

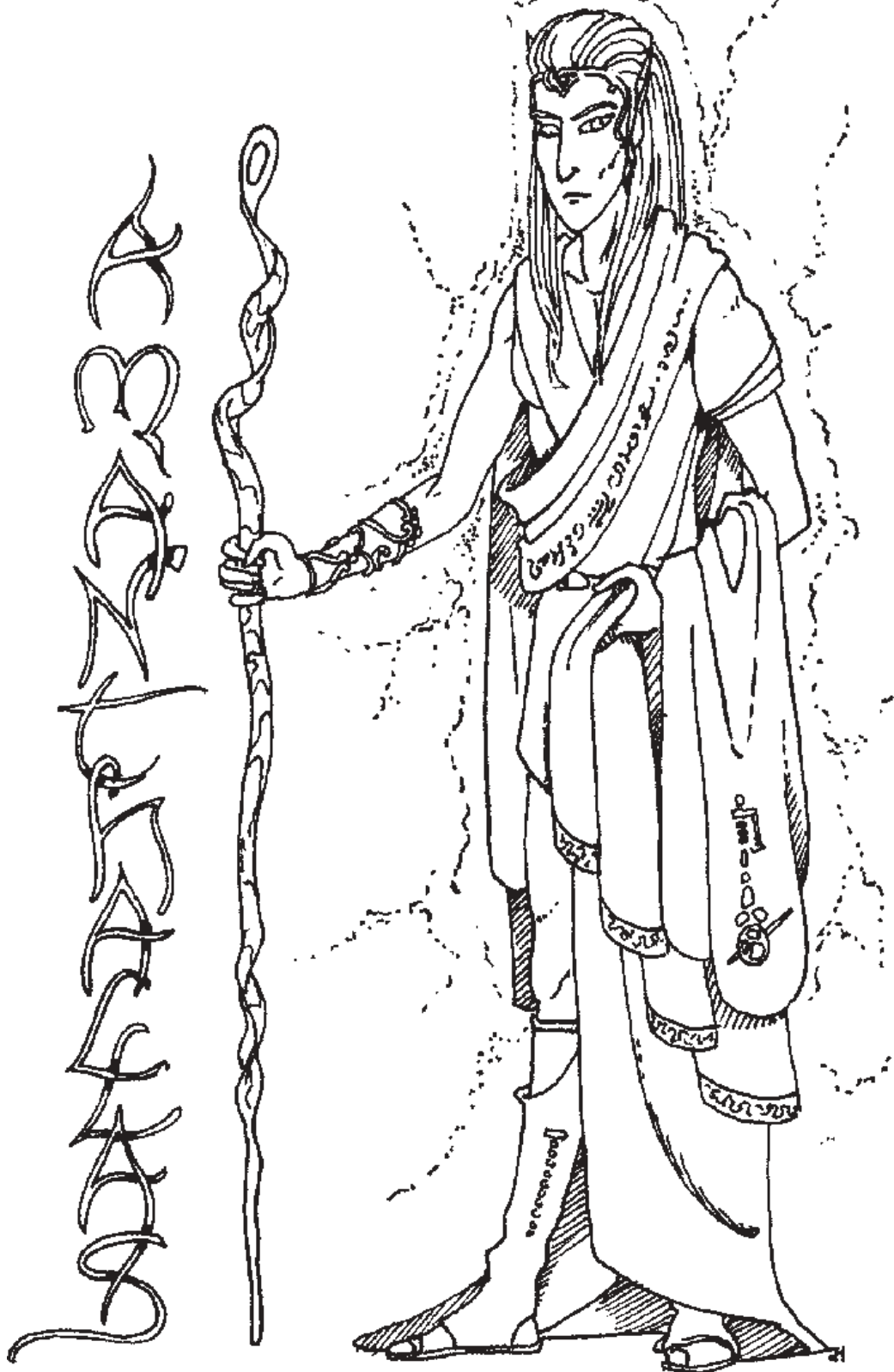
Amanthallas

Eine DSA-Kampagne für 3 - 5 Helden mittlerer Erfahrungsstufe (ST 5 - 10)

von

Udo Kaiser

Teil 1: Die Fremden



Die Helden

Meisterinformationen:

Amanthallas ist eine vierteilige DSA-Kampagne. Die einzelnen Teile dieser Kampagne stehen in engem Zusammenhang und werden in den nächsten Thorwal-Standards veröffentlicht werden.

Es empfiehlt sich Charaktere zu wählen, die die Kampagne ohne Unterbrechung verfolgen. Der Einschub anderer Abenteuer kann zu logischen Fehlern führen. Dies sollten die Spielern bei der Auswahl ihrer Helden bedenken.

Zumindest einer der Charaktere sollte ein Magier, ein Hesindegeweihter oder ein Magiethoretiker sein, da die Gruppe mit ungewöhnlichen magischen Effekten konfrontiert wird. Helden, die Kenntnis um die Geschichte der Elfen haben, sind für *Amanthallas* gut geeignet. Insbesondere Abenteurern, welche die Phileasonkampagne erlebt haben, werden interessante Zusammenhänge offenbar werden.

Jedoch ist es keineswegs zwingend, solche Helden zu führen, da ohne dieses Hintergrundwissen die mystische, unerklärliche Komponente von *Amanthallas* deutlicher in den Vordergrund tritt, was dem Spiel einen anderen, keineswegs geringeren Reiz verleiht.

Der Einstieg

Meisterinformationen:

Es hängt von der deiner Gruppe ab, wie diese nach **Holzbach**, dem Ort in dem *Amanthallas* startet, gelangt. Ich möchte im folgenden zwei Möglichkeiten

vorgeben, wie dies geschehen könnte. Es steht dir jedoch frei, einen anderen Einstieg zu wählen, wobei aber zu bedenken ist, daß ein für die Gruppe wichtiger NSC ebenfalls in Holzbach weilen muß.

In der ersten Variante kommen die Helden in das Dorf, weil dort eine Bekannte der Gruppe lebt. Entweder handelt es sich um die Schwester eines Helden (bevor du diesen Einstieg wählst, solltest du natürlich überprüfen, ob der entsprechende Held aus Holzbach stammen könnte und sein Spieler damit einverstanden ist!). Oder es handelt sich um eine Freundin, die die Helden im Verlauf eines anderen Abenteuers kennengelernt haben.

So oder so sind die Charaktere zu ihrer Hochzeit nach Holzbach eingeladen.

Falls sich beides nicht fügen will, und die Helden niemanden kennen, der eine solche Einladung aussprechen könnte, kommen sie in Begleitung des Handelsbeauftragten **Thorben Darboven** nach Holzbach.

Dieser will die dortigen Schwefelquellen für das Handelshaus Stoerrebrandt inspizieren, das kürzlich das Privileg erworben hat, die Schwefelvorkommen in der Mark zu nutzen. Darboven hat die Gruppe zu seinem Schutz angeheuert, da er gehört hat, daß es am Raschtulswall immer wieder zu Ferkinaüberfällen kommt. Darboven und die Helden treffen in Holzbach ein, just als dort die Vorbereitungen für das Hochzeitsfest in vollem Gange sind.

Holzbach

Allgemeine Informationen:

(Zeige deinen Spielern die Karte des Dorfes)

Spezielle Informationen:

Holzbach ist ein kleines Bergdorf im Raschtulswall etwa 20 Meilen südlich der garetischen Grafschaft Schlund. Markherr **Baldir von Tarbfest zu Holzbach** ist Herr des Dorfes, das er vor zwanzig Jahren auf den Ruinen einer alten Siedlung neu gründete.

Meisterinformationen:

Vor langer Zeit wurde an der gleichen Stelle eine Wachburg gegen die gelegentlich nach Garetien einfallenden Ferkinas errichtet, doch wurde diese während der Magierkriege beim Ansturm eines räuberischen Bergstammes völlig zerstört. Mit der Burg ging auch das benachbarte Dorf unter.

Vor zwanzig Jahren erhielt Baldir von Tarbfest, ein Ritter im Dienste des Grafen von Schlund, den Auftrag, möglichst viel Land südlich der Grafschaftsgrenzen zu „befrieden“. Er zog damals mit einem Halbbanner nach Süden, um „die Ferkinas das Fürchten zu lehren“. Doch schon ein Jahr später und nur noch sieben Soldaten befehligen mußte er sich mit dem Territorium rings um Holzbach zufriedengeben. Er wurde zum Herrn der Mark Holzbach erhoben, die während der letzten neunzehn Jahre keinerlei Landgewinn vermelden konnte.

Heutzutage ist die Mark fast vollkommen in Vergessenheit geraten, da in Wandleth das Interesse für Landzuwachs im Süden deutlich gesunken ist. Allein die Erträge aus den Schwefelquellen sorgen dafür, daß die Holzbacher an ihrer Siedlung festhalten.

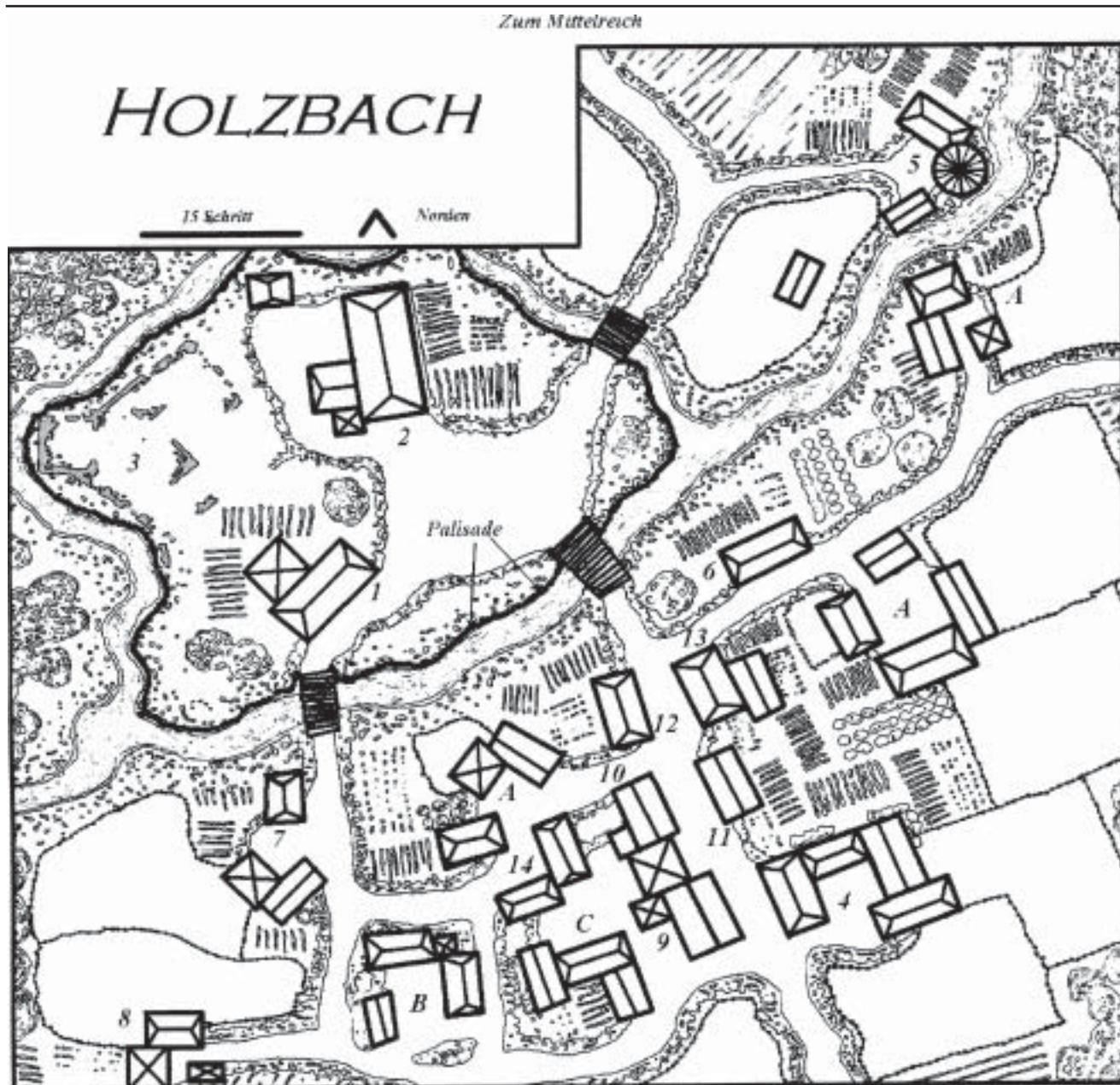
Vor kurzem hat der Markherr die Rechte zur Ausbeutung der Schwefelquellen an das Handelshaus Stoerrebrandt abgetreten, da er hofft, dadurch neues Interesse für sein Land zu wecken. Bisher ist jedoch wenig geschehen.

