DUNKLE KLIPPEN

EIN BEITRAG ZUM ABENTEUERWETTBEWERB

AUF AVES SPUREN IV

Silem - Horns
Presse Selem

Hinweis

Dieses Abenteuer entstand im Rahmen des Abenteuerwettbewerbs **Auf Aves Spuren IV**, einer Kooperation von Helden.de, dem DSA-Hexenkessel, den Selemer Tagebüchern und dem Ulisses Forum.

Dieses Abenteuer und alle weiteren Einsendungen des Abenteuerwettbewerbs stehen auf den folgenden Webseiten zum Download bereit:

http://www.helden.de

http://www.dsa-hexenkessel.de

http://www.selemer-tagebuecher.de

Spielhinweis:

Das Abenteuer kann Meisterinformationen zu anderen (offiziellen) Abenteuern enthalten und kann dank seiner inoffiziellen Natur auch in manchen Details offiziellen Setzungen widersprechen.

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

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

DUNKLE KLIPPEN

ein Gruppenabenteuer für 3-5 Spielerhelden

von Christoph Vogelsang
(tubemusik@gmx.de)

Hierbei handelt es sich um eine leicht korrigierte und überarbeitete Version des Abenteuers und nicht um die Wettbewerbsversion!

„Merkwürdige Träume suchen die Einwohner Cunnairs, einer abgelegenen Insel vor der albernischen Küste heim, und selbst die Geweihten des Schweigsamen schaffen es nicht, der Lage Herr zu werden. Der Havener Tempel sendet Hilfe: die Helden. Bei den Nachforschungen auf der Insel stellen sie schon bald fest, dass sich hinter der verschlossenen Inselgemeinschaft ein dunkles Geheimnis versteckt, dass sich als tödliche Bedrohung aller Bewohner des Eilands herausstellt.“

Stichworte:	tödliche Träume, ein dunkles Geheimnis, ein gefallener Geweihter, mächtige Feen, eine geheime Verschwörung
Erfahrung:	mittlere Erfahrungsstufe
Anforderungen:	Interaktion, Talenteinsatz, Kampf, Zauberei, detektivisches Gespür
Komplexität:	(Helden/Meister) hoch/hoch
Ort und Zeit:	Albernia, Insel Cunnair, nach 1032 BF

VORWORT

Das vorliegende Abenteuer entstand für den Wettbewerb *Auf Aves Spuren 4* und stellt den Versuch dar ein sandboxartiges Szenario zu schreiben, das den Meister dennoch möglichst gut bei der Ausgestaltung eines spannenden und gruseligen Abenteuers unterstützt. Der zentrale Schauplatz, eine Insel vor der albernischen Küste, bietet sich dabei zum einen als Begrenzung der *Sandbox* an, zum anderen sichert sie aber auch ein *Closed-Room*-Szenario, das eine wichtige Voraussetzungen für das Erleben von Grusel und Bedrohung bildet. Ich hoffe, dass mir das einigermaßen gelungen ist. Falls nicht, bin ich für Verbesserungsvorschläge und Kritik sehr dankbar. Zögern sie als Meister auch an keiner Stelle, das Abenteuer nach ihren Wünschen und Vorlieben umzugestalten, um den Spielspaß ihrer Gruppe zu erhöhen oder (was ich nicht hoffe) überhaupt zu ermöglichen. Ich wünsche viel Vergnügen auf Cunnair.

Christoph Vogelsang, Paderborn Juli 2011

Hinweise und Verweise

Das vorliegende Abenteuer folgt dem gewohnten Aufbau: zu Beginn finden sie eine Einführung in den Hintergrund des Abenteuers und eine Zusammenfassung der Handlung. Im Anhang befindet sich eine Darstellung der wichtigsten Personen. Übersichtskästen im Fließtext geben weiterführende Informationen. Zur Hervorhebung von Talentproben sind diese *kursiv* gesetzt. Eigennamen erscheinen bei ihrer ersten Nennung ebenfalls *kursiv*. VERSALIEN kennzeichnen Zauber. An den Stellen, an denen für Meisterpersonen keine Werte angegeben sind, passen sie diese bitte an die Gewohnheiten ihrer Spielgruppe an, falls es nötig sein sollte. Folgende Abkürzungen, die in diesem Abenteuer verwendet werden, verweisen auf diese Publikationen:

AGF	Regionalspielhilfe *Am Großen Fluss*
WdG	Regelwerk *Wege der Götter*
WdZ	Regelwerk *Wege der Zauberei*
LCD	Regelwerk *Liber Cantiones Deluxe*
Basis	*Basisregelwerk*

PROLOG

„Lange bevor wir Menschen dieses Land bestellt haben, herrschten hier die Andersartigen und Jenseitigen. Und ihre Königin Leriella war eine weise Herrscherin und hegte ihr Reich, wie es die Aufgabe der Königin ist. Doch auch unter den Andersartigen gab es Hass und Neid. Die dunklen Devanéy trachteten nach dem Thron, um das Land nach ihrem Wunsch zu formen. Sie kamen über Ihresgleichen, versetzten sie in einen tiefen, grauenvollen Schlaf und saugten ihnen alle Kraft aus dem Leib. Leriella rüstete ihre Krieger und eine Zeit des Leids und des Krieges begann, die ihr Reich veränderte. Nach vielen Entbehrungen errang sie endlich den Sieg. Ihre Krieger warfen die letzten Devanéy in das Gefängnis Guntaer und verschlossen die Pforte, auf dass sie niemals wieder den Himmel erblicken sollten. Dort warten sie – bewacht von den letzten Wächtern Leriellas – bis heute darauf, dass sie grausam Rache nehmen können. Drum hört mir genau zu, Kinder, und haltet euch fern von den Welten der Feen, denn ihr wisst nicht, welche Tür ihr öffnet."

- albernische Volkssage

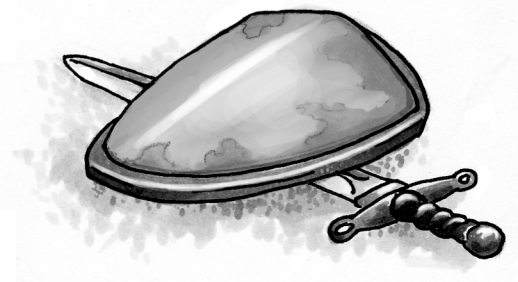
YMRAS SCHLEIER – WAS BISHER GESCHAH

Liljana Besvikel war fünf Jahre alt, als in ihrem Umfeld plötzlich merkwürdige Dinge geschahen. Stühle kippten um, Geschirr schwebte über dem Tisch oder das Wasser im Brunnen lief bergauf. Ein Magus hätte wahrscheinlich das starke astrale Potential, des Kindes erkannt, aber weil sich keiner in ihr Heimatdorf im östlichen Windhag verirrte, blieb ihr Talent unentdeckt. Eines verhängnis-vollen Abends entlud es sich jedoch mit solcher Heftigkeit, dass sämtliche Gefäße im Haus ihrer Familie zerbrachen. Auch die Krüge voller Öl, deren Inhalt auf das Herdfeuer schwappte und das gesamte Haus in Brand setzte. Ihrem damals 15 Jahre altem Bruder *Esper* gelang es mit knapper Not nur noch seine Schwester aus dem Inferno zu retten, aber für ihre Mutter war es zu spät. Obwohl er sich hingebungsvoll um sie kümmerte, war sie nach dem Unfall nicht mehr dieselbe. Sie sprach kaum noch ein Wort und ein Teil ihres Geistes schien vom Anblick ihrer brennenden Mutter ebenfalls zu Asche verbrannt zu sein. Schweren Herzens übergab Esper sie einer Gruppe umherziehender Noioniten, die sich solch kranker Kinder wie ihr annahm, und beschloss ein Leben im Sinne Borons zu führen, mit der Hoffnung, dass dieser ihrem Geist Ruhe und damit Gesundheit schenke. Liljana wurde mit einer größeren Zahl geistig versehrter Kinder Richtung Westen und an der Küste auf ein Schiff gebracht, mit dem die Noioniten ihr Kloster im nördlichen *Albernia* ansteuerten. Doch sie hatten ihr Reisetempo überschätzt und gerieten vor der Mündung des Großen Flusses in die früh beginnenden Winterstürme. Nachdem ihr Schiff auf einer Sandbank aufsetzte, konnten die Noioniten sich und die Kinder gerade noch auf die Insel *Cunnair* retten und baten im gleichnamigen Dorf um Obdach. Doch den abergläubischen Alberniern waren die Kinder unheimlich und sie ließen sie ein verlassenes Gehöft außerhalb des Dorfes beziehen und waren nur unter Murren bereit, ihre kargen Vorräte zu teilen. Auch hier erwachte Liljanas Gabe aus ihrem Schlummer, doch die kleinen Ausbrüche astraler Kraft richteten keinen schweren Schaden an. Sie erweiterten jedoch kurzzeitig das Tor in die Feenwelt *Sagwahl*, das Gefängnis der *Devanéy*, welches sich in der Nähe des Hofes befand. Durch das Tor, das sonst nicht groß genug für sie zum Passieren war, gelangte eines jener Wesen auf Dere und begann in die Träume der Dorfbewohner einzudringen, um sich so an ihrer Lebenskraft zu nähren. Die von Alpträumen geplagten Cunnairer wurden zunehmend beunruhigter und als die ersten von ihnen mit Wunden erwachten, die sie sich nur im Traum zugezogen zu haben dachten, waren die Dorfältesten davon überzeugt, dass ihre Gemeinschaft verflucht sei. Schuld trugen natürlich die wahnsinnigen und götterverlassenen Kinder und eines Nachts entzündeten die durch ihre Angst aufgestachelten Dorfbewohner das alte Gehöft. Diejenigen Kinder, die den Flammentod überlebten und fliehen konnten, wurden wahnhaft erschlagen oder über die Klippen hinab ins Meer gestürzt. Und tatsächlich, nach kurzer Zeit hörten die Alpträume auf. Im Moment der Todesangst im Feuer brach sich das Astrale in Liljana Bahn, das Feentor weitete sich und der Devanéy wurde von feeischen Wächtern

zurück in sein Gefängnis geholt. Die Cunnairer schlossen einen Pakt, das Geheimnis ihrer grausamen Tat zu wahren, und erzählten auch ihren eigenen Kindern nur von einem „bedauerlichen Unfall“. Dreißig Jahre gingen ins Land und mit den älteren Dorfbewohnern begann auch die Wahrheit über die Brandnacht langsam zu sterben. Der Krieg zwischen Albernia und den Nordmarken ließ das Dorf wachsen und Flüchtlinge aus dem Osten begannen hier ein neues Leben.

