE (11)

An der Rückwand dieses 2 x 3 Schritt großen Raumes kann man einen großen Herd erblicken. An den Seitenwänden stehen und hängen Regale und Schränke. Auf einigen von ihnen stehen Töpfe, Gewürzsäckchen, Besteck und viele andere Küchenutensilien. In dem Raum findet sich ein spärlich bekleideter Mann, entwe-

der auf dem Boden schlafend oder mit Putzarbeiten beschäftigt. Bei dem Mann handelt es sich um Harjek, einen der Sklaven aus dem Tal, der hier im Turm für Liscom Koch- und Putzarbeiten erledigt. Harjek kennt praktisch das gesamte Gebäude (bis auf die beiden unteren Kelleretagen), die Wachpläne und auch alle Bediensteten und Mitgefangenen. Er ist froh, dass endlich jemand kommt, um seine Gefangenschaft zu beenden, traut sich jedoch nicht, irgend etwas auf Seiten der Helden zu unternehmen, und kann auch nicht mit Waffen umgehen. Er trägt ein Sklavenband (dessen 'Sympathie'-Funktion offensichtlich bei ihm nicht wirkt, sei es wegen den Unwägbarkeiten der Zauberei oder weil er eine recht hohe Magieresistenz aufweist) und kann im schlimmsten Fall von Liscom dazu gezwungen werden, gegen die Helden zu kämpfen.

Ansonsten findet sich in der Küche nichts von Interesse.

FLUR (12)

Die genauen Ausmaße des Flurs entnehmen Sie bitte dem Plan. Eine Treppe führt nach oben, eine Tür und ein Durchgang zweigen vom Flur ab; an der Ostwand befindet sich ein mit Ölpapier abgedichtetes, schmales Fenster.

Die Geheimtür in den Salon ist nur zu entdecken, wenn die Spieler ausdrücklich nach Geheimeinbauten suchen. Dann ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 fällig (oder eine *Zwergennase*-Probe +4): ein Teil der Fußleiste lässt sich verschieben; dahinter befindet sich ein kleiner Hebel, der sich mit dem Fuß betätigen lässt. Tun die Helden dies, so schwingt ein etwa 4 Spann breites Wandstück fast geräuschlos zur Seite. Einen identischen Einbau können die Helden ein Stockwerk höher entdecken.

ZWEITES OBERGESCHOSS

Alle Räume in diesem Stockwerk sind 3 Schritt hoch; der Fußboden besteht aus schweren Bohlen.

LISCOMS WOHN- UND SCHLAFRAUM (13)

Durch eine mit Schnitzereien verzierte Tür betritt man einen großen Raum (4 x 8 Schritt), dessen Mobiliar von offenkundig teuren tulamidischen Teppichen, einer Unzahl von Seidenkissen, zwei kleinen, reich mit Ornamenten versehenen Tischchen, einem kleinen Schrank, einer Wasserpfeife, drei goldenen Leuchtern und einigen umherliegenden Büchern gebildet wird. An allen Wänden hängen schwere Gobelins und einzelne Seidenbahnen. Es ist düster, und der schwere Geruch von Räucherwerk, Parfüm und einigen anderen nicht so wohlriechenden Ingredienzien hängt in der Luft.

Dies ist Liscoms bevorzugter Aufenthaltsraum. Hinter den Wandbehängen verbergen sich die Fenster, in der Südostecke befindet sich eine Latrine und in der Nordwestecke eine nach oben führende Treppe. Unter der Treppe stehen eine kleine Wanne und einige Badeutensilien.

Unter Teppichen, Kissen und Laken können die Helden noch ein weiteres Buch, einen vergoldeten Dolch und eine kleine Kassette entdecken. Bei den herumliegenden Büchern handelt es sich um (gegenüber den Originalen auf das für Liscom wesentliche gekürzte) persönliche Abschriften des *Arcanum*, des *Codex Dimensionis*, der *Astralen Geheimnisse* und um ein Original der *Metaspekulativen Dämonologie*, letzteres von 'Altmeister' Borbarad höchstpersönlich. (Details zu den Büchern können Sie

in **WdZ 85, 87** bzw. **95f.** nachlesen; die genauen materiellen und Spiel-Werte sind Ihnen überlassen, erreichen aber natürlich nicht diejenigen der Originale.) Die Kassette enthält einige Briefe (an verschiedene Händler, die Akademien in Brabak und Fasar, einen Harun in Selem und einen Urdo von Gisholm in Fasar), mehrere Wechsel der Nordlandbank im Wert von insgesamt 135 Dukaten, ausgestellt auf Liscom, und einen Jadeanhänger, der eine echsische Gottheit zeigt.

Der Schrank enthält drei Kassetten, einige Magierroben und Beschwörungsgewänder, etwas Unterwäsche, ein schlankes, reich verziertes Magierflorett, zwei Flaschen Yaquirtaler Sandwein (Jahrgang 7 Reto, ein edler Tropfen), und einen Beutel mit Tabak, Alphana und getrocknetem Cheriacha.

Die mit Elfenbein- und Silberintarsien verzierten Kassetten sind allesamt mit einem kleinen Schloss versehen (*Schlösser Knackten* +12), aber auf unterschiedliche Weise gegen unbefugtes Öffnen (sprich: misslungene Proben) gesichert:

☞ (Giftdorn mit Kukris) enthält 6 Fläschchen: 2 x Heiltrank D, 1 x Heiltrank E (3W6+6 bzw. alle fehlenden LeP; siehe jeweils **SRD 94**), 1 x Antidot E (stoppt Wirkung von Giften bis zur 15. Stufe; **SRD 94**), 1 x Zaubertrank F (2W20+5 AsP, auch über den Grundwert hinaus; **SRD 101f.**), 1 x Willenstrunk D (MR +3 für 7 SR; **SRD 92**)

☞ (FULMINICTUS, 2W+12 SP) enthält 5 verschiedene Gifte: 1 Phiole Angstgift D (W alchimistisch; Opfer fürchtet erstes Lebewesen, das es nach der Vergiftung erblickt; **SRD 96**), 1 Tiegelchen Schlafgift (W alchimistisch; Opfer fällt schlagartig in einen 7 SR dauernden Tiefschlaf; **SRD 97**), 2 Tiegelchen Arax (5/W tierisch; Lähmung; **WdS 148**) und 1 Ampulle Omrais (11/E tierisch; 1W6-1 SP/KR für 100 KR); **WdS 149**)

☞ (unbefugtes Öffnen dieser Kassette ruft nach 50 KR einen Heshthot mit dem Auftrag der Bekämpfung des Diebes herbei) enthält zwei Amulette und einen Ring. Eines der Amulette (es zeigt eine echsisch wirkende Dämonenfratze) hilft beim Beherrschen bestimmter Dämonen (Probe um 1 erleichtert), das andere trägt ein antimagisches Siegel und erlaubt dreimal die Austreibung von niederen Dämonen (Wirkung ähnlich einem modernen PENTAGRAMMA). Der Ring ist ein Traumring, der dem Träger gelegentlich (bei 6 auf 1 W6) Visionen und die Fähigkeit zur Traumgängerei zukommen lässt.

Alle diese Wirkungen sollten die Spieler erst nach gründlicher Analyse (*Alchimie*, ANALYS, erschwerte *Sinnenschärfe*-Proben für Kenner von Alchimika etc.) feststellen, denn weder die Artefakte noch die Tränke und Gifte sind in irgendeiner Form gekennzeichnet.

Die Geheimtür zum Flur lässt sich von dieser Seite aus ohne Schwierigkeiten entdecken und öffnen, sobald man den richtigen Wandbehang zur Seite geschlagen hat. Ansonsten weist der Raum keine Besonderheiten auf. Es ist gut möglich, dass es hier zum Großen Finale (siehe Seite 57) kommt.

GÄSTEZIMMER (14)

Ein luxuriös eingerichtetes, 4 x 5 Schritt großes Wohn- und Schlafzimmer, das durch je zwei Fenster in der Ost- und Nordwand Licht empfängt. Die Füße versinken bis zu den Knöcheln in flauschigen Teppichen. Ein Bett, ein Tisch mit zwei Sesseln und ein Schrank – alles aus massiven, dunklen Hölzern –, schwere Messingleuchter und sogar ein Ölgemälde

(eine Stadtansicht von Khunchom) zieren diesen Raum. Eine verschlossene Tür (ohne großen Aufwand zu knacken) führt nach Westen, eine offene nach Süden. In der Nordostecke beginnt eine steile Treppe nach oben.

Hier pflegt Liscom seine Gäste unterzubringen – von denen er allerdings in letzter Zeit wenige empfangen hat. Eine Untersuchung des Raumes fördert nur etwas Bettwäsche (immerhin aus Seide), zwei Hausmäntel und Schreibzeug zu Tage.

BIBLIOTHEK (15)

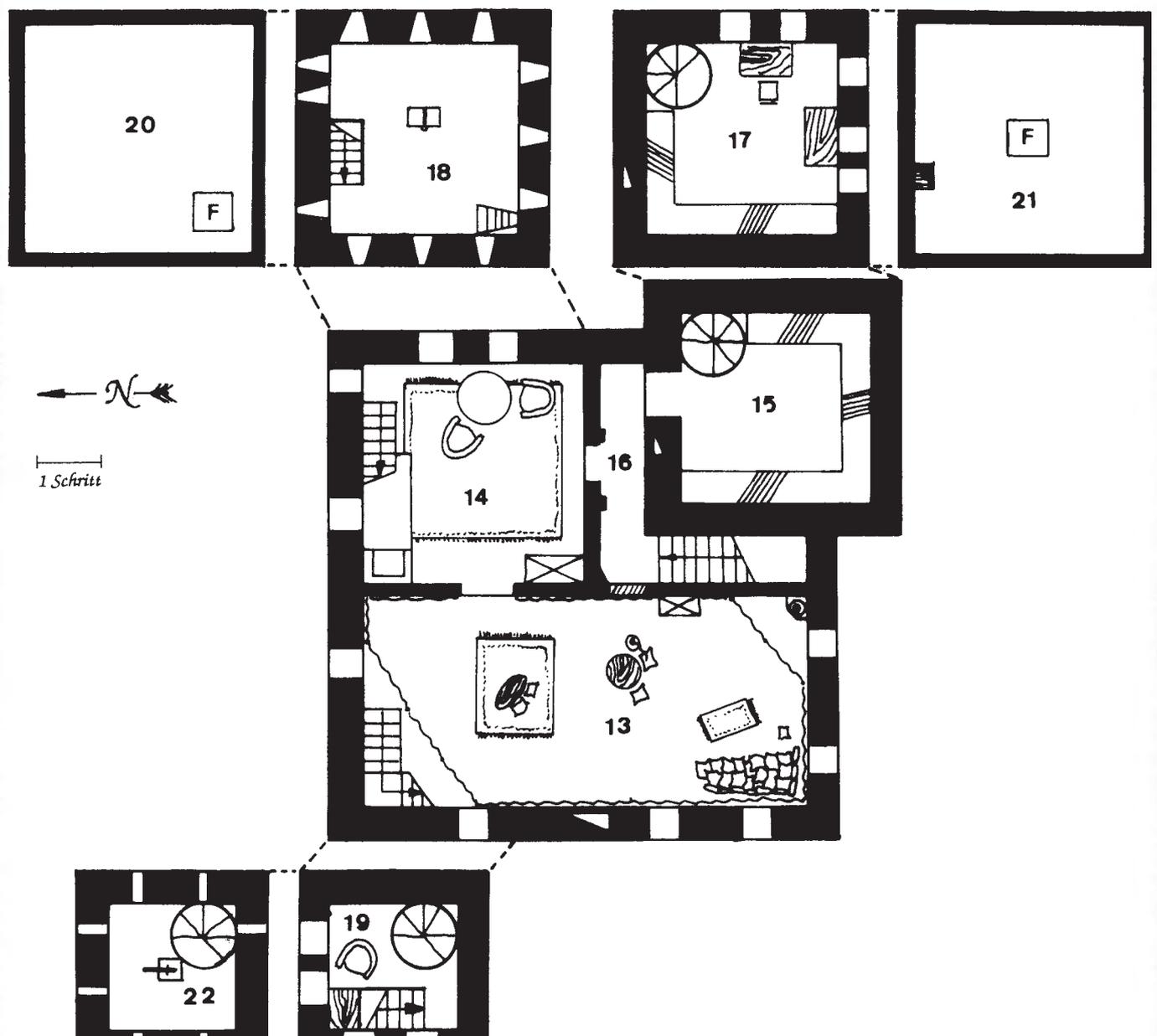
Der Raum ist etwa 3 x 3 Schritt groß und fensterlos. In der Nordostecke führt eine steile Wendeltreppe nach oben. Ost-, Süd- und Westwand sind vom Boden bis zur Decke mit Regalen vollgestellt, auf denen sich eine ansehnliche Menge Bücher, Pergamentstapel und Schriftrollen befinden – offensichtlich arkane Fachliteratur, verschiedenste wissenschaftliche Werke und Korrespondenz. Von der Decke hängt eine Öllampe.

Hier stehen etwa 100 Bücher, von denen sicherlich 99 für den reisenden Magier von Interesse sind, darunter auch etliche über verlorengeliebte Zauberformeln sowie echsische Zauberei und

das Wesen der Leviatanim und Ssrkhrsechim. Bedauerlicherweise wiegt jedes Buch etwa zweieinhalb Stein (mal mehr, mal weniger), so dass ein Spieler hier fürs schnelle Plündern eine Auswahl treffen muss. Hier können Sie sich aus der magischen Bibliothek (**WdZ 82ff.**) bedienen – Liscom ist wirklich gut ausgestattet. Die Bücher – in der Mehrzahl natürlich magische und nichtmagische Standardwerke – sind teilweise mit Verschlusszaubern gesichert, die eine längere Analyse erfordern, und teilweise auch mit magischen Fallen versehen. Solche Fallen sollten Liscoms Zauber-Portfolio entspringen (also mit den Merkmalen *Beschwörung*, *Dämonisch*, *Einfluss* oder *Herrschaft* versehen sein) und können durchaus tödlich sein. Auf Selbstvernichtungsauber hat Liscom dagegen verzichtet.

FLUR (16)

Die Abmessungen des Flurs entnehmen Sie bitte dem Grundrissplan. Ein schmaler, waagerechter Schlitz in der Ostwand spendet spärlichstes Licht. Der Holzboden ist kahl. Eine Treppe führt nach unten, je eine Tür nach Süden und nach Norden.



Die Geheimtür in der Westwand ist nur zu entdecken, wenn die Spieler ausdrücklich nach Geheimeinbauten suchen. Dann ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 fällig (oder eine *Zwergennase*-Probe +4): Ein Teil der Fußleiste lässt sich verschieben; dahinter befindet sich ein kleiner Hebel, der sich mit dem Fuß betätigen lässt. Tun die Helden dies, so schwingt ein etwa 4 Spann breites Wandstück fast geräuschlos zur Seite und gibt den Blick auf die Rückseite eines Teppichs frei. Eine Etage weiter unten findet sich die gleiche Konstruktion.

Der Flur gilt als beengte Umgebung, in der keine zwei Personen nebeneinander stehen (geschweige denn kämpfen) können.

ERSTES TURMGESCHOSS

Die Räume 17, 18 und 19 sind jeweils zweieinhalb Schritt hoch und besitzen einen Fußboden aus dicken Bohlen.

BIBLIOTHEK (17)

Ein etwa 3 x 3 Schritt großen Raum, der durch Fenster mit Butzenglasscheiben im Osten und Süden beleuchtet wird. An der West- und Nordwand stehen deckenhohe, mit Büchern, Schriftrollen und Pergamentstapeln überladene Regale, an der Ost- und Südwand je ein kleiner Tisch. Vor den Tischen befindet sich ein schwerer Ledersessel, auf einem Tisch steht ein Kerzenhalter. In der Nordostecke mündet eine von unten kommende Wendeltreppe, in der Decke findet sich eine 4 x 4 Spann große Luke.

Für diese Bibliothek gilt das gleiche wie für Raum 15, nur dass hier weniger magisch relevante Bücher (etwa zwei Dutzend) stehen und keines davon mit einer magischen Sicherung versehen ist. Der Rest der Bücher und Schriftstücke beschäftigt sich in erster Linie mit Astronomie und Geographie.

WEHRTURM (18)

Der 3 x 3 Schritt große Raum weist nach allen 4 Seiten jeweils 3 Schießscharten auf (wovon die nach Süden offensichtlich keine sinnvolle Funktion haben – dieser Turm wurde vor dem südlichen Aufbau errichtet). Bis auf eine Kiste in der Raummitte ist er leer. Eine Treppe führt in der Nordostecke nach unten, eine Leiter in der Südwestecke zu einer Falltür in der Decke.

In der Kiste befinden sich etwa 100 Armbrustbolzen sowie drei Ersatzsehnen. Bei genauerer Betrachtung der Bodenbretter kann man erkennen, dass sich unter der Farbschicht einst eine Zeichnung verbarg. Legen die Helden einen Teil davon frei, lässt sich diese als Heptagramm erkennen – offensichtlich diente das Zimmer früher Beschwörungsritualen.

ERKERZIMMER (19)

Dieses 2 x 2 Schritt kleine Zimmerchen enthält nichts außer einem Teppich, einem schweren Ohrensessel und einem kleinen Tischchen. An der West- und Nordwand befinden sich Fenster aus klarem (!) Glas. Auf dem Tisch liegt ein aufgeschlagenes Buch *Porta Aitherica – Tore in den Äther*, ein Tintenfass und einige Gänsekiele sowie einige beschriebene Bögen Pergament. Hierhin zieht sich Liscom zum Schreiben zurück. Der Blick auf die Felswände ist zwar nicht berauschend, der auf das Tal jedoch umso mehr. Das Buch – in Zhayad geschrieben – behandelt Probleme der Beschwörung von Gehörnten Dämonen und dem persönlichen Übergang in die anderseitigen Sphären

und die Niederhöhlen. Um den Inhalt zu verstehen, ist eine Klugheit von 16 oder mehr erforderlich. Dann jedoch erlaubt es dem Leser, Kenntnisse im INVOCATIO MAIOR zu verbessern, das Merkmal Limbus zu erlernen und Hinweise auf verlorene Zauber wie PENTAGRAMMA und PLANASTRALE zu erlangen. Einige Details sind allerdings so schauerlich, dass der Magier, der das Buch studiert, bisweilen MU-Proben ablegen muss. (Zu den genauen spieltechnischen Details siehe **WdZ 97**.) Die Pergamente enthalten Liscoms Kommentare zu dem Buch. Auch er pflegt in Zhayad zu schreiben.

ZWEITES TURMGESCHOSS

Die gefliesten Böden der Dachplattformen 20 und 21 eignen sich hervorragend für das Große Finale (siehe Seite 57).

DACHPLATTFORMEN (20, 21)

Die 3 x 3 Schritt großen Plattformen sind von einer 1 Schritt hohen Brüstung umgeben. Die Helden befinden sich hier knapp unterhalb der Nebeldecke und haben einen ausgezeichneten Ausblick auf das Tal.

Auf der Dachplattform 21 befindet sich das Nest von zwei Harpyien, die Liscom als fliegende Wächter einsetzt. Auch sie stehen vollständig unter seinem Bann, der erst von ihnen abfällt, wenn sie jeweils 25 LeP durch Treffer oder Zauberei verloren haben, woraufhin sie kreischend das Weite suchen. Bis dahin versuchen sie jedoch alles, um ihrem Meister zu dienen – vor allem, die Helden über die Brüstung zu stoßen.

