

Erleuchtung und Verblendung

Ein Gruppenabenteuer von Steffen
Brand zum G&T – Wettbewerb 2007

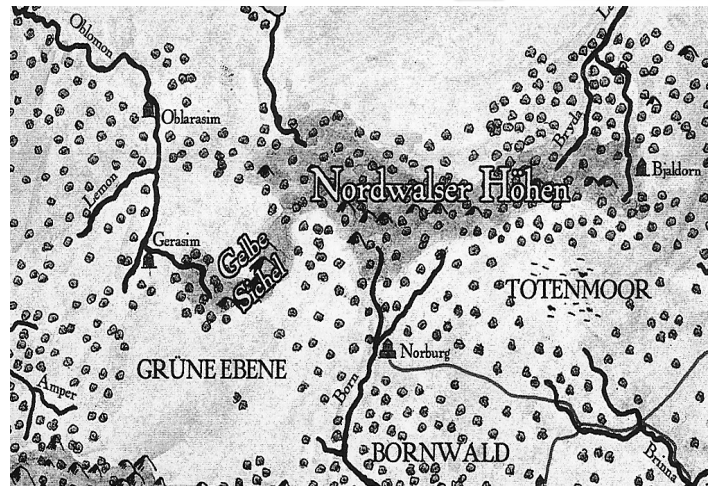
Zauberhafte Wesen: Iribaarslilie, Satyr
Stichworte zum Abenteuer: Ein Verlobter vor
einem Rätsel, ein misslungenes Forschungsobjekt
der Hesindekirche, eine Trugwelt ohne Wiederkehr
durch die Iribaarslilie, eine Elfenhochzeit.
Spielort: Gerasim und Umgebung
Zeit: beliebig, allerdings nach 1016 BF
Charaktere: Alle, besonders reizvoll sind Magier
und Dämonologen, aber auch Nandus- und
Hesindegeweihte, sowie Wald- und Halbelfen
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

Das Abenteuer im Überblick

Die Helden werden in Gerasim, einer Stadt im westlichen Bornland, von dem reisenden Akademielehrer Bastan Herbstlaub gebeten, in einem kleinen Dorf nahe der Stadt die Forschungsergebnisse der dortigen Hesindepriesterschaft abzuholen. Die sind schon seit einem halben Jahr überfällig. Zusammen mit dem Halbelfen Lorinfen Kupferzeit, den sie in der Herberge Waldesruh kennen gelernt haben, brechen sie auf. Dieser erzählt ihnen von dem Rätsel, das er zu lösen hat, bevor er seine Angebetete heiraten darf. Er scheint eine Blume finden zu müssen. Die Räuber, von denen in der Stadt erzählt wurde, überfallen die Helden nicht, doch begegnen sie auf der Reise einem seltsamen Wesen, das jedoch nicht genau zu erkennen ist.

Erst einmal in dem Dorf Eichenhain angekommen, nehmen sich die Helden vor, auf die Hochzeit von Lorinfen zu kommen, da sie als Gäste geladen sind. Doch am Tag vor der Hochzeit ist Lorinfen die Pflanze suchen gegangen und taucht nicht mehr auf. Eine Suchaktion, an der sich auch die Verlobte Lafadiel Traumkind beteiligt, hat allerdings nur mit der Hilfe des Satyrs, jenes Wesen aus der Nacht der Reise, Erfolg und die Helden finden eine Treppe in den mittlerweile überwucherten Eingang zu einem Hesindetempel.

Nach dem Zusammenbruch der Treppe fallen die Helden ins unten stehende Brackwasser. Wieder an der Wasseroberfläche sind sie sogleich in der dämonischen Trugwelt der Iribaarslilie gefangen, ohne dieses zu bemerken. Die Pflanze ist noch damit beschäftigt, die Reste der Räuber zu fressen, denn Lorinfen ist auf der Suche nach der Pflanze von den Räubern überrascht worden, wollte sich verstecken und geriet ebenfalls in die Fänge der Iribaarslilie, befreite und rettete sich ins Tempelinnere. Die Räuber allerdings hatten nicht so viel



Glück und die Lilie tötete diese und zehrt nun an ihnen. Noch mit dem Fressen der Räuber beschäftigt hüllt die Iribaarslilie die Helden nun ein – in ein Gefängnis aus Lügen und Phantasmagorie innerhalb der verlassenen Tempelmauern. Dort finden die Helden auch Spuren von Lorinfen. Nach und nach finden die Helden heraus, was dort unten geschah und durch ein Labyrinth aus Illusionen und Einbildungen gelangen die Helden genau dorthin, wo sie die Lilie haben will: in ihren Fängen!

Aus den Fängen befreit, zerfällt das gesamte Trugbild und die Helden blicken hinter die Kulissen. Aber – lebt Lorinfen noch, oder wurde er auch Opfer der Dämonenpflanze?

Aufbau des Abenteuers

Das Abenteuer beginnt

Raus aus der Lernstube ...
... durch das Städtetreiben ...
... und Abends in die Waldesruh.

Der 25. Travia – Aufbruch von Gerasim

Hufen im Dunkeln

Der 26. Travia – Ankunft in Eichenhain

Stadt im Walde
Verschwinden von Lorinfen.
Wesen aus der Nacht

Der 27. Travia – Suche nach Lorinfen

Verwünschte Wälder
Treppe in Iribaars' Spiegelhalle
Im Brackwasser

In Iribaars' Spiegelkammer

Erleuchtung und Verblendung
Hesindes Segen – Amazeroths Fluch
Vom Regen in die Traufe
In den Fängen der Lilie

Pfade ins Licht

Der Freiheit Duft

Des Elfenrätsels Lösung

Hochzeit von Lorinfen und Lafadiel

Vorwort zum Abenteuer

„[...] Das Kind – wie schön ist es anzusehen! – verspricht mir Antwort auf meine brennenden Fragen, geheimes, gewaltiges Wissen. Wohlige Schauer laufen über meinen Rücken, wenn ich nur daran denke. Meine Forschungen werden davon profitieren, schon jetzt spüre ich, dass ein Durchbruch bevorsteht. [...]“
- aus dem Tagebuch des Rafaerdon Dergelstatter, 857 BF, verwahrt in den Bleikammern der Stadt des Lichts

Hilfsmittel zum Meistern

Das Abenteuer **Erleuchtung und Verblendung** spielt in Gerasim und einem kleinen Nachbarort namens Eichenhain. Es kann problemlos mit dem Abenteuer **Das Vermächtnis der Völker** kombiniert werden. Spielt es allerdings danach, werden sich ihre Recken sicherlich freuen, den einen oder anderen Gerasimer wieder zu sehen. Zum Meistern des Abenteuers wird das Buch **Mit Geistermacht und Sphärenkraft** benötigt. Sinnvoll sind ebenfalls die Regionalspielhilfe **Aus Licht und Traum** und das oben genannte Abenteuer **Das Vermächtnis der Völker** – aber nicht notwendig. Alle für das Abenteuer relevanten Daten sind in gekürzter Form angegeben. Weitere unterstützende Möglichkeiten stellt der Einsatz von Musik dar. Orientieren sie sich hierbei an der jeweiligen Situation und halten sie diese je nach Geschehen von melodios-ätherischer bis hin zu gehetzt-kakophonischen Natur.

Zu den Helden

Das Abenteuer ist in der Form und im Design an den Abenteuerband **Verwunschen und Verzaubert** angelehnt und versucht auch, jedes noch so gerissenen Hellsichtsmagiers Neugierde zu stillen – in sofern kann es auch aufklärende Funktion besitzen. Im Übrigen ist ein Hellsichtsmagier oder eine ähnliche Profession fast schon Voraussetzung – denn sonst müssen sie als Meister oft in das Kästchen für erzählerische Tricks greifen, um relevante Situationen glaubhaft schildern zu können – oder um zu verwirren. Doch dies liegt an ihnen. Es ist für 3 bis 5 Helden der Erfahrungsstufen 3 bis 7 geeignet. Charaktere wie Achaz, Orks und Goblins sind nicht unmöglich, jedoch kann es schwer sein, diese in das Abenteuer zu integrieren.

Gedanken zum Abenteuer

Machen sie sich als Meister mit dem Abenteuer stark vertraut und überlegen sie, welche Helden das Abenteuer bestreiten sollen. Können sie gezielt auf diese eingehen? Haben sie zu diesen Helden genügend Hintergrundinformationen? Welche guten und schlechten Erfahrungen haben ihre Recken auf diesem Teilgebiet schon gesammelt?

Eine Zeittafel zum Überblick

Je nach dem, in welchem Jahr dieses Abenteuer spielt, halten wir es für relevant, die Ereignisse der Region nachmals kurz zusammenzustellen:

- **343 BF:** Gründung Gerasims durch Bürger und Norbarden, die vor den Priesterkaisern aus dem Bornland geflohen und von Elfen aufgenommen wurden
- **Um 623 BF:** Gründung der *Schule des direkten Weges* zu Gerasim durch die Magierin Tamara
- **Um 693 BF:** Calaya Nebellied wird neben Magister Torre Alwinnen erste elfische Leiterin der Schule
- **Um 872 BF:** Gründung von Eichenhain
- **Ab 1007 BF:** Im Anschluss an die Phileasson-Expedition verbreitet sich die Kunde vom Wiedererscheinen Pardonas
- **1008 BF:** Calayas Tochter Mondglanz Eichenfeld wird neben Anastasius Silberhaar Leiterin der *Schule des direkten Weges*
- **um 1012 BF:** Die Elfen beginnen, vom ‚Letzten Sommer‘ und vom ‚Öffner der Tore‘ zu träumen; einige ziehen sich in den kommenden Jahren in die Salamandersteine zurück
- **1015 BF:** Wiederkehr Borbarads
- **1016 BF:** Gründung des unterirdischen Hesindetempels in Eichenhain
- **Phex 1020 BF:** Athavar Friedenslied vergeht
- **Praios 1021 BF:** Die Offenbarung des Lichtvogels im Raschtulswall, Ende des elften Zeitalters
- **1023 BF:** Die verschollene Hochelfenstadt Simyala wird im Reichsforst wiederentdeckt
- **Rahja 1027 bis Praios 1028:** Kriegszug der Thorwaler nach Oblarasim
- **Frühjahr 1028:** Flüchtlinge aus Glorania, Goldsucher und Einwohner aus den geplünderten Oblarasim machen sich auf die Suche nach einem besseren Leben auf den Weg nach Süden und kommen nach Gerasim, es wird ihnen nicht erlaubt, sich in der Siedlung niederzulassen, die Flüchtlinge schlagen ihr Lager außerhalb auf
- **Mitte bis Ende Rondra 1029 BF:** Beginn des Abenteuers *Das Vermächtnis der Völker*, das die Recken selbst erleben können

Über den Fortlauf der Geschichte wissen wohl nur Satinav und seine beiden Töchter Ymra und Fatas bescheid – oder auch nicht. Aber die Helden können ihren Teil zum Verlauf der Geschichte sicherlich beitragen...

Das Abenteuer beginnt

Kaus aus der Lernstube...

Wir schreiben heute den 24. Travia. Das Abenteuer startet in Gerasim, einer freien Stadt zwischen *Oblomon* und *Selserbach*. Es überwiegen auch hier, Travia sei dank, wie im Bornland sehr gute Einstellungen der Einwohner gegenüber Fremden. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass die dortige *Schule des direkten Weges zu Gerasim* an diesem warmen Herbsttag am Nachmittag ihren Unterricht in einer Art Amphitheater am Rande des *Platzes der Verständigung* stattfinden lässt. Geladen ist jeder, der den dortigen Unterricht durch eigene Beiträge zu ergänzen, oder den Vorträgen beizuwohnen gedenkt. Fremden gegenüber sind die dortigen Scholaren nicht abgeneigt, und auch der Redner, *Bastan Herbstlaub* (siehe **Anhang-Dramatis Personae**), ist den Helden aufgeschlossen und bittet diese mit freundlichen Worten, dem Unterricht beizuwohnen.

Verpasst haben die Helden anscheinend vieles, denn der Vortrag neigt sich mehr und mehr dem Ende zu. Bei den darauf folgenden Diskussionen seitens der Schüler bittet der Redner die Helden etwas abseits davon zu sich.

Er erzählt ein wenig von sich, seiner Reise aus Festum, den Born entlang, Norburg besuchend und den beschwerlichen Weges hierher nach Gerasim, seinem Ziel.

Anschließend wendet er sich an die Gruppe und bittet sie, doch auch von ihrer Reise zu erzählen – Abends in der hiesige Taverne und Herberge *Waldesruh*. Und so lädt er die Helden ein, bei einem guten Glas Wein die sagenhafte Gastfreundschaft des nahen Bornlandes auch hier kennen zu lernen und über ihre Reise zu berichten.

Hierbei gilt es anzumerken, dass es viele Gründe geben kann, dass eine Gruppe darauf nicht eingeht – jede Gruppe ist eben anders. Inszenieren sie den Einstieg einfach passend für ihre Gruppe. Waren die Helden im Abenteuer im Abenteuer **Das Vermächtnis der Völker** beteiligt, können sie *Bastan Herbstlaub* auch durch *Anastasius Silberhaar* ersetzen.

... Durch das Städtetreiben ...

Nun haben die Helden Zeit, den restlichen Tag so zu verbringen, wie es ihnen beliebt. Schildern Sie die Stadt als eine weit angelegte Mischkultur von Elfen und Menschen, teilweise weit in die Wälder ragend. Viele Häuser sind nach elfischer ‚Bauweise‘ lebende Baumhäuser. Auf **Seite 4** wird genauer auf die Stadt eingegangen.

Informationen zu der Stadt Gerasim:

Einwohner: 950 (45% Waldelfen, 15% Halbelfen)
Herrschaft/Politik: Keine offizielle Herrschaft, aber Anastasius Silberhaar und Mondglanz Eichenfels, die Leiter der hiesigen Magierakademie, üben starken Einfluss aus und werden auch von den meisten Halbelfen als Autorität respektiert.

Tempel: **Travia**, Hesinde, Firunschrein

Plan der Stadt: Siehe **Seite 4**

Besonderheiten: Magierakademie *Schule des direkten Weges zu Gerasim*, der ‚*Platz der Verständigung*‘. Bisher wurden die ehernen Gesetze, dass kein Baum für ein Menschenhaus gefällt werden darf und niemand mehr besitzen darf, als er zum Leben braucht, immer noch eingehalten.

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Herberge *Waldesruh* (Q5/P5/S12)

Stadtgeschichte: 343 BF wurden bornländische Flüchtlinge von den heimischen Waldelfen aufgenommen (Siehe auch **Seite 2**).

Stimmung in der Stadt: Die Elfen ziehen sich immer mehr aus dem Stadtleben zurück, der Anteil der menschlichen Bevölkerung wächst. Es herrscht die typische, wenn jedoch eingegrenzte, bornländische Gastfreundschaft vor.

Dinge die die Helden interessieren könnten, und was es hauptsächlich in der Stadt zu unternehmen gibt, ist folgendes (Der Stadtplan von Gerasim befindet sich auf **Seite 4**; siehe auch **Aus Licht und Traum** ab **Seite 96**):

- Die Herberge *Waldesruh*
- Der Travia-Tempel
- Der Hesinde-Tempel
- Den örtlichen Schmied
- Den Boronanger
- Das Lager der Flüchtlinge ein wenig außerhalb der Stadt (nach 1028 BF)
- Den Firun-Schrein nördlich weiter außerhalb der Stadt
- Den *Platz der Verständigung* im Zentrum der Stadt

Zu den hiesigen Adepten - es sind insgesamt 28 - sollte noch folgendes gesagt werden: Sie sind alle sehr aufgeregt, denn es steht für einige von ihnen der Tag der Abschlussprüfung an der Magierakademie unmittelbar bevor. Deshalb werden die dortigen Lehrer und Schüler selbst auch keine Reise unternehmen, sondern Bastan Herbstlaub wird die Helden beauftragen, diese Reise zu unternehmen. Mehr dazu im nächsten Abschnitt **...und Abends in die Waldesruh**.

Zum Spiel in der freien Stadt Gerasim:

Mehr Informationen zu Gerasim und die dortigen Elfen finden sie im Buch **Aus Licht und Traum** ab **Seite 96** oder **Das Vermächtnis der Völker** ab **Seite 42**. Hier die zusammengefassten Informationen.

Wohnbäume und Holzhäuser

„Die Harzduftenden Wälder sind unser Heim. Die Mammutbäume sind seine Pfeiler, die Tannennadeln sein Dach und sein Boden. Farn und Schachtelhalm sind seine Türen, Brombeere und Dornröschen seine Wände. Wo Erdbeere, Elfenkraut pethasil wachsen, ist unsere Speisekammer. Wo Feuerlilie, Lavendel und Druidenpilz blühen, da tanzen wir. Unser Heim formen und gestalten wir, doch über alles hüten und bewahren wir es. Wer würde Feuer legen an seine Hütte? Wer würde mit der Axt wüten in seiner Stadt?“

- Erläuterungen des Elfenweisen Delayar von Regenbogen-Sprießen für die ersten menschlichen Siedler, Priesterkaiser-Zeit, überarbeitet, aufbewahrt im Hesinde-Tempel zu Gerasim

Für das unkundige Auge mag die Stadt und ihre Wipfelbewohner fast nicht auszumachen sein. Alles ist hier in die natürliche Vegetation eingebunden. Der Übergang von Wald zu Stadt ist fließend und einzigartig in seinem Sein. Betonen sie die elfische Kunst, die sich auch beim menschlichen Hausbau niederschlägt.

