

GÄNSEKIEL TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Traum oder Wahn

Autoren: A. Alexewicz, S. Denecke, A. Schulte und F. Steenblock,
boeffy@alexewicz-ms.de

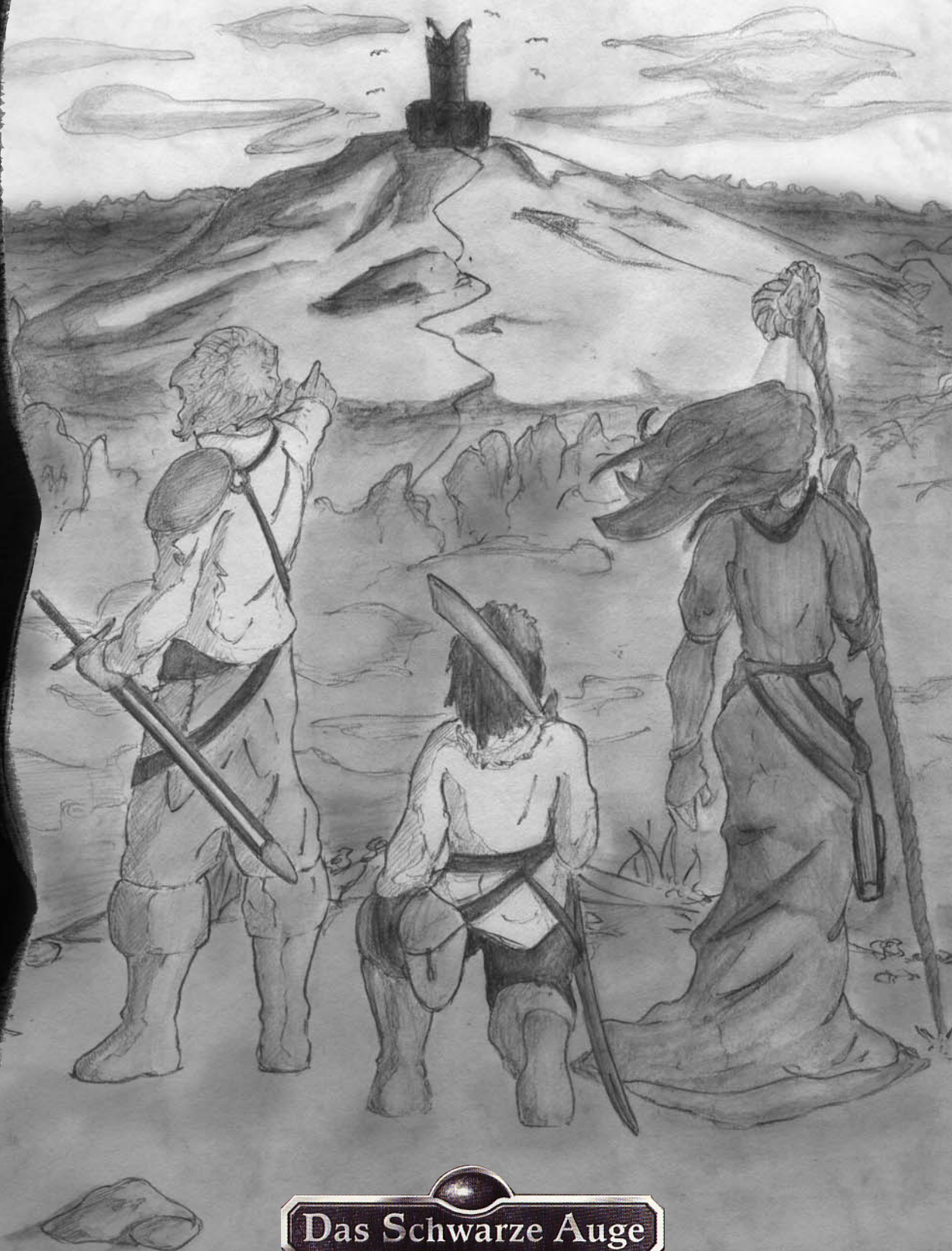
Stufe: erfahren. Ort/Zeit: Sveltland, Spätherbst, nach 1021 BF

Dieses Abenteuer erreichte Platz 3

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

TRAUM ODER WAHN

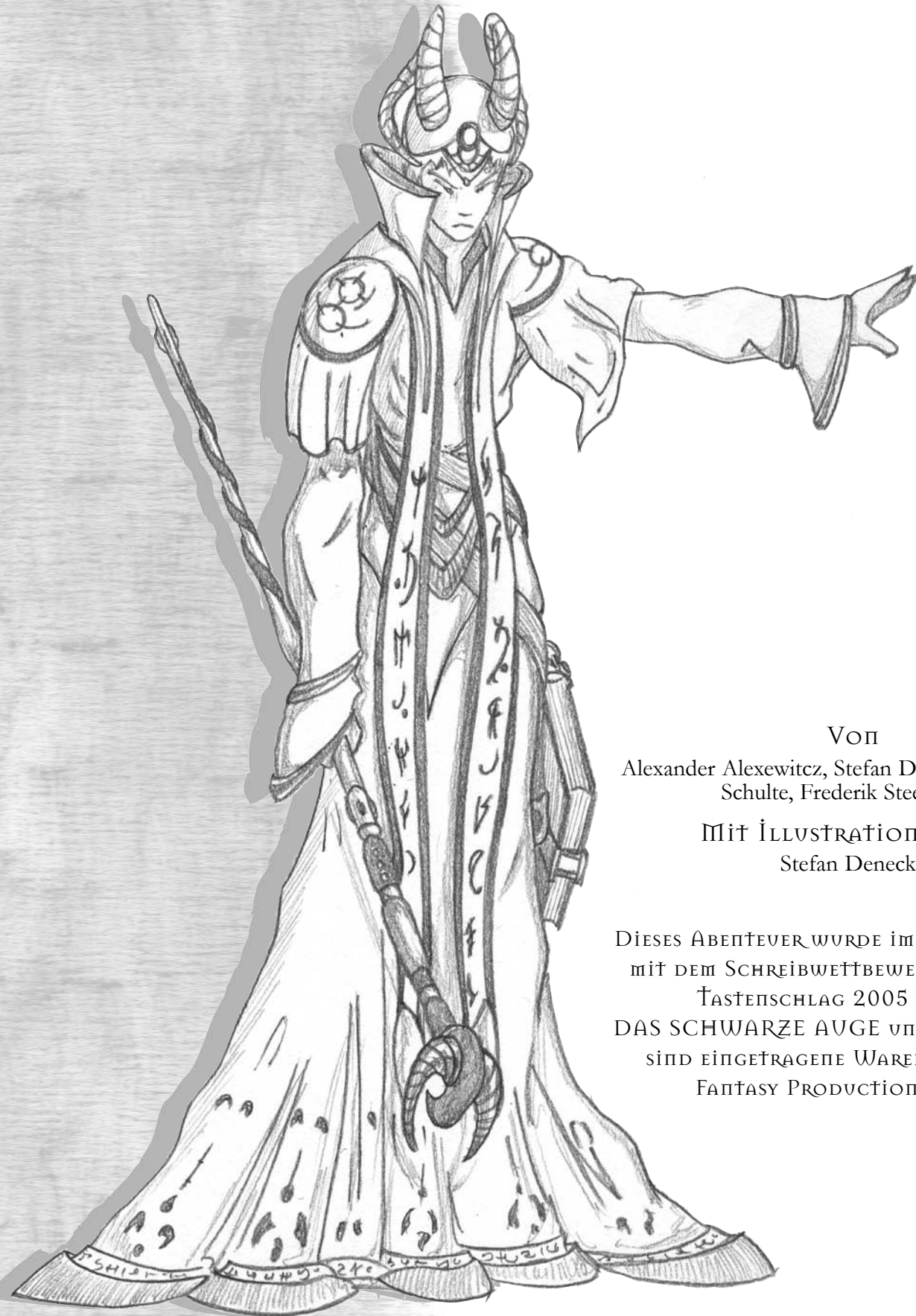
GÄNSEKIEL UND TASTENSCHLAG 2005



Das Schwarze Auge

AVENTURIEN

DEN HELDEN UND HELDINNEN GEWIDMET,
AUF DASS SIE NOCH VIELE ABENTEUER IN DIESER
FANTASTISCHEN WELT BESTREITEN MÖGEN



VON

Alexander Alexewitz, Stefan Denecke, Alexander
Schulte, Frederik Steenblock

MIT ILLUSTRATIONEN VON
Stefan Denecke

DIESES ABENTEUER WURDE IM ZUSAMMENHANG
MIT DEM SCHREIBWETTBEWERB FEDERKIEL &
TASTENSCHLAG 2005 ERSTELLT.
DAS SCHWARZE AUGE UND AVENTURIEN
SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON
FANTASY PRODUCTIONS GMBH.



GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG 2005

TRAUM ODER WAHN

Wir bedanken uns bei unseren Kritikern Daniel Jödemann und Martina Schmalz, die uns tatkräftig mit Rat und Verbesserungsvorschlägen zur Seite standen.

Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3 bis 5 erfahrene Helden

ІННАЛТ

ЕІПФҮНРУПГ	3
ВОМ ГЛАПЗ ВЕРГАПГЕР ТАГЕ	4
ДІЕ ГРОБЕ СТАДТ АМ СВЕЛЛТ	4
ЗІТАДЕЛЛЕ ВІДЕР ДЕМ ОРКЕП	5
ЕІПЕ КІСТЕ ВОЛЛ ГОЛД	6
ВЕГ ДЕС ЛЕБЕНС	6
ПАХФОРШУПГЕП	7
ДІЕ МАХТ ДЕС ВІССЕНС	8
АБРЕІСЕ	10
ЕІПЕ РЕІСЕ ДУРХ ЛАНД ВОП СВЕЛЛТ УПД ОРК	11
ЕРСТЕ ЕТАПРЕ: LOWАНГЕН-SVELLMIA	11
ЗВЕІТЕ ЕТАПРЕ: SVELLMIA-ТІЕФНУСЕП	12
ДРІТТЕ ЕТАПРЕ: ТІЕФНУСЕП-ТЈОЛМАР	15
ЕПQVI	16
САПКТ САРАПДОС	18
СУМПРЕІСЕ	18
ДАС КЛОСТЕР	20
ГОТТЕСДІЕНСТ	22
ГОТТЕСБЕВЕІС	24
ЗУ ТІСХ!	24
ЕІПГАПГ ЗУР FІNСТЕРNІS	25
ДІЕ FУRЧЕН ДЕС УПРЕХТS	29
ГӨТЗЕНДÄММЕРУПГ	30
ЕРІЛОГ	31
АПНАПГ	33
DRAМАТІS PЕRSONAE	33
НІПТЕРГРУПД	37
НАПДОВТS УПД КАРТЕП	39

EINFÜHRUNG

Viel Wasser ist den großen Svellt hinab geflossen, seit der Svelltsche Städtebund untergegangen ist und verschiedene Orkstämme dieses Land im Norden kontrollieren. Manch Aventurier meint, seitdem herrsche friedliche Ruhe im Norden, während dem Raulschen Reich, nach der Invasion Borbarads und dem Jahr des Feuers, keine Atempause gegönnt wird. Doch weit gefehlt, diese Ruhe ist von trügerischer Natur!

VORGESCHICHTE

Viele Jahre ist es her, dass Carandoc Cavendisch Stainer nach Veröffentlichung seiner *Summa Ethica Carandocis* seine Stellung als Magister der Halle der Macht zu Lowangen aufgeben musste. Nach dem Exil kehrte Carandoc, besessen von seiner Idee eines magischen Utopias, in den hohen Norden zurück. Eine verlassene Klosterruine in den Brinasker Marschen bei Enqui sollte die neue Stätte seines Wirkens werden, das Werkzeug der Kult der Lowanger Dualisten.

Es empfiehlt sich für den Meister zuerst einen Blick in den **Anhang (S. 33)** zu werfen, um mehr über die Dualisten und Carandoc zu erfahren.

HELDENAUSWAHL

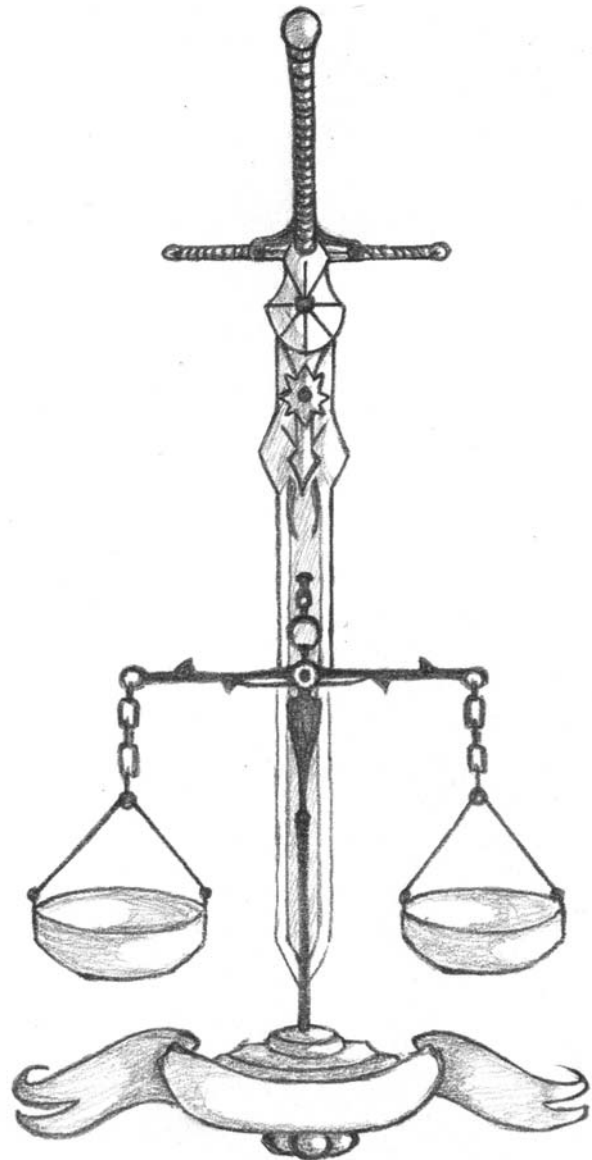
Für das Abenteuer ist jeder erfahrene Held geeignet, den Sie als Meister zulassen. Südliche Charaktere, wie novadische Wüstensöhne oder al'ananische Plantagenarbeiter mögen sich im kalten Norden weniger wohl fühlen, könnten aber einen besonderen Reiz ausmachen. Für exotische Charaktere, wie einen Ork, ist das Abenteuer zwar nicht ausgelegt, doch auch diese sollten mit ein paar Anpassungen durchaus spielbar sein. Einzig Praios-, Rondra- oder Borongeweihte dürften Schwierigkeiten mit den Lowanger Dualisten und dem Aufenthalt auf *Sankt Carandoc* bekommen.

Es ist empfehlenswert, dass sich ein gelehrter und/oder magiebegabter Charakter in der Gruppe befindet; ein kräftiger Schwertarm mag auch von Nutzen sein, allerdings ist die Handlung nicht überdurchschnittlich kampflastig.

HANDLUNGSÜBERBLICK

Traum oder Wahn beginnt im spätherbstlichen Lowangen eines beliebigen Jahres nach der 3. Dämonenschlacht (1021 BF). Hier bekommen die Helden ersten Kontakt zum Kult der Dualisten und erhalten weltliche oder klassisch „heldenhafte“ Anreize, sich auf die mühsame Reise den Svellt entlang bis zum Kloster in den Sümpfen um Enqui zu machen. Auf *Sankt Carandoc* angekommen, merkt die Gruppe schnell,

dass im Kloster nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Auf der Suche nach weiteren Informationen geraten die Helden in Kontakt mit Carandocs Schülern und machen in den unterirdischen Katakomben des Klosters Entdeckungen, die zu den Gesetzen der zivilisierten Reiche und Lehren der zwölfgöttlichen Kirche im Widerspruch stehen. Im Finale mit Carandoc stehen die Helden dann vor der Frage, ob dieser wegen seinen Handlungen bestraft gehört oder ob ein höherer Zweck hier nicht doch all die Opfer und Skrupellosigkeit wert sind.



VOM GLANZ VERGANGENER TAGE

WARUM SIND DIE HELDEN IN LOWANGEN?

Es gibt verschiedenste Gründe, warum sich die Helden in die Stadt von knapp 10.000 Einwohnern begeben könnten. Gerade wenn Ihre Gruppe den arkanen Künsten zugeneigt ist, bieten sich die beiden Magierakademien *Halle der Macht* oder *Akademie der Verformungen* ebenso wie die *Ordensburg der Grauen Stäbe von Perricum* an. Vielleicht zieht sie aber auch ein Auftrag eines Kaufmanns hierhin, denn jeder bekannte Händler ist irgendwie in der von den Handelsgilden regierten, größten Stadt des ehemaligen Svelltschen Städtebundes, vertreten, was der bedeutende Phextempel unterstreicht, welcher als Händlergott zusammen mit Travia zu den meistverehrten Göttern Lowangens zählt. Auch die jeweils 300 Elfen und Zwerge in Lowangen könnten ein Grund sein, aber eventuell interessiert sich auch nur eine Heldin für ein Svellttaler Kaltblut aus der berühmten Pferdezucht, die inzwischen außerhalb der Stadtmauern residiert. Und wir wollen auch nicht ausschließen, dass Ihre Gruppe ganz individuelle Gründe hat, die Sie, lieber Spielleiter, natürlich am besten kennen.

DIE GROßE STADT AM SVELLT

Lowangen - für den eiligen Leser

Einwohner: um 10.000, darunter viele Flüchtlinge der Orkkriege

Herrschaft/Politik: gewählter Gildenrat, der den Magistrat einsetzt und das Stadtrecht bestimmt; Geld- oder Todesstrafen, kaum Haftstrafen; den orkischen Besatzern tributpflichtig

Garnisonen: 800 Lowanger, 750 freiwillige Bürgerwehren

Tempel: Phex, Travia, Tsa, Rahja, Hesinde, Peraine, Boron, Firun, Ingerimm

Besonderheiten: Magier-Akademie der Verformungen (grau; Form, Eigenschaften), Magierakademie Halle der Macht (schwarz; Herrschaft, Einfluss), Ordensburg der Grauen Stäbe von Perricum, Svellttaler Kaltblut

Stadtgeschichte: Stadtrecht seit etwa 500 Jahren, 70 Jahre später erste Belagerung durch Orks, 653 BF Gründung des Svelltschen Städtebundes, 1010/11 orkische Belagerung und Zerschlagung des Städtebundes, seit 1012 Tributzahlungen

Stimmung in der Stadt: zehrt vom ehemaligen Reichtum, trotzig, immer auf der Suche nach Verbündeten gegen die Orks

Weitere Informationen: *Geographia Aventurica* S. 36, *Das Orkland* S. 53 und im Abenteuer *Das vergessene Volk*

Um in die Stadt Lowangen zu gelangen, gibt es nur zwei mögliche Wege, da die Altstadt Lowangens auf einer Insel im Svellt liegt, die beiden anderen Stadtteile Eydal und Bunte Flucht von einem Wassergraben umgeben sind und die Stadt ringsum von wuchtigen Befestigungsanlagen geschützt wird: Kommen die Helden von Norden, treffen sie auf die Fuchsbrücke mitsamt befestigtem Brückenkopf in der Mitte des Stromes; von Süden muss die Vanderen-Olgosh-Brücke nach Eydal überschritten werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Rauchfahnen der einst so glanzvollen Stadt am Svellt konnten Ihr schon längere Zeit in der Ferne erspähen, vielleicht vermögt Ihr dort endlich eure vom andauernden Regen durchnässten Kleider und durchgefrorenen Körperteile aufwärmen. Ihr folgt den Fußspuren auf der matschigen Straße, bis Ihr euch in eine Schlange aus Händlern und Kaufleuten auf der Zugbrücke vor

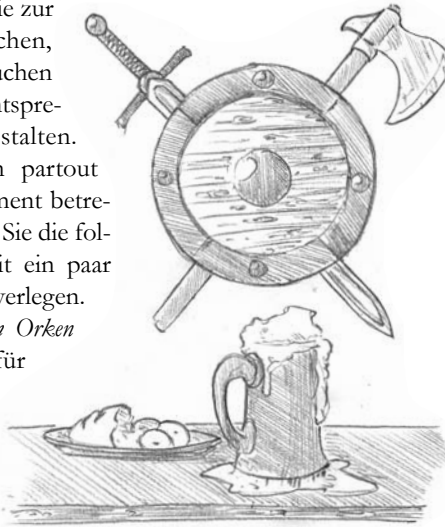
Lowangens mächtigen Wehranlagen einreicht. Langwierige Zollformalitäten sorgen für etwas längeres Warten, kalte Füße und nicht gerade beste Laune, als Ihr endlich bei dem nicht minder schlecht gelaunten Zöllner der Lowanger Stadtgarde an der Reihe seid. „Name, Grund des Aufenthalts, zu verzollende Waren? Wenn's geht zügig, Ihr seid hier nicht die Einzigen!“

Der Gardist steht seit morgens in dem ungemütlichen Wetter, während seine Kollegen im trockenen Wachhäuschen sitzen, weswegen er seine Laune an den Einreisenden auslässt. Somit wird jeder gleichermaßen angeschnauzt und Standesdünkel werden geflissentlich ignoriert. Vielleicht ist es jedoch zum Vorteil der Helden, dass die Überprüfung nur sehr oberflächlich ausfällt, solange sie nicht zu gereizt reagieren (*Jähzorn*-Probe).

Wenn die Heldengruppe die Kontrolle überstanden hat, könnte eines ihrer ersten Ziele in Lowangen eine Taverne sein, um sich aufzuwärmen und den hungrigen Magen zu füllen.

ZITADELLE WIDER DEM ORKEN

Die *Zitadelle* können Sie zur ersten Schenke machen, die die Gruppe besuchen will, und den Ort entsprechend variabel gestalten. Scheinen die Helden partout ein anderes Etablissement betreten zu wollen, müssen Sie die folgenden Ereignisse mit ein paar Änderungen dorthin verlegen. Die *Zitadelle wider dem Orken* ist die Taverne für Lowangens Volk, das Rondras oder auch Kors Tugenden ehrt. Von außen ein zweistöckiger, rustikaler Holzbau



mit kleinen, fast Schießscharten ähnlichen Fenstern, der sich alle Mühe gibt, den Eindruck eines wehrhaften Gebäudes zu hinterlassen. Die Inneneinrichtung besteht aus einer langen Theke, einigen Tischen und allerlei Waffen von Dolch bis Hellebarde von zweifelhaftem Zustand an den Wänden. Hier wird alle paar Tage von betrunkenen Gardisten aufs neue verkündet, wie man sich endgültig „aus der Knechtschaft des verfluchten Orks“ befreit, Söldner nehmen gerne ein Nachtquartier und die Bürgerwehr hält monatlich ihre Versammlung ab. Wenn die Helden jedoch die *Zitadelle* betreten, merkt man von alledem wenig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Ihr die schwere, ächzende Tür öffnet, kommt Ihr in einen düsteren, von allerlei Kerzen schwach erleuchteten Raum, dessen Luft man zwar mit Schwertern schneiden könnte, der aber auch angenehm warm ist. Einige rampo- nierte Waffen an den massiven Wänden lassen Euch erah- nen, aus welchem Holz die Gäste dieser Taverne geschnitzt sind.

„...und dann hab' ick den uffgeschlitz, weist, jevimmert hatter dann nich' mehr, das sach' ich Euch!“ An einem Tisch sitzt eine Gruppe Bewaffneter mit einigen leeren Bierkrügen, die von ihren „Heldentaten“ aus dem 3. Orksturm lallen. Ein ander- rer Tisch ist von einigen Händlern belegt, die Ihr vom Stadttor wieder erkennt und anscheinend genau wie Ihr die nächste Gelegenheit genutzt haben, um sich aufzuwärmen. „Die Götter zum Grusse! Kommt rein und wärmt Euch auf.“, tönt der Wirt, ein grauhaariger Mann, dem eine Hand fehlt und von vielen Narben gezeichnet scheint, und füllt schon die ersten Krüge mit Bier.