FATAS SEITEN – WAS GESCHEHEN WIRD

Esper hat seine Schwester in den Jahren seiner Tätigkeit in der Boron-Kirche nicht vergessen. Auch als Diener des Raben war er stets auf der Suche nach Informationen über Liljanas Schicksal. Da er sie in keinem Kloster auffinden konnte, versuchte er dem Weg des Noionitenzuges nachzuspüren, dem er seine Schwester anvertraut hatte. Als die Hinweise Richtung Albernia wiesen, meldete er sich freiwillig, um im kriegsgeplagten Land als Wanderprediger Frieden und Vergessen zu bringen. Trotz der Schwierigkeiten nach so langer Zeit die Route zu rekonstruieren, gelang es ihm die Spur seiner Schwester bis nach Cunnair zu verfolgen. Er blieb im Dorf und erfuhr nach einiger Zeit von dem „Brandunfall“, wurde ob der Geheimniskrämerei der älteren Dorfbewohner jedoch misstrauisch und beschloss tiefer nachzuforschen. Von Boron enttäuscht, der seiner Schwester einen frühen Tod brachte, anstatt sie zu heilen, griff er auch zu lästerlichen Mitteln und zwang den sich auf der Insel versteckenden Schwarzmagier *Ecuvaro Adersin* dazu, die Geister der verstorbenen Kinder zu beschwören, um sie selbst zum tatsächlichen Hergang befragen zu können. Durch die Beschwörungsrituale erwacht und gestärkt, begannen die gefesselten Seelen der Kinder sich in den Träumen der Cunnairer zu zeigen. Und noch schlimmer: durch die ständigen Flüsse astraler Kraft in der Nähe des Feentors gelang es erneut einem Devanéy in die derische Welt zu gelangen und sein blutiges Werk zu beginnen. Die alptraumgeplagten Dorfbewohner wandten sich an den Diener des Raben, der Hilfe versprach, welche aber anscheinend keine Wirkung zeigte. Diese erscheint schließlich – beauftragt oder zufällig - in Form der Helden auf der Insel und es liegt an ihnen, ob das Geheimnis um die Träume der Cunnairer aufgedeckt wird. Im Laufe ihrer Nachforschungen spitzt sich die Lage weiter zu, denn die letzten Überlebenden des alten Dorfes sehen ihr Geheimnis in Gefahr und wissen neugierige Nachfragen durchaus zu verhindern.



MEISTERWERKZEUGE

ORT UND ZEIT

Schauplatz dieses Abenteuers ist Cunnair, südlichste der albernischen Inseln vor dem Delta des großen Flusses und Bestandteil der Seefreiherrschaft *Ila und Eiras*. Es spielt in einem beliebigen Jahr nach 1032 BF und dem Ende des Albernia-Nordmarken-Konfliktes. Um die Stimmung des Abenteuers zu unterstützen, ist der späte Herbst oder der Winteranfang eine geeignete Jahreszeit, in der das Leben auf der Insel kalt und unangenehm ist.
Das Abenteuer lässt sich mit einigen Änderungen am Hintergrund auch problemlos auf andere abgelegene Inseln verlegen, die zu einer Region mit weitgehend ähnlicher Sozialstruktur gehören, wie z.B. das Bornland und mit Änderungen sogar Thorwal.

GEEIGNETE HELDEN

Für dieses Abenteuer sind grundsätzlich alle Heldentypen geeignet, die – wie Orks und Achaz - in Albernia nicht allzu große Vorurteile bzw. Feindschaft erregen. Elfen sind auch in Albernia eher eine Seltenheit und ein Zwerg wird sich auf einer Insel zumindest unwohl fühlen, was ihn natürlich nicht grundsätzlich ausschließt. Ein Magier unter den Helden ist für die Aufklärung der Vorkommnisse sicherlich von großer Hilfe, aber nicht zwingend erforderlich. Besonders reizvoll für dieses Abenteuer wäre natürlich ein Geweihter des Boron. Während Helden mit Schwerpunkten auf den gesellschaftlichen und den Kampffertigkeiten in diesem Abenteuer durchaus Herausforderungen finden werden, kann ein wildniserfahrener Held seine Stärken allerdings weniger ausspielen.

HINWEISE ZUM SPIEL

Das Grundthema dieses Abenteuers sind die mysteriösen (und auch blutigen) Geschehnisse auf einer abgelegenen Insel, sowie ein grausames Geheimnis. Versuchen sie also eine unbequeme Stimmung aufzubauen, die die Helden als ‚Fremdkörper' in einer ganz eigenen Welt erscheinen lässt, der sie aufgrund der Insellage nicht entweichen können und in der sie das Gefühl haben, dass sich hinter der grauen Fassade eines Dorfes, eine hässliche Wahrheit verbirgt. Sie können sich dabei zum Beispiel von der Stimmung von Filmen wie *The Village* inspirieren lassen. Wenn sie am Spieltisch gerne mit Musik arbeiten, bieten sich Titel aus den Soundtracks zu Filmen wie *The Others* oder *Wir sind die Nacht* an, die eine geheimnisvolle Spannung erzeugen. An allen Szenenbeispielen in diesem Abenteuer finden sie weitere Musikvorschläge.
Im Wesentlichen besteht dieses Abenteuer aus zwei bzw. vier Herausforderungen, vor die die Helden gestellt werden und die sie auflösen können. Zum ersten die Aufklärung der Ursache von Geisterscheinungen und zum zweiten das Vereiteln des Wirkens eines Feenwesens, wobei die Alpträume der Dorfbewohner auf beide hinweisen. Die dritte Herausforderung besteht im Aufdecken des Geheimnisses um die Brandnacht (wobei diese Herausforderung nicht zwangsweise bewältigt werden muss). Zu guter Letzt gilt es die Verantwortlichen zur Rechenschaft zu ziehen und gegebenenfalls der Gerichtsbarkeit zu übergeben. Auf diese Herausforderungen treffen die Helden nicht zwangsläufig chronologisch, ihre Aufgabe als Meister ist es vielmehr sie zu einem kohärenten „Ganzen" zu verweben. Diese Viererstrukturierung im Hinterkopf kann ihnen dabei eine Hilfe sein, die Übersicht nicht zu verlieren.
Dem Abenteuer liegt der Grundgedanke eines modularen Settings zu Grunde, dass dem freien Spiel entgegenkommen soll. Daher gibt es auch kein angestrebtes Plotziel, sondern der Ablauf der Ereignisse hängt stark vom Handeln der Helden ab. Sie finden daher in diesem Abenteuer viele Beschreibungen der Bühne, vor dem sich die Geschehnisse auf der Insel abspielen und anschließend Hilfestellungen und Vorschläge zur konkreten Ausgestaltung. Geizen sie nicht mit Hinweisen und stellen sie den Helden immer wieder Informationen zur Verfügung, die ihnen

helfen, die verworrenen Ereignisse einzuordnen. Konzentrieren sie sich dabei auf die vier Herausforderungen und vermeiden sie - wenn es nicht gerade den Vorlieben ihrer Spielergruppe entspricht - unnötige Nebenschauplätze.

HILFREICHE QUELLEN

Die Regionalbeschreibung *Am Großen Fluss* enthält wichtige und unbedingt empfehlenswerte Hintergrundinformationen zum Leben und zu den Bräuchen in Albernia sowie zu Feenwesen und ihren Reichen. Für das Spielen dieses Abenteuers ist, über das *Basisregelwerk* hinaus, auch der Band *Wege der Zauberei* vonnöten. Der Band *Wege der Götter* bietet weiterführende Hintergrundinformationen, ebenso wie das (mittlerweile leider eingestellte) Fanzine *Beleman*.

EPISODE I: DER WEG INS ABENTEUER

MÖGLICHE EINSTIEGE

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie es die Helden auf die Insel verschlagen könnte, sei es im Auftrag eines Dritten oder durch Zufall. Im Folgenden finden sie einige kurz beschriebene Vorschläge, die sie je nach Motiv- und Ausgangslage ihrer Helden verwenden können.

Auftraggeber: Boron-Kirche
Ort: Havena
Hintergrund: Da die Träume der Bewohner Cunnairs trotz aller Bemühungen seines Lehrmeisters immer schlimmer zu werden scheinen, ließ Espers Novize *Melkom Rothair* heimlich eine Botschaft nach *Havena* schicken, in der er um Schutz vor ‚Alpträumen' und ‚Gefahren' bat. Tempelvorsteherin *Sagarta* (AGF S. 77/195) sucht daher einige Recken, die sich der Sache annehmen könnten. Vorzugsweise Nicht-Albernier, die sich zum einen in den sonst abergläubisch gemiedenen Borontempel Havenas wagen und zum anderen bereit sind, auch in dieser Jahreszeit auf die Inseln zu reisen.
Auftrag: Weil sie derzeit keinen Geweihten entbehren kann, sollen die Helden eine Kiste Weihrauch und weitere heilige Gaben nach Cunnair bringen und die dortigen Geweihten die nächsten drei Monde unterstützen (bis zum Frühjahr).
Lohn: guter Ruf in der Kirche, 100 Dukaten pro Kopf nach Abschluss (für Nichtgeweihte)

Auftraggeber: Freiherr von Ilas und Eiras
Ort: Ila
Hintergrund: Admiral *Rateral Bedwyr Sanin* (AGF S.169) erfuhr von merkwürdigen Vorgängen auf Cunnair. Da er sich auch sonst nur wenig um die abgeschiedenen Inseln seines Lehnsbereichs kümmert, sucht er einige vertrauenswürdige Freiwillige, um keine Leute seiner Flotte schicken zu müssen.
Auftrag: Nach dem Rechten sehen und für Ordnung sorgen
Lohn: 60 Dukaten pro Kopf (Hälfte vorher), Empfehlungsschreiben des Admirals.

Auftraggeber: *Ordhan Falc*
Ort: Havena
Hintergrund: Der Schatzsucher (AGF S. 175) hat eine alte Karte gefunden, die auf einen Schmugglerschatz auf Cunnair hindeutet. Gegen Gewinnbeteiligung (und 2 Dukaten Kaution) übergibt er den Helden die Karte und vermittelt einen Kahn, der sie hinüberfährt und wieder abholt (damit sie sich nicht allein mit dem Schatz aus dem Staub machen).
Auftrag: Den Schatz finden und heimlich nach Havena schmuggeln.
Lohn: 50%-Anteil vom verkauften Fund

Auftraggeber: *Geala Fidian* (Cunnairer Fischerin)
Ort: beliebiger albernischer Küstenort
Hintergrund: Geala aus Cunnair machte sich auf eigene Faust auf die Suche nach zusätzlicher Hilfe, da bisher nichts gegen die Alpträume geholfen hat. An der albernischen Küste sucht sie nach Recken, die bereit sind, die Cunnairer von ihrem Fluch zu erlösen:
Auftrag: Die Dorfbewohner von den Alpträumen befreien
Lohn: alle Ersparnisse einiger Familien des Dorfes (Wert: etwa 8 Dukaten)

Es steht ihnen natürlich frei, ihre Heldengruppe auf einem anderen Weg ins Abenteuer zu führen. Womöglich hat einer der Helden einen Bekannten auf Cunnair, der vor dem Krieg dorthin geflohen ist und um Hilfe bittet, oder die Gruppe erleidet selbst Schiffbruch und kann sich auf die Insel retten. Wählen sie einen Einstieg, der den Interessen ihrer Helden entspricht.