Im folgenden sollen die Gebäude und Bewohner Holzbachs näher beschrieben werden:

1: Haus des Markherrn

In diesem recht einfachen Herrenhaus wohnt **Baldir von Tarbfest** mit seiner Frau **Ismelda** und ihrem ältesten Sohn **Fuldor**. Der Zweitgeborene Zarbert lebt als Novize im Haus des Priesters (*siehe 2*).

Baldir ist ein ruhiger und besonnener Mann, der den Respekt seiner Untertanen genießt. Im Laufe der Jahre hat er deutlich an Gewicht gewonnen und es sind mittlerweile mehr als acht Jahre vergangen, seit er das letzte Mal seine Stiefel ohne die Hilfe eines Dieners angezogen hat. Baldir ist Ende Vierzig und kahlköpfig. Sein ganzer Stolz ist sein roter Vollbart, der bis über die mächtige Wölbung seines Bauches reicht. Ismelda zählt ebenfalls mehr als vierzig Jahre, doch



- | | |
|--|--|
| 1: Haus des Markherren | 2: Perainetempel mit Rondraschrein Zu den Schwefelquellen |
| 3: Ruinen der alten Wachburg | 4: Gasthaus "Zum Erkrug" |
| 5: Turm der Magierin Isalen | 6: Haus von Gardehauptmann Padrim |
| 7: Gesindehäuser des Markherren | 8: Stall und Scheune des Markherrren |
| 9: Werkstatt und Schmiede | 10: Kerzenzieherei |
| 11: Haus der Kräutersammlerin Cecillia | 12: Haus des Jagdaufsehers Jasper |
| 13: Soldatenunterkünfte | 14: Lagerhäuser für den Schwefel |

A: Bauernhöfe

B: Unterkünfte der Unfreien

C: Häuser der Schwefelschürfer

ist die Schönheit ihrer Jugend nicht verblaßt. Ihr tiefschwarzes Haar zeigt noch keine einzige graue Strähne. Die resolute Ismelda, deren Akzent und Gebaren keinen Zweifel daran lassen, daß sie aus Almada stammt, ist ohne Zweifel die treibende Kraft in der Mark.

Fuldor ist mit seinen 22 Jahren ein Heißsporn, der das kameradschaftliche Verhalten seines Vaters zu den Untertanen abgrundtief ablehnt. Er besteht darauf, daß die Dorfbewohner sich vor ihm verbeugen und ihn „Herr“ nennen. Viele der älteren Holzbacher, die Fuldor als Jungen an seinen Ohren aus ihrem Obstgarten gezerrt haben, kommen diesem Gebot

jedoch nicht nach und nennen ihn immer noch „Junge“ oder einfach „Fuldor“, was den jungen Adligen zur Weißglut treibt. Bisher fehlt ihm jedoch die Macht, um diese „Respektlosigkeit“ zu bestrafen.

2: Perainetempel mit Rondraschrein

Der Tempel des Dorfes ist Mutter Peraine geweiht, wie die beiden Storchen-Bildnisse, die den Eingang flankieren, deutlich machen.

Außerdem beherbergt der Tempel einen kleinen Rondraschrein.



Der große Glockenturm an der südwestlichen Ecke der Tempelhalle ist das höchste Gebäude in Holzbach. In einem kleinen Anbau lebt der Perainegeweihte **Ralmut** mit seinem Novizen **Zarbert**. Letzterer ist der jüngste Sohn des Markherrn und hat vor einem Jahr sein Noviziat begonnen.

Ralmut ist Ende Fünfzig, ein behäbiger Mann mit einem gütigen Antlitz. Auf den ersten Blick mag man ihn eher für einen hingebungsvollen Gärtner und Botaniker halten als für einen von der Göttin berufenen Priester. Siebzehn Herbarien und vier Bände zur Pflanzenbestimmung stehen neben nur einem Gebets- und Meßbuch der Perainekirche und einem rondrianischen Gesangbuch auf dem Regal über seiner Bettstatt. Tatsächlich verbringt Ralmut die meiste Zeit in seinem Garten oder dem kleinen Gewächshaus nordwestlich des Tempels. Gelegentlich ziehen er und sein Novize auch in die umliegenden Berge, um nach neuen Pflanzen für die Herbarien des Geweihten zu suchen.

Der achtzehnjährige Zarbert ist mehr oder weniger von seiner Mutter dazu gedrängt worden, sein Leben dem Dienst an Peraine zu verschreiben. Zu Beginn war er drauf und dran, sein Bündel zu nehmen und davonzulaufen, doch schon bald fand er Freude an den Gottesdiensten, der Arbeit in der Gärtnerei und in der Heilkunst. Er ist nun glücklich mit der Entscheidung seiner Mutter und genießt den Frieden in Ralmuts Gesellschaft, ebenso wie die Atmosphäre der Gelehrsamkeit, die ihr Zusammenleben prägt. Endlich haben die ständigen Auseinandersetzungen mit Fuldor ein Ende. Die beiden Brüder haben sich nie verstanden: Zarbert haßt die Arroganz, die Fuldor häufig an den Tag legt, während dieser nicht versteht, warum sein kleiner Bruder lieber liest als mit ihm Schwertübungen durchzuführen.

3: Ruinen der alten Wachburg

Nur noch einige Mauerreste zeugen von der kleinen Wasserburg, hier einst stand. Die Feste sollte verhindern, daß räuberische Ferkinas entlang des Holzbachstieges ins Kaiserreich einfallen. Der Holzbachstieg ist ein Bergpfad, der einst von Wandleth über die Berge bis zu den Quellen des Barun Ulah führte. Heute ist er kaum noch begehbar.

4: Gasthof „Zum Erlkrug“

Die Eheleute **Gulbert** und **Yasmin Ehrenbrecht*** eröffneten vor 19 Jahren den „Erlkrug“ in der Hoffnung, daß die Mark Holzbach wachsen und gedeihen würde. Da dies niemals geschah, war der Gasthof nie ein gut besuchtes Etablissement. Um wegzuziehen und es woanders aufs Neue zu versuchen, fehlte den Ehrenbrechts jedoch das Geld. Seit einigen Jahren bestellt die Familie Getreidefelder südlich des Dorfes. Heutzutage leben die Ehrenbrechts vornehmlich von ihrer Landwirtschaft.

Nur zu besonderen Festen oder wenn Fremde ins Dorf kommen, wird der „Erlkrug“ geöffnet. Yasmin reinigt allerdings regelmäßig die Schankstube und die beiden

Fremdenzimmer (ein Einzel- und ein Doppelzimmer). Für eine größere Heldengruppe lassen sich zwei weitere Doppelzimmer herrichten, die jedoch bisher als Abstellkammer bzw. Trockenraum dienen und deshalb etwas feucht und muffig sind.

Die Preise im „Erlkrug“ sind äußerst günstig. Es gibt gutes Essen und das selbst gebraute Bier ist hervorragend. Auf Nachfrage wird auch das hochprozentige „Holzbacher Kirschwässerchen“, das die Magierin Isalen (*siehe 5*) brennt, ausgeschenkt.

Neben den liebenswerten Wirtsleuten lebt auch deren Tochter Taiba* im „Erlkrug“. Diese will sich am Abend des Ankunftsabends der Helden mit Hendrik, dem Sohn des Jagdaufsehers (*siehe 12*), verheiraten. Taiba ist 21 Jahre alt und gilt in der Umgebung als die schönste Frau des Raschtulwalls. Sie ist ein heiterer Charakter und ihre Fröhlichkeit wirkt ansteckend.

* (Die Namen der Wirtsleute und ihrer Tochter müssen unter Umständen entsprechend dem Einstieg ins Abenteuer geändert werden (*siehe dort*). Unter Umständen ist es deshalb auch nötig, Taibas Charakterbeschreibung zu ändern)

5: Turm der Magierin Isalen

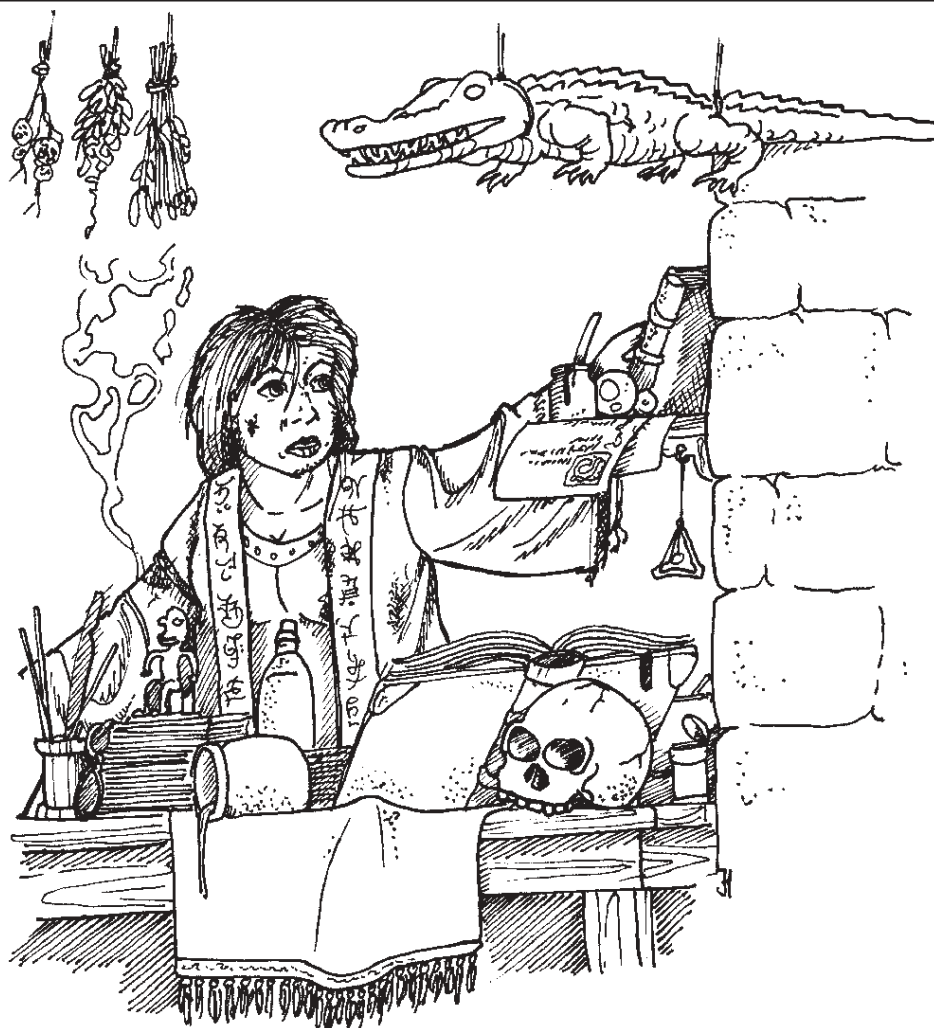
Dieser plump wirkende Turm war einst ein vorgeschobener Wehrturm der alten Wachburg. Heute lagert die Magierin **Isalen Färberweis** in dem nur von wenigen Schießscharten erhellten Turm ihre Bücher und „Fundstücke“. Sie lebt und studiert jedoch in einem an den Turm angebauten Haus, da das alte Gemäuer zu dunkel ist, um ein angenehmes Wohnen zu ermöglichen.

Isalen kam mit den Truppen des jetzigen Markherrn nach Holzbach, da sie hoffte, mit diesen tief in den Raschtulwall vorzustoßen. Die Elementaristin war damals beseelt von der Idee das „Konzil der Elemente“, von dem sie gerüchteweise gehört hatte, zu finden. Sie erwählte kurzerhand den halb zerfallenen Wachturm zu ihrem Domizil, von wo aus sie etliche Exkursionen in die Berge machte, um nach der sagenumwobenen Akademie zu suchen.

Während einer dieser Expeditionen wurde sie von Ferkinas aufgegriffen. Diese wollten ihren Ohren nicht trauen, als die „Blutlose“ sich von ihren wilden Kriegsschreien und ihrem martialischen Gebaren nicht im mindesten beeindruckt zeigte, sondern ohne Anzeichen von Furcht nach einer Magierakademie in den Bergen fragte.

Ihr Unglauben verwandelte sich kurz darauf in Anerkennung, als die Frau ohne Zögern in eines der Lagerfeuer griff, um ein Buch zu retten, das die Bergnomaden ihr abgenommen und dann den Flammen übergeben hatten.