In der *Zitadelle* gibt es Bier, Schnaps und gute Haus- mannskost gegen wenige Münzen, sowie zehn (freie) Zim- mer für je 1 Silbertaler die Nacht. Die Betten sind vielleicht

nicht die gemütlichsten, aber einigermaßen sauber, und wär- mer als draußen ist es in dieser hölzernen Trutzburg allemal. Ein-Hand-Ugo, der Wirt, ist ein Veteran aus dem 2. Orkensturm, inzwischen über 50 Götterläufe alt und des Kämpfens überdrüssig, seitdem Lowangen an die Orks Tribut zahlen muss. Er legte das Schwert beiseite und baute mühselig und alleine die *Zitadelle* als Treffpunkt für die kämpfenden Männer und Frauen der Stadt auf, doch auch anderes Volk ist hier gern gesehen und wird ebenso freund- lich bedient, mit Speis und Trank ebenso wie mit Geschichten über Schwarzpelze.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt euch gerade aufgewärmt und seid mitten beim Essen, da wird die Tür nach draußen aufgerissen und kalter Wind weht herein. Ein blasser Mann mit verängstigtem Gesicht kommt hereingestürzt und lässt seinen Blick ver- stört über die Gäste schwenken. „Nein, noch mal kriegen die mich nicht! Nicht noch mal... Der Tod, die Nacht...dort landen die Schafe...und kehren niemals zurück. Boron holt auch Euch!“ Ein- Hand-Ugo eilt schnellen Schrittes mit verärgertem Blick auf den Mann zu. „Scher dich raus! Ich hab's dir oft genug gesagt.“

Bei dem Mann handelt es sich um Hagen, der aus dem Kloster Sankt Carandoc floh und sich seit zwei Wochen wie- der in Lowangen aufhält. Unternehmen die Helden nichts, schmeißt ihn Ein-Hand-Ugo kurzerhand raus. Fragen sie Ugo nach dem Mann, kann er ihnen berichten, dass Hagen früher einer der Lowanger Dualisten war, bis er vor einiger Zeit mit einem der Pilgerzüge mitging, für die in der Stadt geworben wird. Seit er wieder in der Stadt weilt, besäuft sich und gibt wirre Sätze von sich.

Wollen die Helden mit Hagen reden, gibt er folgendes von sich:

Über sich: „Mich holt Boron...und ich kann's nicht verhindern! In seine Finsternis...für ewig!“

Über die Pilgerzüge: „Ja, da ziehen sie alle...sie glauben er würde sie verschonen...aber sie laufen ihm in die Arme...dem Alten im Norden...aber ich...nein, mich kriegen sie nie wieder! Aber Euch...Euch kriegt Boron auch...und Ihr werdet leiden, genau wie alle anderen.“

Über den Dualismus: „Sie haben es alle nicht erkannt...sind verblendet. Aber Boron wird sie holen, egal was ist! Kein Priester und kein Verzicht weiß das zu verhindern...Praios...er ist die große Lüge! Wo ist er denn? Warum ihn ehren? Alle landen in der Finsternis...alle!“

EINE KISTE VOLL GOLD

Keine Heldengruppe ist wie die andere, und die Schicksalsgemeinschaft zwielichtiger Gesellen unterscheidet sich grundlegend von den Götterstreitern. Daher wissen Sie, verehrter Meister, vermutlich am besten, was Ihre Helden bewegen könnte, nach Norden zu ziehen. Hier wollen wir Ihnen zwei Möglichkeiten an die Hand geben.

VON DES KAISERS DUKATEN

Gawain Einauge, ein bekannter Geschichtenerzähler, spricht die Helden in der Zitadelle an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr seht mir aus wie muntere Gesellen, die dem Phex zum Ruhme auf Abenteuer ziehen, hm? Nun, dann weiß ich etwas. So höret denn von Kunibrand dem Starken und den Kaiserlosen Zeiten...der kühne Abrik Reubermann stahl des falschen Kaisers Geldkisten, die des Feldherrn Söldner bezahlen sollten. Von Gierigen gejagt, versteckte er sein Gold an einem geheimen Platz, weit droben im Moor. Nur wer die Stelle weiß, wird unermesslichen Reichtum erlangen. So Ihr mir aber einen Gutteil abgibt, kann ich Euch verraten, wie Ihr an die alte Karte kommt.“

Einaugen-Gawain wird ein Viertel des Goldes fordern, sich aber auch auf ein Zehntel herunterhandeln lassen. Er wird die Helden bei Phex schwören lassen, ihm seinen Anteil auszubezahlen, und dann einen Treffpunkt in Enqui ausmachen. Die alte Schatzkarte befindet sich in einem Kartenschuber über die Brinasker Marschen in der Bibliothek der Halle der Macht.

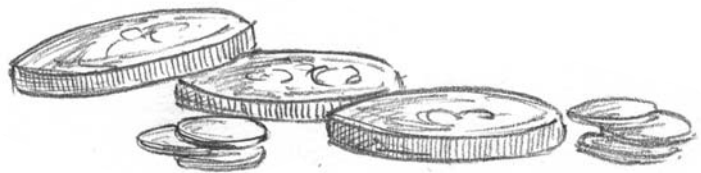
GEFAHRVOLLER PEVAUFANG

Die gegenwärtig Vorstehende des Tsa-Tempels in Bunte Flucht (der Vorstand rotiert nach Lust und Laune), Tsaia Förster, spricht die Helden an. Ihr sei zu

Ohren gekommen, dass die tapferen Recken Erfahrung im Umgang mit...ungewöhnlichen Vorgängen...hätten.

Seit dem Orkensturm schienen die Dualisten im Niedergang begriffen zu sein. Nun scheint sich der Kult gespalten beziehungsweise erneuert zu haben. Pilger ziehen, von Lowangen aus, nach Norden, doch ist nicht bekannt, wo ihr Ziel liegt. Möglicherweise ist Enqui das Zentrum des Neuen Dualismus. So tsagefällig ein Neuanfang auch ist, Tsaia ist ernsthaft besorgt darüber, welchen Gefahren die Göttergläubigen durch die Dualisten und die Dualisten durch die Thorwaler ausgesetzt seien. Darum bittet sie die Helden, der Sache nachzugehen und so viele Informationen wie möglich über den Kult zu sammeln. Berichte gebe es im Stadtarchiv, vielleicht auch in der Halle der Macht, eine Reise nach Enqui sei aber unumgänglich. Aus der klammen Tempelkasse können jedem Helden 10 Dukaten gezahlt werden. Sie selbst hat nur oberflächliche Informationen über die Glaubenswelt der Dualisten (siehe Hintergrundinformationen).

Zusätzlich oder alternativ können Sie, werter Meister, auch das Gerücht um die Geldkiste verwenden, mit dem Unterschied, dass die Tsakirche das Geld braucht, um das Waisenhaus zu renovieren und vielleicht ein weiteres Flüchtlingsheim bauen zu können. Manche Abenteuerer könnten so schnell in einen Gewissenskonflikt geraten, wenn die Goldgier sie ergreift...



WEG DES LEBENS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf der Straße, auf der Ihr euch befindet, kommt Ihr an einer großen Versammlung von Menschen vorbei. Sie alle lauschen den Worten einer schönen, in schwarze und weiße Gewänder gekleideten, großen Frau: „...und so also steht es um Dere. Die Menschen, die Zwerge, sogar die Elfen können sich nicht mehr selbst erretten. Es neigt sich dem Untergang entgegen. Doch wisst Ihr eine Lösung? Habt Ihr eine Idee, was man tun kann, um dieser Ohnmacht des Unvermeidlichen entgegenzutreten: Hoffnung. Hoffnung, von Praios belohnt zu werden. Der gütige Herr

Praios nimmt uns auf zu sich und gibt den Menschen Hoffnung. Die Möglichkeit auf das dortige Weiterexistieren nach dem Tode bietet sich jedoch nicht jedem. Ihr kennt zahlreiche Geschichten von Personen, denen der Zutritt zu den heiligen Hallen verwehrt wurde. Lasst mich Euch sagen: Das sind keine Geschichten oder Märchen. Das ist die Wahrheit. Viele Frevler und Ungläubige gehen den falschen Weg des Lebens. Diese straft der Herr Boron nach dem Tode.

Ich kann Euch aber verraten, wie Ihr einen Platz in den Sphären der Götter, die Erfüllung eures Hoffens, bekommen könnt. Kommt zu uns und lebt nach den Regeln, wie Praios sie vor langer Zeit verkündete. Wir sind eine Gemeinschaft, der das Wohl der Menschen nach dem

Tode besonders am Herzen liegt.“

Nach der Rede verharren die Menschen einige Zeit schweigend. Manche wenden sich ab, die meisten jedoch begeben sich zu der Predigerin. Sie unterhält sich mit ihnen: „...ja, morgen früh zur 8. Stunde wird eine Gruppe, die sich dem rechten Weg des Lebens anschließen will, vom Borontempel aus zu unserem Kloster aufbrechen. Begleitet uns ob euer aller Seelenheil.“

Bei der Frau handelt es sich um Escalada Nocturna Castanyeda von Feyenque (**Charakterbeschreibung auf**

S. 34), die zur Zeit in Lowangen potentielle neue Mitglieder um sich schart - mit großem Erfolg, wie auch die Helden feststellen.

Sollten die Helden aus welchen Gründen auch immer sich entschließen mit Escaladas Gruppe mitzuziehen, so müssen Sie, werter Meister, den Verlauf der weiteren Reise ein wenig anpassen.



ПАЧFORSCHUNGEN

Unabhängig von schriftlichen Quellen in Lowangen verfügen die Helden eventuell auch über eigenes Wissen über den Lowanger Dualismus. Je nachdem, wie gut die *Götter & Kulte*-Proben gelingen, können Sie Teile der Hintergrundinformationen präsentieren. Auch im Borontempel mag etwas Wissen vorhanden sein, doch gibt man sich hier kirchentypisch schweigsam und verdrängt den Kult lieber, in dem Boron als Gott des Bösen gefürchtet wird.

Lowangens Stadtarchiv ist heruntergekommen und baufällig, wird aber vom greisen Prokuristen Jasper nach bestem Können gepflegt - wenn auch nicht mit besonders viel Erfolg. Es findet sich hier die Lowanger Stadtgeschichte seit 532 BF (**Das Orkland S.54**), allerdings ohne Hinweise auf den Kult der Dualisten. Die einzige Quelle, die nach anstrengender Suche in spinnwebenüberzogenen Archiven zu finden ist, ist die *Encyclopaedia Haeretica*, ein Index in Garethi,

der vorgibt, eine komplette Liste aller Kulte zwischen Leskari und Brabak abseits der Zwölfgötterkirche bis ins Jahr 12 Perval (945 BF) zu sein. Der Wahrheitsgehalt ist fragwürdig, ist die *Encyclopaedia* doch von mehreren Dutzend Schreibern verfasst, darunter neben Gelehrten auch Spielleute und gänzlich Anonyme.

Ein rasch zu findender Abschnitt zu den Dualisten ist jedoch enthalten:

Lowanger Dualisten

*Gashok, Praisostund,
17. Rondra 5 Valpo (885 BF)*

Bin endlich nach langem Marsch aus Trallop in Gashok eingetroffen, nur die Götter wissen, wie lange ich durch das Gebirge irrte. Nach langem Hungern wollte ich sofort in das nächste Gasthaus. Welch schlimmes Schicksal! In der ganzen Stadt fand ich kein Gasthaus, keine

Taverne, keine Schenke! Die ganze Stadt ist merkwürdig: Die Leute lachen nicht und sind für diese warme Zeit in viel zu lange Gewänder gekleidet. Sie schauen mich schräg an. Aber scheinen die ganze Zeit fleißig zu arbeiten. Werde noch morgen wieder abreisen.

Gashok, Abend, 17. Rondra 5 Valpo

Familie Roggenfeldt außerhalb der Stadt gewährte mir Nachtquartier und Eintopf. Travia sei gelobt! Der dicke Sal Roggenfeldt erzählte, was in der Gashokern rumspekt. Ketzer! Es sind alles Ketzer! Werde sobald ich wieder in Gratenfels bin Mutter Maren aus dem Perainetempel alles erzählen. Diese Leute glauben nicht an die Götter, wie es uns gelehrt wurde! Sie glauben nur an Herrn Praios und Herrn Boron. Boron möge es mir verzeihen, sie halten den Schweigsamen für einen Gott des Bösen! Kann dies möglich sein? Unheimlich ist es schon auf unserem Boronanger dabei, aber der Herr Boron wacht sorgsam über unsere Toten und unsere Träume. Deshalb lachen diese Dualisten, wie sie sich nennen, auch nicht. Um Boron nicht zu verärgern. Ich habe zwar unsere stummen Diener Borons auch noch nicht lachen sehen, aber trotzdem gibt es bei uns im Kosch Tavernen und Bier. Besser ich frage dabei nach.

Kurz vor Lowangen, zu später Stund, 22. Rondra 5 Valpo

Bin 4 Tage lang dem Weg nach Lowangen gefolgt. Gestern durch Neu-Lowangen gekommen. Ebenfalls ein Dorf von Ketzern. Haben auf dem Marktplatz ein Gebet zu Boron gesprochen. Habe einen Handwerker gesagt, dass Boron nicht böse ist und die Menschen alle

Zwoelfe ehren müssen. Wurde danach aus dem Dorf gejagt und bin nur mit Mühe entkommen. Schlafe nun in der Wildnis.

Greifenfurt, Praiosscheibe senkt sich ab, 19. Efferd 5 Valpo

Bin mit einigen Kaufleuten zusammen in Greifenfurt eingetroffen. Habe zuerst im großen Tempel des Götterfürsten gebetet und einem Diener Praios meine Entdeckung mitgeteilt. Er sagt, ich soll mich nicht mit diesen Leuten anfreunden. Habe ich nicht, wollte aber keinem Geweihten widersprechen. Ich soll nun Buße tun, weiß nicht wie. Werde in Gratenfels Mutter Maren fragen.

Answin Upplegger

Ergänzung:

Bericht verifiziert. Dualisten in der Tat enthaltsame, fleißige Menschen. Verehren PRAios als Glücksbringer und BORon als Fürsten des Unheils. Die anderen Götter sind nicht unbekannt, finden dennoch leider kaum Beachtung. Achtung! Name irreführend. Wenig Dualisten in Lowangen.

Magistra Larissa von Rommilys, Rommilys, 5. Phex, 2 Perval (935 BF)

DIE MACHT DES WISSENS

Die Halle der Macht (**Aventurische Zauberer S. 104**) ist nicht gerade für ihre Gastfreundlichkeit bekannt, aber interessierten Laien und Besuchern kann der Zugang zur Bibliothek für ein Handgeld von drei Dukaten gewährt werden. Seltsamerweise sind alle Bücher und Schriftrollen zu den Dualisten entnommen; die Spektabilität Oswyn Puschinske hat sie an sich genommen, um die Spurensuche zu seinem einstigen Zögling zu verhindern und wird sie den Helden kaum aushändigen.

Die Schatzkarte allerdings lässt sich wirklich in einem Ordner mit vergilbtem Kartenmaterial zu Enqui und Umgebung finden.

MAGIERFALLEN

Die Szenen in der Magierakademie lassen sich auch zu einem Nebenplot ausarbeiten, der hier kurz umrissen werden soll. Schon lange beobachtet Puschinske mit Argwohn, wie seine Schüler sich beflechten und um die Nachfolge auf jenen Posten streiten, den er innehat und noch lange ausfüllen will. Zwei Beherrscher der Zauberkunst stehen sich an der Akademie gegenüber, die beide versuchen, ihr Gegenüber zu vernichten und damit zur zweiten Kraft hinter dem Erzmagier aufzusteigen. Beide wissen nicht, dass sein Auge längst auf sie gefallen ist. Magistra Theres Hesindia in der Felden, eine Koryphäe auf dem Gebiet des destruktiven Elementarismus, besetzt den seit dem 2. Orkkrieg existenten Lehrstuhl für Kampfmagie, will Macht gewinnen, um ihren Lehrstuhl zu behalten, den konservative Magister an der Akademie abbauen wollen. Der exzentrische Wiel Sternbergen hat nach 20 Jahren Forschung versucht, eine Beziehung zu Theres aufzubauen, die jedoch von dem zurückgezogenen und Menschen entwöhnten Magister eher abgestoßen war und überhaupt nicht verstanden hat, dass

dieser sich in sie verliebt hatte. Nachdem Wiels Komplimente eher wie Beleidigungen klangen, ließ Theres ihn abblitzen, wofür sich der Magister für Beherrschung und Willensforschung nun rächen will.

Der Konflikt kann von gehässigen Bemerkungen und Unterstellungen, akademischen Streitschriften und Verleumdungen über Intrigen, Diebstahl und die Hilfe außerhäuslicher Spezialisten bis zu Meuchelmördern und einem Magierduell eskalieren.

Denkbar wären die Helden als Söldner, die dem Kontrahenten ein Artefakt unterschieben oder ein Buch stehlen sollen, die ihn als Dämonenbeschwörer beim Stadtrat verleumden sollen oder in einen Orkhinterhalt locken. Die Helden können gütlich motiviert sein oder unter Beherrschung stehen. Vielleicht ködert man sie mit der Aussicht auf ein seltenes Buch oder Hinweise auf die Dualisten, oder sie spielen im Auftrag der Akademie der Verformungen oder aus eigenem Antrieb beide gegeneinander aus, was auch zum Tode der beiden führen kann. Letztlich zieht Puschinske im Hintergrund die Fäden, und er wird keinen gefährlichen Nachfolger dulden.

ORTE UND PERSÖNLICHKEITEN

Die Halle der Macht

Die *Kaiser-Pervall-Akademie der Kontrolle von Mensch und Getier in der Halle der Macht zu Lowangen* residiert in einem äußerlich unscheinbaren, dreistöckigen Backsteinbau mit einem durch mehrere Erker durchbrochenen schiefergedeckten Dach. Beherrscht durch den undurchschaubaren Erzmagier Oswyn Puschinske, hat sich die Magierschule durch kompetente Hilfe gegen die Orks den Respekt der Lowanger erworben - doch gefürchtet wird sie, nicht zu Unrecht, auch.

Die Halle

Der dreistöckige Bau umschließt einen quadratischen Innenhof, dessen Pflasterung ein großes Pentagramm in dunklen Steinen auf hellerem Grund zeigt. Das große Backsteingebäude zeigt nur spärliche, mit Holzladen verriegelte Fenster, abgesehen vom obersten Stock, der in seinen Erkern große Butzenglasfenster zur Schau stellt, in dem Versuch, fehlenden Reichtum und vorhandene Macht zu demonstrieren. Die große Tordurchfahrt, die wie ein Burgtor von den oberen Etagen überspannt wird, führt direkt in eine nicht völlig geschlossene Spitze des Pentagramms. Dem Tor gegenüber liegt ein großes Portal, das über fünf halbkreisförmig angelegte Stufen zu einer doppelflügeligen Eichenholtztür führt. Rechts und links des Hauptportals liegen kleinere Eingänge zu Wirtschaftsräumen, einem Stall und Lagerhallen im Keller, in dem auch das Gesinde haust. Im Erdgeschoß liegen die Schlafräume der Eleven, in Jahrgängen dem Uhrzeigersinn nach rund um den Innenhof angeordnet und zur Außenwelt hin von einem durchlaufenden Gang abgetrennt. Im ersten Stock liegen die Räumlichkeiten des Kollegiums, die Unterrichtsräume und Laboratorien, die Übungsräume und die Speisezimmer, ein großes für die Eleven und ein kleineres für die Lehrenden.

Im obersten Geschoss liegt die Wohnung seiner Spektabilität, direkt über dem Eingangsportal, sowie, über dem Tor und in den Seitenflügeln, die Bibliothek der Akademie.

Die Bediensteten

Mutig oder verzweifelt müssen die armen Seelen gewesen sein, die eine Stellung in dieser Akademie annahmen, werden sie doch herumkommandiert und ausgebeutet wie sonst nur auf sewerischen Bronnjarenhöfen. Die Spektabilität duldet kein „Faulenzertum“ und wacht durch eiserne Aufseher über Zucht und Ordnung. So glänzen die Fenster im obersten Stockwerk stets in der Sonne, der Innenhof ist immer gut gefegt und der Steinboden im Erdgeschoss noch feucht vom Wischen. Einziger Trost für die Angestellten ist, dass es den Eleven an der Akademie nicht besser ergeht und diese auch oft zum Putzen abkommandiert werden, wenn der *Codex Albyricus* nicht hundertprozentig saß.

Die Eleven

Die Schüler der Akademie, im Ganzen mögen es vierzig bis fünfzig sein, führen ein hartes Leben in dem zugigen Gemäuer. Für die jüngeren Semester besteht das Leben zu gleichen Teilen aus wissenschaftlichem Unterricht und ersten magischen Übungen, hauswirtschaftlicher Arbeit und Schlaf. Später gibt es mehr und mehr magietheoretischen Unterricht und praktische Übungen, während die Hausarbeit weniger wird. Für die Lesungen für fünf bis fünfzehn Schüler gibt es mehrere Räume im zweiten Stock, Beherrschungszauber werden im zweiten Stock am Personal geübt, Kampfzauber an Sandsäcken im Keller.

Forschende und Lehrende

Fünf Lehrmeister, alle gestandene Magi und Magae, lehren an der Akademie, unterstützt von etwa fünf bis zehn Adepten, ehemaligen Schülern und durchreisenden Magiern oder Gastdozenten. Meistens delegieren die erfahrenen und geachteten Lehrmeister die Arbeit mit den jüngeren Schülern an die Adepten, während sie selbst sich in unverständlichen Vorlesungen ergehen, schwierige Zauberei an die erfahrenen Eleven lehren und die Prüfungen abnehmen. Im Kollegium gibt es seit langem Machtkämpfe darum, wer einmal der ehrwürdigen Spektabilität ins Amt folgen soll.

Die Spektabilität

Oswyn Puschinske, einst Hofmagier Kaiser Pervals und einer der wenigen Erzmagier Aventuriens, herrscht mit eiserner Faust über seine Akademie. Nicht selten kommt es vor, dass er aus heiterem Himmel Eleven oder gestandene Magister anschnauzt, wenn eine Kleinigkeit seine Missachtung gefunden hat. Der uralte Magier, ein vollendeter Beherrscher, belächelt die heimlichen Spekulationen seiner Untergebenen um seinen Nachfolger oder seine Nachfolgerin, kann er sich doch sicher sein, dass niemand es wagen könnte, ihn herauszufordern. Dennoch hat er stets einen Blick dafür, wer eines Tages so mächtig werden könnte, dass er ihn gefährden könnte.

Die ehrwürdige Bibliothek

In einem Haupt- und zwei Nebentrakten stehen die wertvollen Bücher der Halle der Macht. Geordnet in die Gebiete *historia et magohistoria* (I.), *thesis et cantiones* (II.), *geographia et astronomia* (III.) und *theologica et philosophia* (IV.), stehen die Bücher angeordnet um eine kleine Lesestube. Die Nutzung der Bibliothek ist nur den magiebegabten Angehörigen der Halle der Macht sowie gegen ein Entgelt von drei Goldstücken Gelehrten von außerhalb gestattet - selbstverständlich ohne die Möglichkeit einer Ausleihe. Gesichert durch dicke Eichentüren zur Treppe hin, wacht über die wenigen Fenster jeweils ein kleiner Zauberkreis, der bei Betreten einen PARALYSIS (9 ZfP*) auslöst. Ein DESTRUCTIBO für 15 bis 20 AsP entzaubert die Falle.

Um die zentrale Lesestube mit einigen kreisförmig aufgestellten Pulten steht eine Reihe mit Bronzestatuen, die aktive und ehemalige Lehrende zeigt. Die den Helden nächste Statue ist von einem Tuch verdeckt. Lüften die Helden diese, sehen sie in die ausdrucksstarken Augen eines Greises mit vornehmen Zügen. Ein kleines Schild vermerkt:

Magister Carandoc Cavendish Stainer, Dracomagus der Halle der Macht, emeritiert 15 Hal.

Die Helden werden ihn wieder sehen...

Erkundigen sich die Helden in der Akademie nach Carandoc (**Anhang S. 33**), werden sie recht barsch und deutlich „gebeten“, nun zu gehen.