GERÜCHTE

Falls sich die Helden vorher über ihr Reiseziel informieren möchten, können sie die verschiedensten Geschichten über die Insel aufschnappen. Die meisten Albernier haben allerdings noch nie etwas über dieses abgelegene Eiland gehört und selbst Verwaltungsangestellte des Seefreiherrn wissen wenig mehr als das Notwendigste um den jährlichen Lehnstribut einzuziehen. Im Folgenden finden sie einige Gerüchte – gekennzeichnet mit (+) wahr und (-) unwahr - , die sie passenden Ansprechpartnern in den Mund legen können.

- *„Cunnair? Ich war erst einmal da. Komische Leute dort. Haben eigentümliche Bräuche (-) und schienen was zu verbergen zu haben (+). Wann ich das letzte Mal da war? Naja, lass es zehn Götterläufe sein (lacht)“*
- *„Dort wohnen nur Verrückte. Was soll auch sonst herauskommen, wenn man sich nur untereinander fortpflanzen kann (-).“*
- *„Lasst mich kurz überlegen. Das ist doch diese Insel ganz im Süden, kurz vor dem Delta. Altes Schmugglerversteck (+), obwohl, das waren diese Inseln alle mal.“*
- *„Die Insel ist von Feen bewohnt (+). Ihre Bewohner sollen sich gar mit ihnen gepaart haben und nun haben alle Bewohner einen dieser Ziegenbärte (-).“*
- *„Naja, einmal im Jahr holen wir den Tribut ab. Nichts Besonderes, hauptsächlich Räucherfisch und etwas Obst. Schweigsame Leute, eben wie alle Bewohner an der Küste (+).*

Natürlich können sie weitere Legenden und Geschichten über die Insel hinzufügen. Lassen sie sich von den Informationen im nächsten Kapitel oder generell vom Aberglauben der Albernier (AGF S. 46ff.) anregen.

ANREISE

Um vom Festland auf die Insel zu gelangen, müssen die Helden ein Schiff finden, das sie durch die unruhige See und das Sandbankgewirr vor der Mündung des Großen Flusses nach Cunnair bringt. Nach einiger Suche ist der abgebrühte Fischer *Eochaid Seehoff* (38, hagerer Seebär, ständig Tabak kauernd) bereit sie hinüberzusetzen (und lässt sich die Tour mit 10 Dukaten fürstlich entlohnen). Eventuell sorgt auch ihr Auftraggeber für die Überfahrt. Beschreiben Sie den Helden eine schauklige und nasse Fahrt durch neblige Gewässer, in dem sie helfen müssen das Gefährt durch Riffe und Sandbänke zu staken (*Boote fahren*- oder GE-Proben +3, bei Misslingen nasse Kleidung). Wenn es ihnen passend erscheint, können sie eine Begegnung mit einem Kahn voller Deltapiraten (z.B. *Khorenas* Bande, AGF S. 70) einflechten, bei deren Nahen ihr Bootsführer die Helden eilig darauf drängt alles, was nur entfernt wertvoll aussieht, in einem Fischernetz zu verstauen, das im Wasser unter dem Kiel versteckt wird. Je nach Ausgangsort kann die Überfahrt zwischen einem halben und anderthalb Tagen dauern. Die folgende Szene kann ihnen als Anregung dienen, die Ankunft der Helden auf Cunnair zu beschreiben.

Stimmung: geheimnisvoll, mysteriös, unheilsschwanger
Musik: Erdenstern – Die Berge des Wahnsinns

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kein Wind regt sich und euer Umfeld ist in waberndes Grau getaucht. Vor euch schälen sich langsam schwarze Umrisse aus dem Nebel. Ihr habt euer Ziel erreicht: Cunnair. Dunkel ragen haushohe Klippen über euch auf. Euer Schiff schlägt einen Kurs parallel zur Insel ein und wendet sich dann leicht steuerbord. Ihr passiert das verwitterte Wrack eines Schiffes, das offensichtlich schon seit langer Zeit auf einer Sandbank
festsitzt. Euer Bootsführer grüßt es mit einem traurigen Nicken. Es ist totenstill, selbst die See scheint den Atem anzuhalten. Langsam flacht das Ufer ab und ihr könnt im Dunst einen Kieselstrand beobachten, auf den einige kleine Fischerboote gezogen wurden, die ihre besten Tage schon hinter sich zu haben scheinen. Es ist keine Menschenseele zu sehen. Plötzlich spricht euer Bootsführer in die Stille: „So, dann mal raus mit euch. Dichter ran geht nicht.“ Er deutet mit dem Kopf aufs Wasser. Anscheinend sollt ihr das letzte Stück zur Insel durchs Meer zurücklegen. „ Nun stellt euch mal nicht so an, ihr Landratten.“

Halb aus abergläubischer Furcht, halb wegen der geringen Wassertiefe, weigert sich Eochaid näher an den Strand zu fahren. Die Helden müssen ihre Ausrüstung durch das kalte, von Algen durchzogene, hüfthohe Wasser zum Strand tragen. Misslungene

Körperbeherrschungs-Proben lassen einen Teil der Ausrüstung nass werden. Wenn die Helden nicht gerade früh morgens oder abends das Ufer erreichen, ist niemand zu sehen. Erst wenn sie sich weiter Richtung Dorf bewegen, durchbrechen verhaltene Geräusche spielender Kinder und auch einiger anderer Bewohner die unheimliche Stille.

EPISODE II: DIE INSEL

Je nachdem, wie oder in wessen Auftrag die Helden auf die Insel gekommen sind, werden sie ihre ersten Schritte in eine andere Richtung lenken. In diesem Kapitel werden daher zunächst die Insel und ihre Bewohner beschrieben, die den Hintergrund für die weiteren Abenteuerhandlungen bilden.

Anschließend folgt im nächsten Kapitel eine Darstellung der Einwohnern und relevanter Ereignisse auf dem Eiland. Sie können erste Erkundungen der Umgebung und der Landschaft im Nebel bewusst unheimlich und geheimnisvoll gestalten, um einen starken Kontrast zu den warmen Stuben der Bewohner zu schaffen.

Cunnair für den eiligen Leser	
Einwohner:	ca. 90 (im gleichnamigen Dorf Cunnair)
Wappen:	weißes Steuerrad auf blauem Grund
Herrschaft/Politik:	Seefreiherr Rateral Bedwyr Sanin (vertreten durch den Dorfvorsteher)
Garnisonen:	-
Tempel:	Efferdschrein auf den Klippen, Boronschrein (im Bau)
Wichtige Gasthöfe:	Gemeinschaftshaus dient als Taverne (Q3/P8 (für Gäste))
Handel und Gewerbe:	hauptsächlich Fischfang, Schweinezucht, karge Landwirtschaft
Besondere Orte:	kleiner Wald, Feentor, Ruinen im Inland, verlassene Höhle, Schmugglerversteck, Seevögelkolonien
Klima:	nasskaltes Seeklima, im Winter stürmisch, plötzliche Windstillen mit Nebel
Stimmung auf der Insel:	durch Alpträume gedrückt

DAS DORF

Da die Helden sich vermutlich zuerst auf die Suche nach den Bewohnern der Insel machen werden, finden sie im Folgenden eine Darstellung des Dorfes Cunnair mit den wichtigsten Gebäuden. Da eine genaue Beschreibung aller Einwohner den Rahmen dieses Abenteuers sprengen würde, werden nur einige Personen kurz aufgeführt (zu den wichtigsten Protagonisten finden sich im nächsten Kapitel vertiefende Informationen). Erschaffen sie weitere Cunnairer nach ihrem meisterlichen Gutdünken und ihren Vorlieben, eventuell verbunden mit dem Hintergrund ihrer Helden.

Historie

Der Zeitpunkt der Gründung Cunnairs reicht zurück bis in die Zeit der Eroberung Albernias durch die Güldenländer. Die Jahrhunderte hindurch wurde die Insel mehrfach neu besiedelt, wovon noch einige Überreste aus weiter Vorzeit auf der Insel zeugen. Das Dorf allerdings befand sich schon immer an der heutigen Stelle. Zur Zeit der Brandnacht vor 40 Jahren lebten ungefähr 50 Menschen auf Cunnair. Während des Krieges zwischen Albernia und den Nordmarken nahm der Seefreiherr, um sich bei der ehemaligen Königin *Invher ni Bennain* einzuschmeicheln, Flüchtlinge aus dem Osten Albernias auf und verteilte sie auf sein Lehen, was die Bevölkerung Cunnairs schlagartig auf die heutige Einwohnerzahl von ungefähr 90 Personen wachsen ließ. Von den Dörflern, die in der grausamen Nacht tätlich dabei waren, leben heute nur noch ungefähr ein Dutzend. Zusammen mit ihren eigenen Kindern und Enkeln, vor denen sie die Wahrheit der Brandnacht auch größtenteils verborgen haben, bilden sie etwa die Hälfte der Einwohner. Die übrige Hälfte besteht aus (teils unfreiwillig) neu Zugezogenen, die seit ungefähr drei bis fünf Jahren auf der Insel leben (je nach Spielzeit des Abenteuers) und von der Brandnacht nichts wissen. Zur Einordnung der Dorfbewohner in die beiden Gruppen, werden diese mit (a) für ‚alteingesessen' und (z) für ‚zugezogen' gekennzeichnet. Natürlich können einige Kinder auch schon aus Verbindungen beider Gruppen hervor gegangen sein.

ERSCHEINUNGSBILD

Cunnair besteht aus einer Ansammlung aus niedrigen Holzhütten, teilweise mit Reet oder Schieferschindeln gedeckt. Trotz relativ solider Bauweise sind viele Spuren des Alters zu sehen. Die Außenwände sind mit einer schmutzig grauen Patina bedeckt und von den bunt gestrichenen Türrahmen blättert die Farbe. Um die großräumig verteilten Hütten finden sich immer wieder kleine Gärten, die sich allerdings nur schwer von dem allgegenwärtigen struppigem Gebüsch und grauen Gräsern unterscheiden lassen, zwischen denen kleine Wege aus fest getretenem Lehm und Sand hindurchführen.