Hausgärten und Handelsgüter

In jeder Lücke zwischen Bäumen und Wurzelwerk drängen sich kleine Hausgärten der Menschen und Elfen. Ziegen und Schweine werden gehalten und alles getauscht, was benötigt wird. Gerasim besitzt neben Elfenbausch noch Ahornsirup, Waldhonig und seltene Heilpflanzen. Der Oblomon hat bei Gerasim einen kleinen Floß- und Bootsanlegesteg.

Am Platz der Verständigung

Dies ist eine größere Lichtung im Mittelpunkt Gerasims. Seit jeher werden hier Streitigkeiten beigelegt und beratschlagt. Hier befindet sich auch die Herberge *Waldesruh* (mehr dazu im nächsten Kapitel) und das *Haus der Spektabilität Anastasius Silberhaar*.

Die Schule des direkten Weges

Diese unkonventionelle Gildenakademie hat weder festen Lehrplan, noch festen Standort. Unterrichtet wird immer dort, wo gerade Platz ist – auch im Freien. Mehr zu der Schule finden sie im Buch **Aventurische Zauberer** ab **Seite 99**.

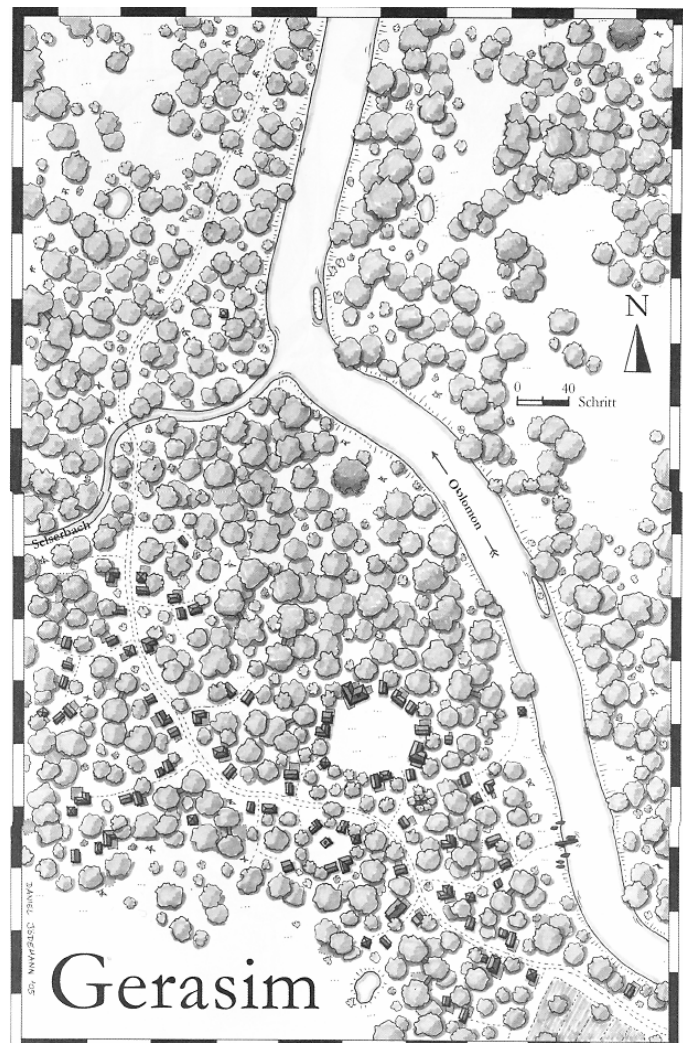
Von den Tempeln

Der *Travia-Tempel* ist ein einfaches Blockhaus mit einem schlichten Tempelraum, in dessen kunstvollem Kamin das ewige Feuer brennt. Einige kleinere Zimmer bieten dem Geweihten *Aidin Brinvard* und zwei Novizinnen sowie Reisenden

stets Unterkunft. Der kleinere *Tempel der Hesinde* wird von der Liebfelderin *Elysia Vincetta* und einem Novizen unterhalten. Die Bibliothek hat ihre bescheidene Berühmtheit durch die dort aufbewahrten Aussprüche der drei Gründer Gerasims errungen. Der einfache *Firun-Schrein* liegt außerhalb der Stadt in dichtem Wald und wird nur von menschlichen Jägern besucht. Auf dem *Boron-Schrein*, unter hohen Bäumen gelegen, bestatten nur Menschen ihre Toten.

Vom Handwerk in Gerasim

Auf einer kleinen Lichtung steht eines der wenigen teilweise aus Steinen errichteten Gebäude – eine kleine *Schmiede* von *Sabold Glühen-in-Händen* (ein elfischer Beiname), der hier alle benötigten Gebrauchsgegenstände aus Metall fertigt. Seine Familie tauscht schon seit Generationen metallene Pfeilspitzen und Jagdmesser mit den örtlichen elfischen Jägern. Da der Lärm und der Qualm der Schmiede immer wieder Unmut unter den Elfen verursacht, ist Sabold sehr bemüht, sein Handwerk als mystische Kunst zu verbrämen und so den Elfen nahe zu bringen. Auch eine *Tischlerei* und *Drechslerei* gibt es in Gerasim. Für das benötigte Holz suchen die Handwerker mit Hilfe der Elfen Bäume aus der Umgebung aus, die gefällt werden dürfen.



... und Abends in die Waldesruh.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erschöpft von euren Erkundungen durch die Stadt, seid ihr nun froh, den Tag ein wenig ausklingen lassen zu können. Die Herberge Waldesruh ist ein zweistöckiges Steinhaus am Nordrande des Platzes der Verständigung. Als ihr die Schwere Eichentür aufstoßt, dringt euch gleich die warme rauchige Luft entgegen. Ein großes Stimmendurcheinander ist von den rund 25 Gästen zu vernehmen. Die Herberge misst im Schankraum, dem Erdgeschoss, knappe 80 Rechtsschritt. Auf der linken Seite des Gasthauses brennt ein größeres Kaminfeuer, der Tür gegenüber ist eine Theke mit Sitzen angebracht, hinter welcher die offene Tür zur Küche zu sehen ist. Links hinter dem Kaminfeuer führt eine schmale Holztreppe in das obere Stockwerk. Mehrere schwere Kerzenleuchter hüllen den Raum in eine angenehme Helligkeit. In der Herberge stehen 6 Tische mit jeweils 6 Stühlen. 4 davon sind von den hiesigen Einwohnern und auch Gästen schon belegt. An einem weiteren seht ihr Bastan mit einem noch recht vollem Glas Rotwein sitzen. Als er euch erblickt lächelt er und bittet euch zu sich.

Die Wirtin *Jasinde* kocht alles, was das Herz an Speisen begehrt und das Land hergibt. Über lokale Spezialitäten wie Holundersuppe mit Dinkelklößchen, Brennesselsuppe mit Ziegenrahm, Salat aus Wildkräutern oder Birnenkompott mit Ahornsirup. Auch Fleisch ist auf Nachfrage zu bekommen, vor allem Wild. Nach dem Essen und den Reisegeschichten der Helden beugt sich der gute Zuhörer Bastan Herbstlaub etwas weiter über den Tisch und fährt fort:

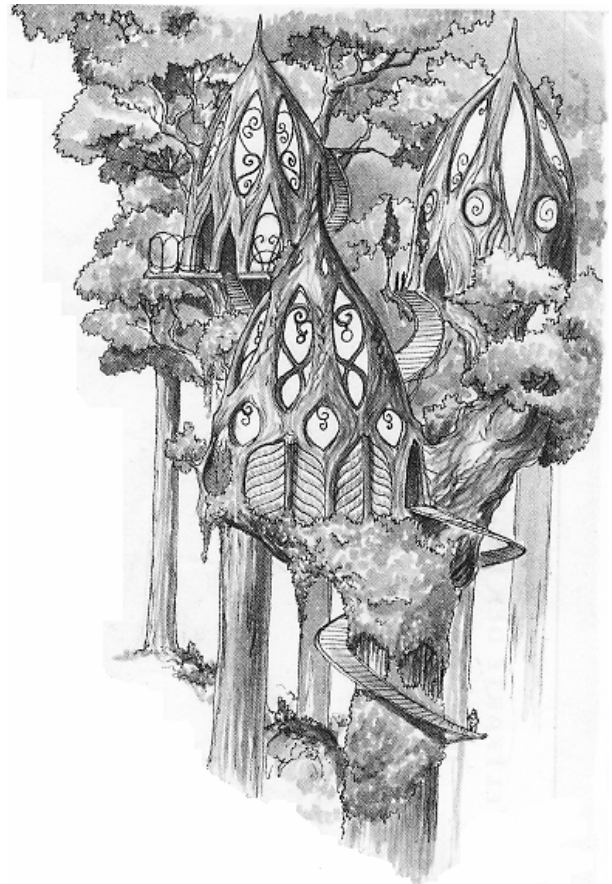
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wie ihr bestimmt schon in Erfahrung gebracht habt, bin ich einer der Lehrer der Akademie hier. Und ich habe es mir zur Aufgabe gemacht, auch für die Verständigung und Kommunikation zwischen Gerasim und den umliegenden Dörfern zu sorgen. Nun, um ehrlich zu sein, komme ich dieser meiner Verpflichtung nicht nach, denn ich muss bei den diesjährigen Prüfungen der Adepten anwesend sein. Außerdem bin ich, ihr könnt das bestimmt verstehen, in meinem Alter noch etwas erschöpft von meiner Reise. Nun zu meiner eigentlichen Intention: Ich bitte euch, an meiner statt in das nahe Dorf Eichenhain zu reisen und nach dem Rechten zu sehen, Neuigkeiten auszutauschen, und dem Stadtvorsteher diese Botschaft zukommen zu lassen.“ Er überreicht den Helden eine Schriftrolle, versiegelt mit dem Zeichen der Akademie. „Es ist nicht viel, was ich euch geben kann, denn viel besitze ich nicht. Was ich euch geben kann, ist die Gewissheit, dass euch mein Dank und der der Akademie sicher ist...“

Nehmen die Helden den Auftrag an, bittet er die Helden, falls sie noch Fragen haben, diese zu stellen. Den Abend können sie getrost ausspielen, mit allem was dazugehört. Der Halbelf *Lorinfen Kupperzeit* (siehe **Anhang-Dramatis Personae**) ist ebenfalls in der Taverne, es sollte eine erste Begegnung zustande kommen. Bastan wird auch nach dem Gespräch die Helden bitten, ihn zu entschuldigen, er sei sehr müde. Er geht zum Wirt, wechselt mit ihm ein paar Worte und überreicht ihm Geld. Anschließend verabschiedet er sich und geht. Die Kosten für Speis und Trank sind von ihm schon großzügig beim Wirt beglichen worden und die Einzelzimmer, die er für die Helden reserviert hat, sind auch schon bezahlt...

Die Herberge füllt sich nicht wesentlich weiter, doch bleiben die Besucher bis tief in die Nacht und zechen. Irgendwann sollten die Helden auch müde werden, die Schlüssel vom Wirt holen und auf ihre Zimmer gehen. Jedes der Zimmer ist sauber und eingerichtet mit einem Bett, einem Nachttisch, einer Waschschüssel, einem Kleiderschrank und einer leeren Truhe - die schweren Gardinen lassen sich vor die Fenster schieben. In der Nacht können die Helden normal regenerieren, wenn sie nicht bei voller Gesundheit oder Astralenergie sind. In dieser Nacht geschieht nichts Ungewöhnliches.

Natürlich kann es immer wieder vorkommen, dass so genannte Heroen den Auftrag nicht ‚für Lau‘ annehmen. Bastan kann für jeden Helden noch zwei Dukaten erübrigen und nach deren Rückkehr Einsicht in die kleine Bibliothek der Akademie bei Anastasius Silberhaar gewähren.



Der 25. Travia – Aufbruch von Gerasim

Hoffentlich gut ausgeruht kommen die Helden morgens herunter in den Schankraum. Das Frühstück war anscheinend im Preis der Übernachtung inbegriffen, es gibt gebratenen Speck, Brot mit Wurst und Käse und hauseigene Himbeermarmelade. Die Helden können sich auch hier für den anderthalbtägigen Marsch nach Eichenhain mit Proviant eindecken (eine Tagesration kostet 2 Groschen (2 Silbertaler)). Unten im Schankraum sind die Helden noch allein, doch während dem Essen, kommt der Halbelf Lorinfen Kupferzeit hinzu und fragt mit einem freundlichen Lächeln auf dem Gesicht, ob er sich zu ihnen gesellen könnte. Irgendwann fängt er an zu erzählen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich habe gestern, bevor ihr in die Herberge gekommen seid, noch mit Bastan Herbstlaub erzählt, ihr kennt ihn ja. Ihr müsst wissen, er ist ein guter Freund von mir und er hat gesagt, dass ihr – wenn er euch richtig einschätzt – die Reise auf euch nehmen werdet. Nun, ich möchte mich nicht aufdrängen, aber wenn ihr in Richtung Eichenhain reist, solltet ihr wissen, dass es dort Überfälle gegeben haben soll. Eine Räuberbande soll dort ihr Unwesen treiben. Nun, ich bin nicht der Kräftigste, aber würdet ihr mir gestatten, mich eventuell als Begleiter anzusehen? Mir sagt es nicht zu, in Zeiten dieser Unsicherheit alleine zu reisen, das könnt ihr doch sicher verstehen...“

Sie können als Meister die Helden durch seine freundliche und offene Art bestimmt dazu bewegen, ihn in ihre Runde aufzunehmen. Er hat auch nichts zu verbergen. Sollten die Helden misstrauisch sein, und fragen bei Bastan nach, ob er den Halbelfen kennt, so wird er das bestätigen, und sagen, dass Lorinfen das Herz am rechten Fleck trägt und dass er garantiert nicht zu irgendeiner Räuberbande gehört. Von Überfällen hat Bastan nichts gewusst – schließlich war er länger aus der Stadt. In der Stadt ist heute Markttag. Die Helden finden dort alles, was sie noch für die weiterer Reise kaufen wollen, wenn dies nicht zu ausgefallene Dinge sind. Hauptsächlich sind das Waren aus dem Nivesenland, dem Bornland und die seltene Ware von den Elfen. Nachdem alles gekauft wurde, was die Helden zu benötigen glauben, kann die Reise nach Eichenhain also beginnen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum verlasst ihr die Stadt Gerasim in Richtung Südosten, seht ihr rechts von euch durch die braunrot leuchtenden Herbstfarben der Bäume die Schmiede und den Traviatempel. Dem großen, sicherlich 40 Schritt breiten Flusses Oblomon, der sich links entlang eures Weges erstreckt, folgt ihr weiter, bis sich rechts von euch brach liegende Felder ausbreiten. Munter folgt ihr dem Weg, bis die Stadt in den Wäldern nur noch erahnen lässt. Weiter in der Ferne erkennt ihr die Ausläufer der Nordwalser Höhen, die sogenannte Gelbe Sichel.

Die Reise kann beliebig ausgespielt werden, allerdings sollten sie als Meister die Helden noch etwas schonen, es kommt noch einiges auf sie zu. Eine Wildnisleben-Probe mag darüber entscheiden, ob die Helden die Nacht unter freiem Himmel verbringen, oder die Überhänge der nahen Gesteinsformation entdecken, die einen guten Unterschlupf vor Regen bieten würden. Misslingen alle Proben der Helden, so wird Lorinfen die Helden darauf hinweisen, dass er meint, dort hinten einen Unterschlupf dereinst gefunden zu haben. An dem Rastplatz unter den Felsen ist eine schon lange ausgebrannte Feuerstelle und 4 halbleere Heusäcke mit feuchtem Heu zu entdecken – die Helden sind wohl nicht die ersten, die diesen Unterschlupf nutzen...