ABREISE

Wenn die Helden ihre Abreise vorbereiten und dafür eine Schiffsreise bis nach Enqui nehmen wollen, werden sie feststellen müssen, dass der Svellt zur Zeit erst etwa ab Tjolmar schiffbar ist. Ein langer, trockener Sommer fordert seinen Tribut; es scheint fast, als habe nicht nur das stolze Lowangen, sondern auch der mächtige Svellt den Glanz vergangener Tage verloren.

Diese Situation ist - abgesehen vom schweren Schlag für die hier feststehenden Flussschiffer - für Lowangen weniger

schlimm als für Tiefhusen, das, westlich und östlich umschlossen von Gebirgen, seinen Handel nun komplett über die Svelltstraße abwickeln muss. Der seit kurzem ankommende Regen verspricht auf lange Sicht wieder einen schiffbaren Svellt, sorgt kurzfristig jedoch nur für schlammige Landwege.

Nun heißt es auch für die Helden, den unkomfortablen und gefährlichen Landweg bis nach Tjolmar einzuschlagen.

EINE REISE DURCH LAND VON SVELLT UND ORK

ERSTE ETAPPE - LOWANGER-SVELLMIA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Svelltstraße nach Norden führt an den Ufern des Lowanger Svellt entlang. Von der abwechslungsreichen Landschaft ist jedoch nicht viel zu sehen, zu dicht sind die allgegenwärtigen Nebelbänke der Sümpfe im Svellttal. Andere Reisende sind erst auf kurze Entfernung als unheimliche, dunkle Schatten im Nebel auszumachen und so manches mal war die Hand am Schwertgriff. Immerhin lässt sich der Regen, euer treuester Begleiter seit viel zu vielen Tagen, heute nicht blicken.

Die Helden brauchen bis zur Fährde bei Svellmia mit Pferden etwa vier Tage. Dieser Teil der Reise wird weitgehend ereignislos verlaufen; wenn Sie wollen, können Sie natürlich allerlei kleine Hindernisse auf der Strecke einbauen: Lauern da im Nebel etwa doch drei Schatten? Wie das Lagerfeuer entfachen bei dem immer noch vollkommen durchnässten Holz? Bekommt der stolze, starke Krieger eine schwere Erkältung?

Eine Karte des Svellttals findet sich im Anhang.

HÄNGT IHN!

Auf ihrer Reise kommen die Helden in das kleine Dorf Götterpreis, eine ehemalige Dualistenhochburg. Seit eine Perainegeweihte einen Schrein errichtet hat und zwei Familien gen Norden gezogen sind, sind nur noch etwa die Hälfte der 150 Dorfbewohner bekennende Dualisten. Die Sitten sind dennoch streng und die Arbeit hart, denn die Orks fordern den Zehnten von allem Getreide, dass die Dörfler ernten, und ein weiteres Zehntel wird den Göttern zum Dank zu hungernden Flüchtlingen in Tiefhusen geschickt.

Eine Taverne gibt es nicht, doch ein fest gefügter Holztisch mit mehreren Stühlen lädt in der Dorfmitte zum Verweilen ein, und die Dörfler verkaufen gerne Brot und selbstgebranntes Bier an die Helden. Sie sind allerdings gezwungen, hohe Preise zu verlangen, wie die Perainegeweihte erklärt, denn der Winter wird hart werden. Wenn die Helden ein Moment verweilen, wird die durchreisende Rittfrau, eine von mehreren Dörfern gewählte und bezahlte Gesetzeshüterin, einen Gefangenen zur Exekution bringen. Eine Kopfgeldjägerin habe ihn, so erklärt die verarmte Bronnjarin Jadwina von Eppelskoofen, ihr für 15 Dukaten Kopfgeld übergeben. Nach örtlichem Brauch wird der in Abwesenheit von einem

Ältestenrat Verurteilte sofort gehängt. Einwände der Helden werden nur schwer fruchten, sollte nicht gerade ein Praisogeweihter anwesend sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Der hinterhältige, grausame, bössartige Räuber und Gauner Pheclieb Avesfreund Fürchtgott Barendodt, auch Kartenbexer und Doctor Pecunio genannt, ist verurteilt und für schuldig befunden wegen Falschmünzerei, Falschspiel mit gezinkten Karten und manipulierten Würfeln, Diebstahl, schwerer Räuberei und Brandstifterei, Unzucht mit einer Novizin der göttlichen Gans, wegen schwerer Körperverletzung in Tateinheit mit der Missachtung der Orkenberrschaft, Wegelagerei, Tempelschändung und Götterlästerung. Er soll bis zum Tode am Strange hängen.“

Der junge Mann hat sich nicht viel mehr zuschulden kommen lassen als ein Stelldichein mit einer Travianovizin, ein zu gutes Kartenspiel mit einem reichen Händler und eine Rauferei mit einem Ork, den er um seine Jagdbeute erleichterte. Bevor das Pferd durchgeht und er an der Galgeneiche hängt, durchschneidet ein Pfeil den Strick und das Pferd galoppiert mit ihm davon. Die verdutzte Rittfrau braucht eine Weile, um aus der Deckung hervorzukommen und die Verfolgung aufzunehmen. Das Kopfgeld wird zähneknirschend auf 30 Dukaten erhöht, auch aus Angst vor den Orks. Und die Helden?



KOPFGELDJÄGER

Der junge Phexlieb hat vor kurzem seine große Liebe, die Halbfelfe Âerie Falkenblick, getroffen. Seitdem arbeiten sie zusammen: die kühle Schönheit liefert ihn aus, kassiert das Kopfgeld und rettet ihn dann wieder. Bis jetzt sind sie nur Geschäftspartner, was Phexlieb schnellstmöglich ändern will - Âerie wird sich ihrer Gefühle aber erst bewusst werden, wenn sich ihr Partner tatsächlich in größter Gefahr befindet.

Niemand weiß, wie die Helden reagieren werden. Bringen sie das Gaunerpärchen zur Strecke oder helfen sie den jungen Leuten, zu entkommen und sich woanders ein neues Leben aufzubauen. Diese Handlung kann vom Meister nach eigenem Ermessen ausgebaut werden.



ZWEITE ETAPPE - SVELLMIA-TIEFHUSEN

SVALL- UND SVELLTFÄHRE

Hinter Svellmia muss die Heldengruppe Svall und Svellt überqueren. Das geschieht dort aber nur über eine von Orks bewachte Fähre, deren Nutzung sich Orks gut bezahlen lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid noch nicht lange unterwegs, da nähert Ihr euch am Zusammenfluss von Svall und Svellt der Flussfähre. Die Praiosscheibe hat ihre wärmenden Strahlen heute erst bedächtig gen Dere gesandt, doch könnt Ihr von überall her Nebel aufsteigen sehen - es war eine kalte Nacht. In den letzten Tagen seid Ihr an unzähligen Weihern und Seen entlang geritten und auch hier liegen abseits der Flüsse viele kleine und große Gewässer, deren aufsteigender Dunst eine stille und zugleich unheimliche Ruhe verbreitet. *[Fröstelnder Held]* zieht seine Kleidung ein wenig enger, um die klamme Kälte von seinem Körper fernzuhalten.

Trotz der frühen Tageszeit sind hier schon einige Menschen und Orks geschäftig, und vor der Fährstation hat sich eine Schlange wartender Personen gebildet. Ihr seht Bauern,

Händler, Handwerker und Holzfäller. Euch fällt eine Frau, die sich mit samt ihrem Pferd angestellt hat, auf. Sie trägt eine dicke Wolljacke, die mit rosengleichen Stickereien verziert ist. Auch die Pferdedecke weist ein ähnliches Muster auf. Eine Rahjageweih.

Die Helden fallen in der Reihe auf, und so wird sich die Geweihte ihnen nähern. Sie ist auf dem Weg nach Norden, um dort wenigstens etwas gegen die ketzerischen Dualisten auszurichten - auf ihre Art. Einige Tempel haben um Unterstützung ersucht, um die abgefallenen Gläubigen wieder auf den rechten Weg zu führen.

Während die Gruppe wartet, beginnt sie, ein Gespräch mit den Helden zu führen. Sie stellt sich als Niza ya Crippona (**Anhang S. 36**) vor. Was sie den Helden an Informationen geben kann:

Sie fragt, ob die Helden sie bis Tiefhusen begleiten und schließlich dem Rahjatempel einen Besuch abstatten wollen.

- Sie trifft in Tiefhusen eine Freundin. Zusammen wollen sie dann weiter nach Norden.

- Die Dualisten werden einflussreicher - in einigen Orten (Tiefhusen, Tjolmar, Enqui) sind mittlerweile viele Bürger konvertiert und unterstützen den Dualismus, und zwar eine



radikalere Form als noch vor dem Orkensturm. Während der traditionelle Dualismus an Einfluss verliert, bekommt die das Leben noch tiefer durchdringende, gleichzeitig lebensbejahendere Form größeren Zuspruch.

• Sie kann den Helden des Weiteren mit Informationen über die Orks (**Das Orkland, Das vergessene Volk**) dienen. Auch kennt sie die Eigenarten der svellttaler Land- und Stadtbevölkerung.

Schließlich sind die Helden an der Reihe und werden hinübergebracht. Die Orks, etwa ein Dutzend an der Zahl, fordern von den Helden und der Geweihten jeweils einen Silbertaler.

Wenn die Helden sich entscheiden, zusammen mit der Geweihten zu reisen, so stellen Sie diese als sympathische, nette Person dar.

ГЕГЕНВІНД ВОМ ПАЧТВІНД

Am Abend des Tages will sich an der Svellstraße partout keine Herberge finden lassen - auch nach langer Suche nicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Praiosscheibe ist schon hinterm Horizont verschwunden, als euer Feuer endlich anfängt zu brennen. Plötzlich zuckt ein Blitz durch die Landschaft, gefolgt von einem grollenden Donnern. Da fühlt Ihr auch schon die ersten Regentropfen auf eurer Haut: Ein ausgewachsenes Gewitter bricht los. Unter umstehenden Bäumen findet Ihr etwas Schutz, um die Nacht über nicht völlig durchnässt zu werden.

Die Helden werden vermutlich eine Nachtwache einrichten. Wenn nicht, lassen Sie eine Heldin aufwachen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Regen prasselt Dir seit Ihr hier gerastet habt unentwegt ins Gesicht. Selbst der durch die Bäume geschützte Waldboden ist durchgeweicht, genau wie deine Kleidung. Außerdem scheint es merklich kälter geworden zu sein. Firun lässt dich die ersten Anzeichen des Winters spüren. In Gedanken versunken, ob Du dich in Tiefhusen mit wärmerer Kleidung eindecken solltest, hättest Du es fast nicht bemerkt. Aber da war etwas. Irgendwas muss gerade durch den düsteren Wald gehuscht sein. Dann hörst Du ein Rascheln. Wind umweht dein Gesicht.

Veranstalten Sie eine kleine Suche im dunklen Wald, doch zu finden ist hier rein gar nichts, auch keine Spuren am nächsten morgen.

Am nächsten Abend können Sie das Spiel ähnlich wiederholen. Vielleicht finden sich ja auch Fußspuren in der näheren Umgebung, die in der Dämmerung und der Nacht zuvor übersehen wurden. Ob diese nur von einer vorherigen

Reisegruppe stammen - nun, wer weiß das schon?

Nach diesen Erlebnissen wird die Gruppe am Abend des nunmehr sechsten Reisetages besonders wachsam sein, vielleicht sogar spezielle Vorkehrungen treffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit aufmerksamen Blicken schaut Du ins Dunkle der Nacht. Wenn diese Nacht wieder etwas nahe eurem Lager auftaucht, willst Du es nicht wieder ungesehen entkommen lassen. Lange sitzt Du durchnässt auf einem alten Baumstamm...bis Du es wieder rascheln hörst. Du springst auf, als Du schemenhaft erkennen kannst, wie sich irgendetwas, dunkel wie die Nacht und völlig geräuschlos, auf *[einen magiebegabten Helden]* stürzt.

Ein Nachtwind, eine eulenartige Kreatur, die einen Hass auf alle magisch begabten Geschöpfe hat, mit tiefschwarzen Federn und fast völlig geräuschlosem Flug die letzten beiden Nächte kaum zu entdecken war, greift einen Zauberer der Gruppe an und versucht sich nach jedem Angriff wieder kurz in den dunklen Tiefen der Nacht zu verstecken, um dann abermals zuzuschlagen. Bei schweren Wunden wird die in den Magierkriegen entstandene Kreatur verschwinden.

Nachtwind

Größe: 8 bis 9 Spann

Gewicht: bis zu 3 Stein

INI 11+1W6 **PA** 4 / 7* **LeP** 13 **RS** 1 **K0** 9

Schnabel / Klauen: **DK H AT** 6 / 13* **TP** 1W6+1

GS 1 / 25 **AuP** 50 **MR** 8 **GW** 6

Beute: 1,5 Rationen Fleisch, Gefieder (besser)

Besondere Kampfregelein: Flugangriff, Hinterhalt (10), sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Magiegespür (15)

*) Kampfwerte am Boden / in der Luft

ТІЕФНУСЕН

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Passend dazu, dass Ihr endlich nach einigen Tagen in der Wildnis an den Bauerhöfen kurz von den Stadtmauern Tiefhusens über den matschigen Boden reitet, quillt nun am späten Nachmittag die Wolkendecke auf und die Praiosscheibe beginnt Euch aufzuwärmen. Von Süden kommend erreicht Ihr das Lowanger Tor, wo zwei menschliche Gardisten stehen, die jedoch von einem Haufen großmäuliger Orks überwacht werden.

Wenn die Heldengruppe halbwegs wohlhabend gekleidet ist und die Orks merken, dass es nur kurzzeitige Besucher in der Stadt sind, schieben sie die Gardisten beiseite und verlangen hohen Zoll von einem Dukaten pro Mann, 5 Silbertaler für

jede Frau und jedes Pferd. Bezahlen die Helden diesen nicht, weigern sich die Orks einfach, diese in die Stadt zu lassen. Ein Kampf ist auch hier keine gute Idee, haben die Orks doch seit dem 2. Orkkrieg zahlreiche Krieger in Tiefhusen (**Das Orkland S. 59** oder **Geographia Aventurica S. 37**) gelassen, auf die die Gruppe bei erfolgreicher Einreise auch immer wieder trifft. Erfahrungsgemäß versuchen Helden in von Orks kontrollierten Städten entweder eine Revolte anzuzetteln oder reisen schnellstmöglichst wieder ab.

Direkt am Tor befindet sich der Traviatempel, der den Helden als Unterkunft dienlich sein könnte. Er ist mehr ein Hotel der reichen Händler (die jährlich im Frühling zum Pelzmarkt die Stadt besuchen), als eine Unterkunft für Bettler und Arme, derer es in Tiefhusen übrigens nur wenige gibt.

Auf ihrem Weg durch die Stadt kommen die Helden am Rahjatempel (an der Fuhrmannsstiege) vorbei, welcher das Zwischenziel Niza ya Cripponas, der Rahjageweihten, die die Helden in Svellmia getroffen haben, darstellt.

OASE DER GÖTTIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon als Ihr in die Fuhrmannsstiege einbiegt könnt Ihr voraus den architektonisch eindrucksvollen Rahjatempel erblicken. Das große, phallusförmige Haus, das keine Ecken aufweist, liegt inmitten eines kleinen Gartens. „Kommt mit hinein, ich will nach meiner Freundin sehen. Ihr müsst einen Blick in den Tempel werfen. Es wird Euch verzaubern. Na kommt schon!“, lockt euch Niza.

Eine sehr ausführliche Darstellung des Tempels findet man im Abenteuer **Das Levthansband**, doch soviel können sie den Helden bei einem Rundgang bieten:

Im Garten des Tempels stehen etliche Pavillons, an denen die für den Winter zurechtgeschnittenen Weinreben hängen. Im Erdgeschoss in der Vorhalle befindet sich ein vier mal sechs Schritt großes Badebecken, das aufgrund seines ausge-

klügelten Heizungssystems gern von den Tiefhusenern genutzt wird - ebenso gern wird auch gespendet. Die dahinter liegende Tempelhalle ist durch durchscheinende rote Vorhänge separiert. Am Kopfende der Halle steht oder besser „liegt“ eine Rahjastatue. Die nackte Göttin aus Marmor mit geschlossenen Augen - ein Meisterwerk - an den Handgelenken mit einem rahjagesegneten Seidenband gefesselt (es ist tatsächlich das Levthansband, was Sie Ihren Spielern allerdings verschweigen sollten, wenn Sie das gleichnamige Abenteuer noch spielen wollen). Im Obergeschoss befinden sich die Privatgemächer der Geweihten.

Nach einer halben Stunde kommt Niza mit einer Begleiterin wieder. Diese wird den Helden als Lutisana (alias Vittoria Vincetta, **Anhang S. 36**) vorgestellt. Mittlerweile ist auch schon der Abend angebrochen und die Helden können noch an einer Messe im Tempel teilnehmen, oder sich eine Unterkunft suchen. Wenn die Helden am nächsten Tag nach Tjolmar aufbrechen wollen, werden die beiden Freundinnen ihnen erklären, dass sie in Kürze in dieselbe Richtung aufbrechen werden, um dort der Sektiererei der Dualisten mithilfe zwölfgöttlicher Präsenz entgegen zu wirken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hier, das gebe ich Euch mit. Vielleicht sehen wir uns ja bald im Norden wieder. Ihr sollt stets unter der Wacht der Göttin wandeln. Sie wird Euch bei Eurem ehrenvollen Vorhaben unterstützen.“ Niza reicht jedem von Euch eine weiße Rose aus dem Tempelgarten, welche hier trotz der Jahreszeit in voller Pracht blühen.

Was sich die Helden im Angesicht dieses rahjagefälligen Kleinodes erhoffen dürfen, hängt von Ihnen ab, werter Meister. Ist die Gruppe zwölfgötterfürchtig? Es sollte kein großes Mirakel sein, eher ein Lichtstrahl in einer dunklen Stunde.

Zur Zeiteinteilung muss gesagt sein, dass die Helden nach den beiden Frauen in Enqui eintreffen sollten (siehe **Abschnitt Tjolmar**).

DRITTE ETAPPE - TIEFHUSEN-TJOLMAR

YVRACH

Etwa 50 Meilen hinter Tiefhusen stößt die Gruppe zuerst auf einige Blutspuren auf der Svelltstraße, die hinter der nächsten Biegung zu zwei schlimm zugerichteten Leichen in einer Blutlache führen. Es handelt sich um einen Mann von 30-40 Praiosläufen und ein kleines Mädchen, beide anhand der Reste ihrer zerrissenen Kleidung als Dualisten zu identifizieren. Die meisten Knochen sind zertrümmert, Wunden übersähen den gesamten Körper und auf das Gesicht wurde bis zur Unkenntlichkeit eingedroschen. Eine nähere Untersuchung (Anatomie- oder Heilkunde-Wunden-Probe) lässt darauf schließen, dass beide mit Äxten und stumpfen, schweren Waffen so zugerichtet wurden, stellenweise finden sich aber auch regelrechte Bisswunden, als seien sie von wilden Tieren zerfleischt worden. Habseligkeiten gibt es keine, auffällig ist jedoch, dass die Mörder beide skalpiert haben.

Eine behelfsmäßige Bestattung durch die HeldInnen sollte für diese selbstverständlich sein.

Verantwortlich ist hier eine Gruppe marodierender, ausgestoßener Orks, die, nachdem sie sich einige Monde im Rorwhed von Wild und Kleintier ernährt haben, nun versuchen durch besonders grausame und brutale Beutezüge wieder in ihren Stamm zurückzukehren. Dabei nehmen sie, was sie kriegen können: Geld, Handelsware oder einfach „Trophäen“ von ihren Opfern.

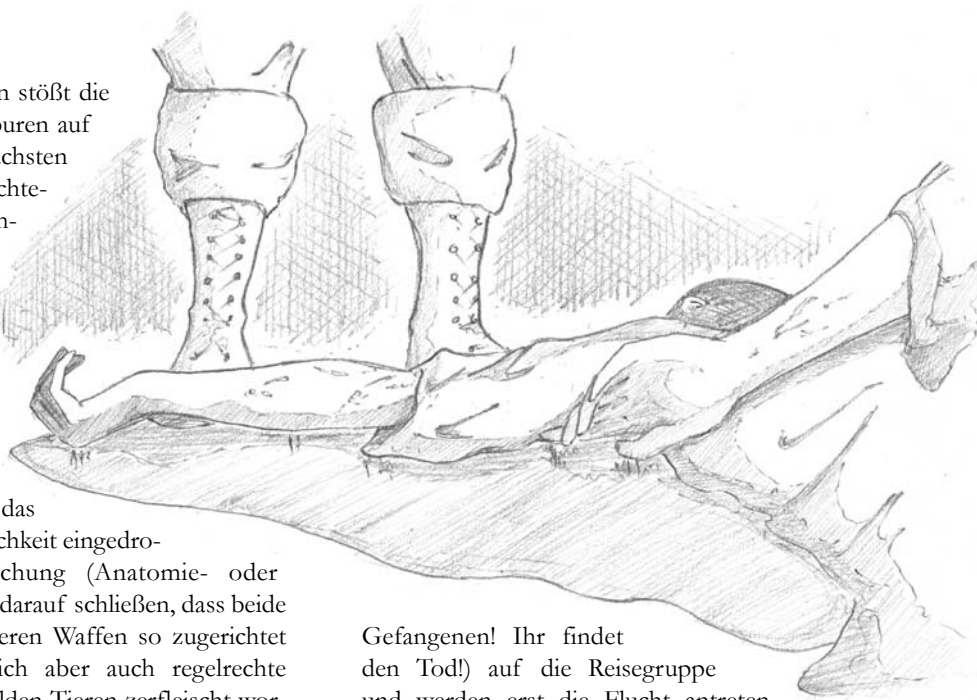
Einen Tag später, einige Meilen vor Tjolmar, treffen die Helden auf einen Hinterhalt der Ausgestoßenen. Im dichten Gebüsch versteckt, warten die Orks hier schon geraume Zeit auf arglose Reisende. Helden mit Gefahreninstinkt können reagieren, bevor die Orks ihre Verstecke verlassen, am Geschehen dürfte dies jedoch nur wenig ändern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schätzt bald die freie Stadt Tjolmar zu erreichen, von wo Ihr eure Reise mit einem Schiff fortsetzen müsst. Nach all den Tagen im Sattel seid Ihr froh, endlich nicht mehr auf dem Rücken eures Pferdes reisen zu müssen. Im Westen schaut Ihr noch einmal zu dem kleinen Gebirge hinauf, als auf einmal ein Schrei die friedliche Stille unterbricht und eine handvoll Schwarzpelze mit blutrünstigen, dreckigen Hunden vor und hinter Euch aus dem Gebüsch springen - Ihr seid umzingelt!

„Zra, zra! Ai Kattach! Aike gurreck Harrku!“

Die vier Orks und die beiden orkischen Kampfhunde stürzen sich nach den Rufen ihres Anführers (Los, los! Keine



Gefangenen! Ihr findet den Tod!) auf die Reisegruppe und werden erst die Flucht antreten, wenn die Hälfte der Angreifer kampfunfähig ist. Etwa eine Stunde nach dem Kampf erreicht die Gruppe Tjolmar (**Das Orkland S. 58** oder **Geographica Aventuria S. 37**).

