



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-Abenteuerverwettbewerb im Sommer 2003 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenurm.de. Das Abenteuer ging für Alveran in den Wettbewerb und erreichte Platz 13.

Göttliche Erleuchtung

von Sebastian Willert

Kontakt: Belfionn@gmx.net

Mit Hilfe von Maximilian Hilger und Tobias Freudenreich.
Dank an alle Mitwirkenden im Expertenforum von www.alveran.org.

Für 3–5 Helden niedriger Stufen
Ort: Festum, Bornland
Zeit: zu beliebiger Zeit (33 Hal)

Göttliche Erleuchtung

von Sebastian Willert

Ein DSA-Gruppenabenteuer für einen Meister
und 3-5 Helden niedriger Stufen

Platz 13 beim DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb
Gänsekiel & Tastenschlag 2003

Mit Hilfe von Maximilian Hilger und Tobias Freudenreich.
Dank an Johannes Runge und alle Helfer im Expertenforum von www.alveran.org.

Komplexität (Meister/Spieler): mittel / mittel

Erfahrungsstufen der Helden: niedrig bis mittel

Ort und Zeit: Festum, Bornland zu beliebiger Zeit (33 Hal)

Zum Inhalt: Der Auftrag beginnt eigentlich ganz einfach. Nur ein Buch sollen die Helden ins Kloster vom Orden des Heiligen Hüters bringen. Doch mit dem Buch hat es mehr auf sich als sie ahnen und es wird die Helden in eine Welt voller Magie führen, die sie noch nie betreten haben... (und die sie dann gleich mal retten dürfen).

DAS SCHWARZE AUGER und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions. Dieses Abenteuer enthält teilweise nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ und zur Welt „Aventurien“. Bei Fragen zu diesem Abenteuer wendet euch bitte an:

Belfionn@gmx.net

Sebastian Willert, Eubestraße 9, 36160 Dipperz



Inhalt

Einleitung	S.3	Kapitel 4: Avantasia	S.22
Übersicht des Abenteuers	S.3	Das Ritual.....	S.22
Motivation der Helden	S.4	In Avantasia.....	S.23
Kapitel 1: In Festum	S.5	Der Weg zum Turm.....	S.24
Festum.....	S.5	Das Schlachtfeld am Turm.....	S.24
Die Taverne <i>Zum Bären</i>	S.5	Der „Weise“.....	S.24
Gäste im <i>Bären</i>	S.6	Auf in den Turm.....	S.25
Anjeschas Auftritt.....	S.6	Im Inneren des Turmes.....	S.26
Der Händler.....	S.7	Der Kampf im Turm.....	S.26
Am nächsten Morgen.....	S.8	Das Siegel.....	S.27
Reisevorbereitungen.....	S.9	Der Rückweg I.....	S.27
Kapitel 2: Die Reise	S.10	Sesidhbana.....	S.29
Die Reise – Übersicht.....	S.10	Die Vision.....	S.29
Tag 1.....	S.10	Wieder zurück zum Turm.....	S.30
Tag 2 und 3: Der norbardische		In den Katakomben.....	S.31
Händler.....	S.10	Der Kelch der Qualen.....	S.32
Tag 4: Das Duell.....	S.11	Der Rückweg II.....	S.34
Tag 5-9.....	S.12	Abschied von Sesidhbana.....	S.34
Tag 10: Rotaugen.....	S.13	Ausklang.....	S.35
Tag 11-15.....	S.15	Der Mühen Lohn	S.35
Kapitel 3: Das Kloster der Hüter	S.17	Anhang 1: Dramatis Personae	S.36
Das Kloster.....	S.17	Der Auftraggeber.....	S.36
Übersicht.....	S.17	Die eingebildete Heldengruppe.....	S.36
Ankunft.....	S.18	Die Gefangenen.....	S.36
Die Übergabe.....	S.18	Die Bewohner des Klosters.....	S.37
Im Kerker.....	S.19	Anhang 2: Die Geschichte Avantasias	S.38
In der Zwischenzeit.....	S.20	Anhang 3: Der Orden des Heiligen	
Ausbruchsmöglichkeiten.....	S.20	Hüters	S.39
Flucht.....	S.21	Anhang 4: Karten und Dokumente	S.39

Meisterinformationen:

Das Abenteuer basiert auf der Geschichte, die der Metal-Oper **Avantasia** von Tobias Sammet zu Grunde liegt. Zwar wurde sie der aventurischen Spielwelt stark angepasst und entfernte sich bei der Überarbeitung immer weiter von der Vorlage, dennoch können Sie die Musik durchaus als musikalische Untermalung des Abenteuers nutzen, wenn Ihnen und Ihren Spielern der Musikstil zusagt. Weitere Informationen zu **Avantasia** finden Sie unter www.tobiassammet.com und eine Übersetzung der Originalstory auf www.thomasnesges.de/avantasia/ bzw. www.thomasnesges.de/avantasia2/.

Zum Spielen ist natürlich die Kenntnis der Basisregeln Voraussetzung. Auch mit den erweiterten Zauber- und Kampfregeln sollten Sie und Ihre Spieler vertraut sein.

Darüber hinaus ist es von Vorteil, wenn Sie sich in der Regionalspielhilfe „**Rauh Land im hohen Norden**“ und der Spielhilfe „**Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**“ mit weiteren Informationen versorgen können.

Nun wünschen wir Ihnen einen hoffentlich unterhaltsamen DSA-Abend. Möge Phex die Würfel glücklich fallen lassen und Hesinde die Spieler mit ihren Geistesgaben segnen.



Einleitung

„Sei begrüßt Fremder, der du mir kein Fremder bist! Wisse, das ich alles über dich weiß. Ich trage unendliche Weisheit in mir. Da ich bereit bin, mein Wissen all jenen, die dessen würdig sind, mitzuteilen, könntest auch du zu gewaltiger Weisheit gelangen. Durch dieses Wissen hieltest du göttliche Macht in deinen Händen und das Wesen der Welt würde dir offenbar werden. Dein Geist wäre in der Lage die größten Rätsel des Limbus wie Kristall zu durchschauen, denn ich biete dir göttliche Erleuchtung.

Das wissen um die Geheimnisse der Schöpfung würde dich über alle Wesen erheben und dir die Kraft geben, sie nach deinem Willen zu lenken. Die einzigen Schranken wären die deiner eigenen Fantasie, doch wer die Antworten auf alle Fragen des Universums weiß und den Sinn von Sein und Werden durchschaut hat, dem sind keine Grenzen mehr gesetzt.

Nutze also deine Gelegenheit und du wirst den Schlüssel zum größten aller Mysterien in der Hand halten: Zur ewigen, unvorstellbaren, allwissenden und allumfassenden göttlichen Erleuchtung.“

- Aus dem Foliant der göttlichen Erleuchtung, Einleitung,
Autor und Entstehungszeit unbekannt

Übersicht des Abenteuers

Meisterinformationen:

Die Geschichte, die diesem Abenteuer zu Grunde liegt, beginnt vor rund 400 aventurischen Jahren, was Tausenden von Jahren in Avantasia, einer von Feenwesen bewohnten Globule entspricht.

Ein machtgieriger Druide gelangt nach Avantasia, schwingt sich zum Herrscher auf und lässt ein machtvolles und grausames Artefakt herstellen, den Seelenkelch. Daraufhin wird er von einem der Feenmänner in einem Turm eingesperrt, dieser wird verschlossen und der Eintritt für magische Wesen unabänderlich verwehrt. Befreit werden kann Fyndagyryon, so der Name des Druiden, nur mit Hilfe eines Siegels, das aber in acht Teile zerbrochen ist. Die Anhänger Fyndagyryons wollen ihren König natürlich befreien und jubeln den (magisch nicht begabten) Menschen die acht Teile des Siegels unter, zusammen mit der Versprechung durch die Befreiung Fyndagyryons unglaubliche, göttliche Macht zu erhalten, um sie so nach Avantasia zu locken.

Kein Mensch hatte jemals alle Teile und Fyndagyryon wartete deshalb vergeblich auf seine Befreiung und schwor Rache. Nun kommt aber die fanatische Praisogeweihte Aldare Marnion in den Besitz aller Teile - ausgerechnet durch

die Helden, die sie ihr im Auftrag des Händlers Jaakon Hjalmarew aus Festum bringen.

Aldare will mit der göttlichen Erleuchtung, die sie erfahren soll, die weltliche Herrschaft der Praioten wieder herstellen. Ohne zu wissen, dass sie großes Unheil beschwören würde, reist sie nach Avantasia.

Die Helden werden von ihr eingekerkert, damit sie ihr nicht in die Quere kommen. Doch nach einem Ausbruch folgen sie ihr in Begleitung eines Druiden namens Lugaid und eines Novizen mit Namen Felian.

In Avantasia müssen die Helden erst mal mit den veränderten Bedingungen zurecht kommen, bevor sie Aldare im letzten Moment daran hindern, Fyndagyryon zu befreien. Ehe sie aber wieder heimkehren können, um Felians immer noch eingesperrte Schwester Dhana zu retten, müssen sie Fyndagyryon erst noch seine Macht rauben, die er in Form von Sikaryan seiner Anhänger gewinnt, welches im Seelenkelch gesammelt wird. Dadurch retten sie gleichzeitig noch Felians väterlichen Freund Joacino, der genau wie Aldare dem Traum von der göttlichen Erleuchtung verfallen war.

Nach ihrer Rückkehr aus Avantasia steht nur noch die Befreiung Dhanas an.



Motivation der Helden

Meisterinformationen:

Lieber Meister, dieses Abenteuer beginnt in Festum, der drittgrößten Stadt Aventuriens.

Wie die Helden nach Festum gelangen liegt natürlich bei ihnen, aber falls Ihnen die Ideen ausgegangen sind, finden Sie hier einige Hilfen angeben:

Eine Möglichkeit ist natürlich, dieses Abenteuer direkt im Anschluss an ein anderes anzuschließen, das ebenfalls im Bornland spielte (z.B. „**Zeit der Ritter**“ oder einem Abenteuer aus der Box „**Rauh Land...**“), denn Festum dürfte höchstwahrscheinlich Dreh- und Angelpunkt von Reisen ins oder aus dem Bornland sein. Ebenfalls über Festum dürfte eine Gruppe reisen, die das jährliche Bardentreffen, das dieses Jahr in Norburg stattfand, besucht hat.

Ansonsten könnte ein Magier oder Kriegerheld von seiner Heimatacademie beauftragt worden sein, ein wichtiges Schriftstück, das Ergebnis einer Forschungsarbeit oder ein Artefakt nach Festum in die Halle des Quecksilbers, einen Tempel oder die Kavalierschule zu bringen.

Auch als einfache Eskorte für einen Handelszug oder an Bord eines Handelsschiffes könnten die Helden in die Handelsmetropole Festum gelangen, besonders wenn Sie nach der borbaradianischen Invasion spielen.

Und falls einer der Helden selbst aus dem Bornland stammt, dann ist ein Grund ja überhaupt kein Problem, denn schließlich muss jeder irgendwann mal seine Verwandten besuchen...

Generell sind alle Heldentypen geeignet, höchstens Elfen könnten sich im Bornland nicht sehr wohlfühlen (**Das Land an Born und Walsach**, S. 148) und Praiosgeweihte das Spiel eventuell stören.

Der größte Teil der Gruppe sollte offensichtlich zwölgöttergläubig sein, damit der Auftraggeber sie überhaupt anspricht. Eine einzelne Ausnah-

me in einer Gruppe sollte zwar möglich sein, stellt aber im Kloster ein nicht gerade kleines Problem dar.

Es empfiehlt sich, dass einer oder mehrere magisch begabte Helden mit von der Partie sind, um beim Bestehen der Aufgaben in Avantasia zu helfen, aber auch absolut unmagische Helden sind unabdingbar. Selbst Magiedilettanten besitzen zuviel astrale Kraft und könnten den Kern des ganzen Abenteuers zunichte machen. Ein etwa ausgeglichenes Verhältnis zwischen magisch begabten und unbegabten Helden eignet sich am besten.

Geschwisterliebe (Meisterinformationen):

Falls es die Hintergrundgeschichte eines der Helden zulässt und der Held oder die Heldin noch eine Schwester hat, die bisher nicht näher beschrieben ist oder deren Schicksal im Dunkeln liegt, könnte auch das der Aufhänger des Abenteuers sein. Von dem Drang getrieben, seine verschollene Schwester aufzuspüren könnte es den Helden ins Bornland verschlagen oder er hat seine Schwester zwar gekannt, aber seit ihrer beider Kindheit nicht gesehen. Nun suchen den Helden seit einiger Zeit seltsame Träume heim, in dem sie ihn um Hilfe ruft.

Wenn es tatsächlich möglich ist, einen Helden dermaßen in das Abenteuer einzubinden, ist es auf jeden Fall empfehlenswert. Zum einen wird es den Spieler freuen, wenn man auf seine Hintergrundgeschichte eingeht. Zum anderen gewinnt die Story des Abenteuers selbst an Reiz, wenn die Helden direkter involviert sind.

Als Meister sollten Sie diesen Fall aber vorher mit dem Spieler kurz besprechen ohne zu viel zu verraten, damit es nicht zu Problemen kommt, falls der Spieler die Figur der Schwester schon anders eingeplant hatte.



Kapitel 1: In Festum

Festum

Spezielle Informationen:

Die an der Mündung des Born ins Perlenmeer gelegene Stadt ist die Hauptstadt des Bornlands und beherbergt mehr als 27.500 Einwohner. Dementsprechend gibt es hier auch Tempel aller Zwölfgötter, Swafnirs, Rur & Grors, Rastullahs und Mocoschas.

Seine wichtige Position erreichte Festum vor allem auf Grund des (See-)Handels, und so prägen der große Hafen mit der Speicherinsel und viele Handelskontore das Stadtbild. Man denke nur an Stover Stoerrebrandt, der hier seinen Wohnsitz hat („hatte“ muss man wohl sagen, denn laut **Aventurischem Boten** 108, ist er mittlerweile nach Gareth umgezogen). Das Warenangebot kann fast wie in Gareth angesehen werden, wo es wirklich alles gibt.

Der Unterschied macht sich vor allem im Essen bemerkbar; auf der Speisekarte findet sich viel Fisch. Auch die vielen Matrosen und Seesoldaten sind ein Zeichen für die Lage der Stadt an der Küste. Charakteristisch für Festum sind die Stadtviertel, die sich in Kultur und Lebensweise der Bewohner sehr stark unterscheiden. Falls Sie mehr Informationen benötigen finden Sie diese in der Box **„Rauhes Land im hohen Norden“** (Das Land an Born und Walsach, Seite 128 ff.).

Allgemein wird im Bornland die mittelreichische Währung anerkannt. Daneben gibt es aber auch eine bornische Währung, die den Garethischen Münzen im Wert entspricht: 1 Batzen = 1 Dukaten, 1 Groschen = 1 Silbertaler, 1 Deut = 1 Heller.

Meisterinformationen:

Wirklich wichtig für dieses Abenteuer ist nur ein Ort: Die Taverne „*Zum Bären*“. Hier werden die Helden in Kontakt mit ihrem Auftraggeber kommen.

Taverne „*Zum Bären*“

Spezielle Informationen:

Die Taverne liegt in der Nähe des Hafens und zieht Publikum aus allen Gegenden Aventuriens

an, das zur Zeit in Festum weilt. Die Qualität ist relativ gut und für einen durchschnittlichen Preis können die Helden hier sowohl speisen als auch Zimmer mieten. Spezialität ist der Bornstör in Buttersoße mit Kartoffeln. Für einen Aufpreis von einem Groschen auf die Miete kann man die Bärennummer sehen, kommt man als Gast, so kostet es zwei Groschen.

Falls die Helden nicht hier sondern in einer besseren Herberge unterkommen oder bei alten Bekannten übernachten, so sollten sie von diesen zu einer Aufführung der „unglaublichen Barentanznummer“ Anjeschas eingeladen werden oder von Passanten hören, dass es für die heutige Vorstellung noch Plätze gibt, denn wer einmal etwas anderes als die üblichen Vorstellungen der Jahrmarktsbärenführer, die mit ihren Peitschen knallen und als Höhepunkt den Kopf in den Rachen des Bären legen, sehen will, der muss zu Anjescha kommen.

Wenn die rassige Schöne mit den wallenden schwarzen Haaren auftritt, mit nichts bekleidet als einem Lendentuch und etwas Kupferschmuck über den Brüsten, dann weiß sie, dass die Blicke nicht ihren zwei Schwarzbären gelten, die sie um Schrittlänge überragen. Eine Viertelstunde lang spielt sie bei ihren Auftritten die Geschichte von der Schönen und den Bestien: Tulamidische Tanzschritte und große Vinsalter Theatergesten wechseln mit Dressurakten, die jedem Neersander Beherrschungsmagier Ehre machten. Anjescha hat keine Peitsche und die Bären weder Nasenring noch Halskette. Ob Anjescha auf dem Rücken der Tiere eine Brücke macht, scheinbar unter den pelzigen Riesen begraben wird oder sich von ihnen bis zu den Deckenbalken emporheben lässt, es gibt niemanden im Publikum, der nicht jeden Augenblick um sie zitterte.

Ansonsten begegnen die Helden der mit Sicherheit auffallenden Schönheit Anjescha einfach auf der Straße und erfahren so von ihrem Auftritt. Welcher Held lässt sich denn bei so jemanden die Gelegenheit zu einem kleinen Flirt entgehen?



Meisterinformationen:

Anjescha ist eine Magiedilletantin, die den Zauber TIERGEDANKEN beherrscht. Damit kann sie die Bären natürlich besser dressieren, als ein Bärenführer mit seiner Peitsche. Sie verdient übrigens an dem Eintritt und dem gesammelten Geld. Die Wirte profitieren „nur“ von der Werbung, die sie der Taverne bringt.

Spezielle Informationen:

Der Schankraum der Taverne bietet Platz für eine kleine Bühne, auf der Anjescha allabendlich auftritt, neun kleine Tische für je 4-6 Personen und eine lange Tafel für mehr als ein Dutzend Leute. Links neben der Bühne befindet sich die Küche, rechts geht im Hintergrund die Treppe zu den Schlafräumen nach oben. Die Bühne wird dabei immer am besten ausgeleuchtet, damit auch ja keine Bewegung von Anjescha ungesehen bleibt. Der Rest liegt im Halbdunkeln und über jedem Tisch hängt eine kleine Öllampe, die einen gelben Lichtkegel auf den Tisch wirft. Die Wände sind mit Bärenfellen und zwei Gemälden der Festumer Flottenparade geschmückt.

Gäste im Bären

Spezielle Informationen:

Die kleineren Tische füllen sich im Laufe des Abends vollständig mit Seeleuten von weither, Händlern und allerhand Gästen aus Festum.

Am langen Tisch hat ein sewerischer Bronnjar mit seinen Freunden Platz genommen. Die anderen Tische können Sie nach Ihrem eigenen Belieben besetzen. Wichtig ist nur, dass die Helden an einem der kleinen Tische sitzen und an ihrem Nachbartisch ebenfalls eine Gruppe von Abenteurern, die lauthals mit ihren großen Taten angeben und dabei die teuersten Speisen und Weine zu sich nehmen, wie man deutlich am Nebentisch vernehmen kann. (Im Anhang 1 finden sie dazu ein paar beispielhafte Namen.) An einem anderen Tisch hinter den Helden sitzt ein Händler allein, der in Richtung der Helden starrt. Eine ausführliche Beschreibung des Händlers finden Sie ebenfalls im Anhang 1.

Meisterinformationen:

Lassen Sie hier einen typischen Kneipenabend folgen: Mit Würfelspielen, Trinken, Borndornwerfen (z.B. gegen die Gruppe von Abenteu-

ern am Nebentisch) u. ä. Außerdem könnten die Helden in Folge der auffälligen Prahlerei am Nebentisch selbst dazu gebracht werden, Anekdoten von früheren Abenteuern zum Besten zu geben. Wenn sie diese genauso übertrieben schildern, haben die Helden die Aufmerksamkeit auf sich gezogen, und es könnte ein kleiner Wettbewerb um die beste Heldengeschichte entstehen. So könnte zum Beispiel der Bronnjar dem besten Erzähler eine Tischrunde spendieren, damit sich dieser die vom Erzählen trockene Kehle wieder befeuchten kann.

Besonders wenn die Helden noch sehr unerfahren sind, werden die bewundernden Blicke sicher den Aufschneidern am Nebentisch gelten. Je nach Stimmung in Ihrer Runde können Sie in Person der Abenteurer vom Nebentisch auch Zweifel an der Erzählung der Helden, Spott oder Beleidigungen äußern, um die Motivation der Helden zu fördern. Ehe es jedoch zu einer Schlägerei kommen kann, folgt der Auftritt Anjeschas.

Ansonsten ist dies der Fall, sobald den Helden die Ideen ausgehen und es droht, langweilig zu werden. Lassen Sie während diesen Szenen ein, zwei Mal eine Bemerkung über den finsternen Mann in dem roten Umhang fallen, der in einer dunklen Ecke sitzt und scheinbar unablässig in Richtung der Helden blickt. Aber bei dem Geprahle tun das ja schließlich die meisten...

Mit einer gelungenen Probe auf GÖTTER&KULTE (+5) kann ein Held erkennen, dass es sich bei dem Umhang um die spezielle Kleidung eines bestimmten Praiosordens handelt. Hatte der Held schon einmal mit dem *Orden des Heiligen Hüters* zu tun, so ist die Probe nicht erschwert.

Anjeschas Auftritt

Allgemeine Informationen:

Plötzlich erhellt sich der Raum und auf der Bühne erstrahlen mehrere helle Lampen. Ein erstauntes Raunen geht durch die Gaststube und alle Köpfe fahren herum, um herauszufinden, was auf dem Tanzboden geschieht.

Dann verstummen die Stimmen jedoch schnell, denn Anjescha betritt mit leichten Schrittschritten und Drehungen die Bühne. Kleine goldene Schellen an ihren Fußgelenken machen die Musik zu ihrem Tanz, und das kleine Lendentuch und der schlangenförmige, kupferne Brust-



schmuck bieten Schutz vor neugierigen Blicken – nicht jedoch vor den Pranken und Zähnen der zwei riesigen Schwarzbären, die soeben auf einen kleinen Wink Anjeschas auf der Bühne erscheinen. Anjescha scheint ihnen ohne Peitsche oder Stock hilflos ausgeliefert zu sein, und aus dem leisen Zischen von Luft, die zwischen den Zähnen durchgezogen wird, könnt ihr entnehmen, dass auch andere diesen Gedanken hatten. Doch Anjescha zeigt keine Angst, im Gegenteil. Mit angehaltenem Atem verfolgt ihr nun, wie Anjescha unbefangen mit ihren Bären spielt und tanzt.