Laufen im Dunkeln

Abends, wenn sich die Helden dazu entschieden haben, ein Feuer zu machen – oder auch nicht (ein Feuer zu machen wäre dumm, wenn man weiß, dass sich Räuber in der Nähe herumtreiben, eine Nachtwache aufzustellen jedoch sinnvoll. Den Einfall können sie mit 10 Abenteuerpunkten belohnen), wird Lorinfen anfangen, zu einem passenden Zeitpunkt seine Geschichte zu erzählen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nun, ich fasse es noch gar nicht, dass ihr euch tatsächlich dazu bereit erklärt habt, mich zu begleiten – oder dass ich euch begleiten darf, ganz wie ihr wollt...“ Er muss lächeln und fährt fort: *„Ich glaube, ich muss mich bei euch irgendwie bedanken... ich weiß nur nicht genau, was ich euch geben könnte, denn reich bin ich nicht und aus Geld mache ich mir nicht viel. Ich kann euch anbieten, dafür zu sorgen, dass ihr in unserem Haus nächtigen könnt wenn ihr wollt, aber was meines Erachtens ein etwas größeres Geschenk ist, und worum ich euch auch bitten möchte, ist unserer Hochzeit als Gäste beizuwohnen, falls ich die Lösung des Rätsels finde... Ich glaube, meine Verlobte Lafadiel könnte es sich nie verzeihen, wenn ich von meiner Aufgabe nicht zurückkäme...“*

Fragen die Helden nach, was denn seine Aufgabe gewesen sein soll, oder wenn er fragende Gesichter sieht, dann fährt er fort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„...nun, seht es so: In der Sippe meiner Verlobten ist es Brauch, dass der Schwiegervater und dessen Vater zusammen treffen um eine Aufgabe für - in dem Falle mich - zusammenzutragen. Um ehrlich zu sein, ich hatte Glück und doch Unglück. Ich muss eine Pflanze finden, eine Blume. Der Text lautete:

„Fortan soll er aufbrechen um zu suchen die Blume und Blüte, die ihm als die schönste scheint. Er soll sie nicht pflücken, nicht ausgraben, nicht verletzen, nur sie als solche erkennen und fortan in Ehren halten!“

Nunja, mein erstes Ziel war Gerasim. Bastan schien mir die ideale Anlaufstelle zu sein, denn es kennt sich doch niemand in der Gegend auch nur annähernd so gut mit den Pflanzen aus wie er. Doch meine Reise führt mich nun zurück. Er sagte, es sei mein Rätsel und ich habe es zu lösen. Aber er gab mir diesen einen Hinweis. Er sagte:
„Diese schönste aller Blumen, die nur du zu erkennen vermagst, ist nicht weit weg von deiner Heimat, aber nicht aus deiner Welt! Sie ist im Wald, sie ist in deiner Stadt, aber auch ewig in dir!“

Ich muss zugeben, seine Worte verwirrten mich mehr, als dass sie mir halfen. Aber ich glaube nun die Lösung gefunden zu haben. Auch euch muss ich aber bitten, falls sie euch einfallen sollte oder ihr das Rätsel gar in seiner Gesamtheit durchschaut, dass ihr es für euch behaltet – denn wie würde das denn vor meinen Schwiegereltern aussehen...“

Fragen die Helden Lorinfen, wie lange sie noch bis Eichenhain brauchen werden, schätzt er, dass sie morgen zur Mittagsstunde dort eintreffen werden.

In der Nacht kommt es jedoch noch zu einem weiteren Vorfall, der am besten sehr stimmungsvoll ausgespielt werden sollte. Sollten die Helden keine Wachen aufgestellt haben, erwachen diejenigen Helden, denen eine *Sinnesschärfe-Probe +3* gelingt. Allerdings sollte die *Gabe Gefahreninstinkt* hier nicht unberücksichtigt bleiben...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das dichtere Unterholz ist nur spärlich erleuchtet. Du starrst in die Dunkelheit. War da ein Rascheln? Links von dir? Sicher bist du dir nicht... bereit aufzuspringen spitzt du deine Ohren. Da! Wieder ein Rascheln – du hast dich also doch nicht getäuscht! Dann ein lautes Knacken! Dünnes Holz auf dem Boden bricht. Alles geht sehr schnell! Ein mehrstimmiges entsetztes Schreien ist aus den Büschen zu hören. Drei Gestalten brechen nur knapp noch in deinem Sichtfeld aus den Büschen hervor! Und sie werden verfolgt!

Eine Gestalt, wohl kaum ein Mensch, verfolgt diese! Ein frösteln läuft dir über den Rücken. Du hast noch nie ein so schnelles Wesen gesehen... und ehe du dich versiehst, sind das Wesen und die drei Menschen im Dickicht des Waldes verschwunden...

Die drei Menschen sind die Räuber, von denen Lorinfen gehört haben soll. Das andere Wesen ist der Satyr *Alayahn* (siehe **Anhang-Dramatis Personae**), der später wieder im Kapitel **Wesen aus der Nacht** vorkommen wird. Was wirklich geschah ist folgendes:

- Die Räuber hatten vor, die Helden zu überfallen und pirschten sich an sie heran.
- Der Satyr, ein Freund der Waldelfe *Lafadiel Traumkind* (Sie kommt erstmals im Kapitel **Stadt im Walde** vor; siehe **Anhang-Dramatis Personae**), wurde im Geheimen aus Sorge um Lorinfen ausgeschiedt, mit der Aufgabe, ihn auf seiner Reise zu schützen.
- Der Satyr hat die Räuber erkannt, erschreckt, und diese in die Flucht gejagt.

Spätestens jetzt sollten alle Helden wach sein. Es ist nicht verwunderlich, dass die Helden jetzt versuchen werden, dem Wesen zu folgen, was sich als schwieriger erweist, als gedacht. Das fehlende Licht, das viele Laub und die ständigen Haken, die der Satyr geschlagen hat erschweren die Suche stark. Eine *Fährtsuchen-Probe +14* bringt folgendes hervor:

Das Wesen scheint die drei Gestalten noch weit in die Nacht hinein verfolgt zu haben, irgendwann verlieren sich aber die Spuren, die weiter nach Südosten geführt hätten.

Klar zu erkennen ist jedoch auf jeden Fall die Spurenform an sich: Diese unterscheidet sich nämlich in nichts mit denen einer Gebirgsziege...

Was die Helden hier hineininterpretieren ist ihnen überlassen. Schließlich sollte wieder Ruhe in das Heldenlager einkehren und der unterbrochene Schlaf sorgt dafür, dass die nächtliche Regeneration um einen Punkt vermindert wird.

Der 26. Travia – Ankunft in Eichenhain

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am nächsten Tag wacht ihr - nach der ereignisreichen Nacht noch ein wenig matt vom Schlaf - in euren Lagerstätten auf und spürt den Schein des Praoismals eure Gesichter wärmen. Etwas benommen streckt ihr euch, nehmt ein wenig Nahrung zu euch und packt eure Zwölfsachen zusammen. Da kommt auch schon Lorinfen. War er etwa weg? Anscheinend schon. Wohl ist er vor euch aufgestanden und hat sich im klaren Wasser des Flusses gewaschen.

Auch die weitere Reise erfolgt ereignislos. Gerne können sie den Weg noch weiter ausschmücken, die aufgehende Sonne beschreiben, die die Berghänge der Gelben Sichel und den Herbstwald in goldgelbes Licht taucht. Das Singen der Vögel und die schimmernden Tauperlen auf dem Gras. Lassen sie ihrer Phantasie freien Lauf... Schließlich kommen die Helden ohne weitere Zwischenfälle im Dorf Eichenhain an.

Dorf im Walde

Informationen zu dem Dorf Eichenhain:

Einwohner: 120 (55% Waldelfen, 25% Halbelfen)
Herrschaft/Politik: Kein offizieller Bürgermeister, über den Handel und dorfeigene Angelegenheiten kümmert sich der Traviageweihte Salurin Herdlieb.
Tempel: Traviaschrein (alleinig geführt von Salurin Herdlieb und seiner Familie), außerhalb des Dorfes ein verlassener Hesindetempel (ab **Seite 13**)
Besonderheiten: Idyllische Stadt in den Wäldern, jeder kennt jeden und es überwiegt die elfische Kultur, die sich überall niederschlägt. In der Nähe ist ein nur dem Traviageweihten bekannter unterirdischer Hesindetempel.
Wichtige Gasthöfe/Schänken: keine
Stadtgeschichte: Eine Stadt, in der die Elfen versuchen, wieder zu ihren Wurzeln zurückzufinden.
Stimmung in der Stadt: Freundlich gegenüber Fremden, Feste werden ausschweifend und mit großer Leidenschaft begangen.

Gegen späten Nachmittag kommen die Helden in das Dorf. Beschreiben sie das Dorf so wie sie es im Anhang sehen. Es sollte ihnen als Meister nicht schwerfallen, die friedliche Natur und die ebensolchen Bewohner darzustellen. Kaum überqueren die Helden die kleine Brücke, die in das Dorf führt, so kommt ihnen auch schon eine Frau entgegen gerannt. Die Frau ist *Lafadiel Traumkind* (siehe **Anhang-Dramatis Personae**), die Verlobte von Lorinfen. Sie schließt ihn in die Arme, die

beiden küssen sich und nach dieser freundlichen Begrüßung stellt Lorinfen ihr die Helden auch vor. Lafadiel ist eine liebe waldelfische Dame von unleugbarer Schönheit.

Im Dorf kommen einige Leute zusammen und beobachten die Helden. Viele Reisende scheinen noch nicht im Dorf gewesen zu sein. Auch dem Traviageweihte *Salurin Herdlieb* ist die Ankunft der Helden nicht entgangen und auch er hält mit gemächlichen Schritten auf die Helden zu – und er ist auch wohl anders, als sich die Helden den Traviageweihten vorgestellt hätten: Seinen kräftigen Körper würden die Helden wohl eher bei einem Krieger erwarten, aber sein wohlwollender Gesichtsausdruck nimmt jedem Fremden die Furcht. Eine *Götter-und-Kulte-Probe +6* lässt die Helden erkennen, dass er anscheinend dem *Herdfeuerorden* (ein Kriegerorden der Travia zum Schutz der Familien) angehört.

Die Helden sollten ihm die Botschaft von Bastan übergeben. Nach der Übergabe fragt der Traviageweihte, ob sie noch länger zu bleiben wünschen und ob er ihnen ein Lager herrichten solle. Lorinfen erklärt ihm dann, dass sie zur Hochzeit bleiben werden, und dass er seine guten Freunde, die Helden, gerne bei sich Zuhause aufnehmen würde. Das Haus der Beiden liegt direkt an einem Flussarm und ist den Lebensbedingungen angepasst. Im Haus richtet Lafadiel den Helden gleich mehrere Nachtlager aus Decken auf dem Boden her und entschuldigt sich, dass sie nichts Besseres habe, was sie den Helden anbieten könnte. Haben die Helden noch nicht zu Abend gegessen, können sie das nun tun. Lafadiel und Lorinfen kochen Wild mit einer starken Kräutersoße. Gerne können die Helden auch hier ihre eigenen Kochkünste unter Beweis stellen.

Nach dem Essen wird Lorinfen nochmals in den Wald gehen, um die Blume zu suchen. Auch Lafadiel erzählt den Helden, was sie weiß, und was sie wissen wollen.

Von der Aufgabe, die Lorinfen zu erledigen hat, weiß sie nichts genaues, und sagt den Helden, dass sie es als Ehre erachten können, dass er sie bereits in das Rätsel eingeweiht hat. Aber es ist auch Brauch, dass die zukünftige Frau, also Lafadiel, erst erfährt, was das für eine Aufgabe war, wenn sie gelöst ist. Elfen und ihre Bräuche eben... Lorinfen wird den ganzen Abend nicht zurückkehren, denn es ist folgendes vorgefallen:

- Er war auf der Suche nach der Blume in dem Wald bei Eichenhain.
- Die Räuber, die ihnen schon einmal auf der Reise begegnet sind, haben ihn verfolgt.
- Er versuchte, sich im Wald zu verstecken und nutzte die unterirdische Tempelruine, ein verlassener Hesindetempel, dazu.
- Die Räuber erkannten seine Zuflucht und sind ihm dennoch gefolgt.

- Er flüchtete weiter ins Tempelinnere und versteckte sich dort, weil er am Eingang von den Tentakeln der Iribaarslilie angegriffen wurde.
- Die Räuber, die ihm nachgegangen sind hatten nicht so viel Glück und die Iribaarslilie zog diese unter Wasser und zehrt nun an ihren Leichen.
- Der Halbelf ist noch immer unten im Tempel in der Gewalt der Iribaarslilie.
- Der Satyr hat das alles beobachtet und wird im nächsten Kapitel versuchen, die Helden dazu zu bringen, am richtigen Fleck nach Lorinfen zu suchen. In den Tempel wollte er nicht.

All diese Informationen helfen ihnen als Meister, den weiteren Abenteuerverlauf zu verstehen und zu überschauen. Weitere Details finden sie bei den entsprechenden Kapiteln.

Schildern sie den Helden, dass draußen langsam die Sonne untergeht und die Dämmerung hereinbricht. Irgendwann sollten die Helden bemerken, dass eine Suche in der dunklen Nacht nicht unbedingt sinnvoll ist, und sie sollten sich ernsthafte Sorgen um den Verbleib von Lorinfen machen. Wenn die Helden diesen Wink mit dem sprichwörtlichen ‚Zaunpfahl‘ nicht verstehen, so wird Lafadiel ihre Bedenken äußern.

An dieser Stelle sind sie angehalten zu improvisieren, denn niemand kann voraussagen, was die Helden tun werden. Sinnvolle Möglichkeiten wären:

- Suchtrupps zusammenstellen.
- Die Einheimischen fragen, wer ihn zuletzt gesehen hat und wohin er ging.
- Die Helden gehen ihn im Wald suchen.

Was die Helden auch immer tun werden, bedenken sie stets, dass die Ansicht existiert, dass der ‚*Verwunschene Wald*‘ – wie ihn die Heimischen nennen – ein Ort ist, der aus unzählbar vielen uralten mächtigen Bäumen besteht, unter anderen Eichen, Buchen, usw. die den Wald aufgrund ihres dichten Wachses so gut wie unüberschaubar machen. Gar sollen schon Menschen im Wald einfach verschwunden sein...

Der Traviageweihte allein weiß um die Existenz eines Hesindetempels tief im Wald, und er vermutet, dass er zu spät gemerkt hat, dass es langsam finster wird. Bestimmt hat er dort um Einlass gebeten und kehrt morgen zurück. Alle Suchaktionen die im Wald durchgeführt werden, sollten mit *Orientierungs-Proben (Erschwert um 1 Punkt pro 50 Meter Walddurchquerung)* realisiert werden, um den richtigen Rückweg wieder zu finden. Der Wald ist alt. Sehr alt. Bedenken sie das stets und schildern sie ihn mit dem Gedanken, dass die Luft seit Jahren hier steht, es überall Koboldwurzeln gibt und der Wald unüberschaubar bleibt, selbst wenn man glaubt, sich auszukennen.

In dem Mantel der Nacht ist es fast unmöglich, den Eingang zum Hesindetempel zu finden. Es bietet sich an, hier und da im Wald bernsteinfarbene Augen im Wald vorkommen lassen. Der Satyr befindet sich nämlich noch ganz in der Nähe.

Irgendwann sollten die Helden die Suche aufgeben und am nächsten Tag fortsetzen.

Was sie aber bedenken sollten ist, dass der Satyr den Helden nichts Böses will, und sie sogar am nächsten Tag, nachdem er erkannt hat, dass die Helden auch Freunde von Lafadiel sind, zu dem Tempel führt. Aber dazu mehr im nächsten Kapitel.

Wesen aus der Nacht

Irgendwann im Laufe der Nacht, wenn die Helden zurück im Haus von Lorinfen und Lafadiel sind, wird der Satyr in das Haus kommen und einen der Helden wird wach. Er wird den Helden folgendes berichten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Irgendwann in der Nacht, du kannst unmöglich sagen, wie spät es ist, wachst du auf. Die kalte Nachtluft weht dir von draußen her ins Gesicht... doch halt! Von draußen?! Ruckartig wird dir bewusst, was nicht stimmt. Du drehst dich um und siehst, wie eine schemenhafte Gestalt sich vom Bett Lafadiels abwendet. Bernsteinfarbene Augen blicken dich aus einem hornbewehrten Kopf an. Du greifst gerade zu deiner Waffe als eine vorsichtige, tiefe Stimme zu dir spricht: „*Halt! Warte, ich will dir nichts tun... hör mir zu! Ich bin nicht euer Feind. Ich will euch helfen...*“

Wie der Held reagiert, ist nicht vorauszusehen. Gehen sie aber entsprechend darauf ein. Spätestens jetzt wachen auch die anderen Helden auf. Der Satyr hat die schlafende Elfe mit dem Zauberspruch *Somnigravis Tiefer Schlaf* mit stark verlängerter Wirkungsdauer belegt – sie wird während des Gespräches nicht erwachen. Der Satyr entzündet eine der Kerzen im Raum. Eine *Tierkunde-Probe +12 (für Helden aus dem Bornland ist die Probe nur um 4 Punkte erschwert)* lässt den Helden das Wesen als einen der Satyrn erkennen. Was der Held aber zu diesen Wesen zu wissen glaubt, kann sich durch Heldentyp und Herkunft stark unterscheiden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das schwache Licht der Kerze lässt das Wesen noch bedrohlicher aussehen. Es handelt sich um ein Wesen, dessen Unterleib dem eines aufrecht gehenden Gebirgsbockes gleicht und ab dem Bauchnabel in einen männlichen stark behaarten kräftigen Oberkörper übergeht. Sein Fell ist laubbraun wie die Natur und seine langen Haare, die zwischen seinen nach hinten geneigten, sicher einen Spann langen, gedrehten Hörnern herunterfallen sind ebenfalls braun. Er hat einen Bart am Kinn und bernsteinfarbene Augen blicken unter buschigen Augenbrauen hervor.

