

Anhang und Handouts

1. Eine kleine Einführung in das Spiel

Wo spielen wir nochmal?

Wie anfangs erwähnt, ist dieses Abenteuer für Einsteiger gedacht und spielt in einer Fantasiewelt, welche mit all ihren Facetten eine große Palette an unterschiedlichen Spielszenarien bereithält. Den Kontinent Aventurien an dieser Stelle in seiner gesamten Fülle zu beschreiben ist schier unmöglich. Sie können hier Abenteuer in einer mittelalterlichen Welt unterschiedlichster, an die reale Welt angelehnte, Kulturen erleben.

Ob nun die Dschungel und Echsensümpfe mit den molochartigen Städten im Süden, die Wüstenvölker der heißen Khom, das Flair von 1001 Nacht in den tulamidischen Stadtstaaten oder die griechisch anmutende Mythologie auf den Zyklopeninseln für Sie interessant erscheint. Egal ob Ihnen darüber hinaus die frühe Renaissance des großflächigen Mittelreichs, der Horror der dämonenpaktierenden schwarzen Lande oder die wikingerrähnlichen Thorwaler gefallen, hier findet jeder etwas für seinen Geschmack. Alles wurde gewürzt mit einer Priese Magie und Götterwirken und rundet das Erlebnis mit finsternen Kreaturen und gewieften Gegenspielern ab. Die Autoren hoffen mit dem vorliegenden Abenteuer bei Ihnen und Ihren Spielern Lust auf mehr geweckt zu haben.

Als Schauplatz der Ereignisse von „Im Zeichen des Drachen“ haben wir das Königreich Andergast gewählt. Mit seinen statthaften Burgen, saftigen Auen und tiefen Wäldern erinnert das Land sehr an ein mittelalterliches Mitteleuropa. Das unabhängige Königreich ist ein wenig von der Außenwelt abgeschnitten, weshalb es mit der Allgemeinbildung der

Bevölkerung nicht weit her ist. Dies bedeutet für Sie und Ihre Spieler einen großen Bogen an eigener Interpretationsmöglichkeit der Dinge und lässt einen einfachen Einstieg in die Spielwelt Aventurien zu.

Stellen Sie den Andergaster Bürger im Allgemeinen als freundlichen Gesellen dar, dem es ein wenig an Bildung und Weltoffenheit fehlt. Dafür sind ihm ein gewisser Aberglaube und ein gesundes Misstrauen gegenüber Zaubern in die Wiege gelegt.

Erwähnenswert sind folgende Dinge:

- Im Norden des Reiches liegt das wilde Orkland mit seinen barbarischen Einwohnern (s.u.)
- Im Westen liegt das Königreich Nostris, mit dem Andergast seit Generationen verfeindet ist. Es kommt immer wieder zu Scharmützeln durch Besitzansprüche. Ein Andergaster traut keinem Nostrianer und umgekehrt.
- Im Osten und Süden liegt das Mittelreich. Die größte und stärkste Provinz der Menschenreiche. Andergast war ursprünglich ein Teil des Mittelreichs, als Bollwerk gegen das Orkland. Andergast erklärte aber vor Generationen die Unabhängigkeit und wurde aufgrund dringenderer Probleme im Mittelreich gewährt.

Allgemeine Begriffserklärungen zu Land und Leuten

Ingval

Hauptstrom durch das Reich Andergast

Andergast

1. Das unabhängige Königreich Andergast, ehemals

mittelreichische Kolonie. Wird von den Bewohnern anderer Reiche oftmals (und nicht ganz zu Unrecht) als hinterwäldlerisch bezeichnet

2. Die Hauptstadt und Königssitz des gleichnamigen Reiches.

Schwarzpelze

Im Spiel das schwarze Auge, sind die Orks keine grünhäutige Rasse, sondern von einem dichten schwarzen Haarkleid bedeckt. Sie sind eher kleiner als Menschen, von kräftigem Wuchs und leben in Stämmen. Sie stellen eine echte Bedrohung für Reisende dar, zumal Andergast im Norden an das Orkland grenzt und somit kleinere Scharmützel und Überfälle an der Tagesordnung stehen. Auch einzelne Orks in menschlichen Räuberbanden sind nicht ungewöhnlich.

Thorwalische Sackpfeife

Gemeint ist natürlich eine Art Dudelsack. Thorwaler sind ein seefahrendes Volk aus dem Nordwesten Aventuriens und den irdischen Wikingern nachempfunden.

Premier Feuer

Angeblich bester Brand in Aventurien. Kommt aus der thorwalschen Hafenstadt Prem.

Nähere Angaben zu Andergast und Thorwal siehe Quellenband „Unter dem Westwind“

Folgend eine knappe Liste typischer andergastscher Namen:

Männliche Vornamen:

Andraus, Bogumil, Borkfried, Depold, Eichbald, Eulrich, Firunz, Gerwulf, Gwinnling, Havel, Jogoslaus, Krusold, Ludewich, Marik, Osgar, Steinrich, Trogar, Ulfried, Wendemar, Wenzelaus

Weibliche Vornamen:

Andela, Andra, Birsell, Dorota, Erlgard, Freilinde, Gundel, Hilda, Holtraude, Ildaria, Irmela, Koscha, Larja, Mina, Silvana, Trautgold, Traviane, Rusena, Varena, Wendeline

Nachnamen:

Alrikshuber, Birgelbaum, Borkmeister, Dreuber, Eichinger, Flößler, Haubeiler, Holzhauer, Krück, Kuhbauer, Meeltheuer, Ochsenbrecht, Roskop, Seffelgruber, Seggenmund, Tannhauser, Wulfen

Das Götterpantheon

Sie werden in diesem Abenteuer des Öfteren auf die unterschiedlichen Namen von Göttern treffen. Die Spielwelt des schwarzen Auges gibt in den meisten Regionen den Zwölfgötterpantheon vor und dort wo dieser nicht praktiziert wird ähneln die Götterbilder meist derart an die Zwölf, dass man davon ausgehen kann, dass hier doch die gleichen Entitäten angebetet werden.

In der Welt des Schwarzen Auges sind die Götter real und mit ihnen in Verbindung gebrachte Wunder sind tatsächlich eingetreten. Menschen die sich als Priester den Göttern verschrieben haben nennt man Akholuten. Solche, die sogar so weit gehen, dass sie von Ihrer Gottheit berührt wurden und einen Teil des göttlichen Karmas in sich aufgenommen haben, nennt man Geweihte. Diese Menschen sind sogar in der Lage die Kräfte Ihrer Gottheit in Gebeten zu manifestieren. Einen Menschen, der sich zum Geweihten eines Gottes ausbilden lässt, nennt man Novize.

Folgend eine Übersicht der Zwölf Götter und Ihrer wichtigsten Aspekte:

Praios, der bringer des Lichts (Fürst der Götter)

Sonne, Gesetz, Herrschaft, Ordnung, Magiebann

Rondra, die göttliche Löwin

Kampf, Ehre, ehrenvolles Duell, Schutz der Wehrlosen, Gewitter (Donner)

Efferd, der Unberechenbare

Wasser, Luft, Meer, Regen, Gezeiten, Sturm, Fischerei

Travia, Heim, Herd und Familie

Gastfreundschaft, Heimat, Herdfeuer, Treue, Freundschaft, Familie, Milde

Boron, der einsame Rabe

Tod, Schlaf, Vergessen, Bestattung, Schweigen, Dunkelheit

Hesinde, heilige Schlange

Gelehrsamkeit, Künste, Magie, Wissen, Alchemie, intellektueller Disput

Firun, Selbstüberwindung und Stärke

Winter, Jagd, wilde Natur, Askese, Schnee, Eis

Tsa, die ewig junge Wandelbare

Wandel, Lebensfreude, Geburt, Erneuerung, Wiedergeburt, Grenzenlosigkeit

Phex, Nutze jede Gelegenheit!