Ob sie auf ihnen reitet, einen Handstand auf ihren Köpfen macht oder sie durch kleine Handzeichen dazu bringt, auf den Hinterbeinen zu tanzen - ihr seid so fasziniert von der Darbietung, dass euch der scharfe Geruch der Bären kaum auffällt. Etwa eine Viertelstunde dauert das Schauspiel, doch euch kommt es vor wie zwei Minuten und ihr wendet kein einziges Mal den Blick von Anjeschas geschmeidigem Körper und den zwei schwarzen Bestien ab, bis sie die Bären nach dem Finale, bei dem sie von ihnen fast bis zur Decke der Taverne gehoben wurde, wegschickt und sich lächelnd vor dem begeistert klatschenden Publikum verbeugt.

Spezielle Informationen:

Nach der Vorstellung gibt Anjescha einen kleinen Beutel herum und die anwesenden Gäste werfen bereitwillig ein paar Heller oder Groschen hinein, um Anjeschas Mut zu würdigen.

Als der Applaus langsam abgeklungen ist und man sich an allen Tischen wieder den Gesprächen zugewendet hat, die jetzt meist ein neues Thema haben, steht der Mann in dem roten Umhang auf. Er hat dem Erzählwettbewerb vor Anjeschas Auftritt gelauscht und wendet sich nun der Gruppe zu, die er für fähiger hält.

Es liegt nun an Ihrem meisterlichen Entscheid, ob sie die Helden oder die Aufschneider als beeindruckender empfunden haben. Außerdem ist es sehr wichtig, ob die Helden in ihren Erzählungen ehrenhaft und göttertreu erscheinen. Wer sich mit der Praioskirche angelegt hat oder gegen das eine oder andere Gesetz, z.B. die göttergegebene Gesellschaftsordnung, verstoßen hat (beispielsweise ein entlaufener Leibeigener), wird für den Auftrag nicht in Frage kommen.

Der Händler

Allgemeine Informationen:

„Meine Damen, meine Herren: Gestatten sie mir dass ich mich vorstelle. Mein Name ist Jaakon Hjalmarew. Euren Erzählungen konnte ich entnehmen, dass ihr schon öfters euren Mut und eure Kampfkraft bewiesen habt. Ich glaube ihr seid genau die Leute, die ich suche, auch wenn mein Auftrag für euch sicherlich nur eine Kleinigkeit darstellt. Seid ihr interessiert?“

Alternative 1 (nur wenn die Helden den Geschichtenwettbewerb verloren haben)

Spezielle Informationen:

Mit obigen Worten spricht der Mann mit dem großen grauen Schnauzbart, der sicherlich schon sechzig Winter erlebt hat, die Gruppe am Nachbartisch an.

„Selbstverständlich!“, „Aber sicher!“ „Dann lasst mal hören!“

Mit ausschweifenden Bewegungen laden die Abenteurer den Mann zu sich an den Tisch ein und alle beugen sich gespannt vor um ihm zuzuhören. Leise erklärt er ihnen, was sie für ihn erledigen sollen und die Helden können nichts mehr verstehen. Kaum haben sie sich jedoch wieder ihren Bierkrügen zugewendet, wird es wieder lauter und der kriegerische Kerl ruft: „Was? Nur ein Paket sollen wir abliefern? Wollt ihr uns etwa beleidigen?“ - „Ja, aber es ist wi...“ „Für den Preis bewege ich mich nirgendwo hin! Nur 40 Dukaten, tss, tss tss“, unterbricht der Zwerg den Mann. „Aber ich dachte...“ versucht er es noch einmal, aber mit einem Grinsen im Gesicht klopf der Edle ihm kumpelhaft auf die Schulter und sagt: „Nein, nein, alter Mann. Für diese Aufgabe sucht ihr euch besser jemand anderen. Wir sind schließlich Helden, keine Botenjungen!“ Damit wendet er sich wieder seinen Kumpanen zu und beachtet den Mann nicht mehr. Dieser strafft sich, reckt stolz sein Kinn vor und schickt sich an, die Taverne erbost zu verlassen.

Meisterinformationen:

Hier sind nun die Helden gefragt. Sicherlich werden sie einem alten und ehrenwerten Mann nicht so schmachvoll gehen lassen wollen und den Angebern vom Nachbartisch ihr herablassendes Verhalten zurückzahlen. Außerdem sollten sie hier einen Auftrag wittern und sich



selbst als Boten anbieten. Schließlich sind sie echte Helden, oder wollen zumindest welche werden...

Daraufhin wird sich der Mann zögernd, aber dankbar zu ihnen setzen, sich noch einmal vorstellen und die Helden um Verschwiegenheit bitten. Er wird sie nach ihrem rechten Glauben fragen, denn nur wenn die Helden sich als zwölfgöttergläubig erweisen, wird er seine Situation schildern.

Dann erzählt er ihnen vom Orden des hl Hüters und dessen Aufgaben (siehe *Anhang 4*) und dass er ein Paket habe, in dem ein sicherlich gefährliches Buch eingeschlagen sei. Dieses sollen die Helden für ihn nach Karenow bringen und dort abgeben.

Er verspricht ihnen eine Belohnung von insgesamt 40 Batzen. Für einen einfachen Botenauftrag eine recht schöne Summe Geld. Zusätzlich ist er bereit 5 Batzen für die Reisekosten vorzustrecken. (Hjalmarew lässt auch noch ein wenig mit sich handeln, mehr als 50 Batzen und 5 Batzen Vorschuss wird er aber keinesfalls ausgeben.)

Er gibt den Helden eine Nacht Bedenkzeit. Wenn sie den Auftrag annehmen, sollen sie ihn am nächsten Tag in seinem Kontor in der Brückenstraße aufsuchen. Dort werde dann alles weitere geregelt. Anschließend verlässt er die Taverne *Zum Bären*.

Falls die Helden ihn an diesem Abend nicht von sich aus ansprechen, treffen sie ihn am nächsten Tag zufällig in der Stadt und er erinnert sich an sie, woraufhin er sie in sein Kontor einlädt.

Alternative 2 (wenn die Helden den Erzählwettbewerb gewonnen haben):

Meisterinformationen:

Sollten die Helden sich durch besonders spannende Erzählungen und große Heldentaten ausgezeichnet haben, dann fällt das Zwischenspiel mit den Aufschneidern einfach weg und der Händler wird sie mit den gleichen Worten direkt ansprechen.

Wenn die Helden dem Angebot Interesse entgegen bringen, wird Hjalmarew ihnen die Informationen geben, die im Abschnitt *Alternative 1* zu finden sind. Auch dann bietet er eine Nacht Bedenkzeit an und bittet die Helden ihm ihren Entschluss am nächsten Tag in seinem Kontor mitzuteilen.

Am nächsten Morgen

Allgemeine Informationen:

Als ihr am nächsten Morgen bei dem Kontor Hjalmarews ankommt, seht ihr, dass er ein reicher Händler sein muss, denn an Schmuck und Pracht mangelt es dem Kontor nicht -und schon gar nicht an Größe.

Die prächtige Tür des Kontors ist durch viele Schnitzereien und Silber- und Goldbeschläge verziert. Am rechten Flügel der Tür ist ein goldener Türklopfer in Form einer Sonne befestigt.

Spezielle Informationen:

Um Einlass in das Kontor gewährt zu bekommen, müssen die Helden den großen, goldenen Türklopfer in Form einer Sonne betätigen. Das laute Klopfen ruft sofort einen Diener auf den Plan, der die Helden in die Eingangshalle führt und nach einer kurzen Anmeldung gleich in Hjalmarews Arbeitszimmer vorlässt. Etwas später kommt er noch mal kurz rein und bringt etwas Wein für die Gäste.

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet Hjalmarews Arbeitszimmer und werdet sofort von einem freundlichen "Praios zum Gruße!" von dem Händler empfangen. Jaakon Hjalmarew sitzt an einem Schreibtisch aus dunklem, poliertem Holz, umgeben von allerlei Papierstapeln und losen Blättern. "Nun, habt ihr euch entschieden?" fragt er hoffnungsvoll.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden nun zustimmen, wird Jaakon Hjalmarew die Helden zuerst einer Art Prüfung unterziehen. In dem sie schwören müssen, dass sie Praios und die anderen Zwölfgötter ehren und fürchten und ihren Gesetzen folgen wollen, können sie ihre Eignung für den Auftrag beweisen.

Sollten die Helden tatsächlich einen Frevel gegen Praios begangen haben, und Hjalmarew nur notgedrungen auf ihre Dienste zugreifen, so müssen die betreffenden Helden erst im Praiostempel einem Geweihten ihre Schuld beichten und von ihm eine Buße auferlegt bekommen. (Von Geldspenden bis zu kleineren Diensten für die Kirche ist alles möglich. Vielleicht gilt auch gerade die Überbringung des Pakets unter gewissen Auflagen wie z.B. Fasten als Bußgang.)



Im Folgenden bespricht Hjalmarew mit den Helden die Reise und händigt ihnen auch eine grobe Karte mit der Reiseroute aus. Dann zeigt er ihnen auch das Paket, ein etwa 30x30 Finger breites und etwa 12 Finger hohes in eine Decke eingeschlagenes Bündel. Dieses verstaut er in einer passenden wasserdichten Kiste, die er mit seinem Siegel verschließt. Das ganze Paket wiegt ungefähr 10 Stein.

Er warnt die Helden davor, das Paket zu öffnen. Zum einen könne dies langwierige Folgen haben, wenn die Äbtissin des Klosters erfährt, dass die Boten hineingesehen haben. Zum anderen betont er, dass die falschen Verheißungen dieses Buches einen nicht so gefestigten Charakter, bzw. einen nicht sehr götterfürchtigen Charakter verlocken könnten. Ein Blick in das Buch und die Seele könnte verloren sein, oder der neugierige Leser versteht nichts von dem Inhalt und verliert langsam den Verstand. Am besten sei es also, das Paket unberührt bei Äbtissin Aldare Marnion abzugeben. Als Beweisstück, dass sie in seinem Namen unterwegs sind, hat Hjalmarew bereits ein Schriftstück zurecht gemacht, auf dem er ebenfalls sein Siegel angebracht hat.

Wenn alles geklärt ist, zieht Hjalmarew zwei Pergamente aus seinem Schreibtisch, auf denen er einen Vertrag vorbereitet hat (siehe *Anhang 4*). Darauf sind alle wichtigen Fakten des Auftrags festgehalten, sowie der Zusatz, dass den Helden keine weiteren Forderungen als der ausgehandelte Preis zustehen. Eine Abschrift behält Hjalmarew, eine gibt er den Helden mit.

Dieser Vertrag enthält keine Fallen oder Haken. Die Festümer nehmen es halt immer ganz genau, wenn es ums Geld geht und handeln einen Vertrag auch schon mal bis auf die kleinsten Zinsheller aus. Einen solchen Vertrag dann einzuhalten ist jedoch eine Sache der Ehre. So sind sie halt, die Pfeffersäcke...

Meisterinformationen:

Drucken Sie den Vertrag aus, wobei Sie die Anzahl der Linien der Gruppengröße anpassen sollten. Setzen sie während des Spiels den verhandelten Betrag für die Belohnung ein und lassen sie die Helden unterschreiben (oder drei Kreuzchen machen, wenn sie nicht des Schreibens mächtig sind).

Reisevorbereitungen

Spezielle Informationen:

Dieser Tag bleibt den Helden noch für ihre Reisevorbereitungen und Besorgungen, wofür sich besonders Storrebrandts Zeughaus eignet, in dem man fast alles finden kann, was für eine lange Reise benötigt wird. Spätestens am nächsten Morgen sollten sie aber aufbrechen, um das gute Frühlingswetter zu nutzen. Interessant könnte noch die Frage werden, wie man ein so sperriges, schweres Paket transportiert, aber mit Hilfe einiger Seile lässt es sich bestimmt an einem der Sättel befestigen.



Kapitel 2: Die Reise

Die Reise – Übersicht

Meisterinformationen:

Die Reise von Festum nach Karenow dauert 15 Tage zu Pferd. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden beritten sind (unter Umständen könnte Hjalmarew gegen ein wertvolles Pfand, z.B. eine magische/persönliche Waffe, auch Pferde verleihen, zumindest aber sollte er ein Packpferd zur Verfügung stellen, damit die Helden das Paket und ihr Gepäck, wie Zelt, Schlafsäcke usw. besser transportieren können). Wenn ihre Helden aber zu Fuß reisen, brauchen sie ungefähr eine Woche länger. Außerdem müssen Sie dann die Begegnung „Rotaugen“ entfallen lassen und die Begegnung „Das Duell“ abändern.

Der Vollständigkeit halber sei auch die Möglichkeit mit einer Reisekutsche oder einer bornländischen Kaleschka zu reisen erwähnt. Die Miete und Verpflegung der Pferde würde aber fast die ganze Belohnung kosten.

Um die Reise auszugestalten, haben wir einige Vorlesetexte für Sie bereit. Sie können die Reise selbstverständlich auch komplett ausspielen und einige weitere Begegnungen einbauen. Um die Reise durch das Bornland regionaltypisch zu gestalten empfehlen wir die Box „**Rauhes Land im hohen Norden**“.

Tag 1: Die Reise beginnt

Allgemeine Informationen:

Praios meint es gut mit euch und als ihr in der kalten, nebligen Frühe gen Rahja aufbrecht, tasten sich gerade die ersten goldenen Strahlen über den Horizont. Für einen Perainetag im Bornland ist es ein ausgesprochen angenehm warmer Tag und ihr könnt eure Reise genießen. Linker Hand sind die Dünen und Marschen der Garbelner Dünenküste für mehr als einen Tagesritt eure Begleiter, rechter Hand liegt das Perlenmeer glitzernd in der Sonne, auf dem hin und wieder majestätische, dreimastige Schivonen und dickbauchige Koggen vorbeiziehen.

Bei einer so unbeschwerter Reise vergesst ihr bald, was Jaakon Hjalmarew über das unheimliche Paket gesagt hat. Wenn es abends kühler

wird und vor euch die Lichter eines Ortes (Garbeln) auftauchen, kehrt ihr ein und setzt eure Reise am nächsten Tag ausgeruht fort.

Tag 2 und 3: Der norbardische Händler

Allgemeine Informationen:

Dieser Tag ähnelt noch sehr dem ersten. Das Geschrei der Möwen und das Rauschen der Wellen begleitet euch den ganzen Tag und die Landschaft hat sich kaum verändert. Nachmittags reitet ihr auf einen kleinen Weiler zu, in dem jedoch etwas besonderes los sein muss.

Im Gegensatz zu den Orten, die ihr bisher durchquert habt, sitzen hier nämlich keine alten Fischer vor ihren Hütten und flicken Netze. Keine Kinder toben über die Straße und auch Frauen, die die Beete vor den Häusern für den Sommer vorbereiten sind nicht zu sehen. Doch schon bald könnt ihr den Grund dafür hören. Ein reisender Händler bietet lauthals seine Ware an.

Spezielle Informationen:

Hier begegnen die Helden einem norbardischen Händler, der gerade seine Waren anpreist: Eimer, Kerzen, Schmierfett, Kleidung, Hüte, Zinnbesteck, Seife, Bjaldorner Waldschrat, Seil, eine Holzfälleraxt, Werkzeuge, Pelze usw. Besonders seine Talismane und Amulette hebt er hervor, die gegen Kobold- und Feenzauberei helfen sollen und er findet unter den abergläubischen festenländer Bauern und Fischern auch guten Absatz.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden näherkommen, wird er auch noch anderes anbieten, das die Bauern ihm sicherlich nicht abgekauft hätten: ein Langschwert, eine norbardische Molokdeschnaja, einen (angeblich) elfischen Jagdspieß, einen Heiltrank (+10 LeP). Den Bauern verkaufte er seine Waren zum normalen Preis (siehe **DSA Meisterschirm**). Den besser betuchten Helden versucht er jedoch die Dinge 10-20% teurer anzudrehen. Durch gutes Rollenspiel oder eine gelungene ÜBERZEUGEN-Probe +4 kann man



ihn allerdings wieder auf den Standardwert herabhandeln.

Auch den Helden versucht er Schutzamulette gegen Magie aus Bernstein oder göttergefällige Glücksbringer zu verkaufen, die ihnen später in der Feenwelt noch gute Dienste leisten können.

Dabei handelt es sich um allgemeine Schutzzeichen, wie z.B. ein goldenes Praiosauge, silberne Schwertanhänger, die die Kampfkraft erhöhen sollen, Fuchsschwänze als Glücksbringer und die präparierte Hand eines Kobolds, die den Träger gegen Feen und Koboldmagie schützen soll. Die Hand bietet auch tatsächlich Schutz vor magischem Schaden (RS: 2 gegen Kampfzauber durch eine Art GARDIANUM), allerdings wird ein Kobold, der diesen Anhänger am Hals des Helden erblickt, äußerst gereizt reagieren und dem Helden das Leben sehr schwer machen. [Falls Sie diese Möglichkeit in einem späteren Abenteuer ausspielen wollen, empfehlen wir ihnen den Vorschlag „Schalk im Nacken“ aus dem **Aventurischen Boten** 106, allerdings dahin gehend abgewandelt, dass der Kobold den Helden erst dann in Frieden lässt, wenn er ihm das Band mit dem Amulett vom Hals gelöst und es ihm fortgenommen hat.]

Auch ein bernsteinerner Anhänger in Form eines hesindegefälligen Sechsecks soll gegen Magie schützen. Ob er dies wirklich tut ist Ihnen als Meister überlassen und sollte nur dann der Fall sein, wenn der Held auch götterfürchtig handelt. Dies sollten Sie später in der Feenwelt Avantasia bedenken.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden gänzlich uninteressiert sind, können Sie ihnen doch zu einem Amulett verhelfen, in dem Sie von der nahen Kuhweide einen Hilfeschrei ertönen lassen. Ein junger Bulle ist durchgegangen und der kleine Almin, der die Kühe hüten sollte, rennt schreiend vor Angst davon, der Bulle dicht hinter ihm. Gelingt es den Helden den Bullen abzulenken und Almin so zu retten, ohne den für das Dorf wertvollen Bullen zu verletzen, schenken die Eltern des Jungen den Helden aus Dankbarkeit das sechseckige Schutzamulett, „da bei der Reise entlang des Überwals sicher viele gefährliche Kreaturen auf die Helden lauern.“

Meisterinformationen:

Achten Sie darauf, dass die Spieler sich nicht von Ihnen gezwungen fühlen, ein Amulett zu

erstehen. Sie sollen die Möglichkeit nutzen, wenn es ihrem Charakter entspricht, aber sie sollen keinen Verdacht hegen, dass sie dringend einen Talisman brauchen, wenn der Meister schon so drängt...

Allgemeine Informationen:

Am dritten Tag verlässt die gut ausgebaute Kronstraße gegen Mittag die Küste und zwischen Ozean und Straße liegt die große Mosse, eine bis zum Horizont reichende Fläche aus sich sanft im Wind wiegenden Schilfhalmern. Bis zum Abend, an dem ihr in Hinterbruch rasst, ändert sich dieses Bild nicht mehr wesentlich.

Tag 4: Das Duell

Meisterinformationen:

Auf dieser Etappe von Hinterbruch bis Ploetzungen kann folgende Begegnung eingebaut werden, um die ansonsten sehr ereignislose Reise aufzulockern.

Ungefähr zu dieser Zeit wird Lugaid von Aldare gefangen genommen und im Kloster eingesperrt. Dabei wird seine Ausgabe des Buches beschlagnahmt. Felian bekommt dies mit, wird neugierig und fängt an in dem Buch zu lesen, was ihm bei der Ankunft der Helden noch zum Verhängnis wird.

Allgemeine Informationen:

Am vierten Tag wendet ihr euch in Hinterbruchgen Firun um in Rivilauken auf die Walsachstraße zu stoßen. Nachdem ihr Jekdisit hinter euch gelassen habt und Praios bereits fast in eurem Rücken steht, erreicht ihr eine kleine Furt, die durch einen schmalen Bach führt. Eine hallende Stimme reißt euch plötzlich aus eurem Gespräch. Zwischen den gerade blühenden Trauerweiden erscheint ein voll gerüsteter, aber ärmlich erscheinender Ritter und fordert euch zum Zweikampf.

„Halt! Ich bewache diese Furt! Wenn ihr sie durchqueren wollt, müsst ihr mich zuerst im Lanzengang besiegen!“

Spezielle Information (bei gelungener SINNENSCHÄRFE +2):

Der Ritter hat an seiner Lanze einen rot-weißen Wimpel befestigt. An seinem geschlossenen Helm wippt ein zerrupft aussehender weißer



Federbusch und seine Rüstung weist schon einige Beulen auf. Auch sein Schild, der einen weißen Eber auf rot zeigt, hat schon deutliche Dellen und Kratzer. Sollten die Helden nicht schnell genug reagieren, hebt er auffordernd seine Lanze und wiederholt seine Forderung: „Wollt ihr nun herüber? Dann stellt euch zum rondragefälligen Zweikampf!“

Meisterinformationen:

Der Ritter wartet geduldig ab, bis sich einer der Helden zum Lanzengang vorbereitet hat. Es geht bei diesem Duell nur um Ehre, das heißt, wenn einer aus dem Sattel fliegt, hat der andere gesiegt. Falls die Helden keine Lanze dabei haben, deutet der Ritter mit seiner eigenen auf eine Lanze und einen Schild, die einige Meter neben den Helden für sie bereit stehen.

Wenn die Helden nicht bereit sind zu kämpfen, wird er ihnen zwar drohen und sie verwünschen. Anzugreifen verbietet ihm aber sein Ehrgefühl und seine Weichheit und deshalb können die Helden ihn einfach ignorieren und die Furt durchqueren.

Kommt es jedoch dazu, dass die Helden ihn ernsthaft in Überzahl angreifen wollen, wird er sich schnellstens aus dem Staub machen. Dann erhalten sie aber auch einen saftigen AP-Abzug (40 AP). Wenn sie es von vorneherein als Drohgeste anlegen, wird er ebenso reagieren. Den Helden bleibt aber ein Abzug erspart.

Die Werte des jungen Ritters:

MU: 13	KL: 9	IN: 11	CH: 11
KO: 11	GE: 12	KK: 13	FF: 12
LE: 30	Ausweichen: 8	AT: 14	
TP: 1W(Turnierlanze)	TaW Reiten: 7		

Weitere Werte sollten nicht erforderlich sein, da nicht auf Leben und Tod gekämpft wird. Falls Sie doch welche benötigen, orientieren Sie sich an einem Krieger der 0. Stufe.

Lanzengang (Meisterinformationen):

Natürlich muss ein Held zunächst das Talent LANZENREITEN beherrschen, um sich mit dem Ritter zu duellieren. Die Regeln hierzu finden Sie in „Mit blitzenden Klingen“ Seite 58/59. Der Ritter hat eine stumpfe Turnierlanze und ein erprobtes Pferd (also keine Erschwernis auf die REITEN-Probe).

Da es keine Mittelbande gibt, sind natürlich die REITEN-Proben zum Positionieren des Pferdes um 3 Punkte erschwert. Der Schaden ist ent-

sprechend der Regeln aus der 3. Spalte auf Seite 59 abzulesen.