Harpyien

Größe: um 8 Spann (Spannweite 10 Spann)	Gewicht: 45 Stein
INI 9+1W6	PA 7 LeP 35 RS 1 WS 7
Klauen: DK N	AT 14 TP 1W6+5
GS 15 / 2*	AuP 50 MR 12 / 5*** GW 9

Besondere Kampffregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff**, Gelände (Baum, Gebirge)

*) in der Luft / am Boden

**) Bei einem Gezielten Angriff führt die Harpyie einen Sturzflugangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu nehmen. Oft werden die Opfer ins Nest gebracht (Kampf auf Bäumen), doch manchmal lassen die Harpyien es auch im Fluge einfach los (Sturzschaden), insbesondere dann, wenn sie weiterhin angegriffen werden.

***) 12, solange sie unter Liscoms Beherrschung stehen

Den Harpyien können die Helden natürlich auch im Tal begegnen.

TELESKOPKAMMER (22)

In der Holzkonstruktion führt eine lange Wendeltreppe etwa 15 Schritt in die Höhe, bis man am oberen Ende eine 2 x 2 Schritt große Kammer erreicht, in deren Mitte ein großes Teleskop auf einem etwa ein Schritt hohen Podest steht. Wenn man durch die schmalen Fensterschlitze nach außen blickt, kann man die endlose rote Ebene der Gor erblicken.

In der Tat befindet sich die Teleskopkammer knapp oberhalb der Nebelschicht. Das leichte Dach kann nach außen geklappt werden, um so einen ungestörten Blick auf den Himmel zu gewährleisten. Liscom hält sich hier täglich von 23 Uhr bis Mitternacht auf.

DER KELLER

Alle Kellerräume sind 2,5 Schritt hoch und aus dem nackten Fels getrieben. Die Räume im ersten Kellergeschoss **K1** bis **K5** gelten jeweils als *beeengte Umgebung* (WdS 58), da sie mit allerlei Kram vollgestellt sind.

VORRATSRÄUME (K1, K2, K3)

In diesen Kellerräumen (die Maße entnehmen Sie bitte dem Plan) werden Nahrungsmittel und Verbrauchsmaterialien gelagert. In der Nordostecke von Raum I steht eine große, steinerne Statue, die wohl einen Dämon darstellen soll.

Bei der Statue handelt es sich in Wirklichkeit um einen Gargylen, der die Aufgabe hat, allen ihm unbekanntem Wesen den Weg nach **K2** zu versperren. Es ist ausgesprochen schwer, ihn in dem engen Raum zu umgehen, auch wenn er sehr langsam ist.

Gargyl

Größe: 10 Spann **Gewicht:** 450 Stein

INI 7+W6 **PA** 6 **LeP** 40 **RS** 7 **KO** 20

Klauen: DK HN **AT** 12 **TP** 1W+7

GS 5 **AuP** 100 **MR** 10 / unendlich* **GW** 10

Besondere Kampffregeln: Doppelangriff / Niederwerfen (5), Hinterhalt (9); keine Einbußen durch Dunkelheit

*) Bei Zaubern mit den Merkmalen Einfluss und Herrschaft kann die MR vollständig ignoriert werden. Gargyle sind immun gegen die Merkmale Form und Hellsicht; alle anderen Zauber, auch solche mit dem Merkmal Schaden, sind um die MR erschwert.

HEIZRAUM (K4)

In diesem 2 x 3,5 Schritt großen Raum finden sich ein großer Heizkessel, dessen Röhren sich zur Decke erstrecken, sowie ein Haufen Brennholz. Diese Konstruktion Kuruns beheizt mit den Warmwasserrohren das erste und zweite Obergeschoss. Es handelt sich um solide zwergische Arbeit.

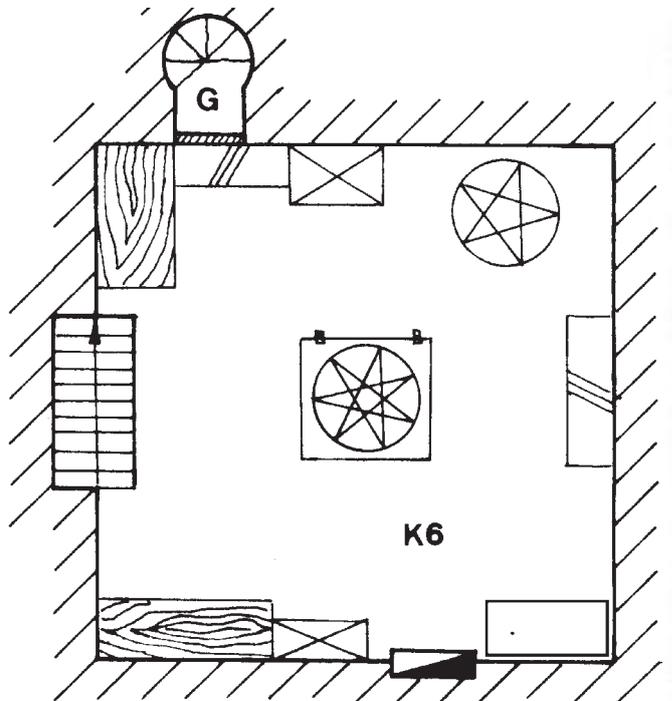
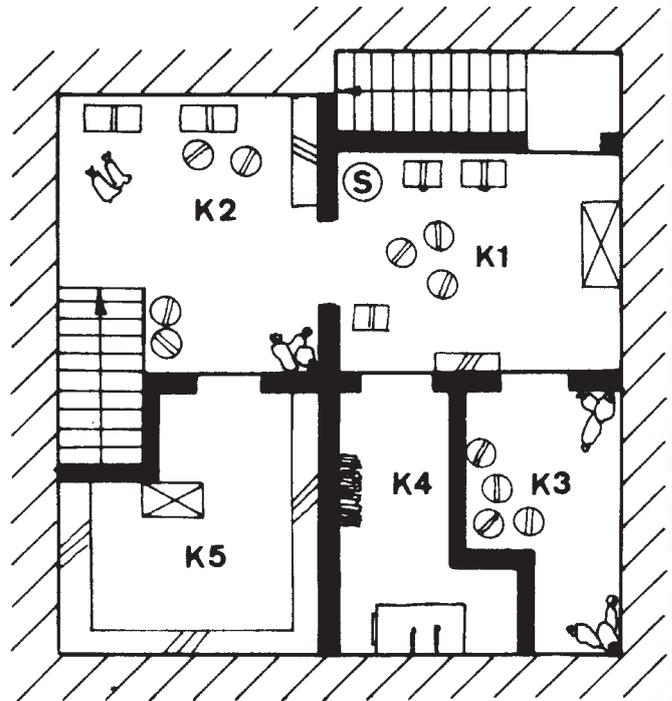
LAGER FÜR LABORMATERIALIEN (K5)

Die schwere Tür zu diesem Raum ist verschlossen. Nur Liscom und Kurun besitzen Schlüssel (*Schlösser Knacken* +6; die Tür widersteht einer Gesamt-KK von 50). Ein etwa 3,5 x 2,5 Schritt großer Raum, der bis an die Decke mit Regalen angefüllt ist. Ein strenger Geruch erfüllt die Luft. Die Regale biegen sich fast unter ihrer schweren Last. In der Mitte des Raumes steht ein großer Schrank.

In den Regalen und im Schrank befinden sich Hunderte von Kisten und Kästchen, Säckchen und Flaschen, die mit den wunderlichsten Bezeichnungen versehen sind: "Gelbes Mondsalz", "Golumbitpulver, feinst", "Tlalucsköttel", "Orichalcum", "Ghulsschweiß" und viele mehr. Liscoms Lager für alchemistische Substanzen ist sicherlich ein Vermögen wert, aber mehr als Grundsubstanzen sind hier nicht zu entdecken.

GROßES LABOR (K6)

Die Kellertreppe führt an der Wand entlang in ein 6 x 6 Schritt großes, mit blauen Leuchtkugeln hell erleuchtetes, gefliestes Labor. An den Wänden stehen große Tische mit alchemistischen Apparaturen, einige Regale und geschlossene Schränke. In der Mitte des Raumes ist eine kupferbeschlagene Falltür im Boden



eingelassen, auf die ein Heptagramm gezeichnet ist. In der Südostecke zierte den Boden ein Pentagramm aus Silber. Es ruht nach den verschiedensten alchemistischen Substanzen. Am Fuß der Treppe steht ein regloser Gargyl (Werte siehe oben). Die Tische, Regale und Schränke im einzelnen (im Uhrzeigersinn von der Kellertreppe aus):

☞ Ein Tisch, der in erster Linie als Ablage dient: Hier lagern verschiedene Apparaturen und Bücher. Das *Lexikon der Alchimie, Bd. III*, ist auf Seite 231 aufgeschlagen: "Trucken Bluth zu machen auß eynem Todten". Außer für einen Alchimisten wenig von Interesse.

☞ Ein Regal mit fünf Böden: Hier lagern große Kästen und Korbflaschen mit alchemistischen Grundsubstanzen: Säuren, Lösungsmittel, reinstes Wasser, Gratenfelser Schwefelquell, Schwefel- und Kristallpulver, einige handgroße Barren Gold,

Silber, Mondsilber, Messing und Mindorium, eine Schale voll Quecksilber und vieles mehr. Wenn man vorsichtig an der linken Ecke des Regals zieht, schwingt es mit einem Teil der Wand zur Seite und gibt den Blick auf Geheimgang **G** frei (kann mit *Zwergennase* +4 erspürt werden).

☞ Ein verschlossener Schrank: Der Schrank ist sowohl mit Kraft als auch mit Fingerfertigkeit recht einfach zu öffnen. In seinem Innern befinden sich fertige Produkte, wie man sie aus einem Alchimistenlabor kennt: Tränke, Elixiere und Gifte, ja sogar ein oder zwei Artefakte. Füllen Sie den Schrank nach Ihrem Gutdünken. Vielleicht wollen Sie ein neues Artefakt einführen, vielleicht benötigt die Gruppe einen Heiltrank oder ein anderes Mittelchen, um das Abenteuer lebend zu überstehen. Es ist jedoch nichts wirklich Weltbewegendes darunter, denn Liscom hatte bislang nicht die Zeit, sich um solche Nebensächlichkeiten zu kümmern. Keines der hier zu findenden Mittel oder Artefakte sollte besser sein als diejenigen aus Raum **13**.

☞ Ein Regal mit fünf Böden: siehe oben, zusätzlich Geräte, schwere Handschuhe, Greifzangen, eine Lederschürze u.a.

☞ Ein Tisch voller alchimistischer Apparaturen: Hier brodeln mehrere Flüssigkeiten über einem kleinen Kohlebecken, in einem Mörser liegt zerstoßenes Kräuterpulver. Es handelt sich um die letzte fehlende Zutat für die große Beschwörung.

☞ Ein großer Ofen: Auf dem Ofen brodeln eine undefinierbare Substanz in einer Retorte. Im Ofen steht ein mit magischen und alchimistischen Symbolen verzierter Autoklav, in dem eine Metalllegierung vor sich hin köchelt.

☞ Ein Eisenschrank: Der Schrank ist natürlich verschlossen und nur mit einer **KK** von 100 aufzubrechen, das Schloss mit *Schlösser Knacken* +20 zu öffnen. Hier lagern die Substanzen, die Liscom für das 'Große Werk' benötigt: eine Basiliskenkrone, eine große Flasche mit getrocknetem Blut, zehn Unzen alchimistisch reinstes Mindorium, einige Fläschchen mit verschiedenen klaren Flüssigkeiten, zwei Beutelchen mit Kräutern – und ein taubeneigroßer Karfunkelstein. Ansonsten ist der Schrank leer.

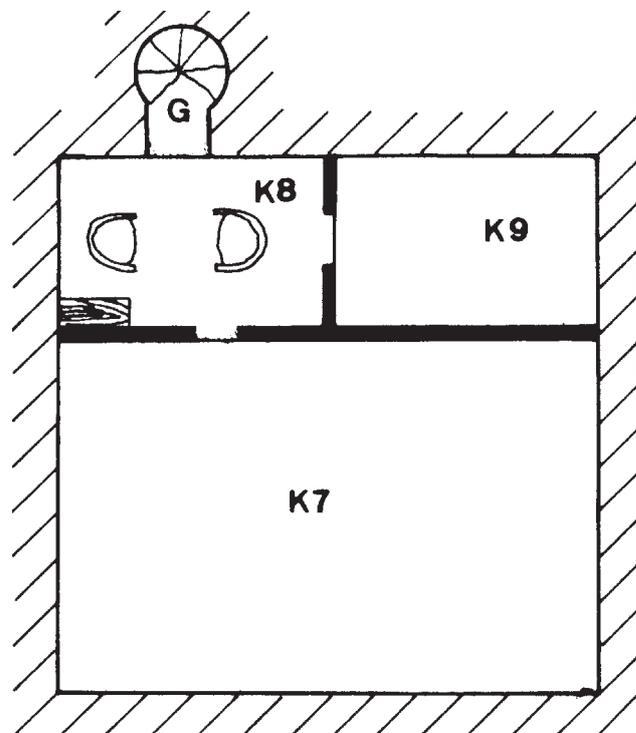
☞ Ein großer Ecktisch: Auf der Tischplatte liegt eine hybride Scheußlichkeit, zum Teil Panzerechse, zum Teil Mensch. Offensichtlich ein gescheitertes Experiment, denn sein Leib ist geöffnet. Das Sezierbesteck liegt daneben. Wahrlich kein schöner Anblick.

Auf der Tischkante liegt eine Ledermappe mit einzelnen Blättern, die Auszüge aus *Chimären und Hybriden* von einem gewissen Zurbaran von Frigorn darstellen (**WdZ 100**).

Das Kellerlabor – mit all seinen brennbaren Substanzen, der Falltür zum Dharai und der Vertrautheit Liscoms zu seinen Räumlichkeiten – eignet sich ebenfalls hervorragend für das Große Finale (siehe Seite 57).

RUHESTÄTTE DES DÄMOPEP (**K7**)

Dieser 4 x 6 Schritt große Raum kann nur durch die Deckenluke oder von der Folterkammer (**K8**) aus betreten werden. Wände und Boden bestehen aus nacktem Fels. In einer Ecke türmt sich ein großer Haufen zermalmtter Knochen, ansonsten ist der Raum vollkommen leer. Ein penetranter Gestank nach Schwefel, saurem Atem und verrottendem Fleisch vergiftet die Luft.



Wenn die Helden durch den Geheimgang eingedrungen sind, finden sie hier den Dharai vor, der sie ohne Umschweife angreift. Da Teclador noch nicht im Besitz seiner magischen Kräfte ist, bleibt den Helden nur der Rückweg in die Folterkammer oder ein nahezu aussichtsloser Kampf gegen den Zweigehörnten. Die Werte des Dharai finden Sie im Anhang. Egal, ob es zum Kampf kommt, oder die Helden sich zurückziehen, jetzt ist Liscom auf jeden Fall gewarnt und wird seinerseits in Aktion treten.

Wenn die Helden durch die Falltür kommen, ist der Raum wahrscheinlich leer. Die Geheimtür nach **K8** kann nur durch eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe +12 (oder *Zwergennase* +6) entdeckt werden. Sie öffnet sich bereits durch leichten Druck mit der Hand, sobald die Verriegelung (ein Stein in Augenhöhe) gelöst ist.

BEFRAGUNGSRAUM (**K8**)

In der 2 x 3 Schritt großen Kammer stehen zwei Sessel (einer davon mit Haltegurten) und ein kleiner Tisch mit Schublade. An der Decke hängt eine Öllampe. Eine einfache Holztür und eine massive Bohlentür führen aus dem Raum.

Der Sessel mit den Haltegurten ist am Boden befestigt. In der Schublade des Tisches finden sich eine Hohnadel (ein wahrhaft teuer und seltener Gegenstand) und 3 Phiole mit Angstgift (was nach einer *Alchimie*-Probe +4 zu erkennen ist) der Qualität E.

Hier befragt Liscom interessant erscheinende Gefangene nach ihrer Vergangenheit, ihren Beziehungen zu anderen – eventuell einflussreichen – Personen, Vermögensverhältnissen usw. Er benötigt dazu keine eisernen Jungfrauen, Al'Anfaner Sandalen oder ähnlich primitives Folterwerkzeug. Eine Phiole Angstgift oder ein HORRIPHOBUS reichen meist für seine Zwecke, bei besonders hartnäckigen Fällen muss er vielleicht mit einem SCHWARZEN SCHRECKEN oder EIGNE ÄNGSTE nachhelfen, aber danach ist jeder Widerstand gebrochen. Die Geheimtür in der Außenwand ist recht einfach zu entdecken (*Sinnenschärfe*-Probe +5 / *Zwergennase* +2) und ohne Schwierigkeiten zu öffnen. Sie führt in den Geheimgang **G**.

VERLIES (K9)

Eine enge Kammer von 2 x 3 Metern Grundfläche. Im Fackelschein kann man Flecken von getrocknetem Blut und Erbrochenem auf dem ansonsten kahlen Boden erkennen. Die Luft ist stickig und kaum atembar. Zur Zeit befindet sich kein Gefangener in diesem lichtlosen Gelass.

Hier pflegt Liscom die armen Seelen einzusperren, die er ausfragen will. Bisher hat niemand diese Kammer – außer zum Zwecke weiterer Folter – lebend verlassen. Die Leichen werden an den Dharai verfüttert, der sich auch an den Seelen gütlich tut. Aus diesem Grunde findet man hier auch keine Geister, wie es sonst in Verliesen häufig der Fall ist.

DAS TAL

Etwa 120 Schritt unter dem Niveau der Gorischen Wüste kann man einen Talkessel von etwa 2 x 3 Meilen Größe erblicken. Im Vergleich zum Hochplateau ist es im Tal unangenehm warm. Ein Geruch nach Urwald, fremden Tieren, Schwefel und Schmiedefeuer liegt in der Luft. Was jedoch am meisten auffällt, ist das rote Licht, das alle Formen unnatürlich verzerrt erscheinen lässt und auch das Abschätzen von Entfernungen ungemein erschwert. Zudem wabern Nebelschwaden durch das Tal. Gelegentlich kann man große Vögel oder Flugechsen entdecken, die durch die warme Luft gleiten.

Unten im Tal sieht man im Osten einen dichten Urwald, durch den sich einige Bäche winden. Auch einige kleine Seen schimmern durch das Grün. Im Osten liegen einige Felder und ein kleines Dorf. Aus dem Talkessel ragen ein paar Felsnadeln von dreißig bis vierzig Schritt Höhe. Auf der höchsten der Felsnadeln in der Nähe der Stelle, an der die Helden ankommen, steht ein mehrstöckiger Turm. Ein Pfad führt am Rande der steilen, sicherlich schwierig zu erkletternden Felswand um das Tal zu herum. In den Wänden des Tals kann man die ein oder andere Höhle erkennen.

Wie schon weiter oben erwähnt, ist es mit Anbruch der Nacht hier finster wie in einem Grab. Der einzige erkennbare Lichtschein geht von der Schmiede (B) aus, diesen können die Helden aber nur erkennen, wenn sie einen Teil des Tals umrunden. Wann und wo im Tal Bewegung herrscht, entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **Zeitplanung** auf Seite 57.

Die Felswände sind in der Tat schwierig zu erklettern: Insgesamt 60 TaP* aus *Klettern*-Proben, die je nach Ausrüstung und Vorbereitung um +3 bis +12 erschwert sind, müssen angesammelt werden. (Vergleiche auch den Aufstieg zur Pforte der Toten auf Seite 30.) Die beste Möglichkeit, ungesehen ins Tal zu gelangen, ist ein nächtlicher Abstieg am großen Kran, aber auch eine Kletterpartie bei Tage kann unentdeckt bleiben, wenn sie an der östlichen Wand oberhalb des Dschungels erfolgt.