Glück, List, Humor, Handel, Diebstahl, Nacht, Nebel, Eigenverantwortlichkeit

Peraine, Früchte der Arbeit

Fruchtbarkeit, Ackerbau, Heilkunst, Pflanzen, Kinder, Hilfsbereitschaft, Pragmatismus

Ingerimm, Feuerglut und Handwerkskunst

Geduld, Fleiß, ungebändigter Zorn, Mut, Geschicklichkeit

Rahja, Harmonie und Ekstase

Liebe, Lust, Rausch, Wein, Ekstase, Harmonie, Schönheit, Festlichkeiten

Diesen „Zwölfen“, wie man gerne in der Welt des Schwarzen Auges sagt, werden noch unsere Gottheiten zugeordnet. Diese Halbgötter finden allerdings nicht annähernd soviel Beachtung wie die großen Götter und werden zum Spielen des vorliegenden Abenteuers auch nicht unbedingt benötigt.

Dere

Die Welt im Allgemeinen. Quasi das Äquivalent zu „Erde“. In Magier- und Gelehrtenkreisen auch als dritte Sphäre bekannt. (Die vierte ist das Reich der Toten und die fünfte der Sitz der Götter)

Madamal

Das Madamal ist das Equivalent zu unserem Mond und ist genauso für die Gezeiten der Meere verantwortlich. Das Wort „Madamal“ bezeichnet einen mythologischen Hintergrund Aventuriens, dessen Inhalt für dieses Abenteuer unbedeutend ist.

Nähere Angaben zu Religion und Kosmologie siehe Quellenband „Wege der Götter“

Maße, Einheiten und Gewichte

Es folgt eine knapp gehaltene Übersicht der gängigsten Begriffe:

1 Finger Zentimeter	2
1 Spann Zentimeter	20
1 Schritt	1 Meter
1 Meile Kilometer	1
1 Rechtspann	400 cm ²

1 Rechtschritt	1 m ²
1 Rechtmeile	1 km ²
1 Flux (Hohlfinger)	8 cm ³
1 Schank (Viertelmaß)	0,2 L
1 Maß	0,8 L
1 Faß	80 L
1 Skrupel	1 Gramm
1 Unze	25 Gramm
(entspricht einem Goldstück)	
1 Stein	1 kg
1 Quader	1 Tonne

Währung

Es gibt in Aventurien unterschiedliche Landstriche mit den verschiedensten Währungen. Die Hauptwährung des Kontinents ist das Goldstück oder Dukat. So ist dieses auch in Andergast die gegebene Währung.

Name	Wert (ST)	Gewicht (Skrupel)	Material
Dukat	10	25	Gold
Taler	1	5	Silber
Heller	0,1	5	Bronze
Kreuzer	5	0,01	Eisen

Zeitrechnung

Die aventurische Zeitrechnung stellt je nach Region auch unterschiedliche Kalender. In Andergast und den meisten umgebenen Regionen wird nach dem Ereignis der untergegangenen ehemaligen Großhauptstadt Bosparan, auch das Vieltürmige genannt, gerechnet.

Das Abenteuer spielt vorzugsweise nach den erschütternden Ereignissen der letzten Orkkriege und der Rückkehr des bösen Zauberers Borbarad und dem gescheiterten Versuch seiner Erben das große Mittelreich zu erobern.

Damit wäre das Jahr 1035 n.B.F. (nach Bosparans Fall) oder kurz danach sicherlich am geeignetsten.

Die Monate sind nach den zwölf Göttern benannt und besitzen jeweils genau 30 Tage. Da auch ein aventurisches Jahr 365 Tage besitzt sind die restlichen 5 Tage unfreiwillig einem bösen Gott heilig. Dieser Gott hat vor Urzeiten versucht sich gegen die anderen aufzulehnen und die Schöpfung zu zerstören. Aufgrund dieser Gräueltaten, welche zum Glück scheiterten, fesselten die zwölf Götter ihn an den Äther und raubten ihm seinen Namen, auf das ihn niemand mehr anbeten konnte. So nennen sich diese 5 Tage auch die Tage des Namenlosen.

Der aventurische Kalender beginnt mit dem Monat Praios (Juli) und endet mit Rahja (Juni), dazwischen liegen die 5 namenlosen Tage. Folgend die Übersicht der Monate:

Praios	Juli
Rondra	August
Efferd	September
Travia	Oktober
Boron	November
Hesinde	Dezember
Firun	Januar
Tsa	Februar
Phex	März
Peraine	April
Ingerimm	Mai
Rahja	Juni

Himmelsrichtungen

Auch die vier Himmelsrichtungen wurden nach Göttern benannt.

Firun	Norden
Praios	Süden
Rahja	Osten
Efferd	Westen

2. Dramatis Personae

Der starke Wenzelaus (*Ein Fest der Sinne – Armdrücken*)

Erscheinung:

Alles an Wenzelaus scheint eine Portion größer und fleischiger als bei anderen Männern seines Kalibers. Er ist mit einer Größe von knapp 90 Fingern nicht eben ein Hüne, aber diesen Umstand macht er durch den breiten Nacken, die wie Baumstämme wirkenden Armen und den gewaltigen Brustkorb mehr als wett. Schwarzes, fettiges Haar hängt ihm bis beinahe zum Kinn im Gesicht und die buschigen, raupenartigen Augenbrauen tauchen die kleinen Schweinsäuglein stets in eine sehr lokale Dämmerung. Das breite Kinn ist mit drahtigen Bartstoppeln bedeckt und scheint geeignet zu sein, um Nägel in ein Stück Holz zu schlagen. Die breite, flache Nase und die wulstigen Lippen tun ihr Übriges, um potentiellen Wichtigtuer und Possenreißern den Wind aus den Segeln zu nehmen.

Hintergrund:

Der gute Wenzelaus ist so freundlich und genügsam wie ein Lämmchen – so lange er nur genug zu Essen und Aufmerksamkeit erhält. Dabei ist er ein Freund von Steckrüben und Zuckerwerk und leicht von charmanten jungen Frauen zu beeindrucken. Er würde keiner Fliege was zu Leide tun, solange man ihn nicht zu sehr ärgert.

Wichtige Werte:

KK: 16 CH: 8 KL: 8 Alter: 36

Arnbold (*Ein Fest der Sinne – Armdrücken*)

Erscheinung:

Arnbold ist nur knapp 80 Finger groß, hat ein Bauch wie ein Fass. Die spiegelblanke Glatze, der gewaltige,

baune, angegraute Schnauzer, die spitzbübisch glitzernden hellblauen Augen und die tiefen Grübchen fügen sich zum Bild eines Mannes, der die Unbillen des Lebens nicht so schwer nimmt und seine Probleme lieber mit Humor angeht.

Hintergrund:

Arnbold steht Wenzelaus als guter Freund zur Seite. Er ist verfügt über ein gerütteltes Maß Bauernschläue und ist gerissen wie wenig andere seines niederen Standes. Er und Wenzelaus verdienen sich ihr Geld eigentlich als Tagelöhner, aber auf solchen Festen, machen sie gerne Gebrauch von Wenzelaus stattlicher Erscheinung und verdienen nicht schlecht dadurch. Arnbold wird recht schnell sauer, wenn man seinen Schützling verärgert und wird sich immer für den leicht zurück gebliebenen und sehr naiven Wenzelaus einsetzen. Selbst wenn dies zu seinem eigenen Schaden führt. Er nimmt es den Helden nicht übel, wenn er sie beim „Schummeln“ erwischt, wird sie sich aber zur Brust nehmen und sie wissen lassen, dass er sowohl Wege, als auch Mittel - und vor allem Leute - kennt, um ihnen das Leben hier in Andergast höchst unbequem zu machen, sollten sie mit Wenzelaus Schwäche hausieren gehen. Natürlich flunkert er, aber das können die Helden ja nicht wissen.