Da der Platz vor der Furt nicht sehr groß ist, können beide Kämpfer maximal 10 Schritte Anlauf haben

Meisterinformationen:

Gewinnt der Ritter, fordert er von dem besiegten Helden den Namen sowie eine Waffe als Beweis seines Sieges, denn er will schließlich Ruhm erlangen. Außerdem verlangt er von jedem Helden einen Batzen, damit sie die Furt durchqueren können. Er lässt sich jedoch leicht auf 3 Groschen herunterhandeln. Sollte er jedoch verlieren und aus dem Sattel stürzen, wird seine Rüstung wohl wieder ein paar Beulen mehr haben. Mühsam rappelt er sich auf und zieht seinen Helm ab, wobei der Kopf eines Jünglings erscheint, der offenbar kaum älter als 18 Götterläufe ist und tapfer versucht die Schmerzen zu ertragen. Sein Grund, diese Furt zu bewachen, ist seine Armut. Eigentlich von adliger Abstammung, besitzt er doch nicht mehr, als das, was er am Leibe trägt, da er als viertes Kind von dem sowieso viel zu kleinen Stück Land seines Vaters nichts als Erbe erhielt. So versucht er nun, Ruhm und vor allem ein bisschen Geld zu sammeln, „um eines Tages ein berühmter Ritter zu werden, so wie der Ritter Rondramir von Jekdisit“ (**Das Land an Born und Walsach**, Seite 82). Da er seine Kriegerausbildung in Neersand nicht abgeschlossen hat, weil er von den anderen nur geneckt wurde und er davonlief, hat er seine bisherigen sieben Duelle alle verloren.

Allgemeine Informationen:

Nach diesem Zwischenfall erreicht ihr wohlhalten euer nächstes Etappenziel, Ploetzingen.

Tag 5-9

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Tag stoßt ihr in Rivilauken auf die Walsachstraße, die euch weiter entlang des Flusses bis nach Brinbaum am Rand der Rotaugensümpfe führt, das ihr nach weiteren vier Tagen erreicht. Mittlerweile hat sich das Wetter jedoch sehr zu euren Ungunsten verändert: Es regnet in Strömen und der Boden neben der Straße gleicht bald einem Sumpf. Dazu kommt noch ein sehr starker, kalter Wind, der an euren



Umhängen zerrt, Äste, nein ganze Bäume schüttelt und euch die Tränen in die Augen treibt. Die gerade erblühenden Bäume werfen ihre Pollen in den Wind und eure Kleidung ist bald mit einer klebrigen Schicht aus feuchtem, gelben Blütenstaub bedeckt. Kein Wunder dass ihr euch bald eine Triefnase holt.

Meisterinformationen:

Würfeln sie für den siebten und achten Tag für jeden Held einmal mit dem W20. Bei einer 20 erkrankt der betroffene Held nach dem langen Aufenthalt im Regen an Darmfraisch (auch Flinker Difar genannt, Stufe 1) und leidet an leichtem Fieber, Schwäche und Durchfall. Die Krankheit dauert 3-5 Tage, an denen die KO um 2 Punkte gesenkt ist und der Held W3 SP pro Tag erleidet. Bei 3 SP muss er zusätzlich noch einen Punkt Erschöpfung hinnehmen. Dies kann sich in den Ereignissen des 10. Tages bemerkbar machen (Kampfwerte neu errechnen!).

Tag 10: Rotaugen

Allgemeine Informationen:

Als ihr Brinbaum mit dem Ziel Treie verlasst und nun wieder auf der gut ausgebauten Kronstraße reitet, ist das Wetter immer noch stürmisch und ungemütlich. Kaum wart ihr in Brinbaum wieder einigermaßen trocken geworden, müsst ihr euch nun schon wieder mit Regen und Kälte herumplagen.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden nicht beritten sein, müssen sie die folgende Szene anpassen. Reisen die Helden mit einer Kutsche, so müssen sie wenigstens eines der Zugtiere ausspannen, um damit ein Stück des Stammes beiseite zu ziehen (siehe unten). Beim Wegrollen des Stammes kann dann eines der anderen Pferde erschreckt werden und die Kutsche mit sich reißen, bis sie im Graben landet und das Pferd sich wieder beruhigt. Bei diesem Ereignis wird die Kutsche heftig durchgeschüttelt und das Siegel an dem Paket könnte brechen. Reisen die Helden zu Fuß, ist das Packpferd betroffen und rennt wie unten beschrieben in den Sumpf, auch wenn ein Held versucht, es am Halfter zu halten.

Allgemeine Informationen:

Mitten auf der Straße liegt in etwa 70 Schritt Entfernung eine gewaltige Firunsföhre, die euch den Weg versperrt. Ihre Äste ragen soweit in den Himmel, dass an ein Überspringen nicht zu denken ist. Auch herum zu reiten könnte schwierig werden, da die Straße hier über einen kleinen Damm führt, der die Straße von dem stinkenden Sumpf abhebt. Rechts und links des befestigten Walles erstreckt sich baumbeständenes Sumpfland, das nicht sehr einladend wirkt.

Meisterinformationen:

Es ist sehr wahrscheinlich dass die Spieler hier von einem Hinterhalt ausgehen. Der riesige, alte Baum ist allerdings nur durch einen starken Wind vor zwei Tagen entwurzelt worden. Bei einer genaueren Untersuchung, für die die Helden allerdings erst mal absitzen müssen, lässt sich feststellen, dass der Stamm an mehreren Stellen gebrochen ist. Mit nur wenig Aufwand lässt sich mit einer Axt, einem Schwert oder einer anderen Hiebwaaffe und ein paar normalen Proben auf HOLZBEARBEITUNG der Stamm leicht vollständig durchtrennen. Mit Hilfe der Pferde kann ein so gelöstes Stück dann aus dem Weg gezogen werden.

Dabei kommt es jedoch zu einem bedauerlichen Zwischenfall, denn beim losziehen rollt der Stamm plötzlich ein wenig herum und die langen Äste peitschen einem der Pferde (am besten dem, das die Kiste mit dem Buch trägt) gegen die Hinterbeine, so dass es erschreckt aufwiehert und sich losreißt. Dann galoppiert es direkt in den Sumpf hinein und verschwindet bald hinter den Birken und Föhren die hier wachsen. Bei der nun folgenden Suche müssen die Helden mehrere FÄHRTENSUCHEN-Proben schaffen, um die Spur des Pferdes nicht zu verlieren. Da die Fährte aber meistens gut in dem schlammigen Boden erkennbar ist, kann man sie mit einer erfolgreichen +3 Probe wiederfinden, wenn man sie verloren hat.

Ein oder zwei Mal können sie eine IN+5 von den Helden verlangen, bei deren Misslingen sie bis zum Oberschenkel in einem Sumpfloch versinken. Für Helden mit der Gabe GEFAHREN-INSTINKT ist die Probe um den Wert dieser Gabe erleichtert. Mit einer KK+2 oder durch gemeinsame KK-Proben kann der Kamerad herausgezogen werden. Die nasse schlammige Kleidung bringt für die nächsten drei Stunden



einen Malus von -1 auf die Gewandtheit (evtl. Veränderungen der Kampfwerte beachten) und das stinkende Wasser in Schuh und Hose eine Verringerung des Charismas um 2 Punkte, bis die Helden sich das nächste Mal ausgiebig reinigen können. Außerdem erhöht sich die Gefahr, Darmfraisch zu bekommen (17-20 auf W20).

Bei dieser Aktion wird das Siegel am Paket brechen, was den Helden später noch zum Verhängnis wird. Wenn die Helden das Päckchen nicht explizit untersuchen, so bemerken sie nicht, dass das Siegel gebrochen ist.

Sind die Helden zu Fuß unterwegs und transportieren das Päckchen in einem Rucksack oder anders, so sollte beim Überklettern ein Ereignis passieren (hinfallen, hängen bleiben, etc), wobei das Siegel brechen kann. Auch hier gilt: dies geschieht ohne Kenntnis der Helden, wenn sie das Päckchen nicht untersuchen.

Allgemeine Informationen:

Langsam kämpft ihr euch durch den gefährlichen Sumpf. Dabei macht er einen recht harmlosen Eindruck, mit den gerade aufblühenden Borndotterblumen und den großen Flächen mit Flatterbinse. Quakende Frösche und umher-schwirrende Libellen erfüllen das Land mit ihrer Musik, doch dazwischen zeigt euch das Wiehern die Richtung, in der ihr suchen müsst.

Da bemerkt ihr auf einmal, dass sich das Wiehern verändert. Es wird lauter und schriller, bis es schließlich zu einem panischen Schreien ausartet. Ihr beschleunigt eure Schritte noch mehr, und schon nach wenigen Schritten erreicht ihr eine kleine Baumbestandene Insel.

Dahinter, auf einer feuchten, sumpfigen Wiese, die nur wenige Dutzend Schritte breit ist, seht ihr das gesuchte Pferd. Aus einer Wunde am Rücken fließt Blut. Angstvoll wiehern es inmitten einer Horde Sumpffranzen, die das verletzte Tier offensichtlich als leichte Beute ansehen und es mit Ästen und Steinen bewerfen, denn an das scheuende, mit den Vorderhufen strampelnde Tier wagen sie sich noch nicht nahe heran.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten versuchen das Pferd zu retten und die Rotaugen verscheuchen.

Schließlich brauchen sie das Pferd noch, zumindest aber die wertvolle Fracht, die es trägt.

Auf der Wiese befinden sich 3W6 Sumpffranzen. Scheinbar haben sie die Helden noch nicht bemerkt.

(Beim Kampf im Sumpf sind wenn vorhanden die Regeln aus **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** Seite 57 zu benutzen. Der Sumpf hat einen Wert von zwei.) Allgemein sind wegen des Untergrundes AT, PA, Ausweichen, GE und KK um diesen Wert erschwert, solange sich die Helden auf der Wiese befinden. Dazu kommen unter Umständen noch Mali von früherem Einsinken. Einem Held mit Geländekunde: Sumpfkundig bleiben diese Abzüge erspart.

Die Werte einer Sumpffranze:

Schulterhöhe: 7 Spann

MU: 7 AT: 9 PA: 4 INI: 6

LE: 25 RS: 2 TP: 1W+3 KO: 9

GS: 8 MR: -4 AU: 50

GW: 5 (als Gruppe bis GW: 12)

Wenn die Sumpffranzen unterlegen sind, d.h. wenn mehr als ein Drittel von ihnen tot oder bewusstlos ist, fliehen alle wie auf ein Kommando in den Sumpf. (Die neuen offiziellen Werte werden bald in der Spielhilfe **Zoobotanica Aventurica** erscheinen.)

Spezielle Informationen:

Nachdem ihr alle Ranzen umgebracht oder vertrieben habt, und ihr euch dem nervösen Pferd nähert, stellt ihr fest, dass es mit seinen Hinterbeinen bis fast zum Bauch in einem Sumpffloch feststeckt und die Vorderbeine keinen Halt fassen können. Das ist also der Grund, warum es nicht vor den Sumpffranzen davonlief.

Meisterinformationen:

Die Frage ist nun, wie die Helden das Pferd aus seiner misslichen Lage befreien können.

Hier ist das Improvisationsgeschick gefragt. Für gute Ideen sollten sie hier ruhig extra AP vergeben. Falls die Helden nicht auf eine rettende Idee kommen, können sie ihnen nach einer KLUGHEITS-Probe z.B. folgenden Tipp geben: Man kann dem Pferd trockene Äste oder eine Satteldecke unter die vorderen Hufe legen, so dass es auf dem sumpfigen Untergrund nicht wegrutscht und sich selbst herausziehen kann. Oder man redet beruhigend auf das Tier ein (sowieso eine gute Hilfe) und nähert sich ihm vorsichtig, um dann seine Hinterbeine mit den Händen ein wenig frei zu graben, bis es seine Füße aus dem Schlamm ziehen kann.



Spezielle Informationen:

Mit einer TIERKUNDE und einer HEILKUNDE WUNDEN-Probe lässt sich anschließend feststellen, dass dem Pferd nichts weiter fehlt. Am Rücken das ist nur ein Kratzer von einem Ast. Auch das Festsitzen hat dem Tier nicht geschadet. Allerdings ist das Pferd so verstört, dass man bis zum Ende der heutigen Etappe nur mit einer REITEN-Probe +2 auf ihm reiten kann. Notfalls muss man das Pferd eben am Halfter führen und die nächste Etappe zu Fuß zurücklegen.

Außerdem stellt ein Held, der nachsieht, ob das Paket noch gut befestigt ist, fest, dass bei der Flucht des Pferdes oder dem Kampf das Wachssiegel zerbrochen ist. (Mit einer NEUGIER-Probe können Sie feststellen, ob den Held ein Drang befällt, die Gelegenheit zu nutzen und sich den Inhalt mal genauer anzuschauen. Legen Sie ihm dann das Schriftstück aus der Einleitung vor.)

Allgemeine Informationen:

Durch diesen Zwischenfall habt ihr viel Zeit verloren. Diese gilt es nun wieder heraus zu holen, wenn ihr heute noch Treie erreichen wollt.

Meisterinformationen:

Die Helden haben durch das Beseitigen des Hindernisses und das Einfangen des Pferdes insgesamt etwa drei Stunden verloren. Wenn sie Treie noch erreichen wollen müssen sie schneller reiten. Wollen sie jedoch ein Nachtlager aufschlagen, erkrankt ein in den Sumpf gefallener Held zu 75 % am Flinken Difar (1-15 auf W20), da seine Kleidung nicht so gut trocknen kann. Außerdem ist die nächtliche Regeneration für alle um 1 vermindert, da es in dieser Nacht noch einmal besonders kalt wird.

Allgemeine Informationen:

Entlang der Brinna geht eure Reise weiter bis ihr Treie erreicht.

Tag 11-15

Allgemeine Informationen:

So langsam wird das Wetter wieder besser. Jedenfalls lässt der Sturm nach und der Regen hört auf, die grauen Wolken bedecken den Himmel aber immer noch.

Hinter Treie ist die Straße in einem schlechten Zustand und ihr kommt nicht sehr gut voran. Allerdings ist diese Straße auch das einzige Zeichen von Zivilisation, denn ihr reitet fast den ganzen Tag und seht keine Orte, bis ihr am Abend einen Rastplatz findet.

Auch die nächsten Tage laufen ähnlich ab, zum Glück strahlt die Praiosscheibe aber ab und zu durch die Wolken. Die Landschaft wird in den nächsten drei Tagen immer waldiger, und zwischen den hohen Stämmen der Tannen, die oft mit langen Bartflechten behangen sind und an Greisengesichter erinnern, wird es immer dunkler. Erst als ihr in Persanzig nach Karenow abbiegt, reitet ihr wieder über freie Ebene, doch auch hier ist es sehr einsam und ihr fragt euch bald, was die Mönche und Nonnen veranlasst haben mag, hier in der Wildnis ein Kloster zu gründen. Am Abend trifft ihr schließlich in Karenow ein, einer kleinen Stadt mit etwa 300 Einwohnern und einer Herberge, der „*Wanderers Rast*“, die direkt an der Straße liegt.

Meisterinformationen:

Wanderers Rast ist keine Herberge im eigentlichen Sinne. Vielmehr ist es ein Teil des Bauernhofes von Ischtan und Jella Elkensen, die den wenigen Gästen hier eine Unterkunft bieten. Es gibt hier vier Doppelzimmer aber keine Gaststube. Die Mahlzeiten werden mit der Familie in der großen Stube eingenommen, oder man geht in eine der zwei anderen Schenken am Ort, die „*Zum lustigen Karen*“ und „*Bier und Brannt*“ heißen. Die Zimmer sind recht teuer (7 Groschen), aber dafür ist der Meskinnes hier in Karenow äußerst billig (5 Kreuzer). Auf eine Frage, wie weit es denn von hier bis zum Kloster sei, antworten die meisten, dass es eindeutig zu weit sei, um heute noch weiter zu reiten, denn zwei bis drei Stunden sei man gewiss noch unterwegs. Außerdem sei es Nachts in den letzten Wochen nicht mehr ganz geheuer, denn der Geist des alten Zidon gehe in der Nähe der Henkersbuche um, seit er vor kurzem wegen Brandstiftung verbrannt wurde. [Dass er die Scheune nicht absichtlich angesteckt hat,



glaubte ihm niemand. Da er jedoch nicht bei der Tat direkt beobachtet wurde, hängte man ihn gnädigerweise und verbrannte nur die Leiche.] Also werden die Helden wahrscheinlich hier übernachten und können, sofern sie noch nicht wieder gesund sind, einen Heilkundigen aufsuchen. Dieser verlangt allerdings auch sehr hohe Preise (15 Groschen), obwohl er doch nicht mehr tun kann als abwarten zu empfehlen, es müsste in den nächsten Tagen wieder nachlassen. Wenn es schneller gehen soll, kann er auch einen Beutel Fenchel-Belmart-Tee für 4 Batzen anbieten.

Am nächsten Morgen weisen die Wirte den Helden nach einem ausgiebigen und langen

Frühstück gerne den Weg, der zunächst an der Henkersbuche, einer mächtigen silbergrauen Rotbuche vorbei, durch sehr dichten Tannenwald zum Kloster führt. Nach nur 1 ½ Stunden gelangen die Helden an eine kleine Rodung, in deren Mitte eine große einzelne Eiche wächst, wo zwei Männer in ziegelroten Kutten Holz hacken, und erreichen kurz darauf das Kloster-tor.

Vergessen Sie nicht, die Umgebung auf dem Weg ins Kloster zu beschreiben, denn die Lichtung wird sich im späteren Verlauf noch als handlungsrelevant erweisen.



Kapitel 3: Das Kloster der Hüter

Das Kloster

Meisterinformationen:

Das Kloster liegt in dichtem Mischwald etwa 2 Stunden nordwestlich von Karenow. Äbtissin Aldare Marnion gebietet hier über 5 Mönche, 3 Nonnen und 3 Novizen, sowie über 6 Ritter des Bannstrahlerordens. Diese sind zur Verteidigung des Klosters und seiner Bewohner zuständig. Wenn die Helden im Kloster ankommen, sind zwei der Bannstrahler und ein Mönch gerade unterwegs in Notmark, um dort einen verbotenen Gegenstand zu holen.

Das Kloster entstand auf den Überresten einer alten Burg der Theaterritter, die hier eine Bastion gegen die Goblins bauten. Nach einem Blitzschlag schwer beschädigt, wurde die Burg Opfer eines Goblinüberfalls. Da sie aber so zerstört war, zogen die Rotpelze weiter und die Burg stand lange leer. Erst vor 76 Jahren machte sich eine Gruppe des Ordens vom Heiligen Hüter auf, die Burg wieder aufzubauen und auf den Mauern des alten Rondratempels einen Praiostempel zu errichten. Auch Mauern und Bergfried wurden aus Angst vor Goblins und ähnlichem wieder aufgebaut. In dieser abgelegenen Klosterburg sammeln die Mönche und Nonnen die verbotenen Werke und verschließen sie so vor der Öffentlichkeit.

Übersicht

Meisterinformationen:

1. Tempel mit Sakristei

Der Praiostempel enthält eine Reihe Bänke, die im Kreis aufgebaut sind. Im Zentrum dieses Kreises steht eine Greifenstatue, die tagsüber von einem Oberlicht ins rechte Licht gesetzt wird. An der dem Eingang gegenüber liegenden Seite befindet sich die Sakristei, in der eine Unzahl ritueller Gegenstände, Weihrauch, Gewänder und ähnliches zu finden ist. Auch sie besitzt einen Ausgang.

2. Gemüse- und Kräutergarten

Hier baut Hüter Joacino mit Hilfe der Novizen Gemüse, Kartoffeln und ein paar Kräuter an, um die Ordensgemeinschaft zu ernähren.

3. Küche, Speisekammer, Versammlungsraum

Der große Saal (3a) bietet sicherlich 50 Personen bequem Platz. Die Tische stehen jedoch nur in einer Hälfte, die andere wurde durch dicke Teppiche abgehängt, um die Wärme im Winter besser zu nutzen. An der Kopfseite des Saales befindet sich ein großer Kamin, neben dem eine Tür zur Küche (3b) führt. Dahinter liegt die Speisekammer (3c).

4. Innenhof

Zwischen einigen Obstbäumen, die gerade das erste zarte Grün zeigen, steht der Brunnen des Klosters.

5. Durchfahrt

6. Gästezimmer

Ein Einzelzimmer (6a) für wichtige Gäste und ein Gemeinschaftsraum (6b) mit Betten stehen Gästen des Klosters zur Verfügung. Am Fußende jeden Bettes steht eine Truhe für das Gepäck. Hier finden die Helden auch ihre Ausrüstung wieder, nachdem sie aus dem Kerker ausgebrochen sind.

Im oberen Stockwerk des Hauptgebäudes befinden sich die Einzelschlafräume für die Mönche und Nonnen (insgesamt 20, zwei werden als Abstellkammer und Arbeitszimmer von Aldare Marnion genutzt), die recht karg eingerichtet sind, und das sonnendurchflutete Scriptorium, in dem die Mitglieder lesen, schreiben oder Bücher kopieren.

7. Wasch- und Baderaum

Zwei große steinerne Tröge, die als Badezuber oder Waschwannen verwendet werden, zwei Waschbretter und ein großer Kessel über eine Feuerstelle bilden das ganze Inventar. Daneben stehen außerdem zwei Eimer zum Wasser holen.

8. Krankenzimmer

Ein Zimmer mit zwei Betten, einem Waschbecken und einem großen Schrank voller Verbandszeug, Kräutern und Arztwerkzeug. Meistens werden hier nur Arbeitsverletzungen von Schwester Winja behandelt, aber auch Antidot und ein Heiltrank finden sich hier.

9. Stall für Pferde und Kleintiere, Heuschuppen

Der Stall hat 14 Boxen für Tiere. Davon sind bereits 9 belegt, als die Helden eintreffen: Von den vier Pferden der Bannstrahler, dem Reitpferd und den zwei Arbeitspferden des Klosters, sowie von zwei Kühen. An der Rückwand



befindet sich ein Hühnerstall mit 12 Hühnern. Unter dem Dach lagert nach dem Winter nur noch wenig Heu.

10. Werkstatt und Holzlager

Hier befinden sich allerhand Holzwerkzeuge und die Gartenwerkzeuge von Joacino, außerdem etwas Schmiedewerkzeug. Als Waffen lassen sich davon höchstens zwei schwere Hämmer, zwei Holzfälleräxte und ein Haumeser verwenden.

11. Latrinen

Ein Bretterschlag von etwa 6x2 Schritt, der innen durch zwei Trennwände dreigeteilt wird, dient als Abtritt. Die einzelnen Separees werden durch einfache Brettertüren mit geschnitzten Sonnen geschlossen, die sich durch Schieberiegel verschließen lassen.

12. Burghof

Der Burghof besteht aus festgestampfter Erde, nur ein gepflasterter Weg führt vom Tor zum Bergfried und zum Hauptgebäude, von dort noch zu den Latrinen. Nachts liegt der Hof im Dunklen, nur am Eingang des Hauptgebäudes, im Torhaus und der Wachstube brennen Laterne und durch einige Fenster scheint Licht heraus.