Im folgenden finden Sie Informationen zu einzelnen Gebäuden und Gegenden im Tal:

DER GROßE KRAN (A)

Am Rande des Talkessels steht eine etwa fünfzehn Schritt hohe, hölzerne Konstruktion: Ein mit mehreren dicken Seilen am Felsen verankertes Dreibein ragt über den Abhang hinaus.

GEHEIMGANG (G)

Eine steile Wendeltreppe schraubt sich vom Keller aus 80 Schritt nach unten. Das untere Ende befindet sich an der Talwand, etwa fünfzig Schritt östlich des Krans, und ist nur mäßig getarnt (*Sinnenschärfe*-Probe +5 / *Zwergennase* +2). Oben befinden sich Ausstiege im Labor (K6) und im Befragungsraum (K8). Der Aufstieg ist nicht erleuchtet.

Etwa auf halber Höhe können Sie eine Falle nach Ihrem Gutdünken installieren (für die Helden nicht tödlich, aber gefährlich und kräfteraubend). Der Geheimgang wird üblicherweise nur von Liscom benutzt.

An seiner Spitze hängt ein Flaschenzug, an dessen Haken eine etwa zwei mal ein Schritt große Plattform baumelt. Ein schmaler, schwankender Steg führt zu dieser Plattform.

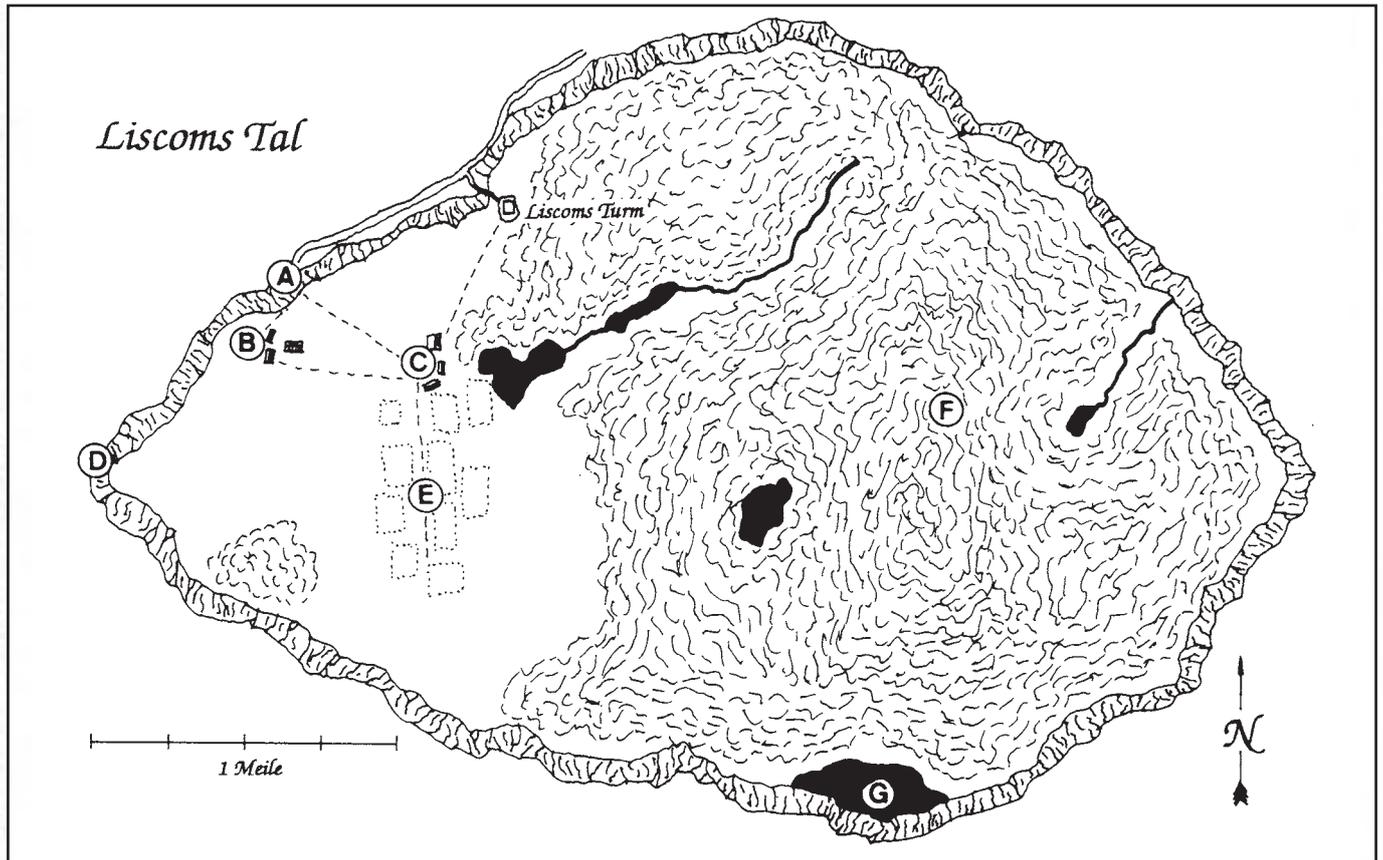
Etwa zehn Schritt von dem Kran entfernt steht eine kleine Holzhütte. Einige Körbe liegen achtlos auf dem eingeebneten Boden, ebenso einige lange Stangen mit Greifhaken. Ebenfalls einige Schritt vom Kran entfernt steht in der Schleifspur, die den Weg markiert, ein großer steinerner Trog von etwa vier Schritt Länge, zwei Schritt Breite und anderthalb Schritt Höhe.

Wenn die Helden dem Dharai gefolgt sind, können sie jetzt beobachten, wie das Erz von sechs Sklaven in Körbe umgeladen wird, die dann auf der Plattform ins Tal hinabgelassen werden. Die Winde für den Kran scheint sich offensichtlich im Tal zu befinden. Wenn die große Lore (um diese handelt es sich bei dem Steintrog nämlich, siehe auch **Die Mindorit-Mine**, siehe Seite 39) ausgeladen ist, besteigen alle sechs Sklaven die Plattform und fahren nach unten. Der Dharai selbst verändert seine Form und gleitet an der Felswand entlang ins Tal.

In der Hütte befindet sich ein weiterer Flaschenzug, eine große Rolle mit 300 Schritt Seil, einige Körbe und etwas Werkzeug zur Wartung des Krans.

Hier bietet sich den Helden eine Möglichkeit, in den Talkessel hinabzusteigen, ohne in der steilen Felswand klettern zu müssen. Belohnen Sie eine gute Idee oder Konstruktion mit einem sicheren Abstieg. Auch ein Herablassen am langen Seil ist durchaus möglich und erfordert dann eventuell nur für den letzten Kletterer erschwerte Proben, und selbst dies kann mit einer geschickten Konstruktion umgangen werden. Wenn die Helden auch an einen sicheren Rückweg denken, umso besser.

Unten angekommen (oder sich über die Felswand hinauslehrend), kann man sehen, wie der Kran gewöhnlich betrieben wird: Ein vier Schritt durchmessendes Tretrad bietet Platz für zwei nebeneinander gehende Sklaven. Das Seil wird direkt auf der Außenseite des Rades aufgewickelt. Als Bremse dienen geriffelte Backen an der Achse des Rades, als Feststellbremse zwei lange Metallsplinte. Auch hier liegen einige Körbe auf dem Boden. Ein Pfad führt an der Felswand entlang nach Südwesten, ein weiterer nach Südosten auf eine Ansammlung von Hütten zu. Von Südwesten kann man tagsüber Hämmern und das Ächzen von Rädern hören.



НОЧОФЕН УПД СХМІЕДЕ (B)

Zum Teil in die Felswand eingelassen, entdecken die Helden hier drei große Steingebäude und einen großen Zylinder aus Stein. Sowohl aus dem Zylinder als auch aus dem größten der Gebäude steigt Rauch auf. Sklaven tragen Körbe voll Erz zur Spitze des Zylinders und entleeren sie dort. Andere Sklaven füllen Feuerholz nach oder schleppen Barren eines in allen Farben schillernden Metalls. An der Felswand lehnen mehrere Stapel Feuerholz.

Hier ist Kuruns Reich, hier wird das Mindorium verhüttet, in Barren gegossen oder sofort weiterverarbeitet. Im größten der Gebäude befindet sich eine Schmiede, in der nicht nur Mindorium verarbeitet wird, sondern auch Metallarbeiten aller Art ausgeführt werden. Die anderen Gebäude beherbergen eine Tischlerwerkstatt und ein Lager.

Bei Tag können die Helden hier mit ziemlicher Sicherheit Kurun antreffen. Wenn sie ihn lange genug versteckt beobachten, werden sie feststellen, dass er keinesfalls ein Sklave ist. Sollten sie sich ihm nähern und keine wirklich gute Ausrede parat haben, schlägt er sofort Alarm.

ДИЕ ХҮТТЕН ДЕР СКЛАВЕН (C)

Vor den Helden liegt ein kleines Dorf, oder besser, eine Ansammlung von einem halben Dutzend Holzhütten von etwa 3 x 4 Schritt Größe. In der Mitte der Ansiedlung kann man eine Feuerstelle mit einem großen Kessel entdecken. An der Feuerstelle sitzt ein älterer Mann.

Hier wohnen insgesamt 22 Unglückliche, die in Liscoms Hände gefallen sind. Sie müssen auf den Feldern und in der Schmiede arbeiten. Wer sich vorbildlich verhält, darf eventuell den leichten Küchendienst übernehmen, wer unangenehm auffällt, wandert

ins Bergwerk. Die Hütten enthalten nichts von Bedeutung: jeweils 4 Strohsäcke und hin und wieder einen Beutel mit persönlichen Habseligkeiten. Die Sklaven sehen zwar recht kräftig, aber auch irgendwie apathisch und willenlos aus. Kaum jemand trägt mehr als einen halb zerrissenen Lendenschurz. Alle Bewohner tragen Sklavenbänder und sind somit nicht in der Lage, etwas gegen ihren Meister zu unternehmen. Die Helden müssen schon einige Schläue aufwenden, damit die Sklaven nicht sofort Alarm schlagen. Empfehlenswert wäre, sich entweder als neue Sklaven oder als Diener oder Bekannte Liscoms auszugeben. Die Gefangenen können nur wenig verwertbare Informationen geben: Einige von ihnen sind schon mehr als drei Jahre hier, haben aber wenig außer ihrem täglichen Trott mitbekommen. Colon war nur für zwei Tage hier untergebracht und wurde dann angeblich ins Bergwerk gebracht. Er ist nur den wenigsten zu Gesicht gekommen.

Einige Zitate:

“Bin schon so lange hier, wie ich denken kann.”

“Der Meister? Nee, der kommt nur selten hier runter.”

“Kurun is’n guter Mann. Der hat Ahnung vom Schmieden.”

“Irgend jemand muss ja hier arbeiten. Ob ich hier schufte oder in Thalusa, is doch egal.”

“Ab und an heult’s oben am Turm, ganz grausig.”

“Colon wie? Kenn ich nich.”

“Was das für’n Metall is? Weiß nich, is aber beschissen schwer zu schmieden.”

“Ganz im Vertrauen: Die Schlangen sind dümmer als ‘n Schritt Feldweg.”

“Ich kenn mich hier nich aus, ich komm aus Selem.”

(Überraschend viele Sklaven kommen übrigens aus der Gegend von Selem, die meisten anderen stammen aus dem Balash.)

Sklaven

INI 8+1W6 **PA** 8 **LeP** 25 **RS** 0 **WS** 6
Knüppel/Werkzeug: **DK** N **AT** 11 **TP** 1W6+2 bis 1W6+4
GS 7 **AuP** 30 **MR** 3

In der nördlichsten Hütte halten sich vier Schlangenmenschen auf, die die Sklaven überwachen sollen. Da sie nicht mit übermäßiger Intelligenz gesegnet sind, sollte es leicht fallen, auch sie zu übertölpeln.

Schlangenmenschen

INI 10+1W6 **PA** 9 **LeP** 60 **RS** 2 **WS** 8
Axt: **DK** N **AT** 13 **TP** 1W6+5
Peitsche: **DK** SP **AT** 17 **TP** 1W6+1
Leichte Armbrust: **FK** 18 **TP** 1W6+6
GS 8 **AuP** 50 **MR** 13 / 15 **GW** 7

Besondere Kampfregelein: Können Wuchtschlag anwenden. Die Armbrust setzen die Schlangenmenschen üblicherweise nur auf die Entfernungen sehr nah und nah ein (jeweils +1 TP; Probe -2 bzw. +/-0).

HÖHLE (D)

Der Höhleneingang ist mit einem WIDERWILLE UNGEMACH (8 ZfP*) getarnt und gesichert, was es schwierig macht, ihn zu entdecken. Mittels *Fährtensuchen* kann man jedoch Spuren entdecken, die schließlich im Nichts zu enden scheinen. EINFLUSS BANNEN oder ILLUSION AUFLÖSEN können genutzt werden, um den Zauber zu brechen, wodurch ein vier Schritt breiter, finsterner Höhleneingang erkennbar wird.

Einmal in der Höhle angelangt, können die Helden im Licht ihrer Fackeln erkennen, dass die Kaverne einen Durchmesser von etwa zwanzig Schritt und eine Höhe von zwölf Schritt hat. In den polierten Boden sind drei Heptagramme aus Mindorium eingelassen: ein großes im Vordergrund und zwei kleine am westlichen Ende der Höhle, die von einem doppelten Ring aus Glyphen und alchimistischen Zeichen umgeben sind. Der Boden zwischen den beiden Siebensternen macht einen verbrannten Eindruck.

An der Nordwand der Höhle befindet sich ein kleiner Verschluss aus Bambusrohr, in dessen Innern auf einer Pritsche ein Mann mit einem Sklavenband liegt. Die Beschreibung passt hundertprozentig auf Colon da Merinal. Er scheint bei guter Gesundheit zu sein.

DER SPHÄRENTUNNEL

Bei den kleinen Heptagrammen handelt es sich um den Eingang zu einem 'Sphärentunnel': Wird das richtige Wort ausgesprochen und Astralenergie in die Siebensterne gelenkt, so schießt ein Bogen aus grünlichem Feuer empor, zwischen dem sich eine wallende Schwärze zeigt. Wer nun durch den Bogen tritt, befindet sich irgendwo im Nichts zwischen den Sphären und den Niederhöhlen und wird ein grausiges Ende erleiden, wenn er nicht weiß, wohin er zu gehen hat. Wer allerdings die Macht und Kenntnis besitzt, kann über andere Öffnungen in die diesseitige Welt zurück gelangen.

Eine dieser Öffnungen befindet sich im Keller eines verlassenen Herrenhauses in Alt-Elem. Auf diese Weise gelangt Liscom zu seinem Stützpunkt, ohne die gefährvolle Reise durch die Gor antreten zu müssen. Unter Umständen kann es ihm gelingen, dorthin zu fliehen und sich so dem Zugriff der Helden zu entziehen; vielleicht wird seine Flucht aber auch genau hier vereitelt.

Nur ein Magier, dem ein ANALYS +30 gelingt, kann die verschiedenen Arten von Zauber erkennen, die hier verwoben wurden. Weiteren Aufschluss bieten die Bibliothek und Liscoms Aufzeichnungen. Wenn man etwa ein halbes Jahr mit dem Studium der Schriften verbringt – und einem inzwischen der ANALYS gelingt, ist man in der Lage, das Tor zu öffnen – leider *etwas* zu spät, um zur Lösung des Abenteuers beizutragen. Das Wissen um solche Anlagen, die es als 'Dunkle Pforten' auch unter verschiedensten tulamidischen Magierakademien geben soll, ist spätestens seit den Magierkriegen verschollen. Neben der Öffnung in Selem gibt es noch eine im Gjalskerland und maximal eine weitere nach Ihrem Gutdünken. Gelingt der ANALYS übrigens besonders gut, kann man an der Signatur der Zauberei erkennen, dass es sich nicht um eine Arbeit Liscoms handelt – hier hat der Dämonenmeister selbst Hand angelegt ... und zwar vor etwa zweieinhalbtausend Jahren.

DER BESCHWÖRUNGSKREIS

Das große Pentagramm dient der Dämonenbeschwörung. Hierhin zieht sich Liscom zu besonders gefährlichen Invokationen zurück – auch das Große Werk, die Herbeirufung Borbarads – soll hier vonstatten gehen.

Einige hier bereitgelegte Paraphernalia und auf den Boden gezeichnete Glyphen lassen den Schluss zu (*Magiekunde*-Probe+12), dass hier keine 'reguläre' Dämonenbeschwörung vorbereitet wird, sondern zudem die Merkmale *Limbus* und *Temporal* eine wichtige Rolle spielen. Dies kann aus Liscoms Aufzeichnungen, so die Helden diese erbeuten sollten, geschlossen werden, als auch aus Erzählungen Colons, der Liscom beim langsamen Aufbau der Beschwörung beobachten konnte.

COLON

Colon da Merinal wurde insgeheim hierhin gebracht, um als neuer Körper für Borbarad zu dienen. Demzufolge erfreut er sich bester Gesundheit. Er steht jedoch wie alle anderen Sklaven auch unter dem Einfluss seines Sklavenbandes. Die einzige Chance, ihn aus diesem Einfluss zu befreien, ohne Liscom zu töten, ist ein DESTRUCTIBO auf den Armreif (siehe Seite 64). Sollte die Entzauberung gelingen, ist Colon bereit, an der Seite der Helden für die Befreiung der anderen Sklaven zu kämpfen. Er wird jedoch Liscom selbst nicht bekämpfen, da er – zu recht – fürchten muss, wieder unter dessen Bann zu geraten.

Alternativ können Sie setzen, dass Colon mit einer massiven, mit Zauberei verstärkten Kette mit sehr kompliziertem Schloss an der Wand in seinem Verschluss festgekettet ist, aber kein Sklavenarmband trägt. Diese Möglichkeit könnte nützlich sein, wenn die Helden bei Erreichen des Tals sofort die Höhle entdeckt haben und

Colons Werte (zum Zeitpunkt der Befreiung)

INI 11+1W6 PA 11 LeP 32 RS 0 WS 5

Fechtwaaffe: DK N AT 13 TP 1W6+3

GS 8 AuP 35 MR 4

Colon weiß nur, dass Liscom ihn täglich einmal besucht, ihm Essen bringt und freundlich mit ihm spricht. Wann dies genau geschieht, kann er nicht sagen, da ihm in den Wochen seiner Gefangenschaft jegliches Zeitgefühl abhanden gekommen ist. Auch Kurun ist gelegentlich in Begleitung Liscoms in der Höhle anzutreffen.

FELDER (E)

Hier erstrecken sich Reisfelder und feuchte Wiesen, unterbrochen von einigen Zäunen aus Bambusrohr. In der Nähe der Hütten liegen auch einige Gemüsebeete. Auf den Wiesen weiden wenige magere Rinder, dazwischen laufen Selemferkel umher.

Tagsüber arbeiten hier etwa zehn Sklaven. Die Ernte reicht aus, um alle Bewohner des Tals und auch des Bergwerks zu versorgen. Gelegentlich bleibt etwas übrig, während zu anderen Zeiten das Essen mit Wurzeln und Blättern aus dem Urwald gestreckt werden muss.