Isalen wurde freigelassen und noch heute sprechen die Ferkinas mit Respekt von der „Feuerfrau“, die über ein Dorf der „Blutlosen“ herrscht. Dies ist auch der Grund, warum die Bergstämme dieser Gegend Holzbach in den letzten zwanzig Jahre nicht angegriffen haben ...



Diese Geschichte ist ein typisches Beispiel für Isalens Verhalten: Wenn sie damit beschäftigt ist, über etwas nachzugrübeln - sei es ein verwickeltes magisches Phänomen, sei es, wohin sie ihre Brille verlegt hat - verkennt sie häufig völlig in welcher Umgebung bzw. Situation sie sich befindet. So erschien die inzwischen 58 Jahre zählende Magierin einmal nur in ihr Nachthemd gekleidet zu einem Fest im „Erlkrug“ und fragte die verblüffte Versammlung geistesabwesend, ob einer der Anwesenden etwas Brabaker Vitriol erübrigen könne.

Die Bewohner des Dorfes akzeptieren die Magierin in ihrer Mitte, weil sich ihre Magie in der ein oder anderen Situation als sehr nützlich erwiesen hat. Ein jeder im Dorf kann sich noch daran erinnern, wie die weißhaarige Zauberin den großen Baumstamm, der beim Holzfällen auf Jander Dergenwohl gefallen war, federleicht machte (NIHILATIO GRAVITAS), so daß man den Unglücklichen rasch befreien konnte.

Man schätzt sie nicht zuletzt aber auch, weil viele ihr „Holzbacher Kirschwässerchen“ lieben (Isalen unterhält eine kleine Brennerei).

So gibt es zahlreiche Beispiele, die dafür sorgen, daß Isalen trotz ihrer Seltsamkeit ein geschätztes Mitglied der Dorfgemeinschaft ist.

6: Haus von Gardehauptmann Padrim

Padrim Wolfeck ist ein alter Weggefährte des Markherrn. Als er mit Baldir von Tarbfest nach Süden zog, war er Weibel

des abkommandierten Halbanners. Schon damals war er in Treue und Freundschaft dem Ritter verbunden. So ist es nicht verwunderlich, daß Baldir nach Gründung der Mark Padrim zum Kommandanten der Holzbacher Truppen machte. Diese bestehen heutzutage neben dem Gardehauptmann allerdings nur noch aus zwei Söldnern und der Landwehr!

Der fünfundvierzigjährige Padrim ist ein Veteran, der gerne von den „Feldzügen“ spricht, die er und der Markherr gegen die „räudigen Ferkinas“ führten. Wenn man ihm glauben will, fanden Tausende der wilden Bergnomaden dabei den Tod. Auf kritische Zwischenfragen reagiert er ungehalten. Aussprüche wie „Was weißt du denn schon, Bürschchen?“ und „Mit Kämpferinnen deines Kalibers hätten wir noch nicht einmal Ruchin erreicht“ hageln dann auf den unglücklichen Zweifler nieder.

Der Gardehauptmann trägt während seiner regelmäßigen „Inspektionsgänge“ durchs Dorf einen Plattenharnisch und den

Waffenrock der Holzbacher Streitkräfte (grüner Wams mit einer blauen Schlangenlinie auf Brust und Rücken). Ein Streitkolben an seiner Seite und die lange Narbe über seiner rechten Wange unterstreichen den rondrianischen Eindruck, den Padrim stets zu vermitteln sucht.

7: Gesindehäuser des Markherrn

Hier leben die Diener, Mägde und Knechte, die für das Wohlergehen des Markherrn und seiner Familie sorgen.

8: Stall und Scheune des Markherrn

Im Stall steht das alte Streitroß des Ritters, das sein Gnadentrot erhält. Außerdem ist hier eine prachtvolle schwarze Shadifstute untergebracht, die Fuldor letztes Jahr auf dem Pferdemarkt in Punin erstanden hat, und die sein ganzer Stolz ist.

9: Werkstatt und Schmiede

Es gibt schon seit fünfzehn Jahren keinen Schmied mehr in Holzbach, doch die Bewohner nutzen die alte Werkstatt, um Reparaturen an ihren Werkzeugen und Gebrauchsgegenständen vorzunehmen. Den Schlüssel zur Werkstatt hat Padrim, der Gardehauptmann.

10: Kerzenzieherei

Hier lebt das alte Ehepaar **Lavender** und **Birra Pfortenstock**. Die beiden haben rings um das Dorf Bienenstöcke aufgestellt. Der Verkauf des würzigen Honigs und der selbstgezogenen



Kerzen verhilft ihnen zu einem bescheidenen Einkommen. Eigentlich sollten die Pfortenstocks, die beide schon fast siebzig Jahre alt sind, schon längst nicht mehr selbst arbeiten, doch ein Jagdunfall bzw. die Blaue Keuche rafften ihre beiden Söhne dahin. Somit bleibt es den beiden wohl bis zum Tage, da Borons Ruf sie ereilt, versagt, die Hände in den Schoß zu legen.

11: Haus der Kräutersammlerin Cecillia

Die etwa dreißigjährige **Cecillia Kämmerling** kam erst vor drei Jahren nach Holzbach, von wo aus sie längere Expeditionen in den Raschtulswall unternimmt. Cecillia sammelt den seltenen Olginwurz, der nur in diesem Gebirge zu finden ist, und veräußert diesen auf dem Markt in Punin. Ihr Geschäft blüht, und Cecillia zählt ohne Zweifel zu den reichsten Bürgern der Mark.

12: Haus des Jagdaufsehers Jasper

Jasper Berenbrink ist ein erfahrener Jäger, der als Fährtensucher und Kundschafter vor zwanzig Jahren mit dem Markherrn nach Holzbach kam. Dieser machte ihn zum Dank für die geleisteten Dienste zum Jagdaufseher der Mark, obgleich dieser offizielle Titel kaum eine Bedeutung in Holzbach hat, da bislang keinerlei Jagdverbote erlassen wurden. Gelegentlich unternehmen Fuldor und sein Vater eine Wildschweinjagd oder eine Bärenjagd, auf der Jasper sie begleitet. Jasper ist mit **Gilda** verheiratet und hat zwei Söhne. Der ältere von ihnen, **Hendrik**, ist ebenfalls ein begabter Jäger und Fallensteller. Hendrik will am Abend des Ankunftstages der Helden Taiba, die Tochter der Wirtsleute Ehrenbrecht, heiraten. Obwohl er sehr still und zurückhaltend ist, erkennt jeder, der ihn an diesem Abend sieht, seine Verehrung für „die schönste Frau des Raschtulswalls“.

Ankunft in Holzbach

Spezielle Informationen:

Das ganze Dorf ist mit Blumen und bunten Stoffstreifen geschmückt. Der Tempel (2), das Gasthaus (4) und ein Haus, über dessen Eingangstür ein stolzes Hirschgeweih (12) angebracht ist, sind besonders prächtig dekoriert.

Meisterinformationen:

Die Helden werden in Holzbach freundlich willkommen geheißen. Sollte tatsächlich einer der Abenteurer aus dem Dorf stammen, ist seine Rückkehr natürlich ein großes Ereignis. Handelt es sich bei Taiba um eine alte Bekannte der Charaktere, wird diese die Gruppe persönlich und sehr herzlich empfangen. Auch in Begleitung von Thorben Darboven ist der Empfang warmherzig, da man im Dorf hofft, daß die Zusammenarbeit mit dem Handelshaus Storerbrandt der Mark Wohlstand bringen wird.

Die Helden werden im „Erlkrug“ untergebracht. Falls Darboven die Gruppe begleitet, lädt der Markherr ihn in sein Haus ein. Außerdem werden die Charaktere,

Jaspers jüngerer Sohn **Ferik** ist geistig etwas zurückgeblieben und Gilda behütet ihn wie eine Glucke ihr Küken.

13: Soldatenunterkünfte

Hier leben die beiden Söldner **Kurim** und **Pjotr**, die schon seit über sieben Jahren im Dienst des Markherrn stehen. Eigentlich wollten die beiden nur ein oder vielleicht zwei Jahre bleiben, doch die Freundlichkeit der Holzbacher und der bisher vollkommen ungefährliche Dienst haben dafür gesorgt, daß die beiden noch immer hier sind.

Kurim stammt aus Fasar und in seinen Adern fließt norbardisches, tulamidisches und auch ein wenig mohisches Blut. Er trägt während seiner Wachen unter dem Holzbacher Waffenrock ein Kettenhemd. Außer einer Hellebarde führt er seinen Khunchomer mit sich. Pjotr stammt aus dem fernen Sewerien. Häufig überfällt ihn eine tiefe Sehnsucht nach der Heimat, was dazu führt, daß er während seiner nächtlichen Rundgänge traurige, bornländische Lieder singt. Pjotr trägt eine Krötenhaut und neben der Hellebarde ist er mit einer furchteinflößenden Molokdeschnaja bewaffnet.

14: Lagerhäuser für den Schwefel

Hierhin bringen die Schwefelschürfer die Erträge ihrer Arbeit, von wo sie mit einem hier ebenfalls untergebrachten Fuhrwerk zweimal im Monat nach Wandleth gebracht werden. Die Schwefelschürfer sind Freie, die mit drei Zehnteln am Gewinn des Schwefelhandels beteiligt sind. Dieses Privileg hat der Markherr auch bei seinen Verhandlungen mit dem Handelshaus Storerbrandt durchsetzen können.

Allgemeine Informationen:

Die Helden gelangen am frühen Nachmittag nach Holzbach. Es ist der 21. Rahja 30 Hal.

falls dies noch nicht geschehen ist (Einleitung), von den Ehrenbrechts zur Hochzeit und dem darauffolgenden Fest eingeladen.

Mit Hilfe der o.a. Informationen kannst du deinen Spielern Holzbach und seine Bewohner beschreiben. Letztere sind fast alle mit Vorbereitungen für das große Fest beschäftigt. Die Helden haben etwa fünf Stunden Zeit das Dorf zu erkunden.

Die Hochzeit

Spezielle Informationen:

Gegen Abend findet im Tempel (2) die Hochzeitszeremonie statt. Taiba und Hendrik versprechen sich ewige Liebe und Treue. Ralmut, der Geweihte, besiegelt im Namen der Zwölfe das Bündnis zwischen den beiden. Gilda Berenbrink und Yasmin Ehrenbrecht können ihre Tränen zwar lange Zeit unterdrücken, doch als schließlich der Priester den Schlußsegen über die Frischvermählten spricht, weinen beide Mütter vor Rührung und Freude. Auch die Augen von Gulbert Ehrenbrecht sind feucht, während Jasper Berenbrinks

Gesicht Stolz und Zufriedenheit ausdrückt.

Jeder im Dorf scheint ergriffen und glücklich. Als Taiba und Hendrik den Tempel verlassen, erwartet sie der Markherr mit einer prächtig geschmückten Kuh. Er übergibt den beiden das wertvolle Tier und drückt in einer kurzen Ansprache seine Hoffnung aus, daß das Brautpaar in der Mark bleiben und hier eine Familie gründen wird.

Dann geht es zum „Erlkrug“, wo ein zünftiges Mahl vorbereitet wurde, an dem alle Dorfbewohner teilnehmen. Nach dem Essen beginnt ein Fest mit Tanz und Trank, doch bevor Taiba und Hendrik sich diesem anschließen können, müssen sie drei Prüfungen bestehen:

Zuerst müssen sie ein kleines Ferkel fangen, das mit Butter bestrichen wurde.

Dann muß jeder von ihnen einen Krug mit einem Gemisch aus Bier, Kirschwasser, Honig und etwas Schwefel in einem Zug leeren.

Schlußendlich werden Hendrik die Augen verbunden und er muß, nur durch Taibas Rufe gelenkt, seiner Frau einen Krug Wasser bringen. Die Dorfjugend versucht ihn davon abzuhalten, indem sie mit lautem Geschrei die Anweisungen der Braut unverständlich macht und gleichzeitig Stühle und Tische in Hendriks Weg stellt.

Die Aufgaben sind natürlich für alle ein großer Spaß und die Stimmung ist auf ihrem Höhepunkt, als es Hendrik gelingt, im dritten Versuch seiner Taiba das Wasser zu reichen.

Meisterinformationen:

Nutze die Gelegenheit, eindrucksvoll das fröhliche Hochzeitsfest zu beschreiben. Die Charaktere werden herzlich in die Dorfgemeinschaft einbezogen und verleben einen ausgelassenen Abend. Als das Fest zu einem abrupten Ende kommt, sollten sie sich wirklich betroffen fühlen.