13. Bergfried mit Kerker, Bibliothek, Schatzkammer

Die Kerker befinden sich im Keller des Bergfrieds. Über eine Wendeltreppe erreicht man das Erdgeschoss, in dem sich das Zimmer der vier Bannstrahler und eine kleine Eingangshalle befinden. Die schwere Tür lässt sich öffnen, quietscht allerdings in den Angeln. In den oberen Stockwerken befinden sich (in dieser Reihenfolge):

- Die Waffenkammer, in der einige Waffen liegen (5 Langschwerter, 5 Streitkolben, 2 Äxte, 10 Speere, 4 Jagdspieße), die die Ordensleute benötigen um sich gegen wilde Tiere und herumstreunende Goblinbanden zu wehren.
- Die Bibliothek, in der viele verbotene Bücher lagern.
- Die Schatzkammer, die bis auf einige wenige Artefakte leer ist.
- Unter dem Dach schließlich eine Wachstube mit Feuerglocke.

Ankunft

Allgemeine Informationen:

Nachdem der Weg seine letzte Biegung gemacht hat, seht ihr vor euch das Tor des Klosters. Das wehrhaft aussehende Holztor aus dicken Steineichenbalken ist geschlossen, aber eine kleine Pforte darin wird gerade geöffnet. „Prais zum Gruße!“ ruft euch ein Mönch mit halblangen grauen Haaren und einer scharlachroten Mönchskutte, zu, „wer seid ihr und was wollt ihr hier?“

Spezielle Informationen:

Der Mönch Joacino hat heute Dienst als Pförtner. Nachdem die Helden das Schriftstück vorgezeigt haben und er sie nach ihrem rechten Glauben gefragt hat, werden die Helden eingelassen.

Helden, die sich als „Heiden“ erkennen lassen, werden im Kloster auf Schritt und Tritt von einem Bannstrahler begleitet und bewacht. Sollten sie ihre Religion verleugnen wollen, wird man sie einlassen. Rutscht ihnen dann jedoch z.B. ein „Bei Rastullah!“ heraus, werden sie umgehend in den Kerker geworfen.

Magiebegabte werden zwar misstrauisch beäugt, ansonsten aber nicht behindert.

Eine junge Novizin nimmt ihnen die Pferde und das Gepäck ab. Die Kiste mit dem Buch sollen sie jedoch sofort zu Äbtissin Aldare Marnion bringen, die sie im Scriptorium erwartet.

Die Übergabe

Spezielle Informationen:

Die Helden werden von Joacino an einen Novizen übergeben, der sie zu Aldare führen soll. Bei diesem handelt es sich um Felian, den die Helden hier also kennen lernen können. Bevor die Helden das Scriptorium betreten dürfen, muss Felian ihnen alle Waffen (Ausnahme: Dolche) abnehmen. Im Scriptorium wartet eine Überraschung auf die Helden. Die Äbtissin wartet am anderen Ende des Raumes, doch sie ist von vier mit Schwertern und Geißeln bewaffneten Bannstrahlern umgeben, die mit ihren reinweißen Gewändern zwischen all den in rot gekleideten Brüdern und Schwestern des Ordens hervorstechen.

„Prais zum Gruße! Herzlich willkommen hier in unserem bescheidenen Kloster. Ich bin Äb-



tissin Aldare Marnion. Was bringt ihr mir von Hjalmarew?" kommt sie gleich zur Sache. Wenn die Helden das Paket abgeben, wird sie es sofort prüfen und öffnen.

Dabei fällt ihr auf, dass das Siegel zerbrochen ist. Daraufhin wird Aldare sehr wütend und will wissen, warum das Päckchen geöffnet wurde. Wenn die Helden berichten, dass das Siegel nur durch einen Unfall zerbrochen, schaut sie sie prüfend an, um herauszufinden, ob sie die Wahrheit sagen, dann schimpft sie sie als Versager, Trampel, Barbaren und ähnliches aus.

Beim weiteren Auspacken stellt sie jedoch fest, um welches Buch es sich handelt. Sie wird noch böser, fragt ob die Helden hinein gesehen haben, als es sowieso schon offen war. Egal, was sie antworten, sie wird sie fürs erste in den Kerker stecken, bis sie sich vom kompletten Umfang der Sendung überzeugt hat und eine Entscheidung getroffen hat.

Hat ein Held hineingesehen und gibt dies zu, wird er außerdem zwei Peitschenhiebe (2* 1W-1 SP) auf die Haut, also ohne RS, erhalten. Versucht er noch zu leugnen muss er eine LÜGEN-Probe +10 ablegen, bei deren misslingen er zwar lügt, bei der Aldare aber schnell die Lüge entlarvt und ihn erst recht einsperren und Peitschen lässt (5 Schläge = 5* 1W-1 SP).

Meisterinformationen:

Außerdem besteht beim Anlügen der Praiosgeweihten eine 20% Chance (17-20 auf W20), dass der Held an Dumpfschädel oder zu 10% (15, 16 auf W20) an Raschem Wahn erkrankt. Schließlich sollte niemand so dumm sein, in Gegenwart gleich mehrerer Praiosgeweihter und in einem „Praios-Kloster“ zu lügen.

Merkmale des Dumpfschädels: Müdigkeit, Ermattung, Fieber, Triefnase, Husten, Heiserkeit, Kopfschmerzen; 1W-1 SP pro Tag, GE, AT, PA -2, KK-2, KO-3; Dauer: W3+2 Tage bei Bettruhe; sonst W3+4Tage; Stufe 4.

Merkmale des Raschen Wahns: 1.Tag: hastige, hektische Bewegungen, greift alles an; 2.-7.Tag: Koma, unterbrochen von Tobsuchtsanfällen; 8.-14.Tag: Genesung mit Tobsuchtsanfällen; 1.Tag: W6 SP, KL ½, 2.-7.Tag: 2W SP, bei Genesung: KL+1/Tag; Dauer: 14 Tage (bricht erst nach 3-4 tagen aus, also erst nach der Rückkehr aus Avantasia); Stufe 9; Gegenmittel: Der in Alkohol aufgelöste Blütenstaub der Lulanie; Fürbitte durch Geweihten.

Spezielle Informationen:

Die Bannstrahler werden die Helden abführen, die ihre Lage hoffentlich richtig einschätzen und sich nicht wehren. Denn ein waffenloser Kampf gegen die vier bewaffneten Kämpfer endet bestimmt nicht gut...

Auch alle Dolche und Zauberstäbe werden den Helden nun weggenommen und in Verwahrung genommen, bis der Fall geklärt ist.

Im Kerker

Spezielle Informationen:

Die Helden werden in einen großen Raum im Keller des Bergfrieds gesperrt, in dem bereits ein alter Mann gefangen gehalten wird. Ihnen werden die Hände (vor dem Körper) gefesselt und sie werden mit einem Seil um Oberarme und Oberkörper mit dem Rücken zur Wand angebunden.

Irgendwann wird auch noch Felian in den Raum gebracht, ein Moment, in dem etwaige Befreiungsaktionen schnell unterbrochen werden müssen.

Meisterinformationen:

Bei dem alten, bärtigen Mann handelt es sich um einen Druiden namens Lugaid. Er war in Besitz eines der Bücher und wollte es nicht den Praioten überlassen. Da Aldare das Buch aber unbedingt besitzen wollte, ließ sie Lugaid einerkern und nahm ihm das Buch ab. Lugaid weiß über Avantasia Bescheid, da er das Werk ausführlich studiert hat und Dhana ihm ihre Erlebnisse beschrieben hat. Er kann den Helden erzählen, was es mit den Siegeln auf sich hat, wenn die Helden ihm erzählen, was sie gebracht haben.

Er wird alles tun, um sie zu großer Eile anzutreiben, denn sollten sich die Verheißungen erfüllen und Aldare tatsächlich göttliche Macht erlangen, dann wäre eine erneute Priesterkaiserherrschaft nicht mehr ausgeschlossen, was Rondrianer in der Heldengruppe eingedenk der Schlacht im Drachenspalt und Magier wegen der damaligen Verfolgung sicherlich nicht begeistern würde.

Allerdings weiß er nicht, wie man genau nach Avantasia kommen kann, da ihm einer der Abschnitte ein Rätsel geblieben ist und Dhana nur spöttelnd geantwortet habe, er müsse das schon selbst herausfinden. Den Wortlaut hat er aber



noch genau im Kopf, da er sich diesen schon so lange darüber zerbrochen hat (siehe *Anhang 4: Das Rätsel*).

In der Zwischenzeit

Meisterinformationen:

Aldare untersucht den Inhalt des Päckchens und beschließt daraufhin, dass sie heute eine einmalige Gelegenheit hat, endlich nach Avantasia zu kommen, nachdem sie das letzte Siegelteil hat.

Felian, der die Helden in das Scriptorium geführt hatte, ging danach sofort wieder in die Bibliothek. Dort hatte er vor kurzem ein sehr interessantes Buch entdeckt, in dem er in jeder freien Minute liest... Bisher ist niemandem etwas aufgefallen, doch nun kommt Aldare, um die sieben Siegelteile aus den Büchern zu holen. Dabei erwischt sie Felian und fürchtet einen Mitwisser und Verbündeten Joacinos, den sie nur mitnimmt, weil sie vor dem alten Mann keine Angst hat, er aber noch besser über Avantasia Bescheid weiß als sie. Später will sie ihn loswerden. Felian wird von zwei Bannstrahlern ebenfalls kurzerhand ins Gefängnis gesteckt, ohne dass er recht weiß, warum.

Danach wird Aldare am späten Nachmittag aufbrechen, angeblich, weil sie nun dringend etwas erledigen müsse. Sie packt alle Teile ein und verlässt das Kloster in Richtung Karenow. Begleitet wird sie von den zwei Bannstrahlern und Joacino, der von ihr überzeugt wurde, dass von den Büchern keine Gefahr ausgeht.

Ausbruchsmöglichkeiten

Meisterinformationen:

Die Bannstrahler mögen zwar Krieger sein, aber vom Fesseln haben sie keine Ahnung. Zwar wissen sie, dass ein Magier mit Eisenhandschellen nicht gut zaubern kann und werden einen Spielermagier entsprechend behandeln (Zaubererschwernis von +5), aber wie man jemanden effektiv fesselt wissen sie nicht.

So haben die Seile, mit denen die Helden an die Wand gefesselt sind, zu viel Spielraum, mit einer GE-Probe und ENTFESSELN-Probe, kann man zum nächsten Gefangenen kriechen und ihm die Hände losknoten. Außerdem liegen auf dem Boden noch einige Tonscherben und die Steine an der Wand haben scharfe Kanten,

an denen man das Seil durchreiben kann und mit den Zähnen kann man es auch leicht bearbeiten...

Wenn die Helden sich so weit befreit haben, bleiben ihnen immer noch mehrere Möglichkeiten, aus der Zelle zu entkommen:

Sie können, wenn jemand am Abend als es bereits dunkel ist, Wasser und Brot bringt, hinter der Tür stehen und ihn überraschen oder sie können so tun als ob sie noch gefesselt wären und denjenigen, der ihnen Brot in die scheinbar gefesselten Hände drücken will, plötzlich angreifen.

Wenn sie noch gefesselt sind können sie die Hände in dem Moment um den Hals des Wächters schlingen und ihn würgen, bis sie die Schlüssel und sein Messer nehmen können, oder sie tun so als ob sie mal ihre Notdurft verrichten müssten, denn dafür müssen ihnen die Fesseln abgenommen werden und überwältigen dann den Wächter.

Spezielle Informationen:

Beim Ausbruch kommen die Helden an der einzigen richtigen Kerkertür des Klosters vorbei und können durch die Gitterstäbe eine junge Frau in erbärmlichem Zustand sehen. Auch Felian wird ihrer ansichtig und wird schreckensbleich als er seine Schwester Dhana erkennt. Lugaid berichtet, dass Dhana eine Bekannte von ihm war, eine Hexe, die ebenfalls ein Exemplar des Buches besaß. Da sie ein Exemplar des Folianten besaß, dessen Versteck aber nicht verraten wollte, wurde sie in die Gitterzelle gesperrt, wo sie wegen der eisernen Gitterstäbe nur schlecht zaubern kann.

Unter Folter verriet sie schließlich den Ort, wo sie das Buch versteckt hatte. Den Schlüssel zu dieser Zelle hat einer der Bannstrahler, die zurück bleiben, bei sich. Felian versucht sie zu befreien, doch die Gitterstäbe kann er ohne Schlüssel nicht öffnen und den passenden hat der überwältigte Wächter nicht dabei. Also müssen sie den Bannstrahler wohl suchen und dabei auch die Waffen wiederholen.

Ein Magier könnte mit einem FORAMEN für 2 ASP das Schloss zwar öffnen (ebenso ihre Handschellen) aber Dhana ist zu schwach, um die Helden auf einer Flucht zu begleiten. Wenn die Helden sie tragen wollen, so kann es ihnen gelingen, wenn Sie als Meister dabei mitspielen...

***Geschwisterliebe (Meisterinformationen):***

Falls Sie auf die zu Beginn erwähnte Option eingegangen sind, eine Schwester eines der Helden einzubauen, so wird Dhana die Rolle der verschollenen Schwester übernehmen.

Felians enge Bindung zu ihr wird dann nicht existieren, da ja einer der Helden das Ziel haben sollte, sie so bald wie möglich zu befreien. Sofortige Hilfe bleibt ihr aber auch in diesem Fall versagt.

Natürlich muss eventueller Widerstand gegen das Verlassen seiner Schwester auch bei einem Helden gebrochen werden, ähnlich wie es bei Felian der Fall wäre (siehe folgender Abschnitt *Flucht*).

Flucht

Meisterinformationen:

Zunächst müssen die Helden ihre Waffen wieder besorgen. Diese wurden in einer der leerstehenden Schlafkammern beim Scriptorium eingeschlossen (siehe *Übersicht: 6*), in die Felian auch zuerst die Waffen abgelegt hatte. Das restliche Gepäck befindet sich noch in den Gästerräumen, wo der Novize sie hingebraucht hatte.

Gestalten Sie nun eine heimliche Wiederbeschaffungsaktion, bei der die Helden mit Lugaid und Felian auf den Fersen über den Hof des Klosters und durch die Gänge des Hauptgebäudes schleichen müssen. Sparen sie nicht mit

SCHLEICHEN-, SICH VERSTECKEN- und SINNESSCHÄRFE-Proben und bauen sie Spannung auf, z.B. durch vorbeikommende Mönche, durch eine offene Tür, an der man vorbei muss, knarrende Türen oder Treppen usw.

Letztlich sollten es aber ohne größere Probleme gelingen, die Waffen und die sonstige Ausrüstung zurück zu erobern. Wenn die Helden nun Pläne für die Rettung Dhanas ersinnen, lassen Sie den Ausbruch auffliegen.

Spezielle Informationen:

Die Flucht wurde entdeckt. Plötzlich schlägt jemand die Alarmglocke auf dem Bergfried, Schreie hallen durch die Nacht und es bricht ein heilloses Durcheinander aus. Für die Helden wird es jetzt quasi unmöglich Dhana noch zu befreien. Sie können froh sein, wenn sie das Chaos nutzen können, um unbemerkt (mit Pferden oder ohne) aus der Klosterburg zu fliehen und möglichst schnell aus der näheren Umgebung zu verschwinden. Felian wird dabei nur sehr widerwillig mitkommen, er würde alles tun um seine Schwester zu befreien und muss von den Helden davon abgehalten werden. Erst nach einem Schwur bei Praios und den anderen Göttern, Dhana später zu befreien, wird er sich langsam beruhigen und mitkommen. Andernfalls hilft wohl nur sanfte Gewalt.



Kapitel 4: Avantasia

Das Ritual

Spezielle Informationen:

Nachdem die Helden in der Nacht aus der Nähe des Klosters geflohen sind, haben sie keine Zeit, eine Rast einzulegen, da Aldare bereits einen sehr großen Vorsprung hat. Unterwegs wird Lugaid ihnen noch die restlichen Informationen über Avantasia und die Siegel geben. Allerdings weiß er wie bereits gesagt nicht den Weg nach Avantasia, die Textstelle kann er aber wörtlich vortragen.

Mit einer gelungenen KL-Probe können sie den Helden ins Gedächtnis rufen, dass an der Stelle, wo die Mönche Holz gehackt haben, eine künstliche Lichtung entstanden ist, in deren Mitte eine gewaltige, uralte Eiche steht.

Eine Mandragora oder Alraune können die Helden entweder in Luguids Hütte finden, welche allerdings mehrere Tagesreisen weit entfernt liegt, oder in Karenow unter der Henkersbuche. Mit einer AG-Probe oder einer PFLANZENKUNDE+3 kann ein Held sich erinnern, dass Alraunen dort wachsen sollen, wo ein Mensch sein Leben bei einem Baum ausgehaucht hat (**Enzyklopaedia Aventurica**, S.66). Mit einer weiteren PFLANZENKUNDE +6 kann die unscheinbare Pflanze mit den schmalen, am Rande gezackten Blättern dort tatsächlich gefunden werden, oder Felian hilft mit seinem Wissen aus.

Bereits während der wenigen Stunden auf dem Weg nach Karenow und zur Lichtung zurück, wird deutlich, dass Lugaid sehr geschwächt ist. Deshalb wird er den Helden auch vorschlagen, in Aventurien zu bleiben und die Lichtung zu bewachen, um den Helden bei ihrer Rückkehr sofort mit heilenden Zaubern zur Verfügung zu stehen.

Sollte es den Helden gelungen sein, Dhana schon zu befreien, wird sie selbstverständlich in Luguids Obhut bleiben.

Meisterinformationen:

Lesen Sie den Spielern den Text „Das Rätsel“ aus dem Anhang 2 vor. Legen Sie es ihnen aber nicht vor, denn dann könnten sie es zu leicht durchschauen. Das richtige „Wort“ der Erleuchtung ist einfach der Spruch "Dieses ist der

Schlüssel zu meinem Land, dem Land in dem ich dir Weisheit schenken werde."

Haben die Helden den Ort und die Alraune gefunden, müssen sie nur noch die Hände an den Stamm legen, die Alraune gegen die Rinde drücken, die Worte sprechen und schon passiert etwas wunderbares...

Fast gleichzeitig ist auch Aldare nach Avantasia gelangt. Sie hatte keine frische Alraune zur Hand und musste erst in die Nähe von Persanzig reiten, wo sie eine bekannte heilkundige Kräuterfrau besuchte und von ihr eine Alraune erhielt. Da sie die Hütte der Frau erst am frühen Morgen nach einer Nachtruhe erreichte, ist sie nur wenige Sekunden vor den Helden aus Aventurien aufgebrochen, was in Avantasia aber einen Unterschied von einigen Stunden bedeutet.

Allgemeine Informationen:

Bis ihr alle Vorbereitungen getroffen habt, ist der Morgen bereits angebrochen. Die Sonne scheint zwischen den Stämmen hervor und auf der Lichtung um euch zwitschern munter einige Vögel.

Ihr schenkt diesem Naturschauspiel jedoch kaum Aufmerksamkeit, denn eure Konzentration ist ganz auf das vor euch liegende gerichtet.

[...Heldenaktionen...]

Dann berührt ihr andächtig den Baum und sprecht die Worte.

Kaum ist das passiert, beginnt dieser plötzlich von innen heraus zu leuchten. Ein warmes Licht dringt durch die Ritzen in der Rinde und bald wird es so hell, dass ihr die Augen verschließen müsst. Nach einiger Zeit wird das Licht wieder schwächer und ihr könnt die Augen wieder öffnen.

Noch immer liegen eure Hände an dem Stamm, doch die Umgebung hat sich komplett verändert. Wo vorher Bäume die Lichtung dicht an dicht umstanden erstreckt sich jetzt eine buntes, wogendes Blumenmeer in allen Richtungen und die alte Eiche, die eben noch von den ersten Knospen des Frühlings überzogen war, steht nun in prächtigem, satten Grün.



In Avantasia

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden in Avantasia ankommen, werden einige der Helden sich beobachtet fühlen. Bei genauem Hinsehen (normale SINNES-SCHÄRFE-Probe) entdecken sie die Ursache dafür: Kleine Blütenfeen von vielleicht einem Spann Größe flattern mit Libellenflügeln zwischen den Blumen umher und beobachten die Helden neugierig. Diese können ihnen auch den Weg ins Zentrum Avantasias weisen. Die Helden müssen immer in Richtung der Sonne gehen, die strahlend vom blauen Himmel scheint. Die Blütenfeen sind Fyndagyron gegenüber neutral gesinnt, da sie hier draußen noch nicht von seinem Einfluss betroffen sind. Sie können sich nicht sehr weit von ihren Blütenkelchen entfernen und kümmern sich wenig um anderes als ihre Spielchen und Tänze mit den Vilay, den grünhaarigen Baumgeistern. Sie können aber von Aldare und ihren Kumpanen berichten, die hier ebenfalls vorbei kamen.

Der Vorteil „Feenfreund“ kann sich hier, genauso wie in der folgenden Zeit in Avantasia mitunter als sehr hilfreich erweisen. Einzelheiten überlassen wir Ihnen als Meister.

Meisterinformationen:

Die Sonne steht tatsächlich immer an der selben Stelle über dem Turm. Dennoch gibt es hier Tag und Nacht. In regelmäßigen Abständen wird die Sonne dunkler und ändert sich zum Mond, der die Nacht ein wenig erleuchtet.

Spezielle Informationen:

Avantasia ist eine Globule, die nur über diesen einen Zugang nach Aventurien verfügt. Sie wird von Tausenden verschiedenen Feenwesen bevölkert, die alle gemeinsam haben, dass sie recht klein sind. Unter den Wesen sind viele Feen, die mit Schmetterlings- oder Libellenflügeln fliegen können, Wurzelbolde, denen Gras auf dem Kopf wächst, Blütenfeen, Quellnympfen und andere der Natur verbundene Wesen usw. Weitere Anregungen für die Lebewesen Avantasias finden Sie z.B. in „**Ronja Räubertochter**“ oder dem Film „**Kampf der Kobolde**“.

Menschenähnliche, die größer als 30 Finger sind, wird man hier nicht antreffen, wohl aber Einhörner, Zentauren und andere Fabelwesen. Darüber hinaus gibt es auch Tiere, die aufrecht

gehen und zum Teil sogar sprechen können, z.B. Otter, Käfer, Hasen, Waschbären. Diese Biestinger sind meistens recht harmlos.

Nachdem die Helden einige Schritte getan und sich noch weiter umgesehen haben, wird ihnen auffallen, dass auch sie nur noch etwa 30 Finger hoch sein können, wenn sie sich die Größe von Pflanzen und Tieren betrachten, die ihnen zumindest am Anfang ganz schöne Schrecken einjagen kann. Wie klein sind dann die Blütenfeen, wenn sie sich auch bei dieser Größe der Helden noch bequem auf ihre Handteller setzen könnten?

Auch die Pflanzenwelt Avantasias ist zum Teil von Leben erfüllt. So können die Helden zum Beispiel von einem uralten, knorrigen Baum mit einem runzligen Gesicht angesprochen werden, oder plappernde Löwenmäulchen beobachten.