URWALD (F)

Wäre nicht das seltsame rötliche Licht, könnte man meinen, in einem Wald in der Nähe von Selem zu stehen. Es ist düster und feuchtwarm. Um die Helden herum ragen Bäume bis zu vierzig Schritt in die Höhe; der Boden ist mit verfilztem Unterholz, kleinen Büschen und abgestorbenen Ästen bedeckt. Um die Bäume winden sich Schlingpflanzen mit seltsam gefärbten Blüten. An einigen Stellen erheben sich basaltene Monolithen etwa 20 Schritt in die Höhe. Hin und wieder ist das Knacken eines Astes, ein Rascheln im Unterholz oder ein markerschütternder Schrei zu hören. Die Luft ist schwer vom Geruch nach Fäulnis und Verwesung, seltsamen Blütendüften und einem Hauch Schwefel.

Der Urwald ist zwar nicht sonderlich groß, aber man kann sich trotzdem darin verirren. Wenn es gar nicht weiterzugehen scheint, müssen die Helden sich den Weg freischlagen. Hin und wieder stoßen sie auf einen Bach, einen Teich oder eine kleine Quelle im Boden. Viele Quellen stoßen warmes, bräunliches, nach Schwefel riechendes Wasser aus, das erst trinkbar wird, wenn der Schwefel sich verflüchtigt hat und die unangenehmen Schwebstoffe zu Boden gesunken sind.

Es gibt in diesem Urwald nichts von Interesse (zumindest nichts, was der Lösung des Abenteuers dienlich ist). Wenn Sie wollen, können Sie einige Begegnungen mit typischen Sumpflebewesen improvisieren (z.B., indem Sie jede Stunde im Urwald mit 1W6 würfeln; bei einer 6 kommt es zu einer Begegnung). Als unangenehme Vertreter der Fauna bieten sich an (1W6):

- 1 1W2 Fischechsen (ZBA 97)
- 2 1 Grubenwurm (ZBA 82)
- 3 2 Alligatoren (ZBA 125)
- 4 1W3 Panzerechsen (ZBA 148)
- 5 1W3 Sumpfechsen (ZBA 180)
- 6 1W20 Riesenspringel (ZBA 88f.)

Setzen Sie die Tiere nur ein, um den Spielern ein wenig die Gefahren des Dschungels zu zeigen. Da sie nicht unter Liscoms Bann stehen, stellen sie für die Helden keine ernste Bedrohung dar, sondern verteidigen nur ihren kleinen Lebensraum. Wenn die Helden sich der Südwand des Tales nähern, können sie die Höhle (G) entdecken.

HÖHLE (G)

Das bräunliche Wasser eines kleinen Sees beginn hin und wieder zu brodeln, als würden sich darin große Lebewesen bekämpfen. Auf der Oberfläche treiben abgestorbene Äste, die Arme von Schlingpflanzen und große Blüten. Hin und wieder vermeint man, kleine Augen zu sehen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Sees gähnt in etwa drei Schritt Höhe ein fünf Schritt durchmessendes Loch in der Wand.

Wenn die Helden den See überqueren wollen, machen sie die Bekanntschaft eines Alligatorenpärchens (ZBA 125). Es ist aber auch möglich, sich an der Felswand entlang zur Höhle zu hangeln (Klettern-Probe +5, bei Misslingen stürzt der Held in den See).

Die Höhle scheint ein natürlicher Tunnel im weichen Sandstein zu sein. Sie hat fast überall einen Durchmesser von fünf Schritt, hier und da erkennt man Spuren von Bearbeitung, gelegentlich auch Schleifspuren auf dem Boden. Die Höhle führt – von einigen leichten Biegungen abgesehen – über eine Strecke von mehreren Meilen geradeaus. Schließlich erkennt man Licht am Ende des Tunnels. Die Höhle weitet sich etwas auf, und man kann die kargen Hügel Goriens erblicken. Am Horizont schimmert das silberne Band des Mhanadi. Am Rand der Höhle geht es viele hundert Schritt fast senkrecht nach unten. Eine Klettermöglichkeit ist nicht zu erkennen.

Die Höhle dient als Schlupfloch für den Dharai und für eventuelle fliegende Besucher. Von außen ist das sechs Schritt durchmessende Loch nicht zu entdecken, da es schon zu Borbarads Zeiten mit einem WIDERWILLE UNGEMACH getarnt wurde. Man muss nur wissen, dass man neben der Felsformation, die aussieht wie eine Hand mit sechs Fingern, in den Felsen fliegen muss.

ZEITPLANUNG

Anhand dieser kurzen Tabelle können Sie feststellen, wer sich wann wo aufhält. Einen Teil dieser Informationen können die Helden erhalten, wenn sie die Dorfbewohner befragen oder den Turm und seine Umgebung eine längere Zeit beobachten:

TÄGLICH:

Sonnenaufgang (etwa 6 Uhr): Beginn des Tagwerks für Liscom, Kurun und die Sklaven.

bis 7.30: Kurun und Liscom frühstücken im Salon.

7.30 – 10 Uhr: Liscom studiert im Erkerzimmer.

7.30 – Sonnenuntergang (etwa 18 Uhr): Kurun arbeitet am Hochofen oder in der Schmiede.

10 – 10.30 Uhr: Liscom bringt Colon das Essen und überprüft das Heptagramm für die große Beschwörung.

10.30 – 11 Uhr: Liscom nimmt in seinem Zimmer einen kleinen Imbiss zu sich.

11 – 18 Uhr: Liscom arbeitet entweder im Labor oder in der Bibliothek.

12 – 12.30 Uhr: Mittagessen für Kurun und die Sklaven.

18 – 22 Uhr: Liscom arbeitet im Labor, Kurun hält sich in seinem Zimmer auf, entweder um zu lesen oder zu modellieren; gelegentlich geht er auch noch einmal auf einen Kontrollgang oder hilft Liscom im Labor.

22 – 23 Uhr: Liscom und Kurun nehmen im Salon ihr Abendessen ein, Kurun geht danach meist zu Bett.

23 – 24 Uhr: Liscom beobachtet im Teleskopzimmer die Sterne.

Danach: Bei wichtigen Experimenten arbeitet Liscom noch bis etwa 2.00 Uhr im Labor

WACHEINTEILUNG

Die vier Schlangenmenschen im Turm wachen in vier Schichten: Sonnenaufgang bis Mittag, Mittag bis Sonnenuntergang, Sonnenuntergang bis Mitternacht, Mitternacht bis Sonnenaufgang. Dabei patrouilliert jeweils ein Wesen auf den Wehrgängen, während die anderen drei in ihrem Raum in Bereitschaft sind.

Die vier Schlangenmenschen im Tal halten im selben Rhythmus Wache, wobei die beiden Nachtwachen sich meist in der Nähe des Krans aufhalten.

Bei **Alarm** beziehen die Schlangenmenschen im Turm ihre Posten im Erdgeschoss, die Harpyien auf den Dachplattformen oder im Flug über das Tal, die Schlangenmenschen im Tal patrouillieren als Doppelwachen am Kran und im Dorf. Kurun hält sich im Tal in Bereitschaft, während Liscom – sofern er abkömmlich ist – im Turm umhergeht.

ALLE DREI TAGE:

Sonnenuntergang: Der Dharai bricht mit der großen Lore zum Bergwerk auf. Auf jeder zweiten Fahrt fährt Kurun mit, um in den Minen nach dem Rechten zu sehen.

Sonnenaufgang: Der Dharai kehrt zurück. Die Sklaven werden aus den Betten gepfiffen und müssen sofort mit dem Entladen beginnen.

DAS GROßE FINALE

Wenn die Helden am Rande des Talkessels stehen und sie von Bukhar die ihm bekannten Informationen erhalten haben, bleiben ihnen mehrere Möglichkeiten, gegen Liscom vorzugehen. Einige der Methoden wollen wir im Folgenden kurz vorstellen – aber wie Sie aus eigener Erfahrung als Meister sicher wissen, fallen den Helden immer die unmöglichsten Lösungswege ein, vor allem solche, die wir bei der Entwicklung des Abenteuers nicht beachtet haben.

Sie dagegen haben den Vorteil, dass Sie Ihre Spieler, deren Helden und Gedankengänge bereits einigermaßen kennen, deshalb sollten Sie sich nun die Zeit nehmen, anhand der hier vorskizzierten Abläufe die wahrscheinlichsten Vorgehensweisen Ihrer Spieler zu ermitteln und sich entsprechend darauf vorzubereiten.

Je nachdem, wo die Helden Liscom konfrontieren, ob Alarmzustand herrscht (erschwert u.U. *Schleichen-* und *Sich Verstecken*-Proben) und ob er sich vorbereiten konnte, wird er verschiedene Verteidigungstaktiken wählen. Er beherrscht den TRANSVERSALIS und kann diesen sowohl zum Positionswechsel (z.B. zu seinen Elixieren in Raum 13 oder zu seinen für die Beschwörung wichtigen Objekten im Kellerlabor K6) als auch zur Flucht nutzen. Als letzte Option kann er sich durchaus vorstellen, mit dem gefangenen Colon nach Selem zu fliehen, um ein paar Tage später mit Verstärkung zurückzu-

kehren. Diese Option ist für ihn umso verlockender, wenn er nicht weiß, dass Bukhar die Helden begleitet.

In den meisten Fällen dürften die Helden deutlich vor dem Zeitpunkt des geplanten Rituals am Tal ankommen, so dass sowohl ihnen als auch Liscom Zeit für andere Methoden als die direkte Konfrontation bleibt.

MÖGLICHE VORGEHENSWEISEN DER HELDEN

👁 Sie können versuchen, den Turm im Sturmangriff zu nehmen. Diese Haudrauf-und-durch-Methode kann einigermaßen erfolgversprechend sein, wenn die Helden über die nötige magische Feuerkraft verfügen. Die Schlangenmenschen und Gargylen stellen nicht unbedingt ein größeres Problem dar. Wenn die Helden diese Vorgehensweise wählen, kommt es darauf an, so schnell wie möglich zu handeln, denn Liscom wird auf jeden Fall versuchen, die Artefakte und Ingredienzien aus dem Stahlschrank zu retten und ins Tal zu entkommen (entweder durch den Geheimgang oder per Teleport). Wenn die Helden schnell und entschlossen vorgehen, sollten Sie ihnen die Möglichkeit geben, Liscom zum Gefecht zu stellen und ihm einen Teil seiner Kräfte zu rauben. Mit seinen letzten AsP versucht er jedoch, ins Tal zu teleportieren.

Die Helden können versuchen, sich von der Talwand aus in den Turm einzuschleichen. Dieser Ansatz empfiehlt sich, wenn in der Gruppe viele Fassadenkletterer vorhanden sind. Mit einigen Wurfhaken, *Klettern*- und *Schleichen*-Proben sowie dem nötigen Mut zum Risiko kann ein solches Vorgehen von Erfolg gekrönt sein. Wenn sie die Zeit klug gewählt haben, können sie dann ins Labor vordringen, den Karfunkelstein entwenden und Teclador zu seiner Verwandlung verhelfen. Kritisch sind die wenigen Minuten, die Teclador benötigt, um seine Zauberkräfte zu entfalten. In diesem Fall müssen die Helden nämlich verhindern, dass Liscom das Labor erreicht, während ihnen der Dharai zu schaffen macht. Wenn sie diese Zeit überstehen, kann Teclador den Dämon vertreiben, und es kommt entweder zur letzten Auseinandersetzung mit Liscom, oder die Helden versuchen, ins Tal zu gelangen, um nach Colon zu suchen. Letztere Methode gibt Liscom natürlich eine Verschnaufpause und die Möglichkeit, ins Tal zu teleportieren. Es kommt dann in der Beschwörungshöhle zum Großen Finale. Anstatt ins Labor einzudringen, können die Helden aber auch versuchen, Liscom auszuschalten. Der Kampf wird dann wahrscheinlich in Liscoms Zimmer oder auf einem der Türme stattfinden. Wie üblich versucht Liscom, sich durch einen Teleport in eine bessere Lage zu bringen.

Die Helden können versuchen, sich am Kran ins Tal abzuseilen. Dies kann im Schutz der Dämmerung vor sich gehen, da dann die Lichtverhältnisse die Beobachtung erschweren und noch keine Wachen aufgezogen sind. Die Helden könnten sich auch an den schwierigen Abstieg an der Westwand wagen und durch den Dschungel vordringen.

Einmal im Tal angelangt, können die Helden versuchen, die Lage zu erkunden und einen Überblick über den Zeitplan zu gewinnen. Sie haben außerdem die Möglichkeit, Liscom bei seinem täglichen Fußmarsch zur Höhle zu überraschen und zu stellen (Vorsicht, Teleport!) oder Colon zu befreien. Von hier aus können sie auch versuchen, den Turm von unten zu erstürmen (der Geheimgang ist recht leicht zu finden).

LISCOMS OPTIONEN

Wenn es keinen Grund für eine Abweichung gibt, folgt Liscom seinem üblichen Tagesplan. Je nachdem, wo die Helden ihn abfangen, gestalten sich seine Möglichkeiten. Wenn er die Helden durch einen Teleport einmal zu einem Ortswechsel zwingen und sich dadurch vorbereiten kann, umso besser für ihn (und die Dramaturgie des Finales).

Falls die Helden den Dharai bereits in der Mine besiegt haben, ist dies Liscom natürlich nicht verborgen geblieben. Zum einen ist die Anlage dann in Alarmbereitschaft, zum anderen wird Liscom dann sicherlich einen weiteren Dämonen (einen Shruuf, eine Handvoll Zantim) als letzte Verteidigungslinie beschwören, eventuell auch einen Gotongi, um sich einen Überblick über die Lage zu verschaffen. (Die Dämonen finden Sie in **WdZ 205ff.**) Wenn eine solche Beschwörung stattgefunden hat, streichen Sie einen der Zaubersäfte aus Liscoms Reserve.



Liscom kämpft nur bis zum Tode, wenn er in die Enge getrieben wird und keine Möglichkeit zum Teleport besitzt. Ansonsten wird er versuchen, durch den Sphärentunnel zu entkommen, vorzugsweise (Liste in Reihenfolge der Priorität) im Besitz der Ingredienzien aus dem Stahlschrank, in Begleitung von Kurun, mit seinen Tränken und beweglichen Schätzen, mit seinem Beschwörungssopfer Colon, mit den wichtigsten Büchern.

Kurun agiert durchaus unabhängig von Liscom und kann mit einigen Sklaven, seiner Armbrust, seiner Ortskenntnis und seinen technischen Begabungen den Helden durchaus gefährlich werden. Sobald er zu unterliegen droht, wird er kurzfristig die Flucht ergreifen, um dann in Guerilla-Taktik gegen die Helden vorzugehen.

ERZÄHLERISCH GEDACHT

Der Kampf mit Liscom gewinnt erzählerisch an Reiz, wenn Teclador bereits seine magischen Kräfte entfaltet hat. Dann können Sie ein herrliches Spektakulum aus Feuerstrahlen, Dämonen, Illusionen und mit dem Schwert herumfuchteln den Helden veranstalten. Für taktisch vorgehende Helden, die den Sieg selbst erringen wollen, ist ein solches Vorgehen natürlich nur die zweite Wahl.

Gewähren Sie Liscom einen Abgang, der einem Erzschorke würdig ist – ein Sturz von den höchsten Zinnen seines Turmes, ein wuchtiger Hieb Tecladors oder ein Brand seines Labors sollte es schon sein. Und natürlich wird er sich mit einem Fluch aus dieser Welt verabschieden (ob dieser Wirkung zeigt, liegt ganz bei Ihnen).

Für eine gelungene Überraschung im Abenteuer **Alpträum ohne Ende** (im Sammelband **Rückkehr der Finsternis**) ist es natürlich von Vorteil, wenn Liscom durch Feuer (Drachenfeuer, Helden-IGNIFAXIUS, Laborbrand) zu Tode kommt.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Wenn Liscom das Zeitliche gesegnet hat oder durch den Sphärentunnel geflohen ist, ist das Abenteuer zu Ende.

Naja, nicht ganz: Immerhin müssen noch die Sklaven von ihren Armreifen befreit werden. Der Dharai lebt eventuell noch. Vielleicht leisten Kurun und die Schlangemenschen auch noch Widerstand. Und schließlich muss noch ein Treck durch die Wüste und die Pforte der Toten organisiert werden.

Die Befreiung der Sklaven sollte kein Problem darstellen, da Teclador – auch in menschlicher Gestalt – über nicht zu unterschätzende Zauberfertigkeiten verfügt, so natürlich auch den DESTRUCTIBO. Die Helden sollten auch die Sklaven im Bergwerk nicht vergessen.

Ein gewichtiges Problem stellt der Dharai dar, der, jetzt ungebunden, erhebliche Zerstörung anzurichten vermag. Um diesen wird sich Teclador kümmern, indem er ihn kurzerhand in seine Sphäre zurückschleudert, falls die Helden dazu nicht in der Lage sind. Die Schlangemenschen und auch die Harpyien sind vollkommen desorientiert, während die Gargylen (so sie noch leben) in einen Zerstörungsrausch fallen. Kurun dagegen wird sich gegen die Helden stellen, wenn er noch eine Chance sieht. Ansonsten versteckt er sich eine Zeitlang im Dschungel und tritt später auf sich selbst gestellt eine Flucht durch die Gor an.

Der Treck ist etwas für organisationsfreudige Helden (und eine Möglichkeit, das Talent *Hauswirtschaft* anzuwenden). Vorräte sind genug vorhanden, frisches Wasser gibt es im Tal, aber außer den Helden ist kaum jemand in der Lage, schwerere Lasten zu tragen – und die Gor ist mit dem Tod oder Verschwinden Liscoms kein bisschen ungefährlicher geworden. Einige der Sklaven aus dem Bergwerk sind bereits so geschwächt, dass sie nicht mehr laufen können, andere fürchten sich vor den Schrecken, die dort oben auf sie lauern. In dieser Situation ist es von Vorteil, wenn der in solchen Dingen (wie der Organisation von Karawanen und der Überredung Marschunwilliger) erfahrene Rafim noch bei der Gruppe ist.

Bei der begrenzten Traglast stellt sich natürlich auch die Frage, wie viel Beute die Helden mitnehmen können und wollen. Wenn Ihnen für Ihre Spielrunde zu viele magische Artefakte und Bücher im Turm herumliegen, dann werden die ehemaligen Sklaven in gerechtem Zorn das Symbol ihrer Unterdrückung kurzerhand anstecken und damit unschätzbare Kulturgüter (im Wert von mehreren zehntausend Dukaten) vernichten. Ein marodierender Dämon kann denselben Zweck erfüllen. Grundsätzlich sollten Sie den Helden aber schon erlauben, einmal wirklich zuzulangen und Beute zu machen. Alles, was sie beim ersten Mal jedoch nicht mitnehmen oder wirklich gut verstecken, ist bei einem eventuellen zweiten Besuch im Tal verschwunden. (Entweder hat ein überlebender Kurun die Sachen beiseite geschafft, oder Liscoms Spießgesellen aus Selem haben die Bücher und Laborgeräte via Sphärentunnel abtransportiert.)

Wenn der Treck glücklich am Fuß der Wüste angekommen ist, wird er sich rasch in alle Winde zerstreuen, und wer von den ehemaligen Sklaven keine Verwandten, Bekannten oder einflussreiche Freunde hat, der wird sicherlich bald wieder in Unfreiheit fallen. Colon dagegen begleitet die Helden nach Khunchom zurück, wo es schließlich seine Hochzeit zu feiern gilt.