Weitere Informationen zu dem Satyr *Alayahn* entnehmen sie bitte dem **Anhang-Dramatis Personae**. Nachdem die Helden alle wach sind, fängt er an zu erzählen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich habe euch schon länger beobachtet, weil ich nicht gewusst habe, ob ihr wirklich Freunde von Lafadiel seid... aber jetzt, da ich weiß, dass ihr in diesem ‚Haus‘, wie ihr es nennt, willkommen seid will ich euch Folgendes sagen: Ich kenne Lafadiel schon sehr lange, länger als ihr die Strahlen des Feuerauges kennt und Lafadiel war in Sorge um ihren Verlobten Lorinfen. Sie hat gesagt, ich solle auf ihn aufpassen, während er auf der Reise ist, und das habe ich auch. Ich habe zu dem Zeitpunkt, als ihr die Höhle einen Tag weiter von hier benutzt habt die Leute vertrieben, die Lorinfen überfallen wollten...“. Er deutet auf Lafadiel, die immer noch friedlich schläft. „Ich habe sie verzaubert, dass sie nicht aufwacht und Ruhe finden kann, aber auch um euch folgendes zu sagen, womit ich sie nicht in Kummer und Sorge versinken lassen wollte: Lorinfen ist in großer Gefahr! Gestern haben diese Räuber schon wieder versucht, ihn zu überfallen, im Feenwald, wo er etwas zu suchen schien. Er ist vor ihnen geflohen und in die Stufenhöhle gegangen. Aber ich konnte ihm nicht nachfolgen. Etwas Böses ist dort geschehen und ich hatte ein schlechtes Gefühl. Und ich habe Lafadiel enttäuscht...“. Er lässt die Schultern hängen und fährt fort: „Ich kann euch zu der Stufenhöhle bringen, aber ihr müsst dort vorsichtig sein. Das Böse will mich dort nicht haben. Helft ihm, bitte!“. Er blickt euch hoffnungsvoll an. „Ihr müsst das, als seine Freunde, wieder gut machen, und ihn dort herausholen. Und ich bitte euch auch, den Leuten hier zu sagen, dass sie den Wald meiden sollen, solange das Böse dort ist. Und bitte sagt nichts davon Lafadiel... ich will nicht, dass sie vor Sorge daran zerbricht.“

Fragen die Helden, warum er sich dann gerade an sie wendet, so wird dieser entgegnen, dass die Menschen hier glauben, dass die Überfälle von einem Dämonen mit zwei Hörnern verübt worden wären. Und wer käme da wohl am ehesten in Frage...?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Satyr sieht sich noch einmal im Raum um. „Lange kann ich nicht mehr bleiben. Bald dämmert es und die Leute hier sollten mich vielleicht nicht hier sehen. Ich gehe jetzt besser. Wir treffen uns morgen, wenn das Feuerauge ganz oben steht am nördlichen Waldrand. Nehmt bitte alles mit, was ihr braucht...“.

Haben die Helden noch Fragen, wird der Satyr sie beantworten, allerdings nur sehr knapp.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch einmal blickt der Satyr euch alle an, wendet, und verlässt das Haus mit einer Geschwindigkeit und Geräuschlosigkeit, die ihr ihm nicht zugetraut hättet.

Die Helden sollten sich nochmals zur Ruhe legen, denn morgen erwartet sie ein sehr ereignisreicher Tag. Die Nächtliche Regeneration wird nicht vermindert.

Der 27. Travia – Suche nach Lorinfen

Am nächsten Tag ist es den Helden überlassen, ob diese warten, bis Lafadiel erwacht (das wird erst zur 17. Stunde des Tages sein) oder auf eigene Faust einfach aufbrechen. Je später sie aufbrechen, desto mehr Leute werden sie draußen vorfinden, und umso mehr Leuten werden sie erklären müssen, warum Lorinfen noch nicht zurückgekehrt ist. Berichten die Helden davon, dass sie vorhaben in den Wald zu gehen, werden die Leute versuchen, ihnen Geschichten und Gerüchte über den finsternen Feenwald zu erzählen. Von Kobolden, Gnomen und allerlei über die bösen Feen...

Sollten die Helden tatsächlich so töricht sein und von dem Satyr erzählen, so können sie getrost davon ausgehen, dass der Traviageweihte noch ein paar Freiwillige zusammentrommelt und sich auf die Jagd auf den Satyr begibt. Er wird dann später im Abenteuer nicht mehr vorkommen.

Verwunschene Wälder

Am Rande des Waldes angekommen, werden die Helden betörendes Flötenspiel aus dem Wald dringen hören. Der Satyr geht wohl einer seiner Lieblingsbeschäftigungen, dem musizieren, nach. Gehen die Helden ungefähr 20 Schritt in den Wald hinein, so wird das Flötenspiel schlagartig verstummen und der Satyr herbeikommen, noch die Flöte in der Hand haltend.

Über Stock, Wurzel und Stein führt der Satyr die Helden nun in den Wald hinein. Für die Helden wäre es wohl sinnvoll, Markierungen für den Rückweg anzubringen (die Idee sollte seine 10 Abenteuerpunkte wert sein).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum verlässt ihr das Dorf in den Wald hinein, fällt es euch schon, wie auch gestern Nacht, schwer, nicht völlig die Orientierung zu verlieren. Trotz all dem scheint es dem Satyr nicht schwer zu fallen, sich hier zurechtzufinden und voran zu kommen. Er legt einen schnellen Schritt vor, überspringt kleinere Hindernisse und schlägt Haken um hervor ragende Wurzeln. Erst jetzt fällt euch die Arteneinfalt in dem Wald auf. Nur gelegentlich tanzen Schmetterlinge in der Luft und irgendwo, weit weg, singt ein Vogel sein Lied.

Den Helden steht wiederum eine *Orientierungs-Probe* zu, die jedoch nur um oben genannte Punkte geteilt durch zwei erschwert ist.

Bestimmt eine Stunde sind die Helden unterwegs gewesen, als der Satyr vor ihnen anhält. Die Helden sind bestimmt erschöpft durch den Marsch durch den Wald, und vielleicht ist es ratsam, erst einmal zu verschnaufen und etwas Nahrung zu sich zu nehmen. Sie stehen nun am Rande einer Lichtung, welche nicht einmal 15 Schritt durchmisst und von hohen Bäumen umragt ist. In der Lichtungsmitte ist eine steinerne, etwas überwucherte, Wendeltreppe in die Tiefe, unter die Erde, zu sehen. In Richtung Osten führt ein kaum erkennbarer Trampelpfad zurück zum Fluss Oblomon an den Rand des Waldes. Der Satyr wendet sich nun wieder den Helden zu:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hier ist es...“ Er zeigt auf die Treppe. „...dort ist Lorinfen hineingegangen. Bitte seid vorsichtig, wenn ihr dort hineingeht. Ich kam einst von dieser Gegend in eure Welt, nun ist der Ort nicht mehr ertragbar für mich. Wenn ihr die Stufenhöhle betretet, dann werde ich weiter weg, aber noch in der Nähe, auf euch warten, und für euch zu euren Göttern beten, dass ihr wiederkehrt und Lorinfen noch lebt. Bitte vergesst nicht, dass ihr das nicht für mich tut. Sondern für ihn und seine Verlobte, für seine Zukunft und ihr Glück...“.

Tatsächlich ist der Satyr hier aus der Nähe in die dritte Sphäre gekommen. Sie als Meister sollen wissen, dass dieser Ort ein Kreuzungspunkt von drei mächtigen *Nodices* (Siehe **Anhang-Regeln**) ist und eine starke magische Aura daraus hervorgeht. In der Tat gab es hier auch einmal ein Feentor, das jedoch mittlerweile geschlossen ist. Das ist auch die Erklärung, warum der Wald Feenwald heißt. Das Waldstück ist ziemlich nass, es ist irgendwo in der Nähe eine Sumpflandschaft, in der die Helden, wenn sie sich den Gefahren des Sumpfes stellen wollen, die ein oder andere Kräutersorte finden können (*Pflanzenkunde-Proben*), die sie als Meister den Helden noch zuspiesen wollen. Donf, Wirselskraut, Egelschreck, Feuerschlick und allerlei halluzinogene Pflanzen und Stoffe bieten sich hier an.

Optional können sie hier auch einige Irrlichter erscheinen lassen, die versuchen, die Helden in den Sumpf zu locken. Vielleicht nutzen diese auch Klageklänge in der Stimmlage von Lorinfen...

Das bietet sich vor allem in Gruppen an, die über nicht so ausgeprägte analytische Fähigkeiten wie die eines Hellsichtsmagiers verfügen.

Wenn sie es als Meister als passend erachten, können diese auch die Seelen der noch nicht ausgesaugten Räuber sein. Die Seelen der ausgesaugten Körper fahren nämlich direkt in die Niederhöhlen und in die Seelenmühle ein. Die Regeln zu Irrlichtern entnehmen sie bitte dem Abschnitt **Die Welt der Geister** im Buch **Mit Geistermacht und Sphärenkraft** auf Seite 107 ff.

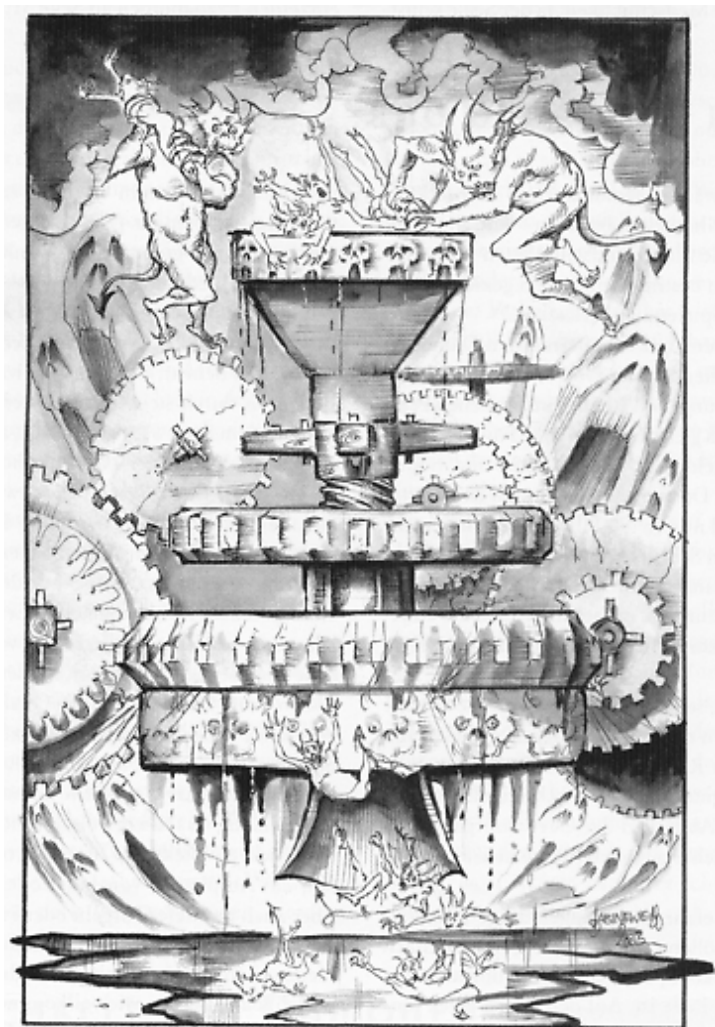
Werte für Irrlichter:

Beschwörung: +4

Austreiben: +7

Handel/Dienst: eine Person erschrecken (+1); einer Person einmalig Schaden (3 SP) zufügen (+1); eine Person bekämpfen (+9); Fragen beantworten (+3 pro Frage); seltsamerweise kann man keinem Irrlicht befahlen ein Opfer in den Sumpf zu locken.

Mögliche besondere Eigenschaften: Astralblick, Blick in die vierte Sphäre, Intelligenz, Sykarian-Raub, Übernahme eines fremden Geistes, Zeitblick.



Treppe in Iribaars' Spiegelhalle

Hier beginnt es für die Helden, richtig gefährlich zu werden. Für sie soll folgende Hilfe gegeben sein, um sich im kommenden Durcheinander aus Illusion und Realität zurechtzufinden. Die Helden werden nun die steinerne, freistehende Treppe hinabgehen. Schildern sie jeden Schritt auf der Steintreppe so genau sie nur können. Sorgen sie für passende Hintergrundmusik. Den Helden können zum Beispiel auch Pollen von der Tiefe entgegenwehen. Auf jeden Fall aber sehen sie unterhalb der Treppe, die voller Laub ist, ein finsternes Wasser. Dunkle Schlieren ziehen sich unter der Wasseroberfläche entlang und die Helden gehen die sicher 25 Schritt hohe Treppe in die Tiefe und somit auch in die Dunkelheit. Bedenken sie, dass die Helden schon jetzt leicht in dem Bann der *Iribaarslilie* stehen, die dort unten auf dem Grund wartet. Eine Beschreibung der *Iribaarslilie* ist im **Anhang-Regeln**. Wenn den Helden nur noch knapp fünf Schritt zur Wasseroberfläche fehlen, wird der Untere Teil der Treppe der Belastung nicht standhalten, denn sie ist auf der Unterseite stark von den Angriffen der *Iribaarslilie* beschädigt worden, als die Räuber und Lorinfen hier herunterkamen. Ich höre die Spieler in ihrer Runde jetzt schon aufschreien... nun gut. Lassen sie die Helden auf den Zusammenbruch der Treppe reagieren. An der Treppe festhalten sollte nichts bringen, denn diese bricht ja ein. Sie könnten zur Seite springen, um den herabstürzenden Trümmern zu entgehen, was eine *Gewandtheits-Probe* +2 erfordert. Versuchen die Helden es mit Magie, so ziehen sie bitte die Tabelle in Abschnitt **Von den Kraftlinien im Anhang-Regeln** zu Rate. Die zusammenbrechende Treppe und die Steine, die auf die Helden herabfallen, fügen jedem der Helden, die *nicht* zur Seite gesprungen sind und zwei Meter neben der Treppe im Wasser landen, *1W20 SP* zu, die durch keine Rüstung gemindert werden. Folgendes sollten sie vor und nach Sturz und bei der Treppe jedoch stets beachten:



Die *Iribaarslilie*, welche in den Trümmern des Wandstückes beim Eingang in den Tempel haust, hat sich mit einer illusionären Wand vor den Blicken der Helden geschützt.

Das Wasser, das sich im gesamten vorderen Bereich des Tempels gesammelt hat, ist sicherlich gute zehn Meter tief. Es hat sich durch den Riss und das Grundwasser dort gebildet.

Die Lilie wird die Helden noch nicht angreifen. Sie frisst ja noch an den Räubern, die es gewagt haben, zu ihr vorzudringen.

Gegenüber der Treppe ist der Eingang zu dem Hesindetempel. Sie dürften ihn relativ leicht erreichen, wenn ihre Verletzungen nicht all zu groß sind. Eine einfache *Schwimmen-Probe* ist hier angebracht. Lesen sie dazu auch die Anmerkungen beim Schwimmen im Abschnitt **Vom Regen in die Traufe** durch.

Im Wasser, knappe neun Schritt unter der Wasseroberfläche, ist noch ein Ausgang aus dem Labyrinth versteckt. Auf ihn wird später im Kapitel **Vom Regen in die Traufe** genauer eingegangen. So tief dürften ihre Helden jetzt bestimmt nicht tauchen. Außerdem ist der Ausgang durch die Steinbrocken der zusammengestürzten Decke jetzt fast verschlossen und schwer zu erkennen.

Eine Karte des unterirdischen Hesindetempels finden Sie im **Anhang-Karten**.

Im Folgenden wird immer getrennt auf die Realität und das, was die Helden zu sehen glauben (die Trugbilder der *Iribaarslilie* sind immer *Zum Vorlesen oder Nacherzählen*) eingegangen. Sie werden Möglichkeiten finden, wie die Realität und die Wirklichkeit aussehen könnten – letztendlich sollten sie dieses aber komplett an ihre Helden anpassen. Es liegt an ihnen...

Im Brackwasser

Nachdem die Helden also wieder aufgetaucht sind, befinden sie sich nun spätestens nach dem festen Einatmen nach dem Auftauchen in der vollständigen Scheinwelt der Iribaarslilie. Eine Karte des Eingangsbereiches liegt im **Anhang-Karten** bei. Das Wasser, in das die Helden gefallen sind, ist verdammt kalt. Lange hält man es in dem Wasser nicht aus. Haben die Helden vor, einen längeren Aufenthalt im Wasser auf sich zu nehmen, aus welchem Grund auch immer, können sie optional jedem Held *einen Körperkraftpunkt und einen Konstitutionspunkt pro 10 Kampfrunden* abziehen, um den Kraftverlust durch die Kälte zu simulieren. Als ob das aber nicht genug wäre, befinden sich auch noch Schlamm- und Wasseregel im Wasser. Die Helden sollten irgendwann den noch knapp einen Schritt aus dem Brackwasser hervor ragende Stufen in den Hesindetempel folgen.

In Iribaars' Spiegelkammer

Wie oben erwähnt sollten sie als Meister ihre Gruppe wohl am besten kennen und ebenso sollten sie folgende Abschnitte einbauen. Das erfordert ein wenig Vorbereitung und Improvisation, sollte aber mit Hilfe der Anregungen und Ideen die nun folgen machbar sein. Selbstverständlich können sie die Trugwelt, in der sich die Helden tatsächlich befinden, quasi völlig frei gestalten.

Erleuchtung und Verblendung

Erst einmal sei ihnen als Meister eine Übersicht gestattet. Das folgende Kapitel stellt den Hauptteil des Abenteuers dar und sollte in seiner Atmosphäre und Darstellung voll zur Geltung kommen. Die Helden werden in den nur scheinbar bewohnten Hesindetempel gehen und bei einem Zusammentreffen mit den Hesindegeweihten und Magiern stutzig werden. Alle Personen sind Illusionen der Iribaarslilie, außer Lorinfen, der der Lilie ebenso verfallen ist. Die Hesindepriester scheinen auf alle Fragen der Helden eine passende Antwort parat zu haben. Nach und nach werden die Helden jedoch Ungereimtheiten feststellen, hinterfragen und durchschauen. Der Weg nach draußen jedoch, führt an der Iribaarslilie vorbei...