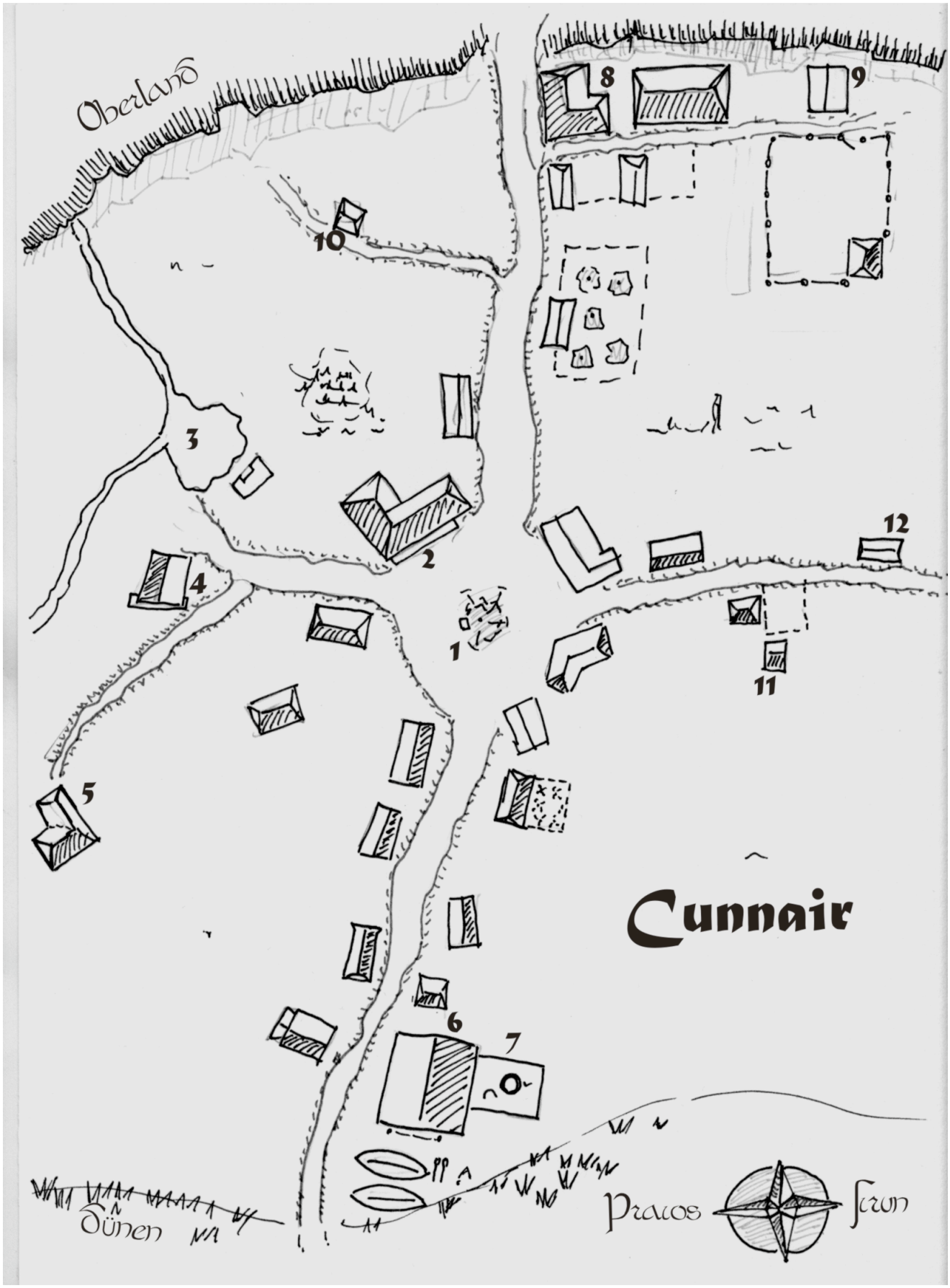
HEIM SÜSSES HEIM

Cunnair liegt auf der östlichen, zum Festland gerichteten, Inselseite und ist so von den schlimmsten Auswirkung des stürmenden *Beleman* geschützt. Die einzelnen Gebäude schmiegen sich in eine Senke im zum Inselhinterland ansteigenden Hang. Ein ausgetretener Dünenpfad führt vom ungefähr 500 Schritt entfernten Strand, der als natürlicher Hafen dient, zum zentralen Dorfplatz (1). In dessen Mitte unter einer knorrigen, vom Wind gebeugten Strandkiefer, steht ein verwitterter, von grünen Flechten überzogener Findling, auf den das Wappen der Seefreiherrschaft eingraviert ist. Nach einer beliebten Geschichte im Dorf, ließ *Admiral Sanin III.* den Baum pflanzen, als er die Insel einst entdeckte. Direkt am Dorfplatz liegt das Gemeinschaftshaus (2), das zugleich Versammlungshalle, Schankstube, Krämerladen und Wohnhaus des alten Dorfvorstehers *Daerec Juifinn* (a) ist. Als einziges Gebäude des Dorfes verfügt es über ein steinernes Fundament Windhager Stils, in dessen Keller die Wintervorräte und Erzeugnisse des gesamten Dorfes gelagert werden. Hier bewahrt Daerec auch alle Waren auf, die er von seinen ‚Handelsfahrten' im Namen des Dorfes zweimal im Jahr vom Festland mitbringt, meist Werkzeuge und Kleidung. Direkt neben dem Dorfweiher (3) mit Unterstand, der allen Cunnairern als Wasserquelle dient, hat *Travien Baernhold* (z) mit seiner Familie eine leer stehende Hütte als Schmiede (4) bezogen. Folgt man einem Dünenpfad entlang der Klippe Richtung Südost, gelangt man zur Hütte (5) der Salzsiederin *Gennofaer* (a). Am Ostrand des

Dorfes, nahe dem Pfad Richtung Strand, befindet sich eine zur einen Seiten offene Holzhalle (6), die als behelfsmäßige Werft und Lagerhalle dient und neben der einige Fischerboote auf Reede liegen. Direkt daneben wurde eine große Räucherkammer (7) gebaut, das Reich vom alten Fischer *Larric* (a), der auch die Hütte direkt neben der Halle bewohnt. Während die alteingesessenen Cunnairer eher die Häuser auf der Meerseite des Dorfes bewohnen, haben sich die meisten Zugezogenen auf der Hangseite angesiedelt. Direkt am steilen Pfad zur Oberseite der Insel befindet sich der kleine Hof (8) des Bauern *Ealgar* mit einigen abgeernteten Obst- und Gemüsefeldern und einem wackligen Holzverschlag als Schweinestall. Die Schäferin *Neowen* (z) hat ihre Kate (9) in direkter Nachbarschaft bezogen. Die Hütte (10) des Dorfheilers Ecuvaro liegt etwas abseits und ist von einem kleinen Kräutergarten umgeben. Dorfbekanntes Original ist der alte *Lyeo* (a), der die Malerei für sich entdeckt hat und in seinem kleinen Haus (11) Unmengen an (eigenwilligen) Bildern der Insel hortet. Die beiden Borongeweihten bewohnen eine verlassene Hütte am Nordrand des Dorfes (12).

LEBEN IM DORF

Die meisten Cunnairer leben vom Fischfang und fahren schon in der Morgendämmerung hinaus auf See, je nach Jahreszeit wird auch nachts gefischt. Bei schlechtem Wetter werden Netze und Boote geflickt. Einige der Zugezogenen üben das Tagwerk aus, das sie auch schon in ihrer alten Heimat gelernt haben, sind also Bauern, Handwerker oder züchten Tiere. Je nach Geschäftigkeit der Bewohner kann das Dorf tagsüber sehr verlassen und ruhig wirken. Die Cunnairer sind meist mürrisch und im Gespräch sehr direkt, eine Folge des harten Lebens an der See. An einem mit stark vergorenem Apfelwein getränkten Abend im Gemeinschaftshaus tauen sie jedoch auch auf und die Helden können einen Geschmack von der Herzlichkeit der Albernier bekommen. Sie können allerdings auch bemerken, dass Alteingesessene und Zugezogene immer noch kleine, eigenständige Grüppchen bilden und dem jeweiligen Gegenüber immer wieder mit einem leichten Misstrauen begegnet wird, was manchmal an kleineren Streitereien deutlich wird. Das scheint allerdings die jüngeren Kinder der beiden Gruppen nicht zu stören, die tagsüber auch immer wieder beim gemeinsamen Spiel zwischen den Dünen oder auf dem Dorfplatz angetroffenen werden können.


Oberland
8
9
10
3
2
12
4
1
11
5
Cunnair
6
7
Dünen
Praios

DIE INSEL

Cunnair misst von der breitesten Stelle von Nord nach Süd ungefähr zwölf Meilen, ebenso an der breitesten Stelle von West nach Ost. Das Klima ist zu dieser Jahreszeit meist kühl und windig, die Vegetation entsprechend spärlich und blätterlos.

Wind und Wetter

Um das wechselhafte Wetter auf der Insel stimmungsvoll zu beschreiben, können sie als Hilfsmittel auf diese Zufallstabelle zurückgreifen. Würfeln sie zu Beginn eines Tages mit einem 1W20.

1-2:	sonniger Himmel, kühle Temperaturen, weite Sicht
3-7:	wenig Wind bis Windstille, ganztägig starker Nebel, eingeschränkte Sicht
8-14:	beständiger kalter Wind von West, immer wieder lange Regenschauer, normale Sicht
15-18:	stark bewölkter grauer Himmel, wechselnde Wind-richtungen, morgens Raureif, normale Sicht
19:	Schneefall, kalte Temperatur-en, eingeschränkte Sicht
20:	orkanartige Windböen mit Hagelschauern, eingeschränkte Sicht, Gefahr im Freien

Je nach Wetterlage ändert sich natürlich auch das Verhalten der Menschen im Dorf. Während sich die Einwohner von starkem Nebel nicht vom Fischen abhalten lassen, sind sie bei starkem Sturm damit beschäftigt, ihre Häuser und Boote gegen Schäden zu sichern beziehungsweise warten angespannt in ihren Häusern auf Besserung. Natürlich passen sie ihre Kleidung der Witterung an.

UNTERLAND

Das Dorf (1) liegt auf einem durchschnittlich eine Meile breiten, flachen Küstenstreifen an der Ostseite, der von steilen Hügel- und Klippwänden vom Rest der Insel getrennt wird. Nur in der Nähe des Dorfes führen einige stetig ansteigende, relativ gut begehbare Fußwege hinauf zum Oberland. Der von Sanddünen bedeckte, spärlich mit Gräsern bewachsene Küstenstreifen führt nördlich des Dorfes an den immer höher werdenden Steilwänden des Oberlandes entlang und endet schließlich an der Nordspitze der Insel (2) am Fuß von hoch aufragenden Klippen, von wo man bei gutem Wetter ein altes, mit Salz und Algen verkrustetes Schiffswrack (3) auf einer vorgelagerten Sandbank entdecken kann. Folgt man ihm Richtung Südost bietet sich ein ähnliches Bild. Die Dünen flachen allerdings zur östlichen Inselspitze hin immer mehr ab, so dass ein festerer Sandstrand entsteht, der am Fuß der Klippen an der Inselspitze (4) endet und zumindest auf dem letzten Abschnitt täglich von der Flut überspült wird. Auf halbem Wege zwischen Dorf und Spitze finden sich noch Überreste von mit kleinen Steinen umfassten Salzgärten (5), die im Sommer zur Salzgewinnung verwendet werden.