Meisterinformationen:

Die Magie ist hier stärker als in Aventurien, deshalb dürfen magisch begabte Helden 2 zu ihren Regenerationswürfen hinzuzählen und Helden, die auf „natürliche“ Weise zaubern (Elfen, Schelme, Hexen...), erfahren auf alle Zauberproben eine Erleichterung von einem Punkt. Da es sich hierbei allerdings nicht um Kraftlinien handelt, können Helden mit der SF "Kraftlinienmagie" auch keine zusätzlichen Vorteile daraus ziehen.

Bei Zauberpatzern und Sprüchen mit viel ASP-Einsatz kann es übrigens häufiger zu erstaunlichen Nebeneffekten kommen.

Tatsächlich hat sich das Größenverhältnis geändert und die Helden haben in Avantasia, ebenso wie ihre gesamten Ausrüstungs- und Kleidungsstücke eine viel geringere Größe. Interessant ist, dass alle auf ein ungefähres Einheitsmaß zurechtgestutzt werden, das heißt ein Zwerg kann hier genauso groß sein, wie ein hünenhafter Thorwaler. Im Unterschied zu den recht filigran und zerbrechlich erscheinenden Feen, bleiben die robusteren Helden aber bei voller Kraft. In ihrer kleinen Gestalt besitzen die Helden immer noch ihre normale LE und AE. Der Schaden, den Waffen anrichten und der RS und die BE von Rüstungen wird jedoch um 2 gesenkt, da z.B. die Dicke des Kettenhemdes und das Gewicht eines Schwertes abnimmt.



Der Weg zum Turm

Spezielle Informationen:

Je näher die Helden dem Turm kommen, umso deutlicher sind die Auswirkungen der Beherrschung durch Fyndagyriion zu spüren. Die Wesen sind nicht mehr gleichgültig eingestellt, immer stärker wird der Hass in ihnen auf Fyndagyriion. Darüber hinaus treffen die Helden auch immer öfter auf trauernde Feen, die erst vor kurzem einen der ihren an Fyndagyriion verloren haben.

Dass hindert sie jedoch nicht daran, mit den Helden ihre Späße zu treiben. Ihr Sinn für Gut und Böse hat eben nicht viel mit aventurischen Vorstellungen gemein. So werden die Waffen der Helden zum Teil unbrauchbar, da am Griff des Schwertes keine Klinge, sondern eine Sonnenblume sitzt und die Pfeile des Bogens verwandeln sich im Flug in Seifenblasen. Oder bei der Übernachtung schlingen sich plötzlich Pflanzen um die Helden und halten sie am Boden fest. Kleine Koboldähnliche Männchen hüpfen auf dem Bauch der Helden herum und benutzen ihn als Trampolin.

Besonders gemein können sie sein, wenn sie ihren Willen nicht bekommen. Wenn zum Beispiel ein Familie von knollenasigen, winzigen Kobolden des Nachts in einen Stiefel der Helden einzieht, werden sie extrem böse, falls die Helden den Schuh wieder an sich bringen. Dann kann es schon mal passieren, dass sich die Stiefel plötzlich so stark verengen, dass sie dem Träger Quetschungen und 1W SP zufügen, oder dass sie plötzlich Zähne kriegen und ihn beißen, sollte er sie wieder anziehen.

Dafür gibt es aber auch liebevolle, gütige Wesen, die den Helden in einer verzwickten Lage beistehen, wenn diese ihm dafür z.B. ein lustiges Lied singen und beispielsweise ein paar Feenschuhe herbeizaubern, die dem Träger wie angegossen passen und ihm außerdem alle SCHLEICHEN-Proben um 2 erleichtern.

Die eigennützigsten und die freundlichen Charakterzüge sind von Wesen zu Wesen individuell ausgeprägt und innerhalb einer Art nicht gleich.

Das Schlachtfeld am Turm

Spezielle Informationen:

Die Verfolgung Aldares dauert etwa drei Tage, dann erreichen die Helden ein Schlachtfeld, wie sie es noch nicht gesehen haben.

Unzählige Feen, Tiere und Pflanzen schlagen aufeinander ein, kämpfen mit Krallen, Zähnen und anderen Waffen ihrer Körper. Dazwischen sausen immer wieder allerhand farbige Kugeln oder Strahlen durch die Gegend. In dem wimmelnden Chaos kann man nicht erkennen, wer hier wen bekämpft.

Über all dem erhebt sich ein gewaltiger graublau schimmernder Turm, der keinen Schatten wirft, da sich die Sonne direkt über ihm befindet.

Trotz des Lärmes, den die Schlacht hervorruft, ist über allem noch eine dröhnende Stimme aus dem Turm zu hören, die allerlei Verwünschungen und Racheschwüre hinausschreit, aber auch Belohnungen für Ihre Anhänger verspricht. Dies ist die Stimme Fyndagyriions.

Aldare hatte kurze Zeit gezögert und an der Richtigkeit ihres Handelns gezweifelt, als sie seine Drohungen vernahm. Im Glaube an die Verheißungen jedoch gab sie sich einen Ruck und ging weiter um das Siegel zusammenzufügen und Praios zu seiner berechtigten Macht auf Dere zu verhelfen.

Der „Weise“

Spezielle Informationen:

Während die Helden noch versuchen Aldare zwischen den Kämpfenden auszumachen, nähert sich ihnen eine Patrouille von gerüsteten Feen.

Gnyfrodol, der derzeitige Weise und Herrscher über das Feenreich, kommt mit einer Begleitung von 10 mit Stäben bewaffneten und mit Baumrinde gerüsteten Soldaten, sowie vier wichtig dreinschauenden Beratern auf die Helden zu. In allen seinen Bewegungen drückt er große Weisheit und Würde aus. Sein Alter scheint unermesslich hoch zu sein. Er ist in großer Sorge um die Zukunft Avantasias. Dennoch besitzt er die den Feen eigene Lebenslustigkeit, die wieder zum Ausdruck kommen wird, sobald die Helden das Siegel in Sicherheit gebracht haben.



Er wird ihnen den Auftrag geben, Aldare aufzuhalten und ihr die Siegel abzunehmen. Keinesfalls dürfe Fyndagyron befreit werden, sonst würde er mit seiner Zaubermacht alle Feen zu seinen Sklaven machen oder sie aus Rache für seine Gefangenschaft töten. Seine Wut sei so groß, dass er auch in seine Heimat zurückkehren werde, und dort großen Schaden anrichten werde.

Zwar hätten die freien Feen mit allen Mitteln versucht Aldare aufzuhalten (die große Schlacht ist Zeugnis des letzten verzweifelten Versuchs), doch ihre Zauber wurden von den Feen Fyndagyrons abgewehrt. Nun habe Aldare schon die Schlachtreihen durchquert und werde von Novaktan, dem Anführer der Sklavenarmee, zum Eingang geführt.

Willigen die Helden ein, so verspricht Gnyfrodol, dass seine Anhänger die Zaubersprüche von Novaktans Armee abwehren werden.

Meisterinformationen:

Gnyfrodol bezieht sich dabei auf evtl. Zauber, die mit Absicht auf die Helden gerichtet werden. Davor sind sie also gänzlich geschützt. Machen Sie dies deutlich, in dem Sie z.B. beschreiben, wie ein Feuerball, der auf die Helden zuflog, etwa einen Schritt vor ihnen an einer unsichtbaren Barriere abgewehrt wird, die kurz violett aufleuchtet. Die Zauber, die unabsichtlich treffen (siehe unten), werden nicht abgewehrt.

Auf in den Turm

Meisterinformationen:

Die Helden sollen nun also Aldare aufhalten. Durch die Kämpfenden können sie sich recht leicht durchschlagen, wenn sie sich mit Amuletten oder Antimagie gegen Zauber schützen. Die meisten der Sprüche sind sowieso für Feenkörper dosiert, d.h. sie können bei den Helden nicht viel mehr als Hautausschlag oder ein nerviges Jucken hervorrufen. Körperlichen Schaden können nur wenige Wesen den Menschen antun, z.B. die Erzkrabblers mit ihren spitzen Zähnen oder fliegende Feen, die die Gesichter der Helden angreifen.

Einige Gegner finden sie im Folgenden aufgeführt.

Erzkrabblers

Ein grauer Stein mit zwei winzigen Augen und sechs Beinen rennt auf die Helden zu, um sie anzuspringen und ins Bein zu beißen.

Werte:

AT: 10 PA: 1 INI: 10 LE: 7**
TP: 2W SP* GS: 5 RS: 5

*) Gegen die spitzen Zähne eines Erzkrabblers helfen auch Rüstungen nichts.

**) Wird mit einem Schlag mehr als die Hälfte der LE abgezogen, zerspringt der Erzkrabblers sofort in kleine Stücke.

Glitzerfee

Die Glitzerfee flattert mit ihren Flügeln flink um die Köpfe der Helden herum und streut glitzernden Staub in ihre Augen und Gesichter. Dieser ruft bei Kontakt mit der Haut leichte Verbrennungen hervor, in den Augen wird er zum Glück sofort von Tränen weggespült.

Werte:

AT: 8* PA: 12* TP: 1W SP**
GS: 10 LE: 12 RS: 0 INI: ***)

*)Die Glitzerfee huscht so schnell um die Köpfe der Helden herum, dass sie niemals zweimal hintereinander den selben angreift und pro KR nur von einem Helden angegriffen werden kann. Dem Staub kann man natürlich nicht durch Parieren entgehen, hier hilft nur Ausweichen.

**)Da die Glitzerfee die ungeschützten Gesichter trifft, verursacht sie echte SP. Da hilft höchstens ein Topfhelm. Bei einer 6 hat der Held außerdem etwas Staub in die Augen bekommen, was ihn blendet und die gleichen Auswirkungen wie ein BLITZ DICH FIND hat.

***)Da die Fee sehr schnell fliegt hat sie in jedem Fall die erste „Attacke“, danach kann der betroffene Held reagieren.

Ziegenbock

Ein auf den Hinterbeinen laufender Ziegenbock versucht die Helden mit kräftigen Hornstößen aufzuhalten.

Werte:

AT: 13 PA: 10 TP: 1W+2 INI: 10
GS: 7 LE: 20 RS: 2

Meisterinformationen:

Haben die Helden das dichteste Schlachtgetümmel durchquert, müssen sie höchstens nur noch einzelne Gegner besiegen oder ihnen aus-



weichen. Dann kommen sie vor den elfenbeinernen Mauern des Turmes an und müssen den Eingang öffnen, der von Aldares Eindringen noch einen Spalt offen steht.

Die Tür, die weder Schlüsselloch noch Klinke hat und wie der ganze Turm aus dem blauen Gestein besteht, öffnet sich nicht, wenn man Zauberei irgendeiner Art einsetzt oder wenn man sie mit einem Amulett berührt, das Feenmagie stört. Stattdessen kann man sie mit einer KK+5 (pro helfendem Helden je einen Punkt weniger erschwert) einfach aufdrücken und sie gleitet ohne Angel schwebend zur Seite. Im Inneren herrscht ein bläuliches Dämmerlicht.

Magiebegabte Helden können das Innere des Turmes nicht betreten. Sie werden von einem mächtigen Bann daran gehindert, dessen magisches Muster sie auch bei genauer Analyse nicht erahnen können. Ein TRANSVERSALIS TELEPORT ist ebenfalls nicht möglich. Ein Magier, der das versucht, wird einfach an Ort und Stelle wieder auftauchen.

Erst wenn die unmagischen Helden den Turm betreten haben und den mit Blut gezeichneten spiralförmigen Bannkreis, der sich auf dem Boden der Eingangshalle befindet, verwischt haben, können sich Magier und andere astral begabte Helden hineinbewegen. Allerdings klingt der Bann erst nach und nach ab, so dass Feen, die fast durch und durch aus reiner Magie bestehen den Turm noch nicht betreten können. Auch die Helden spüren noch immer den Widerstand und erleiden Schaden in Höhe von einem Achtel ihrer verbliebenen Astralenergie.

Im Inneren des Turmes

Meisterinformationen:

Aldare ist bereits die Treppe hinauf gestiegen. Stürmen die Helden die Treppe hinauf so schnell sie können, verlieren sie die Hälfte ihrer Ausdauerpunkte und kämpfen in den ersten KR mit um je zwei verminderten AT- und PA-Werten. Zusätzlich erhalten sie einen Punkt Erschöpfung und verlieren 3 Punkte ihrer INI. Jede KR kommt ein Punkt der verlorenen INI sowie ein AT *oder* PA Punkt wieder zurück.

Laufen sie nur im Dauerlauf verlieren sie 1/5 ihrer Ausdauer und einen Punkt ihrer AT für die ersten 2 KR.

Wenn sie jedoch relativ normal gehen oder schleichen, haben sie erstens keine Abzüge und

zweitens den Überraschungseffekt auf ihrer Seite.

Allgemeine Informationen:

Der Turm hat keine Fenster und vom Lärm des Kampfes ist nichts zu bemerken. [Nur eure schnellen Schritte hallen durch den Gang. / Nur langsame, schwere Schritte und verhaltenes Keuchen sind vor euch zu hören. Offenbar ist Aldares Vorsprung nicht mehr sehr groß.]

Die Luft hier drin riecht alt und schmeckt abgestanden.

Die gewendelte Treppe scheint bis in den Himmel zu ragen. Ewigkeiten scheinen zu vergehen und noch immer läuft ihr nur nach oben. Ein Ende ist noch lange nicht in Sicht.

Meisterinformationen:

Eilen die Helden die Treppe hoch, kann Aldare die Schritte hinter sich hören und lässt die zwei Bannstrahler als Wachen am oberen Ende der Treppe zurück, die die Helden aufhalten sollen. Andernfalls schleichen die Helden immer näher an die Gruppe heran und können sie am oberen Ende der Treppe überraschen.

Die Luft ist übrigens so schlecht, weil der Turm seit mehreren tausend Jahren noch nie geöffnet wurde.

Allgemeine Informationen:

Langsam könnt ihr die kreischende Stimme wieder vernehmen. Diese dringt nun aber von vorne an eure Ohren, nicht mehr von oben.

Am oberen Ende der Treppe ist ein kreisrunder Raum mit etwa 7 Schritt Durchmesser. Er ist komplett leer, hat aber an allen Seiten Fenster, die wieder Licht von draußen hereinlassen.

Am der Treppe gegenüberliegenden Ende ist die glatte Wand durch eine Tür unterbrochen, die euren Schätzungen zu Folge nach draußen führen müsste. Jedenfalls dann, wenn die Wände dieses Raumes auch die Wände des Turmes sind.

Der Kampf im Turm

Spezielle Informationen:

Nur die beiden Bannstrahler greifen an. Aldare wird versuchen, weiter zu kommen und Joacino wird von Selbstzweifeln geplagt nur zusehen, aber für keine Seite eingreifen. Durch diese Abkehr von Fyndagyron kann er einen Teil



seiner Lebensseele noch retten. Ein anderer wurde ihm aber schon bei den ersten Blicken in den Foliant der göttlichen Erleuchtung genommen und in den Kelch der Qualen gesammelt.

Werte der Bannstrahler:

MU: 15	KL: 13	IN: 11	CH: 13
FF: 12	GE: 13	KK: 14	KO: 13
TP: 1W+4 (Schwert)	AT: 15	PA: 12	
Ausweichen: 9	INI: 12	LE: 35	
MR: 5	RS: 3 (Kettenhemd)		
SF: Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag			

Spezielle Informationen:

Wenn Aldare die Tür öffnet, sieht man nichts. In etwa 20 Schritt Entfernung vom Turm ist eine weitere Türe zu sehen, die mit der ersten identisch ist, dazwischen ist nichts als Luft und man kann in unermesslicher Tiefe die Schlacht abebben sehen. Doch obwohl sich nun seit Jahrtausenden zum ersten Mal eine Tür nach draußen öffnet, strömt keine frische Luft ein.

Meisterinformationen:

Aldare zögert kaum merklich und geht einfach los, so groß ist ihr Vertrauen in die zu erwartende Erleuchtung, dass sie nicht glaubt, hier gestoppt zu werden.

Um diese Leere zu überqueren muss man eine MU-Probe+5+Nachteil Höhenangst schaffen und einfach losgehen. Eine HÖHENANGST-Probe unterwegs lässt aber die Helden mit dem Nachteil schwach werden und wanken. Glücklicherweise ist der Gang nur unsichtbar gemacht. Statt zu fallen stößt man gegen die Wände des Ganges und kann nur mit gelungener MU+3 weiterkriechen. Für jeden nachfolgenden Helden werden die MU-Proben um je eins pro Vorangegangenen erleichtert, da das Geheimnis ja gelüftet ist.

Gelingt keinem der Helden die erste Probe, das heißt niemand traut sich, die Leere zu überwinden, bleiben nur noch ein Seil oder eine geworfene Waffe, um Aldare aufzuhalten oder ein sicherer Schuss...

Dahinter liegt ein Raum, der dem ersten zum Verwechseln ähnlich sieht. Der einzige Unterschied ist, dass hier statt der Treppe eine weitere Tür ist. In der Tür ist eine etwa einen halben Schritt breite Vertiefung. Wird hier das Siegel eingesetzt, öffnet sich die Tür und Fyndagyriion wird befreit.

Das Siegel

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden den Raum betreten, steht Aldare ergriffen davor und ist in ein kurzes Gebet vertieft.

Das Gezeter der Stimme ist verstummt. Offenbar hat Fyndagyriion verstanden, dass zum ersten Mal seit seiner Verbannung jemand den Turm betreten hat, und ihn herauslassen kann. Dieser Gedanke ist so neu für ihn, dass er ihn nicht sofort begreifen kann. Seine Bosheit hat längst über die Hoffnung triumphiert und er schrie nur noch aus Rachsucht, nicht mehr aus wirklichem Freiheitsdrang. Nun, da seine Freilassung bevorsteht, muss sein Hirn diese Neuigkeit erst mal verarbeiten.

Völlige Stille erfüllt also den Raum, als Aldare ansetzt, das erste Teil einzusetzen.

Meisterinformationen:

Den Helden sollte es nicht schwer fallen, Aldare zu überwältigen und ihr das Siegel zu entwenden. Eigentlich ist dies ohne Blutvergießen problemlos möglich, in dem sie Aldare gemeinsam ergreifen und ihr das Siegel abnehmen. Greifen die Helden einfach nur plump, oder sogar von hinten an, bestrafen Sie dies mit einem Abzug von 30 AP (für Krieger und andere Rondragläubige 50 AP, Streuner und vergleichbare „hinterhältige“ Kämpfer nur 20AP). Aldare wird sich hysterisch wehren und dann dem Wahnsinn verfallen, da sie es nicht verkraftet, so kurz vor dem Ziel gescheitert zu sein. Ihre Lebensseele hatte sie der göttlichen Macht verschrieben und sie so verloren. Jetzt befindet sie sich im Kelch der Qualen.

Der Rückweg I

Meisterinformationen:

Verlassen die Helden mit dem Siegel den Raum, beginnt die Stimme im Turm wieder zu schreien und verflucht die Versager. Aldare und Joacino bekommen Angst vor dem Zorn des vermeintlichen „Gottes“.

Völlig verängstigt und verstört lassen die beiden alles mit sich machen. Die Helden müssen nun sehen, wie sie mit zwei mentalen Krüppeln und den Siegelteilen durch die erwartungsvollen Kämpfer Novaktans heil durchkommen.



Am Fuß des Turms war kurzzeitig Ruhe eingekehrt, da alle entweder hoffend oder bangend auf die Befreiung Fyndagyriens warteten. Als seine Stimme aber wieder über die Ebene hallt, und die Helden mit den überwältigten Praioten sowie dem Siegel den Turm verlassen, brechen um sie herum die Niederhöhlen los.

Sämtliche Anhänger Fyndagyriens stürzen sich auf seinen Befehl hin auf die Helden. Zwar erhalten sie von Gnyfrodols Armee kräftig Schützenhilfe, dennoch werden sie nun von mehr Gegnern angegriffen. Nehmen Sie einfach die bereits gegebenen Gegner (Erzkrabber, Ziegenbock, Glitzerfee) und fügen Sie die folgenden dazu. Jetzt werden die Helden auch mal von mehreren gleichzeitig angegriffen. So wie den Ziegenbock, den Dachs oder das Stinktief können sie auch viele weitere Tiere einbauen, je nachdem, ob sie noch viele Gegner brauchen, um die Helden zu schwächen.

Geht es den Helden arg schlecht, können Sie Gnyfrodol als Joker einsetzen, der ihnen im letzten Augenblick zur Hilfe kommt und sie aus dem Gefahrenbereich bringt.

Der Kampf gegen Novaktan sollte dabei allerdings möglichst spannend werden und den Helden schon wie das Finale vorkommen. Sie ahnen zu dem Zeitpunkt ja noch nicht, dass sie noch den Kelch der Qualen umstoßen müssen, um Joacinos Seele zu retten.

Streifendachs

Der Streifendachs läuft auf allen Vieren auf die Helden zu, dann richtet er sich auf, brüllt „Für Fyndagyriem!“ und springt die Helden mit einem weiten Satz an.

Werte:

AT: 12 PA: 6 INI: 8 GS: 6
LE: 15 RS: 2 TP: 1W+1(Biss)

Stinktief

Das kleine schwarz-weiße Tier richtet sich bedrohlich auf die Vorderbeine auf und hebt das Hinterteil. Dann versprüht es ein stinkendes, ätzendes Sekret, das durch seine grüne Farbe auffällt und so mit einer Ausweichen-Probemgangen werden kann.

Werte:

AT: 9/15 PA: 7 INI: 7
TP: W+1(Biss) / W+3 SP (Sekret)*
GS: 7 LE: 11 RS: 1

*)Das Sekret kann nur alle drei KR eingesetzt werden.

Fee

Eine der typischen Feen mit Schmetterlingsflügeln und einem wunderschönen weiblichen Körper, der nackt in der Sonne glänzt, attackiert die Helden aus der Luft mit Kampfzauberei.

Werte:

AT: 10 PA: 10 TP: 2W* INI: 12
GS: 8 LE: 10 RS: 0
ASP: unendlich

*)Die Wirkung ähnelt der des FULMINICTUS DONNERKEIL (kein RS). Allerdings ist der Effekt sichtbar. Ein in allen Farben schillernder Strahl schießt aus ihren Händen auf den Helden zu, dem man nur mittels Ausweichen +5 entkommen kann. Ein Amulett des Händlers kann hier allerdings schützen.

Novaktan

Ein runzliger, alter Feemann mit braunen Falterflügeln, der in einer Rüstung aus Birkenrinde steckt, stellt sich den Helden als letztes in den Weg. Mit seinem Stab zaubert er und seine Rüstung hält magische Angriffe ab. Er gehört zu denen, die aus unerfindlichen Gründen freiwillig zu Fyndagyriens Anhängern wurden.

Werte:

MU: 16 KL: 16 IN: 18 CH: 15
FF: 14 GE: 13 KK: 3 KO: 8
TP: 1W-2 (Stab)* AT: 12* PA: 7
LE: 18 RS: 4 (mag. Rüstung) INI: 12
ASP: unendlich Ausweichen: 8
ST: 10 GS: 8 MR: 20

*)Zum Nahkampf wird Novaktan es kaum kommen lassen, zu sehr ist er den Menschen körperlich unterlegen. Er wird zwar von seiner Rüstung durch einen GARDIANUM mit 50 ASP und einen ARMATRUZ (RS: 4) geschützt, er fliegt bei einem schweren Schlag aber erst mal ein paar Schritte durch die Luft.