TECLADORS VERWANDLUNG

Bereits wenige Stunden, nachdem er den Karfunkelstein wieder an sich genommen und verschluckt hat, wird Teclador sich zurückziehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

(muss angepasst werden, wenn es sich nicht um Teclador, sondern seinen Diener Bukhador handelt):

Von der Stelle, an die Bukhar sich zurückgezogen hat, ist plötzlich ein Knirschen und Splittern zu hören. Baumriesen zersplittern wie im Griff einer titanischen Faust. Äste und Buschwerk wirbeln durch die Luft. Als der Zorn der Urgewalten nachlässt, könnt ihr das Rauschen riesiger Schwingen vernehmen. Aus dem Dschungel erhebt sich mit spielerischer Leichtigkeit ein Geschöpf von etwa sechzig Schritt Länge, ein Drache mit leuchtend blauen Schuppen, einem langen, schlangengleichen Hals und Schwingen von fast hundert Schritt Spannweite. Mit einem einzigen Schlag seiner mächtigen Flügel schwingt er sich bis knapp unter die Nebeldecke auf. Er wendet euch seinen Blick zu und ihr vermeint, eine Stimme in euren Köpfen zu hören: "Gehabt euch denn wohl, meine kleinen Freunde. Ihr wart mir eine nicht zu unterschätzende Hilfe, jedoch habe ich – mit allem Respekt vor eurem Wesen – genug von dieser Form. Ich muss mich ohnehin zurückziehen, denn jede weitere Anwesenheit wäre dem Gefüge der Welt nicht zuträglich. Ich will euch euren Dienst mit einem kleinen Geschenk danken. Wann immer ihr dringend eine große Strecke zurücklegen müsst, spielt auf der Flöte, die ihr bei Bukhars Körper finden werdet. Aber bedenkt, ihr habt diesen Wunsch nur einmal frei.

Nun denn, wir werden uns wohl nicht wiedersehen, aber seid euch meines Dankes gewiss."

Mit diesen Worten erhebt sich Teclador durch die Wolken. Noch einige Herzschläge lang könnt ihr das Rauschen seiner Schwingen vernehmen, dann wird es still.

Die Helden finden am angegebenen Ort tatsächlich Bukhars Körper und eine kleine silberne Flöte. Dieses Instrument hat allerdings den Klang eines mächtigen Horns, und wenn es geblasen wird, erscheinen binnen kürzestmöglicher Frist (längstes einem halben Tag) einmalig fünf Westwind- oder Perldrachen, um die Helden an einen beliebigen Ort zu transportieren.

ABENTEUERPUNKTE

Alles in allem sind die Begegnung mit einem leibhaftigen Alten Drachen, der Marsch durch die lebensfeindliche Gorische Wüste und der Kampf gegen einen kompetenten Schwarzmagier sicherlich Erfahrungen, die man nicht alle Tage macht und deshalb auch pauschal **750 Abenteuerpunkte** wert. Sie können für jeden Helden, der besondere Erfahrungen gemacht hat, nochmals bis zu **100 AP** aufschlagen. Jeder überlebende

Sklave ist (für die gesamte Gruppe) zusätzliche **10 AP** wert, der überlebende Colon **100 AP**. Weitere AP können Sie für zusätzliche Erfahrungen mit dem Sphärentunnel, einer weiteren Erkundung der Gor oder einem Ausspielen des Flüchtlingstrecks verteilen.

Als **Spezielle Erfahrungen** bieten sich natürlich verschiedenste Natur- und körperliche Talente an, ebenso Magiekunde oder Geschichtswissen. Insgesamt können Sie bis zu sieben Spezielle Erfahrungen pro Held verteilen.



ANHANG I: PERSONEN

Die hier beschriebenen Personen spielen während des Abenteuers eine wichtige Rolle. Vergewärtigen Sie sich also vor allem die Motivation und das Verhalten dieser Charaktere. Im Besonderen gilt das für Bukhar/Teclador, an dessen wahrer Existenz die Spieler möglichst lange herumräteln sollten.

BUKHAR / TECLADOR

Die wichtigsten Informationen zum Geschichtenerzähler Bukhar bzw. dem Drachen, der sich hinter der menschlichen Fassade verbirgt, finden Sie im Vorspann auf Seite 5 sowie in der Einleitung dieses Abenteuers auf den Seiten 8ff.

Warum er die Helden in die Gorische Wüste begleitet, ist ihm zunächst selbst ein Rätsel. Je mehr sich die Helden jedoch dem Ort des Geschehens nähern, desto mehr wird seine Erinnerung angeregt. Hinweise dazu finden Sie jeweils in den Abschnitten **Bukhars Erinnerung**. Bukhar sollte den Helden zu Beginn deswegen rätselhaft vorkommen, weil er als offenkundiger Mann des Geistes den Umgang mit dem Stahl so gut beherrscht. Das sollte sie auch eine Zeitlang davon abhalten, in ihm einen Magier zu sehen. Weitere Besonderheiten sind jeweils in den Abschnitten **Bukhars Verhalten** beschrieben.

TECLADORS / BUKHADORS WERTE ALS MENSCH

Alter: wirkt wie Mitte 30 **Größe:** 1,63 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** blaugrau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Geschichtensammler und Kämpfer, extremes Gedächtnis, zeigt keine Gefühlsregungen



UND WEITER?

Sollte Liscom durch den Sphärentunnel geflohen sein, wird er einige Zeit in Selem untertauchen und schließlich wieder einen Trupp Verehrer der Echsen-götter um sich scharen und neues Unheil stiften. Vielleicht begegnen sie ihm in einem späteren Abenteuer. Er wird dann auf die Helden sicherlich nicht gut zu sprechen sein.

Wenn er dagegen besiegt und getötet wird, nimmt das Schicksal so seinen Lauf, wie es die aventurische Geschichte vorgezeichnet hat – erst dann ist der Diener jenseits des Todes in der Lage, seinen Meister außerhalb des Tode zu rufen.

Aber die Geschichte der Sieben Gezeichneten und ihrer Widersacher ist wahrlich zu lang, um sie hier zu erzählen ...

Eigenschaften: MU 17, KL 16, IN 18, CH 15, FF 13, GE 16, KO 21, KK 20; SO 6; vollständig immun gegen Krankheiten und Gifte, Eisern, Zäher Hund, Eidetisches Gedächtnis, Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente

Talente und Sonderfertigkeiten: sehr viele Wissenstalente meisterlich bis vollendet (v.a. Geschichtswissen, Geographie, Sagen/Legenden, Sternkunde), körperliche Talente meisterlich bis vollendet, v.a. Sinnenschärfe 16, Selbstbeherrschung 18, spricht verschiedenste Sprachen (tulamidischer Raum, bekannte Verkehrssprachen, Ur-Tulamidya etc.); Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Beidhändiger Kampf II, Finte, Kampfgespür, Kampfflexe, Klingentänzer, Meisterparade, Schnellziehen, Todesstoß, Wuchtschlag

Zauberfertigkeiten: zunächst keine; später eine dem IGNIFAXIUS ähnliche Feuer-Entladung, Sobald er sich seines Wesens bewusst ist, steigen seine geistigen Eigenschaftswerte auf 20, und er kann dann alle menschlichen Zauber einsetzen.

Amazonensäbel:

INI 21+2W6 **AT** 20 **PA** 20 **TP** 1W6+6 **DK** N

Wurfwaffen: **INI** 20+2W6 **FK** 26 **TP** je nach Waffe

LE 55* **AE** um 120 **AU** 120 **WS** 13 **RS** 4*

MR 18 **GS** 9

*) In seiner menschlichen Form weist Teclador einige weitere Besonderheiten auf: Er regeneriert pro Nacht 4W6 Lebenspunkte und seine Haut verfügt über RS 4.

Bukhar trägt außer seiner Kleidung, seinen Säbeln und einem kleinen Ausrüstungspaket nichts bei sich.

TECLADORS WERTE ALS DRACHE

Wollen Sie sie wirklich wissen? Teclador ist einem Halbgott ähnlich, vielleicht stünde er gar über ihm. Auf jeden Fall ist er, auch in einer für ihn ungünstigen Ausgangslage, weder von den Helden noch von Liscom und seiner gesamten Gruppe zu besiegen.

LE: wie der Wind über der Khom
Alter: wie die Felsen vor Charypsso
Länge: 60 Schritt
Schuppenfarbe: verschiedene Blautöne, hellblau am Bauch und der Flügelunterseite, tiefes Kobaltblau am Rücken und der Flügeloberseite, schwarzer Kamm
Augenfarbe: golden

BUKHADORS WERTE ALS DRACHE

Falls Sie sich entschieden haben, dass nur ein Diener Tecladors in der menschlichen Hülle steckt, so ist dies der Purpurwurm Bukhador. Die Werte eines Purpurwurms finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica** auf Seite 85. Verwenden Sie die Werte eines 1.200 Jahre alten Exemplars, jedoch mit Eigenschaftswerten am oberen Rand der Skala.

Eigentlich sollten die Werte zwar keine Rolle mehr spielen, aber es kann ja sein, dass Sie den Drachen im Großen Finale als 'Joker' einsetzen wollen.

LISCOM VON FASAR

Liscom ist eine eindrucksvolle Gestalt: schlanker, gewandter Körper, lange schwarze Haare, Kaiser-Reto-Bart, stets gepflegt gekleidet, mit ansprechenden Gesichtszügen und wohlklingender Stimme. Das Funkeln in seinen Augen zeugt von Selbstbewusstsein und Stolz – ein typischer Tulamide also, eine rahjagefällige Gestalt zudem. Man sieht ihm nicht im geringsten an, dass er ein Fanatiker ist – kein Irrer, kein 'verrückter Wissenschaftler', sondern einfach ein gewissenloser Mensch, der zur Durchführung seiner Ziele über Leichen geht, die zu zählen er sich nicht die Mühe macht.

Liscom ist ein Kind der Stadt Fasar. Aus einer wohlhabenden Händlerfamilie stammend, verbrachte er seine Kindheit unbeschwert im heimischen Palast und auf Reisen durch Mhandistan. Seine magische Begabung entdeckte er im Alter von elf Jahren selbst, und er konnte es durchsetzen, dass er nicht das väterliche Geschäft übernahm, sondern sowohl an der Fasarer Akademie als auch von einem Hauslehrer in den arkanen Künsten ausgebildet wurde. Zwischen seinem neunzehnten und dreiundzwanzigstem Lebensjahr unternahm Liscom mehrere ausgedehnte Reisen, vor allem durch den aventurischen Süden. Auf einer dieser Reisen stieß er auf ein Kloster der Borbaradianer. In seinem Tagebuch schreibt er, dass er lange, abendfüllende Diskussionen mit den Anhängern des Dämonenmeisters über den wahren Weg zur Magie gehabt habe.

Als er von dieser, seiner letzten großen Reise zurückkehrte, war er bereits überzeugter Borbaradianer. Noch im selben Jahr besuchte er die Pentagramm-Akademie zu Rashdul, um sein Wissen in Beschwörungstechniken zu erweitern. Nach Fasar zurückgekehrt, widmete er sich dem Studium noch verbliebener Urschriften von Borbarad, wobei er unter anderem einige verlorene Formeln aus dieser Zeit rekonstruieren konnte und auch Beschreibungen von Borbarads Festung fand.



In den folgenden Jahren brachte er es in Fasar zu Ruhm und Ehre, ja er stieg sogar zum stellvertretenden Akademieleiter auf. Seine borbaradianische Überzeugung wurde ihm hier jedoch zum Verhängnis, als er sich mit Thomeg Atherion anlegte, der im Borbaradianer-Wesen nicht mehr als eine "elende Kriecherei" sieht. Nach mehreren heftigen Debatten wurde er von allen Akademieämtern ausgeschlossen und sogar wegen seines "schädlichen Einflusses" gänzlich von der Akademie verbannt.

Im Jahre 1000 BF unternahm er eine Expedition in die Gorische Wüste, die ihn schließlich zum Nebeltal führte. Die Entdeckung des Sphärentunnels ermöglichte ihm, hier eine feste Basis einzurichten. Er hielt sich in den folgenden Jahren häufig in Selem auf, wo er alte Stelen und die Pergamente der Silem-Horas-Bibliothek konsultierte und viel über echsische Zauberkünste und das Wesen der Leviatanim und Ssrkhrsech im erlernte.

Seit nunmehr zwei Jahren wohnt er im Nebeltal und begibt sich nur noch auf kurze Ausflüge nach Selem. In diesen zwei Jahren hat er seine Meisterformel perfektioniert – die Beschwörung, die den Geist Borbarads aus den Sphären zurückholen und wieder in einen Körper bannen soll.

Falls die Helden die Gelegenheit haben, sich mit Liscom zu unterhalten, werden sie von seiner Freundlichkeit sicherlich überrascht sein. Er bietet ihnen sogar an, sie zu verschonen, wenn sie die Seiten wechseln. Von seinem Vorhaben lässt er sich jedoch nicht abbringen. Er ist in seinem Glauben an die Notwendigkeit der Rückkehr Borbarads (den er als Sohn der von ihm verehrten Götter H'Szint und Ssad'Navv und somit als Gott ansieht) unerschütterlich. Er ist jedoch so klug, aufzugeben und sein Heil in der Flucht zu suchen, wenn sich der Widerstand der Helden und des mit ihnen verbündeten Drachen als zu groß erweist.

Einige Zitate:

(falls die Helden sich in einer misslichen Situation befinden): "Ich bin tief betrübt, dass ich Euch jetzt töten muss. Ihr habt Eure Chance gehabt und sie nicht genutzt. Wie dem auch sei, die Rückkehr des Meisters steht über allen anderen Dingen. Bedauerlich, dass Ihr sie nicht mehr erleben werdet."

(zu den Helden, auf den Vorwurf der Sklavenhaltung): "Natürlich unterhalte ich Diener, Sklaven, wenn Ihr so sagt. Was ist daran so verwunderlich?"

(zu Teclador): "Auch Ihr werdet den Willen Ssad'Navvs nicht aufhalten können, Herr Teclador. Von Euch hätte ich eigentlich etwas mehr Respekt gegenüber Euren Gottheiten erwartet."

(zu einem Magier in der Heldengruppe): "Wir müssen die arkanen Künste wieder um ihrer selbst Willen betreiben und entwickeln, wie es uns Borbarad gelehrt hat. Wir dürfen dabei keine Einschränkungen akzeptieren. Nur so können wir die Menschheit weiter voranbringen. Das sollte Euch doch klar sein, Collega."

Alter: 41 Jahre

Größe: 1,77 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Beherrscher und Dämonologe, kompetenter Limbuszauberer und Chimärologe, überzeugter Borbaradianer (ausdrücklich *kein* Paktierer, und auch im Notfall würde er stets die Flucht einem Pakt vorziehen)

Eigenschaften: MU 16, KL 17, IN 15, CH 15, FF 14, GE 14, KO 14, KK 13; SO 11; Arroganz 6, Goldgier 4, Neugier 6, Affinität zu Dämonen

Talente und Sonderfertigkeiten: verschiedenste Wissenstalente 12+, Alchimie 18, Sinnenschärfe 11, Selbstbeherrschung 11, Gaukeleien 9, Überreden 8, Überzeugen 11, verschiedenste Sprachen; Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Finte, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfflexe, Meisterparade, Schnellziehen, Todesstoß; größere Anzahl magischer Sonderfertigkeiten nach Bedarf

Zauberfertigkeiten: zumindest meisterlich in den Hauszaubern und Zauberfertigkeiten des 'Harten Zweiges' der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar (Analys, Attributo, Band und Fessel, Bannbaladin, Beherrschung Brechen, Blick in die Gedanken, Fulminictus, Horriphobus, Imperavi, Klarum Purum, Memorabia, Odem, Paralysis, Pentagramma, Respondami, Schleier der Unwissenheit, Sensibar, Somnigravis, Widerwille), denen des 'Dämonischen Zweiges' der Pentagramm-Akademie Rashdul (Geisterbann, Geisterruf, Invocatio Maior und Minor, Nekrophia, Skelettarius, Pandaemonium, Steinwandle, Unitatio), in Arcanovi, Chimaeroform, Transversalis und in fast allen borbaradianischen Formeln, kompetent in allen gildenmagischen Standardzaubern (darunter u.a. Armatutz und Gardianum)

Magierstab: INI 18+1W6 AT 13 PA 17 TP 1W6+1 DK NS

Langdolch: INI 18+1W6 AT 18 PA 12 TP 1W6+3 DK H

LE 36 AE 72 AU 36 WS 7 RS 1 MR 11 GS 8

Zum Zeitpunkt des Großen Finales ist Liscom mit folgenden Tränken und Artefakten ausgerüstet, die er wahrscheinlich auch anwenden wird: Zauberstab mit den Stabzaubern Ewige Flamme, Seil des Adepten, Kraftfokus, Modifikationsfokus, Merkmalsfokus Beschwörung, Zauberspeicher, Flammenschwert und Apport; magischer Langdolch mit AT+1, TP+1; Spiegelamulett (auf Basis des INVERCANO; reflektiert 3x Zauber mit den Merkmalen Form, Eigenschaften oder Schaden auf den Angreifer zurück), Amulett, das ihm die Kontrolle über den Dharai gibt und diesen auf Dere bindet, Stirnreif zur Kontrolle der Sklavenbänder, 1x Willenstrunk D (MR +3 für 7 SR), 1x Heiltrank C (2W6+4 LeP), 1x Zaubertrank C (3W6 AsP), 1 Phiole mit Schwarzem Lotos

Er trägt ein weites Beschwörungsgewand und darüber einen Schultergurt mit verschiedenen Taschen, an dem auch ein großer Schlüsselbund befestigt ist.

KURUN

Der stets gut gelaunte Zwerg ist das einzige Lebewesen, dem Liscom auch ohne Beherrschungszauber Vertrauen schenkt. Kurun stammt aus den Beilunker Tunneln, die er wegen einer Sippenfehde verlassen musste. Er wanderte einige Jahre als reisender Mechanikus umher und begegnete so vielen einflussreichen Adligen und Gelehrten. Als Baumeister in Fasar lernte er Liscom kennen – und die Möglichkeit, auch als Nichtmagier die Zauberkünste zu erlernen. Er ist mittlerweile seit zehn Jahren überzeugter Borbaradianer und arbeitet mit ganzem Herzen mit Liscom zusammen, um die Rückkehr des "Meisters" zu ermöglichen.



Kurun ist in erster Linie für das Bergwerk und die Verhüttung des Mindorits verantwortlich. Von ihm stammen auch viele der neueren Konstruktionen im Tal, so die Brücke zum Turm, die Hebewerke und der Aussichtsturm. Er ist den Minensklaven gegenüber freundlich und hilfsbereit, aber nichtsdestotrotz fest entschlossen, seine Aufgabe zu erfüllen – und dafür müssen halt Opfer gebracht werden.

Einige Zitate:
(zu den Sklaven): "Los, Jungs, bewegt mal Euren Arsch, dann haben wir's gleich geschafft. Dann kriegt jeder 'ne Extraration Rum."
(zu den Helden, wenn sie sich als Bekannte Liscoms ausgeben): "Was macht Ihr denn hier? Freunde vom Meister? Na, dann kommt mal mit. Ja, sofort."
(zu Liscom): "Meister, alle Vorkehrungen sind zu Eurer Zufriedenheit getroffen. Das Werk kann beginnen."