Im Folgenden finden sie eine Beschreibung der gesamten Tempelanlage. Den Plan dazu finden sie im **Anhang-Karten** auf **Seite 26**. Die Zerstörungen am Tempel selbst stammen von parallel ablaufenden Versuchsreihen in **Raum 6** und **Raum 7**.

Bedenken sie stets, dass die Texte *Zum Vorlesen* und *Nacherzählen* sich stark von der Realität (dem Text darunter) unterscheiden!

Der Vorraum (1):

Die Vor- oder Treppenkammer ist im Kapitel **Treppe in Iribaars' Spiegelhalle** schon näher beschrieben worden. Das große **Hauptideur zum Tempel (2)** ist durch das Wasser nach 2 Stufen, die noch nicht unter Wasser stehen, erreichbar. Der nordöstlichste Teil der Wand ist eingerissen und **Der Sitz der Lilie (3)** befindet sich genau dort. Das Wasser im Vorraum ist größtenteils bedeckt von Laubblättern und Blütenpollen. An der südlichen Wand ist ein Riss zu erkennen, von dem Sumpfwasser in den Vorraum fließt. Hier befindet sich auch unter Wasser der im Abschnitt **Vom Regen in die Traufe** beschriebenen Unterwasserdurchgang.

Hauptideur zum Tempel (2):

Das Hauptideur zum Tempel ist verschlossen und verrammelt. Lorinfen hat bei seiner Flucht die Hauptideur verschlossen. Der Riegel ist natürlich innerhalb des Gebäudes und nach dem Klopfen mit dem Messingring wird niemand öffnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die schwere Tür, die sich nun vor euch erhebt, ist aus einem massiven Holz gefertigt und mit filigranen Kupfereinlagen verziert. In eineinhalb Schritt Höhe der gut drei Schritt hohen Tür befindet sich ein Messingring.

Auf der Treppe befindet sich noch Wasser und hastig beiseite geschobenes Laub – Spuren von Lorinfen. Irgendwie sollten die Helden es doch schaffen, die Tür zu öffnen, sei es durch gekanntes mechanisches Geschick, brachiale Gewalteinwirkung oder mittels Magie (in diesem Falle ziehen sie wiederum die Tabelle in Abschnitt **Von den Kraftlinien** im **Anhang-Regeln** zu rate).

Der Sitz der Lilie (3):

Die Lilie hat sich ihren Platz an dem Kreuzungspunkt der beiden Kraftlinien gewählt, was nicht sehr verwunderlich ist. Die Felsnische der Lilie verbindet ungewollt **Raum 1** und den **Hauptraum**. Der Kampf gegen die Lilie wird im Kapitel **In den Fängen der Lilie** genauer beleuchtet.

Die Gemächer der Forscher (4):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seht in dem von Kerzen erhellten Raum acht Betten mit Nachttischen, teilweise verschlossenen Truhen, kleineren Kleiderschränken und ähnlichen Gegenständen gefüllte Kammer. Das Schlafgemach der Forscher.

Der Raum ist keinesfalls erleuchtet, ebenso wie der Raum komplett wie oben beschrieben vorzufinden ist. Vielmehr ist der Raum hinter der kleinen Holztür fast halb verschüttet von Geröll im westlichen und nordöstlichen Teil des Raumes.

Küche und Vorratskammer (5):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Den Raum, den ihr nun betretet, ist erleuchtet vom sanft flackernden Licht des brennenden Herdes euch gegenüber. Es handelt sich anscheinend um das Speisezimmer. Neben dem Herd ist ein Stapel Holz aufgeschichtet, rechts an der Wand ein Tisch, an der Wand zum Hauptraum steht eine offene Truhe mit allerlei Essgeschirr und links hinter einer eingezogenen Trennwand befindet sich ein Vorratslager. Fette Schinken hängen von der Decke herab, Fruchtbrot ist in Regale gestapelt, Salat und Rüben sind im kleinen Garten angepflanzt, welcher durch ein Loch in der Decke mit Sonnenlicht beleuchtet wird und Korn in fülle ist in Kisten gelagert. Natürlich fehlt getrocknetes Rauchkraut und Ilmenblatt ebenso wenig, wie ein Regal voller erlesener alter Rotweine aus Almada...

Ihnen sind bestimmt schon die Surrealen Stellen aufgefallen, die hier im Raum vorzufinden sind:

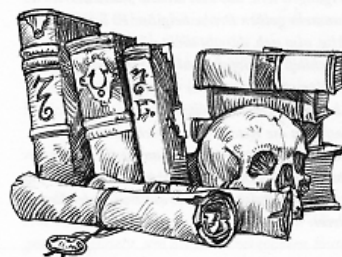
- Das Ofenrohr des brennenden Herdes versinkt in der Wand, ohne dass an der Erdoberfläche auch nur ein Rauchwölkchen zu sehen war.
- Das Loch in der Decke existiert ebenso wenig, wie der kleine Garten. Vielmehr ist der ‚Garten‘ ein Geröllhaufen und Teil der eingestürzten Wand im Nordwesten des Raumes. Das Licht von oben wird sich nicht mit der Tageszeit ändern. Ein Fehler der Lilie.
- Das ganze Essen ist in der Realität vermodert, verdorrt und schal. Schwere Magenkrämpfe sind noch das harmloseste, was man sich bei deren Genuss einfangen kann...

Forschungsraum (6) und (7):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Raum vor euch ist in seinen Maßen kreisrund. In der Mitte des Raumes ist ein Pentagramm mit Zauberkreide gezeichnet, das Schutz vor dem im schwachen Blau schimmernden Energiemerkmal in der exakten Mitte des Raumes verspricht. Eine seltsame Apparatur ist an den Kraftknoten herangeschoben worden. Die vielen Linsen und Scheiben machen den filigran gearbeiteten schweren Apparat zu einem seltsamen Objekt, das in dem schwachen Licht des Knotens leuchtet.

Vergessen sie nicht, den Magiern die pulsierende, starke magische Kraft, die von den Knoten ausgeht, zu beschreiben. Für sie dürfte dies eines der höchsten Gefühle sein, eine solche geballte Kraft wahrnehmen zu dürfen. Bei dem Apparat, der oben beschrieben



wurde, handelt es sich um eine Art Rohmodell eines Seismographen für magische Veränderungen. Ein schwerer Ausschlag ist auf dem Papier zu sehen. Dann hören die Aufzeichnungen auf.

Das Zaubern in diesem Raum sollte tunlichst unterlassen werden. Die Auswirkungen von Zaubern, die hier gewirkt werden, erwürfeln sie mit der Tabelle **Von den Kraftlinien**. Der andere Raum ist ebenso schlicht wie zweckmäßig eingerichtet.

Die Bibliothek (8):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Raum zwischen den beiden offenen Forschungsräumen ist von zwei, sicher drei Schritt in die Höhe ragenden, langen Bücherregalen, gesäumt. Die Luft hier riecht schwer, staubig und alt. Am Ende des Flurs ist die eigentliche Bibliothek untergebracht. Nun wundert euch gar nichts mehr: Hier ruhen also alle Forschungsergebnisse! Zwischen vier weiteren Regalen sind zwei Leitern geschoben, die es ermöglichen, auch die am höchsten liegenden Regale und Pergamentrollen zu erreichen. Welch unschätzbares Wissen muss hier untergebracht sein! Zwischen den beiden mittleren Regalen ist ein schwerer steinerner Pult errichtet worden, auf dem die Bücher verzeichnet und aufgelistet sind, die hier zu finden sind und in einer Nische an der Wand steht zwischen vielen mehrarmigen Kerzenhaltern ein unfertiges Buch... wahrscheinlich das, welches gerade verfasst wird. Wohl wahr, ein Tempel, wie er der weisen Göttin Hesinde gebührt!

Die riesige Bibliothek ist echt – keine Frage, doch was in dem Verzeichnis steht, sind vielleicht Bücher, die sich die Helden schon immer gewünscht hatte, aber ihnen immer verwehrt blieben, vielleicht sogar solche, die als verschollen gelten. Es soll nicht unerwähnt bleiben, dass dies alles Vorkehrungen der Iribaarslilie sind, um die Helden in dem Tempel zu halten, bis sie ihre Opfer ausgesaugt hat. Auch soll gesagt sein, dass der Inhalt der illusionären Bücher stark abgeänderte Formen der wirklichen Bücher sein können. Hier orientieren sie sich am besten an den kundigen Recken und lassen sie vielleicht sogar Bücher finden, die verboten sind. Vielleicht findet sich sogar ein illusionäres Bild des legendären Elfenmalers *Golodion Seemond* im Tempel... nicht

umsonst ist Iribaar der Herr des verbotenen Wissens, der Verblendung und dem folgenden Wahnsinn. Die Versuchung, die durch ein so gewaltiges Wissen entstehen kann, sollte stimmungsvoll ausgespielt werden. Gar kann es zu heftigen Meinungsverschiedenheiten innerhalb der Gruppe kommen...

Der Altar und der Gebetsbereich (9):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im flackernden Licht der Wandfackeln sind der Schrein und die Bänke des Tempels beleuchtet. Fast unheimlich anmutend ragt aus der Wand gemeißelt ein steinernes, ein Schritt hohes Podest hervor. Es ist reich mit den Symbolen der Hesinde geschmückt und in der Opferschale liegt ein weißliches, grobkörniges Pulver. Der restliche Altar ist übersät mit Forschungsdokumenten und Büchern, Textausschnitten und Pergamenten. Und wo auf dem Altar kein Platz mehr war, musste der Boden herhalten. Vor dem Altar stehen sechs Bänke aus reich mit Schnitzereien verziertem Blutulmenholz. Eine der Bänke, die rechts außen an der Wand, ist leicht verschoben.

Aufgrund der arkanen Erschütterung bei den Parallelversuchen an den Kraftknoten ist nicht nur ein Teil der nördlichen Tempelwand zerstört worden, es ist sogar eine Höhle freigelegt worden, die durch einen Spalt hinter der schrägen Bank betreten werden kann. **Die Höhle (10)** wird im nachfolgenden Abschnitt separat beschrieben werden.

Ihre Helden werden vielleicht die wildesten Versuche unternehmen, um herauszufinden, was in der Opferschale ist, aber sie können sich als Meister hämisch darüber freuen, zu wissen, dass das Pulver in der Opferschale einfaches Salz ist – eines der heiligen Steine oder Materialien der Hesinde. Über dem Altar liegt ein Toter. Es war Branwin Saegbach (Siehe Kapitel **Hesindes Segen – Amazeroths Fluch** auf Seite 16), der aus Verzweiflung den Freitod wählte.

Die Höhle (10):

Die Höhle ist ein wichtiger Bestandteil des Abenteuers, soviel sei vorweg gesagt. Durch die Höhle können die Helden durch einen Unterwassertunnel zum Ausgangsbereich zurücktauchen. Dieser Teil des Abenteuers ist nachfolgend **im gleichnamigen Kapitel** ab Seite 18 zu finden.

Nun zu der Höhle: Sie misst in ihrer Höhe sicherlich stolze zehn Schritt und ist somit die höchste Kammer unter der Erde. Bizarre Felsformationen, Stalaktiten und Stalagmiten bestimmen deutlich das Erscheinungsbild der Höhle. Immer wieder kann man sich an den spitzen Felsvorsprüngen, dornenartigen Felsnadeln und zerfurchenden Erdspalten verletzen, abrutschen oder stoßen. Ein barfußiger Held erhält 2 *Schadenspunkte pro Spielrunde*. Soviel zu der tatsächlichen Erscheinung der Höhle. Aber die Helden werden diese wohl nicht als solche wahrnehmen – vielmehr werden sie als Meister den Helden an dieser Stelle den Grauen ihres (Helden-)Lebens beschenken. Aber dazu mehr im Kapitel **Hesindes Segen – Amazeroths Fluch**.

Der Unterwasserdurchgang (11):

Dieser ist der Vollständigkeit halber hier aufgeführt. Auf ihn wird wie oben genannt im Kapitel **Vom Regen in die Traufe** genauer eingegangen.

Nachwort des Kapitels:

Nun folgend im nächsten Kapitel **Hesindes Segen – Amazeroths Fluch** wird näher auf die Handlung innerhalb des unterirdischen Tempels eingegangen.

Bedenken sie stets, dass sie die Möglichkeit haben, auffällige Dinge oder gewollte Ungereimtheiten des Abenteuers damit erklären zu können, dass es Illusionen der Iribaarslilie waren.

Ihnen soll als Meister das Werkzeug in die Hände gelegt sein, voll und ganz auf ihre eigene Gruppe einzugehen. Zu der Echtheit der Illusionen sei noch folgendes Beispiel angebracht:

Beispielsweise kann es passieren, dass ein Held über einen von der Lilie verborgenen Felsspalt im Boden stolpert und fällt – nichts Ungewöhnliches. Bedenken sie aber, dass ihnen jetzt zwei Möglichkeiten zur Verfügung stehen: Zum einen können sie die Illusion über dem Riss verschwinden und den Helden rätseln lassen, wie er einen solchen Spalt nur ‚übersehen‘ konnte. Oder aber sie entscheiden sich dafür, dass wenn der Held nun nach der Spalte tasten sollte und die Illusion weiterhin besteht, dass er nichts erspüren kann, da alle seine Sinne der Täuschung unterliegen.

Was die Lilie allerdings nicht kann, ist eine tatsächlich begehbbare Illusion zu schaffen, wo kein Boden vorhanden ist. Aber dem können sie durch die Option der Formeln *Weiches erstarre!* und *Hartes schmelze!* kurzzeitig Abhilfe schaffen – denn diese Formeln beherrscht die Pflanze (sehen sie hierzu **Die Anhänge-Regeln** ein).

Ziel für die Helden soll es nun im Weiteren sein, die Fehler dieser Trugwelt aufzuspüren, sie als solche zu erkennen und diesem Albtraum zu entkommen. Wie den Helden das gelingen wird kann man nur erahnen, doch nie sicher sagen. So liegt es an ihnen, ihre Gruppe einzuschätzen und spontan genug zu sein, notfalls zu improvisieren. Lorinfen selbst ist einer viel grausameren Trugwelt ausgesetzt gewesen. Er ist in die Höhle geflohen, hat die Bank vor den Eingang gezogen und liegt nun bewusstlos an einer Felsnadel. Die Helden werden ihn nachher finden.

Nun zu den illusionären Nachbildungen der einstmals dortigen Geweihten und dem Ablauf des Abenteuers in den Fängen der niederhöllischen Iribaarslilie.

Hesindes Segen – Amazeroths Fluch

Die Werte der illusionären Personen sind irrelevant. Richten sie sich nach begabten und mittelstufigen Hesindegeweihten. Diese sind:

- Hesindian Krevoleth aus Gerasim, Erzpriester der Hesinde
- Fiana Bellentor, Priesterin der Hesinde
- Pyrosander di Brabak, Schwarzmagier vom Konvent der verfinsterten Sonnenscheibe zu Brabak
- Branwin Saegbach, Priester der Hesinde
- Tommelian Zeel, Priester der Hesinde
- Ruiwen Lucian Sedolet, der Koch und Kammerherr
- Natürlich können sie auch noch weitere Personen einfügen, und es sei ihnen sogar anempfohlen, noch interessante Gegenstücke zu ihren Helden einzubauen

Wie die Personen aussehen und sich verhalten, ist völlig ihnen überlassen. Es empfiehlt sich, den Schwarzmagier Pyrosander als sinistren Gesellen darzustellen, Hesindian Krevoleth hingegen aus sehr aufgeschlossen. Somit haben sie als Meister einen augenscheinlichen ‚Sündenbock‘ und eine autoritäre Ansprechperson für die Helden geschaffen.

Ablauf der Geschehnisse:

Nun sei im Folgenden der Ablauf aufgezeigt, was sich in dem Tempel abspielen wird. Selbstverständlich können sie das Ganze gerne ihrer Gruppe anpassen.

- Die Helden werden allesamt von den Bewohnern (siehe oben) begrüßt und schnell und herzlich in ihrer Mitte aufgenommen. Befinden sich forschende Charaktere unter den Helden, werden diese gezielt auf diese zuerst zugehen.
- Der Begehr der Helden wird erfragt. Die Helden werden wahrscheinlich keine Geheimnisse vor Hesindian haben.
- Die Helden werden über die Bräuche der Hesinde unterrichtet, und es wird erklärt, dass es üblich ist, dass Gäste wie die Helden normalerweise ein paar Tage oder auch länger bleiben. Es hat sich nämlich eingebürgert, dass das Haupttor nur am Rohalstag (ird. Montag) wieder geöffnet wird. Es stellt allerdings vielmehr eine Bitte an die Helden denn eine Befehl dar. Doch wer würde die Gastfreundschaft eines Erzpriesters schon ablehnen?
- Den Helden wird ein Quartier in den **Gemächern (4)** zugeteilt.