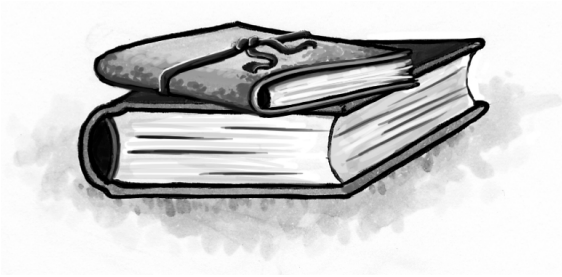
NÖRDLICHES OBERLAND

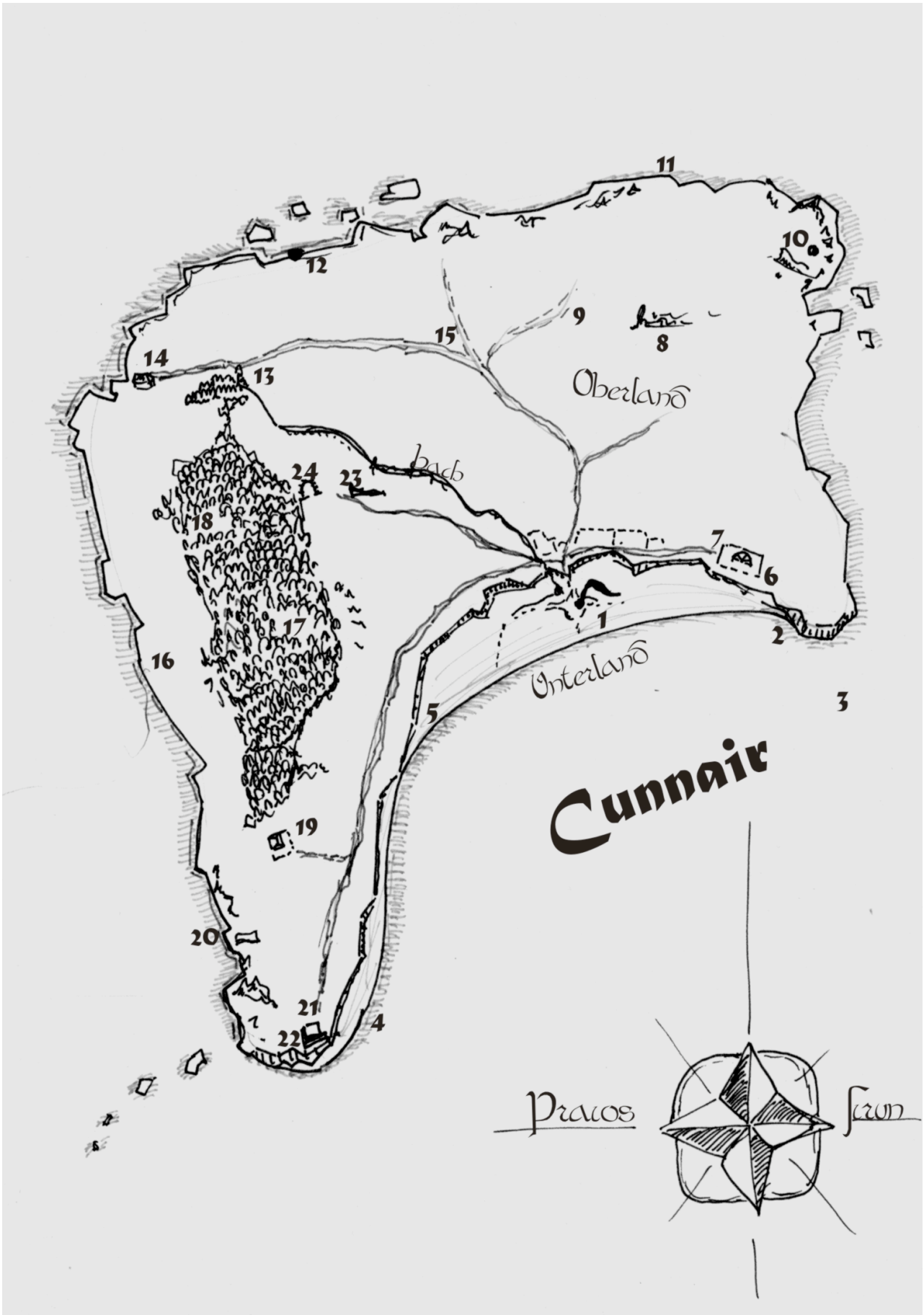
Vom Dorf aus führen mehrere Wege die stark ansteigenden Hänge zum Oberland der Insel hinauf. Der nördlichste ist ein schmaler Pfad, der an einigen kargen Feldern mit Resten von Wintergerste vorbei nach einer Meile zum Boronsanger (6) des Dorfes führt, der aus nicht viel mehr besteht als aus einer Ansammlung von aus Steinen aufgeschichteten Gräbern umgeben vom verwitterten Rest eines Zauns. Westlich neben dem Friedhof haben die beiden Borongeweihten begonnen einen kleinen Schrein (7) zu errichten. Die gedrungene Holzhütte ist allerdings noch nicht fertig gestellt, unter anderem auch deshalb, weil den Geweihten noch entsprechende Hilfsmittel aus dem Havener Tempel fehlen. Weiter nördlich steigt das Land zu bis zu 70 Schritt hohen, felsigen Klippen auf, die die gesamte Nordseite der Insel einnehmen, ebenso wie auf der West- und Südseite. Westlich des Boronangers schließt sich ein spärlich mit Büschen und niedrigen Krüppelkiefern bewachsenes Heideland (8) an, das von der Schäferin Neowen zum Weiden ihrer kleinen Schafherde verwendet wird. Ein kleiner, hölzerner Unterstand (9) bietet dabei Schutz bei schlechtem Wetter. An der von einem Labyrinth aus Felsen und Geröll geprägten Nordwestspitze der Insel, die mit 85 Metern, die höchste Erhebung der Insel bildet, befindet sich eine gut verborgene und schwer zugängliche Höhle (10), in der sich immer noch die Überreste und Gegenstände ihres einstigen Bewohners, eines Druiden finden lassen (zwei *Klettern*-Proben+4). In der Nähe

(11) haben sich große Kolonien von Seevögeln wie Möwen oder Sturmvögel in der zerklüfteten Klippenwand niedergelassen.

SÜDLICHES OBERLAND

Zum Süden hin steigt das Oberland – wie eigentlich zu allen Rändern – weiter an und endet an steil abfallenden Klippen, die durch einige vorgelagerte Felsen im Wasser nur wenig von der Brandung geschützt werden. An der westlichen Inselseite findet sich in eine alte Höhle (12) kurz über dem Wasserspiegel, die zu Sturmzeiten teilweise vom Wasser überflutet wird und in vergangenen Zeiten Schmugglern als Versteck ihrer Ware gedient hat. Sie ist nur durch eine gefährliche Kletterpartie (mehrere *Klettern*-Proben+10, erleichtert oder erschwert je nach Werkzeug und Witterung) oder durch das Schwimmen durch die Brandung zu erreichen (drei *Schwimmen*-Proben+10, ebenfalls erleichtert oder erschwert je nach Witterung). Neben Kisten voll mit uraltem Schnaps, lassen sich Münzen, Schmuck und alte Vasen im Wert von 120 Dukaten finden (sofern man einen Sammler findet, der sich auf Gegenstände aus den Dunklen Zeiten spezialisiert hat, und es dazu noch schafft, sie heil aus der Höhle zu schaffen). Etwas weiter im Inland entspringt aus einer sumpfigen Quelle (13) im umgebenen Gras- und Heideland der *Morgan*, der einzige Bach der Insel, der von hier aus Richtung Dorf fließt und sich dort in den Weiher ergießt. In unmittelbarer Nähe befindet sich halb von Gestrüpp überwuchert eine alte Schutzhütte (14), die den Cunnairern auf dem Oberland als Unterschlupf bei plötzlichen Wetterumschwüngen dient und auf die ein verwitterter Wegweiser (15) bei einer Weggabelung mitten in der Heide hinweist. Von den hohen Klippen (16) der Südseite geschützt, erstreckt sich ein kleiner Wald (17) aus relativ dicht stehenden Strandkiefern, Schwarzerlen oder Linden, den die Einwohner der Insel nur den Alten nennen. Viele Bäume tragen noch schmutzig-braune Herbstblätter und sind umso dichter mit Moos bewachsen, je weiter man sich im Inneren des Waldes befindet. In seinem Zentrum hat sich die Holde *Lyreolla* seit Urzeiten eine ausladende Trauerbuche (18) als Heimstatt auserkoren. Am östlichen Rand des Waldes hat die Köhlerin *Myrthe* (a) ihre Wohnstatt (19) im Gebäude eines verfallenen, ehemaligen Hofes eingerichtet und geht hier auch ihrem Handwerk nach. Sie liefert den Cunnairern wichtigen Brennstoff und schlägt gleichzeitig benötigtes Holz für Reparaturen an Hütten und Booten. Geht man den alten Trampelpfad vom Ostausläufer des Wäldchens weiter Richtung Ostspitze der Insel, so gelangt man vorbei an einer großen Albatroskolonie (20) an der Südseite zu einer kleinen brüchigen Ruine (21) aus Stein, die einst ein Leuchtfeuer bildete, das aber nicht mehr genutzt wird. Direkt vor ihr, dem Meer zugewandt, steht jedoch auch ein alter, klobiger Efferdschrein (22), nicht viel mehr als ein grob behauener Altar, an dem die Fischer dem Gott der See noch häufig Opfergaben wie Blumen oder Fisch darbringen. Im Zentrum des Oberlands liegt in unmittelbarer Nähe zum Morgan eine alte, verkohlte Ruine eines Gehöfts mit ehemaligem Steinfundament (23). Die Überreste des Gehöfts, in dem in der Vergangenheit die Noioniten und die ihnen anvertrauten Kinder den Flammentod fanden, weisen immer noch Brandspuren auf. Auf der dem Bach gegenüberliegenden Seite am Rand des Waldes befindet sich das Tor (24) in die Feenwelt Sagwahl, ein toter, einst vom Blitz getroffener Baumstamm, der von einem halb durch Ginsterkraut verdeckten Ring aus Pilzen umgeben ist.




Cunnair
Oberland
Unterland
Praios
Firun
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24

GESCHICHTEN UND GERÜCHTE

Auch unter den Bewohnern Cunnairs kursieren eine Vielzahl von Gerüchten und Geschichten ihre eigene Heimat betreffend. Die folgenden– gekennzeichnet mit (+) wahr und (-) unwahr – können sie bei passenden Gelegenheiten während des Abenteuers jederzeit in Gespräche mit den Cunnairern einfließen lassen.