Alter: 54 KO: 15 KK: 13 Lügen: 9, Menschenkenntnis 7

Ishanna (*Ein Fest der Sinne – Tulamidische Gaukler*)

Erscheinung:

Die jugendlich wirkende Tänzerin ist in Wirklichkeit schon mehr als 40 Sommer alt. Ihr zu einem Viertel elfisches Blut

und ihr unterbewusstes magisches Talent, lassen sie jedoch wie blutjunge 18 erscheinen. Mit ihren großen grüngrauen Augen, den sanft geschwungenen, vollen Lippen und dem mehr als schulterlangen, gelockten, schwarzen Haar ist sie der Traum vieler Männer.

Hintergrund:

Wenn sie zu Tanzen beginnt, weiß sie ihre weiblichen Rundungen gekonnt in Szene zu setzen. Dabei hat sie nie echten Tanzunterricht erhalten und ist hingegen mancher Vermutungen nicht die uneheliche Tochter einer Sharizad (Zaubertänzerin) und eines tulamidischen Fürsten. Ihr Auftreten ist jedoch stets von ausgesuchter Erhabenheit und Eleganz geprägt und ihr Lächeln wirkt wie die milde Gunst einer distanzierten Herrscherin. Dabei ist dies nicht ihre Absicht, sondern vielmehr ihre Ausbildung als Haussklavin und Lustmädchen, die sie in ihrer frühen Jugend erhalten hat. Sie ist Mhadul sehr dankbar dafür, dass er sie befreit hat und würde alles für ihn tun. Mit Tamir verbindet sie seit Jahren tiefe Liebe, allerdings ist sie nicht bereit sich dies auch einzugestehen und weist ihn immer wieder ab.

Als magiedillettantisches Talent ist sie kurzfristig und auch nur einmal alle drei Tage in der Lage anderen Personen und kleinen Gruppen jedes erdenkliche Bild inkl. Gerüchen und Geräuschen vorzugaukeln und dies mit einer sehr hohen Dichte zur Realität.

Alter: 42 CHA: 16 Betören: 12
Tanzen: 9

Magiedillettantisches Talent:
Auris, Nasus Oculus

Tamir (*Ein Fest der Sinne -
Tulamidische Gaukler*)

Erscheinung:

Der athletische Mann mit den melancholischen, braunen Augen, den grauen gelockten Haaren und dem

sauber gestutzten Spitzbart wurde, wie Ishanna auch, als Jüngling von Mhadul aus der Sklaverei freigekauft.

Hintergrund:

Seine natürliche Begabung für Gesang und Stimme machen ihn zu einem wahrhaft beeindruckenden Geschichtenerzähler. Er weiß um die Wirkung seines weichen Basses und seiner ruhigen Art zu sprechen und macht gerne davon Gebrauch. Nur Ishanna scheint er damit nicht beeindrucken zu können, was ihm schwer zusetzt, wirbt er doch schon seit vielen Jahren um ihre Gunst. Dies hindert ihn allerdings nicht daran, nicht unter andere Röcke zu schlüpfen. Auch einem Flirt mit einer charmanten Heldin ist er durchaus nicht abgeneigt. Ebenso wie Ishanna ist er bereit große Opfer für seinen Befreier zu bringen und sieht in ihm eine Art fürsorglichen Onkel.

Alter: 45 CHA: 15 Betören: 10
Geschichten erzählen: 10 Sagen und
Legenden: 9

Mhadul (*Ein Fest der Sinne -
Tulamidische Gaukler*)

Erscheinung:

Als ehemaliger Sklavenjäger und Söldner weiß der beleibte und 93 Finger messende Tulamide sich durchaus seiner Haut zu erwehren. Er hält seinen Körper stets unbehaart und reibt sich täglich mit duftenden Ölen ein. Nicht nur die Andergaster finden dieses Verhalten merkwürdig und so tuschelt man hinter vorgehaltener Hand über den massigen und durchaus muskulösen Mann.

Hintergrund:

Was genau ihn dazu veranlasste das Handwerk zu wechseln und in ganz Aventurien Sklaven freizukaufen, um sie bei sich aufzunehmen und Gaukler aus ihnen zu machen, bleibt seit vielen Jahren sein Geheimnis. Ebenfalls ist

sein Alter schwer zu schätzen. Allem Anschein ist er knapp 50 Jahre alt, doch dieses Erscheinen war ihm schon gegeben als er Tamir und Ishanna freikaufte – was bereits mehr als 20 Jahre her ist.

Mhadul ist äußerst wortkarg. Seine Leute wissen auch so, was sie zu tun haben. Und wenn dies einmal nicht der Fall sein sollte, genügen einige kurze Gesten und ein eindringlicher Blick. Wenn er doch einmal die Stimme erhebt, scheint sie so dunkel und bleiern wie die niedrig ziehenden Wolken an einem stürmischen Boronabend.

Alter: unbekannt

KK: 16

Menschenkenntnis: 12

Selbstbeherrschung 12

Weitere Personen (*Ein Fest der Sinne - Tulamidische Gaukler*)

Der Rest der Gauklertruppe besteht noch aus folgenden Personen:

Magister universalis Orestas Rahjaco
mo ya Scriptatori di Belhanka
(bürgerlicher Name Alrik Kornblum,
aus Wehrheim) – Scharlatan
(zauberfähiger Illusionist)

Jugendliches erscheinen, trotz grauer Haare und einem grauen Spitzbart (gefärbt bzw. Bart angeklebt - sonst braun, Augenfarbe graugrün), schlank, mittelgroß, antwortet ausweichend und redet geschwollen mit Akzent (in seiner Rolle), tut bisweilen streng und belehrend (ist ein Schlitzohr und wird in vielen mittelreichischen Städten wegen Betrugs, unerlaubter Zauberei, Diebstahls und Heiratsschwindelei gesucht).

Schwertschlucker / Feuerspucker / Säbeltänzer: Rastafan Vaharada
dunkelhäutiger Zahori, tätowierter Oberkörper, Glatze, viel Schmuck,

wenig Kleidung, faltiges Gesicht, aber athletisch

Säbeltänzer/Feuertänzer: Faruch etwa 12-14 Sommer alt, Rastafans Schüler, dunkelhäutig, schwarze Locken, schwarze Augen, stolz, wild, wortkarg

Wahrsagerin: Marchesca, alt, gebeugt, zahnlos, graue Locken, wissende schwarze Augen, lächelt stets

Sorgul, der Saurologe (*Auf der Reise zum Turm – Ruine Osgar und der Magierturm in seinen Hinterlassenschaften*)

Erscheinung:

Der Magus ist bereits tot. Er wird den Helden als untote Kreatur in der Ruine „schwarzer Osgar“ auflauern und dort wahrscheinlich seinen endgültigen Tod finden.

Zu Lebzeiten war Sorgul ein stattlicher Magus mit angenehmen Äußeren. Sein schulterlanges, schwarzes Haar fiel in leichten Wellen über den Hohen Kragen seiner Magierrobe. Der künstlerisch gewirbelte Schnurrbart zeugte von seinem gehobenen Stand. Hinter einer stets das Licht reflektierenden Brille schauten einen freundlich die grünen Augen des Zaubers an. Der spitze Magierhut war mit ziselierten Zauberrunen aus Bronze versehen. Auch der Hut war mit einem „S“ analog des Stirnreifs und dem Ring versehen, hat aber nichts mit dem Turmschlüssel zu tun. Auf Reisen trug er statt dem Hut jedoch immer den Reif. Seinen standesgemäßen Zauberstab aus beinahe schwarzem Mohagoniholz zeugte von einer gewissen Eitelkeit.

Hintergrund:

Trotz seines Todes spielt der Magus in diesem Abenteuer eigentlich eine der wichtigsten Rollen. Nicht wegen der schrecklichen Begegnung in den Ruinen,

sondern viel mehr, weil die Helden mit seinen Hinterlassenschaften im Turm zu tun haben werden. Mit den Fallen und Aufzeichnungen des verstorbenen Magus. Man kann mit Fug und Recht sagen, dass die Gruppe es mit seinem Wesen zu tun bekommen wird.

