

Im Zeichen des Drachen

Ein DSA(4.1)-Einsteiger Abenteuer
in der Region Andergast
für den Meister und 3-6 Helden

von
Sambolero
&
Khamo

Aventurien, im Sommer 1032 n. BF

Während die Helden eine berauschte Nacht in Andergast, der Hauptstadt des gleichnamigen Reiches erleben, fällt ihnen ein auffälliges Schmuckstück in die Hände.

Visionen und Deutungen lassen erahnen, dass der Gegenstand mehr ist als nur ein kunstfertiges Kleinod. Und während die Gruppe junger Abenteurer sich aufmacht die Geschichte dieses Gegenstands zu ergründen wird Ihnen immer deutlicher bewusst, dass sie im „Zeichen des Drachen“ wandeln.

Quellenhinweise:

- ❖ Stadtkarte Andergast, Seite 3 (Quelle: Der weiße Berg 1+2)
- ❖ Gildensiegel Kampfsseminar Andergast, Seite 9 (Quelle: Das AkademieSiegel Projekt [<http://www.akademiesiegel.de>])
- ❖ Gildensiegel der Hallen des Quecksilber zu Lowangen, Seite 25 (Quelle: Das AkademieSiegel Projekt (<http://www.akademiesiegel.de>))

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGER mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH.

www.ulisses-spiele.de

Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGER in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

DAS SCHWARZE AUGER, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Dokument enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken.

Einstieg ins Abenteuer

Wir gehen davon aus, dass Sie eine frische Spielrunde leiten, deren Spieler sich vielleicht schon gut kennen und miteinander befreundet sind. Für die Helden ihrer Spieler muss dies jedoch nicht der Fall sein. Es kann sich als höchst unterhaltsam erweisen, wenn Sie sich als Spielleiter kleine Szenen überlegen und ausspielen, um die Helden zu einer Gruppe zusammenzuführen. Ein abschließender gemeinsamer Kampf (z.B. gegen eine Räuberbande) könnte für den nötigen Zusammenhalt sorgen.

Diese Vorgeschichte der Gruppe auszuspielen empfinden zumindest die Autoren als stimmungsvoll und hilfreich, kann sie doch dazu beitragen das Verhalten der Spieler im weiteren Verlauf des Abenteuers besser einzuschätzen.

Sie können es sich aber natürlich auch einfacher machen und zusammen mit Ihren Spielern beschließen, dass die Helden sich

bereits untereinander kennen und einfach drauflos spielen. Sie als Gruppe sollten selbst wissen, was Ihnen am meisten Freude bereitet.

So oder so, das Abenteuer beginnt im unabhängigen Reich Andergast, auf dem Weg in die gleichnamige Hauptstadt des Reiches, in der bereits ein großes Fest im Gange ist.

Was die Helden dorthin führt sei ebenfalls Ihrer Kreativität anheimgestellt. So könnten die Helden von einem reichen Tuchhändler angeworben worden sein, der auf dem Weg nach Andergast Überfälle von Orks und Goblins fürchtet und deshalb einige wehrhafte Recken benötigt. Ein persönlicher Bezug von zumindest einem Recken zu Land und Leuten (z.B. Verwandte) kann zudem die Atmosphäre an dieser Stelle bereits dichter wirken lassen.

Ankunft in Andergast

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit heute Morgen, als ihr von dem befestigten Gasthof aus in Richtung Osten aufgebrochen seid, steht Praios hellstrahlend am blauen Himmel und richtet seinen sengenden Blick gen Dere. Eure Füße schmerzen wenig heldenhaft, tragen sie euch doch schon seit Stunden über holprige und staubige Trampelpfade, die man hierzulande Straßen nennt.

Ihr befindet euch auf der Straße am Fluss Ingval entlang, in Richtung Andergast. Es ist die Hauptstadt des gleichnamigen Reiches und vorerst letzte Rast eurer beschwerlichen Reise durch diesen unwirtlichen Landstrich. Diebesgesindel, Raubritter und Schwarzpelze – so hieß es gestern Abend noch - tummeln sich mancherorts wie Schmeißfliegen auf einem Kuhfladen.

Eure Wasserschläuche sind schon seit Stunden leer und so sehnen sich eure verstaubten und ausgedörrten Kehlen nach einem guten Becher Bier, Wein oder Met. Auch etwas Ordentliches zu Essen und ein

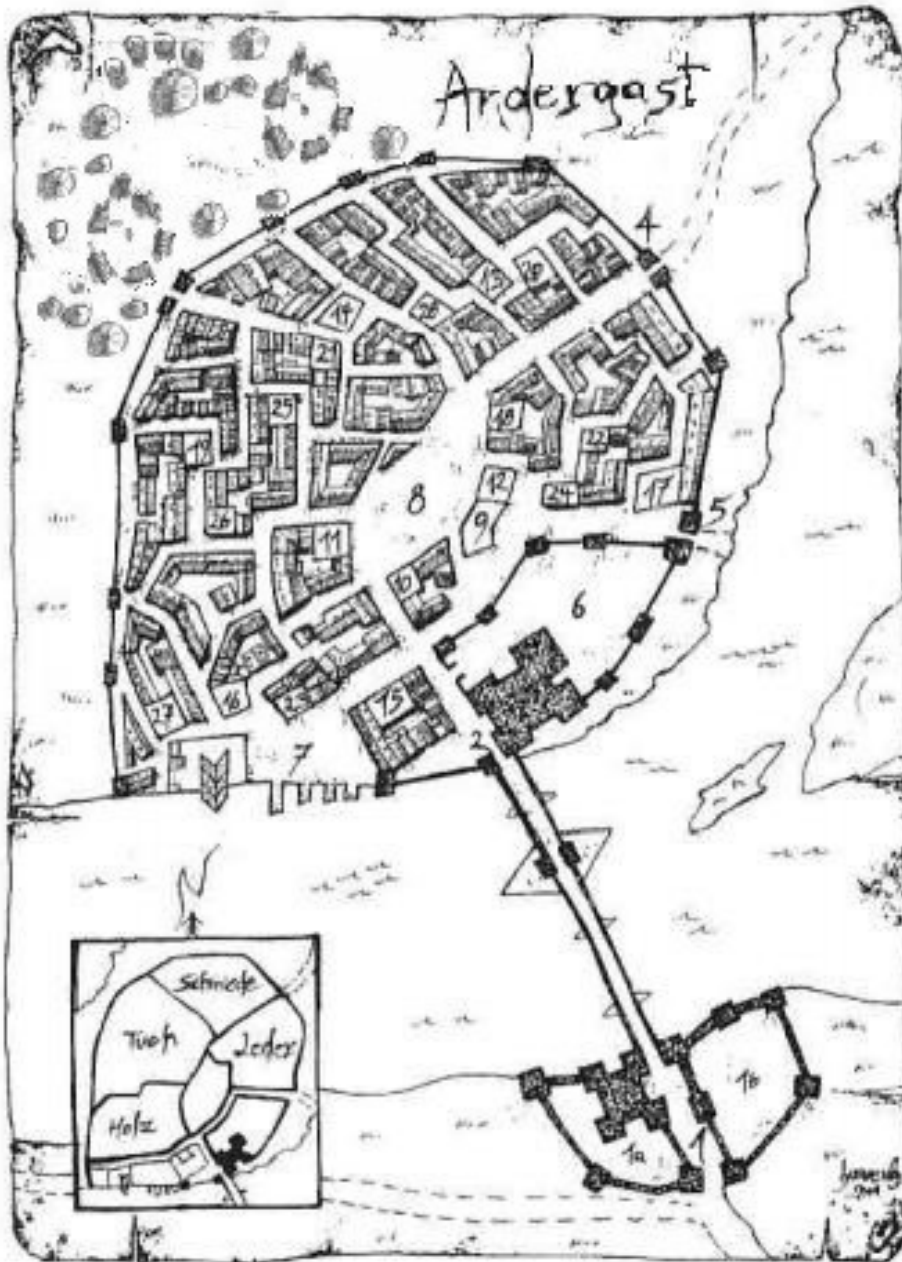
gemütlicher Schemel unter dem Allerwertesten erscheinen euch geradezu königlich in eurer jetzigen Situation.

Eine Singdrossel fliegt zwitschernd über eure Köpfe dahin und lässt sich auf dem Ast eines nahen Haselbusches nieder. Ein gutes Zeichen, das euch neuen Mut fassen lässt – entschlossen schreitet ihr voran. Weit kann es nicht mehr sein!

Lassen Sie den Spielern an dieser Stelle ruhig etwas Raum für freies Rollenspiel miteinander. Wenn Ihre Spieler so etwas noch nie gemacht haben, sollten Sie ihnen nahe legen sich vorzustellen, sie wären selbst die Figur auf ihrem Heldenbogen. Die direkte Rede mit der Untermalung durch Gesten und die Nutzung archaischer Sprache wird ihnen vielleicht helfen, sich in ihre Rolle und die sie umgebene Welt einzufühlen. Nichts anderes ist Rollenspiel.

Passen Sie die Szene nach Belieben an und lassen Sie vielleicht Erinnerungen an vergangene Tage vor den geistigen Augen

ihrer Gruppe entstehen. Je nachdem für welchen Grund der Reise Sie sich entschieden haben, werden die Helden unter Umständen von Mitreisenden begleitet, mit denen sich weitere Gespräche ergeben können.



- | | |
|-----------------------------|--|
| 1) Ingvalfeste (S. 52) | 16) Ingerimm-Tempel (S. 54) |
| 2 bis 5) Stadttore | 17) Magierakademie (S. 55) |
| 6) Burg Andergast (S. 51) | 18) Werkstätten des <i>Roten Salamanders</i> (S. 54) |
| 7) Hafen (S. 52) | 19) Badehaus (S. 53) |
| 8) Marktplatz (S. 51) | 20) Zunfthaus der Schmiede (S. 53) |
| 9) Rathaus (S. 51) | 21) Zunfthaus der Tücher (S. 53) |
| 10) Zeughaus (S. 51) | 22) Zunfthaus der Lederer (S. 54) |
| 11) Praios-Tempel (S. 52) | 23) Gildenhaus der Holzwerker (S. 54) |
| 12) Rondra-Tempel (S. 54) | 24) Gasthof <i>Zum fetten Schinken</i> (oben) |
| 13) Tsa-Tempel (S. 52) | 25) Wirtshaus <i>Zum Ochsen und Einhorn</i> (S. 51) |
| 14) Perraine-Tempel (S. 53) | 26) Garküche <i>Bei Muttern</i> (S. 53) |
| 15) Travia-Tempel (S. 54) | 27) Kaschemme <i>Zur Sonne</i> (S. 51) |
| | 28) Schenke <i>Schwarz und Rot</i> (S. 53) |

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich zeichnen sich vor dem fernen Horizont und durch das Hitzeblimmern über der Straße trutzig graue Mauern ab. Schon nach wenigen Minuten erkennt ihr die Wappen auf den Wehrtürmen, Speerspitzen und Helme blitzen zwischen den Zinnen im Sonnenlicht und von irgendwoher erklingt das wilde Stampfen lederner Trommeln und der heisere Ruf thorwalischer Sackpfeifen. Doch eine letzte Hürde habt ihr noch zu nehmen: Vor den Toren der Stadt warten bereits andere Reisende auf Einlass. Manch Edelmann wird respektvoll durchgewunken, während die Wagen und Güter manch eines Bauern oder Händlers von den streng drein blickenden Wachen penibel untersucht werden. Die Schlange erscheint euch unsagbar lang und es ist nicht abzusehen, wie lange ihr noch auf euer wohlverdientes Bier zu warten habt.

Entscheiden Sie an dieser Stelle selber, wie lange die Helden warten müssen und was während dieser Zeit noch geschieht. Lassen sie ein paar Halbstarke aus gutem Hause über das große Fest sprechen und darüber, wer von ihnen in diesem oder jenem Spiel besser abschneiden könnte. Ein Gaukler könnte den Wartenden mit einigen Kunststücken die Zeit des Wartens versüßen, oder ein Hüne weiter vorne könnte eine Prügelei anfangen, weil jemand versucht hat sich vor zu drängeln. Ein beschwichtigendes Eingreifen der Helden könnte ihnen gar das Wohlwollen der Wachen einbringen und ihre Wartezeit verkürzen. Ebenso eine diskrete Bestechung der Wachen. Versuchen sie den Spielern klar zu machen, dass jeder hier auf das große Fest möchte, welches in Andergast stattfindet.

Da die Helden über die große Brücke im Süden einreisen, gibt es keine Möglichkeit, sich durch ein anderes Tor Zutritt zu verschaffen.

In der Stadt selbst geht es sehr geschäftig zu. Trinkende und gut gelaunte Bürger füllen die

Straßen. Barden und Musikanten spielen zum Tanz auf und Verkäufer von Zuckerwerk und Gegartem preisen lauthals ihre Ware an. Das Gedränge nimmt in der Stadtmitte sogar noch zu und die ohnehin schon vom Abfall und Unrat aufgeweichten Straßen der Stadt haben sich unter den tausenden Füßen der Feiernden in einen stinkenden Morast verwandelt. Hier und dort suchen Wühlschweine im Schlamm nach Fressbarem und über allem liegt der säuerliche Geruch menschlicher und tierischer Ausdünstungen.

Sollten die Helden sich auf die Suche nach einem Nachtquartier machen, werden sie es schwer haben. Die Unterkünfte und Gasthäuser sind komplett belegt und sogar in den Ställen der Stadt ist keine freie Stelle mehr zu ergattern. Durch Charisma und blinkende Münze allein lässt sich hier nicht viel erreichen. Da bedarf es schon eines imposanten Erscheinens als Magier oder Krieger und auch dann wird die Unterkunft eher dürftig und zudem sehr teuer ausfallen. Einige Reisende werden die Nacht unter freiem Himmel und außerhalb der Stadtmauern verbringen müssen. Doch die Zelt- und Wagenstadt der vielen Gauklergruppen vor den Toren im Nordwesten der Stadt lädt zum Verweilen ein. Vermutlich werden die Helden irgendwann beschließen sich unter das bunte, feiernde Volk zu mischen. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf: Seiltänzer, Jongleure, Feuerspucker, Schlangentänzerinnen und dressierte Äffchen sind nur einige der vielen Darbietungen, die sich den Helden bieten. Es gibt Stände an denen man sich gegen ein kleines Entgelt im Messerwerfen, Ringstechen und Armdrücken versuchen kann. *(siehe unten)*

Der folgende Text ist nur eine von vielen Möglichkeiten den Spielern das Geschehen näher zu bringen:

Ein Fest der Sinne

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr tretet aus dem Tor der Stadt in eine scheinbar völlig andere Welt. Es herrscht noch immer Gedränge, doch kaum habt ihr einige Schritte getan, werden eure Blicke von den vielen Wundern um euch herum angezogen. Gut vier Schritt über euch balanciert ein Mann, in leuchtend bunte Farben gekleidet, auf einem Finger dicken Seil von dem bunte Wimpel herab hängen. Unter ihm, nur wenige Schritt entfernt, werfen sich zwei Jungen von vielleicht 14 Sommern bunte Reifen mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit zu. Dabei scheint es, als seien mindestens fünf oder sechs Reifen zur gleichen Zeit in der Luft. Zu eurer Rechten ertönt rhythmisches Trommeln und das näselnde Schnarren einer Sackpfeife. Eine schwarzhaarige Schönheit tanzt mit aufreizenden Bewegungen dazu, während die bunten Stoffe mehr von ihrer Figur entblößen als verhüllen. An einem grob gezimmerten Tisch sitzen zwei breitschultrige Hünen und spannen ihre Muskeln im Versuch die Hand des anderen auf die Tischplatte zu stoßen. Ein kleiner dickbauchiger Mann mit Schnauzbart bietet jedem, der den starken Wenzelaus besiegen kann 5 Silberstücke.

Der Geruch von Tabak mischt sich mit dem Duft von Gebratenem, unbekannter Gewürze und starkem Alkohol. Inmitten des Trubels steht ein großes Zelt aus blauem und silbernem Stoff gefertigt und ein großes Schild vor dem Eingang verkündet „Tulamydia - Der Zauber der 1000 Sinne“. Doch bis dahin ist es noch weit und überall locken Stände, Attraktionen und unentdecktes Staunen.