- Die Helden werden nach und nach durch ihre eigenen Interessen in das Forscherdasein eingebunden. Der Hort des Wissens stellt nicht nur für Magier eine interessante Zeitbeschäftigung dar. Sie sollten gezielt auf die Interessen der Helden eingehen und sie dort logisch klingendes, wenn auch falsches Wissen erhalten lassen.
- Die Suche nach Lorinfen verläuft erfolglos. Doch die Priester sagen, dass er sehr in Eile war und bald wieder von seiner Reise da sein wird. Er ist angeblich gegangen, um irgendwas zu suchen. Was jedoch, wissen die Illusionen nicht. Er lasse angeblich den Helden ausrichten, dass sie hier auf ihn warten sollen, er sei bald zurück. In der Realität liegt Lorinfen allerdings in **Der Höhle (10)**.

Die Helden werden vermutlich mehrere Tage bleiben, bis sie hinter die Verschleierungen und die Illusionen der Lilie kommen. Bedenken sie die Verschlechterung des Zustandes der Helden durch schlechte Ernährung und Schlafmangel, der sich einstellen wird. Die illusionären Personen sind natürlich Abbilder der ehemaligen Forscher und Bewohner der Hallen.

Vorschläge für Weiterführende Handlungen:

Hier können sie beliebig weitermachen. Achten sie allerdings stets auf eine hektische Atmosphäre und angemessen verwirrende und teilweise sinnwidrige Vorgänge. Zum Beispiel:

- Es wurde jemand ermordet (Fiana Bellentor) und ein blutiger Dolch wird bei einem der Helden gefunden. Können sie ihre Unschuld beweisen – und wer hat den Mord verübt?
- Seit geraumer Zeit werden Bücher entwendet. Steckt Pyrosander di Brabak dahinter? Die Spuren führen zu einem Versteck von Tommelian Zeel – und es handelt sich um Bücher zur borbaradschen Magie! Steckt Pyrosander hinter diesem Komplott, der den missliebigen Tommelian damit vertreiben will?
- Immer wieder sehen die Helden des Nachts scheinbaren Schatten in dem Tempel herumirren. Was hat es mit diesen auf sich, und wie kommt es, dass die Forscher diesbezüglich so abweisend oder unwissend reagieren?
- Am 29. Travia ist der Gedenktag des Hl. Gilborn – die Helden können diesen gerne feiern. Aber: Ist es Zufall, dass sich der streng praiosgläubige Ruiwen Lucian Sedolet an diesem Tag selbst ermordete, oder steckt jemand anderes hinter seinem Tod?

Mögliche Fragen an Sie Forscher

Hier finden sie eine kleine Übersicht über eventuelle Fragen, die die Helden den Forschern stellen könnten und passende Antworten darauf, die die Lilie den illusionären Personen in den Mund legt:

Weshalb steht euer Vorraum unter Wasser? / Warum bricht die Treppe ein?

Angeblich ist die Treppe durch eine Art beben leicht beschädigt worden und konnte dem Gewicht der Gruppe nicht standhalten. Durch dieses Beben ist auch die Vorkammer durch den nahe liegenden Sumpf geflutet worden. Baumeister sind aber scheinbar schon angefordert, die dies Reparieren sollen.

Warum habt ihr euch nicht gemeldet? / Weshalb war von euch nichts mehr im letzten halben Jahr zu hören?

Scheinbar waren viele von ihnen ‚außer Haus‘ und die kommenden Durchbrüche in der Wissenschaft und Forschung wollte wohl niemand missen.

Weshalb hatte Alayahn / unser Begleiter / ein Gefährte so ein schlechtes Gefühl / Angst, hierher zu kommen?

Eventuell könnte er einer anderen Religion angehört haben oder ähnliches. Ebenfalls könnte er von der teildämonischen Wirkung der Kraftlinie (siehe hierzu auch **Anhang-Regeln**) abgeschreckt worden sein. Genaues wissen die Forscher hierzu nicht – woher auch?

Optionale Ereignisse

Jene Folgenden optionalen Ereignisse können sie neben der Haupthandlung in das Abenteuer einbauen:

Optionales Ereignis: Von der Sieche dahingerafft...

Vergammeltes Essen, schlechte feuchte Luft und die Nähe zu großer astraler Kraft lassen viele unter ihrem Umstand leiden. So kann es vorkommen, dass ein oder mehrere Helden krank werden.

Flinker Difar und schwere **Magenkrämpfe** kommen bei dem schlechten Essen auf jeden Fall auf die Helden zu. Darüber hinaus bieten sich Krankheiten wie **Schlafkrankheit**, **Brabaker Schweiß** und **Rascher Wahn** an.

Was die Ursachen dieser Krankheiten sind, wie sie Wirken und wiederum richtig Behandelt werden finden sie im **Geographia Aventurica** ab **Seite 205**.

Optionales Ereignis: Und was soll es heute zu Essen geben...?

Dieses Ereignis bietet sich insbesondere dann an, wenn Ruiwen L. Sedolet tot ist und kann mit dem ersten optionalen Ereignis gut kombiniert werden. Der Koch ist tot – was soll man essen? Was kann man essen? Wie wird etwas richtig zubereitet? Wie kümmert man sich richtig um den kleinen Garten? Wie wird man mit der zunehmenden Rattenplage im Tempel fertig?

Alle diese Fragen klingen banal, wollen aber erst einmal richtig beantwortet werden. Vielleicht mag es noch einen weiteren Koch im Tempel geben... nämlich Pyrosander. Dieser kann zwar kochen, aber traut man dem zwielichtigen Gesellen soweit über den Weg?

Optionales Ereignis: Mein Blut auf Pergament...

Zweifellos übt die gewaltige Bibliothek auf belesene Menschen große Faszination aus und das gesammelte Wissen kann gefährlich und nützlich sein. Wenn sie feststellen, dass einer ihrer Spieler durch das dort erhaltene Wissen eine neuartige Philosophie und Glaubensvorstellung aufstellt, können sie ihn beim umblättern einer Seite am Rand Schnittverletzungen zufügen lassen. Diese rühren daher, da Amazeroth dem Held Aufmerksamkeit schenkt. Dieser kann nach Meinung des Erzdämons nun langsam an einen Pakt herangeführt werden. Das allumfassende und geheime Wissen könnte dem Recken zusammen mit einigen anderen scheinbaren Gunstgeschenken Amazeroths zugänglich gemacht werden. Die Regeln bezüglich eines Paktschlusses und die Auswirkungen hierzu finden sie im Buch **Mit Geistermacht und Sphärenkraft** im Kapitel **Im Bund mit den Niederhöllen** wieder.

Seien sie allerdings vorsichtig, wie sie Amazeroth darstellen. Er ist der durchtriebenste, gerissenste und klügste aller Erzdämonen und seine Gunst ist nicht umsonst – niemals. Allerdings kann der Paktschluss in diesem scheinbaren Sanktuarium des Iribaar sehr einfach sein. Achten sie darauf, dass dieser betroffene Held nun über Teilkraften verfügt, die ihn in dieser Umgebung mächtig und unberechenbar machen. Spätestens am Ende des Abenteuers, bei den Elfen, sollten ihm jedoch die Folgen seiner törichten Entscheidung vor Augen geführt werden.

Auf ein Wort noch, werter Herr Meister...

Übertreiben sie es nicht! Keinem Spieler macht es Spaß, wenn sein Held mit einer Krankheit im Bett stirbt anstelle im Ausklang einer epochalen Kampagne.

Gegen Ende, wenn sie bereit sind, dass die Helden den Tempel nun verlassen sollten, können sie einen der Helden eine Vision haben lassen (am besten eignet sich ein Held im Gebet oder ein Held am **Gebetsbereich (9)**, oder Helden, die gerade die Götter um Rat bitten).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich verschwimmt die Welt um dich herum. Wie Wasser auf der Blüte eines Lotos gleitet das Bild des Tempels um dich herum davon und weicht einer leeren Ruine, deren graue, halb zerfallene, Wände vom fahlen Schein des Madamals durch die zerschmetterte Eingangstür schwach beleuchtet wird. Du bist allein. Nur schwer erkennbare Schemen und Schatten huschen am Rande deines Blickfeldes die Wände entlang. Es ist kalt. Du kannst deinen kondensierenden Atem vor dir sehen. Die Zeit scheint langsamer zu vergehen. Viel zu langsam siehst du Lorinfen durch das Eingangstor mehr stolpernd als gehend kommen. Du hörst keinen Laut. Das Wasser unter der Treppe ist aufgewirbelt wie die See bei einem Sturm. Lorinfen stolpert. Er fällt und bleibt kurz liegen und kriecht dann wie mit letzter Kraft auf den Hesindeschrein zu, auf dem der verrottende Leichnam eines Menschen liegt, um den sein geronnenes Blut den Altarstein verklebt. Hinter Lorinfen sind Schatten. Unförmige Schemen, die ihn an den Beinen zerren und ihr zurückreißen wollen. Unter großen Schmerzen scheint Lorinfen zu schreien, ohne dass auch nur ein Laut seine Lippen verlässt. Er zerrt die blutulmene Bank zur Seite und kriecht durch einen Spalt in der Wand. Das letzte was du von ihm sehen kannst, sind seine Finger, die die Bank wieder vor den Eingang des Spaltes zerrn. Dann stehst du da. Wie das hämmern von Dämonen klingt dein Herzschlag in deinem Schädel. Dann wird dir wärmer. Die Halle flutet sich mit Farben und Leben – und wo eben noch das kalte Grau der Wände war, erheben sich jetzt der schmuckvolle Tempel der Hesinde und die Forschungseinrichtung.

Diese Vision war ein Bild von dem, was Lorinfen Kupferzeit durchgemacht haben muss. Tatsächlich haben die Helden hier eine Vision, die ihnen den Weg weist. Haben die Helden den Durchgang schon irgendwie vorher entdeckt, spricht nichts dagegen, diese Vision dann einzubauen, wenn der erste Held gerade in **Die Höhle (10)** will.

Spätestens nach diesem Hinweis sollten die tapferen Recken nach diesem Durchgang suchen. Er befindet sich tatsächlich dort, wo er in der Vision vorgekommen ist. Wie die Helden den Priestern erklären, was sie vorhaben, ob sie das tun und wie, ist völlig ihnen und ihrer Gruppe überlassen. Die Illusionen wissen übrigens angeblich nichts von solch einem Vorfall...

Die Höhle (10):

Der tatsächliche Aufbau und das Aussehen der Höhle sind weiter oben im gleichnamigen Abschnitt beschrieben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr die schwere Bank beiseite geräumt, weht euch durch die Höhle ein eisiger Hauch entgegen. Undurchdringliche Schwärze füllt die Höhle und geisterhafte Schemen umtanzen den nur einen halben Schritt hohen, schmalen Durchgang. Verwischtes Blut ist auf dem Boden zu sehen. Es ist also wahr.

Sprechen die Helden Hesindian oder jemand anderes darauf an, dass es demnach unmöglich sein kann, dass Lorinfen die Höhle wieder verlassen hat – oder die Helden das grauenhafte Spiel der Erscheinungen durchschaut haben – geben sich die Priester sehr reserviert. Nur Pyrosander könnte hier anders als erwartet reagieren.

Es ist unmöglich, in der Höhle ohne Licht zurechtzukommen, und auch der Zauberspruch *Katzenaugen* zeigt keine Wirkung, denn es gibt kein Restlicht in der Höhle. Die zahlreichen Fackeln an den Wänden können allerdings abgenommen werden. Die Helden werden die Höhle, mehr oder minder gut gewappnet, betreten. Für sinnvolle und herausragende Einfälle können sie hier bis zu *30 weitere Abenteuerepunkte* verteilen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unsicher kriecht ihr durch den schmalen Eingang, doch anders, als ihr vielleicht erwartet habt, ist es keinesfalls eine feuchte Grotte, sondern ein knapp zwei Schritt breiter Gang, der tiefer in das unterirdische Gewölbe hineinführt. Eiskalter Wind weht euch entgegen. Die Wände bestehen aus alten Steinblöcken, die regelmäßig gebaut sind. Auch weiter innen in der Höhle kann man Blutspuren am Boden erkennen. Ihr seid nun knappe 30 Schritt den Gang entlanggelaufen, als sich der Weg mit einem anderen Pfad kreuzt. Drei weitere Wege stehen euch nun zur Verfügung...

... und egal wie sich die Helden entscheiden sollten – ein Zurück gibt es nicht. Denn wenn die Recken den Eingang außer Acht lassen, wird die Lilie bestrebt sein, den Eingang so zu verbergen, dass dort nur ein weiterer Gang ist. Sie sollten mit allen anderen Wegen ebenso verfahren. Die Helden sind also voll und ganz ihrer Phantasie als Meister unterworfen. Je nach dem, wie die Helden reagieren, was für Schwächen und Laster die Helden haben, was immer die Helden verfolgt und was auch immer die Helden jemals bestürzt gemacht hat – hier und jetzt kehrt sich ihr Inneres nach außen. Würfeln sie jede Spielrunde mit einem W20 für jede löschbare Leuchtquelle der Helden. Fällt hierbei eine 20, erlischt eine davon durch den Wind.

Sie sollten sich hier an die Domäne des Erzdämonen Iribaar/Amazeroth halten. Dessen schlechte Merkmale sind vor allem:

- **Neugier:** Gehen sie vor allem auf die Interessen der Helden ein. Haben die Helden irgendetwas in der Bibliothek in der Forschungseinrichtung nicht gefunden, kann es hier in einer Kammer eingebaut werden. Siehe auch den gleichnamigen Nachteil.
- **Größenwahn, Einbildungen und Wahnvorstellungen:** Gehen sie davon aus, dass die Helden diese Nachteile besitzen und verstärken sie diese durch deren Umgebung.

Es kann im Übrigen ein ungeheurer Vorteil sein, wenn sie sich als Meister in die Domäne des Erzdämons eingelesen haben und die Welt analog zur Domäne meistern können. Hier ein Auszug:

„Die bodenlosen Abgründe des Alten Lichts sind ein Tausendzauberreich von unvergleichlicher Pracht und Schönheit. Doch wer die getrübbten Augen zu öffnen vermag, sieht hinter den Schein, wo sind Schrecken von Vielzahl, Seelenspiegel, ätherische Masken und Bücher, deren Name allein den Wahn bringt. Fürwahr, es ist eine Domäne von Traum und Alptraum, welche bewohnt wird von irrsinnigen Seeligen und ihren dämonischen Herren, die sich fürwahr niederhöllisch amüsieren über die Streiche, die sie den Verdammten antun: Da werden Koschammernzungen im Hals zu kanten Fröschen, da wird lieblicher Elfenklang zur Kakophonie des Gregoroth.

Und im Herzen all jenen Irrsinns sitzt der Kind-König Amazeroth huldvoll lächelnd auf seinem Thron aus Lotos in einem Palast, tausendmal größer und goldener als der zu Bosparan, und lässt sich aufwarten von Kurtisanen und Spiegelmännern, von Lustknaben und stinkenden Drachen. Und er lacht glockenhell, und wer es hört, dem schwinden die Sinne, um nie mehr wiederzukehren.“

- aus dem Nachlass des Zauberers Murgol, um 995 nach Bosparans Fall

Lassen sie ihre Helden lange genug durch die Gewölbe laufen, und denken sie daran, dass nichts Bestand hat. Achten sie auch auf die Ausmaße der Höhle – sie stellt die maximale räumliche Begrenzung dar. Schildern sie den Helden haargenau die Hoffnungslosigkeit, niemals wieder das Tageslicht erblicken zu können und all die Dinge, die sie niemals wieder tun werden oder für sie wichtige Personen, die sie niemals wieder sehen werden. Seien sie das schlechte Gewissen und die verzweifelnden Gedanken ihrer Helden – und schrecken sie nicht davor zurück, den Helden die perfidesten Dinge einzureden.

Irgendwann kommen die Helden in einer Kammer an, die sich in der Nähe des Wassers bei **Dem Unterwasserdurchgang (11)** befinden sollte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet eine weitere Kammer. Längst habt ihr alle Hoffnung aufgegeben, als ihr in einen Raum gelangt der unglaublich schön und in Anbetracht der Umgebung nur als surreal zu beschreiben ist. Der fünf auf fünf Schritt durchmessende Raum ist über und über von in allen Farben des Regenbogens schillernden Pflanzen bedeckt. Da mischen sich verschiedenste Gewächse, die die mit unzählig verschlungenen Mustern versehenen Wänden entlang wachsen bis unter die sicher vier Schritt hohe Decke die mit kunstvollen, in ihrer Form nur als vollendet zu beschreibenden Mustern bedeckt ist. Bunte Schmetterlinge tanzen um euch und hüllen euch in eine tiefe Zufriedenheit, die ihr nicht glaubtet, hier zu finden. Gegenüber dem Eingang ist ein Becken mit glasklarem Wasser, indem verschiedenste Lotosarten schwimmen. An dem Becken lehnt eine Gestalt – Lorinfen! Er hat tiefe klaffende Wunden an den Füßen und scheint bewusstlos zu sein.

Bei den Schmetterlingen handelt es sich um so genannte *Ikanariaschmetterlinge* (genauere Informationen siehe **Zoo-Botanica Aventurica** auf **Seite 116**). Die farbenfrohen Flügel der Schmetterlinge können ihren Betrachter leicht in ihren Bann ziehen. Vom wirbelnden Farbenspiel hypnotisiert, folgt das Opfer dem Ikanariaschmetterling ohne Vorsicht. Der Gruppe kann das vielleicht nicht so leicht passieren – Einzelpersonen schon.