Orks (unerfahren)

Keule INI 10+W6 AT 14 PA 10 TP 1W+2 DK N
Streitaxt INI 10+W6 AT 13 PA 9 TP 1W+4 DK N
LeP 30 **AuP** 35 **RS** 2 **KO** 12 **MR** 0 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz, Richtungssinn, Zäher Hund, Aberglaube, Jähzorn, Raubtiergeruch

Ork (erfahren)

Byakka INI 12+W6 AT 16 PA 12 TP 1W+5 DK N
LeP 40 **AuP** 45 **RS** 3 **KO** 14 **MR** 1 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Biss, Niederwerfen, Überrennen (**Zoo-Botanica Aventurica S.12**), Wuchtschlag

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz, Richtungssinn, Zäher Hund, Aberglaube, Jähzorn, Raubtiergeruch

Orkische Kampfhunde

Größe: 30 Finger Schulterhöhe

Gewicht: 35-45 Stein

MU 18 **KO** 12 **KK** 12

Biss: INI 10+W6 AT 13 PA 6 TP 1W+3 DK H

LeP 24 **AuP** 60 **RS** 2 **MR** 2 **GS** 11

Vor-/Nachteile: Halbwild, Jähzorn 10

Besondere Kampfgregeln: Gezielter Angriff/ Verbeißen/ Niederwerfen (2), Raserei (3, bei Verletzung)

TJOLMAR

In Tjolmar wird die Heldengruppe versuchen müssen, mit einem Boot über den Svellt bis nach Enqui zu gelangen, endet doch die Svelltstraße nach Norden hier in Tjolmar. Im Hafen liegen zwei Boote, deren Kapitäne bereit sind, die Helden nach Enqui mitzunehmen. Vom Hafenmeister ist auf Nachfrage zu erfahren, dass vor zwei Tagen erst ein Schiff voller Dualisten nach Enqui aufgebrochen ist.

Um beim norbardischen Händler Respo Reschginjo mitzufahren, ist einiges Verhandlungsgeschick in Form barer Münze (2 Dukaten für jeden Recken) nötig. Sollten die Helden ihre Hilfe für die Reise anbieten, wird dies bestimmt abgelehnt. Die Mannschaft ist eingespielt, mit scharfem Stahl weiß sie auch umzugehen. Gehen die Helden auf das Angebot ein, können sie eine halbwegs entspannte Fahrt auf einem großen, zeitgemäßen Flussschiff genießen und kommen nach drei Tagen ausgeruht in Enqui an.

Brand Hjørvaard, ein kleingewachsener Thorwaler mit für

ENQUI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Den ganzen Tag schon fahrt Ihr durch den Brack. Doch nun seht Ihr in der Abendsonne eine Anzahl von Hausbooten, die in der Mitte dieses Sees, einer Verbreiterung des Svellt im gelblich trüben Wasser treiben. „Wir werden schnell an Parkauki vorbeifahren, da haben wir nichts verloren.“, mahnt euer Kapitän. „Kurz nach Einbruch der Dunkelheit dürften wir Enqui erreichen.“ Ein paar Stunden später befindet Ihr euch schon im östlichsten Arm des Svelltdeltas. Allzu viel Schiffsverkehr herrscht am Abend nicht; Ihr seid das einzige Boot in der Durchfahrt. Rechterhand könnt Ihr die Palisade einer großen Ottaskin erkennen, auf der linken Seite gewinnt Ihr einen ersten Eindruck des auf den vielen kleinen Inseln des Deltas erbauten Enqui. Eng stehen kleine Holzhütten und Pfahlbauten kreuz und quer nebeneinander auf den Inseln, die durch viele Seilbrücken verbunden sind. Dazwischen liegen Hausboote dicht gedrängt. Ab und an ist eine der Behausungen noch erleuchtet.

Der Kapitän bereitet sich auf die Ankunft im Fischerhafen vor, und es dürfte nicht mehr lange dauern, bis Ihr einen Fuß an Land setzen könnt.

Niza und Lutisana werden gleich nach dem Anlegen auf die Heldengruppe treffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Sieh' an! Die Recken [von der Fähre/die uns begleitet haben]! Wir sind schon einige Zeit hier und haben unser Lager ein wenig außerhalb der Stadt aufgebaut, um nicht die volle Aufmerksamkeit auf uns zu ziehen - als Zwölfgötterdiener lebt man hier nicht mehr ganz unge-

die Nordmänner ungewöhnlich mildem Temperament, nimmt die Helden für 5 Heller pro Frau und Mann mit, solange sie sich an Bord seiner Svala nützlich machen. Dies bedeutet mehr Arbeit, als augenscheinlich zu vermuten ist. Die Fracht will noch vom Kontor an Bord gebracht, das Deck geschrubbt und das Schiff gerudert werden. Welch Knochenarbeit Flussschiffahrt in den kalten Wassern des Winters sein kann, werden die Helden hier selbst erleben, insbesondere auf einem Schiff, dessen Planken wohl nur noch vom Wohlwollen Efferds zusammengehalten scheinen. Brands Mannschaft hat sich von ihrem einstigen Kapitän getrennt, nachdem er zum zweiten Mal angreifenden Flusspiraten die Fracht widerstandslos übergeben wollte und ist auf den Weg nach Olport, „wo man mit Sviksaegarper richtig umzugehen weiß und noch nicht jeder Skipmader von den südländischen Spinnereien einer Jurga Trondesdottir wie ein Skraeling verweicht“ sei. Wie schnell die Svala Enqui erreicht, hängt vom Einsatz ihrer Helden ab.

fährlich. Von dort aus ziehen wir auf die Märkte und Plätze, um die Bewohner Enquis von ihrem frevelnden Glauben zu befreien. Mögen die Götter uns allen beistehen!“

Enqui ist detailliert beschrieben im Regionalband **Unter dem Westwind (S. 103)**. Hier ein paar Anmerkungen, damit Sie den Aufenthalt in der Stadt auch ohne zusätzliche Lektüre gestalten können.

- Es ist Herbst, und in Enqui, das weit nördlich liegt, ist es kalt und feucht. Nachts friert es schon und tagsüber umweht die Menschen eine unangenehme Kälte, die durch Mark und Bein geht.
- Jeden Morgen liegt schwerer Nebel über den Hütten und Wegen. Nur manchmal löst er sich mittags auf, wenn die Praiosscheibe genügend Kraft aufbringen kann.
- Täglich verlassen mehr Schiffe der Händler die Stadt, als neue hinzukommen: Es wird nicht mehr lange dauern, bis der Hafen durch Packeis eingeschlossen sein wird.
- In der Stadt herrschen Spannungen zwischen den alteingesessenen svellttaler Fischern, Torfstechern und den „neuen Herren“ aus Thorwal. Letztere stellen die Stadtgarde und haben die nominelle politische Macht, doch leben sie etwas außerhalb der Stadt in ihrer Ottaskin.
- Erwähnenswert ist auch, dass die Stadt nur über Wasserwege zu betreten und zu verlassen ist. Einen Landweg durch die Brinasker Marschen gibt es nicht.

SPUREN DES KLOSTERS

Diese Szene werter Meister kann in jeder beliebigen Taverne in Enqui angesiedelt werden und dient dazu sowohl unsere schatzsuchenden Helden als auch jene im göttergefälligen Auftrag einen Hinweis auf das Kloster im Sumpf zu geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erschöpft von der langen Reise wünscht Ihr euch nichts mehr als ein warmes Dach über dem Kopf, einen Krug frisches Bier und etwas zu essen. Es dauert nicht lange, bis Ihr die erste einladende Taverne erblickt. Als Ihr in die etwa halbvolle Schenke tretet, kommen Euch drei in schwarze Gewänder gehüllte Gestalten entgegen, ihr Blick ist gen Boden gerichtet und schweigend ziehen sie an euch vorbei. „*Ab, herein, herein, Ihr Damen und Herren, setzt Euch und trocknet eure Kleidung am Feuer!*“ Ein rundlicher, über beide Ohren strahlender Mann winkt Euch mit einladender Geste herein und deutet auf eine Tischgruppe nahe eines Kamins, offenbar hatte er den schwarzgewandeten Gestalten nachgeschaut. „*Endlich wieder ein paar anständige Gäste! Ich hoffe Ihr bezahlt mit gebräuchlichen Münzen? Die Mönche eben, ein merkwürdiges Volk. Sprechen nie, kommen angeblich aus den Sümpfen aus irgendeinem Kloster, zahlen aber immer mit seltsamen Münzen. Ich nehme sie nur, weil mir einer der Gäste seiner Zeit versichert hat, dass sie von Wert seien. Er hat sogar eine Münze eingetauscht und schwafelte irgendwas von „den Mönchen folgen“ oder so, ich hab ihn jedenfalls nicht wieder gesehen. Hach je, ich Plappermaul! Ich rede und rede und Ihr hungert und durstet! Was darf ich bringen?*“

Während die Helden und Heldinnen Speisen, hervorragender Fisch sowie Wein, Bier und das ein oder andere hochprozentige Gebräu stehen zu moderaten Preisen auf der Karte, tritt ein Mann von etwa 50 Götterläufen an den Tisch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der alte Mann stellt seinen fast leeren Bierkrug vorsichtig auf euren Tisch und beugt sich ein wenig zu Euch vor. „*Phex zum Grusse, Reisende, Ihr seid doch neu hier, oder? Ich habe gesehen wie Ihr an den Lippen des guten Wirts hinget, als er wieder einmal seinen Unmut über die Mönche verkündet hat. Nun, wenn Ihr mir vielleicht ein Bier spendieren würdet, könnte ich Euch sicher noch mehr interessante Dinge erzählen. Was sagt Ihr, wollt Ihr den Geschichten vom alten Gero lauschen?*“

Bejahen die Helden und spendieren dem Alten das ein oder andere Bier, so setzt er sich freudig an den Tisch, leert seinen Krug und erwartet freudig einen neuen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„*Hier, Gero, aber lass es nicht zuviel werden.*“ Der Wirt stellt dem Alten mit einem besorgten Gesichtsausdruck einen neuen Krug hin. „*Lasst Euch gut unterhalten, Geros Geschichten sind wahrlich abenteuerlich und so manchen Krug wert!*“ Mit einem leisen Lachen kehrt der Wirt wieder an seinen Tresen zurück. Gero nimmt einen Schluck und schaut ihm hinterher. „*Der Gute, wenn er nur wüsste. Aber nun hört zu!*“ Der Alte senkt seine Stimme zu einem gut verständlich Flüstern.

Der alte Mann kann den Helden eine Spukgeschichte erzählen über die düsteren Boroni, die bei Vollmond des Morgens aus dem Sumpf kämen und Waren in der Stadt einkauften.

Sie bezahlen, so Gero, mit seltsamen, verfluchten Münzen und verschwinden bei Anbruch der Nacht wieder in den Sumpf. Sie sollen auch seltsame Dinge bei fremden Schiffern einkaufen, auch Särge, die sie mit in den Sumpf schleppen. Einer der Fischer folgte den Boroni, als ein kalter Nebel aufzog und er den Weg verlor. Nach tagelangem Herumirren erblickte er eine gewaltige schwarze Burg auf einem weißen Berg, der aus dem Sumpf emporragte. Mit Phexens Hilfe schaffte er es zurück und entkam der Geisterburg und dem Nebel. Seitdem wagt sich kaum noch einer in den Sumpf. Einmal kam ein einzelner Mann nach Enqui. Fischer fanden ihn nahe der Sumpfausläufer im Morast. Man pflegte ihn wieder gesund, insofern man seinen Zustand so bezeichnen wollte. Er redete wirres Zeug, erwähnte ein Kloster und redete von Boron und dem Götterfürsten. Er hatte panische Angst davor, Boron würde ihn holen! Der Ärmste war gar nicht mehr zu halten, mit Händen und Füßen wehrte er sich in Enqui zu bleiben. Er soll das nächste Schiff genommen haben und ist seither auch nicht zurückgekehrt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Zug leert er seinen Krug und klatscht in die Hände. „*Ab, das tut gut, so aufmerksame Zuhörer wie Euch zu haben. Ich danke Euch vielmals für eure Großzügigkeit, nun ist es jedoch spät und mein armes Weib ist sicher schon mit dem Nudelholz in der Hand vor der Türe eingeschlafen.*“, er lächelt verschmitzt und erhebt sich. Er nickt einem jeden von Euch zu und ruft einen Abschiedsgruß zum Wirt, dann geht er zur Tür, greift zwei mal neben die Klinke, bis er sie schließlich zu fassen bekommt und ist aus der Taverne verschwunden. „*Ein lustiger Kauz der alte Gero. Ihr seid sicher müde, ich habe ein paar Betten für Euch hergerichtet; wenn Ihr mögt, könnt Ihr Euch zur Ruhe legen.*“ Der Wirt deutet eine Treppe zu den Schlafsälen hinauf und räumt die leeren Krüge ab.

САПКТ САРАПДОС

SUMPFREISE

Früh am nächsten Morgen verlassen die Helden Enqui, um sich zu den Sümpfen zu begeben. Einen Führer werden sie nicht finden, da sich keiner der Bewohner freiwillig durch den Sumpf schlagen würde, nur um ein paar Fremde zu einem unheimlichen Kloster zu geleiten. Zu Fuß können sie eine durchschnittliche Reisegeschwindigkeit von 15 Meilen pro Tag veranschlagen, die sich, wenn die Helden völlig sumpfkundig sind und sich dementsprechend verhalten, auch sehr schnell drastisch verringern kann. Außerdem sollte die Gruppe genug Trinkwasser mit auf die Reise nehmen - es wird zwar nicht schlecht, wie in den Sümpfen Südaventuriens, doch außer Regen findet sich in den Brinasker Marschen fast nur fauliges Wasser (**Raschtuls Atem S. 14/15** bietet, wenn auch für die südlichen Sümpfe geschrieben, einige hilfreiche Tipps zur Reise im Sumpf).



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Enqui ist zu dieser Stunde noch ruhig, nur einige Fischer machen sich mit Netzen über der Schulter zu ihren Booten auf und eine müde Wache steht auf ihre Hellebarde gestützt, gelangweilt am Tor und brummelt Euch noch einen Gruß zu. Der Himmel ist mit dicken, dunklen Wolken verhangen und mit einem entfernten Donnergerollen kündigt sich Regen an, mal wieder.

Die Gruppe stapft die Hauptstraße entlang und biegt nach einiger Zeit auf einen seitlichen Pfad ab, der nach einer Weile in den Ausläufern der Sümpfe endet. Erste Tropfen fallen vom Himmel und schon bald geht ein stetiger Nieselregen auf die Helden nieder. Er ist zu schwach um die Kleidung zu durchnässen, doch sorgt er für ein unangenehm klammes Gefühl auf der Haut. Die Helden kommen in den Ausläufern gut voran, noch ist der Boden fest und Tümpel sowie Wasserlöcher leicht auszumachen. Bald schon verschwinden die Umrissse von Enqui hinter den Reisenden im Nieselregen und auch die Vegetation wird dichter. Einige Trauerweiden bilden natürliche Dächer, bieten etwas Schutz vor dem Regen und laden zu einer kleinen Rast mit einem schnellen Frühstück ein. Der Himmel ist noch immer in tiefes Grau getaucht, ohne Sicht auf eine Auflockerung.

РОСЕНБЛУТ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine knappe Meile seid Ihr gelaufen und Enqui ist schon außer Sichtweite, da entdeckt Ihr, noch auf halbwegs festem Boden, ein kleines Lager. Ein mit roter Farbe beflecktes Zelt steht an einer alten Feuerstelle, es scheint verlassen. Dort seht Ihr an einem kleinen Baum zwei Pferde stehen. Eines trägt eine einfarbig grüne, das andere eine mit roten Rosen bestickte, rosafarbene Pferdedecke.

Die Helden haben das Lager der beiden Geweihten gefunden, das diese zufällig dort gewählt haben, wo die Neuen Dualisten auf dem Weg zur Glaubensburg vorbeikommen. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +5, oder einem Helden mit herausragendem Geruch bemerken die Helden, dass es sich bei der Farbe um Blut handelt. Wenn sie kurz suchen, entdecken sie im Unterholz auch eine Leiche - Niza ya Crippona. Diese weist mehrere Verletzungen mit einer dünnen Klinge auf, wodurch sich auch hier auf dem Boden größere Mengen getrockneten Blutes finden lassen.

Für den Mord verantwortlich ist Marboriel (**Charakterbeschreibung S. 37**), der hier kompromisslos und ohne Wissen oder Billigung seines Meisters Carandoc agierte, um jede noch so kleine Bedrohung für das Kloster schon im Keim zu ersticken. Lutisana überlebte den Mordversuch schwerverletzt und wurde zufällig von der , unter Escalada Nocturnas Führung von Lowangen zum Kloster pilgernden, Dualistengruppe gefunden, mitgenommen und versorgt.

Nach der kleinen Rast geht es weiter in den Sumpf hinein. War es anfangs noch ein Leichtes einen Weg durch die Wasserlöcher zu finden wird es nun aufgrund der immer stärker zunehmenden Vegetation schon schwieriger einen Pfad auszumachen. Immer mehr Trauerweiden stehen beieinander und schirmen die Helden vom Regen ab, doch wird es merklich schwüler und vom feuchtwarmen Erdboden steigen hier und da kleine Nebelschwaden auf. Bald klebt den Helden nicht nur die regenklamme Kleidung am Körper, nein, auch der Nebel scheint in jede Pore zu kriechen und die Schwüle treibt den Schweiß auf die Stirn. Längst ist der Rand des Sumpfs nicht mehr auszumachen und die Reisenden arbeiten sich ihren Weg mühsam durch das Pflanzenmeer.

Um einen begehbaren Pfad durch den Sumpf zu finden sollten Sie, werter Meister, von Zeit zu Zeit aufgrund der zermürenden Umstände eine *Orientierungs*-Probe +2 von dem anführenden Held machen lassen. Scheitert die Probe sollte jeder der Helden eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 machen um auf dem rutschigen Erdboden nicht auszurutschen. Gelingt die Probe, schafft es der Held ohne größere Probleme aus dem unwegsamen Gelände auf einen sicheren Pfad zurück. Scheitert die Probe, nimmt vielleicht eine Heldin ein unfreiwilliges Bad im Sumpf und darf sich, nachdem ihr herausgeholfen wurde (*Körperkraft*-Probe), fortan dreckig, völlig durchnässt und vom modrigem Geruch umgeben (CH -2 bis zur nächsten gründlichen Wäsche), wieder auf die Reise begeben. Ohne Hilfe muss der Held eventuell Schuhe oder gar noch mehr im Loch zurücklassen, um nicht langsam zu versinken. Panische Bewegungen schaden hier mehr, als sie nützen. (*Gewandtheits*-Probe +2 um sich ohne fremde Hilfe zu befreien)

Der Tag neigt sich langsam dem Ende zu und noch ist kein Ende des Sumpfes in Sicht. Die Helden sollten in Erwägung ziehen einen geeigneten Lagerplatz für die Nacht zu suchen, wenn die Reise schon am Tage anstrengend und entnervend ist, wird sie in der Nacht wohl unmöglich. Als es schon merklich dunkler geworden ist, treten die Reisenden plötzlich auf eine freie Fläche, gesäumt von einigen Pflanzen und überdacht von einigen Bäumen. Der Boden scheint hier fester und nicht so feucht zu sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nacht senkt sich über Euch und Ihr könnt gerade noch den Rand eures Lagers erkennen. Die Schwüle will auch in der Nacht einfach nicht weichen und an die Stelle des Quaken und Zirpen treten nun unheimliche Geräusche rund

um euer Lager. Schatten huschen im Halbdunklen über den Boden, hier und da knackt ein Ast. Ihr wickelt euch enger in eure Decken, die Waffen an Euch gedrückt. Das wird eine Nacht!

Die Nacht vergeht ereignislos und der nächste Morgen bricht an.

Die Schwüle scheint im Sumpf ein permanenter Begleiter zu sein, ebenso wie der Regen. Über sich können die Helden die Tropfen auf die Blätterdächer treffen hören und hier und da ergießt sich ein dünnes Rinnsal Regenwasser aus den Baumkronen. Die Decken sind in der Nacht komplett durchweicht, langsam dürfte eine erheblich gereizte Stimmung und der allgemeine Wunsch, diesen Sumpf schnellstmöglich zu verlassen, aufkommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr rollt eure Sachen zusammen um aufzubrechen als [Heldin] einen Schrei ausstößt und mit weit aufgerissenen Augen auf [Held] zeigt. Als Ihr ihrem Blick folgt seht Ihr, dass sich eine Art Egel auf [Held] Hals festgesaugt hat. Als Ihr euren Freund genauer betrachtet, fällt Euch auf, dass dort mehrere Blutegel an seinem Körper sind! Die Blutegel ziehen sich regelmäßig, blutsaugend zusammen.

Über Nacht sind die Helden Opfer einiger Sumpffegel geworden, die sie vielleicht durch einen Sturz ins Wasser auf ihrer Kleidung mitgetragen haben. Jedes Gruppenmitglied hat 1W6+1 Egel am Körper. Sind einige der Helden sumpfkundig, sollten Sie ihnen die Chance geben, frühzeitig vorbeugende Maßnahmen (Hosenbeine in die Stiefel. o. Ä.) auszuführen.

Sumpffegel

In allen aventurischen Sümpfen findet man Egel. Nimmt man sich nicht in Acht, lassen sie sich auf ungeschützten Hautstellen nieder (**AT** 7-RS des Opfers) und saugen anschließend Blut, bis sie gesättigt sind (etwa eine Viertelstunde, bis der Egel zu saugen beginnt, danach saugt er für ca. eine Stunde und verursacht dabei einen halben SP). Mit Gewalt abgerissen, verursachen die Egel ebenfalls einen halben SP, mit Magie bekämpft (**MR** 12/6) keinen Schaden.

Nach diesen morgendlichen Strapazen macht sich die Gruppe wieder auf den Weg durch den Sumpf. Gestalten Sie die Schwierigkeiten bei der Wegfindung genau wie am Vortag.

Am späten Nachmittag kommt die Heldengruppe an einen ungewöhnlich großen Teich mit brackigem und stinkendem Wasser. Bei einer erfolgreichen Aufmerksamkeitsprobe können die Helden spitze Objekte aus dem Tümpel aufragen sehen, die mehr bleichen Knochen als bloßen Ästen gleichen. Der Tümpel ist die Behausung einiger Riesenspringegel, die nur auf frische Beute warten. Ein Held mit Gefahreninstinkt kann die plötzlichen

Wasserbewegungen bemerken und die Gruppe vielleicht noch rechtzeitig darauf aufmerksam machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tümpel vor euch ist euch nicht geheuer, zu still liegt das Gewässer vor euch. Plötzlich hört ihr ein Plätschern und ein lautes Schmatzen als ein Hagel unterarmlanger, schwarzer Dinger aus dem Wasser auf euch zuschießt.

Riesensumpfegel

Auftreten: 8+2W6 Springegel

Größe: etwa 2 Spann

Gewicht: 2 Stein

INI 8+1W6 **P/A** 5/0* **LeP** 8 **RS** 0 **KO** 9

Anspringen: **DK** HNSP **AT** 8 **TP** RS -1, 1 SP**

GS 3 **AuP** 10 **MR** 12/8 **GW** 1

Besondere Kampfregeln: Verbeißen, Gelände (Sumpf), sehr kleiner Gegner (AT +3/ PA +7)

* Festgesaugte Egel haben keine PA.

** Das Festsaugen eines Egels wird wie ein Angriff zum Verbeißen geregelt, allerdings lässt der Egel erst ab, wenn

er satt oder tot ist. Der Egel braucht eine KR pro RS-Punkt, bis er sich bis zur Haut seines Opfers durchgearbeitet hat, anschließend saugt er für W6+1 KR und verursacht dabei 1 SP pro KR. Danach fällt er gesättigt ab und wendet sich zur Flucht. Einen auf Rüstung oder Haut sitzenden Egel kann man mit Messer oder Dolch bei gelungener FF-Probe lösen, allerdings verursacht dies 1W3 SP aufgrund des zurückbleibenden Hakenrüssels, falls das Tier bereits zu Saugen begonnen hat. Mit Gift, Feuer oder Magie bekämpft, fallen die Egel dagegen einfach ab, ohne weiteren Schaden anzurichten. Pro fünf Egeln, die die Rüstung durchbohrt haben, sinkt der RS um 1 Punkt - nach bis zu wie vielen Egelangriffen sie noch zu reparieren ist, hängt von der jeweiligen Rüstung ab und ist Meisterentscheid.

Etwa zwei Stunden nach dem Kampf mit den Egeln wird der Boden unter den Füßen der Helden wieder fester, hier und da liegt gar ein heller Stein auf dem Boden. Dann lichtet sich die Vegetation und den Helden eröffnet sich der Blick auf einen großen, flachen Sandsteinfelsen, ringsherum eingeschlossen vom Sumpf. Endlich haben die Reisenden ihr Ziel erreicht und können sich von den Strapazen der letzten zwei Tage erholen.