Die nachstehend aufgeführten Spiele dienen Ihnen als Beispiel. Scheuen Sie sich nicht auch eigene Ideen einzubringen. Neben den genannten Spielen besteht so ein Jahrmarkt natürlich auch aus Händlern seltener Waren, Schaustellern, Wahrsagern und Quacksalbern. Lassen Sie sich von eigenen Erinnerungen an Jahrmärkte inspirieren und beschreiben die Szenerie mit den Augen eines staunenden Kindes. Die Bürger dieses Landstrichs bekommen die dargebotenen Wunder äußerst

selten zu Gesicht, da wirken diese Dinge sehr viel bedeutender als in unseren Augen.

Messerwerfen

Der Teilnehmer zahlt 5 Heller und darf aus 3 Entfernungen auf die aufgestellten Ziele werfen. Die Ziele wiederum sind in 3 Größen unterteilt. Geworfen wird aus jeder Entfernung auf jedes Ziel. Begonnen wird mit dem größten Ziel und der geringsten Entfernung. Wird das Ziel getroffen, darf auf das nächstkleinere Ziel geworfen werden. Sind alle drei Ziele getroffen, wirft der Teilnehmer von der nächstgrößeren Entfernung. Wieder beginnend mit dem größten Ziel. Nach jeder Entfernung darf er sich entscheiden aufzuhören und bekommt den Gewinn ausgezahlt. Nur wenn das Messer stecken bleibt, zählt das Ziel als getroffen. Ein Fehlwurf beendet das Spiel sofort, der Einsatz ist verloren. Übertreten zählt als Fehlwurf.

<u>Distanz</u>	<u><i>nah</i></u>	<u><i>mittel</i></u>	<u><i>fern</i></u>
Gewinn	6H	12H	18H
<i>- nur nach dem Treffen aller drei Ziele</i>			
Ziel			
<i>klein</i>	+6	+7	+8
<i>mittel</i>	+3	+4	+5
<i>groß</i>	+1	+2	+3

Benötigte Werte: **Fernkampf**-Basis oder **Messerwerfen**

Ringstechen

An einem Band von etwa 2 Spann (40cm) Länge ist ein eiserner Ring befestigt, der vor dem Bild eines heran galoppierenden Ritters hin und her pendelt. Der Teilnehmer zahlt 5 Heller und bekommt einen Holzstab, der wie eine Lanze geschnitzt und mit weißer und roter Farbe spiralförmig bemalt wurde und 3 Versuche. Der Teilnehmer muss nun innerhalb dieser 3 Versuche dem Ritter Treffer an Kopf, Brust oder Arm zufügen. Das Band wird hierfür auf die entsprechende Länge gehangen, der Teilnehmer entscheidet selbst vor jedem Versuch, wohin er zielen will. Ein Treffer auf die Brust bringt 2 Punkte ein. Ein Treffer auf den Arm bringt 3 Punkte und ein Treffer auf den Kopf volle 5 Punkte. Der

Teilnehmer benötigt 5 Punkte zum Sieg. Trifft er bei jedem Versuch den Kopf, bekommt er natürlich auch den dreifachen Gewinn ausgezahlt. Die Gewinnprämie für einen Sieg beträgt 1 Silberstück

Benötigte Werte: Fingerfertigkeit (**FF**) mit den Aufschlägen +3 (Brust), +4 (Arm) und +6 (Kopf)

Armdrücken

„Der starke Wenzelaus“ blickt grimmig wie ein Rudel hungriger Wölfe. Tatsächlich aber verfügt er über die Kraft eines Ochsen und das Gemüt eines kleinen Kindes. Würfeln sie mit dem Spieler vergleichende Körperkraft (**KK**)-Proben. Wenzelaus verfügt über eine **KK** von 16, lässt sich aber von Grimassen, Witzen und charmanten jungen Frauen dermaßen ablenken, dass sie für den ablenkenden Spielerheld und Wenzelaus vergleichende Charisma (**CH**)-Proben werfen können. Diese sollten allerdings ohne das Wissen der Spieler stattfinden, damit sie nicht zu leicht hinter Wenzelaus' Schwäche kommen und die Spiele manipulieren. Wenzelaus kann wirklich ziemlich unangenehm werden, wenn man ihn ärgert. Führen Sie Buch über die jeweiligen Erfolge. Sobald Wenzelaus oder der teilnehmende Spieler 3 erfolgreiche Proben auf dem Konto stehen haben, gewinnt derjenige das Spiel. Wenzelaus **KK**-Proben werden hierbei um die Differenz der **CH**-Proben erschwert, sollte er darin unterliegen. Wenzelaus verfügt über einen **CH**-Wert von 8.

Je nachdem wie die Charaktere vorgehen, können Sie Ihnen das Drachenamulett (*siehe Anhang*) als Preis eines gewonnen Spiels oder durch einen tüchtigen Händler zukommen lassen. Lassen sie es ruhig nebensächlich wirken. Die Helden sollen das Gefühl haben, sich selbst auf dieses Abenteuer machen zu wollen. Nichts ist unbefriedigender, als keine Wahl zu haben.

Lassen Sie die Helden ein wenig umherstreifen und Spaß haben. Wenn sie nicht von alleine auf das fremdländisch anmutende Zelt neugierig werden, verwickeln sie sie in eine einschneidende Begegnung mit **Ishanna** oder **Tamir** bei der ihnen, nach einem kleinen Flirt

oder als Retter in der Not, eine Einladung ausgesprochen wird. (*siehe Anhang **Dramatis Personae***)

Der Platz vor dem Eingang des Zelt ist gefüllt mit Wartenden und Schaulustigen. Die Rede ist von atemberaubenden Schauspielen und unnachahmlicher Schönheit und jeder möchte sich selbst ein Bild machen.

Der grimmig drein blickende **Mhadul** steht mit verschränkten Armen vor dem Zelt und erwählt jene, die als nächstes hinein dürfen. Sofern sie den Eintritt von 5 Silberstücken aufzubringen bereit sind. Alles Betteln und Flehen perlt an dem Hünen ab wie Regen an einer Teerjacke, aber Intelligenz, Charme und Humor werden von ihm honoriert.

Was die Helden im Zelt erwartet lesen Sie im folgenden Abschnitt. Scheuen Sie sich jedoch nicht, eigene Vorführungen zu erfinden. Greifen sie auf eigene Vorstellungen das Thema „1001 Nacht“ betreffend zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr in die schummrige Tiefe des Zelt es taucht, brauchen eure Augen einige Augenblicke, um sich an die neuen Lichtverhältnisse anzupassen. Nach einigen Sekunden jedoch erkennt ihr deutlich die vielen weichen Kissen, die auf dem Boden verteilt liegen. Auf ihnen liegen, sitzen oder knien weitere Besucher, die sich nicht für euch zu interessieren scheinen. Von der Zeltdecke hängen kleine Öllämpchen herab. Wasserpfeifen, Schalen mit Obst und Krüge mit Wein stehen auf goldenen Tablett oder niedrigen Hockern. In der Mitte des Zelt es liegt ein großer runder Teppich mit verschlungenen Ornamenten in leuchtenden Farben. Ein helles, klares >Tsching!< hallt plötzlich durch das atemlose Schweigen, dann ein zweites und ein drittes, während eine Trommel mit sanftem Rhythmus zum Leben erwacht. Mit fließenden, betörenden Bewegungen, schält sich eine verschleierte Tänzerin aus dem Halbdunkel des Zelt es. Liebkost von den sanften Klängen der Trommel wiegt sie sich in rahjagefälliger Anmut, während die dunkle, samtige Stimme eines Mannes euch mit melancholischem Ton in eine andere Zeit entführt.

„Vor vielen tausend Jahren stiegen die Götter auf gen Alveran und ernannten die alten Drachen zu den Wächtern der Welt und ihrer Kinder. Pyrdacor, der Goldene genannt, war Herr über die Elemente - doch Namenloses Übel flüsterte ihm verführerische Worte zu und vergiftete seinen Verstand. So erhob er sich wider die zwölfgöttliche Ordnung, um selbst zum Gott zu werden.

Er missbrauchte die Macht, welche ihm verliehen und zerschmetterte all jene, die ihm nicht hörig dienten.

Auch scharrte er Drachen, Leviatanim, Echsenmenschen und andere Geschuppte um sich. Und sie alle verehrten und huldigten ihm als lebendigen Gott. Sogar die mächtigsten der hohen Elfen beugten das Knie vor seinem Throne. In seinem Namen und um seine Macht zu mehren, ließ er sich einen Tempel errichten, größer als jede Stadt war er, reichte von Horizont zu Horizont und wart ganz aus Gold geschaffen. Dort thronte er und wachte eifersüchtig über sein Reich, Zze Tha genannt. Und wo sein Blick hinfiel, da gab es keine Geheimnisse für ihn und niemand war mehr Herr seiner eigenen Gedanken. Seine gewaltige Stimme ließ die Erde viele Tagesreisen weit erbeben und wenn er sich erhob, verdunkelte sein Schatten die Welt für einen Tag.

Doch gab es unter seinen Untertanen weise Gelehrte und Zauberer. Hohe Elfen, welche die Herrschaft des Gottdrachen beenden, seinen Karfunkel zerschlagen und ihr Volk befreien wollten. Mit Hilfe alter mystischer Schriften ersannen sie ein Ritual, um ihr Volk jenseits der Sphären vor der Rache des Goldenen in Sicherheit zu bringen.

Unter dem Einsatz mächtiger Magie, stahlen sie ein Zauberschatz, das Drachenherz genannt, aus dem Horte Pyrdacors, als dieser einen Kampf mit seinem löwenköpfigen Bruder Famerlor austrug.

Doch von der ungeahnten Macht des Steins erschrocken, und von den Erschütterungen des titanischen Kampfes abgelenkt, scheiterten sie in ihrem Vorhaben. Die ungebändigte Macht des Juwels riss sie aus dieser Sphäre und schleuderte sie und einen Teil des drachischen Hortes in die ewigen Abgründe der Zwischenwelt. Von dort aus versuchen sie noch heute einen Ausweg zu

finden und eine Brücke über den Fluss der Zeit zu schlagen und ihr Volk zu befreien. Doch das Juwel zerbarst und die ihre Siegel der Macht versanken zwischen den Zeitaltern. Es heißt, wer eines dieser Amulette aus goldenem Horn, in der Gestalt eines Drachen findet, dem wird sich das Drachenherz mitteilen und zu sich führen, um seine Macht und Unsterblichkeit zu teilen. Wer aber beides vereint, der kann ohne Mühen durch die Sphären reisen und der Weg zum verlorenen Hort Pyrdacors wird ihm gewahr werden. Der Goldene aber ist für alle Zeit zerschlagen durch die Macht der Zwölfe.“

Diese Geschichte, die auf Ereignisse viele tausend Jahre in der Vergangenheit zurück reicht, ist zu großen Teilen erfunden. Sie beinhaltet aber ebenfalls ein gerütteltes Maß an Wahrheit. Für dieses Abenteuer ist es allerdings nicht nötig, auf die wahren Hintergründe einzugehen. Sie dient lediglich der Faszination und Motivation unserer tapferen Recken.

Wie die Helden auch die Nacht verbringen werden, irgendwann wird jeder von ihnen einige Stunden Schlaf finden. Derjenige, der das Amulett bei sich trägt, wird den weiter unten beschriebenen Traum haben. Nehmen Sie ihn beiseite und überlassen Sie die anderen Spieler ruhig eine Weile sich selbst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einem Schatten gleich huscht du durch ein dichtes Gewirr aus hohen Farnen, ausladenden Blättern und gewundenen, turmhohen Baumstämmen. Kaum ein Licht verirrt sich hinab in das dunkelgrüne Zwielicht dieses vor Leben sprühenden Dickichts. Dort wo die goldenen Finger des Himmelsauges wie Speere durch das Dach des Dschungels stechen, erheben sich dichte Nebel aus dem feuchten, modrigen Boden und laden zum Verweilen im warmen Licht ein. Doch ein tiefes Begehren drängt dich nicht innezuhalten. Mit lautlosen Schritten eilst du voran, setzt über dicht mit Moos bewachsene Steine, windest dich durch die Wurzelgewölbe riesiger Bäume und scheuchst eine Schar bunt gefiederter Flugeidechsen auf, die kreischend und schnatternd flüchten. Nur noch wenige Schritte!

Du schlägst die großen, ledrigen Blätter beiseite, welche dir den Blick auf deine Heimat verwehren, machst einen letzten Satz und springst herab auf eine vier Schritte tiefer gelegene Felsnadel, die sich beinahe horizontal gut zwanzig Schritte in das vor dir liegende Tal streckt.

Ehrfürchtig wandert dein Blick über die monumentalen Bauten zu Ehren deines Gottes. Die Tempel und Kultplätze der alten und geringeren Götter, Türme aus poliertem hellem Stein mit Intarsien aus Kristall und Halbedelsteinen, und geschuppte goldene Stelen mit dem mystischen Wissen der Ahnen. Dazwischen finden sich die Wohnbereiche, Brutkammern und Gärten deiner eigenen und anderer hoher Kasten. Du erkennst vertraute Straßen, Plätze und Kanäle und inmitten all dieser Pracht erhebt sich wie

ein Bollwerk die goldene Stufenpyramide, der Palast des Gottdrachen, in den unendlichen Himmel.

Als du plötzlich mit klopfenden Herzen erwachst und gewahr wirst, wo du dich tatsächlich befindest, ergreift dich vages Heimweh. Geistesabwesend leckst du dir über die trockenen Lippen und für einen kurzen Moment wunderst du dich, warum du die Gerüche um dich herum nicht schmecken kannst.

Lassen Sie Ihrem Spieler ein wenig Zeit das Erlebte zu verdauen und holen Sie die anderen Spieler wieder dazu. Vielleicht ergibt sich ein wenig freies Rollenspiel, oder der Träumer wartet den nächsten Morgen ab. Lesen Sie hierzu das nächste Kapitel.

Der Morgen danach

Ihre Helden werden früher oder später erwachen. Je nachdem ob sie die Nacht zum Tag gemacht haben oder sogar zum Schluss dem Zechen erlegen waren kann der Morgen mehr oder weniger angenehm ausfallen. Wahrscheinlich möchte sich derjenige der den sonderbaren Traum hatte gerne mit seiner Gruppe über das Ereignis austauschen. Räumen Sie hier Platz für ein Resümee über die Ereignisse der letzten Nacht ein. Lassen Sie die Helden beraten was sie nun als Nächstes zu tun gedenken.

Wir gehen davon aus, dass sich die Gruppe früher oder später bemühen wird mehr über das Amulett herauszufinden. Eventuelle Erledigungen vor und während den Nachforschungen sollten Sie nach eigenem Geschmack ausspielen und so den Spielern das Gefühl der völlig freien Spielwelt vermitteln, in der sie sich befinden. Denken Sie immer daran, dass auch ein Händler bei dem die Helden einkaufen, ein Tagelöhner, den sie nach dem Weg fragen und die kleine Hirtin ein eigenes Leben mit eigenen Ansichten und Wünschen haben. Sie stehen nicht nur einfach so in der Szene herum und warten auf den Kontakt mit den Helden. Die Autoren können an dieser Stelle nicht erraten was Ihren Spielern nun in den Sinn kommt,

weshalb die hier beschriebenen Ereignisse erst wieder bei der Suche nach Hinweisen zur Herkunft des Amuletts ansetzen.

Eine Suche als Element im freien Rollenspiel ist natürlich ganz und gar von den Ideen der Spieler abhängig. Hören Sie den Diskussionen der Gruppe zu und lassen Sie sich von den besprochenen Gedanken und Vorgehensweisen inspirieren. Es macht allen am meisten Spaß, wenn man durch seine eigene Idee auf die richtige Spur kommt. Seien Sie also flexibel. Folgendes Stimmungselement geben wir als Beispiel vor. In abgewandelter Form kann der Archivar jedoch auch als andere Person an anderem Ort dargestellt werden. Machen Sie es den Spielern nicht zu einfach. Sie dürfen erst in ein bis zwei Sackgassen laufen, bevor sie endlich den richtigen Hinweis erhalten.