Falls die Helden mit Thorben Darboven nach Holzbach ge-

kommen sind, wird während des Festes offensichtlich, daß der Kaufmann ein wirklich „netter Kerl“ ist. Vielleicht trinken sogar einige der Helden mit ihm Bruderschaft!

Der Sphaerenriss

Spezielle Informationen:

Das Fest nimmt seinen Lauf. Einige Unfreie und Bauern spielen auf Flöten, Lauten und Leiern einschlägige Melodien, woraufhin die Jugendlichen, aber auch einige der Älteren das Tanzbein schwingen. Auch der Markherr und seine Frau schließen sich den Tänzern an, woraufhin Fuldor angewidert das Fest verläßt.

Isalen, die Magerin, gibt schließlich dem Drängen einiger Kinder nach und erklärt sich bereit, ein paar magische Kunststückchen zum Besten zu geben. In kurzem Abständen erscheinen vier kleine Flämmchen über ihrem Tisch, die zum Rhythmus der Musik tanzen (MANIFESTO, KRAFT DER SECHSE). Offenkundig konzentriert sich die Zauberin gerade darauf, ein fünftes Flämmchen erscheinen zu lassen, als ein graues Wabern über dem Tisch erscheint. Gleichzeitig ist ein dumpfes Grollen zu vernehmen. Einen Augenblick später wird die aufgeschreckte Gesellschaft in ein unwirkliches Licht getaucht, das alles verschwommen und konturlos erscheinen läßt. Dann ertönt ein lauter Knall und die Szenerie erscheint wieder normal. Die Flämmchen über Isalens Tisch sind wie das graue Wabern verschwunden.

Schon wollen die ersten Dorfbewohner die Magierin fragen, was geschehen ist, als diese bewußtlos von ihrem Stuhl gleitet ...

Meisterinformationen:

Durch Borbarads Wirken ist es während der letzten Jahre zu erheblichen Erschütterungen des Sphärengefüges gekommen.

Gewaltige Dämonenheere wurden durch den Limbus nach Aventurien gebracht, was dazu führte, daß dessen abschirmende Wirkung zwischen den Sphären, aber auch zwischen den Globulen geschwächt wurde. Außerdem wurden unzählige Dämonen dadurch bekämpft, daß man sie in den Limbus schleuderte, was ebenfalls für erhebliche Störungen im Gleichgewicht der dort wirkenden Kräfte sorgte. Es ist also nicht verwunderlich, daß jede Art von Beschwörung im Augenblick ungeahnte Gefahren birgt, da das Sphärengefüge, dessen Aufbau die Grundlage jeder *Magica Conjuratio* darstellt, instabil geworden ist.

Die Phänomene während Isalens fünfter Beschwörung sind jedoch nicht allein in dieser Instabilität begründet. Zufällig fand diese während einer äußerst seltenen Sphärenkonstellation statt. Während jener Konstellation gelangt Dere in unmittelbare Nähe der Nebenglobule Koltrum. Während nun Isalen einen Gradienten in die zweite Sphäre öffnete, löste sie unbeabsichtigt eine Reaktion aus, die, durch die Instabilität des Limbus begünstigt, zu einer „Globulenüberlappung“ führte. Diese arkane Verschmelzung von Dere und Koltrum hatte nur wenige Augenblicke Bestand. Dies genügte den Sphärologen der Nebenglobule jedoch, um



ausreichend Informationen zu sammeln, mit denen sie in wenigen Stunden ein Tor zwischen den beiden Globulen errichten werden (s.u.).

Gleichzeitig sind ungeheure Mengen astraler Energie freigesetzt worden, die zu Isalens Ohnmacht, vor allem aber den im folgenden beschriebenen Zuständen in Holzbach führen.

Auch magisch begabte Helden spüren, daß etwas "in der Luft liegt". Sie erhalten jeweils +10 ASP, temporär auch über das Maximum hinaus!

Helden mit einem Magiekundewert von **mindestens**

+8 können nach einer gelungenen Probe folgende Informationen erhalten - immer vorausgesetzt, der Abenteurer hat von der augenblicklichen Instabilität des Sphärengefüges bereits gehört.

Magiekundeprobe +5:

Das graue Wabern war eine Limbusmanifestation

Magiekundeprobe +10:

Über Isalens Tisch entstand für wenige Augenblicke ein Sphärenriß, über den gewaltige Mengen astraler Energie nach Dere gelangten

Magiekundeprobe +20:

Das seltsame Leuchten war kein Limbuseffekt, es muß von einer anderen Sphäre oder Globule herrühren.

Geister und Untote

Allgemeine Informationen:

Während die Helden sich noch um Isalen kümmern und über das gerade beobachtete Phänomen beraten, erschallt von draußen ein Schrei.

Spezielle Informationen:

Kurz darauf stürmt Fuldor in die Gaststube. Seine Augen sind vor Entsetzen weit aufgerissen. Er stammelt einige unverständliche Worte und deutet angst-erfüllt hinter sich. Schließlich bringt er die Worte „Geister, überall sind Geister!“ hervor und bricht weinend in den Armen seiner Mutter zusammen.

Meisterinformationen:

Natürlich sollte dieser Auftritt die Aufmerksamkeit der Helden erwecken. Diese werden gemeinsam mit Gardehauptmann Padrim sowie den beiden Söldnern Kurim und Pjotr nach dem Rechten sehen.

Sobald sie das Gasthaus verlassen, fallen ihnen einige seltsame Leuchterscheinungen auf, die zwischen den Häusern zu schweben scheinen. Es handelt sich um mindere Geister, die ein Produkt der freigesetzten Astralenergie sind (*Magiekundeprobe+5*). Von ihnen droht keine unmittelbare Gefahr, obgleich sie dafür sorgen, daß unbelebte Dinge herum fliegen, und die Tiere im Dorf unruhig sind. Es kann durchaus geschehen, daß einer der Abenteurer von einem aus dem dunklen Himmel auf ihn niederstürzenden Melkeimer getroffen wird, während ein anderer Held unter dem Angriff einer zu Tode erschreckten Katze zu leiden hat, die ihn ohne ersichtlichen Grund angreift (in beiden Fällen sollte nur geringer Schaden entstehen).

Während die Charaktere durch das Dorf gehen, überziehen sich ihre Arme und Rücken so manches mal mit einer Gänsehaut. Dies mag zum einen an den unheimlichen Effekten liegen, deren Zeuge sie werden, zum anderen mag auch der kalte Wind, der plötzlich durch die Straßen von Holzbach weht, daran schuld sein.

Beschreibe das Treiben der minderen Geister möglichst eindrucksvoll: Knarrende Türen, ein totenkalter Hauch, der einen der Helden unvermittelt streift, angstvoll brüllende Kühe, das Wasser in einer Viehtränke

brodelt in einer kochenden Fontäne empor, plötzlich läuten die Glocken im Tempelturm. Die gespenstischen Erscheinungen sollen für eine unheimliche, schauerliche Atmosphäre sorgen, ohne daß jemand zu diesem Zeitpunkt schon schwer zu Schaden kommt.

Schließlich ertönt Waffengeklirr. Folgen die Helden dem Geräusch, gelangen sie zur alten Burgruine. Dort sind einige Skelette in einen verbissenen Kampf gegeneinander verwickelt. An den wenigen Rüstungsteilen und Waffen, die die Untoten bei sich führen, ist leicht zu erkennen, daß etwa ein Dutzend Ferkinas gegen vier kaiserliche Soldaten kämpft. Die Auseinandersetzung ist nur von kurzer Dauer, da die Verteidiger schnell von ihren Gegnern niedergestreckt werden.

Die Ferkinas richten daraufhin ihre Aufmerksamkeit auf das Dorf, was sicherlich die Helden zum Einschreiten bewegt. Padrim und die beiden Söldner zögern, als sie sich den Untoten gegenüber sehen, augenscheinlich kämpfen sie mit ihrer Abscheu und ihrem Grauen vor den Untoten (W6 +3 KR). Auch die Charaktere sollten eine Totenangstprobe ablegen, bevor sie es wagen, sich den Skeletten entgegen zu stellen.

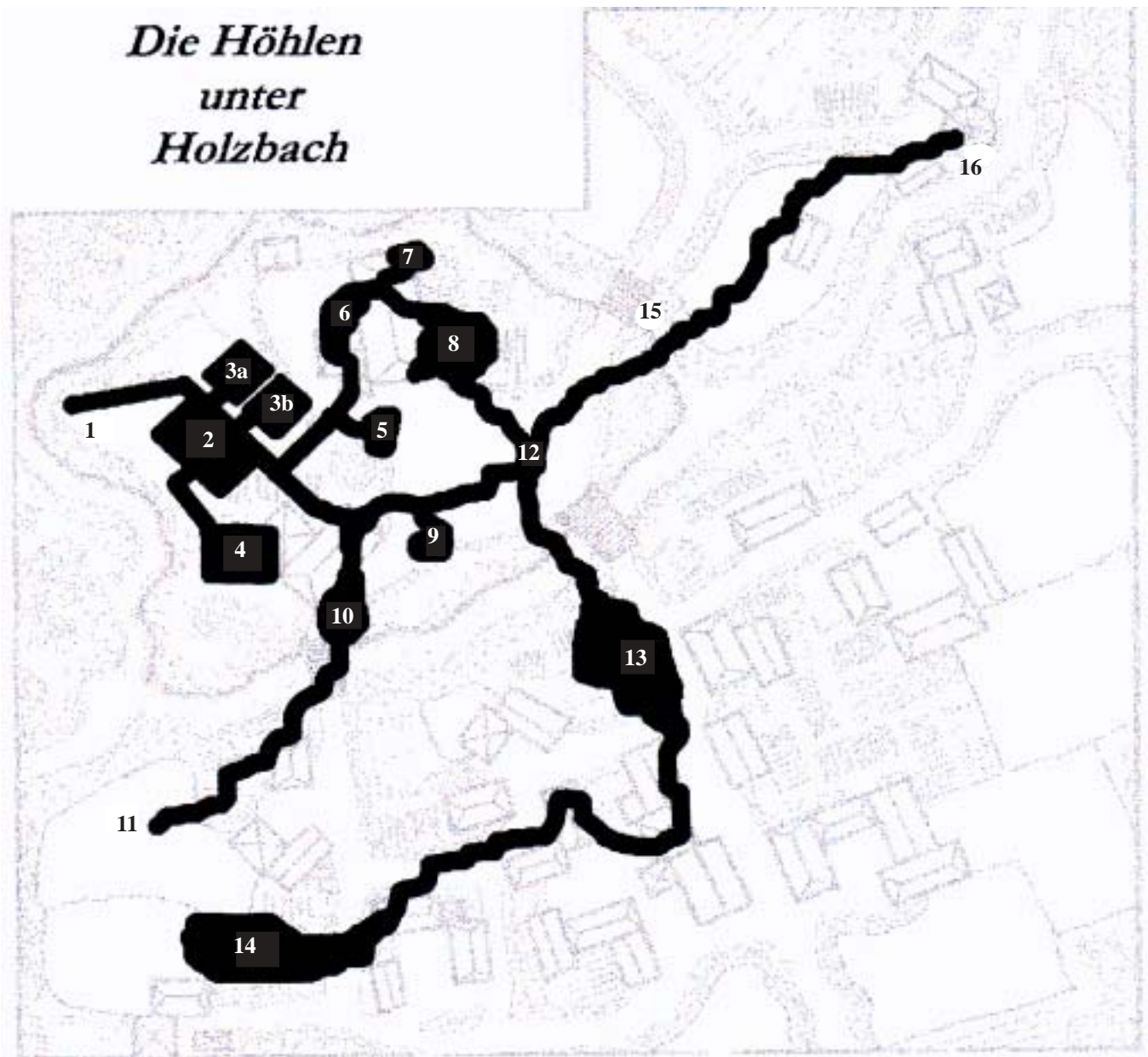
Zehn Ferkinaskelette

MU 30; **AT/PA** 8/2; **LE** 15+2W6 (schon sehr verrottet); **RS** 1; **MR** 5; **AU** ∞; **TP** 1W+2 (Hände) oder 1W+3 (Steinaxtkopf)

Sollten die Abenteurer in Schwierigkeiten geraten, werden der Gardehauptmann, Kurim und Pjotr aus- helfen. Sobald die Ferkinaskelette bezwungen sind, können die Helden und ihre Begleiter beobachten, wie in der Ruine des ehemaligen Bergfrieds ein Stück Erde aufbricht und eine Skeletthand erscheint. Dann ist jedoch ein lautes Krachen zu hören, woraufhin die Knochenfinger mit der Erde um sie herum in die Tiefe stürzen und ein fast kreisrundes Loch hinterlassen.