Der Zauberer, der mit gebürtigem Namen Helmbert Praiofold zu Hickersfurthen heißt, war ursprünglich ein gutmütiger und aufgeschlossener Eleve (Schüler) der Hallen des Quecksilbers in Lowangen, einer Provinz nicht allzu fern von Andergast. Einer seiner Lehrer war Rackorium Muntagonus, der wohl bekannteste Saurologe der Neuzeit Aventuriens. Obwohl die Halle des Quecksilbers Echsenartige normalerweise nicht studiert, hatte der später verrückte Rackorium einen immensen Einfluss auf den jungen Helmbert.

Als junger, abenteuerlustiger Magus konnte er in Andergast den Sohn des Königs vor einem Orküberfall bewahren. Er verwandelte den Orkanführer kurzer Hand in eine Kröte und fing an obskure Formeln zu sprechen während er die übrigens Orks verwegen anschaute. Diese, acht an der Zahl, nahmen panisch Reißaus. Aus Dank schenkte der König dem Zauberer ein Stück Land und ließ dort ein Heim nach seinen Wünschen bauen. So entstand der Magierturm.

Nachdem er seine Forschungen als Echsenkundiger oder besser Saurologe aufgenommen hatte nannte er sich fortan Sorgul. Die Forschungen vergifteten nach und nach seinen Verstand und so wurde er immer freier in der Wahl seiner Methoden. Nachdem er den Versuchen mit Tieren müde geworden war fiel ihm ein kleiner von Orks versklavter Goblinstamm in die Hände. Auch hier konnte er die Orks besiegen und versklavte die Sippe nun seinerseits. Nun konnte er diese für seine Forschungen und die häuslichen Aufgaben einsetzen. Auf Reisen nahm er fortan immer Goklish, den fähigsten

Kämpfer der Sippe für seinen eigenen Schutz mit.

Der Goblin war allerdings für jemanden seiner Rasse überaus stolz. Er ertrug die erneute Schmach der Sklaverei kaum und hasste Sorgul wegen seiner Experimente an seiner Sippschaft. Als Holtraude den Goblin ansprach Sorgul in den Ruinen zu töten, lies sich dieser nicht lange bitten. Mit einem Präparat, das er dem Magus zu jeder Mahlzeit ins Essen gab wurde dieser stets euphorischer und damit unvorsichtiger. So stürzte er in seinem Übermut letztendlich in den Tod. Durch einen Fluch Holtraudes kehrte Sorgul wenige Zeit später als Wiedergänger zurück. Der Goblin wurde mit seinem Diebesgut von einem Trupp königlicher Reiterei aufgeknüpft und als barbarische Kreatur zur Strecke gebracht, weshalb er es niemals zu seiner Sippe zurück geschafft hatte. Seine Beute wurde von den Soldaten aufgeteilt und in den Umlauf gebracht.

Holtraude, Die Kräuterkundige (Auf der Reise zum Turm – letzter Reisetag)

Erscheinung:

Holtraude erscheint als eine rüstige Frau von ungefähr sechzig Sommern. Man sieht ihr an, dass sie ein einsames Leben im Wald gewohnt ist, traut man ihr doch auf den ersten Blick zu sich allein versorgen zu können. Unter einem dunkelgrünen Überwurf aus warmer Wolle trägt sie ein braunes, langärmliges Mieder und stabile Lederstiefel. Das dunkelbraune bis graue Haar trägt sie nach hinten zu einem langen Zopf. Eine von Erdarbeiten verschmutzte graue Schürze und ein dunkelrotes Kopftuch lassen sie optisch wie ein Mütterchen wirken. Wenn sie unterwegs ist führt sie als Gehhilfe immer einen schulterhohen, schmucklosen Holzstab. Die Kleider verbergen ihre tatsächliche Statur, doch sie wirkt weder übermäßig dick noch drahtig schlank. Die runden,

vollen Wagen erröten bei Aufregung leicht und geben ihr ein freundliches Äußeres, was von den ausdrucksstarken braunen Augen noch unterstrichen wird.

Hintergrund:

Wie im Abenteuer erwähnt trägt bei der gutmütig wirkenden Frau der Schein. Sie ist eine dunkel gesinnte Hexe und alles andere als zimperlich, wenn es um ihr eigenes Wohl bestellt ist. Durch einen der Schöpfung und damit den Göttern unheiligen Zauber ist sie in der Lage die Seelen zweier Körper dauerhaft zu vertauschen. Dies hat sie schon einige Male getan, so dass sie mittlerweile gut 200 Sommer zählt. Genauso kaltherzig wie eine Spinne, sucht sie sich dabei ein Opfer, vorzugsweise jung und weiblich. Sie ist an Sorguls Ableben beteiligt und erhoffte sich auf diese Weise früh an seinen Turm zu gelangen. Leider erkannte sie nicht, dass Sorguls magische Siegel zur Entriegelung nicht nur eine Formel, sondern auch einen ihr bis heute unbekannten Schlüssel, benötigen. Nachdem sich die Helden allerdings mit ihrem Anliegen an sie gewandt haben, schöpft sie wieder Hoffnung den Turm ihr Eigen nennen zu dürfen.

Ihr Vertrautentier, die Vogelspinne Gundel, trägt sie stets unter dem Kopftuch verborgen mit sich. Der Holzstab ist in Wahrheit verhext und regeltechnisch einem Hexenbesen gleich.

Es bleibt Ihnen und dem Spiel ihrer Gruppe überlassen, ob sie Holtraude als weitere Gefahr oder vielleicht sogar als Unterstützung einsetzen. Ob sie nun in einem Kampf gegen die Helden stirbt oder sie als Hexe unerkannt bleibt und zum Schluss in den Turm einziehen darf wird von den Autoren an dieser Stelle offen gelassen und wärmstens in Ihre Hände gelegt.

Größe: 1,72 Schritt **Gewicht:** 69 Stein

MU 14 **GE** 12 **IN** 15

KO 10 **KK** 11

Stab (SN, INI W6+12)

AT 13 **PA** 17 **TP** 1W6+2

LeP 28 **AsP** 67 **AuP** 35

RS 1 **MR** 7 **GS** 8

Ausweichen 11

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade

Zaubersprüche:

Arachnea Krabbeltier 8, Armatrutz 5, Blitz dich Find 12, Dunkelheit 7, Große Gier 12, Hexengalle 8, Hexenknoten 11, Hexenspeichel 6, krabbelnder Schrecken 10, Radau 10, Seelenwanderung 5

Im Kampf wird Holtraude erst Versuchen mit einem *Arachnae* oder *krabbelnden Schrecken* Angst zu verbreiten. Ein *Armatrutz* schützt sie vor Schaden. Sollte es zur echten Auseinandersetzung kommen wird sie mit einem *Radau* allgemein Schläge an die Gruppe verteilen und mit *Hexengalle* einzelne Helden attackieren. Mit einer *großen Gier* kann sie einzelne Helden vom Kampf ablenken. Wenn sie nur noch 12 LeP besitzt wird sie versuchen mittels *Hexenknoten* zu entkommen. Sollte Holtraude einen Kampf gegen die Helden überleben bleibt es Ihnen als Meister überlassen, ob sie sich mit einem Hexenfluch rächen wird.

Gundel, die Vogelspinne (Auf der Reise zum Turm – letzter Reisetag)

Das Vertrautentier Holtraudes werden die Helden wahrscheinlich nicht zu Gesicht bekommen. Falls doch, beschreiben sie ein großes, prachtvolles Exemplar. Gundel ist verschlagen, eine Meisterin der Tarnung und kommt meist ungesehen an ihr Ziel. Wird sie angegriffen ist eine Attacke aufgrund Ihrer Schnelligkeit und dem winzigen Körper um +6 erschwert. Der Wert in Ausweichen beträgt 10. Sie wird an einem Treffer sofort sterben.