Alter: 97 Jahre

Größe: 1,33 Schritt

Haarfarbe: graublond

Augenfarbe: hellbraun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Schmied, Konstrukteur und Bildhauer, überzeugter Borbaradianer

Eigenschaften: MU 14, KL 14, IN 13, CH 12, FF 16, GE 14, KO 15, KK 15; SO 6; Dämmerungssicht, Goldgier 4, Neugier 7, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Unfähigkeit Schwimmen, Vorurteile (konservative) Zwerge 6

Talente und Sonderfertigkeiten: Sinnenschärfe 12, Geographie 10, Holzbearbeitung 12, Mechanik 15, Gesteinskunde 10, Hüttenkunde 15, Grobschmied 12, Feinmechanik 15, Steinmetz 10; Gabe Zwergennase 11; Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Linkhand, Meisterparade, Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenlose Kampftechnik Mercenario

Zauberfertigkeiten: Brenne toter Stoff 11, Hartes Schmelze 9, Weiches Erstarre 7, Höllenpein 8, alle anderen Borbaradianer-Sprüche 4

Lindwurmschläger:**INI** 10+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** HN**Leichte Armbrust:** **INI** 11+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+6**Ringen:** **INI** 10+1W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H**LE** 41 **AU** 48 **WS** 8 **RS** 3 **MR** 9 **GS** 6

Wenn die Helden auf Kurun treffen, trägt er folgende Gegenstände bei sich: seine Axt, einen Dolch, ein großes Horn, einen Brotbeutel, eine Feldflasche mit Wein, einige Rollen Pergament mit verschiedenen Bauzeichnungen, einen Heiltrank D sowie ein Amulett, das mit einem GARDIANUM (**LCD 92f.**; im Wert von 30 AsP; auch mit Variante *Schutz gegen Zauber*) geladen ist.

RAFIM

Rafim stammt aus der Oase Hayabeth und verdient sein Geld seit dem zarten Alter von 12 Jahren als Karawanenbegleiter. Die Helden treffen ihn auf der Gauklerwiese, wo er gerade stolz davon erzählt, wie er vier Gauklerfamilien samt ihren Wagen und Pferden durch die Linien der alanfanischen und novadischen Heere geschleust hat.

Rafim ist – wenn man seinen eigenen Aussagen Glauben schenken darf – der beste Karawanenführer diesseits des Raschtulswalls. Trotz seiner geringen Größe, seines leichten Bauchansatzes und der ersten Geheimratsecken ist er mit seinen bunten Gewändern, seinem blutroten Turban und seinem mächtigen Khunchomer eine eindrucksvolle Gestalt. Hinzu kommt, dass er reden kann wie ein Wasserfall – in blumigem Tulamidisch, gestelztem Garethi und sogar einigen Brocken Thorwalsch.

Rafim hat vor nichts und niemandem Angst – so lange keine Zauberei im Spiel ist. Dann jedoch gerät er in regelrechte Panik, befingert seine schätzungsweise zwei Dutzend Amulette, beginnt, unverständliche Schutzformeln zu brabbeln und neigt in schlimmen Situationen sogar zu spontaner Blasenentleerung. Sollte es so weit kommen, ist ihm dies natürlich extrem peinlich, denn er hat nicht nur einen Ruf als Karawanenführer, sondern auch als Schürzenjäger zu verlieren.

Rafim wird die Gruppe auf jeden Fall bis zum Fuß der Gorischen Wüste begleiten, wobei er sich in der Wildnis und bei Begegnungen mit Karawanen, Räubern oder Dorfbewohnern in der Tat als ausgesprochen kompetent erweist. Ob er mit den Helden den Aufstieg wagt, hängt davon ab, ob sie ihn wie einen Kameraden oder nur wie einen Mietling behandelt haben. Falls er sich mit der Gruppe in die rote Öde wagt, sollten Sie ihm den Mut der Verzweigung zugestehen und ihn seine Angst vor Zauberei – zumindest in lebenswichtigen Situationen – überwinden lassen.

Spielen Sie Rafim als einen typisch novadischen Draufgänger, der in den passendsten und unpassendsten Situationen eins der 99 Gesetze oder einen klugen Sinnspruch zitiert, ein wenig auf weibliche Helden und auf Ungläubige herabsieht, mit seinem Khunchomer stets in vorderster Reihe kämpft, auf seinem Goldfelser Hengst *Dschinn* wahre Wunderdinge vollbringen kann – und der von seinem Aberglauben in eisernem Griff gehalten wird.

Einige Zitate:

(*im Kampf*): “Frauen, Kamele und Zauberer in Deckung! Kämpfer zu mir! Für Rastullah!”

(*bei Verhandlungen mit Händlern am Wegrand*): “Wenn Du Sohn eines Haufens Kamelmist uns nicht sofort dein abgestandenes Brackwasser für zwei Zechinen überlässt, dann soll sich dein Haupt mit Furunkeln überziehen, bei Rastullah!”

(*zu einem Helden mit Rapier oder Degen*): “Das soll eine Klinge sein, Bruder? Bei uns in Hayabeth benutzen die Frauen so was als Stricknadeln.”

(*falls die Helden sich einem Einheimischen gegenüber falsch verhalten haben, auf tulamidisch*): “Entschuldigt die Worte meiner ungläu ... äh ... auswärtigen Begleiter. Sie sollten keine Beleidigung für Euch, einen Sohn der Weisheit, sein.”

(*wenn er mit finsterner Zauberei konfrontiert wird*): “Uglgl ... Gaga ... Hrrmpf ...”

Alter: 31 Jahre **Größe:** 1,74 Schritt

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Karawanenführer, durchschnittlicher Frauenheld, hochgradig abergläubisch

Eigenschaften: MU 15, KL 11, IN 13, CH 13, FF 12, GE 15, KO 13, KK 13; SO 7; Aberglaube 8, Arkanophobie 10, Jähzorn 5, Hitzeresistenz, Raumangst 3, Richtungssinn

Talente und Sonderfertigkeiten: Betören 7, Überreden (Feilschen) 9 (11), Fahrtensuchen 14, Sinnenschärfe 12, Orientierung 14, Wildnisleben 10; Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Wuchtschlag, Waffenlose Kampftechnik Unauer Schule

Khunchomer: **INI** 12+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N**Waqqif:** **INI** 10+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **DK** H**Ringen:** **INI** 12+1W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP(A)** 1W6 **DK** H**LE** 33 **AU** 38 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8

Rafim führt eine komplette Wildnisausrüstung, seinen Khunchomer, einen Krummdolch und schätzungsweise 15 Amulette mit sich.



ANHANG II: MONSTRÖSITÄTEN UND ARTEFAKTE

DER DHARAI (WdZ 211)

Bei diesem Dämonen handelt es sich um einen extrem kräftigen 'Arbeitsdämonen' aus der Domäne Lolgramoths. Der Dharai ähnelt einem schwarzgrauen Gallertklumpen von etwa drei mal zwei mal zwei Schritt Größe. Auf seinem blasenübersäten Rücken erheben sich zwei nach vorne gebogene, schleimtriefende Hörner. Augen, Extremitäten oder Fresswerkzeuge sind nicht zu erkennen. Dieses Wesen kann seine Form nach Belieben verändern, um Scheinarme und -füße auszubilden oder steile Wände zu erklettern.

Liscom hat den Dharai für Transport- und Wachzwecke beschworen und gebunden. Außerdem ist er derjenige, der seit einiger Zeit in der Umgebung der Gorischen Wüste Menschen verschleppt, unter anderem die Söhne der da Merinals. Der Dharai kämpft nur, wenn er angegriffen wird, auf Befehl von Liscom oder wenn er in seiner Kammer (**Liscoms Turm, K7**) überrascht wird.

Dharai

Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +4

Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 10

INI 4+1W6 **PA** 0 **LeP** 180 **RS** 3

Gallertentakel: **DK** HN **AT** 4 **TP** speziell (s.u.)

GS 4 **MR** 18 **GW** 12

Besondere Kampfregeln und -manöver: hat zwei Angriffsaktionen pro KR, kann diese aber nur für verschiedene Gegner aufwenden, Umschlingen/Zerreißen (Beim Umschlingen selbst erleidet das Opfer noch keinen Schaden, es bleibt ihm noch die Chance, sich selbst innerhalb einer KR mit einer KK-Probe +12 zu befreien oder von Freunden befreit zu werden, bevor der Dharai es in der nächsten KR in Stücke reißt (wofür er keine AT mehr würfeln muss) und 8W20 TP anrichtet), großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit I, Regeneration I, Schreckgestalt I

Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe, Lastentransport (KK 500), Manifestation, Wache

MINDORIUM

Mindorium ist ein hartes, sehr sprödes Metall, dessen Oberfläche je nach Lichteinfall in allen Regenbogenfarben glänzt. Es ist das am einfachsten zu gewinnende der fünf magischen Metalle (Mindorium, Arcanium, Endurium, Titanium und Eternium), leider auch das unberechenbarste, denn es entsteht, wenn Quecksilber von geballter Sphärenkraft (und das ist ein wenig mehr als einfach nur Astralenergie) durchströmt wird. Dadurch wird Mindorium oft zur Heimstätte für Geister und Dämonen. Dementsprechend verhält es sich auch mit seinen typischen Anwendungsgebieten: Gefäße für Dämonen und Elementargeister, Binden von Dämonen an die diesseitige Welt, Waffen gegen Geisterwesen aller Art.

Mindorit, das Mindoriumerz, ist außerordentlich selten und

lässt sich nur unter schwierigsten Umständen – allerdings ohne den Einsatz von Zauberei – verhüten. Anschließend kann es recht gut gegossen, aber nur schlecht geschmiedet werden – Amulette, Ringe, Siegel, auch Streitkolben aus Mindorium sind möglich, jedoch keine Klingen.

Da Mindorium so selten ist, kann man einen wahrhaft astronomischen Preis dafür verlangen, wenn man weiß, an wen man sich wenden muss: 200 Dukaten pro Stein Gewicht – Liscom besitzt insgesamt sicherlich 25 Stein.

Mehr zur alchemistischen und allgemeinmagischen Verwendung von Mindorium finden Sie im Band **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**, insbesondere auf den Seiten 114f.

DIE SKLAVENRINGE

Diese Armbänder und der dazugehörige Stirnreif sind ein Beispiel für die Anwendung von Mindorium. Allerdings ist das magische Metall nicht der wirkliche Schlüssel zu diesen mächtigen Artefakten, sondern nur Träger alter Arkanoglyphen (siehe **SRD 60ff.**).

Liscom verfügt über altes Wissen, was bestimmte Zeichen, Glyphen und Siegel der Macht angeht. Diese okkulten Zeichen, verbunden mit einem magischen Metall, ermöglichen es, bestimmte Zauber in Gegenständen zu speichern. Dies ist die Aussage der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen*, die aber im Jahre 1009 BF nur sehr wenigen (tulamidischen) Spezialisten vorbehalten ist. Viele der Sklavenarmreife hat Liscom allerdings bereits in der Mine und im Tal vorgefunden.

Im vorliegenden Fall handelt es sich um eine Kombination von *Bannkreis-/Schutzkreis*-Glyphen an den Wänden in der Mine (vergleiche **SRD 68f.**) und eine Abwandlung des *Fanals der Herrschaft* (**SRD 66**) auf Liscoms Stirnreif, die jeweils speziell auf die Träger der Sklavenarmreife wirken.

Der Träger eines Sklavenarmreifs ist dem Träger des Stirnbandes stets wohlgesonnen und wird ihn niemals angreifen. Außerdem kann das Opfer auch zu Handlungen gezwungen werden, die seinen sicheren Tod bedeuten. Dazu muss dem Beherrscher eine MU-Probe +5 gelingen und er muss 1 AsP aufwenden.

Die Armreifen werden in heißem Zustand auf den Arm aufgesetzt und lassen sich nur von einem erfahrenen Schmied wieder entfernen. Ihre Wirkung lässt sich mit einem EINFLUSS BANNEN (**LCD 75**) kurzfristig unterdrücken (Probe +12; 10 Minuten für jeweils 5 AsP) oder durch einen DESTRUCTIBO (**LCD 66**) permanent beenden. Wegen der unbekanntten Zauberei, die hier wirken, ist der Spruch um 3 Punkte erschwert; er kostet jedoch nur 15 ASP, davon einen permanent. Außerdem verlieren sofort alle Sklavenringe ihre Macht, wenn Liscom das Zeitliche segnet. Für die Helden sind sie dann höchstens noch wegen ihres Gehalts an Mindorium oder der unbekanntten Glyphen von Interesse.

Die Monolithen um das Tal herum tragen eine Variante des Ungesehenen Zeichens (**SRD 66**) in Kombination mit einem *Bannkreis*.

DIE LEUCHTENDEN KUGELN

Dies sind etwa anderthalb Spann durchmessende Kugeln aus klarem Glas von mehreren Stein Gewicht, in deren Inneren eine blau leuchtende Flüssigkeit einen etwa fingerdicken Metallstab umfließt. Die Kugeln geben ein Licht ab, das in seiner Helligkeit etwa einer hellen Kerzenflamme entspricht, aber bläulich und vollkommen gleichmäßig ist.

Wenn sie zerschlagen wird, was ohne weiteres möglich ist, fließt eine klare Flüssigkeit aus und das Leuchten hört schlagartig auf. Die Flüssigkeit ist schwer und ölig, dabei entzündlich und von leicht fischigem Geruch. Der Metallstab ist hohl (mit einer sehr dünnen Hülle) und mit einem Pulver gefüllt, das an den Enden des Zylinders jeweils aus Sand besteht, zur Mitte hin aus reinem Mindorium. Sowohl die Flüssigkeit als auch das Mindoriumpulver sind leicht magisch, wie es für naturmagische Materialien typisch ist.

Auch über eine Sonnenwende hinaus behält eine Kugel ihr Leuchten bei. Es würde deutlich länger als ein Menschenleben dauern, bis man eine leichte Abnahme der Helligkeit bemerkt. Für die Kenntnisse der Helden bleiben diese Kugeln ein Mysterium. Allenfalls bei der Flüssigkeit könnte ein Alchemist feststellen, dass das dichte Öl unter Lufteinfluss sein Volumen vergrößert, wobei Quecksilber ausfällt und die Flüssigkeit nun deutlich nach

altem Fisch riecht. Es gibt auf Dere nur wenige Orte, wo man diesen Kugeln erneut begegnen könnte: In den unterirdischen und vor allem untermeerischen Städten der Shakagra.

KARFUNKELSTEINE

»Von dero Karbunckeln. Der Karbunckel-Stein ist ein mineralisch Gewachs, so man findet im Haupte vom Drach und Lindt-Wyrm. Dieser Stein ist von nahezu unzerstoerbarer Haert, haerter noch als der Adamanth, und er funckelt im Lichte in allerley Farben, so auch manchen, die das Aug sonst nie erblicket. Es heiszt, dasz der Drach so maechtiger sey, wie seyn Karfunckel grosz. Darumb findet man ihn bey dem Tatzel-Wyrm auch gar nicht, waehrend er bey dem Hoehlen-drach gar eyne respectabel Groesz von fast eynem Hohlfinger erreychet. Wie grosz moegen sie dann erszt bey dem Keyser-Drach oder dem dreykoeffigen Wyrm (gantz zu schweygen vom Drach der Historie) seyn?

Seys drum, der Karbunckel haelt grosze Macht, sowohl, von sich auß, als man ihn auch als Gefaesz fyr allerley Zauberwerck nutzen thut. Man saget aber auch, dasz sich in ihm die Seel des Drach befindet, weshalb solch Zauberwerck oftmals gar ein eygen Leben zu entwickeln scheint.«

Zu drachischen Karfunkeln siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** (u.a. Seite 120).

ANHANG III: KARTEN, PLÄNE, HANDOUTS

ÜBER DIE GORISCHE WÜSTE

»Gegeben im Jahre 12 der Kaiserlosen Zeit zu Khunchom durch Barrado Shahrach, Geometer Ihrer Durchlaucht der Fürstin von Aranien, Mitglied der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft, Edler zu Anchopal, Hauptmann i.R. des II. Fürstlich Aranischen Reiterregiments. (...)

9. Rondra: Von Anchopal brachen wir auf mit sechsendreißig Gelehrten und Waffenknechten, einem Magus, einem wüstenerfahrenen Rastullah-Anbeter, einer Geweihten der Hesinde, vierzig Kamelen und Wasser und Proviant für vier Wochen. (...)

11. Rondra: Gestern stieg das Land noch sanft an, und die Reise war nicht übermäßig beschwerlich. Seit heute scheint es uns, als würde die Luft merklich kälter. Der Wind weht ständig von Südsüdost und treibt gelegentlich rollende Büsche und Staubfahnen vor sich her. Der Boden unter dem kargen Gras schimmert in rostigem Rot und stumpfem Gelbbraun. (...) Im Süden steigt das Land jetzt stärker an, wobei sich der Grund in wirren Formationen bricht, als sei hier früher Wasser geflossen oder die Felsen vom Winde angenagt. Hin und wieder finden wir auch einzelne Felsblöcke, wild in der Landschaft verstreut, als habe sie ein zorniger Zyklon geschleudert und dann vergessen (...)

13. Rondra: Wir kommen nur langsam voran. Viele der ansteigenden Schluchten winden sich wie Schlangen und enden dann im Nichts. Die Steilwände sind zernarbt wie nach schwerem Bombardement. Seit gestern haben wir kein einziges Tier mehr

gesehen, und auch der Bewuchs wird immer spärlicher. Wasser scheint es keines zu geben. Neben dem roten Sandstein finden wir gelegentlich auch Felsrippen und Türme aus dunklem Basalt, die dem Zahn der Zeit besser widerstanden haben (...)

16. Rondra: Am frühen Nachmittag fanden wir endlich den Weg nach oben. Auf einer natürlichen Brücke über eine finstere Klamm haben wir zwei unserer Kamele mit all ihren Vorräten verloren, als sie wohl hundert Schritt tief stürzten.

Wir befinden uns jetzt am Rande einer Hochebene, wohl dreihundert Schritt über dem Umland. Die Luft ist klar und eiskalt, was unseren Wüstensohn sehr erstaunte. Das Land ist eben bis zum Horizont, nur gelegentlich ragen in der Ferne basaltene Monolithen in die Höhe wie Finger oder verdorrte Hände. Der Wind weht jetzt von Südost – und, wenn uns unsere Sinne nicht trügen, von schräg oben. Es gibt keine Spur von Leben. Wir schlagen unser Lager auf (...)

17. Rondra: Wir sind dem Wind entgegenmarschiert, der uns in der Nacht ein unheimliches Lied gesungen hat. Das Marschieren ist schwieriger, als es der erste Blick verheißt, denn wir legen kaum eine Meile pro Stunde zurück (was ich aber nicht beschwören will, denn es ist schwierig, eindeutige Landmarken festzulegen). Was wie flaches Land aussieht, sind trügerische Staubsümpfe, die Mulden von einem und mehr Schritt Tiefe ausfüllen. Darüber strömt noch feinerer, roter Staub wie ein träger Fluss, getrieben

von jenem Wind. Gelegentlich senkt sich der Grund auch mehr denn zehn Schritt. Als wir eine solche Senke erkundeten, fanden wir unter dem Staub wärmere Luft, die abgestanden und nach Schwefel roch.

Der erste Monolith, den wir erreichten, hatte eine Höhe von fast dreißig Schritt, war annähernd von sechseckiger Grundfläche und bestand aus verwittertem Basalt, so dass er an eine Säule aus einem urtümlichen, längst vergessenen Boron-Tempel gemahnte. Das Land scheint weiterhin leicht anzusteigen (...)

18. Rondra: Die letzte Nacht war ein grausiges Erlebnis. Nicht nur, dass es bitterkalt war, so dass unserem Waffenknecht Germon zwei Zehen abfroren, nein, auch die Kamele fanden keine Ruhe, so als schleiche ständig ein Raubtier um das Lager herum. Dazu kommt das Heulen und Singen des Windes – wie ein Chor der Verdammten. Zu allem Überfluss fand der Wachhabende auf seinem Rundgang auch noch das Skelett einer riesenhaften Kreatur, dessen Knochen vom Staub blankpoliert und so dünn geschliffen waren, dass das Mondlicht hindurch schien.