Stattdessen verlässt er sich auf seine Magie. Mit BLITZ DICH FIND (ZfW: 16), FULMINICTUS (ZfW: 8), CORPOFESSO GLIEDERSCHMERZ (ZfW: 8) sowie dem KULMINATIO KUGELBLITZ (ZfW: 9) stehen ihm recht effektive Mittel zur Verfügung. Novaktan muss zum Zaubern keine Proben würfeln, sie gelingen ihm alle. (Um es spannender zu machen können sie natürlich ein wenig mit den Würfeln klappern.) Alle Zauber lösen sich bei ihm aus der Spitze seines Stabes und die nötige Astralenergie dafür zieht er aus der Umgebung, weswegen er wie alle Feen unendlich viel davon besitzt.



Sesidhbana

Meisterinformationen:

Von den Feen werden die Helden erst mal wieder mittels einiger schnell gewirkter Heilungszauber halbwegs hergestellt. Keiner der Helden sollte dann noch weniger als $\frac{3}{4}$ seiner Grund-LE besitzen.

Dann bedankt sich Gnyfrodol überschwänglich bei den Helden und lädt sie ein, mit in sein Schloss Sesidhbana zu kommen. Dort sollen sie ihm dann genauestens erzählen, wie das Innere des Turms aussieht und was dort abgelaufen ist, denn er kann ihn ja (noch immer) nicht betreten.

Allgemeine Informationen:

Durch euren Erfolg gestärkt, drängen die Truppen Gnyfrodols die Feinde bald zurück. Diese sind nach dem Tod ihres Heerführers verunsichert und ohne die antreibenden Worte der drohenden Stimme aus dem Turm verlieren sie noch mehr Mut, bis sie sich schließlich in ihr Lager zurück ziehen.

Auch ihr werdet das Zentrum Avantasias nun verlassen und mit Gnyfrodol zu seinem Schloss wandern.

Gnyfrodol wird unterwegs von einer schwebenden mit Blumen geschmückten Sänfte getragen, der Rest seiner Begleitung läuft, oder fliegt hinterher.

Zwei Tage seid ihr so unterwegs, und seit eurer Ankunft habt ihr nichts zu essen zu euch genommen. Erstaunt stellt ihr fest, dass ihr trotzdem keinen Hunger verspürt.

Durch lichte Wälder, vorbei an blauen Seen und blühenden Wiesen zieht ihr bis zum Schloss des Weisen. Golden leuchten die Dächer der spitzen Türme in der Sonne und das Mauerwerk ist blendend weiß, verziert mit Blüten und Girlanden. Für Feenverhältnisse scheint das Schloss gewaltige Ausmaße zu haben.

Spezielle Informationen:

Im Schloss erwarten die Helden die wunderbarsten und angenehmsten Dinge und die Tage vergehen wie im Flug. Festessen, Massage durch Feenzauber (oder Hände), Bälle, Musik und eventuell amouröse Abenteuer von einigen Helden sind da nur einige Möglichkeiten. Nur Felian oder der entsprechende Held scheint immer nervöser zu werden. Er denkt immer

noch an seine gefangene Schwester Dhana und drängt auf eine baldige Rückkehr.

Aldare und Joacino werden zum Gespött der Feen am Hof, da sie immer noch abwesend sind. Aldare reagiert zornig und wütend auf die Neckereien, Joacino aber nimmt alles gelassen hin. Daraufhin wird Felian nur noch gereizter. Er verbringt viel Zeit mit dem teilnahmslosen Joacino, seinem alten Freund und wünscht, er könne etwas für ihn tun.

Was die Helden mit dem erbeuteten Siegel unternehmen, ist ihnen überlassen. Sie können es entweder hier in Avantasia lassen, wo es hoffentlich in der Obhut der „guten“ Feen bleibt, oder sie nehmen es mit nach Aventurien. Hier können sie es entweder an einem unzugänglichen Ort verstecken, z.B. im Neunaugensee oder auf hoher See versenken, sie können es z.B. in den Schlund werfen und so endgültig zerstören, was aber ein eigenes Abenteuer sein kann, oder es dem Orden des Heiligen Hüters übergeben und hoffen, dass die Verwahrer des Wissens diesmal des Vertrauens würdig erweisen. Ein einfacher DESINTEGRATUS hilft hier übrigens nicht.

Meisterinformationen:

Der Held mit der höchsten Intuition wird eines Tages (nach ca. einer Woche) zufällig in eine flache Wasserschale oder das spiegelnde Wasser eines Teiches im Schlossgarten blicken. Schicken Sie die anderen Spieler aus dem Zimmer und lesen Sie ihm dann den Text *Die Vision* vor. Helden mit dem Vorteil Prophezeien haben auf jeden Fall die Vision, mitunter sogar mehrfach (Meisterentscheid).

Die Vision

Spezielle Informationen:

Du blickst in das flache Wasser [der Schale/des Teiches]. Du siehst hinab in unergründliche Tiefen. Dein Blick wird von der spiegelglatten Oberfläche festgehalten. *Dann erscheint ganz tief unten in dunkelblauer Ferne eine Gesicht. Es ist dein Gesicht und es schaut dich verzückt an. Auf einen Schlag weicht die Freude einem Ausdruck tiefer Verzweiflung, der nur Augenblicke währt. Dann wird dein Gesicht teilnahmslos und starrt an dir vorbei. Langsam wird dein Gesicht, wirst du in die schimmernde Tiefe herabgezogen. Du schaust*



dich um und erschrickst furchtbar: Das Blau ist einem wabernden Grau gewichen und darin flackern rund um dich herum immer wieder von Angst, Hass und Zweifel verzerrte Gesichter und Tiere auf.

Plötzlich siehst du ein Gesicht, das dir bekannt vorkommt. Du hast es irgendwann schon einmal gesehen. Joacino! Aber er sieht jünger aus, sein Gesicht ist nicht das eines alten Mönches sondern eines Mannes im besten Alter. Sein Mund scheint dich zu rufen und du kannst undeutlich seine Stimme erkennen, doch du kannst nichts verstehen. Du fährst zusammen, als dich [Name eines anderen Helden] an der Schulter berührt.

Meisterinformationen:

Diese Vision führt dem Helden Joacinos Gefühle vor Augen, in dem er sie selbst erlebt. Erst ist er von den Verheißungen erfüllt und voller Freude, dann kommt Enttäuschung über nicht erfüllte Hoffnung. Bei Joacino entsprang daraus jedoch kein Hass, sondern die Teilnahmslosigkeit, die jeder deutlich spüren kann.

Der zweite Teil mit den Gesichtern in dem grauen Nebel zeigt, wo sich all die Seelen(-tiere) der Verführten befinden. Joacinos Geist wurde bereits vor längerer Zeit verführt, als er noch jünger war. Aber er hat den Widerstand noch nicht ganz aufgegeben und es ist noch möglich, ihn zu retten.

Falls die Helden keine Anstalten machen, über Joacinos Rettung nachzudenken, wird nach und nach jedem von ihnen eine kleine Vision oder ähnliches widerfahren, was zum Teil auch durch die berausenden Speisen im Feenreich verursacht wird. Z.B könnte einer von ihnen auf dem Gesicht Joacinos kurz das jüngere aufflackern sehen oder ihn mit seiner früheren, kräftigen Stimme rufen hören, obwohl er den Mund gar nicht bewegt.

Sollten die Helden falsche Schlüsse ziehen und etwas völlig abwegiges versuchen, lassen Sie sie nur machen und am Ende vielleicht spektakulär scheitern. Dann kann Gnyfrodol ihnen immer noch den Tipp mit dem Kelch geben. Allerdings ist die für Sie als Meister wahrscheinlich sehr anspruchsvoll und erfordert eine Menge Improvisation.

Spezielle Informationen:

Auch Felian hat eine ähnliche Vision gehabt, und ist nun ratlos, was sie bedeuten könnte. Lassen sie die Helden ruhig ein bisschen rum-

rätseln. Wenn sie von selbst das meiste verstehen, umso besser. Ansonsten können sie sich an Gnyfrodol wenden, welcher ihnen den Rat gibt, den Kelch der Qualen zu suchen. Eine Legende erzählt nämlich von einem mächtigen Artefakt, das Fyndagyrions Anhänger geschaffen haben. In ihm sammeln sie angeblich die Seele oder die Lebenskraft der Verführten, um sie Fyndagyriion zur Verfügung zu stellen.

Ob die Helden Felian mitnehmen wollen, hängt ganz von ihnen ab. Als Mitstreiter kann er natürlich von Vorteil sein.

Meisterinformationen:

In der Tat ist so, dass auch Joacino einen Teil seiner Lebenskraft abgeben musste. Dieser Teil befindet sich in dem Kelch und erleidet dort unvorstellbare Qualen, da er seinem Besitzer „gewaltsam“ entrissen wurde.

Den Kelch der Qualen zu zerstören würde nicht nur die Macht Fyndagyrions brechen, auch Joacino ist dadurch zu helfen, denn er wäre dann wieder im Besitz seiner vollen geistigen Kräfte, auch wenn er zunächst verwirrt sein wird, da die alten Erinnerungen und seine momentanen im Widerstreit stehen werden.

Übrigens werden auch die anderen gefangenen Seelen befreit, so auch die aller Feen sowie Aldares.

Wieder zurück zum Turm

Meisterinformationen:

Der Kelch der Qualen wurde auf Fyndagyrions Befehl von seinen Anhängern hergestellt. Sie schufen einen großen goldenen Kelch und dazu einen Wächter aus Stein.

Weil dort einige astrale Kraftlinien zusammenfließen und die Macht so noch größer ist als im Rest Avantasias, stellten sie ihn in einer unterirdischen Höhle auf, welche sie mit allerlei Rätseln und Fallen sicherten.

Diese befindet sich in der Nähe des Turmes, damit Fyndagyriion möglichst direkt auf die Kraft all der Anhänger zugreifen kann.

Spezielle Informationen:

Eine Verkleidung ist durchaus angebracht, um nicht von den Feinden sofort erkannt zu werden, die sich immer noch in der Nähe des Turmes aufhalten. Man könnte sich zum Beispiel



selbst als Anhänger Fyndagyriens ausgeben und dann Zugang zum Eingang der Höhle erhalten. Der Eingang zu der Höhle liegt etwa 50 Schritt vom Turm entfernt. Inmitten von kleinen bunten Zelten, die sich die wichtigeren Leute in Novaktans Armee aufgebaut haben, steht ein großes, aber unscheinbares graues Zelt. Darin befindet sich ein gähnendes Loch im Boden, das etwa einen Schritt Durchmesser hat. Für Feen, die nicht hinabfliegen können, gibt es zwei kleine Leitern an der felsigen Wand, die einige Schritt nach unten in die rötliche Dunkelheit führen (KLETTERN-Probe, bei Misslingen KÖRPERBEHERRSCHUNGS-Probe und dann entweder W6-1 SP (Probe gelungen) oder W6+1SP).

In den Katakomben

Spezielle Informationen:

Unten enden die Leitern in einem rauen Gang (1), der von vielen magischen Fackeln in gelbrotes Licht getaucht wird.

In einer Richtung führt der Gang zu den Vorratslagern (2+3) und der Waffenkammer (4) des Heeres. Fyndagyriion hatte sie vorsorglich anlegen lassen, damit er nach seiner Befreiung gleich auf ein gut gerüstetes Heer zugreifen könnte. Dass die Waffen schon jetzt zum Einsatz kämen war nicht vorgesehen.

Hier unten gehen ständig einige Feen aus und ein, um sich und ihren Kampfgefährten Wein und Nahrung zu holen, wobei einige schon deutlich angetrunken sind und die Weinkeller gar nicht mehr verlassen. Dies ist übrigens auch der Grund, warum die Helden bis hierher ungehindert vordringen können. Es ist einfach selbstverständlich, das hier jeder herumspaziert und sich seine Verpflegung holt.

Die Vorratskammern sind gewaltig und bis oben hin gefüllt mit Kisten und Säcken mit allem möglichen Obst und Gemüse, Sirup und Honig. Die Waffenkammern dagegen sind wie leergefegt. Nur vereinzelte, kaputte Waffen liegen hier herum, da für die Schlacht um das Siegel alle verfügbaren Mittel eingesetzt wurden.

Meisterinformationen:

In der anderen Richtung geht es zum Kelch der Qualen. Der Weg dorthin ist jedoch mit vielen Rätseln versperrt, die in den hintereinander liegenden Räumen angebracht wurden. Für das

Lösen der Rätsel können sie ruhig einige extra AP vergeben. Das generelle Aussehen der Räume unterscheidet sich kaum.

Raum 5: Zwei Türen

Allgemeine Informationen:

Der Gang war zwar nicht sehr lang, aber in eurer jetzigen Gestalt erschien er euch ungeheuer hoch. Am Ende verbreitert er sich zu einem unregelmäßig geformten Raum, in dem zwei steinerne Türen die möglichen Durchgänge versperrten. Der Raum ist ebenfalls durch eine magische Fackel erhellt. Die Türen sind aus glattem, rötlichem Marmor und wollen nicht so gut zu dem unbearbeiteten, grauen Felsen passen. In der Mitte jeder Tür sind vier runde Knöpfe eingelassen. Wahrscheinlich müsst ihr diese drücken, um hindurch zu gelangen. Doch durch welche Tür wollt ihr gehen?

Meisterinformationen:

Die Türen wurden zur Verwirrung angelegt. Die linke führte in ein Labyrinth, in dem etwaige Eindringlinge leicht einige Tage umherirren konnten. Allerdings ist der Gang im Laufe der Jahre eingestürzt und lässt den Helden keine andere Möglichkeit, als die andere Tür zu versuchen. Diese führt weiter in den nächsten Raum.

Die Türen öffnen sich dann, wenn alle vier Knöpfe eingedrückt sind, dann aber von alleine. Allerdings sind alle Knöpfe miteinander verbunden, so dass andere ihren Zustand verändern, sobald man einen davon drückt.

Der Mechanismus, der beide Türen öffnet, lässt sich höchstens mit einem FORAMEN+40 für 40 ASP austricksen.

Für den Meister ist im Anhang 2 eine Übersicht gegeben, was passiert, wenn man die einzelnen Knöpfe betätigt. In der Ecke ist angegeben, welche Knöpfe sich mit bewegen. Ein x bedeutet eingedrückt.

Raum 6: TRANSVERSALIS TELEPORT

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum unterscheidet sich kaum vom vorigen. Einzig ein rechteckiger Teppich, der mit bunten Symbolen bestickt ist und in der Mitte des Raumes liegt, erregt eure Aufmerksamkeit. Am anderen Ende befindet sich ein unver-



schlossener Durchgang, der weiter in den Gang führt.

Meisterinformationen:

Der Durchgang sieht zwar unverschlossen aus, aber er ist mit einem Zauber belegt, der bei magischer Analyse entfernte Ähnlichkeit mit einem ARCANOVI und einem TRANSVERSALIS TELEPORT zu haben scheint. Versucht ein Held den Raum zu verlassen, wird er mit samt seiner kompletten Ausrüstung wieder sofort auf den Teppich, das Ziel des TRANSVERSALIS, zurück teleportiert.

Waffen oder ähnliches, das man durch den Durchgang wirft, werden nicht zurückteleportiert, ein springender Held aber schon. Die Lösung besteht darin, dass man den Teppich hinter den Auslöser des TRANSVERSALIS werfen muss und so weiterteleportiert wird.

Helden mit hoher Klugheit (14+) können Sie eine KL+5 Probe gestatten, bei deren Gelingen dem Held einfällt, dass es nützlich sein könnte, den Teppich wieder in den Raum zurückzuwerfen, sollte die Gruppe flüchten müssen; alternativ können Sie auch eine GEFAHRENINSTINKT-Probe (bei Helden, die diese Gabe besitzen) verwenden. Natürlich können Sie es auch bewusst verschweigen und später bei der Flucht einen spannenden Überraschungseffekt einbauen.

Raum 7: Starr wie Stein

Allgemeine Informationen:

Ein Raum wie der vorangehende, auch er hat keine Tür. Es wird doch wohl nicht schon wieder eine magische Falle auf euch warten?

Meisterinformationen:

In der Tat befindet sich hier am Ausgang wieder eine ARCANOVI-ähnliche Falle, die dieses Mal einen PARALYSIS auslöst. Der erste Held, der den Auslöser betätigt wird versteinert. Die anderen könnten jetzt durchgehen und ihn zurücklassen. Freunde, die ihm helfen wollen und ihn berühren, werden in diesem Moment selbst zu Stein, der erste ist allerdings wieder erlöst. Die Helden können sich natürlich in einer Kette fortbewegen, dann bleibt aber das Problem am Ende...

Allerdings kann die Versteinering durchaus auch Vorteile im Kampf gegen den Wächter haben (siehe nächstes Kapitel *Der Kelch der*

Qualen), denn ein versteinertes Held ist unverletzbar. Das richtige Timing wäre hier also entscheidend.

Bilden sie jedoch einen Kreis, fühlen sie alle ein kurzes Schauern und ihre Haut wird von einer steinernen Schicht überzogen, die sich jedoch schnell wieder auflöst und die Helden unversteint zurücklässt. Damit ist diese Falle entschärft.

Ein VERWANDLUNG BEENDEN hilft hier zwar, aber entschärft nicht die Falle...

Der Kelch der Qualen

Allgemeine Informationen:

[Nachdem ihr auch dieses Rätsel gelöst habt,.../ Euch immer noch in einer Kette fortbewegend,...] ... erreicht ihr eine größere Höhle (8). Stalaktiten und Stalagmiten hängen von der Decke herab und wachsen zu ihr empor. Der fast kreisrunde Raum hat keinen weiteren Ausgang, aber ihr müsst ja auch nicht weiter gehen, denn ihr habt gefunden, was ihr gesucht habt: Den Kelch der Qualen. Ein etwa ein Schritt hoher, goldener Pokal steht in der Mitte der Höhle, bestrahlt vom rötlichen Leuchten der Fackeln. Auf ihm sind schreckliche Fratzen und niederhöllische Wesen eingraviert, die im zuckenden Licht seltsam lebendig erscheinen.

Auch die dem Eingang gegenüberliegende Wand ist mit der eingemeißelten Zeichnung einer solchen monströsen Kreatur versehen: Einem Geschöpf mit vier langen, kräftigen Armen, zwei kurzen Beinen und einem entfernt menschenähnlichen Kopf.

Meisterinformationen:

In dem Kelch befindet sich auf den ersten Blick nichts. In Wirklichkeit ist er jedoch gefüllt mit der Lebenskraft von unzählbar vielen Lebewesen, die den Verlockungen der Stimme Fyndagyryons nachgegeben haben. Durch ihr Bekenntnis zu ihm, opfern sie mit ihrem Willen den selbstbestimmenden Teil ihrer Lebensseele und damit ihrer Lebenskraft, dem Sikaryan. (siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger** S.6) Das Sikaryan, das einige Anhänger selbst abgaben, das anderen aber gegen ihren Willen durch die unheilige Magie des Buches entrisen wurde, lässt sich kaum vom Körper trennen und erleidet deshalb im Kelch ungläubliche Qualen.



Gelingt es einem magisch begabten Helden einen Blick in das Innere zu werfen (z.B. einer fliegenden Hexe) und er wendet einen ODEM ARCANUM oder einen ANALYS an, so wird er entweder von dem starken roten Leuchten geblendet (IN für eine Woche -1) oder er sieht ein verwirrendes waberndes Gemisch unendlich vieler arkaner Muster und Fäden, das er mit seinen geistigen Fähigkeiten nicht erfassen kann (KL für eine Woche -1, da er ein wenig verwirrt ist).

Die Seelen können gerettet werden, in dem man den Kelch umwirft. Dies ist für die kleinen Helden gar nicht so leicht und erfordert von allen gemeinsam KK-Proben +3. Mit Hilfsmitteln wie Seilen, steinernen Hebeln oder ähnlichem werden die Proben erleichtert. Hier ist auch der MOTORICUS sehr hilfreich, da dieser nicht von der Größe des Helden beeinflusst wird.

Misslinge drei Versuche hintereinander, wird der Wächter erwachen und die Helden angreifen. Das Umwerfen müssen sie danach noch erledigen oder Joacinos Seele bleibt für immer gefangen.

Allgemeine Informationen:

Der Kelch neigt sich immer mehr zur Seite, bis er schließlich mit lautem poltern umfällt und ihr alle fühlen könnt, dass etwas unsagbar magisches den Raum erfüllt. Ihr spürt, dass Millionen von Seelen aus dem Kelch entkommen und durch die Gebeine der Erde hindurch zu ihren Besitzern zurück fliehen.

Plötzlich beginnt jedoch die Wand zu erbeben und das in den Fels gemeißelte Untier erwacht...

Meisterinformationen:

Der Wächter des Kelches scheucht so viele Seelen wie möglich zurück in den Kelch und richtet ihn wieder auf. Dafür benötigt er fünf Kampfrunden lang zwei seiner Arme. Da er ihn mit dem Rücken hochdrückt, kann er aber mit den anderen zwei Armen pro KR zwei AT abwehren allerdings noch nicht angreifen.

Allerdings sind die Bemühungen vergeblich. Mit dem Umstürzen des Kelches verliert das Artefakt seine Macht und die Seelen noch lebender Feen und Menschen kehren sämtlich zu ihren Besitzern zurück, was die Helden aber nicht gleich wissen können. Die Seelen, deren Besitzer in der Zwischenzeit gestorben sind,

bleiben als eine Art gefesselter Seelen zurück und erfüllen den ganzen Raum, sie können sich jedoch nicht weiter als sieben Schritt von hier entfernen.

Mit dem Verlust des entrissenen Sikaryan büßt Fyndagyriion auch auf einen Schlag seine ganze Macht ein, die ihn über die Jahrhunderte am Leben erhalten hat. Nun aber bricht er auf der Stelle tot zusammen und sein Gefängnis wird zu seinem Grab.

Nach den fünf KR wendet sich der Wächter ganz den Helden zu und greift sie mit allen Armen an.

Bei dem Wächter des Kelches handelt es sich um einen Steingolem, der jedoch nicht aus Lehm sondern echtem Fels besteht, da er nicht mit der heute bekannten borbaradianischen Formel des STEIN WANDLE erstellt wurde, sondern mit einer viel älteren ursprünglicheren Form.

Die Helden können natürlich auch die Zeit, in der der Wächter mit dem Aufstellen des Kelches beschäftigt ist nutzen, um zu fliehen. Aufgrund seiner Masse ist er zu langsam um selbst feengroße Helden einzuholen.

Werte des Wächters:

MU: 20	AT: 6*	PA: 4*
LE: 65	RS: 5**	GS: 3
TP: 2 W6+2 (Faust)	MR: 20	
INI: 14/12/10/8 für die 1./2./3./4. Attacke		
AU: 1000	KL: 1	KO: unendlich

*)4 AT/KR und 3 PA/KR.

Die SF Gegenhalten kann man gegen den Golem nicht einsetzen.