Die Magierakademie:

Es gibt in Andergast, außer vielleicht ein paar kleinen privaten Archiven, nur das königliche Scriptorium in der Burg. Es wird von einem Zwerg betreut und ist stickig und feucht, was bekanntlich alles andere als zuträglich für die Bücher ist. Die Andergaster gelten im Allgemeinen als Hinterwäldler. Zwar hat gerade ein Tempel der Hesinde seine Pforten

geöffnet, das dortige Archiv ist aber noch zu neu und unvollständig. Die beste Adresse für historische Dispute ist hier sicherlich das Kampfseminar Andergast, eine Magierakademie der Ausrichtungen Schaden und Einfluss. Diese existiert schon lange und auch wenn die Magier eher praktischer Natur sind, so haben sie auf jeden Fall eine kleine Bibliothek und einiges gebündeltes Geschichtswissen parat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Weg durch die Stadt zum altherwürdigen Kampfseminar Andergast begegnet ihr kaum Stadtvolk. Die wenigen Personen, die nach den gestrigen Feierlichkeiten vor die Tür gehen sind einige wenige Handwerker, Gardisten und Dienstleister die nicht auf ihr Tagwerk verzichten können. Ihre Minen verraten, dass sie eher unfreiwillig ihren perainegefälligen Arbeiten nachgehen.

Ihr erreicht das schmiedeeiserne Tor der großen Wehrmauer, welche den zweistöckigen Steinbau der Akademie komplett umgibt. Auf dem Tor befindet sich das Siegel der Akademie in übergroßer Dimension. Vor dem Tor steht ein Gardist mit dem gleichen Siegel auf dem Wams, der sich bereits gerade aufgerichtet hat, als er Euch kommen sieht: „Der weisen Hesinde zum Gruße, was ist Euer Begehr?“



Gildensiegel Kampfseminar Andergast

Sollten die Helden zu schwer bewaffnet sein wird der Büttel sie nicht ohne weiteres passieren lassen. Die Art der erlaubten

Bewaffnung ist abhängig vom Stand der einzelnen Helden. So wird ein Krieger, der seinen Stand durch eine Urkunde seiner Akademie beweisen kann, sicherlich auch mit einem Schwert oder ähnlichem eingelassen. Die meisten anderen werden sich eingehend erklären müssen, wenn sie mehr als einen Dolch oder höchstens ein Kurzsword mitführen. Ausnahme wären hier Zauberer der Akademie. Diese und Ihre Begleiter werden wahrscheinlich ohne großes Aufheben durchgewunken.

Der Büttel wird ansonsten freundlich aber bestimmt um die Abgabe der Waffen bitten und versprechen, diese bei Verlassen der Akademie zurückzugeben. Sollten die Helden die Wache zu arg bedrängen und für Ihren Stand illegales Waffengut mit sich führen wird der Büttel diese im Extremfall gar konfiszieren. Bei Widerstand durch die Recken kommt innerhalb weniger Augenblicke magisch begabte Verstärkung für die Wache hinzu. Wir wollen hoffen, dass sich Ihre Helden an dieser Stelle zu benehmen wissen.

Der Grund, dass man einen Gelehrten sprechen möchte, reicht der Wache. Sie dürfen auch andere Gründe gelten lassen, wenn diese nicht zu stümperhaft wirken. An dieser Stelle wird der Wachhabende dreimal klopfen und bekannt geben, ein Novize möge die Helden zum Archivar begleiten. Passt der angegebene Grund des Besuchs nicht zum Archivar der Schule müssen Sie hier improvisieren, zu wem der Novize die Helden begleiten soll.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem Euch der Novize die Tür zur großen Halle geöffnet hat schlägt Euch der Geruch von altem Papier und Pergament entgegen. Das Archiv umfasst ein kaum erfassbares Maß an Regalen und Schränken welche zum Teil in labyrinthartigen Gängen aufgestellt wurden. Sie sind gefüllt mit Büchern, losen und gebunden Blättern oder sorgfältig aufgeschichteten Pergamentrollen. Zwischen euch und den Regalen stehen drei Pulte in Richtung der Eingangstür ausgerichtet. An einem steht ein alter Mann in einer knöchellangen grauen Robe und einem silbernen Monokel im linken Auge. Die

wirren grauen Haare fallen ihm bis kurz über die Schultern. Ihr scheint ihn aus seiner Arbeit gerissen zu haben, schaut er doch erst mit überraschtem Gesichtsausdruck auf, bevor er euch freudig anstrahlt. „Der Herrin Hesinde zum Grube, werte Herrschaften. Wie kann ich, Eulrich Krück, Euch zu Diensten sein?“ Seine Wagen leuchten bei dem freundlichen Lächeln rot wie Scharlach.

Der liebenswürdige, tattrige Mann, der sicherlich seine 70 Sommer oder mehr erlebt hat ist ein Quell des Wissens, was Stadtgeschichte und Legenden des Königreichs anbelangt. Im Gegensatz zu den hier ansässigen Magiern kann er nicht zaubern, sondern ist ein einfacher, wenn auch gelehrter Schreiber. Gerne können Sie hier kleine, selbsterdachte Geschichten zum Besten geben. Vielleicht besitzen Sie aber auch den Quellenband des Königreichs? Dann bringen Sie hier doch ein wenig Hintergrund über die Stadt, das Land und die Leute ein. Eulrichs Dienst ist nicht kostenlos. Die Schule verlangt pro Stunde außer-akademischer Tätigkeit einen Silbertaler als Bezahlung.

Falls man ihn fragt was er zurzeit tut, wird er ein wenig versiert erklären: „Ich kopiere ein Zauberbuch als Auftragsarbeit für einen ansässigen Magnus, weshalb kümmert euch das?“

Sind die Recken bereit seinen Stundenlohn zu entrichten, wird er ihnen gerne bei Ihren Fragen weiterhelfen. Kommen die Helden auf das Amulett zu sprechen oder zeigen es ihm gar, wird er erstaunt schauen und mit nachdenklichem Ausdruck berichten:

„Meine Güte, bei der Allwissenden! Hehehe, wisst Ihr das ist eine Sache. Ein großer Krieger trug einst dieses Amulett. Er kämpfte gegen einen leibhaftigen Drachen, und

bewahrte diese Stadt damals vor Schlimmerem. Draußen am Schwarzen Osgar begegnete er dem Untier und stellte es zum Kampf. Man sagt das Amulett habe seinen Träger vor den Flammen des Drachen geschützt. Der Krieger warf sich in einem entbehrungsreichen Kampf auf das scheunengroße Gezucht und versetzte ihm den Todesstoß. Just in dem Augenblick, als auch der Drache einen tödlichen Treffer erzielte. Das Ende der Geschichte: Die damalige Trutzburg war bis auf die Grundmauern ausgebrannt und die beiden Kontrahenten tot. Das Amulett wurde lange Zeit als Zeichen der Familie des Kriegers getragen, bis es vor einigen Jahrzehnten spurlos verschwand.“

Es stellt sich die Frage wie viel hiervon Märchen und was wirklich wahr ist. Aber wie bei jeder Legende gibt es immer einen wahren Kern. Angeblich ist der beschriebene Kampf zwei bis drei Jahrhunderte her.

Bei Nachfragen wo die Feste, die heute der Schwarze Osgar genannt wird, zu finden sei, verschwindet der Archivar kurz und kommt mit einem Buch zurück. Dessen Umschlag trägt den Titel „Geografica Andergastia“. Er blättert kurz nach und sagt: „Etwa 2 Tagesmärsche nordwestlich von hier. Folgt der Straße hinter dem Nordtor etwa 30 Meilen und biegt bei Alsweiler gen Westen auf den Schotterweg ab. Dieser führt genau an der Ruine vorbei. Ihr könnt sie nicht verfehlen.“

Eulrich würde den Helden nur zu gerne das Amulett abschwatzen. „Es wäre doch gut in der Akademie aufgehoben“. Vielleicht ist er, natürlich im Namen der Akademie, sogar bereit ein kleines Sümmchen springen zu lassen. Doch die Gruppe wird sich nach den gestrigen Ereignissen hoffentlich nicht auf die Argumente des Archivars einlassen.

Falls die Helden noch Erledigungen zu machen haben oder sich auf die kurze Reise vorbereiten möchten gestatten Sie ihnen diese Zeit. Auch eine Übernachtungsmöglichkeit wäre heute wesentlich einfacher zu finden als noch am Vorabend. Egal wie lange sie für die Vorbereitungen brauchen, irgendwann werden sie schließlich abreisen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt der Straße durch Andergast gen Norden durch das Tor. Wenn ihr ein gutes, aber nicht zu kräftezehrendes Tempo haltet, werdet ihr die 30 Meilen nach Alsweiler bis heute Abend zurückgelegt haben. Das Wetter ist freundlich und der leichte Wind sorgt für angenehme Kühlung, was Eure Schritte beflügelt. Nach dem großartigen Fest sind die Strapazen der Hinreise beinahe vergessen. Während ihr den sanften, beackerten Hügeln im Hinterland der Stadt folgt, könnt ihr die Bauern bei ihrem Tagwerk beobachten. Die Nordroute ist recht unbenutzt, da es die meisten Fremden eher südlich zum großen Kaiserreich führt. Nur vereinzelt reisen kleine Gruppen gen Norden, darunter auch einige farbenfroh gekleidete Gaukler. Mit einem letzten Blick auf die trutzigen Mauern nehmt ihr Abschied von den Annehmlichkeiten der Stadt und wendet euch den Auen und Wäldern vor euch zu. In Alsweiler werden hoffentlich eine gute Mahlzeit und ein warmes Bett auf Euch warten.

So ist es dann auch. Alsweiler umfasst gerade einmal ein größeres Gehöft und ein paar darum angesiedelte Holzhäuschen. Dennoch kann man hier Waren für die weitere Reise erstehen, sofern dies nicht in Andergast passiert ist. Die meisten Waren sind hier jedoch aufgrund der schwierigeren Beschaffung bis zu 30% teurer als der Listenpreis. Die Preise des einzigen Gasthofs:

Bett im Schlafsaal (20)	4 Heller
Fetter Graupentopf	2 Heller
Krug Dünnbier	3 Kreuzer
Krug Starkbier	7 Kreuzer

Als die Helden den Weiler erreichen, gibt es eine lautstarke Diskussion zwischen dem Gutsherrn und ein paar Bauern. Diese wollen

die Scheune nicht mehr betreten, da man dort angeblich wiederholt den „Scharfzahn“ gesehen hat. Der Gutsherr **Trogar Birgelbaum** ist abergläubisch genug um die Scheune ebenfalls zu meiden, verlangt jedoch von seinen Arbeitern nach dem Rechten zu sehen und droht ihnen mit Stockschlägen. Die Helden können hier schlichten, indem sie vorschlagen selbst in der Scheune nachzuschauen, ansonsten gehen beide Seiten protestierend und fluchend auseinander.

Lassen sie sich auf die Untersuchung ein, wird den Helden berichtet, dass man im Dunkel immer wieder aufflammende Augenpaare sieht. „Das ist der Scharfzahn! Der holt uns alle.“

Der Scharfzahn ist eine örtliche Legende von einer ochsengroßen, katzenartigen Kreatur mit feuerrotem, struppigem und ölig glänzendem Fell, das ihm wie Stacheln absteht. Wenn er kommt holt er erst die Kinder und dann die Erwachsenen, einen nach dem anderen. Findige Helden mit einem Wert in **Magiekunde** von 4+ können nach bestandener Probe aufgrund der Beschreibung des Wesens auf einen Dämon mit dem Namen Zant (**WdZ**) schließen, was die ganze Angelegenheit aber sicher nicht angenehmer macht.

In Wirklichkeit hat sich hier jedoch ein Baumbär eingenistet, der die Scheune einladend fand und dessen Augen das Licht der Fackeln reflektieren. Diese Kreaturen sind Vegetarier und scheu. Er wird also auf die höchste Stelle in der Scheune fliehen und sich von dort aus wehren. Mit einer Körperlänge von 7 Spann (1,4 m aufgerichtet) und einem Gewicht von ca. 40 Stein ist er auch nicht ganz ungefährlich. Inszenieren sie hier eine kleine, spannende Hetzjagd, bei der die Helden am Anfang noch nicht wissen, was sie wirklich erwartet.

Ein Kampf kann vermieden werden, wenn ein Held mit einem Wert in **Tierkunde** von 3+ versuchen will, das Zutrauen des Bären zu gewinnen. Dies wird einige Proben und die ganze Nacht erfordern. Sie können die Geduld der Helden damit krönen, dass der Bär den Helden interessant genug findet ihm in Zukunft zu folgen. Höhlenbären können sogar gezähmt und abgerichtet werden, was aber sicherlich den Rahmen dieses Abenteuers

sprengen würde. Für spätere Runden könnte es jedoch ein interessantes Erlebnis darstellen. Andererseits bleibt der Kampf. Die Bauern werden sich über die Trophäe freuen. Wenn die Helden das Tier nicht töten und zurücklassen, wird es früher oder später von einem der Bauern erlegt.

Die Kampfwerte des Baumbären:

INI 8+W6 PA 8 LeP 24 RS 2 KO 15

Tatze: DK H AT 7 TP 1W6 + 1

GS 10 AuP 30 MR 2

Gefahrenwert (GW) 4 (Skala 1 (harmlos) – 20 (brutal), kann als Anhaltspunkt für die zu vergebenen **Abenteurpunkte (AP)** sein; Die Autoren empfehlen hier bis zu (4x4) 16 **AP**, ebenfalls für das Gewinnen seines Zutrauen)

Beute: 15-20 Rationen zähes Fleisch, kostbares Fell

Sollte es unter den Helden niemanden geben der sich auf **Lederverarbeitung** versteht, wird es unmöglich das Fell in einem verkaufsfähigen Zustand abzuziehen. Vielleicht lässt der Gutsherr dennoch ein kleines Sümmchen springen, falls ihre Helden knapp bei Kasse sind.

Wie auch immer, die Helden sind als Problemlöser nun Freunde des kleinen Ortes und werden zuvorkommend behandelt. Am nächsten Morgen geht die Reise weiter.

Am zweiten Tag der Reise ist der Himmel erst ein wenig verhangen und die sich auftürmenden Wolken verheißen nichts Gutes. Mit dem anstehenden Wetterwechsel kommt auch eine steife Brise einher, welche den Helden unerwünscht entgegen bläst und sie empfindlich abkühlt. Gegen Mittag wird der Wind schwächer und leichter Regen setzt ein, der die gefühlte Temperatur noch weiter herabsetzt.

Auf dieser Nebenstraße ist heute und besonders bei diesem Wetter nichts los. Man erkennt an dem teilweise wilden Bodenbewuchs, dass der Schotterweg ohnehin selten genutzt wird. Am Nachmittag werden die bisher sanften Hänge steiler und die Reise daher anstrengender. Die ohnehin immer wieder von kleinen Waldflecken durchsetzte Gegend scheint sich immer mehr zu einem dichten Wald zu wandeln. Das hält zwar Wind

und Wetter ab, lässt die Umgebung aber immer dunkler erscheinen.

Irgendwann an diesem Tag, zu dem Zeitpunkt, der Ihnen am besten dafür erscheint, nehmen sie den gleichen Helden wie bei dem Traum nach dem Fest in Andergast erneut zur Seite für ein Gespräch unter vier Augen. Es spielt dabei keine Rolle, ob dieser das Amulett zwischenzeitig an einen anderen Helden oder Mitglied der Gruppe abgegeben hat, solange es sich noch in relativer Nähe befindet. Das Amulett hat seine Macht mit diesem Helden geteilt und wird auch mit diesem weiterhin kommunizieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unwillkürlich leckst du dir über die Lippen und bist dir plötzlich des gesamten Geruchsspektrums deiner Umgebung bewusst. Jede unterschiedliche Nuance im Körpergeruch deiner Begleiter wirkt auf dich ein und gibt dir ein Gefühl der Vertrautheit und des geborgen Seins. Der Regen und die durchnässte Umgebung setzen sich in diesem Moment auf deiner Zunge ab und ergeben ihr eigenes Bild von deiner unmittelbaren Umwelt. Du schmeckst jede einzelne Blume, jeden Grashalm und bekommst eine Ahnung von dem pulsierenden Lebens an diesem Ort. Gleichzeitig ist da eine Note, die Du nicht zuzuordnen vermagst. Dein Kopf ruckt in die Richtung aus welcher die Geruchsfahne stammt. Ein vertrauter wie fremdartiger Geruch. Im dem dunklen Gebüsch gegenüber bemerkst du eine Bewegung und glaubst einen geschuppten Leib durch die Blätter schimmern zu sehen. Im nächsten Augenblick ist es vorbei. Die Welt der Gerüche ist von dir abgefallen, als wäre sie ein Fremdkörper. Was dir eben noch so normal und vertraut vorkam, fühlt sich nun auf einmal fremdartig und Angst einflößend an. Während dir ein kalter Schauer über den Rücken läuft fragst du dich, ob die Kreatur im Gebüsch ebenso ein Hirngespinnst war.