In diesem Loch finden die Helden die Überreste einer in den Stein gehauenen Wendeltreppe. Die Treppe ist mit Gestein und Erde angefüllt, doch irgendetwas oder -jemand rumort dort unten in den Tiefen. Wieder und

Die Höhlen unter Holzbach



3b

wieder erbebt die Schuttschicht und rutscht dann plötzlich in die Tiefe. Kurze Zeit später kriecht ein von Staub und Erde bedecktes Ferkinaskelett durch die entstandene Öffnung nach oben.

Verschüttetes Ferkinaskelett

MU 30; **AT/PA** 8/2; **LE** 12 (schwer beschädigt); **RS** 1; **MR** 5; **AU** ∞; **TP** 1W+2 (Hände)

Gelingt es den Helden diesen Gegner zu überwinden, steht ihnen der Weg in die Tiefe offen. Vielleicht existieren dort unten noch weitere Untote, die früher oder später eine Gefahr für die Dorfbevölkerung werden könnten!

Falls Abenteurer sich fragen, warum die Skelette der einst hier gefallenen Krieger zu einem unheiligen Leben erwacht sind, können erfolgreiche Talentproben auf *Götter und Kulte* bzw. *Magiekunde* weiterhelfen:

Götter und Kulte +5 : Wahrscheinlich wurden zumindest vier der kaiserlichen Soldaten nach

dem Kampf gegen die Ferkinas nicht göttergefällig beigesetzt. Ein borongefälliges Begräbnis schützt üblicherweise die Überreste eines Verstorbenen davor, ein Untoter zu werden.

Vermutlich gehörten die Ferkinas einem jener Stämme an, deren Krieger den Schwur tun, Raschtula auch über den Tod hinaus zu dienen. Die seltsamen Phänomene in Holzbach haben offensichtlich dafür gesorgt, daß dieser Schwur eingefordert wurde.

Die ungeheure astrale Energie, die durch das Phänomen nach Isalens Beschwörung freigesetzt wurde, könnte einige „freie Untote“ erschaffen haben.

Götter und Kulte +15:

Magiekunde +10:

Die Höhlen unter Holzbach

Meisterinformationen:

Arbeiten die Helden sich über die Wendeltreppe durch den Schutt in die Tiefe vor, gelangen sie in ein unterirdisches Höhlensystem, das auf der Karte „Die Höhlen unter Holzbach“ skizziert ist.

In diesem Kapitel werden die Räume, Höhlen und Gänge kurz beschrieben. Leider fehlt der Platz, um die unheimliche Atmosphäre in der unterirdischen Anlage detailliert zu beschreiben. Fülle bitte diese Lücke durch entsprechende Improvisation und lasse deiner dunklen Phantasie freien Lauf. Zudem kannst du noch einiges mehr tun, um die düstere Stimmung zu untermalen. Verdunkele den Spielraum und lasse nur die Spieler eine Taschenlampe oder Kerze benut-

zen, deren Charaktere Fackeln tragen! Auch düstere Musik (die Soundtracks zu den Filmen „Hamlet“ bzw. „Prince of Darkness“ fallen mir diesbezüglich ein) sorgt für die passende Stimmung. Die Lautstärke solltest du entsprechend der jeweiligen Situation verändern: Dramatisches sollte laut und äußerst unheimliches leise untermalt werden.

Padrim und die beiden Söldner werden die Charaktere übrigens nicht in die Höhlen begleiten. Sie kehren zum Gasthaus zurück, um die dort versammelten Dorfbewohner zu beruhigen. Sie bitten die Helden zuvor jedoch, wenn nötig, einen „kurzen Blick“ in die unterirdische Anlage zu werfen, um sicher zu gehen, daß dem Dorf von dort keine Gefahr droht.

Zum Hintergrund der Geschichte

Während der Erkundung der Höhlen wird den Abenteurern offenbar werden, daß es zu dramatischen Ereignissen beim Fall der alten Wachburg gekommen ist. Um dir als Meister ein besseres Verständnis der Situation zu ermöglichen, soll hier beschrieben werden, was damals geschah. Die Helden werden diese Informationen jedoch niemals erhalten.

Der Ferkinaanriff, der dazu führte, daß die Burg niederbrannte und fast alle Verteidiger niedergestreckt wurden, fand während einer besonders hitzigen Phase der Magierkriege statt. Somit ist es kaum verwunderlich, daß auch in dieser Auseinandersetzung Zauberer ihre Finger im Spiel hatten.

Zum einen war da Volbert der Tüchtige, ein fähiger Artefaktmagier und Alchemist. Er wollte ein mächtiges Artefakt, das er in der Akademie zu Khunchom geschaffen hatte, nach Gareth bringen, wo es seinen dortigen Freunden dabei helfen sollte, ihren Anspruch auf den Kaiserthron zu untermauern.

Leider hatten jedoch Spitzel des Feindes von diesem Vorhaben erfahren und griffen Volbert und seine Begleiter bei Baburin an. Der Angriff wurde mit einer recht großen Streitmacht vorgetragen, und die Kämpen, die der Artefaktmagier zu seinem Schutze mitgenommen hatte, wurden bis auf den letzten Mann niedergestreckt. Doch gelang es Volbert zu fliehen. Angesichts der feindlichen Häscher, die sicherlich auf allen Hauptstraßen zwischen Baburin und Gareth auf ihn lauerten würden, entschied sich der Magier, den Holzbachstieg über den Raschtulswall zu nehmen. Er hoffte, daß seine Verfolger nicht damit rechnen würden, daß ein Magier ohne Begleitschutz diese gefährliche Paßstraße nähme.

Die Verfolger wurden von Jurum dem Roten, angeführt, der tatsächlich zuerst nicht daran dachte, daß Volbert über den Holzbachstieg geflohen sein könnte. Als jedoch seine Kundschafter vermeldeten, daß der Artefaktmagier keine der Straßen nach Fasar oder Perricum benutzt habe, dämmerte ihm, wo „der Tüchtige“ war. Sofort nahm er mit seinen Leuten die Verfolgung über den Holzbachstieg auf.

Seine Schar wurde jedoch schon bald von Ferkinas angegriffen. Die Bergnomaden setzten Jurums Leuten schwer zu und als schließlich der letzte seiner Beschützer gefallen oder geflohen war, mußte der erschöpfte Magier es sich gefallen lassen, als Gefangener ins Lager der Ferkinas geschleppt zu werden. Dort sollte er tags darauf in einer Buskurdh Raschtula geopfert werden.

Als jedoch der erste Reiter auf den Zauberer zustürmte, befreite sich dieser mit Hilfe seiner Magie von seinen Fesseln. Nur einen Lidschlag später umzüngelten lodrende Flammen den Reiter. Die anderen Ferkinas zügelten für einen Augenblick ihre Pferde. Jurum tötete noch zwei weitere Bergnomaden, als diese zu einem neuerlichen Angriff ansetzten, die übrige Schar warf sich respektvoll dem vermeintlichen Gesandten ihrer Götter zu Füßen. Als Jurum den Ferkinas daraufhin befahl, ihm bei der Verfolgung Volberts zu helfen, folgten sie seinem Wort bereitwillig.

Der Artefaktmagier hatte inzwischen die Wachburg am nördlichen Ende des Holzbachstieges erreicht. Er war, geschwächt durch die Verletzungen, die er während des Gefechtes bei Baburin davongetragen hatte, auf dem eisigen Paß am Blutigen Rotz erkrankt. Kurz vor der Burg verließen ihn seine Kräfte. Doch eine Patrouille der hier stationierten Soldaten fand den Bewußtlosen und brachte ihn auf die Burg. Der kommandierende Offizier, Gernot von Agum, sorgte dafür, daß man Volbert sogleich zum Feldscher brachte, doch dieser konnte nur noch dessen Tod feststellen. Im Gepäck des Verstorbenen fand man neben einigen Büchern auch eine wunderschöne Laterne, die immerzu leuchtete. Gernot befahl, das offensichtlich magische Artefakt und den Leichnam des Zauberer in die Höhlen unter der Wachburg zu verbringen, bis man Befehle aus Gareth erhalte, wie man damit zu verfahren habe.

Bevor der Offizier aber einen Meldereiter nach Norden entsenden konnte, erschien Jurum mit seinen Ferkinas. Die Krieger des Magiers griffen die Kaiserlichen an. Es entbrannte ein hitziges Gefecht. Schließlich setzte Jurum seine Feuermagie ein, um

das Burgtor zu sprengen. Er war sich dessen gewiß, daß Volbert hier Unterschlupf gefunden hatte.

Jurums Magie öffnete den Ferkinas den Weg in die Burg und schließlich auch zum Bergfried. Die kaiserlichen Soldaten verteidigten sich tapfer, doch die Übermacht der Ferkinas ließ ihnen, des Schutzes der Mauern beraubt, keine Chance. Auf der Suche nach Volbert und seinem Artefakt stieß Jurum auch in die Gewölbe unter der Burg vor. Dort stieß er auf Gernot von Agum, der den einzigen Zugang alleine gegen ein halbes Dutzend Ferkinas verteidigte. Jurum erkannte schnell, daß ein Teil der Barrikade, hinter der der Offizier stand, aus Fässern mit Lampenöl bestand. Kurzerhand trat der Magier vor und eine mächtige Feuerlanze fuhr in eines der Fässer, woraufhin der Offizier und die ihn bekämpfenden Bergnomaden in ein Flammenmeer gehüllt wurden. Als die Flammen Gernot von Agum langsam verzehrten, formten seine Lippen einen tödlichen Fluch gegen den Verräter Jurum und seine tollwütigen Diener.

Jurum wies diesem Fluch keinerlei Bedeutung bei und drang, nachdem die Flammen erstarben waren, mit den ihm verbliebenen Ferkinas tiefer in die Höhlen unter der Wachburg vor. Als er jedoch auf dem Rückweg über den verbrannten Körper des Offiziers hinweg stieg, fing seine Robe Feuer. Er entledigte sich des Kleidungsstückes und ging weiter. Plötzlich begann seine Hose zu brennen. Er streifte sich auch diese ab und setzte seine Suche nach Volbert nackt fort. Wenige

Schritt weiter jedoch begann seine Haut zu brennen. Sich an einen kleinen unterirdischen See erinnernd rannte Jurum zurück und warf sich in die etwa kniehohen Fluten. Unter Wasser erstarben die Flammen sofort. Als Jurum jedoch seinen Kopf aus dem See streckte, fingen seine Haare augenblicklich wieder Feuer. So verging der Elementarist qualvoll. Ironischerweise verstarb er ertrinkend und verbrennend zugleich.

Die ihn begleitenden Ferkinas befiel, nachdem sie den Schrecken über das Ende Jurums überwunden hatten, ein unmenschliches Verlangen, nun selber Führer des Stammes und Liebling der Götter zu werden. Zuerst konnten sie diese Regung noch unterdrücken, doch durch den Fund von etwas Gold, wurden die Veränderungen offenbar: Als der Kräftigste der Bergnomaden sich niederbeugte, um einige verlorene Goldstücke aufzuheben, wurde er von einem seiner Stammesbrüder hinterrücks erschlagen. Niemand der anderen Krieger schien Einwände zu haben.

Schließlich gelangten die Plünderer zu einem Gang, aus dem ein seltsames Licht drang. Jeder der Ferkinas glaubte plötzlich zu wissen, daß dieses Licht ihn zum Führer des Stammes und zum Liebling der Götter machen würde. Ein heftiger Kampfenbrannte und die Ferkinas töteten sich gegenseitig. Nur einer von ihnen konnte sich schwer verletzt zum Licht schleppen, wo er schließlich seinen Wunden erlag.

1: Der Einstieg, durch den die Helden über die zerfallene Wendeltreppe durch die Gewölbe unter dem Wachturm in die Höhlen unter Holzbach gelangen. Die Treppe endet in einem schmalen, von Menschenhand gemachten Gang, der voller Spinnweben ist. Völlig verrostete Fackelhalter befinden sich an den Wänden. Vom anderen Ende des Ganges ist das Rasseln einer rostigen Kette zu hören. Dieses Geräusch nähert sich nicht.

Betritt ein Abenteurer mit einer offenen Flamme den Gang hinter der Wendeltreppe, entzünden sich die trockenen Spinnweben und verbrennen in einem nur wenige Augenblicke andauernden Flammenschauspiel. Wer in den nächsten zehn Minuten den Gang durchschreitet und dabei den Rauch, der durch das Verbrennen der Spinnennetze entstand, einatmet, erleidet 1W6 Schadenspunkte.