- *„Auf dem Oberland spukts (+).Manchmal, in klaren Vollmondnächten, kann man dem weinenden Mädchen begegnen. Vor Jahren ist sie bei einem tragischen Unfall die Klippe heruntergestürzt (-). Ihr Geist findet keine Ruhe und versucht jeden, dem sie ansichtig wird, auch ins Meer zu stürzen (-).“*
- *„Früher war Cunnair ein Schlupfwinkel für Piraten, die die ganze albernische Küste unsicher machten (-). Irgendwann wurde ihnen der Garaus gemacht. Aber ihre Beute, muss noch heute auf der Insel sein. Irgendwo in einer Höhle warten große Schätze darauf, gefunden zu werden (+).“*
- *„Die Feen haben Cunnair einst erbaut (-). Einige von ihnen hausen immer noch auf der Insel (+) und wollen uns Menschen am Liebsten vertreiben (-). Mitten im Wald haust ihre Königin, die jeden vernichtet, der ihr zu nahe kommt (-). Aber es ist unsere Heimat und wir bleiben hier. Am besten ihr haltet euch des Nachts in der Nähe des Dorfes auf, dann kann euch nichts passieren.“ – „Ach, hört nicht auf den alten Oswin. Der Wein steigt ihm wieder zu Kopf (+)“*
- *„Wirklich. Mitten im Sturm saß der Mann einfach oben auf der Klippe und sah auf sie hinab. Mein Großvater war auf dem Boot und hatte alle Mühe es aus der Brandung rauszuhalten, aber er konnte ihn klar und deutlich sehen. Plötzlich war er weg. Wenn ich es doch sage, irgendwo auf der Insel muss der Feenkönig leben (-). Irgendwo muss das Versteck des alten Mannes sein (+). Brendans Vater hat ihn auch schon gesehen. Frag einfach die Anderen.“*
- *„Früher lebten mehr Menschen auf der Insel (+). Überall findet man noch Überreste von alten Höfen (+/-). Wo sie hin sind? Keine Ahnung, vielleicht von Piraten verschleppt (-), jedenfalls sind ihre Hütten ziemlich heruntergekommen.“*

Darüber hinaus kennen natürlich auch die Cunnairer eine Vielzahl von Geschichten und Legenden über Feen und Geistwesen. Ideen zu solchen Erzählungen finden sich in AGF S. 146ff.

Inspiration
Für eine stimmungsvolle Beschreibung der Insel können sie zur Inspiration Bilder irdischer Inseln heranziehen. *Helgoland* und diverse kleine, irische Inseln liefern ein Gefühl für die Atmosphäre und Landschaft Cunnairs. Die höher liegenden Randzonen können auch mit Merkmalen der *Insel Amsterdam* im indischen Ozean anschaulicher gestaltet werden. Für die Beschreibung des Waldes bieten die Wälder *Irlands* weitere Anregungen, für die Darstellung der Dünenküste natürlich auch die ostfriesischen Inseln.

DIE INSEL ALS BÜHNE

Diese Beschreibung der Insel und des Dorfes Cunnair bildet den Hintergrund für die Geschehnisse dieses Abenteuers. Zu zentralen Orten der Handlung finden sich weitere Hinweise in den nachfolgenden Abschnitten. Die detaillierte Gestaltung aller Orte der Insel würde allerdings den Rahmen dieses Abenteuers sprengen und ist daher ihren meisterlichen Vorlieben überlassen. Fügen sie auch gerne weitere interessante Plätze oder Gegenden hinzu oder verändern sie die bestehenden, wenn es ihnen für ihre Spieler und ein interessantes Abenteuer sinnvoll erscheint. Darüber hinaus können sie die Besonderheiten einer Insel als Schauplatz natürlich in das weitere Spiel mit einbeziehen, zum Beispiel durch das Inszenieren von Verfolgungsjagden auf hohen Klippen oder einfach indem die Helden das windumtoste Eiland als einen Ort erfahren, den sie nicht so ohne weiteres verlassen können.

EPISODE III: DRAMATIS PERSONAE

Da viele der in diesem Abenteuer vorkommenden Ereignisse – neben den Helden – maßgeblich von den Motiven und Handlungen zentraler Protagonisten bestimmt sind, werden diese nach der Beschreibung der Insel als Abenteuerschauplatz im folgenden Abschnitt vorgestellt. Die zentralen Geschehnisse haben ihren Ursprung in vier Hauptakteuren, weshalb ihre Darstellung am Ausführlichsten ausfällt. Darüber hinaus werden einige Nebencharaktere und „Myteriöse“ beschrieben, die– je nach Vorgehen der Helden – ebenfalls wichtige Rollen im Abenteuer einnehmen können. Als Hilfestellung zur Gestaltung weiterer Inselbewohner finden sie außerdem eine Liste mit generischen Dorfbewohnern in diesem Abschnitt, die sie nach ihren und den Vorlieben ihrer Spieler gerne ergänzen und abwandeln können. Sollten wichtige Werte der Personen fehlen oder nicht den Anforderungen ihrer Gruppe entsprechen, ergänzen oder ändern sie diese nach ihrem Gutdünken.

Esper Besvikel (z)

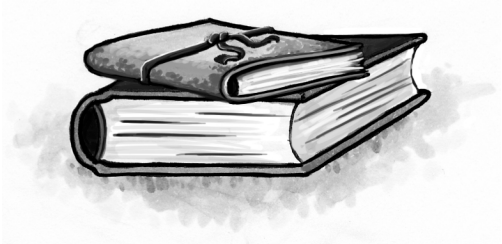
Motivation: ..... Rache
Agenda: ..... Das Schicksal seiner Schwester Liljana aufklären und die
..... Verantwortlichen zur Rechenschaft ziehen.
Hintergrund: ..... Esper ist schon seit Jahren auf der Suche nach dem Verbleib seiner Schwester. Seine Reise durch Albernia im Auftrag der Boronkirche diente ihm dabei nur als Vorwand und seit er vermutet, dass Liljana auf Cunnair zu Tode gekommen ist, schreckt er auch vor Ermittlungsmethoden nicht zurück, die wenig borongefällig sind. Er entdeckte das Geheimnis Ecuvaros und erpresste seine magische Hilfe. Tagsüber verrichtet Esper zur Tarnung – halbherzig – seine Arbeit als Diener des Raben, doch nachts lässt er Ecuvaro die Geister der verstorbenen Kinder beschwören, um sie nach seiner Schwester zu befragen. Er schwor sich nicht eher zu ruhen, bis er ihrem Geist persönlich gegenüber stand und dann Rache an denjenigen zu üben, die für ihren Tod verantwortlich sind. Den Segen seines Gottes hat er dabei längst verloren.
Funktion: ..... Esper ist die Hauptursache für die Ereignisse auf der Insel und der Hauptgegenspieler der Helden.
Rolle: ..... Der rachsüchtige Geweihte
Konfrontation: ..... Werden Espers Machenschaften entdeckt, versucht er seine Gegner zunächst auf seine Seite zu ziehen, da er sich in seinem Handeln im Recht glaubt. Gelingt ihm das nicht, schreckt er auch vor Gewaltanwendung bis zum Tod nicht zurück.
Alter: 44 Jahre ..... *Äußeres:* dürr, blaue Augen, dunkelbraune Haare, charismatisches Lächeln, beruhigende Stimme
Kurzcharakteristik: ..... intelligenter und intriganter Gegenspieler, kompetenter Geweihter (äußerlich)
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 14, Selbstbeherrschung 12, Götter/Kulte 12, Überzeugen 11

Kampfwerte: Dolch: INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+1 DK H
LeP 42 RS 1 AuP 42 WS 7 MR 10 GS 9 Ausweichen 9
Besonderheiten: Aufgrund seines frevelhaften Verhaltens ist es Esper nicht mehr möglich Mirakel oder Liturgien zu wirken.

Daerec Juifinn (a)

Motivation: ..... Macht
Agenda: ..... Das Geheimnis des Pakts der Brandnacht mit allen Mitteln bewahren.
Hintergrund: ..... Daerec ist seit über 20 Jahren Vorsteher des Dorfes, einer der Cunnairer, die in der Brandnacht aktiv beteiligt war und hat den Pakt seitdem erfolgreich geheim gehalten. Insbesondere auch vor den Zugezogenen. Die Borongeweihten und die Helden sieht er deshalb als Gefahr, begegnet ihnen jedoch freundlich und hofft, dass sie bald wieder verschwinden. Die Dorfbewohner – zumindest die alteingesessenen - erkennen seine Autorität an. Cunnair ist seine Heimat, hier sind seine „Verbündeten“ und er wird hier auch den Rest seines Lebens verbringen. Alles zum Wohle des Dorfes, alles zum Wohle des Pakts. Schon seit einiger Zeit verdächtigt er die Borongeweihten, etwas mit den merkwürdigen Träumen zu tun zu haben und versucht sie heimlich zu beobachten.
Funktion: ..... Daerec ist zum einen Gegenspieler Espers, entwickelt sich im Verlaufe des Abenteuers aber auch zum Gegenspieler der Helden.
Rolle: ..... Der machtgierige Bösewicht im Hintergrund.
Konfrontation: ..... Daerec beschützt das Geheimnis der Brandnacht mit allen Mitteln. Zwar vermeidet er es zuviel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, schreckt aber nicht vor Mord zurück, wenn es nötig sein sollte.
Alter: 62 Jahre ..... *Äußeres:* langes weißes Haar, wettergegerbtes Gesicht, stechender Blick, schnarrende Stimme, natürliche Autorität
Kurzcharakteristik: ..... tückischer Intrigant, kompetenter Händler und Dorfvorsteher
Herausragende Talente: Überreden 15, Sinnenschärfe 11, Sich Verstecken 11

Kampfwerte: Dolch: INI 8+1W6 AT 8 PA 6 TP 1W6+1 DK H
LeP 37 RS 1 AuP 31 WS 3 MR 8 GS 6 Ausweichen 6
Sonderfertigkeiten: Finte, gezielter Stich



Ecuvaro Adersin (z)