Richtet der Golem bei einer Attacke mehr als 9 TP an, so entspricht dies einem Angriff zum Niederwerfen.

**)Der Steingolem ist nur durch Kampfzauber, Äxte, Schwerter, Hieb Waffen zu verletzen. Andere Waffen wie z.B. Pfeile oder Stich Waffen sowie Feuer und die meisten anderen Zauber sind nutzlos. Außerdem muss bei einem Treffer der mehr als 3 SP anrichtet ein BF-Test gemacht werden.

Der Golem kann zwar einen GARDIANUM ohne Probleme durchschreiten, aber ein DESINTEGRATUS dürfte ihm einiges ausmachen, ist allerdings um 10 Punkte erschwert.

Ein ELEMENTARBANN würde sicherlich helfen, ist allerdings auf Grund der mächtigen alten Magie um mindestens 20 Punkte erschwert.



Allgemeine Informationen:

Endlich ist auch dieser Koloss besiegt. Ihr hofft, dass Joacinos Seele entkommen ist, denn nach diesem Kampf könnt ihr wohl kaum noch die Kräfte aufbringen, den Kelch noch einmal umzustoßen.

Außerdem scheinen einige der Seelen sich hier als Geister zu manifestieren, also macht ihr euch lieber aus dem Staub.

Der Rückweg II

Spezielle Informationen:

Der Rückweg sollte nicht allzu schwer fallen. Zu beachten ist, dass die TRANSVERSALIS-Falle noch aktiv ist und das Klettern aus dem Höhleneingang je nach Zustand der Helden eine halbe Ewigkeit dauert, bei der vielleicht jemand auf die Helden aufmerksam werden könnte.

Die meisten der Anhänger Fyndagyrions sind total verwirrt, da sich plötzlich ein verloren geglaubter Teil ihrer Lebensseele wieder in ihrem Körper befindet. Im Heerlager herrscht totales Chaos, da viele im Widerstreit mit sich selbst stehen, ob sie weiter für Fyndagyriion kämpfen wollen. Es kommt auch zu Kämpfen zwischen den ehemals Beherrschten, da jeweils unterschiedliche Teile der Seele die Oberhand über die Körper behalten.

In dem Chaos wird sich zum Glück kaum jemand um die Helden kümmern, die durch das Lager eilen.

Jenseits des früheren Schlachtfeldes, wartet eine Gesandtschaft Gnyfrodols, die die Helden wieder nach Sesidhbana bringt.

Fyndagyriion selbst hat seine Macht und sein Leben verloren und seine Stimme ist auf einen Schlag verstummt.

Joacino, der den alten Teil seiner Seele wieder hat, fühlt sich wiedergeboren und frisch und verwirrt und traurig zugleich. Tausend Gedanken und Fragen sind in seinem Kopf, aber er ist wieder bei klarem Verstand und sicher, dass der Orden von der Gefahr dieser Bücher in Kenntnis gesetzt werden muss.

Aldares Zustand hat sich jedoch verschlechtert. Nach der Rückkehr der verführten Seele ist sie zunächst total verwirrt. Bald aber sieht sie ihren Frevel ein und besonders in Gesprächen mit Joacino wird sie sich ihrer Taten bewusst. Von ihrer Erkenntnis niedergeschmettert wird sie kein Wort mehr sprechen und nie mehr die Au-

gen zu Praios' strahlendem Angesicht erheben. Zurück in Aventurien wird sie sich entweder sofort der heiligen Inquisition stellen oder einen schweren Bußgang nach Gareth in die Stadt des Lichtes antreten, wo sie in der Flamme des ewigen Lichtes Läuterung suchen (und finden) wird.

Abschied von Sesidhbana

Spezielle Informationen:

Wieder in Sesidhbana angekommen, werden die Helden mit allen möglichen Dankesbezeugungen überhäuft. Man versucht alles, die Helden hier zu behalten, um noch ein wenig seinen Spaß an den Menschenlein zu haben.

Die Helden können es sich natürlich hier gut gehen lassen und entscheiden, Avantasia nie wieder zu verlassen. Dann ist dieses Abenteuer und ihre Heldenlaufbahn allerdings hiermit beendet.

Die drei Praiosdiener wollen allerdings so bald es geht wieder nach Aventurien zurückkehren. Aldare, weil sie ihre Buße ableisten will, Joacino, der wieder fast gesund ist, weil er dem Orden unbedingt von diesen Ereignissen berichten muss, und Felian weil er seine Schwester Dhana endlich befreien möchte. Auch die Helden wollen vermutlich wieder ihre Heimat wieder sehen und so verlassen sie Avantasia nach einigen Tagen der Genesung.

Die Feen sind darüber zwar ein wenig enttäuscht, aber die Dienste, die die Menschen ihnen erwiesen haben sind ihnen doch einige Geschenke wert und jeder Held erhält ein persönliches Geschenk.

Meisterinformationen:

Die Helden erhalten vor allem magische Gegenstände, die zum jeweiligen Charakter passen sollten und in der Wirkung beschränkt sind. Hierbei können sie recht frei ihre Fantasie spielen lassen, oder sich an der **Spielhilfe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** orientieren.

Im folgenden Abschnitt haben wir für sie ein paar ausgewählte Stücke zusammengestellt:

Für Krieger: Stärke oder Gewandtheitsring, der für drei Kämpfe reicht und KK oder GE um drei erhöht.

Für Magier: Ein Kissen, das bei der nächtlichen Regeneration 2 zusätzliche ASP bringt, aber nur einmal pro Woche wirkt.



Für Streuner: Ring für FF, siehe Krieger, wirkt ebenfalls drei mal. Die im Kapitel *Der Weg zum Turm* erwähnten Stiefel, die aber nur einmal im Monat an die Füße des Helden passen wollen.

Für Zwerge: Das nie versiegende Horn mit bestem Zwergenbräu.

Usw. usf.

Ausklang

Meisterinformationen:

Die Reise zu der Eiche verläuft kaum anders als die zu Beginn des Besuchs in Avantasia. Am Baum angekommen, müssen die Helden nicht die magischen Worte sagen, sondern nur die Gesten vollführen und schon kommen sie wieder nach Aventurien, wo Lugaid noch damit beschäftigt ist, die Vorbereitungen des Rituals zu beseitigen. Seit dem Aufbruch der Helden sind nur (Tage des Aufenthalts in SR) vergangen. Da die Helden sich ungefähr 3 Wochen in Avantasia aufhalten, gilt als Richtwert zwei Stunden.

Er ist überrascht, dass sie schon jetzt zurückkehren und fragt sie über alles genauestens aus. Aldare würdigt er keines Blickes.

Mit Felian oder mit dem betroffenen Helden beginnt er aber schnell, die Befreiung Dhanas zu planen. Diese Befreiung können sie noch ausspielen, wenn sie die Bannstrahler als starrsinnige Gegner einbauen. Ansonsten sollte Dhana durch die Fürsprache Felians und Joacinos, sowie der Helden auch ohne Kampf freige-

lassen werden, nach dem sich die Äbtissin ja nicht mehr rechtfertigen kann.

Spannend kann noch sein, ob man den Helden den Vertrag mit einem Siegel versieht, damit sie ihre Belohnung in Festum erhalten können, oder ob man damit warten möchte, bis alle Klosterangelegenheiten und Aldares Nachfolge geregelt ist, so dass ein neuer Abt das Siegel darauf setzt. Dann nämlich könnten Joacino und Felian den Helden aus Dankbarkeit einen kleinen Dienst erweisen und heimlich in einer Nacht- und Nebelaktion das Siegel besorgen...

Das Kloster wird nach alldem erst Mal einen Bericht ins Hauptkloster bzw. nach Gareth in die Stadt des Lichtes senden und danach einen neuen Abt wählen. Auch wenn man Aldare zuerst den Noioniten überantworten möchte, lässt man sie schließlich doch ziehen, da man sich nicht zwischen eine reuige Büsserin und ihren straffenden Gott stellen will. Die Helden könnten auf der Rückreise nach Festum noch ein Wiedersehen mit der eingebildeten Heldengruppe aus der Taverne *Zum Bären* haben, bei dem sie diese nach allen Regeln der Kunst im Kampf blamieren. In Festum wird Jaakon Hjalmarew die versprochene Belohnung zahlen und obendrein noch die Schäden begleichen, die die Helden durch Verlust von Waffen oder ähnlichem gemacht haben (maximal im Wert von 10 Batzen).

Der Mühen Lohn

Darüber hinaus erhalten die Helden für alle bestandenen Abenteuer **220 Erfahrungspunkte** und die Erkenntnis, dass göttliche Erleuchtung wohl den Göttern vorbehalten ist. Ist die Befreiung von Joacinos Seele gelungen, gibt es weitere **80 AP**. Für besonderen Ideenreichtum und gutes Rollenspiel können Sie noch einmal bis zu **200 AP je Held** vergeben. Außerdem steht jedem Helden eine **spezielle Erfahrung in Magiekunde** zu (Helden, die das Talent

nicht haben, dürfen es einmal aktivieren, also im Normalfall auf 0 setzen).

Magiebegabte Helden erhalten eine **spezielle Erfahrung** in einem in Avantasia gewirkten Zauber, nicht-magiebegabte (und solche, die nicht gezaubert haben) erhalten eine **spezielle Erfahrung** in ihrem primären Kampftalent (jenes, welches sie am häufigsten benutzt haben).



Anhang 1: Dramatis Personae

Der Auftraggeber

Jaakon Hjalmarew (Händler, 62)

Der 1,72 Schritt große, etwas dickliche Mann mit den grauen Haaren und dem großen Schnauzbart ist deutlich als wohlhabender Mann zu erkennen, wenn er sich offen auf der Straße zeigt oder in seinem Arbeitszimmer Gäste empfängt. Bei schlechtem Wetter pflegt er einen rostroten Umhang darüber zu ziehen, den er auch in der Kneipe trägt.

Er ist seit 25 Jahren Laienmitglied im Orden des Heiligen Hüters und kümmert sich darum, gefährliche Schriften aufzukaufen und ins Kloster zu bringen, die in seiner Umgebung, das heißt in und um Festum auftauchen und ist somit eine Art Korrespondent für eine Gegend, in der die Mönche sonst kaum hinkämen. Durch seine Beziehungen zum Phextempel und Praiostempel erhält er oft Informationen, wenn mal eine größere Buchsammlung oder ähnliches angeboten, gestohlen oder entdeckt wird und ist meist einer der ersten Interessierten. Er hat in seinem Haus eine recht umfangreiche Bibliothek, die allerdings hauptsächlich uninteressante Werke enthält, die er von Auktionen mitbrachte, wie z.B. „Die Geschichte des Heroen Xebbert Meskinske und seine Reisen durchs Bornelandt“. Alle besonderen Stücke bringt er selbst nach Karenow ins Kloster des Ordens, wo die Werke sicher verwahrt werden.

Gleichzeitig kauft er dort auch die Pelze des Winters für sein Geschäft. Als Händler für Stoffe und Leder hat er sich ein kleines Vermögen erwirtschaftet, doch bei einem Goblinüberfall auf seine größte Handelskarawane hat er viel Geld und Waren verloren, wie viel kann er noch nicht abschätzen. Deswegen kann er dieses Frühjahr auch nicht selbst den Weg nach Karenow antreten, da er sich erst um seine Finanzen kümmern muss.

Das Buch hat er von Junkerin Karinja Walsjakow von Nivelstein erhalten, die von ihrer verstorbenen Großtante ein Haus geerbt hat und erst mal „all' des alde Gerümbel“ loswerden wollte. Bei der Durchsicht der Bibliothek fiel ihm dieses Buch sofort auf und er hatte gleich ein ungutes Gefühl, ob der seltsamen Aura und

dem steinernen Siegel, das er für ein unheiliges Artefakt hält.. Als er dann ein wenig darin las, stand sein Entschluss schnell fest: Das gehört in die Hände des Ordens!

Die eingebildete Heldengruppe (Beispiel)

Faramil de Brogéna (Krieger, 37), **Lindoriel Silberblatt** (Auelfe, 68), **Krawim, Sohn des Trollak** (Zwerg, 91), **Merina** (Streunerin, 35) und **Hasgar Boltarson** (Magier, 31) bilden eine Heldengruppe, wie sie im Buche steht.

Die fünf prahlen mit Allerlei großen Taten, die sie gemeinsam vollbracht haben wollen. So haben sie schon dutzende Räuber und Orks zur Strecke gebracht, Dörfer vor gefährlichen Wölfen gerettet, finstere Schwarzmagier besiegt und natürlich auch schon Drachen erschlagen.

Die Gefangenen

Lugaid

Der Druide, der mittlerweile die 80 schon überschritten hat, hat lange graue Haare und einen ebenfalls grauen Bart. Er besaß den Foliant der göttlichen Erleuchtung bereits 50 Jahre lang und studierte ihn ausführlich, zumal er sich mit einigen Feenwesen aus seiner Heimat, dem Überwals gut verstand. Dennoch ist es ihm nicht gelungen, selbst einmal nach Avantasia zu reisen.

Von Dhana erfuhr er allerdings das wichtigste und so kann er die Helden vor den Gefahren durch das Siegel warnen.

Dhana (24), Felians Schwester

Felians ältere Schwester kümmerte sich die ersten Lebensjahre um ihren Bruder. Dann aber wurde sie von der Hexe Olja entdeckt und von ihr in den Hexenkünsten unterrichtet. Von ihrer Lehrerin erhielt sie bei deren Tod auch den Foliant der göttlichen Erleuchtung und las ihn schnell durch. Zunächst selbst verblendet wurden ihr in Avantasia aber die Folgen klar und sie kehrte mit dem Siegel wieder nach Aventu-



rien zurück. Dem alten Freund Oljas, Lugaid, erzählte sie alles über ihre Reise. Sie wird etwa ein Jahr vor den Ereignissen des Abenteuers von Aldare eingekerkert und verdankt es nur Joacinos Fürsprache, dass sie noch am Leben ist.

Geschwisterliebe (Meisterinformationen):

Wenn Dhana die Schwester eines Mitgliedes Ihrer Heldengruppe ist, gilt die obige Beschreibung natürlich nicht. Dennoch können Sie sie als grobe Vorgabe verwenden, wenn sie mit der Hintergrundgeschichte des Helden in Einklang zu bringen ist. Wie und warum die Geschwister getrennt wurden, sollten Sie (in Absprache mit dem Spieler) festlegen. Einen plausiblen Grund könnte z.B. auch die Blaue Keuche darstellen. In Ihrem Fall wäre dann eben der Held ausgesetzt worden, wenn auch vielleicht nicht gerade in Karenow, als seine Schwester zu einer Hexe in die Lehre ging und sich irgendwann im Bornland niederließ.

Die Bewohner des Klosters

Hüterin Aldare Marnion, Äbtissin, Scriptenmeisterin des Klosters

Aldare ist 39 Jahre alt und trotz ihrer wichtigen Aufgabe als Äbtissin und Verwalterin der Verbotenen Schriften ist sie immer noch sehr ehrgeizig. Die herbe Schönheit mit den langen, fast schwarzen Haaren und den dunklen Augen will mehr Macht, die sie nicht für ihren persönlichen Vorteil sondern zum Wohle der Praioskirche nutzen will. Die fanatische Geweihte, die eindeutig dem traditionalistischen Flügel der Praiosgläubigen nahe steht (siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger** Seite 24), wünscht mehr weltliche Macht für die Diener des Götterfürsten, um nicht zu sagen die weltliche Herrschaft. Sie hat sich intensiv mit der bornländischen Geschichte befasst und sehnt sich im Grunde eine erneute Priesterkaiserherrschaft herbei. Von ihren eigenen hohen Zielen verblendet fiel sie den Versprechungen des Folianten leicht zum Opfer. Auch wenn sie eigentlich in ihrer Aufgabe im Orden des hl Hüters gerade gegen solche Verheißungen resistent sein sollte, erlag sie den teilweise sehr subtilen Einflüsterungen und dem magischen Zwang, der dem Buch anhaftet. Die durch den Foliant der göttlichen Erleuchtung versprochene Macht will sie für dieses Ziel ein-

setzen und ist von der Richtigkeit und Göttergefälligkeit ihres Vorhabens überzeugt. Die etwas kurzatmige Frau unternimmt nur die wichtigsten Reisen selbst, das Einsammeln von Artefakten und Büchern überlässt sie ihren Ordensbrüdern und -schwestern.

Felian

Novize Felian ist ein aufgeweckter 19jähriger Junge mit kurzen braunen Haaren und grünen Augen, der seit etwa einem Jahr von Joacino persönlich betreut wird. Joacino bringt ihm alles bei, was er als Botanicus und Proviantmeister wissen muss, die Glaubensunterweisung erhält er aber wie alle Novizen täglich von Aldare Marnion. Felian sieht in Joacino eine Art Vaterfigur und ist ihm deshalb auch nach dessen Verführung noch tief verbunden, so dass er auf seine Rettung drängt.

Aus purem Zufall liest er in einem der Folianten, als Aldare aufbrechen will. Weil sie ihn zu den Helden sperrt und er fürchtet, sie könne Joacino etwas antun, begleitet er die Helden nach Avantasia, obwohl er von dem Wunsch beherrscht wird, seine Schwester Dhana aus dem Gefängnis des Klosters zu befreien.

Die Eltern der Geschwister starben kurz nach Felians Geburt an der blauen Keuche, wie durch ein Wunder überlebten die beiden Kinder. Bis zum Alter von 9 Jahren wurde Felian von seiner Schwester versorgt, dann aber ging diese bei einer Hexe in die Lehre. Da Felian aber keine magischen Fähigkeiten hatte, wurde er nach Karenow gebracht. Die Bewohner des Ortes wussten nicht, wohin mit ihm und brachten ihn ins Kloster.

Felians Werte:

MU: 13	KL: 12	IN: 9	CH: 13
FF: 11	GE: 10	KK: 11	KO: 10
ST: 1	MR: 1	INI: 10	
AT: 9	PA: 8	TP: 1W+4 (Streitkolben)	
LE: 28	KE: 16	RS: 1	
Besondere Talente: Pflanzenkunde: 7, Götter und Kulte: 6, Bekehren und Überzeugen: 6			

Hüter Joacino, Botanicus und Proviantmeister

Niemand weiß, woher Joacino, wie er sich selbst nannte, vor 26 Jahren kam, als er eines Nachts an die Pforte des Klosters klopfte. Der offensichtlich aus dem Süden stammende Mann wusste oder verriet zumindest niemandem etwas über sich. (Damit er in der Klostersgemein-



schaft bleiben durfte, musste er Adrion, Aldares Vorgänger, seine Geschichte erzählen, in der ein gefährliches Artefakt und ein Praioswunder eine wichtige Rolle spielen.) Heute ist der grauhaarige Mann etwa 50 Jahre alt. Da er sehr gläubig war und über großes Wissen verfügte, wurde er trotz seiner Geheimnisse vor 10 Jah-

ren durch Adrion zum Proviantmeister und Botanikus ernannt. Er war es, der zuerst in einem der Bücher las und Aldare vor dieser besonderen Gefahr warnte.

Anhang 2: Die Geschichte Avantasias

Vor ungefähr 400 Jahren lebte im Bornland ein Druiden, der sich im Gegensatz zu den meisten anderen mit dem „siebten Element“ beschäftigte, dem Geist. Er war ein ausgezeichnete Beherrschungsmagier, doch das war ihm nicht genug. Da kaum jemand überhaupt von seiner Existenz wusste, ist nicht bekannt, ob es der Namenlose war, der seinen Geist vergiftete oder ob er anderen Einflüssen erlag. Jedenfalls ist sicher, dass er sich seine Macht bald zu nutze machte und anderen Menschen seinen Willen aufzwang.

Als er dann zufällig - oder führte ihn eine finstere Macht? - einen Zugang nach Avantasia fand, wurde sein Machthunger noch größer. Er begann sich einige der Feen untertan zu machen und aus seinem Wahn und den schier unbegrenzten magischen Möglichkeiten Avantasias entstand in ihm die Idee ein ungeheuer starkes Artefakt zu erschaffen, das ihm zu unsterblicher Größe verhelfen sollte.

Die Feen, die Empfindungen wie Gier und Machthunger nicht kannten und in einem friedlichen Volk unter einem „Weisen“, wie sie ihren König und Herrscher nannten, lebten, dienten ihm zunächst freiwillig und unwissend, später weil sie unter seinen Zwang geraten waren.

Der Druiden ließ sich von seinen Dienern zum König der Feenwelt krönen um seine überragende Stellung zu beweisen und er nahm den Namen Fyndagyryon an, was Erlauchter, aber auch Erleuchteter zu verstehen ist. Kurz darauf wurde der Seelenkelch fertig gestellt, ein Artefakt, wie es in Avantasia niemand zuvor gesehen hatte, und dessen Sinn sich keinem Feenwesen erschloss.

Doch der „Weise“, der erkannte, was der Druiden mit dem Kelch vollbrachte und zusehen musste, wie seine Freunde und Verwandten zu seelenlosen Hüllen und Dienern Fyndagyryons wurden, ahnte, wie er dem Treiben Einhalt ge-

bieten konnte. Er versprach ihm, dass er erst dann vollständige Macht haben könnte, wenn er sich einen Turm errichte, der bis zum höchsten Punkt Avantasias reiche, der Sonne im Mittelpunkt. Dann nämlich könne er über Tag und Nacht gebieten, nicht nur über Lebewesen.

Ohnehin schon halb wahnsinnig verfiel Fyndagyryon den Einflüsterungen und er begann kurz darauf, sich einen Turm errichten zu lassen, genau wie es ihm geraten worden war.

Doch der „Weise“, der noch nicht unter dem Zwang des Druiden stand, stellte ihm eine Falle. Als der Turm bereits einige hundert Schritte hoch war, lockte er Fyndagyryon bis an seine Spitze, angeblich um ihm den Fortschritt zu zeigen, den der Bau mache. Tatsächlich aber hatte er einige der am Bau beteiligten Sklaven angewiesen eine geheime Kammer einzubauen, von magischen Effekten verborgen. Dort sperrte er ihn ein und verschloss die Kammer mit dem Steinsiegel. Damit niemand den Druiden befreien konnte, warf er das Siegel vom Turm herab und es zerbarst am Boden in acht Teile. Diese ließ er in allen Teilen Avantasias verstecken. Zusätzlich belegte er den Turm mit einem Zauberbann, der es keinem magischen oder magisch begabten Wesen erlaubt, den Turm zu besteigen. Das Bauen am Turm wurde eingestellt und so sieht man noch heute die unvollendete Spitze in den Himmel ragen, im vergeblichen Versuch, die Sonne zu erreichen.

Den Kelch konnte der Weise allerdings nicht zerstören und die Seelen befreien. Verbittert starb er nach vielen erfolglosen Versuchen.

Dennoch schien es lange Zeit wieder ruhig und fröhlich in Avantasia zuzugehen, bis man merkte, dass es Fyndagyryon offenbar trotz seiner Haft gelungen war, Kontakt zu einigen seiner Opfer aufzunehmen. Diese wies er an, alles zu seiner Befreiung zu unternehmen und er teilte ihnen auch mit, wie der Kelch der Qualen funk-



tionierte, denn er hatte ihn so konstruiert, dass jede eingefangene Seele seine Macht verstärken würde. Dadurch wurde Fyndagyryon in seinem Turm wieder stärker und er begann laut über Avantasia's Wiesen und Wälder zu schreien und neue Anhänger zu sammeln und nur durch die Macht seiner Stimme zu beherrschen.