Am Ende des Ganges bedeckt Ruß die Wände. Einige Haufen Asche bedecken den Boden, aus denen zerbrochene Röhrenknochen, Fragmente von Wirbeln und mindestens zwei menschliche Schädel ragen. Ein Steinbeilkopf und drei steinerne Speerspitzen liegen ebenfalls in der Asche. Eine genauere Untersuchung zeigt, daß hier die Überreste von mindestens vier Ferkinakriegern liegen. Die Knochen zerfallen bei der geringsten Berührung zu Staub.

2. Wände und Boden dieses Raumes sind mit einer dichten Schicht Ruß bedeckt. Auf dem Boden sind an einigen Stellen die verkohlten Reste von Holz zu finden. Mit Staub gefüllte Schuhabdrücke zeichnen sich in der Rußschicht ab. Aus der Öffnung zu Raum 3a ist nun deutlich lauter das Kettenrasseln zu hören.

Unweit der Öffnung zu Gang 1 liegt ein Skelett in einem rußgeschwärzten Kettenhemd, das aufzustehen versucht, doch seine Beine, Wirbelsäule und Oberarme sind durch eine

schwärzliche Masse fest mit dem Fußboden verklebt. Eine nähere Untersuchung (Totenangstprobe erleichtert um den AG-Wert) zeigt, daß es sich bei der Masse um verkohltes Fleisch handelt. Unweit des Untoten liegt ein völlig verrostetes Schwert.

Kurz nachdem die Helden den Raum betreten haben, erblicken sie unvermittelt eine durchsichtige Gestalt über dem am Boden liegenden Skelett. Bei dem Schemen handelt es sich um einen kaiserlichen Offizier, der ein langes Kettenhemd trägt und in seiner rechten Hand ein Langschwert führt. Der durchscheinende Krieger blutet aus unzähligen Wunden, was ihn jedoch nicht daran hindert, immer wieder mächtige Streiche gegen unsichtbare Gegner in der Öffnung zu Gang 1 zu führen. Plötzlich jedoch ist sein ganzer Körper in Flammen gehüllt und während sein Gesicht in der unermeßlichen Hitze zerschmilzt, formen seine aufplatzenden, das Gebiß freigebenden Lippen Worte, die ohne Zweifel ein Fluch sind. Falls die Charaktere einen göttergefälligen Segen über den untoten Krieger erbitten, erlahmen seine Bewegungen und schließlich zerfallen seine Überreste zu Staub (eine solche Aktion ist sicherlich 30 Abenteurerpunkte wert).

3: Die Räume 3a und 3b sind ehemalige Kerkerzellen. Sie sind jeweils durch ein rostiges Gittertor von Raum 2 getrennt. Die Wände, der Boden und Decke beider Räume sind durch Ruß geschwärzt.

Obgleich die Tür zu Kerkerraum 3a verschlossen ist, bietet sie den Helden kaum Widerstand. In der Zelle finden die Abenteurer jedoch nur die größtenteils zu Staub zerfallenen Überreste eines Skeletts. Allein die Knochen des rechten Beines sind noch intakt. Um den ehemaligen Knöchel des Beines befindet sich ein Eisenring, der durch eine alte, verrostete Kette mit der Wand verbunden ist. Das Bein bewegt sich,



was das Rasseln der Kette verursacht. Dies ist das Geräusch, das die Charaktere begleitet, seitdem sie die unterirdische Anlage betreten haben.

Die zweite Kerkerzelle (3b) ist leer.

4: Am Ende eines ebenfalls von Ruß geschwärtzten Ganges können die Helden die Überreste einer Folterkammer finden. Neben einer verrotteten Streckbank und den metallenen Überresten einer in sich zusammengefallenen eisernen Jungfrau weisen Daumenschrauben und Brandeisen auf die einstige Bestimmung dieses Raumes hin.

Verweilen die Helden etwas länger in diesem Teil der unterirdischen Anlage, glaubt der Charakter mit der höchsten Intuition, daß er ein Schluchzen hört. Die Suche nach der Ursache indes bleibt vergeblich ...

Verlassen die Helden Raum 2 in südöstlicher Richtung, gelangen sie in einen augenscheinlich natürlichen Höhlenkomplex! In diesen Gängen rumoren einige Ratten, kleinere Spinnen und einige Skelette!

5: Ein ehemaliger Lagerraum, dessen Bestände längst ein Opfer der Ratten wurden.

6: Dies war der Weinkeller der Wachburg. Die Fässer, die hier lagerten sind eingeschlagen und leer. Viele der hier aufbewahrten Flaschen wurden geköpft und ebenfalls geleert.

Helden die einige Zeit hier verbringen, mögen noch zwei oder drei intakte Flaschen finden. Der Korken, der diese Flaschen noch immer verschließt, ist voller Schimmel. Falls trotzdem jemand eine solche Flasche öffnen und den Wein probieren möchte, so kann er feststellen, daß dieser sich bei einer 1-5 auf dem W6 zu Essig verwandelt hat. Bei einer 6 ist der Wein jedoch noch genießbar. Der Kontakt mit dem Schimmel des Korkens und die astralen Energien, denen der würzige Rote kürzlich ausgesetzt war, haben ihn aber verwandelt. Wer den Wein in den nächsten dreizehn Tagen trinkt, erleidet pro Schluck (insgesamt 15 Schlücke!) 1W6 Schadenspunkte und erhält 1W6 Astralpunkte (das gilt auch für nicht-magische Charaktere, die die ungewohnte Kraft allerdings nicht nutzen können). Nach dreizehn Tagen verwandelt sich auch dieser Wein in Essig.

7: Diese Höhle war wohl einst durch eine massive Eichentür verschlossen. Irgend jemand hat die Tür jedoch vor langer Zeit eingeschlagen. Auf den verrottenden Holzregalen in der Höhle ist außer Rattenkot nichts mehr zu finden.

8: In dieser Kaverne stoßen die Abenteurer auf das Skelett eines Ferkinas. Der Schädel des Skeletts ist eingeschlagen, in der schrecklichen Wunde steckt der Kopf eines zerbrochenen Steinbeils. Der Untote hebt Goldstücke auf, die überall auf dem Boden der Höhle liegen, um sie in eine nicht mehr vorhandene Tasche zu stecken. Somit fallen die Goldstücke natürlich wie-

der zu Boden, was das Skelett dazu veranlaßt, sie wieder einzusammeln.

Die Helden können die Höhle ungehindert passieren, solange sie nicht den Untoten angreifen oder eines der Goldstücke an sich nehmen. In einem solchen Fall greift sie nämlich das Ferkinaskelett an:

Goldgeriges Ferkinaskelett

MU 30; AT/PA 10/1; LE 34; RS 2; MR 10; AU ∞; TP 1W+2 (Hände)

Besonderheit: Für jeden Schadenspunkt, den das Skelett einem Helden zufügt, erhält es einen Lebenspunkt (auch über das Maximum hinaus).

Sollten die Helden den Untoten, der seine Münzen und damit die Höhle nicht verläßt, vernichten, können sie insgesamt 24 Golddukaten alter Prägung (Rohals Regierungszeit!) einsammeln.

9: In dieser kleinen Höhle wurden einst Waffen gelagert. Dies verraten die halb zerfallenen Gestelle, die speziell gefertigt wurden, um Speere, Schwerter, Spieße und Streitkolben aufzubewahren. Nun befinden sich hier jedoch keine Waffen mehr. Offensichtlich wurde dieser Raum geplündert, worauf auch die zerbrochene Eichentür am Eingang hindeutet.

10: Diese Höhle ist kniehoch mit Wasser gefüllt, das von der Decke in kleinen Bächen über die südlichen Wände zu Boden strömt.

Sobald die Helden versuchen, diese Höhle zu durchqueren, taucht vor ihnen ein Skelett aus dem Wasser, das einen Magierstab in seinen Knochenhänden hält. Augenblicklich tanzen züngelnde Flammen über die Teile des Untoten, die über die Wasseroberfläche ragen. Das Skelett scheint unendliche Qualen zu erleiden. Haßerfüllt greift es die Abenteurer an, sobald diese sich auf 10 Schritt nähern. Als erstes wirft es einen IGNIFAXIUS (5W6) dem Vordersten der Gruppe entgegen. Dann verwandelt es seinen Magierstab in ein flammendes Schwert und kommt auf die Charaktere zu. Das brennende Skelett wird den Teich nicht verlassen und sich gegebenenfalls wieder unter die Wasseroberfläche zurückziehen.

Brennendes Skelett (Jurum)

MU 30; AT/PA 15/5; LE 35; ASP 67; RS 4*; MR 25; AU ∞; TP: 1W+9 (Magierstab als Flammenschwert, pro Attacke 2 ASP)

Besonderheiten:

*Feuermantel (*RS: 4)*

Jede Waffe mit hölzernem Schaft etc. fängt, sobald sie das Skelett berührt, Feuer und verbrennt in 1W6 KR (Zauberstäbe ausgenommen). Jede Waffe aus Metall wird unerträglich heiß. In jeder Runde, in der man mit der Waffe kämpft, erleidet der Held SP:

1 SP in der 1. KR 2 SP in der 2. u.s.f. Außerdem muß man eine Selbstbeherrschungssprobe erschwert um den

erlittenen Schaden ablegen, da man ansonsten die Waffe fallen läßt. Leder- oder Wollhandschuhe verschmoren nach 1W6 KR, metallene Handschuhe bieten keinen Schutz.

Lebensraub

Für jeweils 4 Schadenspunkte, die das Skelett mit seinem Flammenschwert anrichtet, erhält es einen Lebens- und einen Astralpunkt (auch über das Maximum hinaus!).

Schwäche

Ein Treffer mit dem verrosteten Schwert des Offiziers aus Raum 2 vernichtet das Skelett augenblicklich. Es zerfällt zu Staub und nur sein Magierstab (unbrauchbar für die Helden) und ein Ring (es ist eine Probe auf Sinnenschärfe+7 nötig um das Schmuckstück durch den Flammenmantel hindurch zu erkennen) bleiben zurück. Ersterer schwimmt auf dem Wasser, während der Ring natürlich zu Boden sinkt und erst nach längerer Suche gefunden werden kann.

Der Ring

Der Ring ist aus Gold, ein kleiner Rubin schmückt ihn. Die Innenfläche des Schmuckstücks ist mit einer Unzahl magischer Symbole übersät. Der Ring zeigt nur dann Wirkung, wenn sein Besitzer ihn an der rechten Hand trägt. Um den dem Ring innewohnenden Zauber auszulösen, muß er eine Faust bilden und dann ruckartig mit Mittel- und Zeigefinger auf ein Opfer deuten. Es entlädt sich dann ein IGNIFAXIUS von jeweils 5W6 (noch 3 Ladungen, der Ring kann nicht wieder aufgeladen werden), ohne daß selbst Astralenergie aufgewandt werden muß (auch ein Krieger oder Streuner kann den Ring benutzen!).

Die Funktionsweise und Wirkung des Ringes kann ein Gildenmagier mittels einer Magiekundeprobe+10 ergründen. Die Anzahl der noch verbliebenen Ladungen bleibt den Helden jedoch unbekannt.

11: Hier befindet sich der völlig verschüttete Aufgang zu einem längst niedergerissenen, vorgelagerten Wehrturm der alten Wachburg.

12: Von dieser kleinen Höhle gehen vier Gänge ab. Aus dem nordwestlichen Gang ist in regelmäßigen Abständen ein Klipern zu hören (siehe 8). Der nordöstlichen Gang ist auffallend feucht und es ist ein stetes Tropfen zu vernehmen (siehe 15). Die Wände dieses Ganges sind mit einem leicht fluoreszierenden Pilz (völlig ungefährlich) bedeckt. Aus dem südwestlichen Gang dringt kein Laut, während aus dem nach Süden führenden Tunnel Kampflärm an die Ohren der Helden dringt.

13: Von 12 kommend muß man ein feuchtes Tunnelstück durchqueren. Schließlich gelangt man in eine weitläufige Höhle. Die tieferen Stellen des unregelmäßigen Hohlraumes sind mit Wasser gefüllt, doch ist es kein Problem, trockenen Fußes zum südlichen Ausgang zu gelangen. Von dort ist Kampflärm zu vernehmen.

Nähert man sich dem Lärm, kann man sechs Ferkinaskelette dabei beobachten, wie sie gegenseitig aufeinander losgehen. Offensichtlich will keiner von ihnen einen der anderen durch den südlichen Höhlenausgang lassen. Um sie herum liegen

die Überreste zweier Holzkisten, ein Dutzend altersschwacher Schwerter, einige morsche Streitkolben und über zwanzig verrottete Speere mit verrosteten Spitzen.