DAS KLOSTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

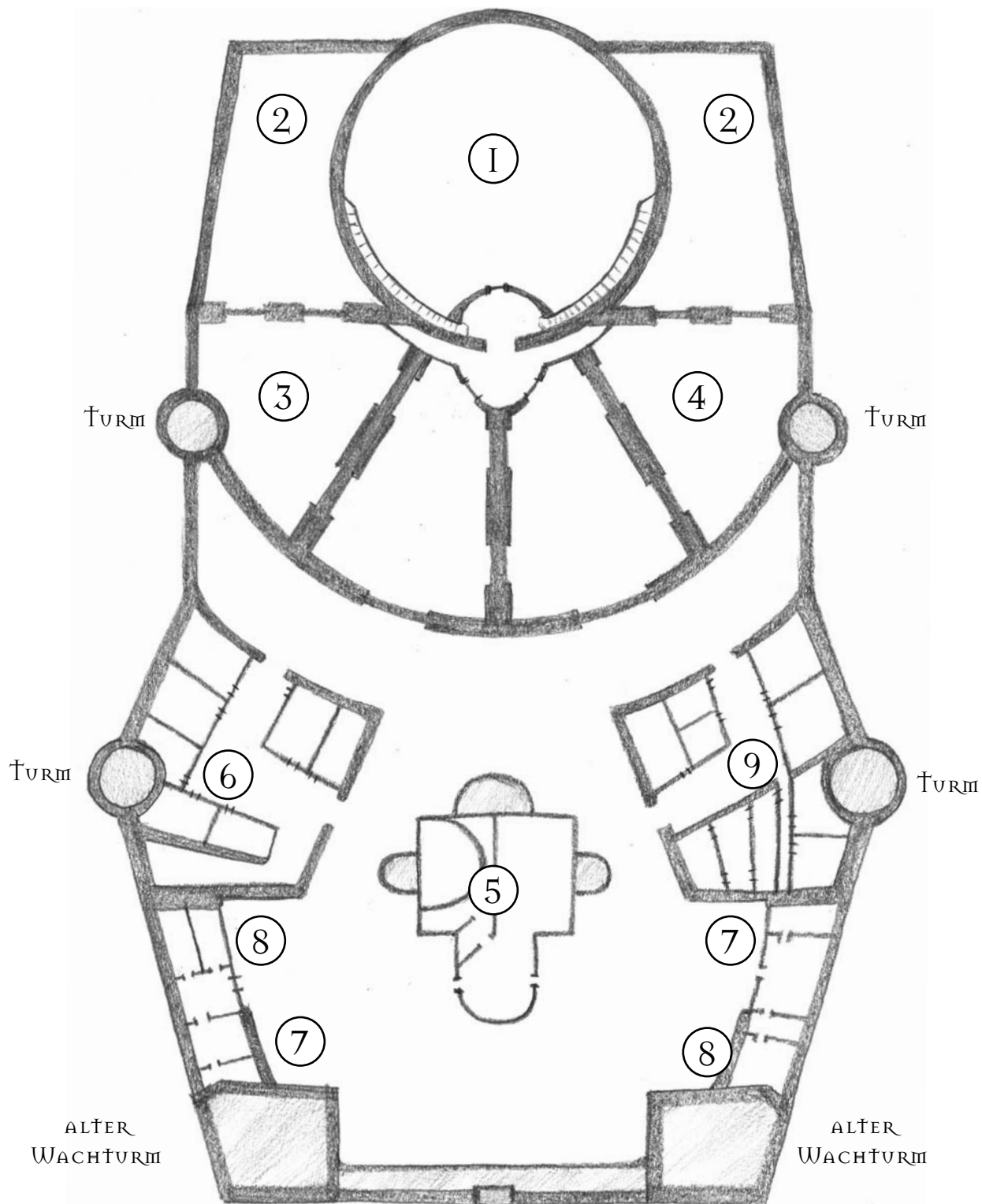
Mitten in den Brinasker Marschen erhebt sich „der große Weiße“, ein seichter, aber massiver Sandsteinhügel. Auf seiner Spitze streckt das dunkle Kloster seinen Bergfried wie eine Nadel gen Himmel. Die Sumpfvegetation weicht dem steinigen Boden und nur einige wenige genügsame Büsche säumen den grob behauenen Pfad vom Fuß des Berges bis hinauf vor das große, hölzerne Eingangstor. Die Sonne versinkt langsam hinter dem Felsen und taucht die Silhouette der Gemäuer in ein glühendes Rot und lässt die Schatten mit ihrer Umgebung verschmelzen. Aus einigen der dunklen Fensternischen dringt ein rötlicher Schein von entzündeten Fackeln. Als Ihr das Tor erreicht, hat sich die Dunkelheit bereits vollends auf Euch herabgesenkt, doch die Schwüle will nicht weichen. Als Ihr an das Tor klopft, wird eine schmale Luke geöffnet und ein matt schimmerndes Augenpaar mustert euch. Eine rauchige Stimme dringt Euch entgegen: „*Wer begehrt Einlass? Wober kommt Ihr und was wollt Ihr?*“

[Heldenaktion]

Ein Flügel des schweren Tores wird einen spaltweit geöffnet, so dass Ihr eintreten könnt. Vor Euch liegen ein großer Platz und ein steinernes Gebäude, dahinter erblickt Ihr den gewaltigen Bergfried, der Euch schon aus der Ferne aufgefallen war. Der Turm erstreckt sich gute 20 Schritt gen Himmel und scheint sein Ende noch längst nicht gefunden zu haben. Gerüste sind um den oberen Teil errichtet worden und an Kränen hängen Steinquader und Bretter. Schemenhaft könnt Ihr in der Höhe Gestalten erkennen, die die Gerüste herabklettern. Dann werdet Ihr von einer Frau in einfacher, brauner Robe weitergeführt.

Die Helden werden von den Mönchen und Gläubigen zwar freundlich, aber auch misstrauisch aufgenommen. Sie werden nicht bedrängt, zu geeigneten Zeitpunkten könnten jedoch die Bewohner versuchen den Helden das dualistische Weltbild näher zu bringen und möglicherweise gar damit beginnen, sie „auf den rechten Weg“ zu bekehren. Mit den Ausnahmen des Bergfriedes und den Katakomben (s. u.) kann sich die Gruppe frei im Kloster bewegen.

KLOSTERGRUNDRISS



Der Bergfried

Der Bergfried verfügt bereits über sechs ausgebaute Stockwerke. In den Fels geschlagen befindet sich ein unterirdischer Borontempel. Er ist vom Boronanger aus und durch den Bergfried zu erreichen. Im Erdgeschoss befindet sich eine Einrichtung, wo Kranke und Verletzte versorgt werden können. Im ersten Stock befinden sich die Quartiere, Arbeitsräume und Laboratorien der Magier sowie die umfassende Bibliothek. Der zweite Stock dient ausschließlich der Versammlung der Geistlichen und Magier und hat große Räume mit einer hervorragenden Akustik. Im dritten Stock finden sich einige Räumlichkeiten für die Ausbildung der Novizen sowie einige Abstellkammern. Der vierte Stock dient den Mönchen als Wohn-

und Speisestätte. Die letzten beiden Ebenen sind dem Herrn Praios gewidmet, in ihnen befindet sich ein prachtvoller Tempel. Laien dürfen ausschließlich den Tempel, jedoch keine anderen Räumlichkeiten im Turm betreten. Über dem Tempel wird gerade ein neuer Stock errichtet, einzig der Saal des Lichts ist schon zu betreten. Später einmal sollen die neu errichteten Ebenen Platz für die Ausbildung vieler Mönche, die den wahren Glauben in die Welt tragen sollen, bieten.

Das Bauwerk ist ein wahres Kunstwerk, ermöglicht durch Carandocs hohe mathematische Kenntnis und seinen brillanten Sinn für Architektur. Für die Errichtung des Bergfrieds mussten viele Arbeiter lange und hart arbeiten, nicht wenige ließen ihr Leben, um Praios ein Stück näher zu kommen. Dennoch arbeiten sie Tag um Tag weiter und der Turm wächst und wächst.

Die Anlage

Um den Bergfried (1) angeordnet befinden sich ein Boronanger in alten Klosterruinen(2), ein großer Gemüse- und ein kleinerer Kräutergarten (3/4) sowie die Bäder und Versammlungsräume (5), die Schlaf- und Wohnräume der Laiendiener Im Wohnviertel(6), Schuppen und Scheunen (7), Ställe (8) und Handwerksbetriebe samt Handwerkerquartiere im Handwerkerviertel(9). Einige der profanen Gebäude bestehen lediglich aus Holz und lehnen sich an die festen Sandsteinmauern. Hinter dem Kloster ist ein Steinbruch, hier meißen die Steinmetze in mühevoller Arbeit neuen Werkstoff für den himmelstürmenden Bergfried. An der Grenze zum Sumpf liegt ein kleines Bootshaus mit vier, fünf altersschwachen Kähnen, mit denen einige Bewohner in den Sumpf herausfahren, Fische und Enten jagen oder Mönche aus Enqui neue Vorräte besorgen. Die Helden werden in einem kargen Raum im Gebäude der Novizen untergebracht, in dem sich bloß sechs harte Betten, zwei kleine Fenster und eine Kerze befinden.

Die Bewohner

Im Kloster St. Carandoc leben vier Mönche des Herrn Boron und zwei des Herrn Praios, alle im Rang von Akoluthen, darüber hinaus jeweils drei Novizen. Diese zwölf Geistlichen haben gut 120 Gläubige um sich geschart, die das Kloster bauen, versorgen, in Stand halten und beschützen. Die harte Arbeit, die manch einem Helden wie Sklaverei vorkommen könnte, verrichten die Gläubigen aus Überzeugung zu ihren dualistischen Glaubensvorstellungen. Der Magier Carandoc wird als Gesandter der Götter betrachtet, er ist der spirituelle Führer des Ordens, hält sich jedoch meistens im Hintergrund. Der in seine Betrachtungen vertiefte Zauberer hat zwei Novizen zur Ausbildung angenommen.

GOTTESDIENST

Jeden Morgen zum Sonnenaufgang versammeln sich alle Gläubigen im Praiostempel, um den neuen Tag zu feiern. Borondienste werden bei jedem Vollmond auf dem Boronanger abgehalten. Die Gläubigen fürchten Boron und versuchen, seinen Zorn zu vermeiden, indem sie Praios zum Wohlgefallen arbeiten. Deshalb gibt es keine Borondienste im unterirdischen Tempel. Gäste wie die Helden werden morgens unbarmherzig geweckt und zum Gottesdienst geschleift.

Menschen nieder, und ein hagerer alter Mann in strahlend-weißer Kutte betritt die Kanzel am Ende der großen Halle, gefolgt von einem Diener des Praios. Um Euch herum erschallt aus hundert Kehlen, von den Wänden tausendfach wider geworfen, der „Dank Praios“ gefolgt von einem verzückten Choral, während das Praiosrund den ersten Strahl durch das Ostfenster wirft und dabei an den Streben des Fensters vorbei mit einer gleißenden Scheibe das Zeichen des Praios auf den heiligen Gong wirft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Menschenmasse fließt, schweigend und geordnet, durch das große Portal.

Im Inneren fällt euer Blick sofort auf die große Kuppel, die über Euch aufragt, Euch schwindelt bei dem Versuch, die Malereien an der Innenseite zu bewundern. Ihr erkennt Verzierungen mit Bildern der ewigen Sonne, der tapferen Greifen und der weisen Halbgötter aus dem Gefolge der Götter. Nach außen hin seht Ihr Darstellungen von Magiern, von Priestern, schließlich von Bauern und Handwerkern. Jenseits des hellen Gemäldes deutet schwarze Dunkelheit Borons Reich an.

Der Gong ruft Euch zum Gebet! Um Euch knien alle

KLOSTERALLTAG

Gleich nach dem Gottesdienst und einem gemeinsamen Frühstück brechen 30 Männer und Frauen aus dem Kloster auf. Weitere 20 begeben sich in Richtung Bergfried und erklimmen die Gerüste. Kurze Zeit darauf kann man Arbeitsgeräusche aus dem nahe gelegenen Steinbruch vernehmen. Etwa alle zwei Stunden kehren 10 der Arbeiter zurück und bringen auf großen Karren Steinquader zum Bergfried wo sie mit Winden und Seilen in die Höhe befördert werden. Den ganzen Tag über kann man beobachten wie sich die halbe Klostergemeinschaft abschuftet um den Turm in die Höhe zu treiben. Derweil scheinen die Mönche

anderweitig beschäftigt zu sein. Größtenteils Frauen kümmern sich um Dinge wie Wäsche waschen, das Mittags- und Abendmahl und allerlei sonstige anfallende Arbeiten im Kloster. In den Ställen und kleinen Handwerkshütten hört man die Männer arbeiten. Hufeisen und Werkzeuge werden dort geschmiedet, Seile geflochten und Bretter zurechtgehobelt. Die Arbeit scheint nie unterbrochen zu werden, außer zur Mittagszeit, wenn ein weiterer Praiosdienst im Freien abgehalten wird, das Mittagsmahl eingenommen wird und eine halbe Stunde Pause gewährt wird. Auch nach dem Abendessen ziehen die Arbeiter noch einmal los. Erst wenn die Fackeln entzündet werden, kommen die Menschen langsam zur Ruhe. Die Geräusche des Steinbruchs verklingen, die Männer klettern die Gerüste hinab und die Gemeinde begibt sich zur Ruhe in ihre Hütten, nur um einige Stunden darauf von neuem mit der Arbeit zu beginnen.

ΕΙΠΕΝ ΦΥΧΗΣ ΖΥ ΦΑΠΓΕΠ

Lutisana wurde von den Dualisten verletzt im Sumpf gefunden und gepflegt. Inzwischen befindet sie sich körperlich auf dem Wege der Besserung, jedoch hat Carandoc sie mit einem ZAUBERZWANG (in der mächtigeren, gildenmagischen Variante) belegt, so dass sie nun gezwungen ist, dem Wohlbefinden der spirituellen Gemeinschaft zu dienen. Sie ist in diesem Kapitel der Joker und kann sowohl als Gegenspielerin, als auch als versteckte Helferin, Opfer oder deus ex machina eingesetzt werden. Sollten Ihre Helden also straucheln, mag Phex den Bann brechen und Lutisana den Helden zu Hilfe eilen lassen. Vielleicht können ihr auch die Helden helfen, eventuell gar mit dem „hellen Strahl in dunkler Stunde“ (Rose des Rahjatempels)?

ΕΙΠΕ ΛΕΗΡΣΤΥΠΠΕ

Wenn die Abenteurergruppe das Kloster näher erkunden will, wird ihr der alte Lehrmeister Carandoc auffallen, der den Bergfried verlässt und die Menschen zu sich ruft. Ganz entgegen ihrer Gewohnheit lassen die neuen Dualisten von ihrer Arbeit ab und setzen sich in einem Kreis um Carandoc, der ihnen von der Macht des Herrn Praios erzählt, der seinen Diener Phex auf die Erde sendet, um guten Menschen in der Not zu helfen. Doch stets solle Demut die Haltung der Menschen sein, sonst werde Boron die Hybris der Menschen strafen. Carandoc erzählt sodann eine alte Fabel, die in einer längst vergangenen Zeit im fernen Tulamidistan spielte. Der Sinn dieser Szene ist zum einen, die Macht Carandocs den Helden vor Augen zu führen, zum anderen einen Einblick in die „Erziehung“ der Gläubigen zu gewähren.

*Warum nur bin ich so traurig?
Das Schicksal uns allen bald naht.
Ein Märchen so alt und schaurig,
mich friert ob dieser alten Tat.*

*Die Wellen rauschten donnernd laut.
-eine Jungfrau schön stand am Strand-
es glänzte der schneeweiße Sand,
Wellen fordern Tribut, da schaut!*

*König Grausam fällt Urteil,
der Hofstaat jaulte laut, blutgeil.
„Du wagtest mir zu widerstehn,
dafür sollst du im Meer vergehn.*

*Doch sind Götter dir gewogen,
Lebst du, kehrst du bald zurück, Hex,
in lannischem Glück geborgen,
sei frei, nimm die Krone, bei Phex!“*

*Ohrenbetäubend pfeift der Wind.
In eiserne Ketten geschlagen,
auf hohe Klippen getragen,
in schwarze Tiefen fällt das Kind.*

*Beißend kalt und finster dunkel,
gleißend hell und schimmernd funkelnd,
die Luft wird knapp und die Lunge brennt.
Da das Reich, das Wa-Yad sich nennt.
Die Niederhöllen sind so nah.
In göttlichem Nebel zurück
-niemand weiß, was drunten geschah-
kehrte die Jungfrau, heilig Glück!*

*„Hier erwache ich am Strand neben
der verhassten Todesklippe.
Wird Hungernden eine Krippe?
Nun wird die Krone gegeben.“*

*Der Wind peitschte unheimlich rau,
die Klippe erklimmte die Jungfrau.
„Ich lebe, mein ist die Krone.
Ich herrsche statt Eures Sohne.“
„Du solltest im Meer stumm vergehen,
mit all deinen Hexenkräften,
statt nun hier vor mir zu stehen,
geschützt von launischen Mächten.*

*Die Krone soll die Frau tragen,
sie soll dich ins Grab begleiten,
sollst mit ihr zum Richtplatz schreiten,
auf hohen Klippen erschlagen.“*

*Zu oft versuchte sie den Gott
des Todes mit hörbarem Spott.
Den König aber und sein Reich
Vernichtete Phex mit himmlischem Streich.*

GOTTESBEWEIS

Kurz bevor die Praiosscheibe ihren Höchststand erreicht, haben die Helden erstmals Gelegenheit das Wirken Carandocs zu erleben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schrei! Dann stürmen zwei Männer, einen deutlich älteren, blutüberströmten Mann tragend, über den Klosterhof in Richtung Bergfried. Alles geht sehr schnell, kurz nachdem die beiden im Bergfried verschwunden sind, stellen sich zwei Novizen wie Wachen vor dessen Eingang.

Auf Zurufe der Heldengruppe reagiert niemand, wollen sie direkt eingreifen, werden die Versuche bestimmt abgewiesen. Der Bergfried wird von den beiden Novizen abgeschirmt, bis der verletzte Mann, Ugdalf, nach zwei Stunden wieder vollkommen gesund herausmarschiert. Auf Nachfragen ernten die Helden bei sämtlichen Personen außer Ugdalf nur Schweigen, dieser selbst sagt nur: „*Praios*

sei dank! Unser Bewahrer allen Heils hat mich gerettet und Boron mich verschont. Nun lasst mich, ich muss weiterarbeiten, sonst lande ich bald wirklich beim Herrn der Finsternis. Praios mit euch.“, und setzt dabei unbeirrt seinen zügigen Schritt Richtung Steinbruch fort. Ugdalf arbeitet nun bis zur völligen Erschöpfung und kann vielleicht am Abend von den Helden dabei beobachtet werden, wie er sein gesamtes Vermögen, 4 Silbertaler, im Praiostempel als Opfergabe hinterlegt.

Was die Helden nicht wissen: Ugdalf wurde in den Borontempel unter der Klosteranlage gebracht, wo Carandoc zuerst seine Wunden heilte und ihm dann mehr als deutlich eintrichterte, dass Praios ihn das nächste Mal, „wenn er seine Arbeit auf solch sträfliche Weise vernachlässigt“, nicht mehr vor Borons ewigwährender, fürchterliche Strafe schützen könne. Hier zeigt sich, wie der dualistische Glaube für Carandoc Mittel zum Zweck ist. Sein Utopia wird kommen, je eher, desto besser. Das Kloster wird der Anfang von alledem, einige Menschenleben sind der erträgliche Preis seiner Vision.

ZU TISCH!

Nachdem die Helden sich einquartiert und im Kloster eingelebt, beziehungsweise dieses ein wenig erkundet haben, wird sie ein Bote erreichen: Althea (**Anhang S. 38**), eine Schülerin Carandocs, ersucht die Helden, sich zum Praiosmahl nach dem zwölften Schlag des heiligen Gongs des Praios im Saal des Lichtes einzufinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stufe um Stufe, Treppe um Treppe quält Ihr euch dem Himmel entgegen, während der alte Priester des Boron, der Euch empfangen hat, seinem gebrechlichen und mageren Körper zum Trotz sich katzenleich die Treppen hinauf windet. Durch eine kleine Schießscharte könnt Ihr den Boden in schwindelerregender Tiefe sehen. Dann endlich eröffnet sich Euch ein großes Portal, das sich in Tier- und Heiligenbildern um eine schwere, doppelflügelige Eichentür spannt. Die Tür öffnet sich und der Glanz des Lichtes sticht hell in Eure Augen.

Der Saal des Lichtes ist der derzeit höchstgelegene Raum im Klosterturm. Bei Regen wird er mit einer Stoffplane überdeckt, nun aber strahlt die Sonne beinahe im Zenit ungefiltert in den Raum. Der Boden ist mit einem kunstvollen Mosaik, das ein sinnverwirrendes Muster zeigt, bedeckt. Seltsamerweise lassen sich keine Fugen feststellen, denn dies ist das Werk eines Geistes des Erzes, wie auch das große Aussichtsfenster, das nach Süden zeigt. Besonders das nach dem Stand der aventurischen Technik in diesem Überformat

und dieser Klarheit nicht auf konventionellem Weg herzustellende Fenster dürfte es den Helden antun, ist es doch ein echtes Wunder der Technik.

Eine runde Tafel ist in der Mitte des Raumes aufgestellt. Den Vorsitz führt Carandoc, zu seiner Rechten die Priester des Praios, zu seiner Linken die Boroni. Althea und Marboriel tragen die Speisen auf.

Im ersten Gang wird, als Zeichen der Demut vor der göttlichen Ordnung, eine einfache und dünne Fischsuppe gereicht, als zweiten Gang gibt es, als Symbol von Praios Herrlichkeit, gebratenen Karen mit Feldfrüchten, als dritten Gang zum Zeichen der Achtung Borons einen Getreidebrei, der mit Weißem Mohn abgeschmeckt wurde.

Weißer Mohn (Zoo-Botanica S. 252)

Typ: Nutzpflanze/Droge

Pro Portion Brei wird ein W6 geworfen und die Ergebnisse zusammengezählt; eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gegen Schmerzen ist um diese Anzahl erleichtert. Scheitert sie, so werden die Erschwerungspunkte über 10 nacheinander von KL, IN, GE und FF abgezogen. Die Wirkung hält W3+3 Stunden an.

Nach einigen einleitenden Worten zur Begrüßung der Gäste von außerhalb durch Escalada Nocturna wird das Essen schweigend eingenommen, Äußerungen der Helden werden in kurzen Worten oder mit einem Nicken beantwortet.

Nach dem Speisen beginnt Escalada, den Helden Fragen zu stellen, über die Situation im Svelltland, in Lowangen und

Enqui, besonders über das religiöse Befinden der Menschen, aber auch über ihre persönlichen Lebensläufe und Ansichten. Carandoc hält sich hier noch sehr zurück: er beobachtet und hofft, einen begabten Helden oder eine gebildete Heldin zu finden, den oder die er überzeugen und als seinen NachfolgerIn ausbilden könnte. Hier sind Magier, besonders der grauen oder schwarzen Gilde, aber auch Tsu- und Hesindepriester, Entdecker und Gelehrte prädestiniert. Deswegen wird es im Anschluss an die Auflösung der Runde zu ungezwungenen Gesprächen zwischen Escalada und den Lehrlingen mit einzelnen Helden kommen, während Carandoc sich einem Charakter nähert und ihn näher einzuschätzen versucht. Spielen Sie Carandoc hier noch als den sympathischen, unverbindlichen Laienpriester aus, als der er sich präsentiert. Wenn Sie glauben, eine Heldin oder einen Recken in Versuchung führen zu können, dann lassen Sie das Essen mit folgendem Angebot enden:

EINGANG ZUR FINSTERNIS

Bei der nächsten Rückkehr in ihre Stube finden die Helden ein Stück Papier, ohne Absender, vermutlich unter der Tür durchgeschoben:

In diesem Kloster passieren schreckliche Dinge. Diese Dinge können nicht von den Göttern gewollt sein.

Sucht auf dem Boronanger die Rubestätte von Frajnja Heydenschlaag und seid dort, wenn die Glocke zur 11. Stunde der dunklen Nacht läutet.