Werte für Ikanariaschmetterlinge:

LeP 1 MR 10/7 GW 5

Wenn es zu einer Begegnung mit den Schmetterlingen kommt, muss jeder Held eine *KL-Probe* ablegen, um dem Bann zu widerstehen. Misslingt diese, so verliert er zeitweilig **1W6 Punkte seiner KL**. Pro SR wird die Probe wiederholt, bei erneutem misslingen verliert der Held *einen weiteren Punkt*. Nach Ende des Banns regenerieren sich die verlorenen Punkte um 1 pro Woche. Die Einnahme von *Finage* (Siehe **Zoo-Botanica Aventurica** auf **Seite 238**) oder ein *Attributo* beschleunigen die Genesung. Man kann einen Ikanariaschmetterling mit der bloßen Hand erschlagen, wozu eine *GE-Probe +3* erforderlich ist. Mit Schusswaffen lässt sich das flatternde Ziel nur schwer erlegen (sehr kleines Ziel, *zusätzlicher Aufschlag +6* wegen der unberechenbaren Flatterbewegungen). Gleichen sie die Zahl der Schmetterlinge ihren Helden an. Die illusionären Schmetterlinge werden die Helden, so sie unter ihrem Bann stehen, durch **Den Unterwasserdurchgang (11)** locken.

Lorinfen ist tatsächlich bewusstlos, hat lange nichts gegessen und getrunken und die Helden können froh sein, dass er trotz seiner Wunden noch am Leben ist – noch... Die Helden sollten tunlichst versuchen, ihm zu helfen und ihn wieder zu Bewusstsein bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Er scheint wieder zu sich zu kommen. Langsam bewegt er stöhnend seinen Kopf und schlägt die Augen auf. Er zittert und krächzt erschöpft: „Ihr... ihr... aber warum? Ich bin... am Brunnen, der Brunnen!“ Er sieht dir fest in die Augen, sein Blick scheint sich in der Ferne zu verirren. Hilfesuchend blickt er dich nur an, Tränen rinnen ihm über die Wangen. „...der Brunnen... durch den Brunnen...“ ist alles, was er noch sagt, ehe er wieder vor Erschöpfung seine blutunterlaufenen Augen schließt und zu schlafen scheint.

Vom Regen in die Traufe

Der Brunnen ist tatsächlich glasklar und es handelt sich um normales Wasser. Der Brunnen führt direkt nach einem Knick in den Vorraum der Tempelanlage. Er stellt **Den Unterwasserdurchgang (11)** dar. Natürlich ist es in der Realität kein Brunnen, sondern ein Riss im Gestein.

Vergessen sie auch die Wirkung der Lotosblüten nicht. Ihre Beschreibungen finden sie im Buch **Zoo-Botanica Aventurica** ab **Seite 245**. Alternativ können sie auch die Wirkung des illusionären Lotos weglassen, wenn die Iribaarslilie bemerkt, dass die Schmetterlinge ihren Dienst tun.

Der Unterwasserdurchgang (11):

Wie auch immer die Helden es geschafft haben, Lorinfen zum Schwimmen zu bewegen (alleine wird er es nicht schaffen), mögen nur sie wissen. Der Weg durch den Unterwasserdurchgang ist aber alles andere als einfach.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr macht euch also tauchbereit, soweit das möglich ist. Langsam steigt ihr in den Brunnen und das eiskalte Wasser durchdringt sofort die Wärme eures Körpers. Ihr holt noch einmal tief Luft. Es muss also sein. Unsicher begeben ihr euch unter Wasser und schwimmt sogleich weiter in die Tiefe. Weiter unten wird es immer dunkler. Ein Knick, so dass der Unterwasserdurchgang einen scheinbar waagrechten Weg einnimmt ist zu erkennen. Ihr taucht hinein. War es das richtige? Und wenn nicht, wäre noch Zeit umzukehren...?

Verlangen sie von jedem Helden eine *Schwimmen-Probe +1* (wenn ein Held Lorinfen mitziehen muss kommt ein *zusätzlicher Aufschlag von 3 Punkten* hinzu). Das eiskalte Wasser hat auch hier dieselben Auswirkungen wie im Kapitel **Treppe in Iribaars' Spiegelhalle** auf **Seite 12** beschrieben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Den Göttern sei Dank! Ihr könnt euer Glück kaum fassen, doch inmitten der Dunkelheit des Wassers erblickt ihr über euch das matte Glühen von Licht. Es ist gleich geschafft. Gleich hat dieser Spuk ein Ende. Ihr schwimmt die letzten paar Schritt und kommt an der Wasseroberfläche an. Schnaufend saugt ihr die frische Luft in eure Lungen. Doch lange währt die Glückseligkeit nicht, als ihr seht, wo ihr aufgetaucht seid: Ihr befindet euch in der Vorkammer, bei der Treppe, die zusammengebrochen ist. Doch was ist hier geschehen? Die Tür zum Tempel ist alt und vermodert und hängt schief in den verrosteten Angeln, der Hesinde-Tempel sieht älter aus, als zuvor. Überall sind schwere Risse und Felsnischen zu erkennen und in der natürlichen Einbuchtung euch gegenüber ist eine zwei Schritt durchmessende Pflanze im Wasser zu erkennen.

Die Lilie hat die Räuber vollständig aufgefressen und ihr Sikaryan aufgesogen. Sie hat das Trugbild fallen gelassen und ist bereit zu ihrem Angriff auf die Helden.

In den fängen der Lilie

Wie die Helden den Kampf gegen die Lilie aufnehmen und mit welchen Mitteln, ist schwer vorausplanbar. Die Lilie greift in allen Fällen jedoch als erste an – spätestens dann ist die Gefahr, die von der Dämonenpflanze ausgeht auch den Helden klar. Die Werte der Pflanze entnehmen sie bitte dem **Anhang-Regeln**. Vielleicht kann ein Held sogar die Pflanze als solche erkennen und Mittel finden, um sie effektiver zu schädigen. Sinnvolle Vorgehensweisen wären:

- Lorinfen in Sicherheit bringen.
- Die Fangarme der Lilie zu umgehen und das Herz der Blume direkt anzugreifen.
- Das Wasser verlassen und die Pflanze aus sicherer Entfernung zu attackieren.

Die Regeln zum Kampf im und unter Wasser finden sie im Buch **Mit Blitzenden Klingen** auf **Seite 34**. Die *Kampf-Sonderfertigkeit Kampf im Wasser* kann sich hier durchaus auszahlen. Beachten sie vor allem die möglichen Kampffertigkeiten im Wasser und die Möglichkeiten, die der Iribaarslilie zur Verfügung stehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt es geschafft! Die Arme der Dämonenpflanze bewegen sich nicht mehr! Langsam heben sich die Blätter der Lilie und es schließt sich die Knospe. Noch ein paar letzte bunte Pollen können ihr entweichen. Auf dem Wasser breitet sich eine Art öliger Film aus, ehe sie zu verwelken beginnt.

Auch dieses Phänomen (bezüglich der Säure) ist bei der Pflanze direkt im **Anhang-Regeln** beschrieben.

Pfade ins Licht

Der Vorhang der Illusionen ist gefallen, die Lilie besiegt und Lorinfen gerettet. Doch sind sie das wirklich? Der Säurefilm auf dem Wasser macht das Durchschwimmen des Wassers so gut wie unmöglich. Sicherlich werden die Helden neugierig geworden sein, was die Pflanze so alles vor ihnen verborgen hatte. Nun denn – schildern sie den Helden so detailgenau wie nur möglich die Realität. Diese ist im Kapitel **Erleuchtung und Verblendung** ab Seite 13 zu finden. Den Hesinde-Tempel zu verlassen sollte möglich sein. Ideen wären beispielsweise:

- Das Rufen nach dem Satyr, der den Helden versprochen hat, in der Nähe zu bleiben.
- Der Zusammenbau von mehreren Bücherregalen aus **Der Bibliothek (8)** zu einer Art Steg zu der abgefallenen Treppe.
- Je nach dem, wie lange die Helden im Tempel waren, könnte auch Lafadiel erwacht sein und nach den Helden und Lorinfen gesucht haben.

Natürlich ist der Einsatz von Magie mit den bekannten Risiken verbunden. Die Helden sollten es aber schaffen, sich aus dem Tempel zu retten.

Der Freiheit Duft

Oben angekommen, treffen die Helden auch wieder den Satyr Alayahn, der sich auch diesmal mit seinem Namen vorstellt und überglücklich ist, dass die Helden mit ihrer Rettungsaktion Erfolg hatten. Er wird Lorinfen tragen, wenn dieser noch nicht wieder erholt ist (es mag ja durchaus vorkommen, dass besonders wagemutige – oder dumme – Helden auf die Idee kommen, sich unten im Tempel erst einmal kräftig auszuschlafen). Die Helden kommen nun wieder im Dorf Eichenhain an und ihnen bietet sich ein vertrautes Bild...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich wieder, nach all der Zeit, kommt ihr wieder in Eichenhain an. Der Glanz des Praiosgestirns taucht das Dorf in ein friedliches Grün und ein warmes Gold. Ruhe – das habt ihr euch verdient. Ihr könnt fühlen, wie sich die Anstrengungen der letzten Tage in euren Körpern bemerkbar macht. Stolz schreitet ihr die letzten hundert Schritt zum Dorf. Schon kommt euch der Traviageweihte Salurin entgegen – dieser hat ein gezogenes Schwert in den Händen und sieht feindselig in eure Richtung. Da fällt es euch schlagartig ein: Die Bewohner halten doch Alayahn für den Räuber!

Es ist nun an den Helden, ihr Überzeugungsgeschick unter Beweis zu stellen. Seien sie nicht all zu hart mit ihren Mitspielern – die Tatsache, dass er Lorinfen trägt, Salurin den Helden vertraut und auf Lafadiel hören wird, so sie denn nach längeren Verhandlungen dazukommen wird, wird völlig ausreichen. Das Wiedersehen von Lafadiel und Lorinfen sollten sie am besten herzerreißend und mit der nötigen Atmosphäre schildern. Während sich die Helden erschöpft nun zur Ruhe betten können, wird Lorinfen gesund gepflegt und die notwendigen Hochzeitsvorbereitungen werden getroffen. Der erholsame und sehr lange Schlaf bringt den Helden 1W6+2 Punkte nächtliche Regeneration ein. Ist ein Held schwerer verwundet, so wird sich ihm selbstverständlich angenommen.

Des Elfenrätselfs Lösung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Spät erwacht ihr am Mittag des nächsten Tages. Ihr seid sicher, dass ihr noch länger geschlafen hättet, wären da nicht die aufgeregten Stimmen von Kindern und die Freude vieler Elfen von draußen. Das Licht des Praios blendet euch und müde reckt ihr eure nun nicht mehr schmerzenden Glieder. Jeder Schmerz vom Vortag ist von euch gewichen und ihr fühlt euch in jeder Hinsicht ausgeruht und wohlauf. Kurz macht ihr euch fertig, schlüpft in eure Kleider und tretet nach draußen. Den Anblick, der sich euch jetzt bietet, werdet ihr wohl nie vergessen: Das Dorf strahlt voller Farbe und Pracht. Überall sind bunte Bänder in die Giebel der Häuser und an deren Wände eingewoben. Die großen Farne wurden geflochten, kleine Schüsseln mit Wasserrausch wurden aufgestellt und von überall her erklingt die Freude und Erwartung auf die kommende Hochzeit.

Gerade kommt Lorinfen zusammen mit Lafadiel freudestrahlend auf euch zu. Er bleibt vor euch stehen und sagt nur: „Sanyasala, feyama!“ (Isdira für „Ich wünsche euch einen schönen Morgen, Elfenfreunde.“). Diese Worte allein vermögen es, euch noch ein wenig glücklicher zu stimmen. „Ich habe die Lösung des Rätsels gefunden. An der unwahrscheinlichsten Stelle in meinem Leben wurde mir klar, was für mich die schönste Blume ist, die ich in dieser Welt finden kann, und es ist auch diese, die ich am meisten in dieser Welt benötige.“ Er blickt verliebt zu Lafadiel und küsst diese. „Lafadiel. Sie ist die Lösung.“. Er ist überglücklich vor Freude und ihm stehen Freudentränen in den Augen. „Ich danke euch, meine Freunde, für alles was ihr für mich getan habt. Ich habe mit den Eltern von Lafadiel gesprochen. Ich werde heiraten. Jetzt. Und ihr sollt meine Ehrengäste sein. Bitte bleibt und bereitet mir und unserem Dorf die Freude eurer Anwesenheit.“

Hochzeit von Lorinfen und Lafadiel

Was die Helden noch zu tun gedenken, bevor die Hochzeit beginnt, ist ihnen überlassen. Sinnvoll wäre es, sich herzurichten oder sich ein Paar Worte für das Fest zurechtzulegen. Alayahn hat es übrigens geschafft, sich mit Hilfe von Lafadiel in die Gesellschaft einzufügen. Er wird aufgrund seiner fremden Art hier noch ein wenig seltsam beäugt, aber akzeptiert. Es bietet sich bei passender Gelegenheit an, dass die Helden noch mal mit dem Satyr zu tun haben.

Am späten Nachmittag beginnt das Fest.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer später wird die Feier der Elfen. Nach ausschweifendem Kennenlernen der beiden Elfensippen von Lorinfen und Lafadiel beginnt nun ein Reigen und Tanzen, das der Herrin Rahja mehr als wohlgefällig sein sollte. Immer weiter verschwimmt die Welt um euch herum mit den wirbelnden Farben des am Horizont verschwindenden Praiosmales und den Lichtern der gefangenen Glühwürmchen in den Blätterlampions und den blauschimmernden kleinen Gwen-Petryl-Steinen inmitten des Dorfplatzbodens. Der Wohlgeruch von zahlreichen Blüten, insbesondere Baldrian und Veilchen liegt neben dem süßen Geruch des Wasserrausches überall in der Luft. Lorinfen und Lafadiel musizieren aufs innigste miteinander, sodass die Melodien der anderen Sippenmitglieder in den Hintergrund weichen. Jedes Zeitgefühl ist von euch gewichen. Jetzt verebbt langsam die Melodie der beiden Sippen und das Herzenslied der beiden Liebenden folgt. Kaum enden die beiden und fassen ihre Hände, als euch mit einem Schlag der Atem stockt. Seltsame Kreaturen – unter ihnen auch Alayahn – dringen nun in den Kreis der Elfen ein und umkreisen die beiden. Sie stehen allein. Die Gestalten tragen teilweise verzerrte Masken, teilweise aber sind ihre Gesichter auch nur mit buntem Lehm und Beerenfarben verschmiert. Mit lautem Grunzen und Fauchen dringen sie immer weiter zu Lorinfen und Lafadiel vor, doch keiner der anderen Elfen kommt ihnen zu Hilfe. Die Biester scheinen darauf aus zu sein, das Paar auseinander zu reißen, doch Braut und Bräutigam stehen fest zusammen. Sie wirft Pfeile, wie vom Bogen geschossen und Lorinfen webt Zauber, die von sprühen und knistern ungelinkter Astralenergie begleitet werden. Schließlich scheinen alle Biester besiegt zu sein, ziehen sich zurück und nehmen ihre Masken ab. Es sind Elfen, die ihr schon einmal hier gesehen habt – Bewohner von Eichenhain. Ein Lachen und Freude erfüllt den Platz und die anderen Gäste springen nun auch dazu, fallen sich in die Arme und beginnen zu tanzen. Ihr sitzt da. Einfach nur da. Aber soll das den ganzen Abend so bleiben?

Die ‚Biester‘, welche von außen auf die Beiden eindrangen stellten die Gefahren dar, die die Elfensippen bedrohen könnten – Lorinfen und Lafadiel hingegen symbolisierten die Einheit der Sippen. Die Elfen werden den weiteren Abend in einer solchen Ungezwungenheit zelebrieren, die es sonst nur bei der al’anfanischen Maskenparade der Fall ist. Die Elfen werden die Helden wohl in einen unbeschreiblichen Taumel der Lebenslust und eigentümlichen Wildheit versetzen, an den sie sich noch lange erinnern werden – und auch Alayahn ist mitten unter ihnen.

Und wenn sie nicht gestorben sind...

...dann werden sie noch lange leben. Wir hoffen jedenfalls, dass ihre Helden alles gut überstanden haben und noch mit einem Schrecken davongekommen sind. Alles Gute hat auch mal wieder ein Ende, und das ist nun erreicht. Den Abend mit all seinen Schönheiten und auch Fremdheiten lassen wir sie vertrauensvoll selbst ausspielen. Was die Helden noch tun sollten, ist das Bergen des Wissens aus dem Tempel und der kirchlichen Obrigkeit den traurigen Vorfall mitzuteilen. Vielleicht kann es die nächste Reise sein, allen Angehörigen mitzuteilen, dass ein Familienmitglied gestorben ist – wer weiß?

Die Seelen der Räuber und der Geweihten lassen sich jedoch nur noch mit einem großen Mirakel aus den Seelenmühlen zurück in Borons segensreiche Hallen oder in die Paradiese der Götter geleiten. Ebenfalls ein Streben, das große Anerkennung verdienen würde.