In einem unendlich langsamen Prozess gewann er so wieder an Stärke und seinen Dienern gelang es sogar, die Siegelteile wieder zu finden. Dennoch konnten sie ihn nicht befreien.

Fyndagyryon befahl ihnen das Siegel nach Aventurien zu bringen, wo er hoffte unmagische Menschen verführen zu können. Er diktierte seinen Dienern den Text des Folianten der göttlichen Erleuchtung und wob so mit Hilfe der

Feen einige Beherrschungskomponenten in den Text ein.

Auf welchen Wegen das Siegel nach Aventurien kam, und warum es nicht als Ganzes zu finden war, bleibt bis heute ein Geheimnis.

Weil Fyndagyryon in seinem Gefängnis aber schon seit tausenden Jahren festsitzt, schwor er Rache all denen, die ihn so lange warten ließen. Das schließt auch die Menschen ein und so droht er, sich nicht nur Avantasia, sondern auch Aventurien zu unterwerfen, sobald er befreit werde. Ob ihm das gelänge ist fraglich, aber es steht fest, dass ihm der Seelenkelch eine gewaltige Macht zur Verfügung stellen würde, deren Ausübung die Helden tunlichst verhindern sollten.

Anhang 3: Der Orden des Heiligen Hüters

Im Jahre 144 v. Hal vom Praiosheiligen Arras de Mott aufgrund einer göttlichen Vision gegründeter Orden, dem sowohl Laien (Novizen und Akoluthen) als auch geweihte Brüder und Schwestern angehören (insgesamt noch ca. 200 Mitglieder).

Sein Ziel ist es, Wissen zu sammeln und es dann zu verschließen, denn zuviel Wissen, so das Credo, gefährdet die Praiosgefällige Ordnung. So ziehen die Ordensmitglieder übers Land, auf der Suche nach Büchern und Gegenständen, welche es zu hüten gilt.

Bis ins Jahr 24 Hal ist das Kloster Arras de Mott im Finsterkamm das Hauptkloster, bis es

durch Borbarads Wirken zerstört wird. Danach wird der Hauptsitz in die Stadt des Lichtes in Gareth verlegt und alles verbotene Wissen dort gesammelt.

Erkennlich sind die Ordensleute an ihren roten knöchellangen Mönchskutten: rot-braun für Novizen, ziegelrot für Brüder und Schwestern, scharlachrot mit golddurchwirkten Säumen für die Hüter der Ordensniederlassungen.

Weitere Informationen zum Orden finden Sie in den Publikationen „**Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**“ und „**Grenzenlose Macht**“.

Anhang 4: Karten und Dokumente

Der „Foliant der göttlichen Erleuchtung“

Ein gewaltiger Wälzer von 35x35 Halbfingern und einer Dicke von 6 Fingern ist der Foliant der göttlichen Erleuchtung. Von den Anhängern Fyndagyryons geschaffen und mit einer seltsamen magischen Anziehungskraft ausgestattet, soll er Menschen nach Avantasia locken, damit sie Fyndagyryon befreien. Damit den Menschen nicht bewusst wird, was sie tun, wird ihnen Einblick in die Geheimnisse der Welt und der Götter versprochen und die damit verbundene große, göttliche Macht. Alles, was sie dafür tun

müssten, sei die acht Teile des Siegels zusammenzutragen, die jeweils in einem solchen Folianten stecken, den Turm in der Mitte Avantasia's zu besteigen und dort das Siegel in einem Artefakt zu platzieren, das demjenigen, der es auslöst, Wissen und Weisheit schenke. Das Siegel wurde aber eigentlich geschaffen um Fyndagyryon in dem Turm einzusperren und das magische Schloss zu verriegeln und es hat eine große magische Kraft inne. Nur mit ihm kann Fyndagyryon wieder befreit werden. Die acht Teile des Siegels sind ungefähr gleich groß



und bilden zusammen ein 20 auf 40 Finger messendes und etwa 3 Finger dickes Siegel in Form eines Wappens, das von zwei geflügelten Wesen umrahmt wird.

Da Feen und andere Magiebegabte den Turm aber nicht betreten können, weil eine magische Barriere sie daran hindert, müssen Menschen diesen Teil der Arbeit ausführen, die keinen noch so kleinen Funken Magie besitzen.

Das besondere an dem Buch ist, dass jeder es verstehen kann, als ob es in der eigenen Sprache geschrieben sei, sofern er des Lesens mächtig ist.

Ein Magier, der das Buch mit einem ODEM ARCANUM untersucht, wird eine schwache magische Aura feststellen können. Bei genauerer Untersuchung (ANALYS, +6) kann er das astrale Muster als einem Beherrschungszauber ähnlich identifizieren.

Beherrscht der Magier die satuarischen Sprüche ZAUBERZWANG und GROSSE GIER mit einem TaW von mehr als 5 und gelingt ihm eine ANALYS-Probe+4, so kann er mit einer zusätzlichen gelungenen MAGIEKUNDE - Probe teilweise Ähnlichkeiten zu diesen erkennen. Ebenso verhält es sich mit dem SEIDENZUNGE, ELFENWORT. Nur wenn er den IMPERAVI mit mindestens 10 beherrscht und eine Probe+10 schafft, kann er eine entfernte Verwandtschaft bemerken, allerdings ist dieser Spruch noch mehr abgewandelt als die vorher genannten.

Das Rätsel

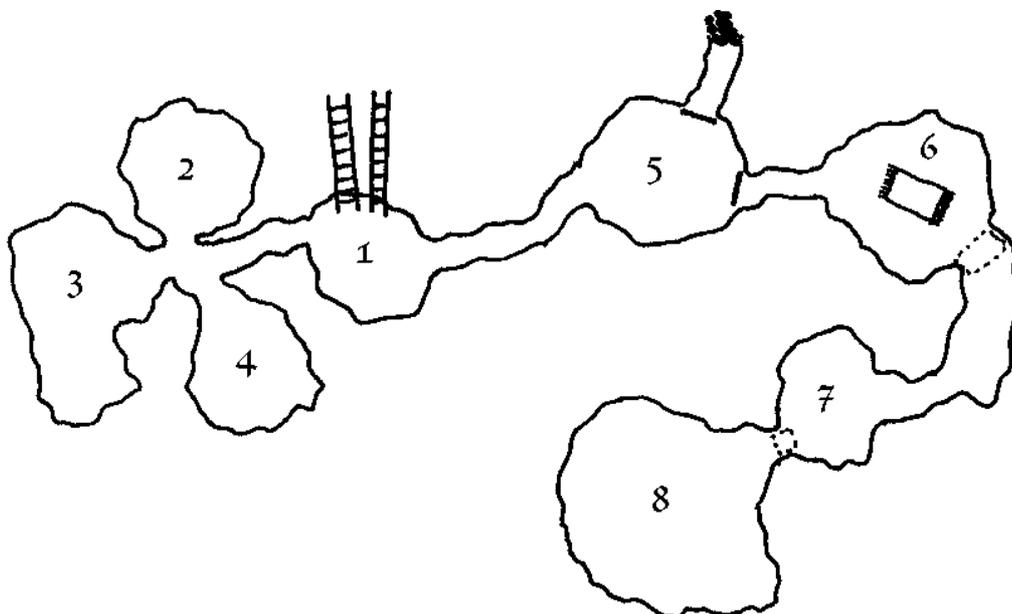
„Für die Sterblichen ist es nicht ganz einfach, in unsere schöne Welt zu gelangen. Wer aber



dieser folgenden Anweisung folgt, wird es schaffen und dann nur noch einen kurzen Weg zu Erleuchtung und Weisheit vor sich haben.

Du, Fremder, benötigst für das Ritual, das die Tore nach Avantasia öffnet, einen alten Eichenbaum, der bereits an seinem Ort stand, als der Krieg losbrach. Dieser Ort muss eine Waldlichtung sein, auf der die Eiche alleine steht. Dazu brauchst Du eine frische Mandragora, um die fließenden magischen Kräfte des Baumes zu wecken. So dann musst Du deine Hände mit der Fläche an die Rinde des Baumes legen, deinen Geist wandern lassen und das Wort der Erleuchtung sprechen. Dieses ist der Schlüssel zu meinem Land, dem Land in dem ich dir Weisheit schenken werde.“

-Aus dem Foliant der göttlichen Erleuchtung



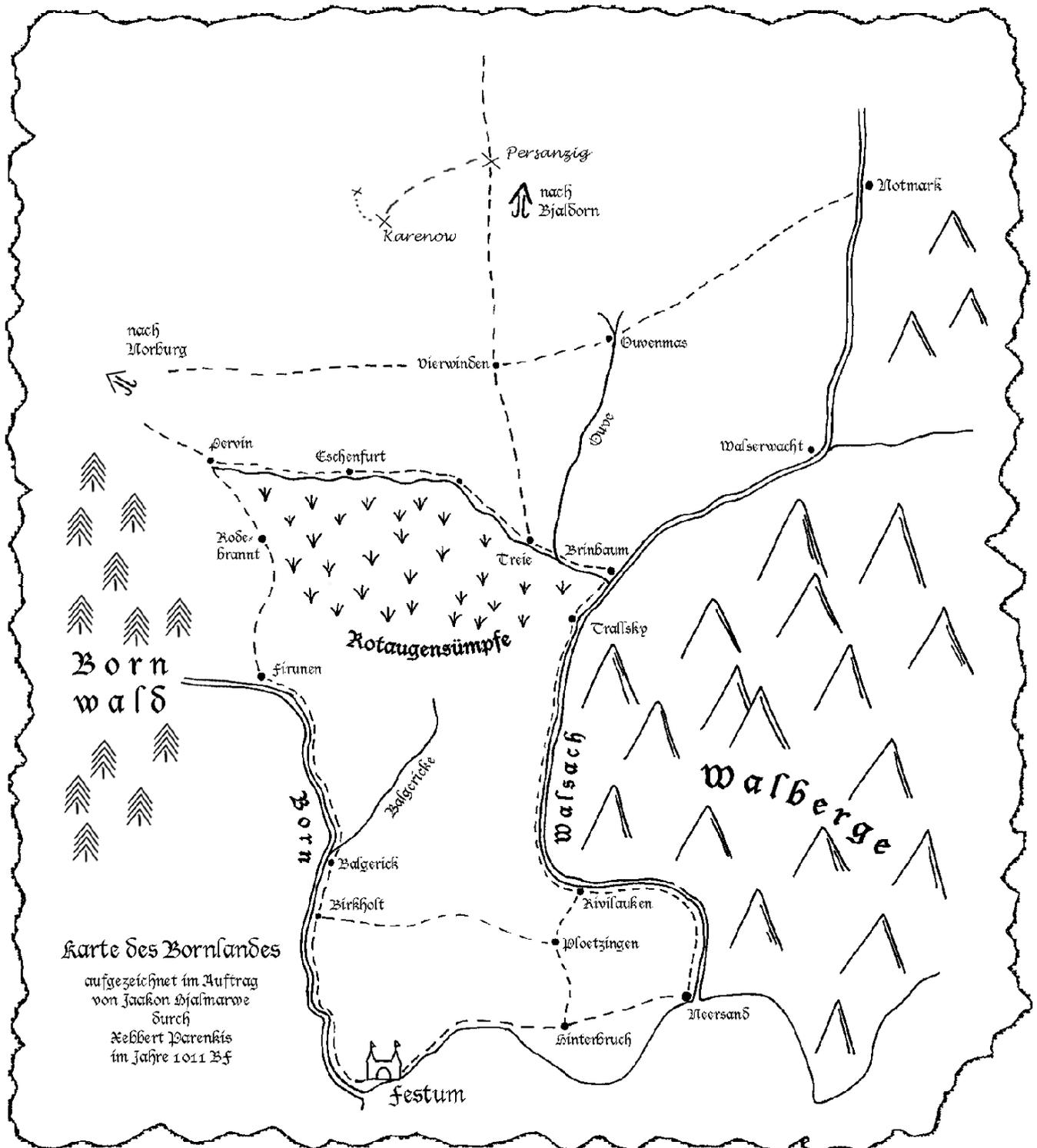
Katakomben:

Die gepunkteten Bereiche sind die Auslöser der Fallen



Karte mit der Reiseroute:

Persanzig und Karenow, sowie das Kloster hat Hjalmarwe für diesen Zweck selbst per Hand eingezeichnet

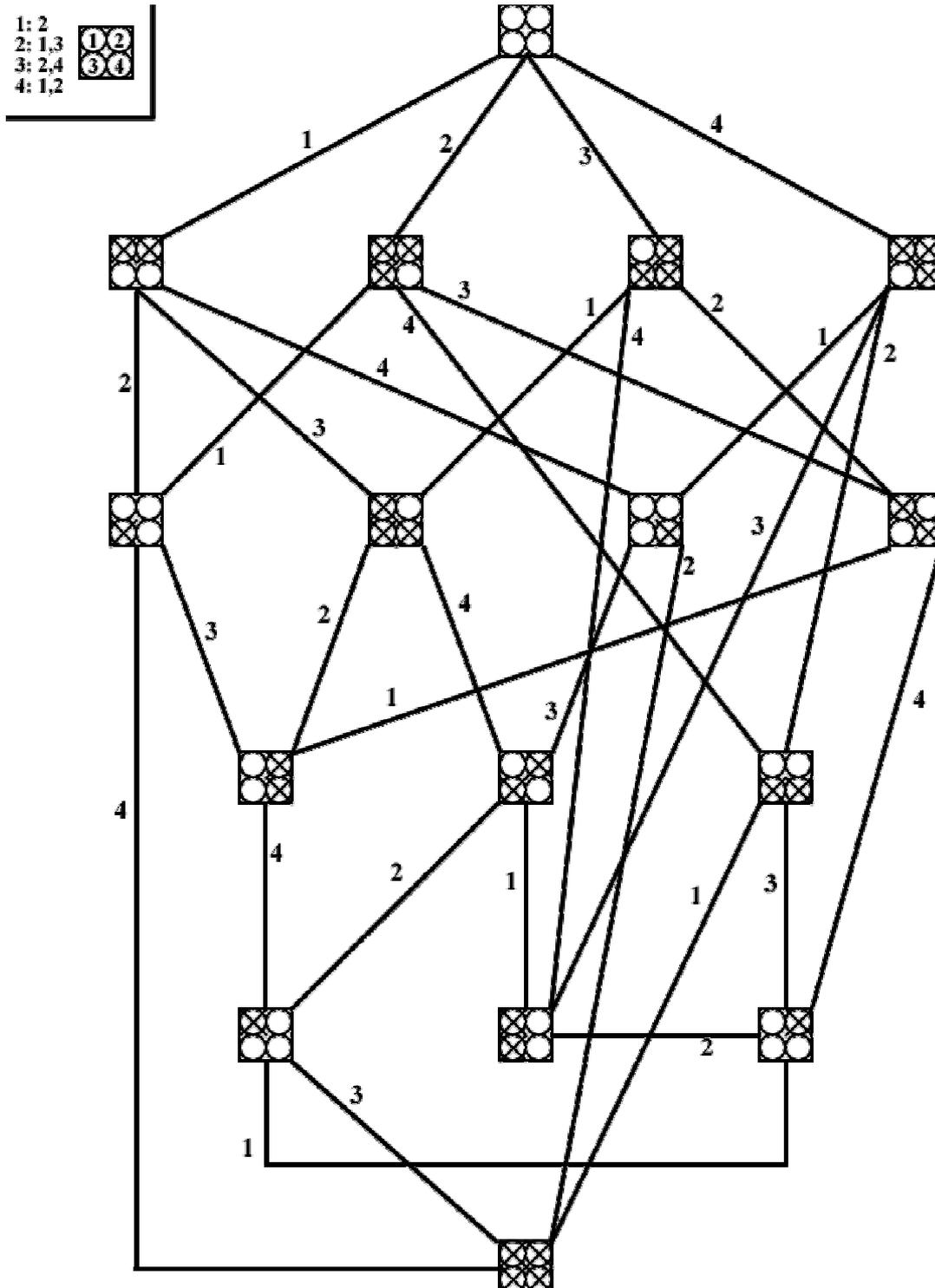




Rätsel in Raum 5: Es ragen vier Knöpfe aus der Tür. Ziel ist es, alle vier Knöpfe zu drücken. Oben links steht, welche der Knöpfe ihren Zustand mit verändern, wenn der jeweilige Knopf betätigt wird. Ganz oben ist der Grundzustand zu sehen: Alle Knöpfe ragen heraus.

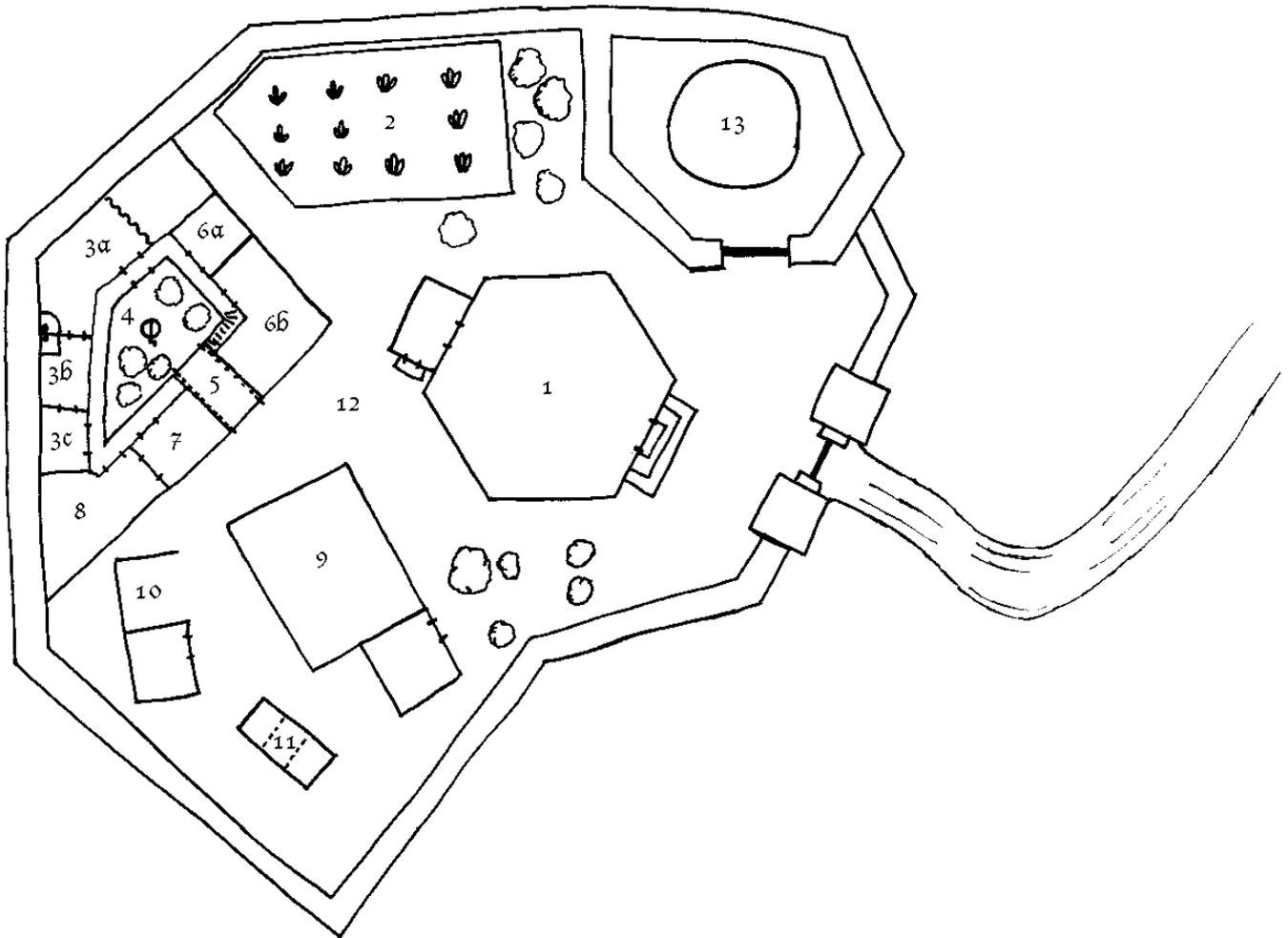
Zur Verdeutlichung ist hier ein Beispiel gegeben: Angenommen die Helden drücken zuerst mal den oberen linken Knopf (1). Sie als Meister folgen nun der Linie mit der 1 und sehen dass dann also Knopf 1 und 2 eingedrückt (X) sind.

Drücken die Helden jetzt Knopf 3 oder 4 folgt man vom momentanen Bild der jeweiligen Linie und sieht, in welchem Zustand die Knöpfe jetzt sind. Ziehen die Helden dagegen Knopf 2 wieder heraus, folgt man der mit 2 gekennzeichneten Linie und sieht, dass nun Knopf 3 eingedrückt ist, während 1 und 2 wieder herausragen. Usw.





Plan des Klosters



1. Tempel mit Sakristei
2. Gemüse- und Kräutergarten
3. Küche, Speisekammer, Versammlungsraum
großer Saal (3a), Küche (3b), Speisekammer (3c)
4. Innenhof
5. Durchfahrt
6. Gästezimmer
Erdgeschoss: Einzelzimmer (6a), Gemeinschaftsraum (6b);
oberes Stockwerk: Einzelschlafräume für Mönche und Nonnen, Scriptorium
7. Wasch- und Baderaum
8. Krankenzimmer
9. Stall für Pferde und Kleintiere, Heuschuppen
10. Werkstatt und Holzlager
11. Latrinen
12. Burghof
13. Bergfried mit Kerker, Bibliothek, Schatzkammer
Waffenkammer, Bibliothek, Schatzkammer, Wachstube mit Feuerglocke



Mit dem Unterschreiben dieses Vertrages verpflichten sich

dazu, ein Paket von Jaakon Hjalmarew, dessen Inhalt ein Buch mit Namen „Foliant der göttlichen Erleuchtung“ ist, unversehrt ins Kloster des Ordens des Heiligen Hüters nach Karenow zu bringen und es dort Äbtissin Aldare Alarnion zu übergeben.

Dafür erhalten die oben genannten Damen und Herren abschließend und bei vollständiger Erfüllung dieser Aufgabe _____ Batzen von Jaakon Hjalmarew, sowie 5 Batzen für die Unterkunft und Verpflegung auf der Reise. Weitere Forderungen werden hiermit ausgeschlossen.

Abgeschlossen und vollständig erfüllt ist der Auftrag, wenn dieser vorliegende Vertrag mit dem Siegel des Klosters und der Äbtissin versehen und zu Jaakon Hjalmarew zurückgebracht wurde, als Bestätigung, dass das Paket intakt war und an seinem Zielort angekommen ist.

Wir,

Jaakon Hjalmarew

besiegeln mit unseren Unterschriften diesen Vertrag.