Aus dem Durchgang scheint ein schwaches Licht, von dem die Skelette offensichtlich angezogen werden. Ein jeder von ihnen will durch den Höhlenausgang zu diesem Leuchten, doch die anderen wollen dies ebenso. Keiner der Untoten scheint sich durchsetzen zu können.

Wenn die Helden also sehen wollen, was das seltsame Leuchten verursacht, müssen sie gegen die Skelette kämpfen, die sich vereint gegen die Abenteurer stellen, sobald diese sich dem Höhlenausgang auf fünf Meter nähern.

Sechs Ferkinaskelette

MU 30; **AT/PA** 8/2; **LE** 20+2W6 (verrottet); **RS** 1; **MR** 5; **AU** ∞; **TP:** 1W+2 (Hände) bzw. 1W+4 (verrostetes Schwert) oder 1W+3 (Steinaxtkopf)

Sobald die Helden die Untoten überwunden haben, können sie die Überreste der beiden Holzkisten untersuchen. Sie finden weitere 138 Golddukatener alter Prägung (Rohals Regierungszeit) und einige völlig unleserliche und bei der geringsten Berührung zerfallende Dokumente.

Dringen die Abenteurer in den Gang hinter dem südlichen Höhlenausgang vor, so finden sie nach etwa zehn Schritten folgende Szene vor: In einer natürlichen Ausbuchtung des Tunnels steht etwa in Brusthöhe eine wunderschön gefertigte Laterne, die ein gleichmäßiges Licht ausstrahlt. An der gegenüberliegenden Wand preßt sich ein Ferkinaskelett gegen den Felsen und starrt auf die Laterne. Dieser Untote verläßt seine Position nicht, wenn die Helden sich nähern. Nur wenn sie irgendwie das Licht der Laterne abdecken oder beschatten wird das Skelett aktiv. In einem solchen Fall versucht es zu fliehen und verteidigt sich, falls die Abenteurer es aufhalten wollen (Werte siehe „Sechs Ferkinaskelette“). Sollten die Helden die Laterne an sich nehmen und davontragen, wird der Untote ebenfalls versuchen, möglichst viel Abstand zwischen sich und die Lichtquelle zu bringen.

Die Laterne des Tüchtigen

Eine Examination der Laterne, bringt zutage, daß in ihrem Inneren kein Öllicht oder sonstwede Flamme brennt, sondern ein strahlender Kristall ruht. Diesem entsrömt auf wundersame Weise ein gleichmäßiges Licht (Reichweite wie FLIM, FLAM, FUNKEL). Die Laterne ist vollständig abblendbar.

Die Helden mögen erahnen, daß sie einen potenten magischen Gegenstand gefunden haben. Arkane Runen bedecken das silberne Laternengehäuse.

Eine Untersuchung mittels einer Magiekundeprobe+10 ergibt, daß das Licht die meisten Untoten vertreibt (mit Ausnahme von Vampiren und Untoten, deren MR größer als 15 ist). Untote versuchen dem Licht des Artefakts tunlichst auszuweichen. Sie werden entweder die Flucht ergreifen oder sich in einen dunklen Schatten zurückziehen, in den das Leuchten nicht vordringt. Physischen Schaden fügt das Licht ihnen nicht zu.

Durch eine gelungene Magiekundeprobe+20 vermag der Held außerdem zu ergründen, daß im Licht des Kristalls jede magische Unsichtbarkeit aufgehoben wird.

Volbert der Tüchtige fertigte dieses Artefakt an, da seine Geg-



ner in dem unheilvollen Krieg um die Macht nicht davor zurückschreckte, untote Kriegerscharen zu erschaffen und ins Gefecht zu schicken. Daß das Artefakt zudem Unsichtbarkeitszauber aufzuheben vermochte, war ein unbeabsichtigter Nebeneffekt, den der Magus gerne hinnahm.

14: Diese natürliche Höhle ist recht trocken. In einer Ecke der Kaverne liegt die mumifizierte Leiche eines in eine ausgebleichene Magierrobe gekleideten Mannes (Volbert). Neben ihm liegt sein Zauberstab, der jedoch für die Helden von keinerlei Nutzen ist. Sobald die Helden die Leiche näher untersuchen wollen, rührt sich diese. Der Untote führt jedoch keinerlei aggressive Aktionen gegen die Gefährten durch. Statt dessen bleibt er liegen. Plötzlich aber erschüttert ein Niesanfall den toten Körper. Jeder Held, der sich in unmittelbarer Nähe des niesenden Untoten befindet, erkrankt unweigerlich am „Blutigen Rotz“, es sei denn, es gelingt ihm eine Körperkraftprobe. Ein zwölfgöttlicher Segen sorgt dafür, daß der Leichnam sich wieder beruhigt und dann innerhalb weniger Minuten zu Staub zerfällt (20 Abenteuerpunkte).

15: Der von 12 nach 16 führende Tunnel ist an dieser Stelle extrem feucht. Der Boden ist hüfthoch mit Wasser bedeckt und von der Decke tropft es ohne Unterlaß. Tropfsteine haben sich an der Decke gebildet, die zum Teil bis zur Wasseroberfläche hinab ragen. Wenn die Helden diesen Höhlenabschnitt durchqueren wollen, müssen sie entweder unter den Tropfsteinen hindurch tauchen (Schwimmen- bzw. Selbstbeherrschungsprobe+5) oder die Stalagtiten abschlagen (insgesamt sind 50 Trefferpunkte nötig, um eine Passage freizulegen).

Jeder Schlag löst mit einer 10%igen Wahrscheinlichkeit einen Erdbeben aus, der dazu führt, daß der Holzbach die Höhlen überschwemmt.

Die Helden können sich gegebenenfalls mittels einer raschen Flucht zur Wendeltreppe bei 1 retten.

16: An dieser Stelle befindet sich ein weitestgehend verschütteter Aufgang zu Isalens Turm. Die Wendeltreppe endet an einer Luke, die die Helden nicht öffnen können, da die Magerin, die nichts von dem Abstieg in ihrem Turm weiß, einen Amboß und eine Kiste voller Bücher an dieser Stelle abgestellt hat.

Die Entführung

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden die Höhlen unter Holzbach erforscht haben und hoffentlich die „Laternen des Tüchtigen“ sichern konnten, werden sie sicherlich zum „Erlkrug“ zurückkehren. Die minderen Geister sind derweil größtenteils verschwunden. Und dennoch ist keine Ruhe eingekehrt.

Als die Gefährten sich dem Gasthaus nähern, sehen sie, daß sich die Hochzeitsgäste vor der Wirtsstube versammelt haben. Einige tragen Knüppel und Sensen in den Händen, viele weinen verängstigt.

An der östlichen Außenwand der Schmiede sind zwei Leichen aufgebahrt: Ein Bauer, der offensichtlich durch einen mächtigen Schwerthieb getötet wurde, und Kurim, dessen Antlitz zu einer schmerzverzerrten Maske erstarrt ist. Seine Augen wirken verkohlt.

Der Geweihte Ralmut versorgt derweil einige Brandwunden, die Padrim davongetragen hat.

Schließlich wird den Helden offenbar, daß in der Südwand des Gasthauses ein gewaltiges, kreisrundes Loch klafft. Aus den Holzbalken züngeln kleine Flämmchen, die gegen den Wind ankämpfen, der durch die Öffnung pfeift.

Meisterinformationen:

Die Rückkehr der Helden scheint die Dorfbewohner sichtlich zu erleichtern. Offenbar hoffen die völlig verängstigten Leute, daß die Abenteurer ihnen in ihrer Not beistehen werden.

Der Markherr persönlich wendet sich an die Gruppe und berichtet folgendes: Nachdem Padrim und die beiden Söldner zum „Erlkrug“ zurückgekehrt waren, normalisierte sich die Lage allmählich wieder: Das Wirken der minderen Geister (der Markherr weiß

selbstverständlich nicht, daß um was für ein Phänomen es sich handelt und wird entsprechend blumigere Worte finden) wurde spärlicher und auch vor dem unliebsamen Besuch weiterer Untoter blieb man verschont.

Baldir von Tarbfest und der Gardehauptmann versuchten die Leute zu beruhigen. Man wies die verängstigten Leute an, sich bis zur Rückkehr der Helden im „Erlkrug“ zu versammeln, da man es für ratsam hielt, in einer solchen Situation beisammen zu bleiben. Aus der Scheune der Ehrenbrechts holte man Sensen, Mistgabeln, Schaufeln und Knüppel, um die anwesenden Wehrhaften damit zu „bewaffnen“.

Alles blieb ruhig, bis vor etwa einer halben Stunde ein violett leuchtender, handtellergroßer Punkt an der südlichen Innenwand der Gaststube erschien. Einige mutige Leute näherten sich vorsichtig diesem Leuchten, das unvermittelt zu einem weiß strahlenden Licht wurde und rasch wuchs. Dieser Vorgang war mit einem niederhöllischen Kreischen verbunden und ein kalter Wind wehte von der Südwand kommend durch den Raum. Dann erlosch das Licht und nur ein blauer Flammenkreis von drei Schritt Durchmesser blieb zurück. Im Innern des Kreises konnte man jedoch nicht die Wand sehen, sondern nur absolute Dunkelheit.

Plötzlich traten vier Krieger aus dieser Finsternis hervor. Diese waren schwer gerüstet und ihre Gesichter wurden von abscheulichen Masken verdeckt. In ihren Händen hielten sie Schwerter. Augenblicklich griffen die Fremden die kärglich bewehrten Bauern an, die sich dem Leuchten genähert hatten. Padrim und seine zwei Söldner stürmten mit gezogenen Waffen den Eindringlingen entgegen. Plötzlich aber blieb Kurim wie vom Donner gerührt stehen, Flammen schlugen aus

seinen Augen, dann stürzte er regungslos zu Boden. Später konnte man nur noch seinen Tod feststellen.

Es scheint wahrscheinlich, daß der Söldner finsterner Magie zum Opfer gefallen ist, da unmittelbar zuvor einer der Angreifer mit seinem Schwert auf ihn gedeutet und unverständliche Worte gemurmelt hatte.

Fast zur gleichen Zeit warf ein Flammenstrahl, den ein anderer Eindringlinge gewoben hatte, Padrim zu Boden. Pjotr fand sich also allein den Fremden gegenüber. Einer der unheimlichen Krieger packte den verstörten Bornländer und zog ihn mit sich zurück durch den Flammenkreis. Auch die anderen drei suchten nach Opfern unter den Hochzeitsgästen. Bauer Dergenwohl, der sich schützend vor seinen Sohn stellte, wurde kurzerhand mit einem Schwertstreich niedergestreckt. Die Angreifer ergriffen jeweils einen der vor Schreck erstarrten Dorfbewohner und verschwanden mit ihnen durch den Flammenkreis. Kurz nachdem der letzte das seltsame „Tor“ passiert hatte, erstarb das blaue Feuer und ließ das Loch zurück, das nun in der Südwand der Gaststube prangt.

Die Entführer haben Pjotr, Taiba (bzw. Thorben Darboven - siehe Einstieg -), Joster Dergenwohl, den Sohn des erschlagenen Bauern, und Cecillia Kämmerling, die Kräutersammlerin, durch das Portal gezerzt.

Die Helden werden nun sicherlich allerhand Fragen haben, die die Dorfbewohner so gut wie möglich zu beantworten versuchen. Allerdings können die Charaktere einige der nun folgenden Informationen nur dann in Erfahrung bringen, wenn sie sehr gezielt fragen. Außerdem hat nicht jeder Dorfbewohner alles beobachtet, weshalb möglichst viele der Anwesenden befragt werden müssen, um alle Informationen zu erhalten.