Die Zeitzählung ist nicht nur im Zwölfgötterglauben eine Aufgabe der Praiosgeweihten, auch in diesem Dualistenkloster ertönt jede Stunde, ob Tag, ob Nacht, ein auf dem Versammlungsgebäude aufgestellter Gong. Sich nachts unbemerkt zum Boronanger zu schleichen, ist nicht weiter schwer, fast das gesamte Kloster scheint um diese Stunde zu schlafen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fahler Mondschein überzieht die Gräber des Boronangers in der nebligen Nacht, außer euren Schritten ist kein Geräusch zu hören. Es befinden sich viele alte Ruinen vergangener Tage auf dem Boden des Gottes, der im Dualismus die grauenvolle Finsternis verkörpert und auch in Euch für eine unruhige Stimmung sorgt, während Ihr den Ort sucht, an dem Ihr euch mit einem Unbekannten inmitten von Toten treffen sollt. Vorbei an kleinen, eingestürzten und vermoozten Mauern und Gräbern, welche alle aus jüngster Zeit zu stammen scheinen. Cordovan Fuxfell, Thyria Alwinen, Frajnja Heydenschlaag, Ihr habt das Grab gefunden.

„Pst, kommt hier rüber.“, flüstert eine weibliche Stimme. Schnell habt Ihr die Quelle der Geräusche ausgemacht: Durch ein altes, verrostetes Gitter, dass sich an einer Kellerwand in den Überresten eines zerfallenen Gebäudes befindet, seht Ihr im schwachen Schein einer kleinen Öllam-

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Seht Euch nur um, mein junger Freund. Schaut aus dem Fenster auf die kleinen Menschen dort unten. Habt Ihr je mehr Glück versammelt gesehen als hier? In Vinsalt mag es das Hundertfache an Reichtum geben, in der Perle des Südens das Tausendfache an Unterhaltung, doch hier gibt es etwas, um das alle Aventurier uns beneiden würden: Erfüllung. Jeder weiß, wohin der Herr Praios ihn gestellt hat, und jeder weiß, dass das Paradies ihn erwarten kann. Es ist nicht leicht, all dies zu bewahren vor den Orks, den Banditen und den Thorval-Piraten. Es erfordert großen Mut und große Weisheit, seine schützende Hand über dies alles zu legen. Habt Ihr nie daran gedacht, das Herumstreunen aufzugeben und Eurem Leben einen Sinn zu geben, den Sinn, Leute wie diese zu beschützen? Denkt darüber nach, der Platz an meiner Seite ist noch frei - und ich brauche Eure Hilfe.“

pe das Gesicht Altheas. „Ich glaube, Meister Caran...“ Jäh unterbricht ein dumpfer Schlag die Frau, deren Kopf gegen das Gitter prallt. Die Öllampe erlischt, zwei weitere Schläge könnt Ihr nur noch hören. Darauf folgen schnell rennende Schritte.

Um in den dunklen Gang zu gelangen, müssen die Helden das etwa ein Schritt durchmessende Gitter entweder auf magische Weise öffnen oder mit vereinten Kräften eine *Körperkraft*-Probe +20 vollbringen. Diese kann nach Willen des Meisters durch Hebelwirkungen, schweres Gerät oder andere kreative Einfälle erleichtert werden.

KATAKOMBE

Die Leiche von Carandocs Schülerin, Althea, liegt am Boden eines langen, dunklen Ganges. Sobald die Helden die Szenerie mit Fackeln erleuchten, können sie erkennen, dass der in schwarze Gewänder gehüllten, jungen Frau der Hinterkopf fast völlig zertrümmert wurde.

Althea wurde von Marboriel erschlagen, welcher herausgefunden hat, dass Althea anfang Misstrauen gegen ihren Meister zu hegen. Nachdem diese sich mit den Fremden in Verbindung gesetzt hat, fand er keine günstige Gelegenheit dieses Problem zu lösen und sah keinen anderen Ausweg, als Althea im letzten Moment zu erschlagen.

Wann die Helden in den Katakomben auf Marboriel treffen, sollte zum einen vom geschickten Vorgehen Ihrer Spieler abhängen und zum anderen von der passenden Dramaturgie Ihrerseits. Es empfiehlt sich, dieses Intermezzo aus atmosphärischen Gründen im Borontempel anzusiedeln, zumal in den anderen unterirdischen Katakomben noch das ein oder andere schockierende Element wartet. Marboriel wird, da er kein geübter Kämpfer ist, versuchen, die Helden aus dunklen Ecken, von hinten und mit allerlei roudraungefälligen,

dreckigen „Tricks“ zu attackieren, unterstützt von seinen magischen Fähigkeiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im schummrigen Licht erstreckt sich der Gang aus gemauerten Steinen einige Schritte, bis er in Dunkelheit übergeht. Vorsichtig schreitet Ihr in den unterirdischen Gewölben voran, als der Gang einen kurzen Knick macht und zwei Abzweigungen auftauchen. Leere Fackelhalterungen hängen an den Wänden und zerbrochene Boronräder, finster blickende Raben und Sanduhren schmücken als schlichte Wandmalerei die Gänge.

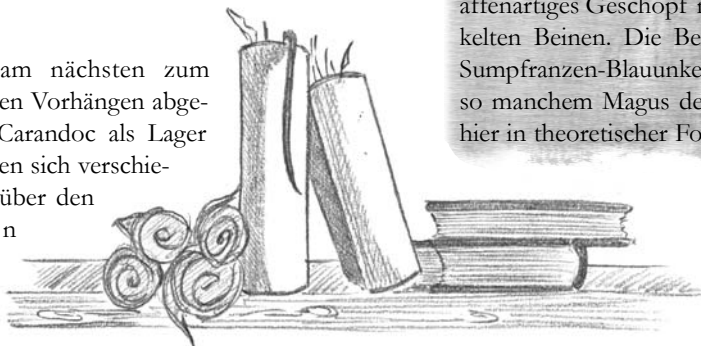
Der Bereich, der als unterirdischer Borontempel (3) genutzt wird, hat die Form eines Boronrades, im Westen befindet sich der Zugang vom Boronanger, im Osten die Wendeltreppe zum Bergfried, welche fast immer, auch während die Helden in die Katakomben eindringen, durch ein mächtiges Gitter mit schwerem Schloss versperrt ist. Die Wände sind mit Fresken überzogen, die zwar an Motive Borons im Zwölfgötterpantheon erinnern, aber deutlich düsterer und erschreckender dargestellt sind. Im Zentrum der „Speichen“ befindet sich ein Altar aus dunklem Granitstein, die Wände sind mit schwarzen Vorhängen verkleidet und auf dem Boden rund um den Altar lassen sich bei näherer Untersuchung getrocknete Blutspuren ausfindig machen.

Die Katakomben wurden vor langer Zeit, als das heutige Kloster als Verteidigungsanlage angelegt war, von den damaligen Erschaffern gebaut. Früher gab es zu jedem Wehrturm an der Mauer einen Zugang, seit Carandoc die Anlage für sich zu nutzen begann und in ein Dualistenkloster umfunktionierte, sind diese versiegelt und die Wendeltreppe der einzige reguläre Zugang, welcher nur genutzt wird, wenn Carandoc und seine beiden Schüler Gottesdienste abhalten oder in dem größeren Bereich, der nicht als Tempel genutzt wird, Forschungen betreiben.

Ein Gang, inzwischen nicht mehr mit gemauerten Steinen an den Wänden, sondern in den bloßen Stein gehauen, führt spiralförmig mit Abzweigungen zu verschiedenen Räumen, auf eine zentrale Räumlichkeit zu. Fast keiner der Räume und Gänge ist erleuchtet und die Helden werden auf ihre eigenen Fackeln oder Lampen zurückgreifen müssen, während sie nie wissen, was in der Dunkelheit auf sie wartet.

Bibliothek (2)

Die beiden Räume am nächsten zum Tempel, nur von dunklen Vorhängen abgeschirmt, werden von Carandoc als Lager genutzt. Im ersten finden sich verschiedene Aufzeichnungen über den vorangeschrittenen Aufbau des Klosters, Einschätzungen über Carandocs Schüler und einige Bücher. Ob diese philosophischer, magietheoretischer oder anderer



Natur sind, sei Ihrem meisterlichen Geschick überlassen, die Summa Ethica Carandocis findet sich hier jedoch bestimmt. Nehmen sich die Helden etwas Zeit und studieren die Aufzeichnungen, geht daraus hervor, dass Althea längere Zeit durch *Mengbiller Bannöl* (**Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen S.98**) gefügig gemacht wurde, Carandoc jedoch in den Brinasker Marschen Schwierigkeiten hat, neue Zutaten zu bekommen.

Alchimistenwerkstatt (1)

Im zweiten der Räume lagern verschiedene Chemikalien, alchemistische Zutaten, Kräuter und sonstige Paraphernalia. Zu den skurrileren Bestandteilen gehören unter anderem eine Flasche Urin (von Althea, für das Bannöl), verschiedene in Alkohol eingelegte Augen und Zungen, sowie verschiedene Behälter mit Haaren und Blut; doch auch harmlosere Zutaten der Alchemie lassen sich finden, von der Alraune über Gulmond bis zum Brabaker Vitriol.

An einer Wand erstreckt sich ein weiterer Gang zwei bis drei Schritte in den Fels, endet dann jedoch in einem Haufen Schutt.

Untersuchungsraum (4)

Eine schwere Eisentür hindert die Helden hier am eindringen, bis geeignetes Werkzeug und eine *Schlösser-knacken*-Probe +4 dieses Problem lösen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Mitte des Raumes befinden sich zwei große Tische mit deutlich erkennbaren Blutspuren. In Käfigen an einer Wand gackern abgemagerte Hühner und scharren verstörte Hasen. Gegenüber steht ein ausgestopfter, grau-grüner Affe in bedrohlicher Haltung und mit übergroßen Zähnen. Ein Schild weist ihn als Sumpfranze aus. Daneben stehen in Behältern mit gelblicher Flüssigkeit ein grüner Molch mit feuerrotem Bauch, einige Kröten, ein Riesensumpffeg, deren Bekanntschaft Ihr bereits im Sumpf gemacht habt, und verschiedene Organe und Körperteile unterschiedlicher Tiere, alle genauestens beschriftet. Das Skelett eines Habichts steht zusammengesetzt auf dem Boden. An den Wänden hängen Zeichnungen von Skeletten und dem Körperaufbau der Tiere.

Dann fällt Euch eine Zeichnung besonders ins Auge: Ein affenartiges Geschöpf mit Flügeln und unnatürlich abgewinkelten Beinen. Die Beschriftung darunter lautet: Bussard-Sumpfranze-Blauunken-Chimäre. Die Gerüchte, die man so manchem Magus der schwarzen Gilde nachsagt, hängen hier in theoretischer Form an der Wand.

Werkzeuglager (5)

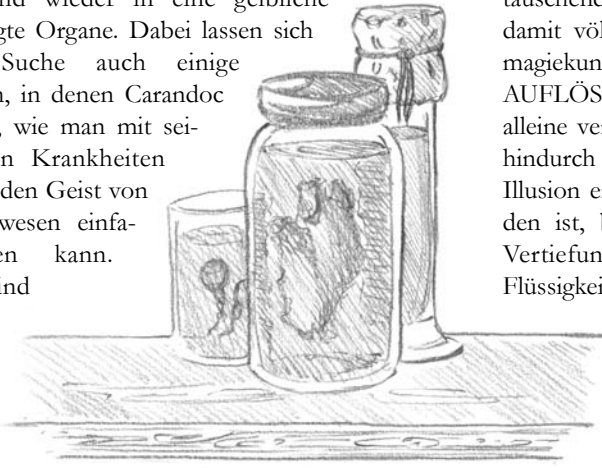
Abermals ist ein Raum nur durch einen Vorhang vom Gang abgetrennt. Hier lagern verschiedene Werkzeuge wie Hämmer, Sägen und Messer, außerdem einige Tücher, Laken und Baren.

Obduktionssaal (6)

Eine schwere Tür schützt den Raum vor ungebetenen Besuchern und dämpft die Schreie der Opfer (*Schlösser knacken* +6). Sollten die Helden das Schloss öffnen und dann den Türknauf berühren, wird ein REVERSALIS BAND UND FESSEL auf W3 Helden aktiviert (MU+(8-MR) um den Raum zu betreten). Diese simple, aber wirkungsvolle magische Falle wurde von Carandoc erschaffen und lässt sich dadurch umgehen, dass man die Tür einfach am Holz, und nicht am Türknauf aufdrückt.

Ein einzelner Tisch von knapp über zwei Schritt Länge steht zentral im Raum, wieder mit Blutflecken bedeckt. Auf dem Tisch befinden sich metallene Vorrichtungen, mit deren Hilfe man Menschen, Elfen oder Orks festschnallen und fixieren kann. In einer Ecke des Raumes finden sich zwei Kisten, eine bis zum Rand gefüllt mit anatomischen Zeichnungen des menschlichen Körpers, in der anderen befinden sich Überreste eines offenkundig menschlichen Skelettes und wieder in eine gelbliche Flüssigkeit eingelegte Organe. Dabei lassen sich bei genauerer Suche auch einige Dokumente finden, in denen Carandoc darüber spekuliert, wie man mit seinen Erkenntnissen Krankheiten heilen könnte und den Geist von intelligenten Lebewesen einfacher beherrschen kann.

Diverse Eimer sind mit Wasser, Alkohol oder Blut gefüllt (MU- und *Totenangst*-Probe).



Baderaum (7)

In dem sehr grob in den Fels geschlagenen Raum befindet sich eine Wasserquelle mit in den Boden gehauenen Rinnen und einem etwa zwei Schritt durchmessendem Becken. An den beiden seitlichen Wänden sind Bänke aufgestellt und ein Gwen-Petryl-Stein erleuchtet den Raum in gelblichem Licht.

Studierzimmer (8)

Das Studier- und Schlafzimmer von Carandoc, welcher jedoch nicht da ist, wenn die Helden dieses betreten. Die Wände sind von schwarzen Vorhängen verdeckt, in einer Ecke steht ein einfaches Bett, ein Nachttisch mit Kerze und Wasserkrug, ein kleiner Schrank mit dunklen Gewändern, einem Paar Stiefeln und einem paar Sandalen. Dominiert wird das Zimmer hingegen von einem großen Schreibtisch mit einem Stapel an Dokumenten und einem Schrank mit Folianten, Akten und Schriftrollen. Im Schrank finden sich unter anderem jeweils ein Exemplar von *Die Angst - Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen*, *Philosophia Magica* (einzelne Kapitel) und *Mensch und Nichtmenschen - ein phänotypischer Vergleich* (siehe **Magische Bibliothek**). Es lassen sich auch Notizen eines neuen Schriftwerks finden, an dem Carandoc gerade

schreibt, der *Magna Anthologica Carandocis*. In den Notizen sind einige anatomische Skizzen und Zusammenfassungen der *Summa Ethica Carandocis* und von *Die Angst* enthalten.

Schrank und Schreibtisch stehen auf einem schweren Teppich, was den Helden vermutlich nicht näher auffällt. Dieser ist jedoch nur Auslöser für eine magische Falle, die bei jeder Person außer Carandoc aktiviert wird, sobald sie den Teppich betritt, und so seine wichtigsten Schriften schützt. Der Teppich enthält jeweils drei Ladungen SCHWARZER SCHRECKEN (12 ZfP*) und SCHWARZ UND ROT (10 ZfP*), die beide gleichzeitig aktiviert werden.

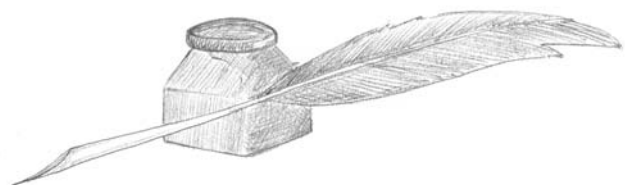
Schatz (9)

Ein mit Präzision in den Fels gehauener Raum, kreisrund und augenscheinlich völlig leer.

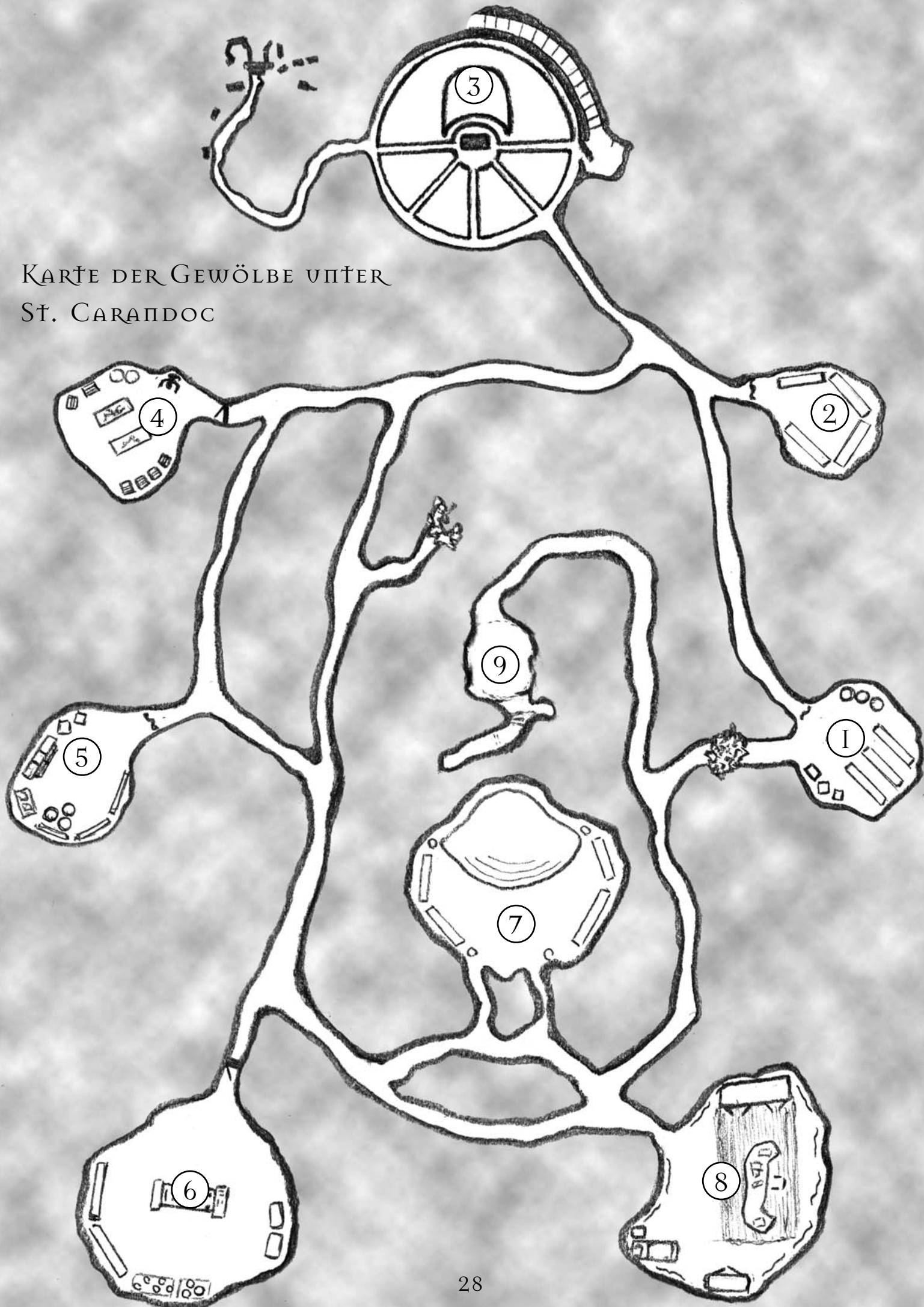
In Wirklichkeit gibt es auf der gegenüberliegenden Seite eine längliche Ausbuchtung, die mit dem Zauber BLENDWERK, der beim Öffnen der Tür aktiviert wird, von einer täuschend echten Felswand überlagert wird und den Raum damit völlig rund erscheinen lässt. Entweder beendet ein magiekundiger Held den Zauber mit einem ILLUSION AUFLÖSEN, die Gruppe wartet 2 Spielrunden, bis er von alleine verschwindet oder geht einfach durch die Felswand hindurch - so die Helden den Raum denn untersucht und die Illusion entdeckt haben. Sobald dieses Hindernis überwunden ist, blicken die Helden auf eine Felswand in einer Vertiefung und eine kleine Ampulle mit einer klaren Flüssigkeit: Ein Heiltrank (Qualität A). Dieser minderwertige

Heiltrank ist ein Köder Carandocs, mit dem sich eventuelle Einbrecher zufrieden geben sollen, in der Hoffnung, dass diese wieder mit der „Beute“ gehen. Die zweite Felswand ist nämlich ebenfalls nur eine Illusion (doppelte Wirkungsdauer), hinter der sich das eigentliche Ziel befindet.

Wird auch die zweite Illusion überwunden, zeigen sich in einer zuvor durch die „Felswand“ verdeckten Nische drei Holzkisten. In diesen finden die Helden vielen hundert Münzen. Diese unterscheiden sich merkbar von den Dukaten, die zu heutiger Zeit im Mittelreich im Umlauf sind. Abgesehen von dem Problem, eine solche Menge durch den Sumpf zu transportieren, folgt bei einer Probe auf Hüttenkunde +10 oder Metallguss +10 jedoch schnell Ernüchterung auf die Freude ob des neuen, vermeintlichen Reichtums: Die Münzen sind nicht nur ungewöhnlich, sondern es handelt sich um die berühmten Kaiser-Kunibrand-Dukaten, die - je nach Handelspartner - ungefähr ein Hundertstel des Wertes allgemein gebräuchlicher Dukaten haben, da sie aus einer Bronzelegierung bestehen. Die eine Seite der Münzen zeigt den Kopf Kunibrands im Profil, die andere das stilisierte Symbol Praios'.



KARTE DER GEWÖLBE UNTER
ST. CARANDOC



DIE FURCHEN DES UNRECHTS

Unabhängig davon, ob die Helden direkt nach ihren Erlebnissen in den Katakomben Carandoc oder einen der Mönche damit konfrontieren, oder ob sie dies zunächst verheimlichen und Carandoc es nach kurzer Zeit selbst hinausfindet, herrscht helle Aufregung im Kloster ob dem Tod Carandocs Schüler und man sucht Schuldige - welche für die Dualisten rasch gefunden sind: Die Helden!

Schnell bildet sich ein aufgebrachter Mob von mehreren Dutzend Gläubigen, der die Helden festsetzt

(Sollten es den Helden wider erwarten gelingen vor der erdrückenden Übermacht zu fliehen, können Sie später mit dem Abschnitt **Götzendämmerung** fortfahren.).

Während Escalada die schnelle Bestrafung der „Schuldigen“ fordert, verkündet ein nachdenklicher Carandoc, dass umgehend ein Prozess abgehalten wird - mit ihm als Richter, Escalada als Anklägerin und aufgebrachten Gläubigen als Publikum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seht, wie in Windeseile von einigen Gläubigen Tische und Stühle auf den Platz vor dem Versammlungsgebäude gebracht werden, Richter und Anklägerin ihre Plätze einnehmen, Fackeln entzündet werden und die Gläubigen, einen weiten Kreis um Euch bilden. Der Gong auf dem Dach des Gebäudes ertönt.

„Ihr, [Namen der Helden], seid im Namen der unfehlbaren Gerechtigkeit unserer Herren Praios und Boron angeklagt des zweifachen Mordes an Schülern des Klosters St. Carandoc! Um im Falle eurer Schuld nun ehrenvoll vor den unbarmherzigen Herren der Finsternis zu treten, frage ich euch als barmherziger und gerechter Friedensrichter: Bekennt ihr euch schuldig?“

Nachdem die Helden ihre Unschuld beteuert haben (falls sie sich aus irgendwelchen Gründen schuldig bekennen, kann nun mit Der Strafe fortgefahren werden), erteilt Carandoc Escalada das Wort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wir, die friedvolle und götterfürchtige Gemeinschaft auf St. Carandoc, haben die Leute dort als Gäste aufgenommen! Wir haben sie an unseren Gottesdiensten teilnehmen lassen, wir haben ihnen Unterkunft gewährt, wir haben sie auch mit Speis und Trank versorgt. Obwohl es völlig Fremde waren und sie nicht unseren Glauben teilen, haben wir sie behandelt, als wären sie ein Teil von uns. Das hat sich nun gerächt!