Der Lohn der Mühlen:

Jeder Held erhält **250 Abenteuerpunkte** und evtl. **weitere Abenteuerpunkte**, die im speziellen an wichtigen Stellen des Abenteuers vermerkt sind. Ebenso können die Helden das Wissen um die **Sonderfertigkeit Kraftlinienmagie I** um die Hälfte der Kosten erlernen und das Wissen um die **Kraftlinienmagie II** mit ein wenig Mühe rekonstruieren. Was sich sonst noch in den Büchern verbirgt, wissen nur die Götter – also sie als deren Meister. Auf die folgenden Talente können **Spezielle Erfahrungen** verteilt werden: *Schwimmen, Magiekunde, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden und Sinnesschärfe*. Außerdem erhalten magiekundige Helden eine **Spezielle Erfahrung auf Astralenergie**.

Bitte beachten sie auch die Anmerkungen und Regelungen in den nun folgenden Anhängen.

... Ende ...

Die Anhänge – Dramatis Personae

Magus Coadiutorius Bastan Herbstlaub von Oblarasim zu Gerasim

Der 58-jährige halbwaldelfische Bewegungsmagier ist stolze 96 Finger groß. Über seinen leicht spitz anmutenden Ohren trägt er seine rotbraunen Haare offen, welche sein Alter nicht ganz verbergen können, sondern dies sogar offen in Form von weißlichen Strähnen kundtun. Er ist in eine braune Reiserobe gekleidet und trägt seinen geschwungenen Magierstab eher zu profaneren Zwecken - als Stütze - bei sich. Als wandernder Lehrer ist er öfters in Gerasim und Norburg, seltener auch Festum, unterwegs, aber lange wird er das Reisen nicht mehr auf sich nehmen. Trotz seiner Ausbildung zum Bewegungsmagier unter *Calaya Nebellied* selbst liebt er das avesgefällige Wandern an sich sehr und zieht eine Reise einem Zauber vor. Ihm haftet nicht das Streben seiner verstorbenen Eltern nach Gold an, weshalb er auch in Gerasim aufgenommen wurde. Er ist ebenfalls ein guter Freund von *Anastasius Silberhaar*.

Herausragende Talente: Geographie, Sprachen kennen, Lesen/Schreiben, Götter und Kulte, Magiekunde, Lehren, Gabe Gefahreninstinkt
Zauberfertigkeiten: Attributo, Axxeleratus, Balsam, Eigenschaft wiederherstellen, Motoricus, Transversalis, Spurlos Trittlos, Solidirid, Movimento, Claudibus, Odem;
Kenntnis der Stabzauber; ohne es selbst auch nur zu ahnen, handelt es sich bei seinen elfischen Reisetiefeln um Siebenmeilenstiefel, die jedoch nur noch eine Ladung von vieren haben...

Lorinfen Kupferzeit, Halbelf

Der Halbelf Lorinfen ist gerade mal 26 Sommer alt. Er ist 94 Finger groß, hat schulterlanges braunes Haar, helle Haut und ist in eine elfische Lederrüstung mit beigem Untergewand gekleidet. Er trägt neben seinem Dolch noch einen Kompositbogen. Trotz seiner Erscheinung ist er kein geübter Kämpfer.

Herausragende Talente: Sprachen kennen, Musizieren, Sinnesschärfe
Zauberfertigkeiten: Bannbaladin, Balsam, Odem, Flim Flam, In See und Fluss, Über Wipfel über Klee, Axxeleratus

Lafadiel Traumkind, Waldelfin

Die Waldelfe Lafadiel ist die Verlobte von Lorinfen. Die wunderschöne Elfe trägt ihr hellbraunes Haar offen und hat hier und da silbernen Schmuck in den Haaren. Sie trägt eine Art weiße Bluse und einen Rock. Ungeachtet der Tatsache, dass ihre Sippe sie als *badoc* bezeichnen würde, wird sie, als einziges Kind ihrer Eltern, doch sehr geliebt.

Herausragende Talente: Singen, Kochen, Gabe Gefahreninstinkt, Tanzen, Fischen/Angeln
Zauberfertigkeiten: Chamaelioni, Somnigravis, Abvenum, Haselbusch, Axxeleratus, Spurlos Trittlos, Exposami, Adler Wolf (Wildgans), Band und Fessel; Zauberlieder besitzt sie keine...

Alayahn Eins-mit-dem-Wald, ein Satyr

Der Satyr ist im Kapitel Wesen aus der Nacht ausreichend beschrieben. Lafadiel kennt ihn, seit er in der dritten Sphäre weilt. Sie hat ihm seinen Namen gegeben. Der Satyr beherrscht neben dem Zauber *Somnigravis Tiefer Schlaf* noch weitere Zaubersprüche aus dem Gebiet der Bewegung und der Verständigung. Scheuen sie als Meister nicht, dem Satyr die ein oder andere tierische Marotte anzuhängen – er kann auf diese Weise schnell der Liebling der Spielertruppe werden.

Weitere Personen des Abenteuers

Die Personen, denen die Helden begegnen können sind hier aufgelistet. Die Helden können diese auch im Abenteuer **Das Vermächtnis der Völker** kennenlernen. Für dieses Abenteuer sind sie nicht weiter relevant (Informationen zu diesen und weiteren Personen finden sie in dem **Abenteuer** ab Seite 45).

Anastasius Silberhaar und **Mondglanz Eichenfeld**, Spektabilitäten der Schule des direkten Weges und Stadtverwalter von Gerasim
Aidin Brinvard, Travia-Geweihter zu Gerasim
Elysia Vincetta, Hesindegeweihte zu Gerasim
Sabold Glühen-in-Händen, Schmied von Gerasim
Jasinde, Wirtin in der ‚*Waldesruh*‘ in Gerasim
Salurin Herdlieb aus Rommils, Gänseritter und Vorsteher von Eichenhain

Weitere (wichtige) Personen aus ‚Das Vermächtnis der Völker‘ (1029 BF)

Wenn es erforderlich oder stimmungsvoll ist, können auch noch diese Personen in das Abenteuer eingebunden werden.

Calaya Nebellied, erste elfische Leiterin der *Schule des direkten Weges*
Golodion Seemond, mystischer Maler aus Donnerbach
Finja Sommerwind, Akademielehrerin aus Gerasim
Jylani von Norburg, Magus aus der *Halle des Lebens* zu Norburg
Hilberto Castellani-Thaliyin, Magus der *Akademie der Geistreisen* zu Belhanka
Gerwulf, Kräutersammler aus Gerasim
Raugund aus Oblarasim, Goldsucherin
Haldan, Flüchtling aus Glorania
Orlan von Elenvina, Weißmagier aus der *Akademie der Herrschaft* zu Elenvina
Nianalyndir die Dryade von der alten Blutulme bei Gerasim, Hüterin von Golodions Bildnis, dem Vermächtnis

Die Anhänge – Regeln

Iribaarslilie

Eine Sumpfpflanze wie sie schöner, aber auch gefährlicher nicht sein kann, ist die Iribaarslilie. Wenn auch sehr selten, gedeiht dieses magische und böartige Gewächs in Sumpflöchern aller Sumpflandschaften von den Torfmooren der Tundra bis zu den Mysobsümpfen im tropischen Regenwald. Das Äußere der Iribaarslilie ist eine Illusion des Vielgestaltigen Blenders Amazeroth: Sie erscheint dem Betrachter als mehr als einen Schritt hohe Blume, deren ganze Pracht sich in ihrer purpurnen Blüte zeigt. Sie ist von Irrlichtern und anderen Geistern der Moore umgeben, die sich – wie die Motten vom Licht – von der dämonischen Pflanze angezogen fühlen und einen bunten Reigen vollführen.

Der größte Teil der Pflanze befindet sich allerdings unter Wasser, so auch die vier armdicken Schlingarme, an deren Ende mit scharfen Raspeln bewehrte Mäuler sitzen. Das Herz der Dämonenblume ist eine im schauerhaften Totenlicht schimmernde kokonartige Knolle unter Wasser. Hier bleiben die Seelen ihrer Opfer zurück, welche schließlich in die Niederhöhlen, in Amazeroths Spiegelhallen, fahren.

Verbreitungsgebiet: Ganz Aventurien
Verbreitungsraum: Sumpf (sehr selten)

Bekanntheit: +12

Wirkung: Diese Iribaarslilie unterscheidet sich ungemein von der im **Zoo-Botanica Aventurica** auf **Seite 241** genannten Iribaarslilie – denn sie ist ungleich mächtiger. Sie wächst direkt auf dem Kreuzungspunkt zweier Nodices, einer davon entspringt dem beschwörungsaffinen brabakschen Dreieck. Der Wirkungsradius der Illusionen beträgt knappe 25 Schritt und den gesamten pollenverseuchten Tempel.

Schlingarme (jeweils): **AT/PA** 12/8, **TP** 1W6+2, **LP** 25, **RS** 3; binnen 4 KR zieht es einen Helden unter die Wasseroberfläche

Pflanzenknolle: **LP** 40, **RS** 1; bei dem Tod der Pflanze verspritzt diese unter Wasser ein Kontaktgift (1W6SP/KR, Verätzungen), weshalb die Helden das Wasser tunlichst verlassen sollten.

Alchemistische Verwendung: unbedeutend

Besonderheiten: Ein *Odem Arcanum* zeigt eine magische Aura an, mit einem *Analys Arcanstruktur* können die dämonische Natur, die Fähigkeit der *Illusions- und Einflussmagie* sowie die magische Regeneration durch das aussaugen des Sikaryans der Opfer identifiziert werden. Ein *Illusionen zerstören* +12 lässt einen Teil der Illusion kurzzeitig zusammenbrechen.

Beim Abschnitt **Vom Regen in die Traufe** beachten sie bitte, dass die Iribaarslilie das Scheinbild fallen lassen muss, um einen Helden zu attackieren.

Diese Variante der Iribaarslilie ist durchaus zu einer Art logischem Denken im Stande und beherrscht eine Magie ähnlich dem vollsensorischen Zaubers *Halluzination* und der Zaubersprüche *Hartes schmelze!* und *Weiches erstarre!*, sowie die anderen borbaradianischen Zaubersprüchen, welche sie in ihrem ganzen ‚Einzugsbereich‘ wirken kann.

Von den Kraftlinien und Nodices

Eine vollständige Beschreibung der Thematik finden sie im Buch **Mit Wissen und Willen** ab **Seite 95**. Hier sind nochmals die spielrelevanten Daten.

Das erkennen der Kraftlinien ist mit den Zaubern *Odem Arcanum*, der *Gabe Magiegespür* oder dem *Blick der Weberin* (jeweils erschwert um +5) oder dem *Oculus Astralis* (erschwert um +2) möglich. Auch der Vertraute einer Hexe kann Kraftlinien erspüren (aber nichts über deren Stärke aussagen), Druiden können sich der *Weisung des Dolches* bedienen. Die Knochenkeulen von Schamanen rasseln, wenn sich der Schamane direkt darauf befindet.

Das Nutzen der Kraftlinien zu bestimmten Zwecken ist nur mit der *Sonderfertigkeit Kraftlinienmagie I* möglich.

Kritische Essenz

Das Zaubern auf den Linien oder auf einem Knoten kann unwägbare Risiken mit sich bringen. Würfeln sie bei jedem auf der Kraftlinie gewirkten Spruch mit dem 1W20 und addieren sie die *Linienstärke (LS)* 5 (brabaksche Kontinentallinie) oder 3 (andere Linie) bzw. die *Knotenstärke (KS)* 8, und schlagen sie *einen Punkt pro 25 eingesetzte AsP* und *zusätzlich bis zu 7 Punkte* bei wirklich einschneidenden Großritualen auf. Vergleichen sie das Ergebnis mit der Tabelle auf der folgenden Seite. Als ‚Kritische Essenz‘ bezeichnen Gildenmagier ein Übermaß an Astralkraft, das zu zerstörerischen und chaotischen Phänomenen führt.



Überschreitung der Kritischen Essenz:

Bis 10: Keine Nebenwirkungen.

11-16: Kopfschmerzen plagen den Zauberwirker 1W6 Stunden lang (*KL und IN je -1W6, Verlust von 2W6 AuP, 1W6 Punkte Erschöpfung*).

17-20: Die Fähigkeit des Zaubernenden, Astralenergie zu halten, wurde beschädigt: Er verliert so lange *jede SR 1W6 AsP*, bis er eine 6 Würfelt (die ebenfalls noch abgezogen wird).

21-22: Der Zauber gilt als gepatzt (Siehe **Mit Wissen und Willen** auf Seite 15).

23-24: Der Zauber dreht seine Wirkung um (es entsteht also eine Wirkung, wie sie bei den einzelnen Sprüchen im **Liber Cationes** jeweils unter *Reversalis* angegeben sind).

25-28: Erscheinen von Mindergeistern (1-9 auf 1W20), einem Geist (10-12), Elementar (13-14; hier ein Fels- oder Wasserelementar), 1W6 Nachtwinden (15-16), einem Kobold oder Feenwesen (17-18), Niederen Dämonen (19) oder eines Gehörnten Dämonen (20).

29: Die *Schlafkrankheit* bricht nach einem Tag beim Zaubernenden aus.

30-33: Der Zauberer erleidet ein astrales Trauma, durch das er für 1W6 Monate magische *Nachteile* (Siehe **Aventurische Zauberer** ab Seite 149) im Wert von 3W6 GP erleidet. Geeignet sind insbesondere *Animalische Magie, Astraler Block, Lästige Mindergeister, Rückschlag, Schwache Aura, Spruchhemmung, Unverträglichkeit mit Eisen, Wilde Magie*.

34-38: Eine Spontanteleportation wirft den Zaubernenden in 1W20 mal 1W20 Schritt Entfernung: 1W6 SP plus eventuelle negative Effekte je nach Ort des Erscheinens (nicht in Materie).

39-42: Der Schatten des Betroffenen löst sich auf und wächst erst binnen 1W20 Wochen wieder nach.

43-46: Ein Weltentor tut sich auf und schleudert den Zaubernenden für 1W6 Stunden in die Feenwelt aus der einst *Alayahn* entstammte.

47-50: Im Boden reißt das Sphärengefüge auf und ein Effekt, ähnlich dem *Auge des Limbus*, nur ungleich größer, beginnt, was nicht niet- und nagelfest ist, aus der Umgebung anzusaugen (beachten sie die Beschädigungen des Tempels).

51-55: Der Zaubernende altert oder verjüngt körperlich um 1W20 Jahre.

56 und mehr: Überschreitung der *Kritischen Essenz*: ein Chaos mit Vortexwirbeln, astralem Sog, Kollaps des örtlichen Sphärengefüges und Zeitparadoxa. Jeder Anwesende wird zerrissen und neu zusammengesetzt und erleidet dadurch enormen Schaden; wer überlebt ist meist ein Fall für die Noioniten...

Die Anhänge – Karten

Übersichtsplan des Hesindetempels

Der unterirdische Hesindetempel wurde angelegt, um die verschiedenen Kraftlinien und Kraftknoten weiter zu erforschen und die Auswirkungen der Verschiebungen im Laufe der letzten Jahre untersuchen zu können. Die Linie von **Raum 6** und **Raum 5**, welche sich bei **Dem Sitz der Lilie (3)** schneiden, ist unberücksichtigt gelassen worden, denn die Linie ist vor diesem Punkt abgerissen gewesen, und die Anbringung eines weiteren Forschungsraumes wäre überflüssig gewesen. Dass sich eines Tages aber hier ein mächtiges Unheiligtum des Iribaar bilden würde, hätte niemand geahnt – bis heute.

Zur Untersuchung sind alle Geräte und Techniken verwendet worden, die man zu diesem Zeitpunkt kannte. Und die gesammelten Erkenntnisse dürften für die Rekonstruktion der *Sonderfertigkeiten Kraftlinienmagie I und II* (Siehe Kapitel **Und wenn sie nicht gestoben sind...**) ausreichen, die Karten für die verworrenen Kraftlinien der thorwalschen Hellsichtsakademie weiterzuführen und zu vervollständigen.

- **Der Vorraum (1)**
- **Hauptideur zum Tempel (2)**
- **Der Sitz der Lilie (3)**
- **Die Gemächer der Forscher (4)**
- **Küche und Vorratskammer (5)**
- **Forschungsraum (6)**
- **Forschungsraum (7)**
- **Die Bibliothek (8)**
- **Der Altar und der Gebetsbereich (9)**
- **Die Höhle (10)**
- **Der Unterwasserdurchgang (11)**

Die dortigen Forscher waren allesamt Spezialisten auf ihrem Teilgebiet der Magie. Ihr grausamer Tod dürfte die Gilden und die Angehörigen stark mitnehmen, sind es doch alles freiwillige Helfer und Forscher, die sich teilweise untereinander in der Forschung abgewechselt haben. Dies und viele weitere Informationen gehen aus der Buchführung und der Bibliothek hervor.

Wenn es ihnen als Meister beliebt, können sie jedoch jederzeit beschließen, weitere Gänge, Räume und Geheimgänge einzubauen. Sie können ebenfalls auf bereits bekannte Freunde der Helden zurückgreifen und diese zusätzlich zu den im Abschnitt **Hesindes Segen – Amazeroths Fluch** genannten Personen einbauen. Somit sorgen sie ebenfalls für eine viel persönlichere Atmosphäre. Bedenken sie allerdings, dass diese dann bereits durch die Lilie verstorben sind...

Der folgende Plan stellt die tatsächliche Zerstörung des Tempels dar und ist den Spielern tunlichst vorzuenthalten!