- Niemand hat die Entführer zuvor gesehen. Ihre Gesichter und Haare waren hinter grotesken Masken, die an Dämonenfratzen erinnerten, verborgen. Die Masken und Rüstungen der Krieger wirkten seltsam „eckig“. Padrim meint, daß ihn die Rüstungen entfernt an die maraskanischen Holzharnische erinnerten, die er jedoch nur einmal während einer Theatervorstellung zu Ehren Kaiser Retos gesehen hat. Diese seien jedoch auffallend bunt gewesen, während die Rüstungen der unbekannt Angreifer größtenteils schwarz waren. Die Schwerter der Angreifer hatten jedoch nichts marakanisches an sich. Padrim und auch der Markherr beschreiben sie als trefflich gearbeitete Langschwerter mit auffällig dekorierten Parierstangen. Letztere waren bei allen vier Angreifern in Form zweier ausschlagender Katzentatzen gefertigt worden. Außer ihren Schwertern trugen die die Entführer augenscheinlich keine anderen Waffen.
- Unzweifelhaft geboten die Fremden über Magie, die sie in Sekundenschnelle durch Gesten und leise gemurmelte Worte wirkten. Untersuchen die Helden die Auswirkungen dieser Magie an Kurim und Padrim und stellen sie entsprechende Fragen, können sie in Erfahrung bringen, daß einer der Angreifer, in dem Moment, als er aus dem Feuerkreis trat, in etwa eine Gestik verwendete, die der eines vorbereiteten IGNIFAXIUS gleicht. Die Brandwunden, die der Gardehauptmann erlitten hat, unterstreichen

diese These. Die arkanen Restmuster des Zaubers, der Kurim tötete, gleichen denen eines FULMINICTUS (befindet sich kein Magiekundiger in der Gruppe, können die Helden leider nur mutmaßen). Da der Zauber tödlich wirkte, kann davon ausgegangen werden, daß es sich bei dem Unbekannten um einen erfahrenen Magiekundigen handelt (Magiekundeprobe+5).

- Vom Erscheinen des violetten Leuchten bis zum Entstehen des blauen Flammenkreises mag insgesamt eine Minute vergangen sein. Die Angreifer kamen aus der Finsternis, die im Inneren des Kreises herrschte, wie jemand, der aus einem tiefen Schatten heraustritt. Als die Entführer ihre Opfer mit sich durch das „Tor“ zogen, verschwanden sie alle in einer Art und Weise, die an das Eindringen in einen dunklen Schatten erinnert. Nachdem alle Angreifer und die Entführten durch das „Tor“ gegangen waren, verschwand es innerhalb weniger Augenblicke.
- Die Unbekannten haben zu keinem Augenblick laut gesprochen. Sie haben erst gar nicht versucht, mit den Hochzeitsgästen zu kommunizieren. Sie wirkten aggressiv und ihre Aktionen waren kompromiß- und skrupellos. Das Vorgehen der Angreifer schien planvoll, obwohl sie den Eindruck machten, daß sie nicht genau wußten, was sie jenseits des „Tores“ erwartet (kurzes Zögern nach der Materialisation, intensives Umschauen u.s.w.).

Die Helden können mit diesen Informationen und entsprechenden Talentproben folgende Rückschlüsse ziehen:

Kriegskunst + 10

Es ist für keine menschliche Kultur Aventuriens typisch, Hartholzrüstungen zu tragen und gleichzeitig Langschwerter zu führen. Allein die Waldelfen, deren Mammutonpanzer an Hartholzrüstungen erinnern, und deren Wolfsmesser Langschwertern ähneln, tragen eine solche Kombination.

Magiekunde +5:

Anwendung von Magie in Metallrüstungen ist äußerst schwierig, was den Schluß zuläßt, daß die Rüstungen der Unbekannten höchstwahrscheinlich nicht aus Metall gefertigt sind.

Magiekunde +10

Es ist ausschließlich von einigen wenigen Elfen bekannt, daß sie den Fulminictus durch eine Waffe, mit der sie auf ihr Opfer weisen, auslösen können.

Andererseits ist es sehr ungewöhnlich, daß Angehörige dieses Volkes Feuermagie (z.B. den IGNIFAXIUS) beherrschen.

Magiekunde +15:

Der blaue Flammenkreis war vermutlich ein Sphärentor, das zwischen Globulen der selben Sphäre geöffnet wurde. Darauf deuten die Begleiterscheinungen wie violettes Leuchten und weißes Licht hin. Es ist auch möglich, daß ein solches Tor zwei Orte der selben Globule verbindet. Letztere Möglichkeit soll alten Legenden zufolge von den Echsen in der Blütezeit ihres Reiches vielfach verwendet worden sein.

Geographie +5 und Götter und Kulte +10:

In verschiedenen Zivilisationen Aventuriens wird der Katze bzw. ihren größeren Verwandten ein kriegerisches bzw. zer-



störerisches Element zugeschrieben. So wird die Kriegsgöttin Rondra häufig als Löwin dargestellt, während die Waldmenschen Kamaluq, den göttlichen Jaguar, anbeten, der Herr über Leben und Tod ist. Die Elfen kennen das Prinzip der Zerzal, die häufig als Lüchsin abgebildet wird, und die für Untergang, Krieg und Zerstörung verantwortlich ist. Es fügt sich also ins Bild, daß die Schwerter der skrupellosen Angreifer Parierstangen in Form von Katzentatzen haben. Immerhin sind Schwerter eindeutig Instrumente des Krieges und der Zerstörung.

Die Hintergründe, die zu der Attacke gegen die Holzbacher führten, werden in einem späteren Teil der Kampagne genauer beleuchtet. Dir, dem Meister (und nur dir), sei allerdings bereits an dieser Stelle kundgetan, daß es sich bei den Angreifern tatsächlich um Elfen handelt, Nachkommen der Elfen aus Tie'Shianna.

Die Vorfahren der unheimlichen Krieger gehörten zu Lariels Reitern (siehe *"Die Phileasson-Sage, S. 164 oder "Insel im Nebel", S. 12/13 - Kapitel "Reiter über den Wassern"*). Nach dem Fall Tie'Shiannas bedingten unglückliche Zufälle, daß es ihnen nicht gelang, zu den „Inseln im Nebel“ zu fliehen. Statt dessen verschlug es sie in die Nebenglobule Koltrum. Von dort haben sie bis heute keinen Weg zu ihren Brüdern und Schwestern auf den Inseln gefunden. Das Leben auf der bedingungslos grausamen Nebenwelt hat ihnen über viele Jahrhunderte keine Gelegenheit für eine solche Suche gelassen. Nun aber ist die Zeit gekommen, die Suche nach ihrem verlorenen Volk aufzunehmen. Doch haben die Nachkommen der Elfen von Tie'Shianna nach ihrem fast drei Jahrtausende währenden Überlebenskampf nur noch wenig mit den Hochelfen gemein, von denen sie abstammen ...

Die Forderung

Spezielle Informationen:

Die Helden mögen noch über die seltsamen Vorkommnisse in Holzbach beraten, als plötzlich einer der Männer aufschreit und auf ein violettes Leuchten deutet, das zwei Schritt über der Straße zwischen dem Haus des Jagdaufsehers und der Soldatenunterkunft aufglüht.

Innerhalb einer Minute wächst es zu einem gleißenden weißen Licht, aus dem sich ein blauer Flammenkreis bildet. Aus der Dunkelheit im Inneren dieses Kreises tritt ein schwer gerüsteter Krieger auf einer Riesenspinne als Reittier hervor. Ihm folgen zwei weitere Kämpfer auf Riesenspinnen durch das Sphärentor. Diese beiden führen Joster Dergenwohl zwischen sich.

Meisterinformationen:

Es ist den Helden unter keinen Umständen möglich, das Entstehen des Sphärentores zu verhindern. In Aventurien wird nirgendwo eine Thesis gelehrt, die dies ermöglichen würde.

Sollten die Gefährten mit gezückter Klinge und fast

vollendetem IGNISPHAERO die unheimlichen Fremden erwarten, wird der Anblick des Jungen sie hoffentlich innehalten lassen.

Greifen die Abenteurer trotzdem an, bereitet ein INVERCARNO, den der Anführer der Unbekannten vor zwei KR gesprochen hat, und der noch weitere zwölf Kampfrunden anhalten wird, allen, die die Eindringlinge mittels Magie zu bekämpfen suchen, eine unangenehme Überraschung.

Außerdem sorgt eine Reihe von FORTIFEXEN dafür, daß allzu heißblütige Krieger schlicht vor eine Wand laufen. Offensichtlich sind die Fremden auf einen Angriff gefaßt.

Trotzdem werden sie selbst keine aggressiven Handlungen initiieren. Sie treten aus dem Tor, lassen eventuelle Angriffe der Charaktere an sich abprallen und warten geduldig, bis sich ihnen jemand als Gesprächspartner stellt.

Alsdann nimmt der Anführer der drei Unbekannten seinen Helm ab. Die Abenteurer können nun erkennen, daß es sich bei ihrem Gegenüber über einen extrem schlanken, schwarzhaarigen Elfen handelt. Dieser schaut sich arrogant um und verkündet dann in einem akzentbehafteten Hochelfisch:

"Wenn Ihr Eure Freunde lebend wiedersehen wollt, so bringt uns den Kristall des Amanthallas!"

Kaum hat er diese Worte gesagt, ziehen er und seine Begleiter sich durch das Sphärentor zurück. Den kleinen Joster lassen sie zurück. Wenige Augenblicke später erlischt der Flammenkreis.

Ich hoffe, daß keiner der Helden in einem gewagten Sprung den Elfen durch das Tor nachsetzen will. Sollte ihm dies nämlich gelingen, erwarten ihn auf der anderen Seite nur Gefangenschaft und unter Umständen der Tod.

Ein solcher Charakter könnte vorerst nicht mehr an der Kampagne teilnehmen.

Helden, die kein Hochelfisch dafür aber Isdira beherrschen, haben den Inhalt der Forderung sinngemäß verstanden. Für sie mag sich die Botschaft wie folgt angehört haben:

*— Eure Freunde leben — wollen —
Ihr uns bringen — Stein von Amanthallas —!*

Falls keiner der Helden Isdira ausreichend beherrscht, so kann Ismelda, die Frau des Markherrn, aushelfen, welche die Sprache der Elfen einigermaßen beherrscht und ebenfalls die Worte der Unbekannten mitverfolgt hat.

Keiner im Dorf hat jemals den Namen Amanthallas gehört.

Einzig die Magierin könnte etwas wissen, doch liegt sie noch immer ohnmächtig in einem der Zimmer des „Erlkrugs“.

Der völlig verstörte achtjährige Joster fragt immer wieder nach seinem Vater. Tränenüberströmt fordert er nachdrücklich, zu ihm gebracht zu werden.

Erfährt er, daß sein Vater tot ist, bricht er zusammen und ist auf absehbare Zeit nicht mehr ansprechbar.

Verschweigen die Helden das wahre Schicksal des Bauern, ist es ihnen zwar möglich, den Jungen zu befragen, doch wird er seine Antworten ständig unterbrechen und nach seinem Vater fragen.

In letzterem Falle können geduldige Charaktere trotzdem erfahren, daß sich auf der anderen Seite des „Tores“ ein großer Höhlenkomplex befindet. Dort halten sich Hunderte der Unbekannten auf. Einige tragen Rüstungen, während andere in

Roben gekleidet sind. Letztere bedienen mächtige Maschinen, die um einen mit allerlei Zeichen bemalten Platz aufgebaut wurden. Mehr hat Joster nicht gesehen, da ihn plötzlich Müdigkeit befallen hat und er eingeschlafen ist. Er ist erst wieder erwacht, als die Spinnenreiter ihn durch das Tor stießen.

Sollte jemand Joster genauer untersuchen, kann mittels einer Sinnenschärfeprobe+5 festgestellt werden, daß der Junge sich vor kurzem erbrochen hat. Jemand hat zwar die Reste des Erbrochenen von seinem Hemd entfernt, doch der Geruch, der von den noch immer feuchten Flecken aufsteigt, ist unverkennbar. Joster kann sich nicht daran erinnern, sich übergeben zu haben ...

Ausklang - Teil 1

Alle Hoffnung der Holzbacher ruhen nun auf den Gefährten. Wer außer den Abenteurern hat eine Chance, den „Kristall des Amanthallas“ zu finden?

Besonders der Markherr wird an die Gruppe herantreten, da er erkannt hat, daß, wenn überhaupt jemand, nur diese Fremden in der Lage sind, das schreckliche Geheimnis zu lüften und die armen Gefangenen zu befreien. Baldir wird alles daran setzen, die Helden dafür zu gewinnen, ihm und den Holzbachern beizustehen. Selbst mit einigen Goldstücken versucht er, die Sache attraktiver für die Charaktere zu machen.

Damit endet der erste Teil von *Amanthallas*. Es bleibt zu hoffen, daß sich die Helden der Suche nach Amanthallas annehmen.

Im nächsten Thorwal-Standard wird beschrieben, wie die Helden herausfinden, wer Amanthallas war. Außerdem sollen sie erfahren, daß Amanthallas sein Ende tief im Schoß der Erde gefunden hat. Ist dort jener Kristall zu finden, nach dem die Elfen von Koltrum verlangen? Die „Laterne des Tüchtigen“ würde bei einer solchen Expedition sicher von großem Nutzen sein. Oder?