Die Fremden töteten, von blindem Hass getrieben, unsere geliebten Geschwister Althea und Marboriell! Ihre Körper, entsetzlich zugerichtet! Warum...? Gaben wir ihnen einen Grund...?

Nein, es kann nur ein Motiv geben, um unsere friedvollen Geschwister aus unserer Mitte zu reißen: Sie hassten uns! Sie verachteten uns! Ihr ein-

ziges Ziel kann es sein, unsere kleine, junge Gemeinschaft zu zerstören und wieder die niederträchtigen Irrlehren der anderen Kirchen zu predigen, unseren Geist zu manipulieren und dem wahren, dualistischen Glauben zu schaden!

Sie schreckten noch nicht einmal davor zurück, Prediger ihrer eigenen Kirchen draußen in den Marschen zu meucheln, um uns der Tat zu beschuldigen! Schaut in ihre Gesichter, schaut in ihre Augen! Ihr seht es! Sie verstehen uns nicht und wollen uns deswegen auslöschen!

Darum müssen wir die Fremden jetzt und ohne Gnade strafen, wie es uns Herr Boron mit all diesen Ketzern vormacht! Zweifel gibt es nicht! Sie sollen jetzt auf Dere einen grausamen Tod finden und in Boron Finsternis noch beißendere Qualen erleben! Richtet die Mörder mit aller Härte! Sie sind schuldig!“

Die sonst so ruhigen Dualisten reißen nun ihre Hände hoch und brüllen aus über hundert Kehlen „Schuldig! Tötet die Mörder!“, bis Carandoc die Menge zur Ruhe mahnt.

„Das weise Gericht gibt nun den Angeklagten die Gelegenheit nun ihre Unschuld zu beweisen. Sprecht!“

Die Helden können nun versuchen ihre Unschuld zu demonstrieren, nur wird dies freilich wenig am Urteil ändern: Die Dualisten haben ihre Meinung längst beschlossen und jeder noch kleine Zweifel durch die Helden wird mit scharfen Zwischenrufen Escaladas unterdrückt.

BEHÜTER DES IDEALS

Sobald die Helden ihre Rede gehalten haben, verkündet Carandoc sein lange feststehendes Urteil.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der alte Mann mit dem weißen Bart erhebt sich bedächtig und ihr meint ein leichtes Lächeln auf Escaladas Lippen zu erkennen.

„Beide Seiten haben nun ihre Argumente dargelegt und das weise Gericht sein Urteil gefällt. Ihr, Angeklagte, werdet verurteilt vor dem Antlitz unserer Herren Praios und Boron euer Strafe entgegen zu kämpfen. Ihr werdet in die faulige Brachwassergrube geworfen, wo ihr irgendwann vor Erschöpfung sterben werdet und euch erst dann die ewigen Strafe Borons erwarten!“

Noch immer umringt von den Gläubigen, wird die Heldengruppe von Carandoc und Escalada zu einer Grube geführt, die sich einige hundert Schritt entfernt vom Kloster befindet. In der Grube befinden sich ein Rohr und eine Pumpe, an welche die Helden gefesselt werden. Dann beginnt brackiges Wasser aus dem Rohr zu laufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im schwachen Schein der Fackeln seht ihr Carandoc, der am Rande der Grube steht. „Ihr müsst Pumpen, nur so könnt ihr ver-

hindern, dass das Wasser zu schnell steigt. Aber ihr könnt es nicht ewig verhindern...die Erschöpfung wird schon sehr bald an euren Körpern zehren, bis ihr das Wasser irgendwann nicht mehr aufhalten könnt...“ Auf Zurufe einer sichtlich zufriedenen Escalada machen sich die Dualisten auf den Rückweg zum Kloster, nur Carandoc verharret, bis die Fackeln in der Dunkelheit verschwunden sind.

„Ich weiß, dass Marboriel Althea umgebracht hat und ihr keine Schuld habt. Aber ihr müsst Sterben, damit die Gemeinschaft leben kann. Ihr sterbt für die Idee, für die Zukunft!“

Mit diesen Worten verschwindet auch Carandoc in die Finsternis...

Wenn die Helden so stark pumpen, dass der Wasserstand konstant bleiben soll, erhalten sie pro Stunde zwei Erschöpfungspunkte (**Basisregeln S. 114**) für die harte körperliche Arbeit und zwei Punkte für die widrigen Witterungsbedingungen. Jeder Erschöpfungspunkt, der über dem Konstitutionswert des Helden liegt, ist ein Überanstren-

gungspunkt, die die **BE** und **KO** des Helden um einen Punkt senkt. Hat der Held so viele Überanstrenkungspunkte wie seine normale Konstitution beträgt, bricht er erschöpft zusammen. Darüber hinaus lässt jeder Überanstrenkungspunkt den Ausdauerwert der Helden um zwei Punkte sinken. Durch eine Stunde Rast lassen sich zwei Erschöpfungs- oder ein Überanstrenkungspunkt abbauen, durch Schlaf das Doppelte.

Wie die Helden sich aus dieser misslichen Lage befreien, hängt von deren Kreativität ab. Denkbar wären, von Zaubern wie **HARTES SCHMELZE** oder **EISENROST** über die Fähigkeiten eines großen Entfesselungskünstlers bis hin zur brachialen Hau-Ruck-Aktion eines Helden mit unnatürlich erhöhter Körperkraft, eine ganze Reihe an gewöhnlichen und extravaganten Möglichkeiten. Lassen Sie auch ruhig schwer denkbare Lösungen zum Erfolg verhelfen, solange die Helden sich aus eigener Kraft befreien. Sterben soll die Gruppe hier natürlich nicht, allerdings dürfte es für Ihre Spieler wenig befriedigend sein, nur durch fremde Hilfe zu überleben.

GÖTZENDÄMMERUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwarze Wolken ziehen über den Nachthimmel und verfinstern das Firmament, als Ihr der Grube entsteigt. Das Kloster liegt verlassen in einiger Entfernung da. Über Euch verfinstert sich das Madamal, erste Regentropfen fallen und nur ein Lichtschein erleuchtet die Szenerie: Das oberste Stockwerk des Turmes sendet sein Licht aus wie der Leuchtturm von Al'Anfa. Vor dem Licht zeichnet sich die Silhouette einer gebückten Gestalt ab - er erwartet Euch.

Es sollte kein Problem darstellen in das Kloster einzudringen, die Bewohner sind vom Tagewerk und der aufregenden Nacht erschöpft in den Schlaf gesunken.

Einen Endkampf so zu gestalten, dass er den Höhepunkt des Abenteuers und einen krönenden Abschluss bildet, ist gar nicht so einfach, da die individuellen Anforderungen der Gruppe von uns schwerlich errahnt werden können. Wir können Ihnen, werter Meister, also nur Möglichkeiten bieten, die Sie Ihrer Gruppe auf den Leib schneiden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die schweren Flügel der Eichentür öffnen sich mit einem infernalischem Ächzen. Wie lange ist es her, dass Ihr diesen Raum im schönsten Sonnenschein betreten habt, wenige Stunden oder eine Ewigkeit? Sechs große Becken an der Peripherie des Raumes enthalten brennendes Öl, das ein schummriges Licht in die Ecken wirft. Im Zentrum der Feuer steht der alte Magier, und sein Stab scheint das Feuer aufzunehmen und hundertfach zurückzustrahlen

DER KRIEG IST DAS ENDE ALLER ABENTEUER

Ein Dracomagus wie Carandoc ist ein formidabler Gegner, auch wenn die Kampf magie nicht sein Spezialgebiet ist. Er kann Vorkehrungen getroffen haben, um Bedrohungen zu begegnen, und während die Helden noch Fortifex und Gardianum zu durchdringen versuchen, kann er schon den einen versteinert, den anderen beherrscht haben. Auch Verwandlungszauber beherrscht er; so kann er den Boden unter den Heldenfüßen zuerst verflüssigen und die Versackenden sodann einschließen.

STREIT DER WORTE

Wenn die Gruppe durch ihren Mut und ihre geschickten Nachforschungen Carandocs Respekt verdient hat, wird er versuchen, sie auf seine Seite zu ziehen. Er wird von seinen Plänen, seinem Leben und dem Kloster erzählen und alle Einwände der Helden zu entkräften versuchen. Besonders den Auserwählten, den er bereits beim Festessen zu ködern versuchte, wird er ansprechen.

Um die Argumentation des brillanten Magiers darzustellen, seien hier einige Anregungen gegeben:

Wissen der Helden: „Warum glaubt Ihr, die Wahrheit gefunden und mich als Scharlatan entlarvt zu haben? Ihr kennt die Wahrheit so wenig wie irgendein Mensch. Auch Ihr folgt Idealen, die Ihr nicht versteht, Herrschern, die euch benutzen, Göttern, deren Existenz ihr beweisen wollt anhand von Phänomenen, die Ihr nicht erklären könnt. Ihr seid genauso Gefangene in Eurer Welt wie die Dualisten in ihrer.“

Wohl der Menschen: „Ihr glaubt, sie vor mir retten zu müssen? Nie tat ich ihnen schlechtes. Ich habe ihnen ein Heim gegeben, eine Familie, Essen, Kleidung und medizinische Versorgung, und eine Aufgabe, an die sie glauben können. Und Ihr wollt sie aus dem Kloster herauszerren in eine Welt, die nur Verbrecher, Orks und Dämonen, nur Schmerz, Leid und Tod kennt. Ihr seid wahre Helden!“

Menschenbild der Helden: „Ihr glaubt, der Mensch sei der Götter liebstes Geschöpf? Er sei auserkoren, zu wissen und zu herrschen? Seid Ihr blind? Habt Ihr auf Euren Reisen nicht die Bauern, die Söldner, die Boronanger gesehen? Das Leben ist im Allgemeinen schmutzig, tierisch und kurz. Ich gebe meinen Jüngern Hoffnung, die sie sonst nicht hätten; ich gebe ihrem Leben Sinn!“

Das Recht auf Freiheit: „Wer ist schon frei? Jeder Leibeigene ist seines Ritters, jeder Ritter seines Königs, jeder König seines Gottes Knecht, und jeder Mensch ist seiner Gelüste Sklave. Ich habe den Menschen Freiheit gegeben! Sie sind frei von Armut, frei von Angst, frei von Zweifel, frei von Hass. Wollt Ihr ihnen das nehmen?“

Die Katakomben: „Ihr entsetzt Euch ob meiner Forschungen? Vielleicht war es falsch, sie zu betreiben. Vielleicht habe ich so vieles falsch gemacht. Auch ich bin nur ein Mensch, der irren kann. Helft mir, meine Fehler zu korrigieren! Erlernt mein Können und beschirmt das Kloster. Nutzt mein Wissen und teilt meine Macht, Euer Platz ist an meiner Seite! Gemeinsam können wir den Menschen Glauben und Hoffnung geben und diese kranke Welt heilen!“

Verantwortung für die Tode: „Ja, Ihr habt recht. Ich bin verantwortlich für vieles Schlechte, und nun seid Ihr dafür verantwortlich, dass ich gehen muss. Ich werde diese Welt verlassen, und Ihr werdet nun für diese Menschen verantwortlich sein, so wie ich vor Euch! Wollt Ihr meinen Platz einnehmen und mich in Frieden gehen lassen?“

DIES IST ERST DER ANFANG

Um den Helden einen würdigen Abenteuerabschluss zu präsentieren, aber dennoch Carandoc als Gegenspieler für künftige Abenteuer in der Hinterhand zu behalten, können Sie sich eines kleinen Kunstgriffes bedienen: Carandoc könnte nach seinem Tod, noch immer erfüllt von seiner Aufgabe, als ruhelose Seele im Kloster umgehen. Vielleicht sah er aber auch seinen möglichen Tod schon voraus und ließ deshalb ein junges Kind zu sich rufen, um sein Wissen zu bewahren. Er hat die Kunst der Mnemosynthese, einer Variante des Zauberspruchs Memorabilia Falsificari (Liber Cantiones S. 114) erforscht, mit der er die Erinnerungen des Kindes durch seine eigenen ersetzen kann. Während Carandoc sich den Helden entgegenstellt, flieht das junge Kind in den Sumpf. Vielleicht werden junge Abenteurer ihm eines Tages begegnen.

OHNE FÜHRUNG

Wie werden die Neuen Dualisten des Klosters St. Carandoc reagieren, wenn ihr spiritueller Führer tot und als Verräter entlarvt ist? Hier könnte die Stunde eines charismatischen Helden oder einer eifrigen Götterdienerin schlagen, um die verlorenen Seelen wieder auf den rechten Pfad zurückzuführen. Doch vielleicht lehnen die Helden Carandocs Vision auch nicht von vorneherein ab und führen sein Werk fort? Existiert das Kloster fort, vielleicht zu Ehren eines anderen Gottes? Was ist mit den dualistischen Geweihten? Aufgebrachte Dörfler könnten sie steinigen wollen; oder Escalada und ihre Gefährten hetzen die Dörfler gegen die Helden. Das Schicksal des Dorfes hängt vor allem von den Entscheidungen und Prinzipien der Helden ab, weswegen wir hier nur Vorschläge unterbreiten können. Sie, werter Meister, könnten jedoch ohne großen Aufwand eine kleine Kampagne um das weitere Schicksal von St. Carandoc stricken, sei es als Dualistenkloster, als friedliche Siedlung, die von den Thorwalpiraten bedroht werden könnte, oder als ein Zug der Enttäuschten, die ins südliche Svellttal zurückkehren wollen und vor den Orks geschützt werden müssen.

EPILOG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit dem ersten Vogelzwitchern erhebt sich die Praiosscheibe über den Horizont und flutet die nassen Wälder und Moore mit heller Wärme. Wie klein ist alles unter der Sonne, die majestätisch ihre Bahn zieht und auf Menschen wie Orks, Gläubige wie Ungläubige, gute Herrscher und böse Despoten scheint. Habt Ihr recht gehan-

delt, geht es euch durch den Sinn. Wie könnt Ihr euch anmaßen, entscheiden zu wollen, was der Wille der Götter ist, die so unglaublich mächtig und unfassbar weise und unbeschreibbar sind? Doch als die Sonne Eure Kleidung trocknet und Euren Rücken wärmt und ein Lächeln auf Euer Gesicht zaubert, vergeht der Zweifel und Ihr grinst Euch an. Welch ein Abenteuer! Und gewiss nicht das letzte...

ABENTEUERPUNKTE

Für das Abenteuer sind grundsätzlich 350 Abenteuerpunkte vorgesehen, die Sie - abhängig vom Verhalten der Helden - nach oben oder unten anpassen können. Zusätzlich bieten sich auch einige Spezielle Erfahrungen an, etwa für *Götter & Kulte*, *Orientierung*, *Philosophie* oder *Wildnisleben*. Außerdem kann die Sonderfertigkeit *Sumpfkundig* verbilligt erworben werden.



ΑΠΗΛΑΓ

DRAMATIS PERSONAE

CARANDOC CAVEPDISCH STÄIPER
MAGISTER MAGICA, DRACOMAGUS,
EHEMALS LEHRENDER DER HALLE DER
MACHT ZU LOWANGEN



Erscheinung: Carandoc ist ein gebeugter Greis mit schlohweißem Haar und schleifendem Gang. Weitgeschnittene Gewänder sollen seinen fehlenden linken Arm und seine Gebrechlichkeit verschleiern. Einzig seine seltsam farblosen Augen funkeln jung aus seinem Gesicht und mustern jedes Detail seiner Umgebung. Meistens ist er schlampig in weite Roben gekleidet und gibt nicht viel um sein Aussehen. Im offenen Gespräch verfällt er sofort in einen dozierenden Ton und hält hoch aufgerichtet lange wissenschaftliche Monologe, deren Sinn nur er selbst, und vielleicht nicht einmal er, versteht, doch gegenüber Fremden gibt er sich als charmanter und interessierter Gesprächspartner und kann meisterhaft eine Maske der Weltoffenheit und Freundlichkeit tragen.

Geschichte und Charakter: Carandoc wurde im Jahre 25 vor der Regentschaft des weisen Kaisers Hal in der Mark Greifenfurt als Sohn eines Schmiedes geboren. Schon früh fiel sein unheimliches Talent auf: er konnte Menschen seinen Willen aufzwingen, sie dazu bringen, ihm die Arbeit abzunehmen oder einen Heller zu geben. Als ein durchreisender

Magier im Dorf übernachtete, wandten sich die Eltern an ihn. Er nahm das Kind mit sich, in die Halle der Macht.

Viele Jahre lang saugte Carandoc alles Wissen auf, dessen er habhaft werden konnte. Seine Begabung und sein Wissensdurst machten ihm zum Jahrgangsbesten. Doch auch nach seinem Abschluss verblieb der junge Adept in der Akademie, stets begierig, seine Forschungen voranzutreiben. Bald erhielt er eine besondere Erlaubnis und vertiefte sein Wissen in einem Zweitstudium an der berühmtesten Akademie des Kontinents: Punin.

Er wurde zu einem kompetenten Verwandlungszauberer und Metamagier, doch in der Beherrschungskunst brachte er es zur Meisterschaft. Bei seiner Rückkehr aus Punin wurde ihm das Lehramt an der Akademie angetragen. Für längere Zeit lehrte und forschte er. Sein Werk Kraft und Grenzen des Geistes wurde zu einem Standardwerk der Beherrschungsmagie.

Schließlich drängte es den erfahrenen Magister, seinen Horizont zu erweitern und den Osten zu bereisen, insbesondere, da ihn die Antimagie interessierte, die es in Ysilia zu einer Blüte gebracht hatte. Seine Wege führten ihn auf das Schlachtfeld an der Ogermauer.

Der tausendfache Tod so vieler tapferer Soldaten in der Ogerschlacht ließen Carandoc zum ersten Mal bedenken, dass nicht nur die Vollendung im Zaubern erreichbar war, sondern dass auch der Zweck des Zauberns bedacht werden müsse. Hatte nicht der finstere Galotta die Oger beherrscht und gen Gareth geschickt? Könnte er selbst, Carandoc aus Lowangen, das Gleiche vollbringen? Aber aus welchem Grund? Weshalb war ihm seine Macht gegeben? Und was sollte er damit anfangen?

In diesen Jahren beschäftigte er sich viel mit Religion, ohne jedoch zu wahren Glauben zu finden. Dennoch entwickelte er seine eigene Moral, die er in der Summa Ethica Carandocis veröffentlichte. Sein Buch, das auf eine Neuordnung der gesellschaftlichen Verhältnisse in einer Magokratie mit einem Stand der Zauberer und Weisen und dem Rest des Volkes als Arbeitern hinauslief, wurde kurz nach seinem Erscheinen in fast allen Ländern verboten. Selbst die Schwarze Gilde, bedacht auf einen nicht zu schlechten Ruf, ließ jedem Exemplar des Buches eine Mahnung in Form eines bedruckten Beizettels zugeben. Als der Magistrat von Lowangen der Halle der Macht drohte, sie aus der Stadt zu verweisen, wie es Jahrzehnte zuvor bereits Greifenfurt getan hatte, sah sich die Spektabilität gezwungen, Carandoc aus dem Lehrdienst zu entlassen, nicht ohne ihm zuvor die Ehrung eines Dracomagus (Mit Wissen und Willen S.189) zuerkennen zu lassen.

In Brabak erreichte Carandoc schließlich das Angebot, sich dem Verfluchten Bethanier anzuschließen, doch er lehnte ab und arbeitete schließlich unter falschem Namen in Aranien

gegen die Borbaradianer. Die Eleven in Lowangen erzählen sich, er habe 4 mal 4 Attentäter auf Borbarad gehetzt, die ihr Ziel jedoch verfehlt haben sollen.

Doch dann erreichte ihn die Antwort der Borbaradianer: ein Dämon suchte ihn in einer dunklen Nacht heim. Als er nach Perricum gebracht wurde, hatte er nicht nur seinen linken Arm verloren, und die Farbe seiner Haare, sondern auch die kühle Überlegtheit seines Verstandes. Fünf Jahre blieb er in der Akademie der Austreibung, auch weil man es für ratsamer hielt, ihn auch ohne geistige Trübung dort zu behalten, ehe er nach langer Planung einen Wächter davon "überzeugte", gestorben zu sein, und in die Dunkelheit verschwand.

Dann begann er, seine alte Idee, sein magisches Utopia, zu errichten. Im Sumpf von Enqui nahmen seine Ideen Gestalt an, und er begann ein Netz zu spinnen, um seine Heilsidee zu verbreiten. Die enttäuschten Dualisten waren das perfekte Werkzeug, hart arbeitende Idealisten, die an ihrer Ideologie festhalten können wollten. Und so arbeitet er unermüdlich an seinem Modell einer besseren Welt...

Die meisten Menschen verachtet er als dumm und formbar. Insgeheim jedoch sucht er nach einem Verwandten im Geiste, nach einem Schüler und Nachfolger. Er hält seine andere, verletzte Seite verborgen, denn in seinem tiefsten Inneren ist Carandoc ein einsamer Mensch umgeben von Leuten, für die er eine bessere Welt zu schaffen meint und mit denen er deshalb nicht offen reden kann.

Zum Verständnis seines Charakters ist es elementar zu wissen, dass er zwar ohne Scheu nahezu alle erdenklichen Mittel einsetzen würde, um sein Ziel zu erreichen, dennoch aber selbstlos und zum vermeintlichen Wohl seiner Mitmenschen arbeitet, auch wenn ihm Rolle als auserwählter Hüter des selbst geschaffenen Parks für seine Menschen schmeichelt.

Geboren: 967 BF **Größe:** 1,73 Schritt
Haarfarbe: schlohweiß **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: Dracomagus, der Dere zum Wohle aller radikal umgestalten will
MU 13 KL 17 IN 14 CH 19 FF 11 GE 9
KO 9 KK 8 SO 10 (16 unter Dualisten)
LE 25 AU 28 AE 65 RS 1 GS 8 MR 9
Magierstab: **INI 10+W6 AT 12 PA 12**
TP 1W+1 DK NS

Vor- und Nachteile: akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer, Begabung für Merkmal (Herrschaft), Arroganz (10), Neugier (8), Wahnvorstellungen, Nachtblind

Wichtige Sonderfertigkeiten: Zauberkontrolle, Eiserner Wille I+II, Matrixverständnis, einige Stabzauber

Herausragende Talente: Stäbe 12, Überreden 12, Überzeugen 15, Götter und Kulte 16, Magiekunde 16, Philosophie 13, Sagen und Legenden 12, Staatskunst 12

Sprachen: Garethi (14), Bospranao (10), Isdira (10), Ologhajian (6), Rogolan (6)

Wichtige Zauberei: Analys 12, Bannbaladin 14, Fortifex 10, Gardianum 11, Hartes schmelze 10, Horriphobus 14, Memorabia Falsifir 18, Respondami Wahrheitszwang 14, Weiches erstarre 12, Zauberszwang 16.

ESCALADA ПОСТУРПА

CASTANYEDA VON FEYENQUE



Erscheinung: Escalada ist eine, an die 8 Spann hohe Schönheit, die ihr nussbraunes Haar zu einem langen Zopf gebunden hat. Ihre Augen funkeln in einem tiefen, hypnotisierenden Blau, ihre Mimik unterstützt Escalada durch ein Heraufziehen ihrer rechten Augenbraue. Früher hatte sie ein betörendes Lächeln, das sie jedoch seit der Dämonenschlacht nicht mehr gezeigt hat.

Im persönlichen Umgang ist sie eher scheu, schaut meist zu Boden und blickt nur selten schüchtern ihrem Gesprächspartner in die Augen. Predigt sie jedoch, steht sie plötzlich hoch aufgerichtet, und schickt lange, intensive Blicke, als wolle sie Widerspruch provozieren. Sie ist eine brillante Menschenkennerin und meisterhafte Rednerin, und es scheint, als könne sie die Gedanken der Menschen lesen. Dabei predigt sie immer auf die gleiche Weise: zuerst malt Escalada die materielle Welt in schönsten Farben, um dann Hässlichkeit, Vergänglichkeit und Sinnlosigkeit allen Weltlichen aufzuzeigen.