Eichbald, ein Jäger (Auf der Reise zum Turm – letzter Reisetag)

Erscheinung:

Der beherzte Kämpfer vor der Hütte Holtraudes ist optisch sofort als Jäger zu erkennen. Seine grün gehaltene Kleidung aus robustem Leder mit allerlei pragmatischen Utensilien wie einem Schultergurt mit Taschen, einem scharfen Jagdmesser und robuste Stiefel. Unter dem dreieckigen Hut mit Fasanenfeder quellen braune Locken hervor welche nahtlos in einen buschigen Bart übergehen. Die schmutzige, wettergegerbte Haut lässt sein wahres Alter kaum einschätzen. Einzig die jungen, strahlend blauen Augen verraten, dass Eichbald noch nicht sehr viele Sommer verlebt hat.

Hintergrund:

Falls Eichbald überlebt stellt sich die Frage, ob er wieder reisetauglich ist oder sich in der Hütte Holtraudes erst ausruhen muss. Im ersten Fall wird er, nachdem er sich überzeugt hat, dass Holtraude wieder in Sicherheit ist bei den Helden für die Rettung bedanken und sich wieder auf den Weg machen. Ansonsten bleibt er in der Hütte und erholt sich von dem Kampf. Man wird ihn kaum überzeugen können mit zum Turm zu kommen. Den „verfluchten“ Turm eines „Hexers“ wird

er nicht freiwillig betreten. Somit wird er also im weiteren Abenteuerlauf keine tragende Rolle mehr spielen.

3. Womit haben die Helden Ihre Taschen gefüllt? (Die Artefakte)

Hinweis zu magischen Analysen:

Ein recht häufiger Spruch im Repertoire eines Zauberers (egal welcher Repräsentation) ist der Odem Arcanum. Dieser Spruch zeigt dem Zaubernenden recht schnell ob überhaupt ein Zauber auf einem Objekt, Lebewesen oder Ort liegt oder nicht. Es führt zu keiner tiefer greifenden Analyse. Wenn der Zaubernende jedoch ZaP* übrig behält kann man noch auf die Repräsentation des gewirkten Zaubers schließen. Falls bekannt, führt ein Analys Arcanstructur zu sehr tief greifenden Informationen wie z.B. die angewandten Zauber und eventueller Gesamtwirkung eines Artefakts, dauert aber wesentlich länger und kostet den Zaubernenden wesentlich mehr astrale Energie als ein Odem.

Das Drachenamulett

Dieses, aus poliertem Horn oder Knochen bestehende Amulett mit dem Durchmesser von ungefähr 15 Halbfingern zeigt auf der Vorderseite einen Drachenkopf. In seinem aufgesperrten Maul erkennt man deutlich drei, im Dreieck angeordneten Sterne, sowie die stilisierte Darstellung eines Kelches. Maul und Kopf sind leicht erhaben, ebenfalls Zunge und Zähne. Schuppen und Nasenlöcher sind ebenso herausgearbeitet wie auch der leicht gewölbte Augapfel. Unter dem Kinn des Drachen befindet sich eine ovale Vertiefung von etwa zwei Fingern Länge und einem Finger Breite. Auf der Rückseite erkennt man die Darstellung einer Mondsichel, sowie die Darstellung der drei Sterne von der Vorderseite in etwa gleicher Größe und Formgebung. Ein großer Stern in etwa dem unteren Drittel thront über der

Darstellung dreier Linien, die von einem dreifachen Strahlenbündel durchbrochen wird. Im oberen Drittel erkennt man wahllos erscheinende Vertiefungen. Kaum größer als Nadelstiche und von unterschiedlicher Größe.

Folgende Proben können der Informationsfindung dienen:

Allgemein (ohne Probe):

Die meisten Aventurier, also auch Bauern und andere, eher ungebildete Personen, wissen um die Bedeutung des Mondes in vielerlei Hinsicht. Ebenso ist ihnen bekannt, dass man das Nachtgestirn auch als „Madamal“ bezeichnet und dass dieses verschiedene Phasen durchläuft.

Klugheit:

Mit schon wenig Hirnschmalz sollte es den meisten Aventuriern durchaus gelingen, in dem auf der Rückseite dargestellten Sichelmond die Mondphase der „Kelchmada“ zu erkennen.

Sollte die Qualität der Probe größer als Null sein (also der Würfelwurf nicht nur gleichviel, sondern weniger Augen als der KL-Wert des jeweiligen Helden zeigen), gelingt es ihm/ihr damit auch, die Parallelen zu dem auf der Vorderseite dargestellten Kelchsymbol zu ziehen.

Sternkunde:

Sternkundige Helden dürfen auf dieses Talent würfeln, um an umfassendere Informationen über diesen Talisman zu kommen.

0 Tap*: Die auf der Vorderseite dargestellten Sterne und der Kelch scheinen eine bestimmte Sternkonstellation während der Phase der Kelchmada darzustellen.

1-2 Tap*: Die allgemeine astrologische Darstellung der Kelchmada ist ein nach rechts gerundeter Halbkreis, somit sind die Darstellungen der Madaphase auf Vorder- und Rückseite nach neuzeitlichem Dafürhalten nicht korrekt. Der auf der Rückseite dargestellte große Stern könnte der Nordstern sein. Der einzige Stern am Himmel, der sich niemals bewegt.

3 Tap*: Bei der Dreierkonstellation der auf der Vorder- und Rückseite dargestellten Sterne handelt es sich zu großer Wahrscheinlichkeit um Uthar, die Pforte. Auch die Annahme, dass es sich bei dem großen Stern um den Nordstern handelt, spricht dafür. Uthar ist immerhin ein Sternbild des Nordhimmels und benötigt nur zwei Monde für einen Umlauf. Zudem gilt dieses Sternbild als Tor in die Hallen Borons, jenseits des Nirgendmeeres.

4-5 Tap*: Bei den wahllos wirkenden Punkten auf der Rückseite gleichen der Sternkonstellation des Drachen. Ein Sternbild, das auch bei vielen anderen Kulturen als Drache oder anderes großes Ungetüm gilt und als Herold tiefgreifender Veränderungen über den Nachthimmel zieht.

6+ Tap*: Die angedeutete Konstellation zeigt den Drachen, der für einen einzigen Umlauf ganze sieben Jahre benötigt, auf dem Zenit seiner Macht. Uthar deutet direkt auf sein Maul und scheint von diesem verschlungen zu werden. Die darunter dargestellten gewölbten Linien, drei an der Zahl, versinnbildlichen die Darstellung der Welt als „dritte Sphäre“, welche von einem Strahlenbündel durchbrochen wird. Im Zusammenspiel mit Uthar lässt

sich die Öffnung eines Tores in eine Sphäre jenseits der dritten vermuten.

Hinweis: Innerhalb der ersten Stunde nach dem zweiten Traum sind die Sternkundeproben des entsprechenden Helden (vorausgesetzt er besitzt dieses Talent) zur Untersuchung des Amuletts um 5 Punkte erleichtert. Das durch den Traum erlebte Wissen lässt sich so wieder aus dem Unterbewusstsein abrufen. Besitzt er dieses Wissen nicht, darf er ebenfalls innerhalb der ersten Stunde nach dem zweiten Traum, statt auf Sternkunde auf Intuition würfeln. Die zustande kommende Qualität repräsentiert die Tap*.

Magische Analyse:

Sollte ein Magier das Artefakt untersuchen, wird er nicht viel mehr herausfinden, als dass das Artefakt durchaus magisch ist. Sollte er bei der Analyse mindestens 3 ZaP* (mit dem Analys) oder 7 ZaP* (mit dem Odem) übrig behalten wird er allerdings darauf schließen können, dass die Matrizen der gewobenen Zauberformel(n) echsischen oder drachischen Ursprungs sind. Da es sich um sehr alte und längst vergessene Magie jenseits aller heute praktizierten Schulen handelt, werden auch wiederholte Versuche keine weiteren Erkenntnisse bringen. Bei einer zusätzlichen und gelungenen **IN**-Probe erklären sie ihm, dass er das Gefühl hat, dass dieses Artefakt nicht vollständig ist.