Führen Sie den Spieler wieder zurück an den eigentlichen Spieltisch und lassen Sie ihn reagieren oder mit den anderen Spielern interagieren. In der Regel wird Ihr Spieler nun das Gebüsch überprüfen wollen oder, je nach Natur des Charakters, einen Kameraden bitten dies zu tun. Auf dem ersten Blick ist dort

nichts zu erkennen. Wer genauer hinschaut, erkennt einen etwa Teller großen Fußabdruck der von einer Echse stammen könnte. Eine erfolgreiche Probe des untersuchenden Helden auf das Naturtalent **Fährtsensuche** fördert zu Tage, dass die Spur schon älter ist (bei einem Wert von 5+ erkennt der Spieler ein ungefähres Alter von 2 Tagen) und lässt den Helden weitere Abdrücke finden, denen es zu folgen gilt. Einer bestimmten Spezies lässt sich der Abdruck jedoch nicht zuordnen. Einige Hundert Schritt führt die Fährte teilweise durch widerspenstiges Dickicht bis sie vor einem etwa kniehohen, flachen Findling endet, der den Eindruck eines natürlichen Altars vermittelt. Die Spur des Wesens endet hier abrupt und führt nicht wieder fort. Auf dem schmucklosen Findling liegt ein bronzenes Stirnreif, welcher in der Mitte zu einem geschwungenen „S“ geformt wurde. Obwohl der Reif keinerlei Schmucksteine oder ähnliche Zierde aufweist, erkennt man die kunstfertige Fähigkeit des Feinschmiedes. Es gibt an dieser Stelle keine weiteren Hinweise auf die Herkunft des Reifes oder den Verbleib der Kreatur, deren Spur die Helden hierher geführt hat.

Lassen Sie die Helden ruhig ausgiebig über den seltsamen Fund und seine Umstände diskutieren. Die dabei geäußerten Vermutungen werden die Phantasie der Spieler anregen und die Begegnung umso mysteriöser erscheinen lassen. Doch wie Ihre Spieler es auch drehen und wenden, sie werden hier nicht weiterkommen und erst mal Ihrem Weg zur alten Burg folgen müssen.

Im Waldgebiet könnten naturverbundene Helden auf die Idee kommen nach Pflanzen zu suchen. Eine entsprechende Probe auf das Talent **Pflanzenkunde** und mindestens 4 übrig behaltene Talentpunkte lassen den Charakter tatsächlich auf eine relativ häufige Heilpflanze, die Tarnele, stoßen (**ZBA**). Falls nicht muss folgende kleine Erläuterung genügen:

Die Tarnele ist einem rot blühenden Löwenzahn mit ca. 1-2,5 Spann (20-50 cm) langem Stängel nicht unähnlich. Der Charakter kann bis zu 1W3 (bzw. 1W6/2,

aufkunden) Pflanzen finden. Jede Pflanze wirkt als Brei auf Wunden aufgetragen beruhigend und schmerzlindernd und addiert einmalig 1 **LeP** zusätzlich zur nächtlichen Regeneration. Die Wirkung der gesammelten Pflanzen ist jedoch nach einem Tag passé. Sollte ein Held sogar Salbenfett oder eine äquivalente aus Fett bestehende Basis besitzen, kann er dieses mit dem frischen Pflanzenbrei vermengen und eine haltbare Tarnelensalbe mit gleicher Wirkung herstellen. Hierzu ist allerdings eine **Alchemie**-Probe +6 (+8 bei improvisiertem Fett) von Nöten. Die Salbe besitzt dann eine Haltbarkeit von **TaP*** in Monaten.

Am Abend, kurz vor der Dämmerung setzt der Regen aus. Wolken und Wind bleiben jedoch erhalten. Vor dem dunkler werdenden Horizont zeichnet sich der Schatten einer Burgruine wie das Gerippe eines Riesen vor den Helden ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praiosscheibe war durch den verhangenen Tag bereits seit Stunden nicht mehr zu sehen, doch mittlerweile hat euch die beginnende Dämmerung umfassen. Während der Wald um euch herum immer schwärzer wird, zeichnet sich vor euren Augen die Silhouette eines großen Bauwerks ab. Selbst wenn dies nicht der Schwarze Osgar sein sollte, würden die Gemäuer sicherlich ein besseres Nachtlager bieten als die ungeschützte Umgebung. Es ist kein Licht zu erkennen und der Wind streicht, einem geisterhaften Harfenspiel gleich, pfeifend durch offene Fenster und Mauerengen. Jetzt wo ihr nahe genug heran seid und die Nacht euch fast völlig umgibt erkennt ihr, dass ihr tatsächlich vor der Ruine einer einstigen Burg steht. Den genauen Zustand des Bauwerks erschließt sich euch bei diesen Lichtverhältnissen nicht, doch scheint die Burg schon sehr lange unbewohnt.

Helden mit dem Vorteil **Dämmerungssicht** können hier ohne Lichtquelle ein wenig mehr erkennen: Das Gemäuer ist größtenteils eingestürzt und an vielen Stellen rissig oder mit teilweise mannsgrößen Löchern übersät. Zum großen Teil hat sich die Natur das

Territorium zurückerobert, so dass Blumen, Sträucher, Büsche und kleine Bäume zwischen den Mauern stehen. Eine getragene Lichtquelle gewährt natürlich nur so viel Wahrnehmung, wie ihr Leuchtradius zulässt (max. 7-8 Schritt). Eine natürliche Dämmerungssicht wird durch eine nahe Lichtquelle aufgehoben.

Hier im Schwarzen Osgar ist es gemäß der Erzählungen tatsächlich zu einem Kampf gegen einen Drachen gekommen. Es war damals nicht nur ein Krieger, der sich gegen den geflügelten Schrecken stellte, sondern ein knappes Dutzend. Bei dem Gefecht kamen etliche der Kämpfer inklusive dem Drachen zu Tode, zudem wurde die Burg verwüstet und verbrannt. Dieses Ereignis zog vor wenigen Jahren einen gewissen Saurologen mit Namen **Sorgul** (siehe Anhang, *Dramatis Personae*) an diesen Ort.

Der Echsenforscher war auch gierig genug um einige Jahre vorher das Drachenamulett, welches die Helden heute ihr Eigen nennen, per beauftragten Diebstahl in seinen Besitz zu bringen. Was der Saurologe mit dem Amulett zu schaffen hatte, wird Ihnen an späterer Stelle in diesem Abenteuer offenbart. Hier im Schwarzen Osgar hat sich jedoch folgendes zugetragen:

Sorgul untersuchte die Umstände des Kampfes und die Mysterien des besiegten Drachen um vielleicht Hinweise auf seinen verwaisten Hort zu bekommen. Bei seinen Bemühungen und seiner Gier nach Gold und Wissen hat er nicht auf die Zeichen der Umgebung geachtet und ist von einem Vorsprung gestürzt und brach sich das Genick. Ihn begleitete ein versklavter Goblin, der über den Tod seines Herrn alles andere als betrübt war. Er nahm dem Herrn das kostbar erscheinende Amulett und andere Wertsachen ab und verschwand. Damit ist es wohl als Wink des Schicksals zu verstehen, dass die Helden das Amulett heute besitzen. All diese Informationen werden Ihre Spieler wahrscheinlich nie erfahren, jedoch hat das damalige Ereignis folgende Konsequenz:

Der tote Leib des Echsenforschers verwandelte sich in den folgenden Nächten in einen Wiedergänger. Die verdorbene Seele und der unbändige Wille **Sorguls** genügten,

um ihn ins Unleben zurück zu holen. Zwar kann er diesen Ort nicht mehr verlassen und ist auch zu keiner Kommunikation mehr im Stande, dennoch wird er durch seine Gier und die Angst um den möglichen Verlust des Drachenschatzes getrieben. Er wird alle ungebetenen Gäste der Burg im Licht des Mondes, welches ihn allnächtlich weckt, mit einem Dolch angreifen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die züngelnden Flammen Eures Lagerfeuers werfen tanzende Schatten auf die teilweise euch umgebenen und überwucherten Mauern der alten Burg. Du [**an den wachhabenden Held**] sinnierst gelangweilt vor dich hin. Wieder streicht der Wind mit klagendem Ruf durch die Gemäuer und lässt dich frösteln. Hinter Dir klappert leise ein Steinchen auf dem Boden. Du drehst dich um und siehst eine furchtbar entstellte, nahezu an einen Menschen erinnernde Kreatur. Kleidung und Haut hängen in Fetzen herab, die unzähligen offenen Wunden wirken durch das Fehlen von Blut umso grotesker und verströmen einen Übelkeit erregenden Gestank. Der Kopf steht in einem grotesken Winkel zum Hals und das Gesicht ist eine entstellte Maske des Todes. Halb verwest, die Zähne zu einem ewigen Grinsen entblößt. In der rechten Hand hält die Kreatur einen schartig rostigen Dolch, mit dem sie dich in diesem Moment angreift.

Vor dem anstehenden Kampf müssen einige Proben gewürfelt werden. Zuerst auf **Intuition (IN)**, die dem Helden bei Gelingen eine **Parade (PA)** gegen diesen ersten, automatischen Treffer gestattet. Danach wird der Charakter eine eventuelle **Totenangst (TA)** würfeln. Gelingt diese wird er schreiend das Weite suchen. Bei Misslingen, oder wenn der Held keine **TA** besitzt, wird eine **Mutprobe** erforderlich. Bei vorhandener **TA** ist die **Mutprobe** trotz misslungener **TA-Probe** um den Wert der **TA** erschwert. Misslingt die **Mutprobe** werden die überzähligen Punkte als eine Art Angststarre für die Dauer des Kampfes in gleichen Teilen von **Attacke (AT)** und **Parade** des Helden abgezogen. Bei einem ungeraden Wert, ziehen sie den letzten Punkt von der **AT** des Helden ab. Bei gelungener Probe kann der Kampf

ohne Malus aufgenommen werden. Innerhalb von zwei Kampfrunden können bis zu drei weitere Helden dem Kampf hinzueilen. Für die Neuankömmlinge gelten die gleichen Proben wie oben (außer der **Intuition**). Pro überzähligen Kämpfer auf Heldenseite wird die **AT** jedes Helden um 1 Punkt gesteigert und die **PA** des toten **Sorgul** gesenkt.

Hinweis: Die Autoren gehen von einer allerersten Begegnung der Helden mit einem Untoten aus, weshalb hier eine kleine inoffizielle Regel mit den durch Angst gesenkten Kampfwerten zum Tragen kommt. Sollte Ihnen diese Regel gefallen, warum sollte sie an Wirkung verlieren? Untote stellen jedenfalls keine profanen Gegner dar und können Helden vor Angst lähmen. Sie als Meister können solche und ähnliche Hausregeln immer einführen und beibehalten, wenn sich herausstellt, dass sie der Stimmung zuträglich sind.

Sorgul, ein Wiedergänger:

Größe: 1,78 Schritt **Gewicht:** 71 Stein

MU unendlich **GE 9 IN 9**

KO 18 **KK** 12

Dolch INI W6+5

AT 13 **PA** 10 **TP** 1W6+1

LeP 30 **AuP** unendlich

RS 1 **MR** 4 **GS** 5

Besonders im Gruppenverband sollte der untote Echsenforscher nun bald sein endgültiges Ende finden. Unbehandelte Wunden können sich mit Wundfieber infizieren. Wenn Sie mit dieser optionalen Regel spielen möchten, finden Sie diese in **WdS**. Am Ringfinger der linken Hand trägt der Tote einen schlichten Ring aus Bronze mit einem kunstvoll gezeichneten „S“, gleich dem am heutigen Tag gefunden Stirnreif.

Wenn sich die Charaktere entschließen den Toten anständig zu bestatten, sollten Sie dies mit mindestens 10 **AP** belohnen. Diese Geste zeugt nicht nur von großer Ehre, sondern entspricht dem göttergefälligen Naturell der meisten Bewohner dieser Welt. In diesem Fall betet man zum Gott Boron, den Herrn des Todes, des Schlafens und des Vergessens. Sollte ein Geweihter Held dabei einen Grabsegen sprechen können, umso besser.

Am nächsten Morgen stellt sich die Ruine als weitläufig aber verlassen dar. Bis auf ein paar Tiere, die hier ein neues Zuhause gefunden haben, werden die Helden keine weiteren Überraschungen erleben. Von dem Drachenkampf, der hier vor langer Zeit stattgefunden haben soll, zeugen die teilweise kohlrabenschwarz verbrannten Mauern. An einigen Stellen hat man sogar den Eindruck, dass der Stein geflossen wäre. Andere Zeitzeugen des Kampfes gibt es jedoch keine mehr. Zumindest keine, die man an einem Tag oder einer Woche rekonstruieren könnte. Hier werden die Helden nichts weiter finden. Zudem gibt es keine Hinweise auf die beiden gefunden Schmuckstücke. In welchem Zusammenhang sie zu dem Untoten standen oder wie der Stirnreif vom gestrigen Tag seinen Platz auf dem Findling gefunden hat bleibt weiterhin ein Rätsel. Den Helden wird nichts weiter übrig bleiben, als entweder dem Schotterweg weiter zu Folgen und so das zivilisierte Andergast weiter hinter sich zu lassen, oder sich zurück gen Alsweiler zu wenden, in der Hoffnung dort vielleicht weitere Hinweise zu diesen Gegenständen zu erhalten.

Entscheiden sich die Spieler für die erste Möglichkeit wird der Weg bald immer unkenntlicher und verwildert zusehends. Doch bevor weniger naturverbundenen Helden den Pfad komplett aus den Augen verloren haben erreichen Sie eine Lichtung mit einer von Palisaden umgebenen Siedlung mit insgesamt 4 Häusern. Der Ort besitzt ein einziges Tor, welches quer zum Weg ausgerichtet und verschlossen ist. Auf Klopfen oder Rufen reagieren die Anwohner und eine heisere Männerstimme fragt nach dem Begehr der Helden. Bitten diese nicht zu unfreundlich um Einlass wird man ihnen diesen allein schon aus Ehrfurcht zur Göttin Travia, der Herrin der Gastfreundschaft, gewähren.

Die Bewohner nennen den Ort Kleinfurst. Drei der Behausungen sind reine Holzbauten von rudimentärer Qualität. Das Haupthaus besitzt etwa den gleichen Grundriss der anderen Gebäude, trägt jedoch auch ein erstes Stockwerk. Während das Erdgeschoß

komplett aus Stein gefertigt wurde, besteht der erste Stock aus Holz. Dieses Gebäude dient nicht nur als Wohnhaus der Hauptsippe (oberer Bereich) sondern auch als Gemeinschaftszentrum für gemeinsame Aktivitäten. Ein kleiner Platz vor dem Haupthaus mit einem Brunnen und einem großen Apfelbaum bildet das Zentrum.

Hier findet sich neben Schreinen der Götter Firun, Peraine und Hesinde auch eine als Wildsau dargestellte Holzstatue unter der sich ebenfalls einige Opfergaben befinden. Diese haidnische Gottheit nennen die Anwohner „Mutter Sau“ und verehren sie für ihre Mutterinstinkte und Fruchtbarkeit. Den Anwohnern heute ist nicht bewusst, dass ihre Urahnen starken Handel mit Goblinsippen aus der Umgebung getrieben haben. Goblins verehren eine weibliche Wildsau als ihre Schöpferin. Um diesen ebenfalls einen Schrein zu bieten hat man „Mutter Sau“ damals hier aufgestellt.

Insgesamt leben an diesem Flecken 37 Menschen. Man versorgt sich selbst und ist von der Außenwelt praktisch abgeschnitten. Die Straße endet hier und setzt sich nur noch als Jägerpfad fort. Wenn die Helden nicht in der absoluten Wildnis des umgebenden Waldes enden wollen, sollten sie lieber umkehren. Bis dahin sind sie jedoch gern gesehene Gäste und sorgen bei den Anwohnern für Kurzweil. Gönnen Sie Spielern, die augenscheinlich Spaß an solchen Momenten empfinden, dass sie Geschichten von der weiten Welt erzählen können und beschreiben Sie die staunenden Augen der Kinder und Erwachsenen, wenn die Helden von den wundersamen Dingen ferner Länder berichten. Es ist nicht wichtig, dass die Geschichten wahr sind, solange sie unterhalten und nicht zu unglaublich vorgetragen werden. Die Dörfler sind reichlich naiv und ungebildet und werden einem guten Geschichtenerzähler an den Lippen hängen.