Motivation: ..... Angst
Agenda: ..... Seine wahre Identität verbergen.
Hintergrund: ..... Ecuvaro lernte das Magierhandwerk bei einem schwarzmagischen, privaten Lehrmeister im Horasreich. Als er seine Fähigkeiten in einem Streit missbrauchte, war er gezwungen nach Norden zu fliehen, um der Gerichtsbarkeit zu entgehen. Sein Weg führte ihn ins Abagund, wo er sich als Heiler und Kräuterkundiger niederließ. Während des Albernia-Nordmarken-Konflikts floh er ebenso wie viele Andere nach Westen und landete schließlich auf Cunnair. Auch hier verbarg er seine wahre Profession und versuchte so wenig wie möglich aufzufallen, da er sich – zu Recht – vor den Reaktionen der übrigen Inselbewohner fürchtet. Esper entdeckte schließlich sein Geheimnis und zwang ihn, seine Kunst in den Dienst des gefallenen Borongeweihten zu stellen.
Funktion: ..... Ecuvaro ist, je nach Verhalten der Helden, ihr Verbündeter oder Gegenspieler.
Rolle: ..... Der ängstliche Schwarzmagier.
Konfrontation: ..... Ecuvaro geht einem Konflikt möglichst aus dem Weg und beugt sich eher den Forderungen seiner Gegner, um nicht aufzufallen. Wird er in die Ecke getrieben, reagiert er panisch und versucht zu fliehen, wobei er auch vor Zauberei und Gewalt gegen Andere nicht zurückschreckt.
Alter: 32 Jahre ..... *Äußeres:* unscheinbare Kleidung, freundliches Lächeln, nervöse Augen
Kurzcharakteristik: ..... schüchterner Heilkundiger, hinter dessen freundlicher Fassade sich ein Geheimnis verbirgt, kompetenter Magier
Herausragende Talente: Magiekunde 12, Heilkunde Krankheiten 11, Pflanzenkunde 10

Kampfwerte: Stab: INI 9+1W6 AT 9 PA 11 TP 1W6+1 DK N
LeP 36 AsP 45 RS 1 AuP 36 WS 4 MR 12 GS 9 Ausweichen 9
Wichtige Zauber: GEISTERRUF 9, HORRIPHOBUS 9, FULMINICTUS 8, SCHWARZER SCHRECKEN 9, GEISTERBANN 8
Besonderheiten: Nachteil: Gesucht I

Travien Baernhold (z)

Motivation: ..... Pflicht
Agenda: ..... Aufklärung der merkwürdigen Vorfälle auf der Insel.
Hintergrund: ..... Travien floh mit seiner Frau und seinem Sohn aus dem kriegsgebeutelten Abagund und fand auf Cunnair ein neues Zuhause. Mit der Zeit wurde er zum inoffiziellen Sprecher der Zugezogenen, die ihm vertrauen und seinen Ratschlägen folgen. Häufig ist er es, der zwischen Alteingesessenen und Neuankömmlingen vermittelt, wenn es Streit gibt. Dabei gerät er oft mit Daerec aneinander, der meist anderer Meinung ist, wie ein Konflikt beizulegen sei, aber er erkennt ihn dennoch als Dorfvorsteher und Ältesten an. Travien macht sich selbst viele Gedanken über die Träume, die die Cunnairer heimsuchen und vermutet schon länger, dass Daerec etwas weiß, dass er ihm verschweigt.
Funktion: ..... Travien ist ein möglicher Verbündeter der Helden, der sie bei ihren Aktivitäten unterstützt.
Rolle: ..... Der gutmütige Unterstützer.
Konfrontation: ..... Gerät Travien in einen Konflikt, versucht er ihn friedlich beizulegen. Er weiß sich zwar zu verteidigen, würde aber von sich aus niemandem ein Leid zufügen.
Alter: 36 Jahre ..... *Äußeres:* muskulöser Oberkörper, schwarzes Haar, buschige Augenbrauen, herzlich, lacht häufig
Kurzcharakteristik: ..... pflichtbewusster, am Wohl des Dorfes orientierter Dorfbewohner, kompetenter Schmied
Herausragende Talente: Grobschmied 14, Singen 12, Sagen/Legenden 10

NEBENPERSONEN

Melkom Rothair (z)

Hintergrund: ..... Der junge Novize wurde Esper zugeteilt, der ihn auf seiner Mission durch Albernia weiter in den Lehren und Aufgaben der Boronkirche unterweisen soll. Melkom versucht seinen Lehrer so gut es geht beim Bau des Boronschreins und bei der Linderung der Träume der Cunnairer zu unterstützen. In letzter Zeit macht er sich allerdings zunehmend Sorgen um seinen Meister, der immer verschlossener und gedankenverlorener wirkt. Melkom führt dies jedoch auf die anstrengende Arbeit auf der Insel und den anhaltenden Misserfolg beim Lindern der Träume der Dorfbewohner zurück.

Funktion: ..... Melkom ist eine Informationsquelle und ein möglicher Verbünderter der Helden.

Alter: 18 ..... *Äußeres:* kurzes, dunkles Haar, schlaksiger Körperbau, zu große Kutte, hektische Sprechweise

Kurzcharakteristik: ..... pflichtbewusster, junger Novize

Ealgar aus Glydwick (z)

Hintergrund: ..... Ealgar kam zusammen mit seiner Frau und vier Kindern auf die Insel und versucht mit seinem Hof ein kärgliches Auskommen zu finden.

Funktion: ..... Ealgar ist ein möglicher Verbündeter der Helden.

Alter: 42 ..... *Äußeres:* rundlich, fröhliches Lachen

Kurzcharakteristik: ..... freundlicher, hilfsbereiter Unterstützer

Lyeo (a)

Hintergrund: ..... Der greise Mann ist ein dorfbekanntes Original und wird von den übrigen Bewohnern halb aus Pflichtgefühl, halb aus Gutmütigkeit mit dem Nötigsten versorgt. Lyeo hält sich für einen großen Künstler und ist mit seiner Staffelei und seinen Farben überall auf der Insel zu finden. Seine Hütte quillt über vor Bildern aus über 40 Jahren künstlerischer Tätigkeit, auf denen er viele Ereignisse auf und Eindrücke von der Insel festgehalten hat. Leider sind sie seit dieser Zeit nicht besser geworden. Lyeos Geist wurde durch die für ihn schockierenden Ereignisse der Brandnacht derart erschüttert, dass er sich immer mehr in sich selbst zurückzog und auf Außenstehende bald verrückt und wunderlich wirkte. Sein Gedächtnis ließ ihn im Stich, aber in seinen Bildern hielt er immer noch vieles von dem fest, was er erlebte, häufig auch ohne es anderen mitzuteilen. Fasst er Vertrauen zu jemandem, zeigt er voller Stolz seine Bildsammlung.

Funktion: ..... Lyeo ist eine mögliche Informationsquelle der Helden

Alter: 73 ..... *Äußeres:* spindeldürrer Greis, viel zu weite, zerschlissene Robe, ungepflegter Bart, heisere Stimme

Kurzcharakteristik: ..... leicht verwirrter, greiser Maler

Larric Seehoff (a)

Hintergrund: ..... Larric ist auf der Insel geboren und hat sich in jungen Jahren auch an der Brandnacht beteiligt. Er ist absolut loyal zu Daerec und versucht wie er den Pakt zu schützen.
Funktion: ..... Larric kann - als Handlanger Daerecs - als Gegner der Helden fungieren.
Alter: 55 ..... *Äußeres:* bullig, Glatze, Narbe auf der linken Wange, tiefe Stimme
Kurzcharakteristik: ..... mürrischer Fischer, loyaler Gefolgsmann

Kampfwerte: Entermesser INI 11+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+4 DK N
LeP 43 RS 1 AuP 43 WS 7 MR 2 GS 9
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Wuchtschlag, Finte

Gennofaer Inveric (a)

Hintergrund: ..... Ähnlich wie Larric ist auch Gennofaer für die Brandnacht mit verantwortlich, allerdings quälen sie schon seit Jahren Gewissensbisse. Die Angst vor Daerec hat sie bisher dazu gebracht den Pakt geheim zu halten, allerdings braucht es nur des richtigen Anstoßes, damit sie ihr Schweigen bricht.
Funktion: ..... Gennofaer kann den Helden Informationen zukommen lassen oder – je nach dem Vorgehen der Gruppe – Gegnerin oder Verbündete sein.
Alter: 58 ..... *Äußeres:* braungebrannte Haut, verfilzte braune Haare, grüne Augen, hinkt leicht auf dem linken Bein
Kurzcharakteristik: ..... kompetente Salzsiederin

MYSTERIÖSE

Devanéy

Motivation: ..... Überleben
Agenda: ..... Das Rauben der Lebenskraft der Inselbewohner.
Hintergrund: ..... Das Devanéy, das die Bewohner Cunnairs quält, ist ein mächtiges Feenwesen, das auch in der Welt der Holden von der Lebenskraft anderer Feen lebt. Wie alle Devanéy trägt es keinen eigenen Namen und war einst in der Feenwelt Sagwahl eingekerkert bevor die Beschwörungszauber Ecuvaros es ihm ermöglichten zu entkommen. Da es über keinen Anker auf Dere verfügt, beginnt es bald den Cunnairern die Lebenskraft zu rauben, in dem es ihnen nachts schreckliche Alpträume „schickt“. Tagsüber verbirgt es sich unbemerkt in Felsspalten oder im Wald.
Funktion: ..... Das Devanéy ist der zweite große Antagonist der Helden.
Rolle: ..... Das gefährliche Monstrum.
Konfrontation: ..... Das Devanéy ist sich seiner Lage sehr bewusst und versucht sein Leben bis zuletzt erbittert zu verteidigen. Erweist sich ein Gegner als zu mächtig, flieht es zunächst, um später unbemerkt wieder anzugreifen.
Alter: unbestimmbar ..... *Äußeres:* Das Devanéy ähnelt in der Gestalt einer mit kleinen Dornen besetzten, anderthalb Schritt langen Katze mit fünf großen Reißzähnen und braun-grauer Fellfarbe.
Kurzcharakteristik: ..... bösartiges Feenwesen

Kampfwerte: Biss: INI 15+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+6 DK HN
Krallen: INI 15+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK N
LeP 50 RS 3 WS 9 GS 11 AuP unendlich MR 13
Besondere Kampfregeln: 2 Aktionen pro KR, Gezielter Angriff/Verbeißen, Sprung (6)/ Niederwerfen (7)
Besondere Eigenschaften: Astralsinn, Lebenssinn, Lichtscheu, Regeneration II, Immunität gegen profane Waffen, Verwundbarkeit (helles Sonnenlicht)
Wichtige Zauber: ÄNGSTE MEHREN, BÖSER BLICK, HORRIPHOBUS, TRAUMGESTALT