Wenn Amulett und Stein vereinigt werden, leuchtet der Stein in einem warmen, gelben Licht hell auf. Amulett und Stein scheinen miteinander zu verschmelzen und nach dem Erlöschen des Lichtes deutet nichts darauf hin, dass sie je getrennt waren. Das Amulett gewährt menschlichen Trägern von nun an +1 auf **KL**, +3 auf **Sternenkunde** und +1 **AsP** für jeweils 6 Stunden im direkten Sonnenlicht (letzteres nur magisch begabte Träger). Diese Wirkungen können nur auf sehr

kompliziertem Wege mittels **Analys** herausgefunden werden. Ihre Wirkung wird dadurch nicht beeinträchtigt, sollte jedoch vom Meister nicht direkt offen gelegt werden.

Sorguls Ring

Ein massiver, bronzener Ring von einfacher Machart. Er fasst einen schwarzen Stein (Probe auf **Bergbau +3, Juwelier , Prospektor** oder **Steinmetzkunst**: Obsidian), aus dem ein geschwungenes „S“ herausgearbeitet wurde. Er zeigt Spuren von Gebrauch, ist aber gut erhalten und scheint stets etwas wärmer als die Umgebungstemperatur zu sein. Nur bei gründlicher Untersuchung: In der Innenseite ist ein Wort in Bosparano eingraviert „**Immituntur**“ [Übers.: hinein lassen/ Einlass gewähren]

Eine **magische Analyse** zeigt das Wirken eines gildenmagischen Bewegungszaubers. Der Zauber muss durch einen Befehl ausgelöst werden und benötigt mindestens noch eine oder zwei weitere Komponenten oder Bedingungen. (Berührung und den Reif)

Wirkung:

Wird der Ring in das entsprechende Negativ der Tür des Magierturms gedrückt – welches nur für den Träger des Stirnreifs sichtbar ist – und der Befehl „IMMITUNTUR!“ gesprochen, öffnet sich diese.

Sorguls Reif

Ein massiver, aber filigraner Stirnreif aus Bronze. Die zwei ineinander greifenden „Zangen“ bilden ein geschwungenes „S“. Der Ring ist etwas schwerer als man aufgrund des Volumens vermuten würde und scheint immer etwas wärmer als die Umgebungstemperatur zu sein.

Eine **magische Analyse** zeigt gildenmagische helllichtige sowie antimagische Ausprägungen, die in einander verflochten zu sein scheinen.

Wirkung:

Wir der Reif auf den Kopf gesetzt, nimmt sein Träger die Umgebung plötzlich als heller und ein wenig „blasser“ wahr. In der Nacht gewährt sie ihm somit das Äquivalent von Dämmerungssicht. Seine wahre Aufgabe kommt jedoch erst in der Nähe von Sorguls Turm zum Tragen. Innerhalb von 7 Schritt Entfernung zur Tür, erkennt der Träger einen hell leuchtenden Stern in der Nähe des Schlüssellochs. Bei näherer Untersuchung stellt sich dieser „Stern“ als geschwungenes „S“ heraus. Es ist das Negativ zu dem, welches aus dem Obsidian des Ringes gearbeitet wurde. Außerdem durchdringt der Reif sämtliche Illusionen die auf den Turm gelegt wurden (*siehe dort*).

4. Bücherkunde

Sorguls Tagebuch

Das Buch ist sehr dick und hier werden nur die relevanten Auszüge angegeben. Das Buch zu überfliegen um die unten stehenden Informationen zu erhalten erfordert einige Stunden. Gehen sie von einer Basis von 5 Stunden aus. Für je 2 Punkte im TAW Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) ziehen Sie eine halbe Stunde ab bis zu einem Minimum von 2,5 Stunden.

Wenn Sie genügen Vorbereitungszeit und Lust haben dürfen Sie Sorguls Vitae gerne beliebig erweitern.

~~Helmbrecht P. zu Hickersfurthen~~
Magister Sorgul

Lowangen, am 12. Peraine des Jahres 1010 nach dem Fall der Hunderttürmigen

Magister Magnus Rakorium Muntagonus glaubt, es täte mir gut meine Erfahrungen und Gedanken in einem Tagebuch niederzuschreiben. So sitze ich hier nun bei Hesinde und weiß beim besten Willen nicht, was ich intelligentes Schreiben soll. Dieser komische Kauz glaubt es täte meiner Konzentration gut. Ich bezweifle, dass meine Eltern so viel Geld für meine Ausbildung bezahlen, damit ein Lehrmeister meine Konzentration fördert!

Es folgen viele Seiten vom Leben eines Eleven an der Quecksilber Akademie zu Lowangen. Während Sorgul anscheinend ein strebsamer Schüler war blieb er stets introvertiert. Seine Achtung gegenüber dem genannten Rakorium stieg jedoch immer weiter.

~~Helmbrecht P. zu Hickersfurthen~~
Magister Sorgul

Lowangen, am 27. Praios des Jahres 1012 nach dem Fall der Hunderttürmigen

Magister Magnus R. M. ist ein Genie. Seine Abhandlungen über Echsen und Amphibien sind erstaunlich und überraschen mich stets aufs Neue. Er mag vielleicht ein wenig

Paranoid sein doch sein Wissen ist immens. Ich werde ihm nach meiner Prüfung im Hesinde auf jeden Fall persönlich danken und einige Fäden seiner Abhandlungen in meine Forschungen übernehmen.

~~Helmbrecht P. zu Hickersfurthen~~
Magister Sorgul

Lowangen, am 03. Efferd des Jahres 1012 nach dem Fall der Hunderttürmigen

Bei Hesinde R. M. hat mich mit auf seine Expedition genommen. Ich habe so viel gesehen und gelernt! Gemäß dem Vorbild des Adeptus Maior werde ich tiefer in die Geheimnisse der Echsen eintauchen.

Nach der Prüfung zum Adeptus Minor begab sich Sorgul auf Reisen und fühlte sich den eigenen Beschreibungen zufolge heimatlos. Er durchstreifte das Svelltiland und das Mittelreich um einige Jahre später durch Andergast zu kommen. Dort rettete er des Königs erstgeborenen Sohn eher durch eine List als durch tatsächliche Magie das Leben vor einem guten Dutzend Orks. Auf Details ist er jedoch nicht eingegangen.

~~Helmbrecht P. zu Hickersfurthen~~
Magister Sorgul

Mein Turm, am 16. Ingerimm des Jahres 1018 nach dem Fall der Hunderttürmigen

Nachdem nun mein Turm als Lohn der Rettung des hiesigen Thronfolgers fertig gestellt wurde werde ich mich also in Andergast niederlassen. Ich fange sodann gleich mit den Schutzritualen an. Einige meiner Funde der Vergangenheit sind doch zu kostbar um sie in ein profanes Bauwerk einzuschließen.

Es tat gut als Held gefeiert zu werden. Ich denke allerdings, dass der Lohn dennoch als überaus großzügig bezeichnet werden darf.

~~Helmbrecht P. zu Hickersfurthen~~

Magister Sorgul

Mein Turm, am 08. Efferd des Jahres 1019
nach dem Fall der Hunderttürmigen

Die gute Holtraude hat mir mal wieder einige wichtige Zutaten gebracht. Die Tränke brauen sich nicht von allein und ohne die gibt es kein Geld für die Forschungen. Besonders dankbar bin ich ihr diesmal für die Schröterlarve. Wenn der kleine Kerl ausgewachsen ist, ist er besser als jeder Wachhund!
Ich sollte mich mal öfter bei Ihr blicken lassen!

Magister Sorgul

Mein Turm, am 15. Boron des Jahres 1020
nach dem Fall der Hunderttürmigen

Ein Magus darf keinen tölpelhaften Namen sein Eigen nennen. Es wäre nicht verwunderlich wenn der einfältige Pöbel bei einer Eröffnung meines gebürtigen Namens in lautes Gelächter verfällt. Ich würde dadurch auf den sozialen Stand eines Schelms, oder noch schlimmer, eines Quacksalbers reduziert. Das darf, in Hesindes Namen, nicht passieren!
Ich nenne mich fortan schlicht Sorgul. Magister Sorgul. Das wird dann auch endlich meiner Profession eines Saurologen gerecht.