Niemand kann hier etwas Wissenswertes über die gefundenen Schmuckstücke erzählen. So liegt es an den Spielern, ob sie noch heute gen Alsweiler reisen (die Ruine würden sie vor Anbruch der Dunkelheit erreichen) oder lieber in Kleinforst übernachten wollen. Bis Alsweiler ist es ein strammer und

anstrengender Tagesmarsch. Wenn Sie nach Kleinforst gereist sind bedeutet dies also einen Reisetag Umweg, bevor sie nach Alsweiler zurückkehren. Für den Abenteuerverlauf ist die Verzögerung nicht von Bedeutung. Die Szene unterstreicht aber die offensichtliche Entscheidungsfreiheit der Helden.

Egal ob die Helden mit einem Tag Verspätung in Alsweiler eintreffen oder nicht, fahren Sie unbeirrt mit der Geschichte fort. Das Wetter der Reise ist verhangen und kühl, es bleibt jedoch weitestgehend trocken.

In Alsweiler wird man bestätigen, vor einigen Jahren einen Mann mit diesem Stirnreif gesehen zu haben. Laut Kleidung und Gebaren gab er sich als Zauberer zu erkennen. Er kam über mehrere Wochen verteilt zwei oder drei Mal vorbei um einzukaufen. „Reden wollte der mit uns nicht. Hat einzig nach dem Gutsherren gefragt.“ Wenn die Recken den Gutsherrn nun sprechen möchten wird sich dieser die Zeit bei einer gelungenen **CH**-Probe des Rede führenden Helden nehmen. Sollte die Probe misslingen kann man ihn mit etwas Geld oder einer **Überreden**-Probe dazu bewegen. Haben sich die Helden bei dem Weiler durch ihre Hilfe mit dem Scharfzahn beliebt gemacht wird der Herr die Zeit selbstverständlich einräumen können. In diesem Fall besteht er gar auf eine Unterredung in seinem Arbeitszimmer bei einem Schluck Wein oder Bier. Beschreiben sie die Stube als ordentlich und einem Gutshofbesitzer angemessen. In jedem Fall wird Trogar Birgelbaum nach Betrachtung des Stirnreifs folgendes zu berichten wissen:

„Der Kopfschmuck gehörte einem wohlhabenden Magus aus der Gegend. Er kam hier normalerweise aber nicht vorbei. Vor fünf oder sechs Jahren tauchte er plötzlich auf und wollte über mehrere Wochen immer wieder mal Proviant kaufen. Seinen Rotpelz durfte er aber nicht mitbringen! Da wäre den Kühen ja die Milch in den Eutern sauer geworden! Ne, der musste vor dem Hof warten. Ob der Magus auch den Ring trug weiß ich nicht, da habe ich nicht so hingeschaut. Aber den Reif, den hatte er stets auf dem Kopf.“

Falls die Helden fragen: Als Rotpelz werden normalerweise Goblins bezeichnet. Trogar weiß nichts von den Gründen der Einkäufe. Er hätte sich nicht in die Angelegenheiten des hohen Gelehrten gesteckt. Auf jeden Fall kam dieser eines Tages einfach nicht wieder. An den Namen des Magus kann sich der Gutsherr nicht mehr genau erinnern: „Aber klang irgendwie fremd. Zaubererkrum eben!“ Der Magus soll im Norden seinen Wohnsitz haben. Vielleicht zwei oder drei Tagesreisen entfernt. „Wenn Ihr Euch auf der Straße nach

Andrafall bewegt solltet Ihr in etwa einer Tagesreise einen befestigten Gasthof erreichen, vielleicht weiß man dort mehr über den Vogel.“ Falls die Helden berichten, dass der Magus vielleicht tot ist berührt das Trogar nicht sonderlich. Erzählen sie von dem Untoten erschrickt der Gutsherr und schlägt unvermittelt ein Boronrad vor der Brust. Das Zeichen des Herrn der Toten in Form eines gebrochenen Lebensrades. Nicht viel später wird man von Geistern und Untoten Mobs in den Mauern der Ruine erzählen.

Auf Sorguls Spuren

Wahrscheinlich werden die Helden nun Ihre Reise auf der Straße nach Andrafall im Norden Andergasts antreten. Sollten die Helden erst mal andere Ideen haben und ausspielen wollen, sollten Sie auf die Wünsche Ihrer Spieler eingehen. Eine Verzögerung im Spielablauf ist nicht weiter von Bedeutung, solange die Helden nicht gänzlich von dem eigentlichen Vorhaben abkommen.

Das Wetter bessert sich bis zum Mittag und die Praiosscheibe gewinnt zusehends den Kampf gegen die nur noch sporadisch auftretenden Wolkenverbände. Damit wärmt sich die Luft auf angenehme Weise immer weiter auf.

Die Gruppe folgt der gut ausgebauten Straße und damit grob dem Verlauf des Ingval. Die Recken werden an diesem Tag keine großartigen Begegnungen erleben. Es sei denn Ihnen fällt etwas Interessantes ein. Nur zu, fühlen Sie sich frei zu improvisieren und so diesem Reisetag um Ihre ganz persönliche Note zu erweitern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Straße schlängelt sich nun schon den gesamten Reisetag durch das herrliche andergastsche Hinterland mit seinen saftigen Feldern und Wiesen, den Waldflecken und Wasserläufen. Das Wetter ist bis zum nahen Abend aufgeklart und die letzten verbliebenen Wolken ziehen schäffchengleich über euren Köpfen hinweg. Ein lustiges Lied auf den

Lippen folgt Ihr, befreit von dem drückenden Grauschleier der letzten Reisetage, der Straße immer weiter gen Firun (Norden). Immer wieder glitzert euch der Ingval von der Praiosscheibe beschienen entgegen. Wie es Trogar vorausgesagt hatte erreicht ihr noch vor der Dämmerung einen befestigten Gasthof. Der zweistöckige Steinbau ist komplett von einer übermannshohen Mauer umgeben und gleicht so eher einem Wehrgebäude als einer Schenke am Wegesrand. Auf euer Klopfen wird euch das Tor geöffnet und der Blick auf den Innenhof freigemacht. Neben dem Stall und der Vorratsscheune ziert ein großer, überdachter Brunnen den freien Bereich vor der Schänke. Über der Tür hängt ein großes Messingschild, welches einen gefüllten Humpen recht kunstvoll darstellt.

Als Ihr den Schankraum betretet dauert es einen Moment, bis sich Eure Augen an die relativ dunkle Umgebung gewöhnt haben. Einige wenige Gäste sind bereits anwesend. Eine Gruppe von fünf Bauern vertreibt sich am größten Tisch in der Mitte des Raums die Zeit beim Würfeln. An der Theke sitzt ein korpulenter Fuhrmann, genießt schweigend sein Bier und schaut dem Würfelspiel zu.

Nachdem man Euch mit knappen Nicken und einem Genuscheltem „Den Zwölfen zum Gruße.“ willkommen geheißt hat, wendet sich die Gruppe lautstark lachend und feixend wieder ihrem Spiel zu und scheint sich anständig zu amüsieren.

Die Preise des Gasthofes:

Schank Dünnbier - 4 Kreuzer
 Schank Starkbier - 9 Kreuzer
 Schank Rotwein - 2 Heller
 Brot, Wurst und Käse - 5 Heller
 Schwarzwurzeintopf - 7 Heller
 Schweinebraten mit Butterbrot (2 Personen) - 3 Silber
 Übernachtung im Schlafsaal (5)- 5 Heller/Bett
 Einzelzimmer (2) – 3 Silber

In einem der 5 Betten im Schlafsaal schläft der Fuhrmann. Es schnarcht fürchterlich und wird die Helden wohl die halbe Nacht wachhalten. In diesem Fall regenerieren alle Helden, die im Schlafsaal genächtigt haben, 3 Punkte weniger **AsP** und **LeP**.

Während des Abends werden die Helden sich wahrscheinlich nach dem Magus mit dem Stirnreif erkundigen. Der Schankwirt weiß zu berichten, dass **Sorgul** bis vor dessen Verschwinden recht häufig auf dieser Reisroute unterwegs war und stets bei ihm eingekehrt ist. Zudem war er ein Bekannter Trankmischer, der auch gerne mal Auftragsarbeiten zum Brauen unterschiedlichster Tinkturen nachging.

„Ja, den Ring und den Stirnreif hat Sorgul immer dabei gehabt. Das muss wohl unter Zauberern so eine Art Statussymbol sein, nicht wahr? Wenn Ihr der Straße in Richtung Adrafall weiter folgt solltet Ihr morgen zur Mittagszeit an eine Gabelung kommen. Eine kleine Steinbrücke führt von dort über das Wasser. Folgt der Straße und Ihr solltet nach einer weiteren Tagesreise seinen alten Wohnsitz erreichen. Ich habe aber schon seit mindestens fünf Sommern nichts mehr von ihm gehört oder gesehen. Der ist wahrscheinlich in für Zauberer bessere Gefilde gezogen.“

Auf den Goblin angesprochen weiß der Wirt zu berichten, dass er immer einen Rotpelz dabei hatte, der wohl **Sorguls** Habe getragen hat. Er durfte aber nicht in den Gästebetten schlafen. Gegen einen Aufpreis hat der Wirt den Goblin aber im Stall nächtigen lassen. Ob

es sich jedes Mal um den gleichen Goblin handelte weiß der Gastwirt beim besten Willen nicht.

Die Bauern und der Ortsfremde Fuhrmann können hier nichts Erwähnenswertes beisteuern.

Der Fuhrmann bringt Waren im Auftrag eines Händlers von Andergast nach Andrafall. Er gibt sich sehr wortkarg und hat kein großes Interesse an einem Plausch.

In dieser Nacht wird der Held mit den Visionen wieder träumen. Auch jetzt wird das Amulett den Kommunikationspartner nicht wechseln. Da der Traum allein erlebt wird, nehmen Sie den Spieler bitte wieder beiseite:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du erwachst mitten in der Nacht. Deine Glieder sind von der Kälte gewohnt steif und lassen sich nur schwerlich bewegen. Du schaust dich in der Kammer deiner Wohnhöhle um und betrachtest die vielen kunstvollen Reliefs an den Wänden, welche eindrucksvoll von vergangenen Ereignissen berichten. Das Talglicht in der Höhle reicht aus, damit du deinen Weg nach draußen findest. Du streichst mit deiner Linken über deine geschuppte Brust und schließt die Finger um das Amulett. Du hältst es fest, während dich deine Schritte weiter nach draußen führen. Die Kälte des Steinbodens fährt in die Glieder und lässt dich erschauern. Mit einem gedankenverlorenen Züngeln überprüfst du die Gerüche deiner Umgebung: Du bist allein.

Am Ausgang deines Quartiers bleibst du stehen und schaust in den wolkenlosen Himmel. Das Amulett immer noch in der Hand heftest du deinen Blick an die unzähligen Sterne. Der Anblick entführt dich im Gedanken zu den kommenden Ritualen. Der Drachen, das Zeichen des Ppyrr, steht in seiner vollen Pracht aus mehreren Dutzend Sternen über dir im Zenit. Dieses Sternbild benötigt mehrere Zyklen um über das Firmament zu wandern. Doch nicht mehr lange, dann ist es soweit und der Drache verschlingt die Pforte. Dann werden sich die Himmelsschleusen der Weltenbrücke öffnen. Du gibst das Amulett aus deiner Hand frei und schaust es voll Zuversicht an.

Drachenstein in seiner Mitte funkelt im Mondlicht und pulsierend erklärt es seine Bereitschaft für die kommenden Ereignisse. Du bist H'Uzztharr, Diener des Ssad Nav und der Wächter der Tore. Du bist wie immer bereit.

Unvermittelt erwachst Du aus Deinem Traum und blickst auf das Amulett welches in deiner Hand liegt*. Du legst den Kopf schief und bist noch ein wenig mit dem Nachhall Deiner Gedanken aus dem Traum beschäftigt. Die Vertiefung in der Mitte des Amuletts wirkt heute zum ersten Mal in Deinen Augen fehl am Platz. Wo ist der Stein?

** Sogar, wenn es zwischenzeitlich den Besitzer gewechselt hat*

Lassen Sie den Held kurz über die Geschehnisse nachdenken aber beantworten Sie keine Fragen. Einzig wenn er in die Sterne schauen möchte (das gilt auch, falls er sich zu einem späteren Zeitpunkt dafür entscheidet) darf er eine Probe auf **Sternkunde** ablegen. Behält er dabei mindestens 3 **TaP*** lesen Sie ihm folgendes vor:

Zum Vorlesen und nacherzählen:

Dort oben, am boronschwarzen Gewand des Nachthimmels, erstrahlen die Sterne heute in ungetrübten Glanz. Das Madamal steht hell leuchtend in seiner Kelchform über dir und gießt sein silbriges Licht wie milchigen Balsam über die scharfen Kanten und sanften Windungen des Landes aus. Es ist gar hell genug um Schatten zu werfen. Viel kleiner und blasser, dafür in enormer Vielzahl und Farbenpracht funkeln die Sterne am gesamten Firmament. Man sagt, man schaue Phexens Reichtümer und jeder blinkende Stern sei ein Goldstück, Edelstein oder ein kostbares Kleinod.

Du kennst die Sternbilder aus Deinem Traum nicht und doch kommen sie dir nun so vertraut vor. Du erkennst das Bild, das du im Traum „Drachen“ nanntest. Es ist nur zu einem Teil sichtbar. Der Rest verbirgt sich hinter dem Horizont. Aber du erkennst es dennoch wieder. Von der Pforte fehlt jede Spur. Was hat das alles nur zu bedeuten?

Falls der Held keine Sternkunde besitzt, hat er durch den Traum dennoch rudimentäre Möglichkeiten das Zeichen des Drachen zu erkennen. In diesem Fall lassen Sie ihn auf das Attribut **IN** würfeln. Dies stellt die Möglichkeit des Helden dar, seine Erinnerung an das Bild mit dem vor ihm liegenden Sternenhimmel intuitiv zu vergleichen. Falls er besteht, beschreiben Sie ihm lediglich, dass er glaubt, das Bild des Drachen teilweise verborgen am Himmel wiederzuerkennen. Wenn Sie seine Unwissenheit als Sternkundler noch unterstreichen möchten, können sie die Attributprobe auch verdeckt würfeln. So weiß der Spieler nicht, ob er mit der Vermutung tatsächlich Recht hat und muss auf seine Fähigkeit vertrauen.

Die Helden werden wahrscheinlich der Wegbeschreibung des Wirtes und somit Gabelung über die schmale Brücke folgen und auf dem augenscheinlich überwucherten Weg auf dem jenseitigen Ufer weiterreisen. Der Weg war niemals befestigt und wird augenscheinlich nicht häufig benutzt. Die zum Teil überwachsenen Fahrrinnen eines Handkarrens lassen jedoch auch ungeschulte Augen darauf schließen, dass dieser Weg seit längerem nicht benutzt wurde. Sollten ihre Spieler an der Gabelung nicht abbiegen, erreichen sie nach weiteren zwei Tagen Andrafall, die zweitgrößte Stadt des Reiches. In diesem Fall müssen Sie improvisieren. Sorgul ist zwar namentlich bekannt, wird jedoch nicht vermisst. Von einem Goblin weiß man hier nichts.

Ihre Helden müssen diese Nacht im Freien schlafen. Verlangen Sie hier einige **Wildnisleben**-Proben. Feuer machen und das Finden eines geeigneten Rastplatzes ist gar nicht so einfach. Auch Wachen sollten eingeteilt werden. Entscheiden Sie selbst, inwieweit sie die Unbilden von Mutter Natur einbringen wollen.