Unser Feuerholz ist aufgebraucht, und auch unsere Wasservorräte stehen nicht zum Besten, so dass wir nun Kamelmist verfeuern und trotz des Staubes unsere Trinkgewohnheiten einschränken müssen. Ich habe mich entschieden, trotzdem weiterzumarschieren und im Süden den Abstieg zu versuchen.

Etwa um die Mittagsstunde erreichten wir eine gewaltige zersplitterte Basaltformation, die aus der Entfernung einer aus dem Boden ragenden, geballten Faust ähnelte. Beim Näherkommen fanden wir Spuren eines Bauwerks, dessen geschliffene Grundmauern wie aus dem schwarzen Basalt und dem roten Sandstein herausgewachsen schienen. Die Fundamente eines Turmes und mehrerer Nebengebäude konnten wir identifizieren, alles von riesenhafter Gewalt eingeebnet. An einigen Stellen fanden wir noch Reste von Zauberrunen. Unser Magus ist der festen Überzeugung, dass wir vor den Resten von Borbarads Festung stehen, und er befindet sich gerade in einem heftigen Streitgespräch mit Schwester Callyana, die zum sofortigen Verlassen dieses unheiligen Ortes mahnt. Der Wind kommt jetzt übrigens fast direkt von oben und ist auch stärker als bisher.

Später: Wir sind bis zum Einbruch der Dunkelheit noch eine Meile weit marschiert, um den grausigen Fund hinter uns zu lassen. Bei Nacht will ich nicht weiterziehen lassen, da wir gestern bereits ein Kamel in den Staubsümpfen verloren haben. Das Heulen des Windes zerrt an unseren Nerven, und wir vernehmen Modulationen, die sich wie Sprache anhören. Im Südwesten kann man einen sanften Hügel erkennen, der anscheinend von innen pulsiert und leuchtet. Die Sterne sind fast zum Greifen nahe.

Noch später: Eins unsrer Kamele hat sich losgerissen und ist in wilder Panik davon gestürzt. Auch alle anderen Tiere sind kaum zu beruhigen. Und das schlimmste von allem: Unser Magus ist verschwunden, offensichtlich, um die Ruinen von Borbarads Turm auf eigene Faust zu erkunden. Mögen die Götter ihm gnädig sein. Etwa drei Stunden nach Mitternacht verstummte übrigens das Heulen des Windes, nachdem es sich vorher zu einem urtümlichen Gebrüll gesteigert hatte. Der Wind beginnt aber jetzt langsam wieder einzusetzen, wobei er große Mengen von Staub aufwirbelt, die uns Sicht und Atem nehmen (...)

19. Rondra: Wir haben unseren Magus wiedergefunden, oder besser: seine Reste; sein Gesicht von Todesangst verzerrt, seine Hän-

de verkrampft – und ohne einen einzigen Tropfen Blut in seinen Adern, obwohl wir keine Wunde entdecken konnten (...)

Der Hügel, den wir letzte Nacht gesehen haben, bleibt verschwunden, also haben wir uns entschlossen, direkt nach Süden vorzustoßen, dem ewigen Wind und dem Staubstrom folgend.

21. Rondra: Häufige Basaltformationen. Westlich von uns ein Gebilde, das an eine Kralle erinnert, fast genau südlich davon ein gigantischer Turm, wohl eine halbe Meile im Durchmesser und sicherlich ebenso hoch. Stoßen immer häufiger auf Skelette. Der Staub hat unsere Stiefel blankpoliert und durchlöchert; die Beine der Kamele sind blutig gescheuert. Zwei der Tiere sind wild geworden und mit der Ausrüstung davon. Unser Wasser reicht noch für sechs Tage (...)

22. Rondra: Haben den Südrand erreicht und schauen auf die Gorische Steppe hinunter, die uns gegen das, was hinter uns liegt, wie ein blühendes Paradies anmutet. In der Nähe des dämonisch drohenden Turmes wurden wir von einer riesigen Spalte überrascht, die uns Schwester Callyana und zwei Kamele forderte. Wir haben zwei Waffenknechte abgeseilt, die berichteten, dass es unter dem Staub wohl mehrere hundert Schritt in die Tiefe ginge. Kein Abstieg zu erblicken. Wir machen uns gegen Westen auf (...)

26. Rondra: Vor uns erhebt sich ein gigantisches Tor aus Basalt, offensichtlich natürlichen Ursprungs, aber bestimmt fünfzig Schritt hoch. Darunter beginnt eine Klamm. Wir steigen hinunter (...)

Später: Nach etwa vierzig Höhengritten Abstieg haben wir einen Talkessel erreicht, an dessen Ostwand sich ein poliertes, doppelflügeliges Basalttor erhebt, das in den Berg führt. Beide Flügel tragen das Symbol des Raben. Ich glaube, das Werk des Heiligen Khalid al'Ghunar gefunden zu haben. In Abwesenheit der Geweihten habe ich die Rituale durchgeführt, aber zu einer würdigen Andacht ist niemand mehr in der Lage. Die Klamm führt weiter nach unten (...)

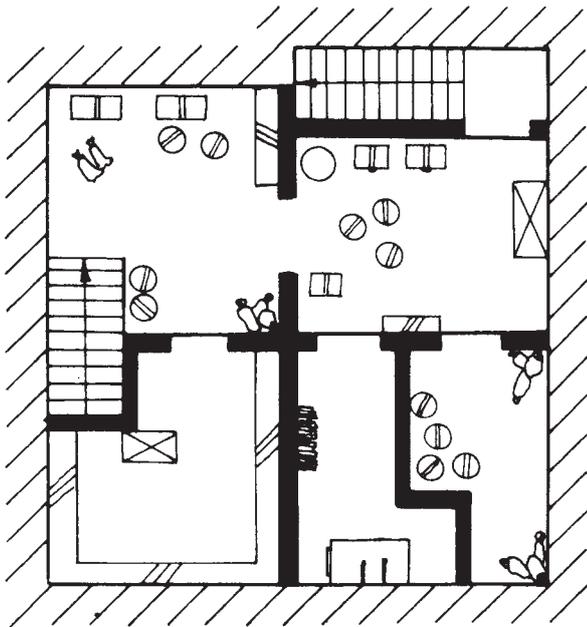
Später: Ich glaube, wir haben es geschafft, wenn wir auch an Körper und Seele gelitten haben. In der Klamm heult der Wind wie eine missgestimmte Orgel oder ein waidwundes Tier. Auch gibt es dort Geister, viele Gespenster und Erscheinungen, wie die Reste einer großen Armee. Bosik und Ferlana sind schreiend davon gerannt. Jetzt sind wir unten, nach bestimmt zweihundert Mannshöhen. Das letzte Stück müssen wir klettern. Wir werden die Kamele zurücklassen. Unter uns erkennen wir ein breites Tal mit spärlich bewachsenen Hügeln am anderen Ende (...)

27. Rondra: Allen Göttern sei Dank. In den Hügeln haben wir ein sandiges Wasserloch gefunden. Nördlich von uns dräut die steile Wand des Tafelberges, an deren Fuß Basaltsäulen wie ein Korsett oder Schiffsspanten aufragen. Immer wieder die sechseckigen Formen. Tiere haben wir noch keine gesehen; das Heulen des Windes dauert an, und ich werde es wohl bis an mein Lebensende nicht aus meinen Ohren verlieren (...)

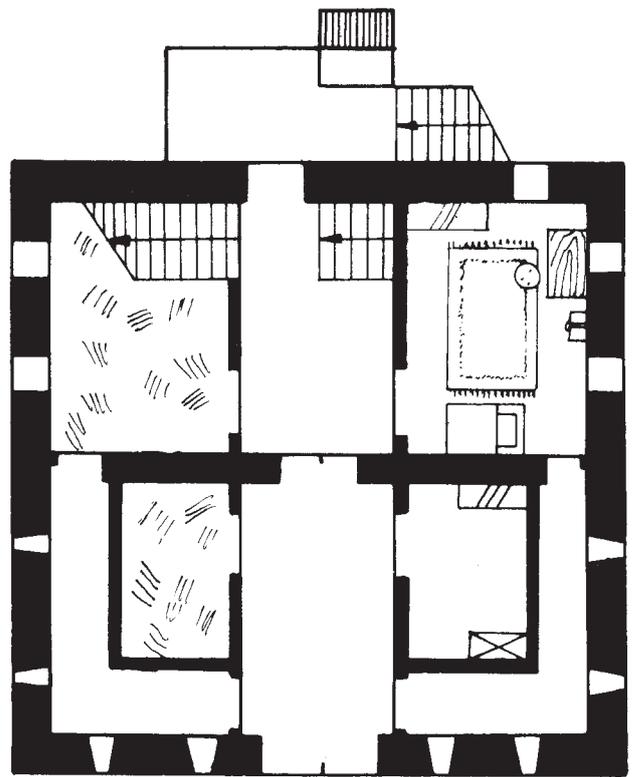
5. Efferd: Wir 19 haben Mherwed erreicht, wo man uns zuerst für Räuber und Wegelagerer hielt. Selten erschien mir eine solche Anhäufung von Lehmhütten und Kameldung so lieblich. Wir werden mit einem Treidelkahn nach Khunchom fahren, und niemand wird mich mehr dazu bewegen, auch nur einen Schritt in diese götterverlassene Gegend zu setzen!«

—Bericht des Landvermessers Barrado Shahrach aus dem Jahre 914 BF. (Meister Shahrach rüstete übrigens 13 Jahre später eine weitere Expedition in die Gor aus und ist seitdem verschollen.)

LISCOMS TURM I

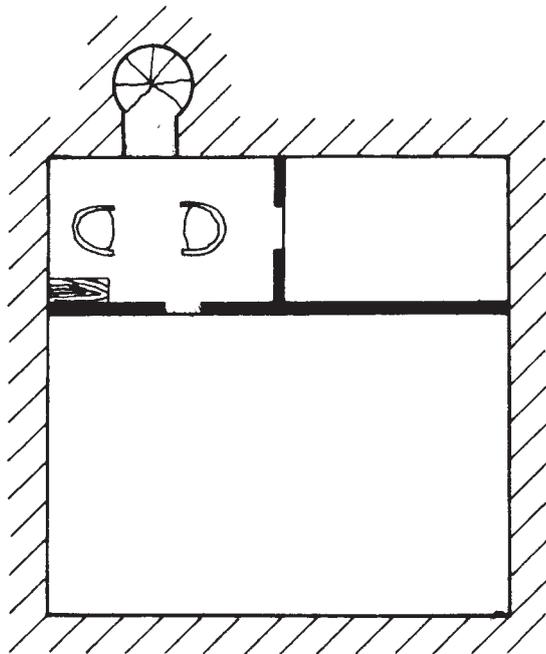


1. Kellergeschoß

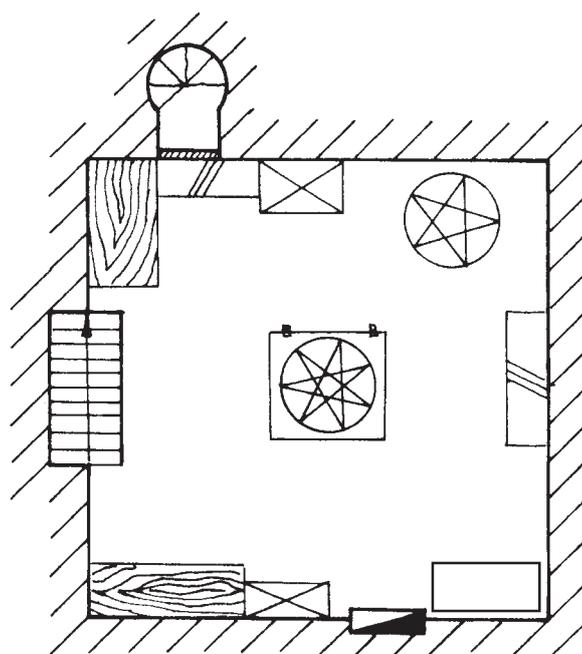


Erdgeschoß

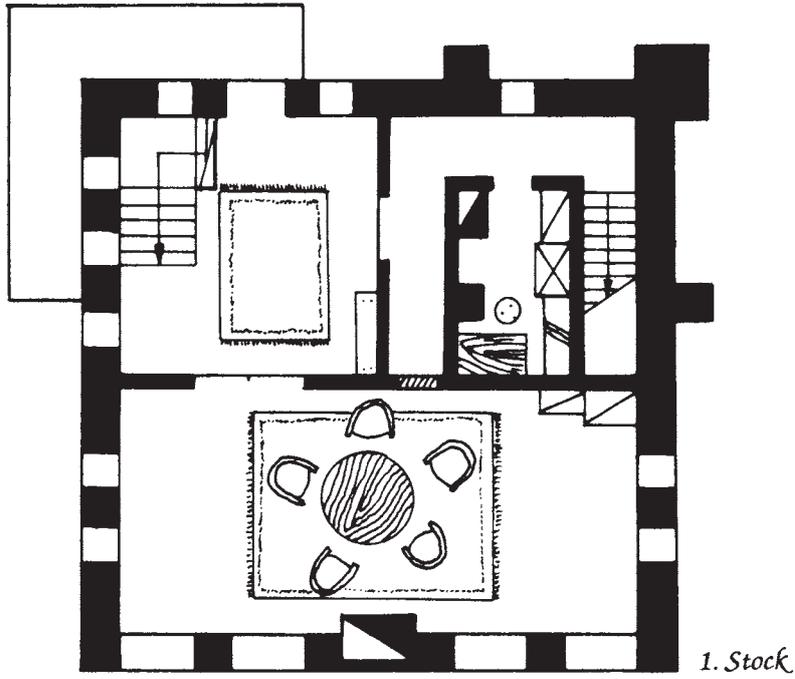
1 Schritt



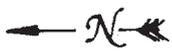
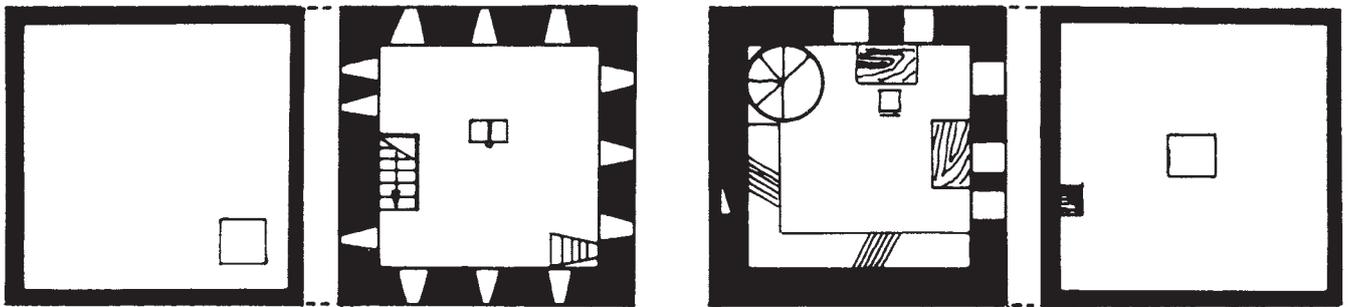
3. Kellergeschoß