Magister Sorgul

Mein Turm, am 23. Tsa des Jahres 1021
nach dem Fall der Hunderttürmigen

Ich bin mit meinen Forschungen der Saurologie einem Durchbruch nahe. Das Amulett war nicht nur eine große Hilfe, sondern lässt tief blicken. Alles Echsengezücht gehört an Ort und Stelle ausgerottet! Ich muss meine Schutzmaßnahmen erhöhen.
Wenn ... (mehrere Zeilen unverständliches Gekritzel)... Die Forschungen reichen bei weitem nicht. Ich muss mich schützen... Muss ich gar die Menschheit schützen? ... (Es folgen wieder gekritzelte Zeilen)... Wo

kam das Amulett eigentlich her? Muss nachhaken!

Magister Sorgul

Nahe Adrafall, am 02. Phex des Jahres 1024
nach dem Fall der Hunderttürmigen

Die Goblins waren dankbar für ihre Rettung durch mich. Die Schwarzpelze waren genauso leicht mit Zaubertricks zu beeindrucken wie schon früher. Meine Entscheidung über die Sippe ist bereits gefallen. Sie sind Kummer gewohnt und werden mir eine große Hilfe sein. Ich brauche ein wenig Gesinde, das den Turm sauber hält. Vielleicht stellen sie auch gute Forschungsobjekte dar.

Magister Sorgul

Mein Turm, am 16. Phex des Jahres 1024
nach dem Fall der Hunderttürmigen

Die Rotpelze wollten doch tatsächlich gegen mich integrieren. Ich habe die Stammesälteste in eine Statue verwandelt. So haben sie einen Götzen zum anbeten und genügend Ehrfurcht nicht mehr laut zu werden.

Magister Sorgul

Mein Turm, am 27. Phex des Jahres 1024
nach dem Fall der Hunderttürmigen

Holtraude beschwert sich über meinen Umgang mit den Goblins. Sie glaubt es wäre nicht rechtens kulturfähige Zweibeiner ihrer Rechte zu berauben. Gilt das für sie dann auch für echsisches Geschmeiß?! Sie weiß nicht was sie da sagt! Ich sollte Ihre Nähe in Zukunft besser meiden.

Magister Ordinarius Sorgul

Mein Turm, am 19. Tsa des Jahres 1024
nach dem Fall der Hunderttürmigen

Es ist immer der Drache! ... (Zeilenlanges Gekritzel) ... Was hat sein Abbild mit Uthar zu schaffen? Phyr ist stets eine Bedrohung! (Ein großer Tintenkleck beendet den Absatz)

*Magister Ordinarius Sorgul
Mein Turm, am 08. Rahja des Jahres 1024
nach dem Fall der Hunderttürmigen*

Ich habe lange überlegt, doch ich sollte einen Eleven suchen, dem ich vertrauen und mein Wissen vermitteln kann. Wenn die Dinge, die ich gerade erst beginne zu begreifen, wahr sind, brauche ich jemanden der mir bei meiner Arbeit hilft und meine Forschungen fortsetzt, sollte mir etwas passieren.

*Magister Ordinarius Sorgul
Mein Turm, am 25. Hesinde des Jahres 1025
nach dem Fall der Hunderttürmigen*

Der junge Bernbrecht Mühlstein hat von Anfang an den aufgewecktesten und wissensdurstigsten Charakter an den Tag gelegt. Als Eleve hat er sich die letzten Wochen gut gemacht. Ich muss immer noch schmunzeln, dass er den Vorschlag mit dem Tagebuch augenscheinlich genauso befremdlich fand ich damals. Doch der gute Rakorium hatte stets Recht behalten. Die Dinge scheinen klarer, wenn man sie für sich selbst in gewissen Abständen rekapitulieren lässt.

*Magister Ordinarius Sorgul
Mein Turm, am 17. Firun des Jahres 1026
nach dem Fall der Hunderttürmigen*

Die Dinge die mich das Amulett sehen lässt lassen mich erschauern. Seine Kräfte sind immens ich werde es ordentlich vor jeglichem Zugriff schützen. Die Gefahren sind zu gewaltig wenn die es in ihre schmutzigen Klauen bekommen. Nur ich habe die Macht dem Amulett und seinen Verlockungen zu widerstehen!

*Magister Ordinarius Sorgul
Mein Turm, am 07. Praios des Jahres 1027
nach dem Fall der Hunderttürmigen*

Holtraude hat mir von einem lange zurückliegenden Drachenkampf am schwarzen Osgar, einige Tagesreisen von hier entfernt berichtet. Vielleicht finde ich

dort Hinweise auf die alte Drachenmagie und Zugriff auf seinen Hort! Ich werde mich morgen gleich mit Goklish auf den Weg machen. Der Rotpelz ist ein passabler Kämpfer und wird mir wie immer sicher treu zur Seite stehen.

Bernbrecht passt in der Zeit auf mein Anwesen auf und setzt seinen Lehrplan allein fort. Er hat gut gelernt den Rotpelzen genug zu imponieren, dass diese ihm den notwendigen Respekt entgegenbringen. Ich mache mir da keine Sorgen, außerdem werde ich ja nicht lange fort bleiben.

Das Tagebuch des Scholaren

Dieses Buch ist wesentlich Kürzer als Sorguls und daher kurzfristig überschaubar. Gehen Sie ähnlich wie oben von einer Basiszeit aus. Diese beträgt hier eine Stunde. Je zwei Punkte TAW Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) können 10 Minuten abgezogen werden bis zu einem Minimum von 10 Minuten Lesezeit.

*Bernbrecht Mühlstein
Sorguls Heim, am 25. Hesinde des Jahres
1025 nach dem Fall der Hunderttürmigen*

Es ist unfassbar. Da hat man große Erwartungen und muss für den Mann kochen und sich um die Goblins kümmern. Zu allem Überfluss soll ich nun auch Tagebuch führen... Also liebes Tagebuch, was schreibe ich denn so? Ich könnte mich jetzt über die maßlose Enttäuschung auslassen. Ach was soll's? Besser als daheim die Rüben zu ernten!

*Bernbrecht Mühlstein
Sorguls Heim, am 13. Ingerimm des Jahres
1025 nach dem Fall der Hunderttürmigen*

Dieser Sorgul ist ein guter Lehrmeister doch ist er auch ein Tyrann und paranoider Verstärker. Ich habe Angst hier weg zu gehen. Wenn ich sehe, wie hier einige der Rotpelze geendet sind will ich lieber nicht zu seinen Versuchskaninchen gehören.

Ach ja: Das Klacken des Schröters geht mir auf den Geist! Gut, dass er meist nur unten herumschleicht!

Bernbrecht Mühlstein

Sorguls Heim, am 24. Boron des Jahres 1026 nach dem Fall der Hunderttürmigen

Ich habe einen Rotpelz heute in eine Ratte verwandelt! Wunderbar. Sorgul war stolz auf mich! Würde ich den Mann nicht so verabscheuen, wäre der väterliche Schulterklopper sicher meiner Motivation förderlich gewesen. Der Goblin war jedenfalls froh, dass er bald darauf wieder er selbst war.

Bernbrecht Mühlstein

Sorguls Heim, am 17. Firun des Jahres 1026 nach dem Fall der Hunderttürmigen

Der Magus hat sein Amulett mal wieder beschimpft und im Zwiegespräch mit sich selbst beschlossen den Turm vor allem echsischen Eindringen zu schützen! Das klingt nach einer Menge Arbeit und interessanten Anwendungen verschiedener Cantio!

Bernbrecht Mühlstein

Sorguls Heim, am 21. Rahja des Jahres 1026 nach dem Fall der Hunderttürmigen

Der Magus ist verstörter als ich dachte. All die Schutzmechanismen für ein Amulett?! Wenn das Artefakt so wertvoll ist sollte ich es mir bei Gelegenheit mal genauer anschauen! Ich durfte zwar bei der Erschaffung des letzten Mechanismus nicht teilhaben, aber ich denke das sollte nicht das größte Problem werden. Des Magus Art zu denken kenne ich ja nun bereits.