Am nächsten Morgen hören die Recken, ungefähr eine Wegstunde nach ihrem Aufbruch, nahe Rufe und Kampflärm. Je mehr sie sich dem Lärm nähern, desto deutlicher erkennen sie die Fremdartigkeit der kehligen Stimmen. Auch die Stimme einer Frau ist zu hören. Folgen die Helden den

Geräuschen, geht es wie unten beschrieben weiter. Andernfalls überspringen Sie die Situation.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr klettert einen kleinen Hügel hinauf und erblickt oben angekommen eine kleine Holzhütte. Vor der Tür steht ein kräftiger Mann in Jägerkleidung, mit braunen, langen Locken und einem buschigen Vollbart. Dieser hat neben sich einen Bogen liegen und erwehrt sich mittlerweile im Nahkampf einer Gruppe von drei Orks mit einer groben Keule. Zwei weitere Schwarzelze stehen in relativem Abstand zum Fenster und wehren geworfene Tomaten und Kohlköpfe mit ihren grob geschmiedeten und gezackten Krummsäbeln ab. Wahrscheinlich kämpfen sie aus Platzmangel nicht vor der Tür des Hauses gemeinsam mit Ihrem Mob. Eine alte Frau mit dunkelrotem Kopftuch versucht die kehlig lachenden Orks bisher erfolglos mit ihren Geschossen zu vertreiben. Ein weiterer Ork liegt ungefähr zwanzig Schritt vor der Hütte mit einem Pfeil in der Brust und regt sich nicht mehr. Der Jäger blutet mittlerweile aus zahlreichen Schnitten und wird wahrscheinlich nicht mehr lange durchhalten. Die Angreifer haben euch anscheinend noch nicht bemerkt.

Die Helden können nun mit einem beherzten „Rondra!“ auf den Lippen eingreifen und damit die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Das wird dem angeschlagenen Jäger vermutlich auch die besten Überlebenschancen sichern. Andererseits können sie die Orks ebenfalls unter Beschuss nehmen. Egal ob dies nun auf magische oder profane Weise geschieht, werden die Orks relativ kurzfristig der Angreifer gewahr und ihre Kräfte auf diese konzentrieren. Auch schleichen wäre möglich um die Schwarzelze möglich unvorbereitet zu treffen. Hierbei benötigen die Recken jedoch Zeit, die der Jäger vermutlich nicht mehr hat. In der letzten Variante werden von jedem Helden zwei Schleichen-Proben abverlangt. Die erste Probe gilt noch für eine große Entfernung und ist nicht erschwert. Die zweite Probe repräsentiert das Schleichen in der unmittelbaren Nähe und ist um drei

Punkte erschwert. Bedenken Sie, dass der Behinderungswert (**BE**) der Rüstung eines Helden ebenfalls in doppelter Höhe als Aufschlag zur Probe addiert wird. Misslingt eine Probe werden die Orks die Helden bemerken und angreifen. Pro Probe vergehen fünf Kampfrunden. Bleibt für den Jäger nur zu hoffen, dass er sich lange genug seiner Gegner erwehren kann.

Werte der Orks:

Größe: ca 1,65 Schritt **Gewicht:** ca. 65 Stein

MU 12 **GE** 11 **IN** 9

KO 13 **KK** 12

Arbach (Orksäbel) (N, INI W6+11)

AT 13 **PA** 11 **TP** 1W6+4

LeP 30 **AuP** 35

RS 2 **MR** 0 **GS** 8

Bei 5 oder weniger **LeP** wird ein Ork kampfunfähig. Wird ein Ork mit einem Treffer mehr als 10 **TP** gleichzeitig nach Abzug des **RS** einbüßen, wird er benommen zusammensacken und aufgeben. Sollten nur noch zwei Orks übrig sein, werden diese versuchen zu flüchten. Die Helden können dann nach Belieben mit diesen umgehen. Orks sind zwar Barbaren und Banditen und in Ihrer Wildheit kaum zu übertreffen. Ein wahrer Held könnte aber auch hier Bedenken haben die wehrlosen Verletzten einfach zu töten. Für jeden besiegten Ork erhält ein Charakter 10 **AP**, für ein Laufenlassen weitere 10.

Die Orks bieten neben den Säbeln kaum nennenswerte Beute und auch diese lassen sich nur schwerlich verkaufen. Jeder Ork besitzt zudem 3W6+2 Heller.

Der Jäger wird den Kampf wie beschrieben nicht mehr lange überleben. Um hier nicht als Spielleiter in sinnlosen Kampfwürforgien zu verfallen bedienen sich die Autoren folgendem Hilfsmittel: Würfeln Sie jede Kampfrunde, den der Kampf gegen den Jäger andauert einen **W20**. Bei einem Ergebnis von 1-18 überlebt er. Bei einem höheren Wurf wird er einen tödlichen Hieb einstecken und zusammenbrechen. Ziehen Sie jede weitere Kampfrunde ein Punkt von der Überlebenschance des Jägers ab. So wird er in der zweiten Kampfrunde nur bei 1-17

überleben, in der folgenden bei 1-16 und so fort.

Sollte der Jäger tödlich getroffen werden, bleibt den Helden nur noch ein Heilsegen oder Heilmagie. In jedem Fall stehen für eine solche Maßnahme nur noch 2W6+4 **KR** zur Verfügung, bevor der Tod des Jägers endgültig und durch nichts mehr umkehrbar ist.

Sind die Orks besiegt traut sich die Bewohnerin **Holtraude** aus ihrem Haus und wird erst mal ungeachtet der Helden zum Jäger **Eichbald** stürzen und sich um ihn kümmern. Das freundschaftliche Band der beiden ist eindeutig zu erkennen. Wenn dieser unwiderruflich zu Boron gefahren ist wird sie in einen Weinkrampf verfallen und die kommenden Minuten praktisch nicht ansprechbar sein. Danach dankt sie den Helden für ihr eingreifen und bittet um eine förmliche Bestattung **Eichbalds**. Da Sie körperlich nicht mehr in der Lage ist sollten die Helden von allein darauf kommen das Grab auszuheben, ansonsten wird **Holtraude** die Gruppe flehentlich darum bitten.

Sollte er überlebt haben wird sie ihn überglücklich umarmen und sich um seine Wunden kümmern. Sind diese noch Lebensbedrohlich wird sie versuchen vor den Helden verborgen einen Heilzauber zu wirken. Dazu wird sie nach kurzer Konzentration ihren Speichel auf die Wunden verteilen, worauf sich diese schnell schließen. Da dies ein Zauberspruch aus Hexenkreisen ist wird nur eine Spielerhexe in der Lage sein diesen als solchen zu erkennen. Anderen Helden kann nur im Nachhinein auffallen, das **Eichbald** verblüffend wenig offene Wunden aufweist. Wenn der Jäger überlebt werden **Holtraude** und er den Helden überschwänglich danken.

In jedem Fall wird **Holtraude** den Helden von dem Überfall berichten. Im Falle von **Eichbalds** Ableben sollten Sie immer wieder ein Schluchzen und ein „bei Boron“ einflechten.

„Der gute Eichbald versorgt mich im Gegenzug für frische Kräuter und Gemüse immer mit jüngst erlegtem Wild und so war er

auch gestern Abend wieder einmal gekommen um mit mir Waren zu tauschen. In diesem Fall bleibt er immer über Nacht und wir unterhalten uns bei einem Glas Wein bis spät in die Nacht. Da ich nicht mehr so gut zu Fuß unterwegs bin nimmt er auch immer meine Waren mit nach Andergast und tauscht diese dort gegen Gold und Waren für mich ein. Als er sich heute Morgen auf den Weg machen wollte kamen da die Schwarzipelze über den Hügelkamm. Die Gier stand den Kreaturen ins Gesicht geschrieben. Sie drohten und schikanierten uns. Als die Orks ihre Säbel zogen, schoss Eichbald gleich einen nieder und... nun ja, den Rest habt ihr selbst miterlebt. Den Göttern sei Dank, seid ihr aufgetaucht!“

Holtraude ist nicht nur Gemüse und Kräuterbäuerin sondern auch eine Hexe, die in die Jahre gekommen ist. Da Hexen zu den Zaubern Aventuriens gehören, die als böse gelten und meist verfolgt oder geächtet werden, wird **Holtraude** vermeiden dies einzuräumen. Sie kann die Helden jedoch mit einem Heiltrank (2W6+4 **LeP** sofort) und Wundsalben (+3 **LeP** auf die nächtliche Regeneration; Vermeidung von Wundbrand) versorgen.

Holtraude besitzt wie jede Hexe ein vertrautes Tier, welches überaus klug ist und selbst über magische Kräfte verfügt. Die Vogelspinne **Gundel** ist eine Meisterin im Verstecken und wird sich den Helden nicht freiwillig zeigen.

Holtraude umgibt ein finsternes Geheimnis, was sie zu einer Vertreterin der Hexengemeinschaft macht, weshalb diese als gefährlich gelten. In Wirklichkeit ist sie bereits über 200 Jahre alt. Das übersteht natürlich kein Menschenkörper einfach so und sie hat in jungen Jahren durch Zufall eine verbotene Zauberformel gelernt, mit der ein Körpertausch möglich ist. So ging sie dazu über sich in gehobenen Jahren eine junge Frau zu suchen, dessen Vertrauen sie sich erschleicht um mit diesem unfreiwilligen Opfer eines Nachts den Körpertausch zu vollziehen und die zurückgelassene Greisin sich selbst zu überlassen. **Holtraude** ist nun zwar schon alt, aber in Ihren Augen noch nicht alt genug um das kräftezehrende Ritual

zu nutzen. Damit besteht keine Gefahr für weibliche Helden.

Sie kannte **Sorgul** als Nachbarn recht gut, da sie den Magier von Zeit zu Zeit mit Zauberkräutern versorgte. Als **Sorgul** begann unangenehme Fragen zu stellen und sich abzeichnete, dass er über kurz oder lang hinter ihr dunkles Geheimnis kommen würde, entschloss sie sich, ihn zu beseitigen. So berichtete Sie dem Magus von dem fast vergessenen Drachenkampf am Osgar und weckte seine Gier auf einen möglichen Drachenhort in der Nähe. Als Saurologe war diese Gier nicht nur vom Verlangen nach Gold bestimmt, sondern auch von dem Wissen der Drachen, was seine Reisevorbereitungen unüberlegt werden ließ und er nicht an alle Sicherheitsutensilien wie Seile und Klettergeschirr dachte. Die Hexe machte den Goblin zum Komplizen und verfluchte den Magus. Als dieser von seiner Reise nicht zurück kam, zählte sie ein und eins zusammen. Ärgerlich über ihre voreilige Tat ist sie dennoch, da sie bis heute keine Möglichkeit gefunden hat **Sorguls** Turm zu

betreten und so ein gemütlicheres Zuhause zu etablieren. Ob der Fluch im Endeffekt sogar für die unheilige Wiederauferstehung **Sorguls** verantwortlich war kann nicht ausgeschlossen werden.

Sie wird den Helden lediglich berichten, dass der gute **Sorgul** eines Tages einfach nicht zurück kam und hoffentlich eine bessere Zukunft gefunden hat. Berichten die Helden von seinem Tod wird die vor Lebenserfahrung strotzende Hexe eine betrübt Freundin mimen.

Holtraude erklärt den Helden, dass sie den Turm nach all den Jahren nun gerne beziehen würde und könnte diese dorthin als Unterstützung begleiten (und wird die versteckte Gundel dabei mitnehmen). Immerhin war sie ja schon ein paar Mal dort gewesen. In ihrer Hütte sei es, das zeigte ihr der Kampf heute Morgen, zu gefährlich. Eine Mauer aus Stein wäre genau das richtige.

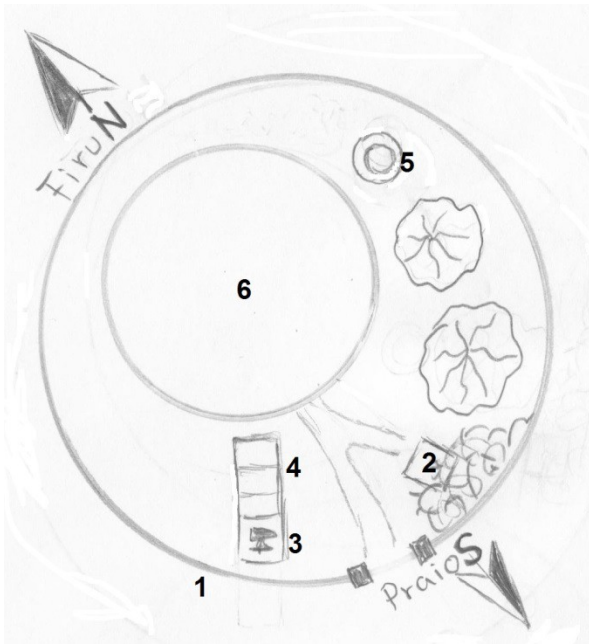
Die restliche Reise wird ereignislos verlaufen, so dass die Gruppe den Turm zur Dämmerung erreicht.

Sorguls Turm

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Unermüdlich bahnt ihr euch euren Weg durch das dornige Dickicht, welches nunmehr den einstigen Pfad überrankt, gleichsam als wolle es den Turm des Magiers vor der Außenwelt schützen. Blutrot versinkt Praios derweil hinter den westlichen Landen und die Nacht wirft ihren Mantel über das Land. Die hoch aufragenden Bäume rücken mehr und mehr zusammen – so scheint es zumindest, werden doch die Schatten zwischen ihnen mit jeder Minuten dichter. Ihr glaubt schon euch verlaufen zu haben, als ihr plötzlich – mit euren Klingen die letzten dornigen Ranken zerschlagend – auf eine kleine Lichtung tretet. Im schwindenden Licht des Abends erheben sich die massiven Mauern eines ausladenden Turmes weit über eure Köpfe. Schwarz wie Tinte heben sich die schroffen Konturen gegen den dunkelblauen Abendhimmel ab und ein vielstimmiges Flüstern heißt euch willkommen, als eine kühle Brise in das

wuchernde Efeu fährt. Die knapp drei Schritt hohe Mauer öffnet sich einem gähnen Maul gleich vor euch und gibt den Blick auf einen kleinen Stall nebst Esse und Amboss und einen kleinen gemauerten Schuppen mit Schornstein frei, der halb unter dem wild wuchernden Efeu verborgen liegt. Was einst ein Tor gewesen ist, hängt nun in zerbrochenen Resten schief in den eisernen Angeln und auf dem Boden erkennt ihr hier und dort die Überreste eines überhasteten Aufbruchs. Vor allem Kleidung, Krüge und zerbrochene Kisten und Fässer.



1 Schutzmauer, ca. 3 Schritt hoch aus dunklem Granit, Schießscharten, rostige Fackelhalter.

ACHTUNG: Echsen, Schlangen, Schildkröten, Frösche usw. können nur nach bestandener **MU**-Probe die Schwelle der Mauer übertreten. Den Magierturm hingegen gar nicht (auch keine Hexentiere).

2 Abort, ein kleiner Abort mit außenliegendem Ofen zur Beheizung, von dornigen Ranken und Efeu bewachsen

3 Schmiede, eine kleine Schmiede mit Amboss, Werkbank und Blasebalg verrotten langsam, verrostete Werkzeuge liegen auf der Werkbank, an einem Balken hängt eine kleine Öllampe mit blindem Glas (Brenndauer ca. noch 15 Minuten)

4 Stall, auf dem Boden liegt noch Stroh, Pilze und Unkraut gedeihen hier prächtig

5 Brunnen, an einem verrottenden Seil hängt ein rissiger Eimer, das Wasser glänzt ölig und riecht nach faulen Eiern

6 Magierturm, aus dunklem Granit erbaut, ohne Fenster (*Illusion, es gibt einige Schießscharten und sogar eine Fensteröffnung im obersten Geschoss*), ca. 20 Schritt hoch, Grundfläche ca. 15 Schritt Durchmesser, mit dunklem Efeu bewachsen (leicht giftig, 1W6-1 **SP** pro Spielrunde Kontakt mit nackter Haut, juckender Hautausschlag nach 3 **SR** Kontakt, dadurch 3 Tage lang um 1 Punkt verschlechterte Regeneration, Heilkunde Gift erleichtert um halben **Pflanzenkunde**-Wert)

Geben Sie ihren Helden Zeit, die Szene auf sich wirken zu lassen und sich ein wenig umzuschauen. Sollten sie nach einigen Minuten den wertlosen Krempel eingehend untersucht und herausgefunden haben, dass es keinen sichtbaren Zugang zum Turm gibt, schildern Sie einem beliebigen Helden (am besten einem mit **Gefahreninstinkt**) die folgende Begebenheit.