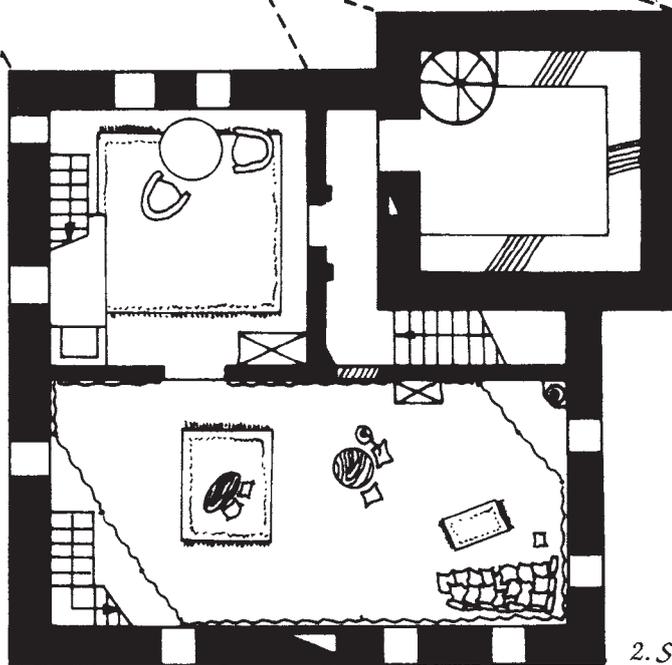
2. Kellergeschoß



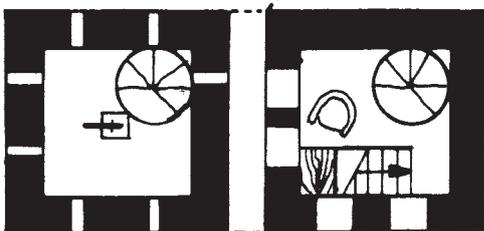
1. Stock



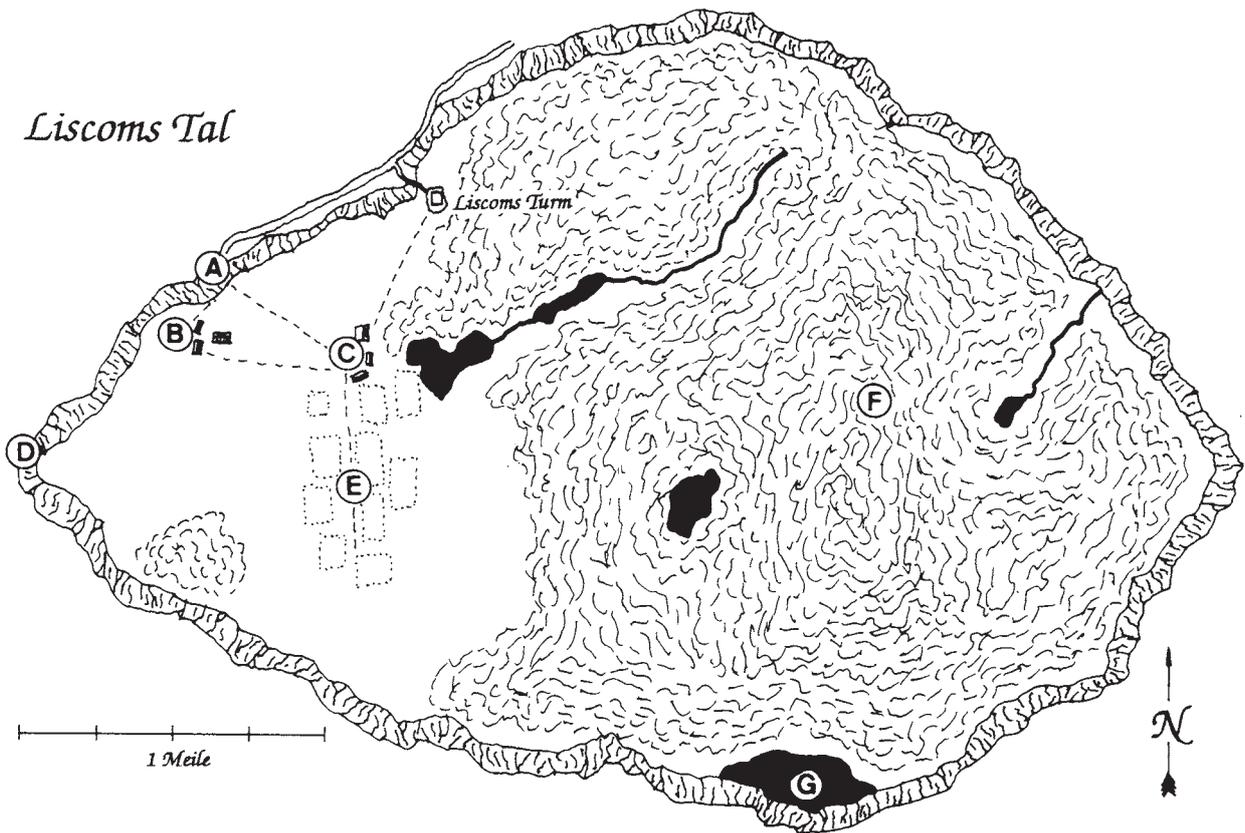
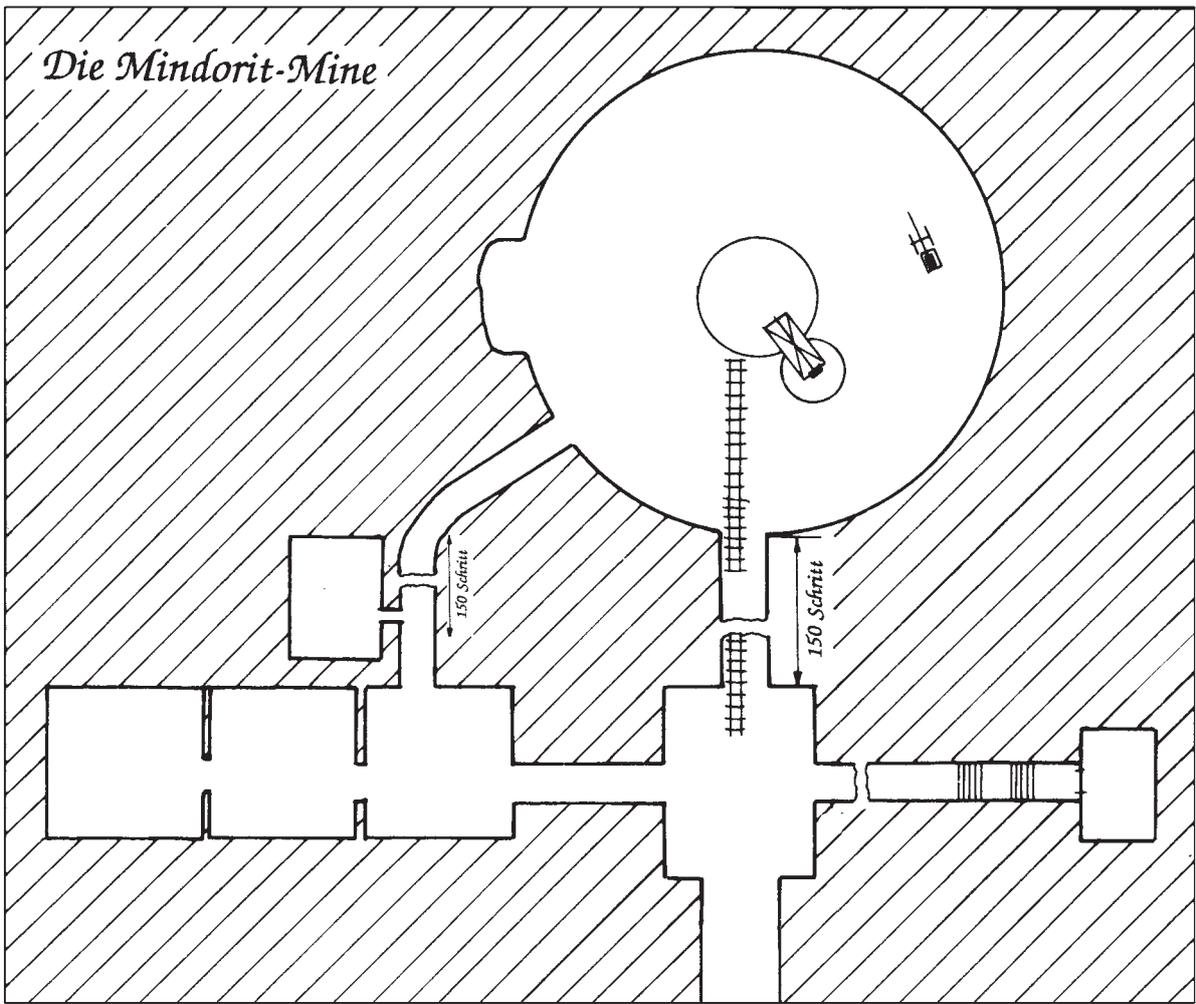
1 Schritt



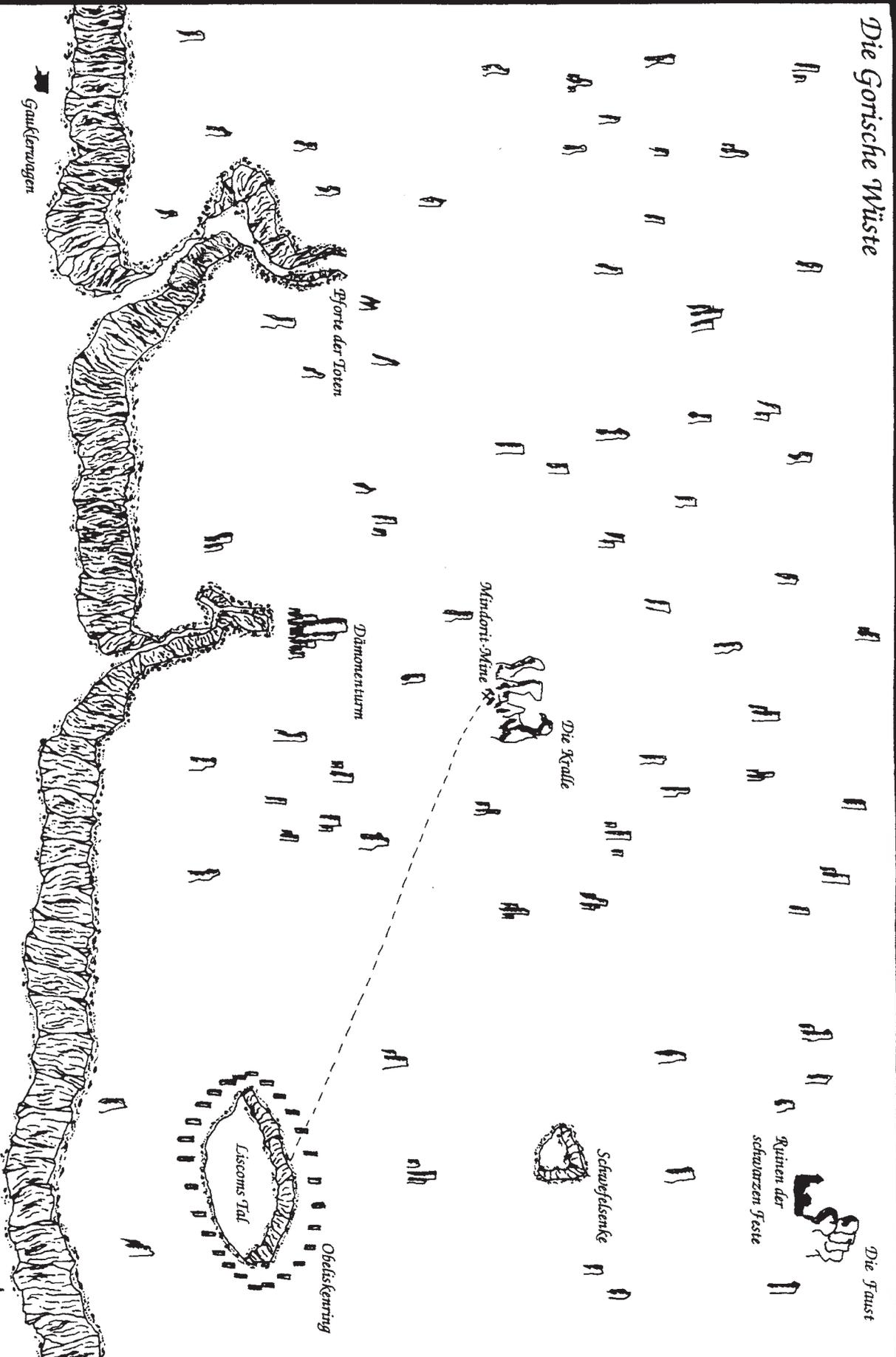
2. Stock



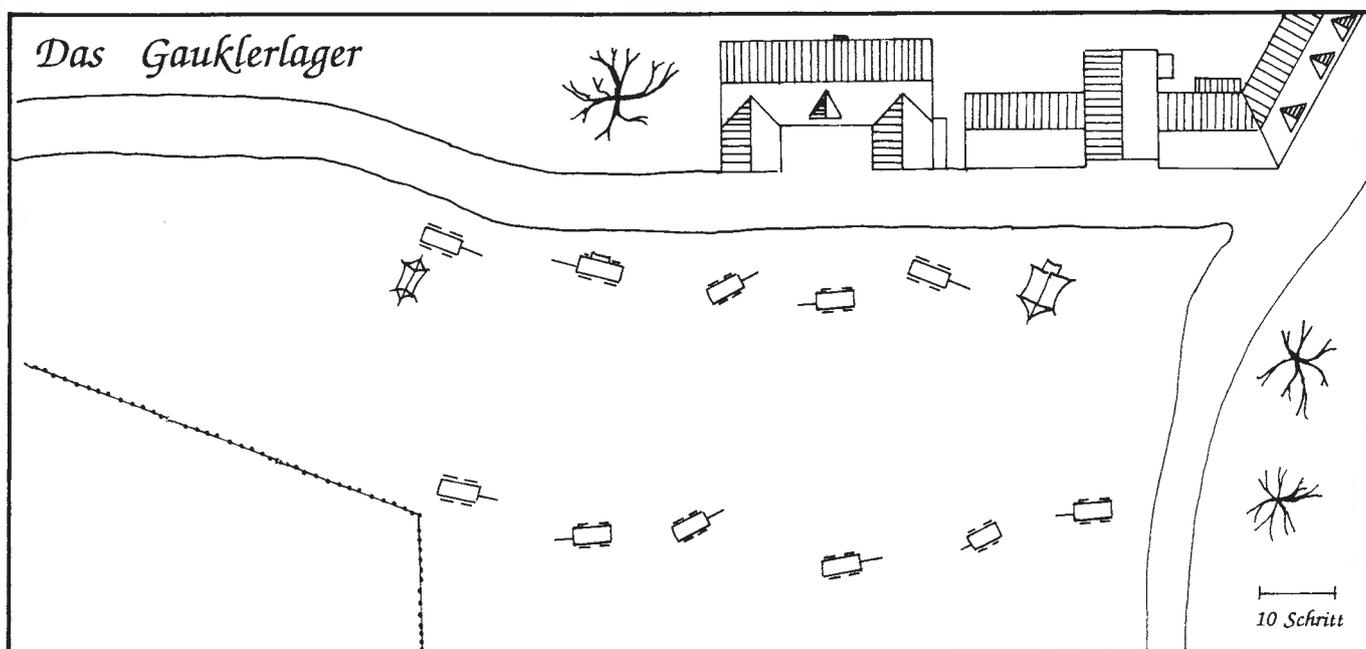
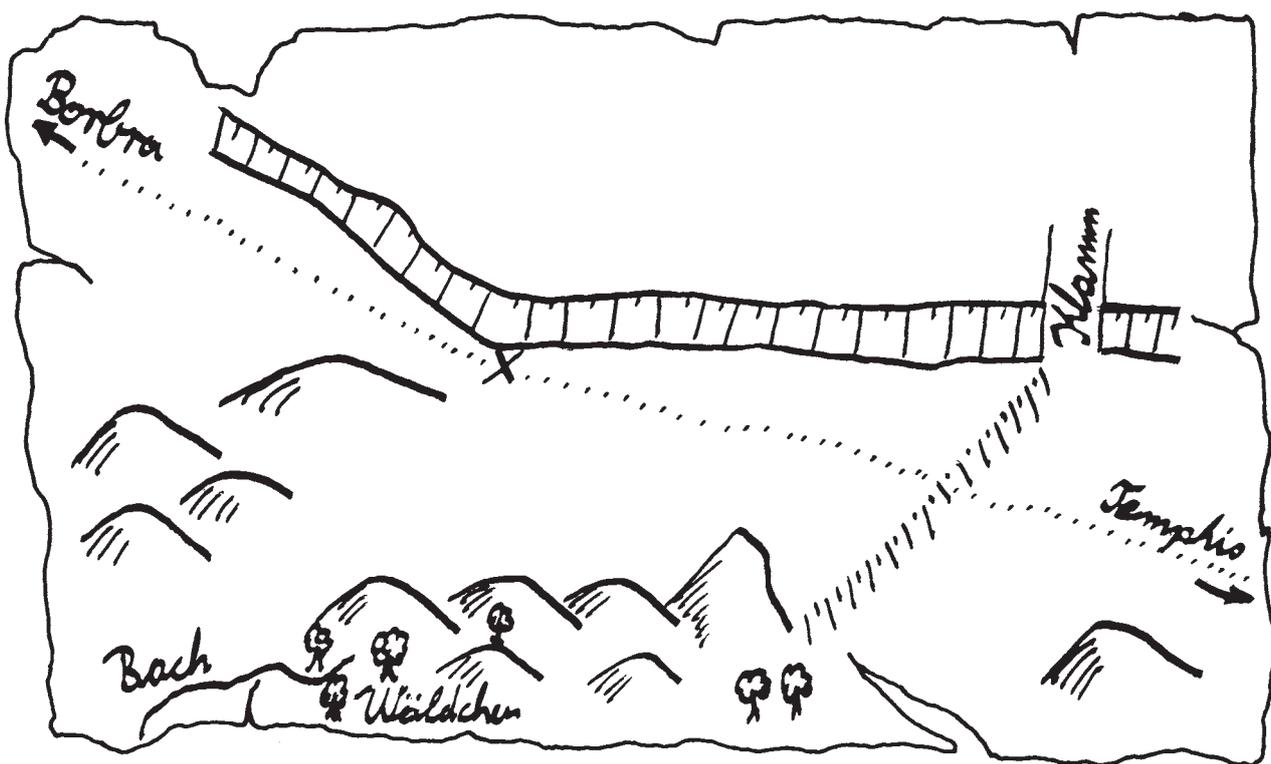
LISCOMS TURM II



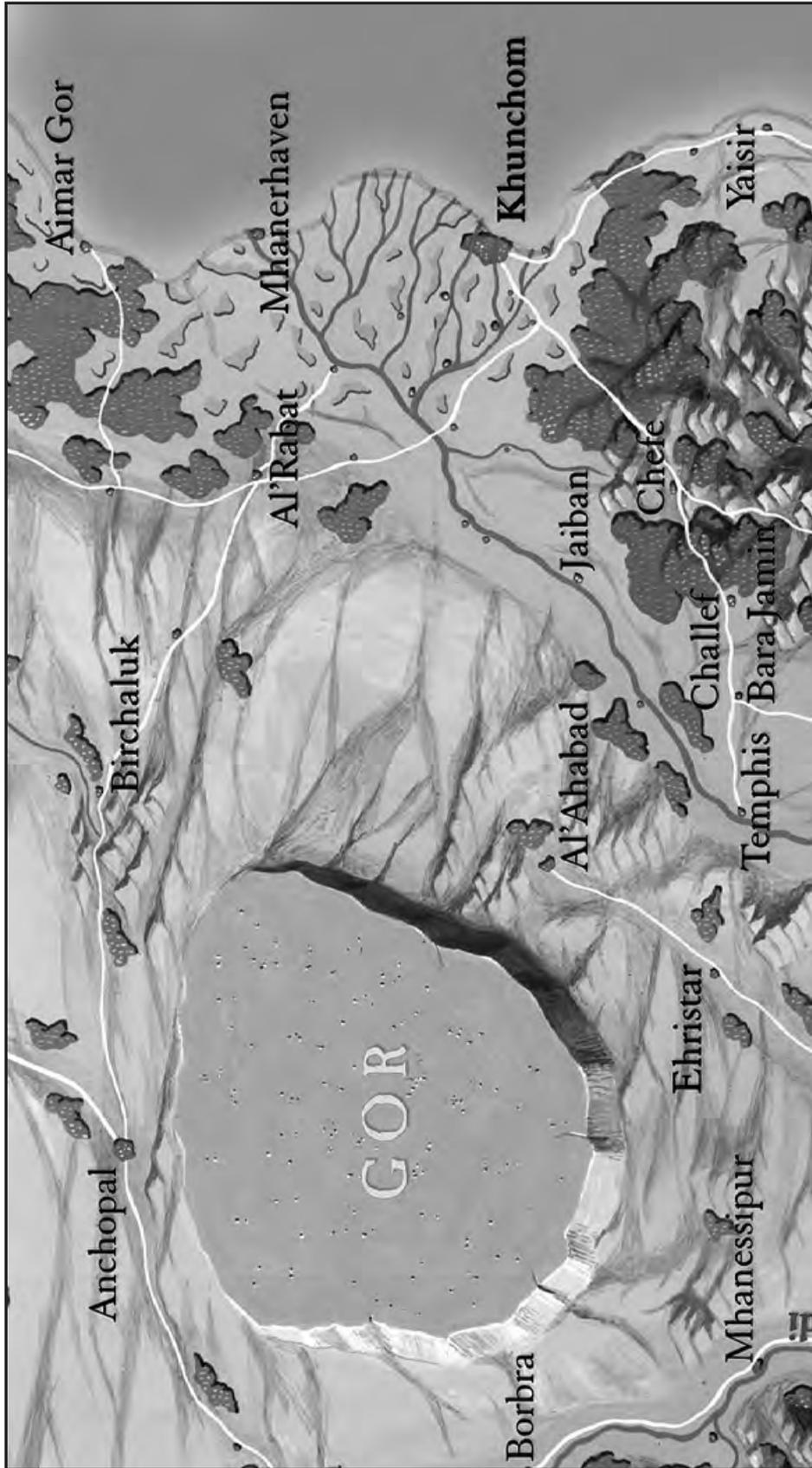
Die Gortische Wüste



JASPER DA MERIPALS SKIZZE



DIE REISEROUTE



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

STAUB UND STERBE

VON THOMAS RÖMER

Jedes Jahr findet Anfang Boron in Khunchom das traditionelle allaventurische Gauklertreffen statt. Die Helden können dieses ausgelassene Fest besuchen, womöglich selbst ein paar Kunststücke einstudieren und sich auf Musik, Tanz, süßen Wein oder ein Liebesabenteuer freuen. Doch dann trübt eine traurige Nachricht die Feststimmung: Ein Gauklerwagen wird vermisst, verschlungen von einem roten Nebel, der aus der Gorischen Wüste kam. Von Dämonen ist die Rede und schließlich gar von Borbarad, ihrem schrecklichen Meister ...

Kein Wunder, dass unter diesen unheimlichen Umständen niemand bereit ist, nach den verschwundenen Gauklern zu suchen. Wirklich niemand – oder kennen Sie etwa ein paar Leute, die tollkühn genug sind, sich mit den Schreckensgestalten der Gorischen Wüste anzulegen?

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände Wege des Schwerts, Wege der Zauberei und Wege der Götter. Für den Spielleiter ist die Kenntnis der jeweiligen Regionalbände hilfreich, aber nicht Voraussetzung.



ISBN 978-3-95752-756-1



www.ulisses-spiele.de

I3060PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 168

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 4 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
TALENTEINSATZ,
ZAUBEREI, KAMPF,
INTERAKTION

ORT UND ZEIT
KHUNCHOM UND
GORISCHE WÜSTE;
1009 BF