Geschichte und Charakter: Escalada wurde im Jahre 2 der Regentschaft des vergöttlichten Kaisers Hal als viertes Kind des Barons von Rosenthal geboren. Ihr Vater war ein Trinker, dessen Schulden die Familie verarmten, so dass sie mit 12 Götterläufen den Etilianern übergeben wurde.

Mit ihrem Mentor, Pater Wandred Walpensen, zog sie viele Jahre durch die Provinzen des Neuen Reiches. Sie lernte die Menschen einzuschätzen, die Macht der Rhetorik und die Kunst der Rhetonik, des andächtigen Schweigens. In ihrem achtzehnten Sommer brachte Pater Wandred sie in den Tempel des Boron in Punin, damit sie ihre Ausbildung vollenden und sich weihen lassen könne.

Nach drei Tagen und drei Nächten erfuhr Escalada einen

schrecklichen Traum, der von keinem ihrer Lehrer gedeutet werden konnte.

Beunruhigt wanderte Escalada rastlos weiter, gegen das Gefühl ankämpfend, vor ihrem Gott versagt zu haben. Als der dunkle Schatten auf die Ostlande fiel, zog Escalada mit Schwestern und Brüdern Etilias los, um Kämpfern und Verwundeten Trost zu spenden. Doch der niederhöllische Gegner machte keinen Unterschied zwischen Soldaten und Geweihten, Söldnern und Medici. Ein Zant zerriss zuerst ein Banner Landwehr, dann den alten Pater Wandred. Vom Schrecken gepeinigt, vor Entsetzen nicht auf seine qualvollen Schreie reagiert zu haben, floh Escalada, zum zweiten Mal versagt, ins Svellttal.

Nach ersten Kontakten mit den Dualisten erinnerte sie sich an alte Lehren ihres Ordens und sah eine Möglichkeit mit dem grausamen Leben zurechtzukommen. Schon bald brachten ihr rhetorisches Talent und ihr fanatischer Eifer sie an die Spitze des Lowanger Dualistenkultes. Dann traf sie Carandoc Stainer...

Geboren: 987 BF **Größe:** 1,78 Schritt
Haarfarbe: nussbraun **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: fanatische Hasspredigerin
MU 13 KL 15 IN 14 CH 16 FF 10 GE 11
KO 10 KK 9 SO 10
LE 28 AU 31 KE 24 RS 1 GS 8 MR 5
Kampfstab: **INI 10+W6 AT 9 PA 9**
TP 1W+1 DK NS

Vor- und Nachteile: Geweiht, Prophezeien, Wohlklang, Aberglaube (8), Arroganz (7), Moralkodex (Dualismus), Schlafstörungen

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 7, Menschenkenntnis 13, Überreden 8, Überzeugen 11, Geschichtswissen 7, Götter und Kulte 10, Heilkunde Seele 8

Sprachen: Garethi (11), Bospranao (7), Tulamidya (4), Rogolan (4), Thorwalsch (3)

Wichtige Lithurgien: Bishdariels Angesicht, Bishdariels Warnung, Etilias Gnade, Etilias Zeit der Meditation, Heiliger Befehl, Heiliger Lehnseid, Weihe der letzten Ruhestätte

MARBORIEL

Erscheinung: Ein unscheinbarer, junger Mann mit hellen, blonden Haaren, trägt auf dem Klostergelände stets eine dunkle Robe. Das einzig auffällige an diesem augenscheinlichen Durchschnittsmenschen sind die messerscharfen, blauen Augen, mit denen Marboriel versucht, jede mögliche Information seiner Umgebung aufzusaugen.

Geschichte und Charakter: Quen wuchs als einziger Sohn einer armen Bauernfamilie am Svellt auf, bis seine Eltern von einer marodierenden Orkbande ermordet wurden, nachdem der angetrunkene Vater Streit mit den Schwarzpelzen angefangen hatte. Kurz darauf wurde der angsterfüllte und heimatlose Quen von Carandoc aufgelesen,

der dessen magische Begabung erkannte und ihm zu seinem willfähigen Schüler Marboriel machte. Carandoc formte ihn durch gezielte Beeinflussung und magische Beherrschung zu seinem Anhänger, von der realen Welt verbittert, der zwar in Teile von Carandocs Plänen eingeweiht ist, für diesen jedoch nicht mehr als ein nützliches Werkzeug darstellt. Marboriel versucht die Dualisten im Kloster in ihrem Glauben zu bestärken, damit sie sich so vom kriegerischen, korrumpierten, restlichen Aventurien lossagen und in Zukunft Carandocs Visionen folgen werden. Ansonsten verbringt er seinen Tag auf Sankt Carandoc mit seinem Meister oder sorgt für einen zügigen Arbeitsablauf unter den Dualisten, um sie „vor Borons bitterer Strafe zu bewahren“. Während Carandoc jedoch auf eine Verbesserung der Welt durch seinen Utopismus abzielt, treibt Marboriel viel mehr die Abscheu der derzeitigen Zustände.



Zitate:

„Vielleicht ginge es Dere ohne Menschen besser...“

„Arbeitet gefälligt, faules Pack, oder wollt ihr nach eurem Tod etwa in Borons Halle schmoren?“

Alter: Mitte 20 **Größe:** 1,84 Schritt
Haarfarbe: hellblond **Augenfarbe:** hellblau
Kurzcharakteristik: manipulierter Zauberer mit Abscheu auf die aventurischen Zivilisationen
MU 13 KL 13 IN 13 CH 12 FF 11 GE 11 KO 10 KK 10
LE 28 AU 29 AE 39 RS 1 GS 8 MR 5
Orknase: INI 10+W6 AT 10 PA 7 TP 1W+5 DK N
Mengbilar: INI 10+W6 AT 15 PA 10 TP 1W+1* DK H
Vor- und Nachteile: Linkshänder, Arroganz 5, Rachsucht 5, Schwacher Astralkörper, Vorurteile (kulturschaffende Zweibeiner) 10
Wichtige Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Zauberkontrolle, Finte, Sumpfkundig

Herausragende Talente: Anatomie 8, Geographie 7, Geschichtswissen 7, Magiekunde 6, Philosophie 10, Staatskunst 7, Tierkunde 8, einige Sprachen und Schriften
Wichtige Zauberei: Armatrutz 6, Band und Fessel 7, Bannbaladin 9, Horriphobus 8, Ignifaxius 6, Imperavi 6, Schwarzer Schrecken 7,

*) Gelingt bei einem Treffer von min. 1 SP eine FF-Probe, setzt der Mengbilar, setzt er das Waffen- und Kontaktgift Kelmon frei (Wirkung: 4W6 SP, vollständige Lähmung/2W6 SP, FF, GE, KK halbiert; Beginn: 5 KR; Dauer: 6 SR; Stufe: 5)

ALTHEA



Erscheinung: Eine junge Frau, nicht viel mehr als zwanzig Götterläufe alt, mit blasser Haut, tiefschwarzen Haaren und einem stets mutlosen Gesichtsausdruck. Auf dem Rücken trägt sie tiefe Narben von Peitschenhieben.

Geschichte und Charakter: Althea wuchs, ausgesetzt vor einem Waisenhaus Tiefhusens, in den Wirren des Orkensturms auf. Nach einigen Jahren, die sie im ärmlichen Heim aufgezogen wurde, bekam sie ersten Kontakt zur Unterwelt Tiefhusens. Schnell wurden Taschendiebstahl und Einbrüche für das noch junge Mädchen zum Alltag, ebenso schnell kam Althea auch mit den herrschenden Autoritäten in Konflikt. Nachdem man sie zum dritten Mal beim Taschendiebstahl erwischte, verzichtete die königliche Garde auf das abermalige Auspeitschen und jagte sie aus der Stadt. Dort wurde Althea von Escalada aufgelesen, die ihr vom dualistischen Glauben erzählte und mit Pilgern in das Kloster Sankt Carandoc brachte. Magister Carandoc erkannte rasch den willensschwachen, aber intelligenten Geist und nahm sie als seine Schülerin auf. Die Skrupel, die Althea bei

Carandocs Visionen schnell zeigte, unterdrückte dieser, indem er sie mit Mengbiller Bannöl beherrschte. Nachdem Carandoc das Bannöl zu Neige gegangen ist, befreit Althea langsam ihren beherrschten Geist und versucht, ernüchtert von ihrem enttäuschendem Ausweg aus ihrem erfolglosem Leben, mit den ersten vertrauenswürdigen Fremden im Kloster Kontakt aufzunehmen.

LUTISANA ALIAS VITTORIA VINCETTA



Die in Grangor als Hexe verdächtige Lutisana lebte zwar die meiste Zeit ein zurückgezogenes Leben, sorgt nun aber, nachdem sie die Welt sehen wollte, für große Spiele, lustige Abende und leere Taschen. Die „Hexe“ ist in Wirklichkeit eine heimliche Geweihte des Phex, eine Mondschaten, und hört eigentlich auf den Namen Vittoria Vincetta. Sie hat wallendes rotes Haar, einen schlanken Körper, den ein grünes Kleid bedeckt, und wird stets von einem schwarzen Kater begleitet (siehe G&T-2004-Abenteuer **Im Zwielficht von Grangor**).

ΠΙΖΑ ΥΑ CΡΙΠΠΟΠΑ

Die junge Rahjageweichte ist eine gute Freundin von Lutisana: gemeinsam, so beschlossen sie, wollen sie die Dualisten wieder auf den rechten Pfad führen. Niza stammt aus verarmtem Almadaner Geschlecht und kann Freude und Heiterkeit in Ihre Runde tragen. Besonders gerne erzählt sie Geschichten aus ihrer Heimat oder trägt eine Ballade vor, die sie auf ihrer Laute begleitet. Der Tod Nizas in diesem Abenteuer wird den Helden umso näher gehen, Wenn Sie sie der Gruppe ans Herz wachsen lassen.



HINTERGRUND

DIE NATUR DES LOWANGER

DUALISMUS

Der Lowanger Dualismus ist im Svellttal und Teilen Andergasts verbreitet und verehrt Praios und Boron als Gegenpaar. Praios ist der Bewahrer allen Heils, Gott des Glücks, Bewahrer der Ordnung und für alles Gute verantwortlich. Boron (vereinzelt auch Phex) wird als Bringer allen Übels, Fürst der Finsternis und das Böse angesehen; er wird verehrt, um ihn milde zu stimmen und das Unheil zu begrenzen. Den restlichen Göttern des zwölfgöttlichen Pantheons wird fast keine Aufmerksamkeit geschenkt.

Die Gläubigen führen ein enthaltsames, göttergefälliges Leben. Im Vergleich zu anderen Glaubensgemeinschaften Aventuriens sind die Dualisten prude, sie trinken keinen Alkohol, verhalten sich gesetzestreu und sittsam. Außerdem versuchen sie fleißig zu arbeiten, demonstrieren durch Verzicht auf Priestergewänder oder teure Gotteshäuser ihre Sparsamkeit, in der Hoffnung von Praios dafür belohnt zu werden.

Trotz ihres Namens findet man in Lowangen allgemein wenig Dualisten, die beiden großen Glaubenszentren sind Gashok und das nördlich von Lowangen gelegene Dorf Neu-Lowangen.

Durch die Orkkriege hat so mancher Dualist den Halt an seinen Glauben verloren oder die engen Regeln "freier ausgelegt", da Rondras Schwertarm dem plündernden Ork unter Umständen mehr entgegenzusetzen weiß, als das fromme Gebet an Boron.

Zur Unterscheidung der Dualisten des alten Weges

(Lowanger Dualismus) und des neuen Weges (der Wahre Dualismus): Die dualistische Glaubensgemeinschaft ist seit jeher im Svellttal und den angrenzenden Gebieten stark vertreten. Der alte Weg kennt keine Geweihten, vielmehr wird die Gemeinde durch Mehrheitsbeschlüsse geleitet und die Glaubensregeln durch die Gemeinschaft ausgelegt und überwacht. Diese Diktatur der Mehrheit befindet sich seit dem letzten Orkensturm im Niedergang und vielerorts haben der Zwölfgötterkult oder Orkgötzenkulte die Mehrheit errungen. Die ungleich kleinere und radikalere Dualistengruppe des neuen Weges jedoch hat in den letzten Monden starken Zuspruch erfahren und hat nun wohl insgesamt an 400 Mitglieder, die vor allem in abseits liegenden Gehöften und Dörfern unter sich leben. In dieser Abspaltung ist die Gemeinschaft zu Gunsten eines spirituellen Führers entmündigt worden und beteiligt sich nicht mehr an Diskussionen und Verwaltung, sondern beschränkt sich auf die Arbeit. Außerdem gibt es im neuen Dualismus kein Eigentum mehr, dass nicht der Gemeinschaft des wahren Glaubens gehörte.

SUMMA ETHICA CARANDOCIS

Das 500 Seiten starke, in Leder eingebundene und überformatige Buch behandelt in einem ersten Teil die vom Autor beklagte Schlechtigkeit der Welt, die von Gewalt und Hass zerfressen sei und ihren Einwohnern nichts außer Angst und Schmerz zu bieten habe. Der zweite Teil beinhaltet Carandocs Antwort, einen utopischen Entwurf. Eine Magiekunde-Probe erschwert um 6 oder eine Rechtskunde-

Probe erschwert um 8 kann feststellen, ob das Buch einem Helden bekannt ist.

Der politische Entwurf von Carandoc Cavendish Stainer sieht eine dreigeteilte Gesellschaft vor. Der Großteil der Gesellschaft lebt unter einer alle Lebensbereiche beeinflussenden religiösen Ideologie. Jeder Einzelne hat diejenigen Aufgaben zu erfüllen, die ihn interessieren oder für die er sich eignet. Die Motivation fließt dabei aus der Religion, da man dafür arbeitet, sich für das gütige Jenseits des Herrn Praios würdig zu zeigen und die Qualen des Reiches Borons zu vermeiden. Krankheit und Tod in der diesseitigen Welt erklären sich entweder als Strafe Borons oder als des Praios Huld, da dieser den Sterbenden früher zu sich ruft. Im Jenseits erwartet die Unwürdigen Borons kalte Halle, die Würdigen das Paradies des Herrn Praios.

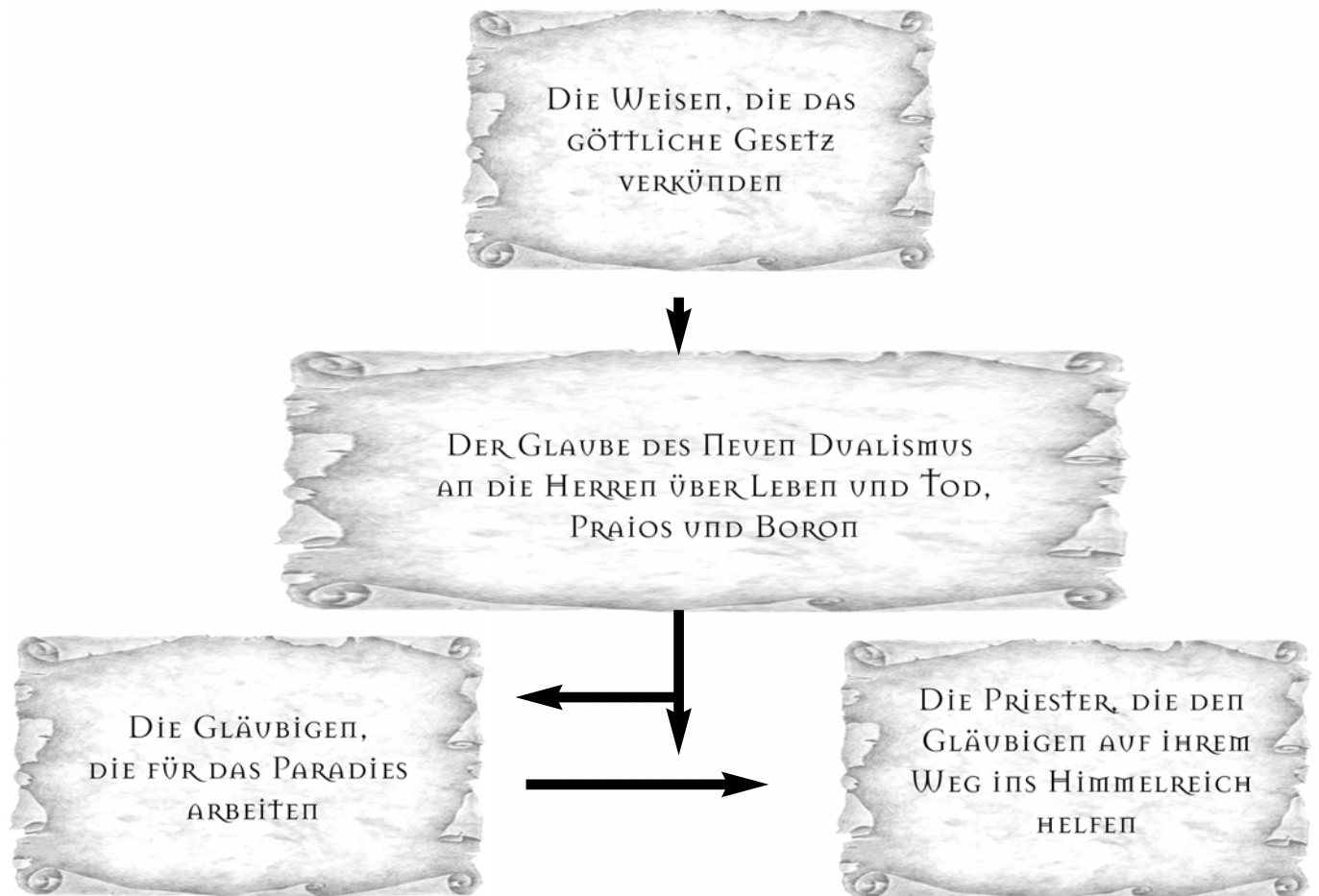
Die Priesterkaste führt die Gemeinschaft, teilt die Aufgaben ein, übernimmt Götterdienste und Seelsorge. Der Lohn für die aufopferungsvolle Arbeit der Priesterinnen und Priester

besteht in einem sicheren Platz im Paradies des Götterfürsten.

Das System basiert auf einem Gottesbeweis, der nach Carandoc durch die höchste Kaste, die Magier, erbracht wird. Dabei besitzen die weisen Magier, die als einzige die Konstruiertheit des „göttlichen Systems“ durchschauen, auch die Deutungshoheit über die Religion. Gottesbeweise sind Heilungen, Feuerbälle und allgemein Magie. Der Magierorden muss sich dabei streng von den anderen Kasten abtrennen, damit das Geheimnis hinter dem System, nämlich die nicht durch Praios gegebene Astralkraft, die gefälschten Götterbeweise und die erfundene religiöse Gesellschaft, gewahrt bleibt.

Der Sinn des neudualistischen Systems besteht nicht in einer Bereicherung der Magier, sondern in einem behaupteten besseren Leben für die Unwissenden, für die die Magier eine erfundene gute Welt schaffen, die ihnen die Angst vor dem Tod nimmt und einen Sinn in ihrem Leben stiftet.

CARANDOC'S UTOPIA



Lowanger Dualisten

Gashok, Praisestund, 17. Ronda 5 Valp

Bin endlich nach langem Marsch aus Thallop in Gashok eingetroffen, nun die Goetter wissen, wie lange ich durch das Gebirge irrte. Nach langem Hungern wahlte ich sofort in das naechste Gasthaus. Welch schlimmes Schicksal! In der ganzen Stadt fand ich kein Gasthaus, keine Taverne, keine Schenke! Die ganze Stadt ist merkwuendig: Die Leute lachen nicht und sind fuer diese warme Zeit in viel zu lange Gewaender gekleidet. Sie schauen mich schwarz an. Aber scheinen die ganze Zeit fleissig zu arbeiten. Wende noch morgen wieder abreisen.

Gashok, Abend, 17. Ronda 5 Valp

Familie Roggenfeldt ausserhalb der Stadt gewacht mit Nachtquartier und Eintopf. Trava sei gelobt! Der dicke Sal Roggenfeldt erzählte, was in der Gashoker umspukt. Ketzer! Es sind alles Ketzer! Wende sobald ich wieder in Gratenfels bin Mutter Maran aus dem Perainetempel alles erzählen. Diese Leute glauben nicht an die Goetter, wie es uns gelehrt wurde! Sie glauben nun an Herrn Prais und Herrn Boron. Boron moege es mir vergeihen, sie halten den Schweigsaamen fuer einen Gott des Boesen! Kann dies moeglich sein? Unheimlich ist es schon auf unserem Boronanger daheim, aber der Herr Boron wacht sorgsam ueber unsere Taten und unsere Traenue. Deshalb lachen diese Dualisten, wie sie sich nennen, auch nicht. Um Boron nicht zu veraengen. Ich habe zwar unsere stummen Diener Borons auch noch nicht lachen sehen, aber trotzdem gibt es

bei uns im Kosch Taverne und Bier. Besser ich frage daheim nach.

Krieg von Lowangen, zu oft der Stund, 22.

Ronda 5 Valp

Bin 4 Tage lang dem Weg nach Lowangen gefolgt. Gestern durch Neu Lowangen gekommen. Ebenfalls ein Dorf von Ketzern. Haben auf dem Marktplatz ein Gebet zu Boron gesprochen. Habe einen Handwerker gesagt, dass Boron nicht boese ist und die Menschen alle Zweifel ehen muessen. Wurde danach aus dem Dorf gejagt und bin nun mit Muehe entkommen. Schlafe nun in der Wildnis.

Greifenfurt, Praisstunde senkt sich ab, 19.

Efferd 5 Valp

Bin mit einigen Kaufleuten zusammen in Greifenfurt eingetroffen. Habe zuerst im grossen Tempel des Goetterfuersten gebetet und einem Diener Prais meine Entdeckung mitgeteilt. Er sagt, ich soll mich nicht mit diesen Leuten anfreunden. Habe ich nicht, wahlte aber keinem Geweihten widersprechen. Ich soll nun Busse tun, weiss nicht wie. Wende in Gratenfels Mutter Maran fragen.

Anousin Uffleggen

Erzaehlung:

Bericht verifiziert. Dualisten in der Tat erhaltene, fleissige Menschen. Verehren PRAIS als Gnechbuerger und PHEP als Fuersten des Unheils. Die anderen Goetter sind nicht unbekannt, finden dennoch leider kaum Beachtung. Achtung! Name inoffiziell. Wenig Dualisten in Lowangen.

Magistra Larissa von Rommily,
Rommily, 5. Phep, 2 Peraval

19. Phex

Bist nicht gekommen, diese verdammten Mönche

20. Phex

~~Phex~~

21. Phex

Sie seit ~~wieder~~ wieder weg, zum Glück haben sie
@ nicht gemerkt. Gut, dass ich die Karte gefunden
so kann ich mir ersparen wochenlang durch diesen
verdammten Sumpf zu irren.

Ich suche mir einfach ein paar Männer und
komme zurück, mal sehen ob diese Mönche
dann immer noch so dumm sind.



In diesem Kloster passieren schreckliche Dinge. Diese Dinge koennen nicht von den Goettern gewollt sein. Sucht auf dem Boronangen die Ruhestaette von Frajnja Heydenschlaag und seid dort, wenn die Glocke zur 11. Stunde der dunklen Nacht laentet.



100 Meilen

Skoth Sloch

Dunlach

Die Drei
Klageweiber

Enqui

Brack
Parkauki

Svellet

Tjolman

Joraani

Upval

FIRUNSWALL

Das Svelttal und das nördliche Mittelreich



TRAUM ODER WAHN

WENN DER TURM HIMMELSTÜRMEND WÄCHST,
WIRFT GLEIßEND LICHT DUNKLEN SCHATTEN ...
SCHON WANDERT ER, SCHON WÄCHST DAS DUNKEL,
UND TIEFE NACHT FÄLLT ÜBER SVELLTENLAND.
WER KANN DA HELFEN, WER TRÄGT DIE FACKEL?
IM FINSTEREN WIRKT HELDENHAND.



EIN GRUPPENABENTEUER FÜR DEN MEISTER
UND 3 BIS 5 ERFAHRENE HELDEN