Sollte es in Ihrer Gruppe einen Magier geben, der die Umgebung magisch untersuchen möchte, hat er allenfalls Zeit für einen **Odem Arkanum (LC)**. In diesem Fall erkennt er, dass ein starker magischer Schutz um den Turm herum besteht, dessen Angelpunkt tief unter der Erde liegt. Vermutlich sogar mehrere Sprüche. Behält ein gildenmagischer Zauberer bei dem Odem mind. 3 ZfP* oder ein Zauberer anderer Repräsentation mind. 7 ZfP* übrig, wird er erkennen, dass die gewirkten Zauber in gildenmagischer Repräsentation gewebt wurden.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Zwischen dem hohen Gras und den Ranken findet sich sehr zu eurem Bedauern nichts Wertvolles und die einzige Gefahr hier scheint die Langeweile und die Fantasie anregende Umgebung zu sein. Du streckst dich und atmest die kühle Luft tief ein, als sich deine Nackenhaare jäh aufrichten. Aus dem nahen Waldrand blitzen dich zwei hell leuchtende Augenpaare an, dann drei und zwei weitere. Du kannst das kehlige Knurren eher spüren als hören. Grauen Wogen gleich umspülen dunkle, struppige Körper den Rand der Lichtung, Reißzähne blitzen im Zwielficht und plötzlich ist jede Langeweile verflogen.

Die Werte der Wölfe:

Körperlänge: 6 Spann **Gewicht:** 50 Stein

INI 9+1W6 **PA** 7 **LeP** 20

RS 2 **KO** 11

Biss **AT** 10 **TP** 1W6+3

GS 12 **AuP** 100 **MR** 1 **GW** 5

Beute: 15 Rationen Fleisch, Fell (teuer)

Sollten Ihre Helden zur der stets wachsamen Sorte gehören, seien sie unbesorgt. Tun Sie so als würden sie zwischendurch ein paar Proben würfeln ohne etwas dazu zu sagen. Lassen sie

die Helden gar selber auf **Sinnenschärfe** würfeln. Anschließend (egal wie die Probe ausgeht) präsentieren sie ihm (z.B.) einen silbernen Löffel. Niemand zwingt sie alles zu begründen, oder der Gruppe und sich selbst nicht ab und zu ein paar Überraschungen zu gönnen. Sollten ihre Helden einen Hund oder ein anderes Tier dabei haben, das aufpasst: Die Wölfe nähern sich gegen den Wind, sind erfahrene Jäger und haben einen deutlichen Heimvorteil.

Die Szene soll dazu dienen, die Helden daran zu erinnern, weswegen sie hier sind und sie zur Eile antreiben. Wir geben daher an dieser Stelle ganz bewusst keine Zahl für die Wölfe an. Es sind mindestens so viele wie benötigt werden, um die Helden dazu zu bewegen den Turm zu betreten.

Überfordern sie die Helden nicht, aber halten sie es spannend. Irgendwann wird hoffentlich einer von ihnen auf die Idee kommen, Stirnreif und Ring zu benutzen und somit den Eingang in den Turm zu öffnen. Sollte dies vor dem Angriff der Wölfe geschehen, überspringen Sie diesen und wandeln die Ereignisse ab.

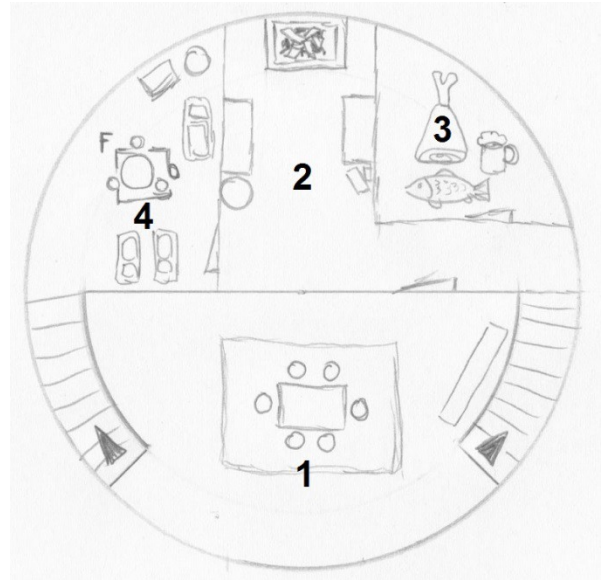
Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mit einem knarrenden Seufzer fällt die schwere Steineichertür in das Schloss. Ihr hört das wütende Knurren und Bellen der Wölfe auf der anderen Seite. Krallen kratzen wild über das harte Holz und enttäushtes Jaulen erklingt, kurz bevor Stille einkehrt. Nur gelegentliches Hecheln oder Knurren deutet darauf hin, dass die Graupelze ihr Nachtmahl so schnell nicht abschreiben werden.

Die Helden werden sich nun umsehen wollen. Die folgenden Beschreibungen der verschiedenen Geschosse und Räume ist absichtlich knapp gehalten. Wir hoffen es Ihnen so zu ermöglichen mit den gegebenen Informationen angemessen auf die Spielweise ihrer Gruppe einzugehen und dabei ihren eigenen Erzählstil voll einbringen zu können.

Raumhöhe ca. 5 Schritt bis zur Galerie, Steinboden, keine Fenster

In sämtlichen Räumen finden sich Spuren der Verwahrlosung: Staub, Spinnweben, Ungeziefer und gelegentlich sogar Pilzbewuchs. Luft und Wände sind modrig und feucht, es ist deutlich kühler als außerhalb des Turms.



1 Empfangssaal (und kleiner Speisesaal)

Auf einem verrottenden Teppich stehen 6 Stühle um einen Tisch, rechts eine lange Tafel mit Schalen, Karaffen und Bechern. Bis zur Unkenntlichkeit verdorbene Speisen und eingetrocknete Flüssigkeiten. Spuren. Die Wände sind mit verschimmelten Wandteppichen behangen. Zwei Treppen führen auf eine Galerie, eine angelehnte Tür (2 Finger breiter Spalt) in der nordöstlichen Wand (lässt sich mit einer **KK**-Probe knarrend öffnen) führt in die Küche. In einem Waffenständer befinden sich 4 Speere in erbärmlichen Zustand (**BF: 6**), sowie zwei zerschlissene Lederschilder.

Von der Galerie hängt ein Banner mit dem lowanger Akademiesiegel (**Magiekunde**-Probe, nur Magier)

Schätze: 2 silberne Kerzenleuchter auf dem Tisch (je ca. 40 S)

Erdgeschoss



Gildensiegel der Hallen des Quecksilber zu Lowangen

2 Küche

Knochen liegen auf dem Boden verstreut (**Tierkunde**: Ratten-, Schafs- und Rehknochen), rostige Töpfe, Pfannen und Kochbesteck aus Holz, getrocknete Exkremente (**Tierkunde**+6: Großer Schröder) bedecken den Boden, Kamin in der nördlichsten Ecke, Kisten und Fässer mit verdorbenen Lebensmittelresten, schwerer Holztisch (rostige Messer und ein Hackbeil) und Steinwanne mit Abfluss (verrotteter Kadaver eines Rehs), die Tür in der westlichen Ecke ist von Ratten angefressen aber nicht abgeschlossen (Vorratskammer). die Tür in der westlichen Ecke steht halb offen (**Sinnenschärfe**+2: klackende Geräusche und ein seltsames Schnarren sind zu hören)

Schätze: keine

3 Vorratskammer

Regale, Fässer und Kisten mit verdorbenen Lebensmitteln; Ratten haben sich hier eingenistet (insgesamt 30 Tiere), im Boden fehlen einige Steine und im darunterliegenden Boden befindet sich ein faustgroßes Loch (Tunnel der Ratten).

Schätze: ein kleines Fässchen echtes „Premier Feuer“ (Angriff der Ratten bei Entwendung)

Werte der Ratten

INI 9+2W6 PA 0 LeP 4 RS 0 KO 9
Biss AT 5 TP 1W6-3*
GS 4 AuP 20 MR 0 GW 1

*Ratten greifen nur ungeschützte Stellen an.
TP = SP

4 Gesindekammer

Hinter der Tür lauert ein Großer Schröder (*riesiger Hirschkäfer*), das einstige Wachtier des Magiers, der sofort angreift sobald jemand den Raum betritt. Sollte die **Sinnenschärfe**-Probe (*siehe oben*) misslungen sein, hat der Käfer die erste Attacke, die nicht pariert werden kann. In der zweiten Kampfrunde dürfen die Helden zur Bestimmung der Kampfreiheitenfolge nur ihre **INI-Basis** heranziehen.

Werte des Riesenschröders:

Körperlänge: 12 Spann **Gewicht:** 60 Stein
INI 5+1W6 PA 4 LeP 35
RS 5 KO 16
Zangen AT 12* TP 1W6+4
Biss AT 16* TP 1W6+2
GS 3 AuP 60 MR 12 GW 9

*Der Käfer versucht erst sein Opfer mit den Zangen zu packen, wodurch pro Kampfunde ab der zweiten zusätzlich 1W6-2 TP anfallen und der RS des Opfers dauerhaft um 1 Punkt sinkt. Danach greift der Käfer das eingeklammerte Opfer mit Bissen an.

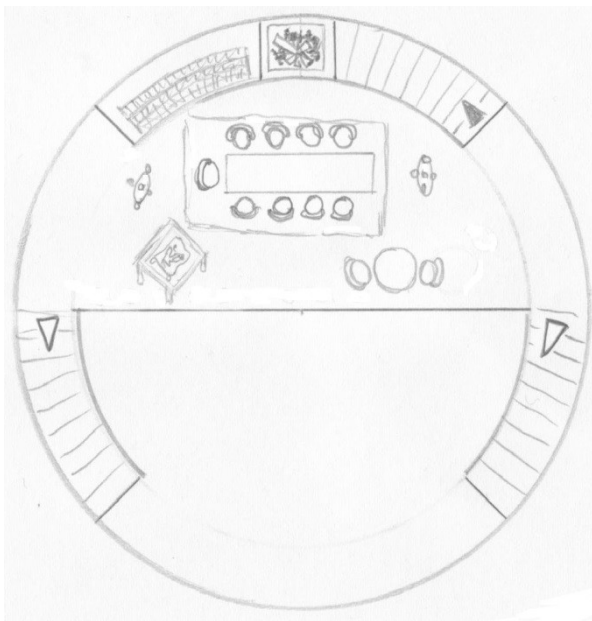
Auf dem Boden liegen verschimmelte Strohmatten, Woldecken und Überreste von Ratten (Nahrung des Schröders). In den Kisten befinden sich neben verschlissener und fauliger Kleidung (meist Kindergröße) auch bunte Holzperlen, Federn, ein Hornkamm, eine Hasenpfote an einer Lederschnur, ein Beutel mit verschiedenen kleinen Tierknochen und sogar ein kleiner Beutel mit 27 Heller. In der Mitte des Raumes steht ein wackeliger, niedriger Tisch mit ebensolchen Hockern auf einer vergammelten Jutedecke (**Sinnenschärfe**-Probe oder direkte Untersuchung: Falltür, verschlossen; **Schlösser knacken** je nach Hilfswerkzeug +2/-4)

Hinweis: Die Treppen ins Obergeschoss bestehen aus massivem Stein, ebenso die Geländer. Beide weisen jedoch Fallen auf, von denen nur die rechte aktiv ist. Am unteren Ende der steinernen Geländer befinden sich ebenfalls aus Stein gearbeitete, geballte Fäuste. Der Handrücken der linken deutet die Treppe hinauf (Falle inaktiv). Der Handrücken der rechten deutet in die Halle hinein (Falle aktiv). Einem sehr aufmerksamen Helden könnte dies auffallen (**Sinnenschürfe-Probe +4**). Die Falle löst aus, sobald etwas mit einem Gewicht von mindestens 20 Stein das obere Drittel, bzw. die letzten 5 Stufen betritt. Der Sturz in den darunter befindlichen Raum verursacht 5x 1W6-1 **TP**, wobei nach gelungener **Körperbeherrschung**-Probe 1W6-1 pro **TaP*** abgezogen werden dürfen. Bei einer gelungenen **GE**-Probe+4 kann der Stürzende sich noch an einer Kante festhalten. Bei einer gelungenen **INI**-Probe kann er auch Hilfe von einem nahen Helden bekommen (**GE**-Probe dann nur noch +1)

1. Obergeschoss (Galerie)

Raumhöhe ca. 5 Schritt, Steinboden, keine Fenster

Beschreibung wie Erdgeschoss.



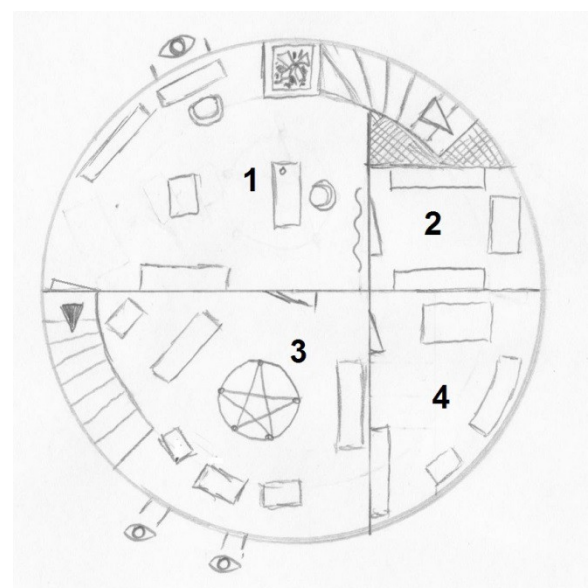
Die Galerie diente einst dem Empfang und der Bewirtung wichtiger Gäste. Die lange Tafel ist mit Silberbesteck für 9 Personen eingedeckt und steht auf einem vergammelten Teppich. Auf einem Kartentisch im westlichen Bereich liegen noch brüchige Karten der Umgebung, von Kerzenstumpen beschwert. Ein kleiner Tisch aus dunklem Holz mit zwei gemütlichen Sesseln und Kristallkelchen nebst einer Kristallkaraffe.

Im Kamin ist Feuerholz aufgestapelt, rechts daneben führt eine hölzerne Treppe ins 2.OG. Links des Kamins befindet sich ein hohes Regal mit allerlei Büchern und Schriftrollen (*Geschichte, Geographie und andere allgemeine Themen, vor allem Andergast und Nostria betreffend, wertlos und vermodert*), Tierschädeln, Mineralien und Kristallen (*überwiegend wertlos, Meisterentscheid*). Über dem Tisch hängt ein Kronleuchter aus Eisen, zwei eiserne Kandelaber stehen links und rechts des Tisches.

Schätze: kunstvoll gearbeitete Meerschampfeife in Drachenschädelkopfform (3 Dukaten) in einem Geheimfach unter dem kleinen Tisch. Sinnenschürfe+5 (nur bei gründlicher Untersuchung)

2. Obergeschoss

Raumhöhe ca. 5 Schritt, Holzboden, teilweise Fensteröffnungen und Schießscharten (*siehe Plan: Symbol Auge*), Laub, Spinnweben und gelegentlich Pfützen auf dem Boden, starker Befall durch Ungeziefer (Ratten, Kakerlaken und Spinnen)



1 Studierzimmer

Das Holz im Kamin ist feucht, brennt nur schwer und stark rauchend. Unter dem Fenster steht ein mitgenommener Schreibtisch, Efeu dringt herein, Fensterläden hängen schief im Rahmen. Regale voller Bücher und Schriftrollen (*Themen: Magie, Drachen, Sternenkunde, Sagen&Legenden, Sorguls Tagebuch – siehe Anhang*), auf dem Schreibtisch stehen Tinte (eingetrocknet) und Feder bereit, viele Unterlagen liegen auf dem Boden verteilt und zerfallen bereits. In der Mitte des Raumes steht ein Lesepult mit einem Buch darauf („*Schuppenpanzer und Spaltzunge – Die Achaz der Echsenümpfe*“) und Notizen über echsische Anatomie. Eine Treppe aus Holz (hinter der Tür im Südwesten des Raums, der Schlüssel steckt) führt in das nächste Geschoss.