Bernbrecht Mühlstein

Sorguls Heim, am 08. Praios des Jahres 1027 nach dem Fall der Hunderttürmigen

Heute ist der Magus mit seinem geliebten Goklish fortgegangen um die Stätte eines

längst vergessenen Drachenkampfes zu untersuchen. Soll er nur machen. Ich werde mich gleich mal daran machen das Amulett zu untersuchen. Ich kann es kaum erwarten dieses gleich in den Händen zu halten.

Bernbrecht wusste nicht, dass Sorgul nur den Stein des Amuletts im Keller versteckt hat. Er sollte es nie herausfinden.

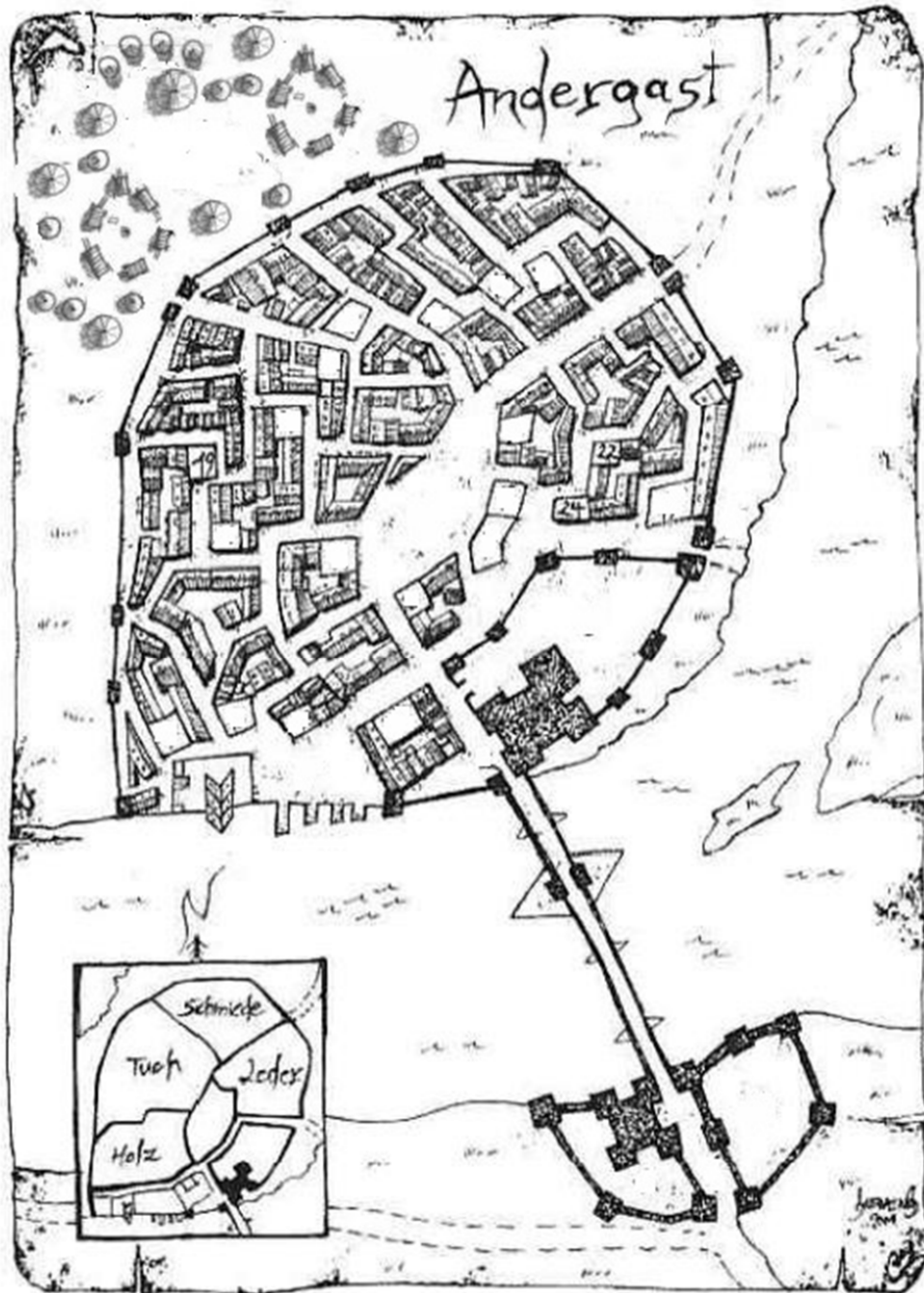
Geheimer Kodex des wandelbaren Leibes

Quarto, 200 Seiten (davon 160 beschrieben) auf Bosparano

Voraussetzungen: **KL 16, Magietheorie 10**

Inhalt: Gut strukturierte Darlegung der Wirkungsweisen und Gefahren Gestalt wandelnder Magie. Sorgul beschreibt seine Sicht auf die moralischen Aspekte vor dem Hintergrund von Göttern, Glauben, Recht und Gesetz und allgemeiner Magiephilosophie. Die dargelegten Gedankengänge sind nicht immer schlüssig und die philosophischen Betrachtungen weisen bedenklich dunkle Nuancen auf. Alles in Allem macht er jedoch nicht viel Federlesens und fasst die Thesen des *Granit und Marmor* (12), des *Imago Transmutabile* (14) und des *Paralü Paralein* (15) in einem Band zusammen. Ferner gewährt ein eingehendes Studium des Buches jeweils eine SE auf ***Rechtskunde, Götter und Kulte*** und ***Magiekunde (Gildenmagie)***. Das Buch endet mit einem Kapitel über das Anwenden schadhafter Magie und der Vorbeugung dieser, durch ihr Erlernen, gewappnet gegenüber zu treten. Es sind Andeutung einer Betrachtung über den *Last des Alters* erkennbar.

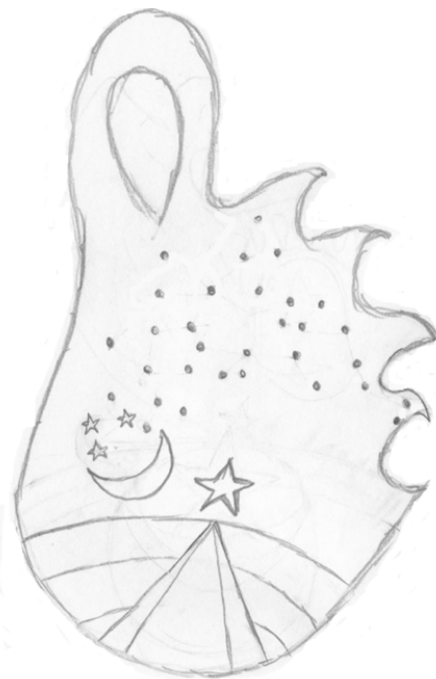
6. Handouts



Stadt Andergast (Quelle: Der weiße Berg 1+2)



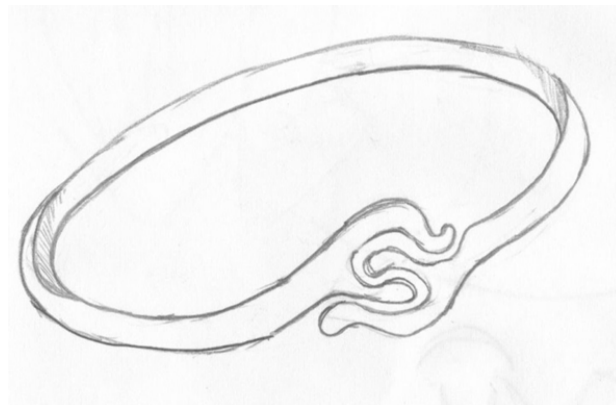
Das Drachenamulett (von vorne, ohne Stein)



Das Drachenamulett (von hinten)



Das Drachenherz (Der Stein zum Drachenamulett)



Sorguls Stirnreif



Sorguls Ring



1. Rätsel im Turmkeller - Bodenplatten