Hinweis: Die Treppe ist auch am oberen Ende durch eine Tür versperrt. Wird der Schlüssel nicht abgezogen und mitgenommen, fällt schlägt die Tür jäh zu, nachdem der letzte Held die Treppe betreten hat. Sofort schließt der Schlüssel laut vernehmlich ab und die Gruppe sitzt zwischen zwei verschlossenen Türen fest. Diese bestehen, wie die Treppe auch, aus Steineiche und sind mittels **KK**-Probe nicht aufzubrechen. Charaktere mit dem Nachteil Raumangst würfeln zunächst eine einfache Probe. Nach 10 Minuten eine weitere, diesmal jedoch +3, nach weiteren 10 Minuten +6 usw. Sollte eine Probe misslingen, rastet der jeweilige Charakter völlig aus und wird für mindestens 1 Stunde panisch und arg abgelenkt sein (alle Proben +**Raumangst**). Möglichkeiten frei zu kommen besteht in einer ***Schlösser knacken***-Probe +6 (je nach Werkzeug erleichtert) oder im Zufügen von 30 **SP** durch Waffengewalt oder magisches Feuer. Äxte machen dabei anderthalbfachen Schaden, Stäbe und stumpfe Hieb Waffen normalen, Schwerter nur den halben, Stichwaffen und kleine Klingenwaffen gar keinen.
Schätze: Lupe (8 D) nach kurzer Suche, Astrolabium (auf Schreibtisch vor **Raum 2**), Messingschlüssel (zu **Raum 2**) nach gründlicher Suche im Schreibtisch am Fenster

2 Kuriositätenkammer

Verborgен hinter einem verschimmelten Wandteppich, daher nur nach genauer Suche zu entdecken. Kein Türknauf, nur Schlüsselloch (***Schlösser knacken***+2 oder **KK**-Probe+5). Regale mit eingelegten Eidechsen, Fledermäusen, Schlangen, Skorpionen und Spinnen. Embryonen von Baumdrachen, Hühnern und Salamandern, präparierte Kröten, Schildkröten und Babykrokodile. Vieles davon sezirt, mit zu vielen Gliedmaßen, entstellten Körperbau und atypischen Merkmalen.

Hinweis: Seien sie kreativ und ein wenig morbide!

3 Zauberwerkstatt

Schießscharten in der Südwand (Augensymbol), Pentagramm mit Zeichen der Hellsicht auf den Boden gezeichnet, Truhen und Regale mit diversen Materialien zur Verzauberung (Hölzer, Metalle und Halb-/Edelsteine, diverse Schmuckstücke, Kleinodien, Tierteile und Figürchen – allesamt unverzaubert). Bücher über Verzauberungen, Sternen-/ und Kräuterkunde und Alchemie. Phiolen und Tiegelchen mit fragwürdigen Inhalten und mit ungewisser Haltbarkeit.

Hinweis: Sollte ihre Gruppe sich durch die Tinkturen probieren wollen, würfeln sie mit einem W6: 1-4 verdorbene oder schädliche Tinktur: Heftiges Erbrechen (3W6 **SP**) und 36 Stunden schwere Übelkeit (alle Proben um 6 erschwert; **MU**, **GE** und **KK** je -7, nächtliche Regeneration 2 Punkte niedriger, Wirkung nach 1 Tag halbiert, nach 2 Tagen nochmals)

5 Tinktur wirkt nicht mehr

6 Tinktur hat positiven Effekt, nochmals W6 würfeln: 1-2 2W6+2 LeP; 3-5 1W6+4 AsP; einzelnes Attribut (*Meisterentscheid*) steigt für 24 Stunden um W3

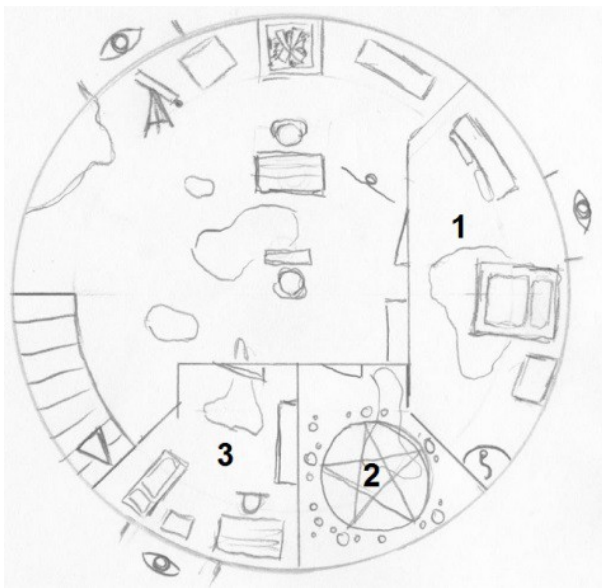
Schätze: siehe oben (Wert je nach Meisterentscheid bis zu **W20** Dukaten pro 40 Unzen Gewicht)

4 Alchemielabor

Einst ein gut sortiertes Alchemielabor, viele Instrumente zerbrochen. Bücher über Alchemie und Zaubersprüche, Tiegel mit allerlei Zutaten, jedoch unbrauchbar (*Alchemie*-Probe), Phiolen mit fragwürdigen Flüssigkeiten (*Wirkung siehe Zauberkunstwerkstatt*)
 Schätze: Keine

3. Obergeschoss

Raumhöhe ca. 5 Schritt, Holzboden, 3 Fensteröffnungen (*Symbol Auge*), Laub, Spinnweben und nasser Fußboden



Im Dach befinden sich ein faustgroßes Loch und mehrere kleinere Löcher

Vor einer großen Fensteröffnung gen Norden steht ein Himmelsfernrohr, daneben befindet sich ein Tisch mit Sternkarten und Notizen Sorguls. Im Holz befindet sich nur kalte, nasse Asche. In einem Regal neben dem Kamin stehen Bücher und Pergamentrollen über Astrologie und verschiedene Zaubersprüche, Götter und Dämonen. In der Mitte des Raumes steht ein großer Schreibtisch. Stapelweise Papier, Bücher und Schreibutensilien liegen auf dem Boden verstreut. Auf einer Leinwand neben dem Schreibtisch ist das Siegel der Elemente abgebildet. Auf dem kleinen Schreibtisch befinden sich Bernbrechts Niederschriften

1 Sorguls Schlafgemach

Eine große Pfütze breitet sich auf dem Boden aus, das Bett ist nass und faulig. In dem Kleiderschrank hängen viele zum Teil edle Roben des Magiers. Alle Kleidungsstücke sind faulig, nass und verschimmelt. Die Truhe neben dem großen Himmelbett ist verschlossen, gleicher Schutzzauber wie Turmeingang: Stirnreif und Ring benötigt – andere Vorgehensweisen lösen einen *Ignifaxius* (LC) mit 4W6 aus, der den Inhalt der Truhe zerstört in der südlichen Ecke steht ein kleiner Schrein der Hesinde (Nackte Frau, die eine Schlange trägt. Das Reptil bedeckt sittlich die weibliche Blöße, Jade)

Schätze: Himmelsfernrohr (300D), Sorguls Truhe: **Geheimer Kodex des wandelbaren Leibes** - von Sorgul selbst verfasst, unvollständig, **Codex Emeraldus**, eine prächtige Magierrobe (gut erhalten, permanenter **Attributo: CH+2**) (Bücher siehe Anhang)

2 Übungsraum

Hier durften Zaubersprüche praktisch angewandt werden. An den Wänden hängen Abbildungen von Tieren und Pflanzen. Auf dem Boden ist ein Schutzpentagramm gezeichnet und überall stehen große und kleine Kerzen. Es ist der einzige trockene Raum in diesem Geschoss, dennoch stinkt es abscheulich nach Verwesung und Fäulnis. Die Quelle lässt sich allerdings nicht ermitteln.

Schätze: keine

3 Bernbrechts Schlafgemach

Neben einem schmalen Bett steht eine kleine Truhe mit Habseligkeiten. Im Regal liegen Pergamentrollen und schmale Bücher mit Unterrichtsnotizen. Auf dem Schreibtisch liegt ein Buch „*Handbuch der Schutz- und Nutzzauber*“ nebst begonnener Abschrift.

Schätze: keine

Untergeschoss

Unter der etwa 1 Schritt mal 1 Schritt messenden Falltür, führt eine eiserne Steigleiter in die dunkle Tiefe. Der Schein einer Fackel oder einer anderen Lichtquelle reicht etwa 5 Schritt tief, genügt jedoch nicht,

den 15 Schritt tiefer gelegenen Boden zu erreichen.

Sowohl Wände als auch Boden sind unnatürlich glatt und zeigen keine Spuren von menschenmöglicher Bearbeitung.

Auf dem Boden angekommen finden die Helden sich in einem etwa 3 Schritt hohen und 7 Schritt breiten Gang wieder. Nach etwa 3 Schritten erkennt man goldene Buchstaben im Boden:

„Der Hoffende wandelt auf dem Pfad der Schwäche.

Sei entschlossen - dein Wille führt dich ans Ziel!“

Nach weiteren 3 Schritten steht man vor einem 7 Schritt mal 7 Schritt großen Feld das in 49 Rechtschritt große Felder unterteilt ist, auf denen jeweils ein Buchstabe zu lesen ist. (siehe Anhang)

Gleich dahinter versperren eiserne Gitterstäbe den Weg und verhindern jedes Vorwärtsskommen.

Ihre Helden werden sich hoffentlich auf das Rätsel einlassen und nicht versuchen mit Gewalt durch die Gitterstäbe zu kommen. Der Versuch könnte tragisch enden.

Die Lösung ist WILLENSSTAERKE (O). Erkennen und folgen die Helden jedoch den Buchstaben IMMITUNTUR (X) wird einer von ihnen eine sehr qualvolle Erfahrung machen. Der Magier nahm beim Erschaffen dieser Falle an, dass er tot sei.

Folgen die Helden der richtigen Lösung, heben sich die Gitterstäbe und gewähren Einlass in den Gangabschnitt dahinter.

Folgen die Helden der zweiten Lösung, wird der erste von ihnen von dem Fallenzauber getroffen. Dabei handelt es sich um den **Granit und Marmor (LC)**. Pro **SR** sinkt jede Eigenschaft um 3 Punkte. Erreichen alle den Wert 0, ist die Verwandlung abgeschlossen (desgleichen nach spätestens 7 **SR**). Der Wirkung kann mit einem Verwandlung beenden aufgehoben werden. Dieser kostet zu den normalen Kosten allerdings 1 **AsP** permanent. Das Auffinden eines geeigneten Magiers könnte ein Abenteuer für sich darstellen. Wenn sie ihre Helden an dieser Stelle nicht all zu hart treffen wollen,

platzieren sie ein Artefakt mit aufhebender Wirkung irgendwo im Turm.

Stapfen die Helden einfach so drauf los und achten nicht darauf wohin sie treten, werden sie mittels **Paralü Paralein (LC)** versteinert. Dieser Spruch wirkt höchstens 30 Minuten. Ziehen sie für jeweils 1 MR des jeweiligen Helden 5 Minuten von der Wirkungsdauer ab. Die Falle enthält 5 Ladungen.

Sollten die Helden wider erwartend nicht von selbst auf die Lösung kommen, können sie sie alle 15-30 Minuten **KL**-Proben würfeln lassen, die sie bei jedem Mal um 1 oder 2 Punkte erleichtern. Somit wäre es nur eine Frage der Zeit, bis ein Held die Lösung durch Draufstarren und Nachdenken entdeckt.

Sieben Schritte hinter dem Gitter befindet sich eine Wand mit einer eisernen Tür darin. Der Knauf scheint aus Gold zu sein und das Schlüsselloch sieht aus, wie ein grimmig verzogener Mund. Scharniere oder eine andere Art der Aufhängung sind nicht erkennbar. Sobald jemand nach dem Knauf greift, beginnt dieser zu sprechen. „Na! Aufgepasst und Finger weg! Soll er mir zunächst drei Fragen beantworten, bevor er mich berühren darf!“ Der Knauf ist an und für sich nicht intelligent, aber die Jahre in der Nähe des magischen Kristalls haben ihn beseelt und so hat er begonnen, sich eine Persönlichkeit zuzulegen. Er führt hin und wieder Selbstgespräche, redet aber meist nur unnützes Zeug. Neuigkeiten kennt er natürlich keine. Die drei Fragen sind einfach Rätsel, die einzigen, die ihn bei seiner Erschaffung eingegeben wurden und somit Kern seines Wesen. Er wird nicht mit sich verhandeln lassen und solange verschlossen bleiben, bis die Fragen richtig beantwortet sind. Sollten Ihre Helden an dieser Stelle drohen zu scheitern, könnten einige **CH**-Proben dafür sorgen, dass der Knauf ihnen ein paar Tipps gibt. Allerdings auf eine sehr bissige und herablassende Weise. Er ist von sehr mürrischer Natur. Kein Wunder, er ist einsam.

Die drei Rätsel:

- Des Nachts kommen sie, bewegen sich. Doch laufen, schwimmen, fliegen sie nicht.

Am Tag verschwinden sie, verbergen sich.
Doch fliehen, rennen, huschen sie nicht.

Sterne

- Trägt Horn, doch keine Hufe. Trägt ein schweres Panzergewand, doch siehst du kein Schwert in seiner Hand. Mit Worten lässt er sich nicht drängen, die seinen können dich versengen.

Drache

- Etwas, das alles und jeden verschlingt. Baum der rauscht, Vogel der singt. Frisst Eisen, zermalmt den härtesten Stein. Zerbeißt jedes Schwert, zerbricht jeden Schrein. Schlägt Könige nieder, schleift jeden Palast. Trägt mächtigen Fels fort als leichte Last. **Zeit**

Wenn die Helden die Fragen alle richtig beantworten, wird der Türknauf ihnen murrend Einlass gewähren.

Der kuppelförmige Raum hinter der Tür hat einen Durchmesser von etwa 7 Schritt und ist ebenso hoch. An der, der Tür gegenüberliegenden Seite liegt ein Leichnam vor dem Abbild des Sternbild des Drachen. Es handelt sich dabei um Bernbrechts sterbliche Überreste. Er ist mumifiziert und trägt eine nachtblaue Robe mit arkanen Stickereien. Das Abbild des Sternzeichens glitzert im Schein der Fackeln, denn jeder Stern wird von einem geschliffenen Kristall dargestellt. Dabei fallen vor allem drei Steine besonders auf: Ein Rubin, dort wo sich das Maul des Drachen befindet. Ein grüner Smaragd, wo sich das

Auge befinden könnte. Ein Aquamarin, wo sich seine Klaue befindet. Die Kristalle funkeln gelblich weiß. Unter dem Abbild ist ein vergoldeter Vers in der Wand zu lesen.

Sein echsisch Blick erkennet dich!

Seine kalte Klaue hemmet dich!

Sein feurig Odem verbrennet dich!

Dem Anschein nach wurden die Steine richtig in das Sternbild eingesetzt, zumal alle anderen Steine unlösbar in die Wand eingebettet sind. Bei genauerer Untersuchung von Bernbrechts Leiche, erkennt man Brandspuren auf der Robe. Das Feuer hat sich tief in den Brustkorb gefressen und ein faustgroßes Loch hinterlassen. Sollten die Helden es mit einer anderen Kombination der Steine versuchen wollen, werden sie außer verschwendeter Zeit keine Nachteile erleiden. Bernbrecht hat die finale Falle ausgelöst und somit deaktiviert. Sorgul kam nie zurück, um sie abermals aufzuladen.

Für dieses Rätsel benötigen die Helden abermals Sorguls Reif. Sein Träger erkennt als einziger ein schlichteres Abbild des Sternzeichens auf dem Boden. Werden die drei Steine falsch eingesetzt, geschieht nichts. Werden sie so eingesetzt wie bisher der Wand, geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich beginnt der Boden in der Mitte des Raumes zu glühen und ein leises Zischen ertönt. Der Stein löst sich vor euren Augen binnen weniger Herzschläge auf und hinterlässt ein faustgroßes Loch. In dessen Mitte liegt ein Stein von blass roter Farbe. Dunkelrote Fäden durchziehen ihn wie Adern und treffen sich in der Mitte zu einem Knoten. Ein pulsierendes Glühen geht von ihm aus und die Temperatur im Raum scheint um einige Grad gestiegen zu sein.

Ende

Was auch immer die Helden nun zu tun gedenken: von hier an müssen Sie, verehrter Meister, ohne die Hilfe der Autoren in dieser Geschichte fortfahren. An dieser Stelle bleibt nur noch, die Helden für ihre Mühen zu entlohnen. Für das Lösen des Rätsels um Sorguls Turm und das Drachenamulett erhält jeder Held 200 AP. Des Weiteren sollten sie jeden Einzelnen mit bis zu 50 AP für gutes Rollenspiel belohnen. Je nach Anteil am Spiel und ihrem Dafürhalten können diese auch niedriger ausfallen. Zusätzlich können sie jedem Charakter 3-5 Spezielle Erfahrungen genehmigen, die Sie an den am häufigsten eingesetzten Talenten des jeweiligen Helden orientieren sollten.

Die Autoren hoffen, Sie und Ihre Spielgruppe hatten Spaß in Aventurien und wurden für ihre Neugier belohnt.

Vielen Dank und die Zwölfe mit Euch!