Lyreolla

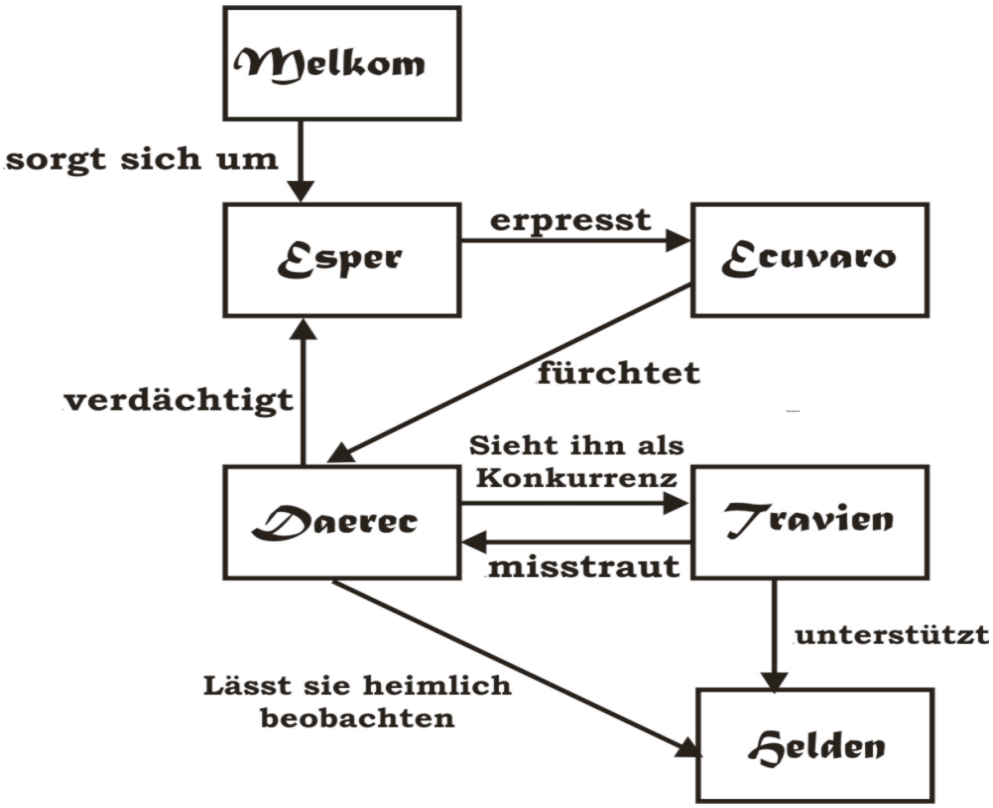
Hintergrund: ..... Die Baumdryade bewohnt seit Urzeiten eine Trauerbuche im Zentrum des Waldes und war einst Hüterin über das Feentor zur Feenwelt Sagwahl. Als die Menschen auf der Insel begannen den Wald immer weiter abzuholzen, verlor sie auch mehr und mehr ihren Einfluss auf das Feentor, das nun am Waldrand und damit knapp außerhalb ihrer Reichweite liegt. Seit das entkommene Devanéy versucht hat, auch ihre Lebenskraft zu rauben, ist sie sich bewusst, dass sie versagt hat und hat sich tief in den Stamm ihrer Wohnstatt zurückgezogen.
Funktion: ..... Lyreolla ist eine mögliche Informationsquelle der Helden.
Alter: unbestimmbar ..... *Äußeres:* hüftlanges kupferbraunes Haar, glockenhelle Stimme
Kurzcharakteristik:..... leicht naive, sich schämende Baumdryade

Myrthe (a)

Hintergrund: ..... Die zurückgezogen lebende Köhlerin ist den übrigen Inselbewohner schon immer etwas unheimlich gewesen. Sie selbst ist ganz froh darüber und schätzt es ihre Ruhe zu haben. Ihre Eltern starben bei einem Unfall auf See. Seitdem lebt Myrthe allein am Rand des Waldes und versorgt das Dorf mit Brennmaterial. Zum Zeitpunkt der Brandnacht war sie sieben Jahre alt und weiß demnach nichts von einem Pakt. Aber sie spürt, dass das Dorf ein dunkles Geheimnis umgibt. Ein Grund mehr, sich von ihm fernzuhalten. Sie selbst pflegt regelmäßigen, freundschaftlichen Kontakt nur zur Lyreolla, mit der sie sich ungefähr einmal im Monat im Mondschein trifft. Myrthe ist nicht leicht zu beeindrucken, besitzt aber eine gute Menschenkenntnis und kann daher gut einschätzen, ob sie Anderen bzw. den Helden trauen kann.
Funktion: ..... Myrthe kann den Helden ebenfalls als Hinweisgeberin und Verbündete dienen.
Alter: 37 ..... *Äußeres:* kräftig, verrußte Haut, tief liegende braune Augen, riecht stark nach Rauch
Kurzcharakteristik:..... verbitterte, verschlossene Einzelgängerin

KONFLIKTE

Das nebenstehende Beziehungsdiagramm stellt die Verhältnisse und Relationen der wichtigsten Protagonisten dieses Abenteuers zueinander und zu der Heldengruppe dar. Es kann als Hilfestellung genutzt werden, um das Handeln und die Pläne der Hauptpersonen einzuschätzen und entsprechende Szenen zu entwickeln sowie Reaktionen auf das Verhalten der Helden zu formulieren. Allen im Kapitel V und VI vorgeschlagenen Auflösungsszenarien liegt dieses Beziehungsnetz zu Grunde.



Generell können sie bei allen Plänen und Vorhaben der Hauptpersonen davon ausgehen, dass es genügend Cunnairer gibt, die sie als Handlanger einsetzen können. Beispielsweise könnte Daerec zwei ihm loyale Dorfbewohner auf Esper ansetzen und diesen heimlich beobachten lassen. Ebenso findet auch Travien genug Verbündete, die die Helden zum Beispiel bei der Suche nach einem bestimmten Ort auf der Insel unterstützen können. Lassen sie bei der Gestaltung weiterer Personen oder Szenen ihrer Fantasie freien Lauf. Insbesondere können sie genau so viele Dorfbewohnern einflechten, die von dem Pakt über das Geheimnis der Brandnacht wissen, wie ihnen für eine herausfordernde Geschichte nötig erscheinen.
Sollten sie für eventuelle, bewaffnete Konflikte Kampfwerte für einige Dorfbewohner benötigen, können sie sich an den folgenden Vorschlägen orientieren.

Erfahrene Fischer/Bauern
Raufen: INI 10+1W6 AT 12 PA 9 TP(A) 1W6 DK H
Knüppel: INI 10+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+2 DK N
Dolch: INI 10+1W6 AT 11 PA 8 TP 1W6+1 DK H
LeP 32 RS 1 AuP 32 WS 6 MR 0 GS 8 Ausweichen 9

GENERISCHE BEWOHNER

Im Folgenden finden sie eine Liste mit Namen und kurzen Charakteristika. Keine dieser Personen spielt allerdings eine herausragende, bedeutsame Rolle in den Geschehnissen dieses Abenteuers, sondern soll vielmehr das Dorf Cunnair mit Leben füllen. Ergänzen oder Verändern sie diese Liste nach ihrem meisterlichen Gutdünken oder passen sie sie an die Vorlieben ihrer Spielergruppe an. In bestimmten Abschnitten dieses Abenteuers finden sie an relevanten Stellen weitere Vorschläge für generische Dorfbewohner.

Generische Dorfbewohner
- *Neowen Engstrand* (z, 32, Hirtin, hager, raucht Pfeife)
- *Berynn* (z, 16, Traviens Sohn, kräftig, übermütig, verliebt in Rianod)
- *Rianod* (a, 15, Tochter des Fischers Oarwen, gutaussehend, schüchtern)
- *Oarwen Gathris* (a, 42, Fischer, Augenklappe, Vollbart, spielt Flöte)
- *Sterwain Gathris* (a, 40, Oarwens Bruder, stämmiger Körperbau, wäscht sich selten)
- *Geselwen* (z, 34, Bäuerin, draller Busen, durchdringende Stimme, streitlustig)
- *Padraigin Stewir* (a, 38, Fischerin, erzählt gern anzügliche Witze, lange, blonde Mähne)
- *Yann* (a, 8, Sohn vom Fischer Cidris, große Zahnlücke, schnitzt Holzfiguren)
- *Margor* (a, 32, Yanns Mutter, kurzes braunes Haar, hervorstehende Nase, zänkisch)
- *Shaewen Wolter* (a, 37, Witwe, schlanker Körperbau, schweigsam, oft lange auf See)
- ...

EPISODE IV: ANGST UND BANGE

In diesem Kapitel des Abenteuers werden – nach ein paar allgemeinen Hinweisen zur Aufnahme der Helden im Dorf - einige Geschehnisse beschrieben, die die Bewohner Cunnairs zunehmend ängstigen und die Stimmung auf Insel prägen. Diese Ereignisse folgen keiner bestimmten Chronologie, vielmehr sollten die Helden in der Zeit ihres Aufenthalts auf der Insel zunehmend mit ihnen konfrontiert oder von ihnen betroffen werden. Zu bestimmten Abschnitten finden sie Szenen, die sie als Beispiele und Anregungen für weitere Ausgestaltungen verwenden können.

FREMDKÖRPER

Sobald die Helden nach ihrer Ankunft bemerkt werden oder selbst auf die Cunnairer zugehen, werden sie zunächst zum Dorfvorsteher Daerec gebracht, der sie höflich, aber wenig begeistert, nach dem Zweck ihres Besuches ausforscht. Dabei verspricht er ihnen „natürlich“ die Gastfreundschaft des Dorfes, macht aber sonst wenig Anstalten, sich um sie zu kümmern und schickt sie unverbindlich auf den Dorfplatz, wo sich schon einige, mürrisch dreinblickende Neugierige mit verschränkten Armen versammelt haben. Je nachdem mit welchem Hintergrund es die Helden auf die Insel verschlagen hat, ist der erste Empfang bei den anderen Dörflern auch eher kühl und abweisend (im Falle eines Schiffbruchs oder wenn sie als Schatzsucher auf die Insel kommen) oder distanziert freundlich (im Auftrag des Freiherrn oder der Boronkirche). Der Schmied Travien wird sich schließlich mit einem lauten: *„In Travias Namen, nun benehmt euch endlich wie es sich gehört. Wir haben Gäste!“* ihrer Erbarmen und ihnen einen Schlafplatz im Heu von Ealgars Scheune vermitteln. Diese beiden können von ihnen als wichtigste Bezugspersonen der Helden im Dorf aufgebaut werden, die ihnen von Anfang ehrlich und hilfsbereit zur Seite stehen. Insgesamt sollten sie aber das Gefühl gewinnen, dass die meisten Cunnairer sie eher als unnötige zusätzliche Esser betrachten und von ihnen wenig Hilfe erwarten, auch wenn die Helden sie versprechen. Hierbei können sie nach einiger Zeit bemerken, dass die Zugezogenen den Helden tendenziell offener begegnen als die Alteingesessenen.

Blaues Blut und blitzende Klingen
Helden adliger Abkunft können auf Cunnair per se keine besonderen Privilegien aufgrund ihres Status erwarten. Hier unterscheiden sich die Inselbewohner wenig von den übrigen Alberniern und teilen ihre stolze und leicht ablehnende Haltung gegenüber „von sich eingenommenen, selbst ernannten“ Herrschern, die sich sonst nicht um ihre Untertanen scheren, aber für sich ein Recht auf eine Sonderbehandlung beanspruchen. Nicht, dass viele Möglichkeiten vorhanden wären, einen Adligen ‚standesgemäß’ zu bewirten. Sollte ein adliger Held sehr stark auf sein Recht drängen, stellt ihm Ealgar seine Schlafkammer zur Verfügung, die er sich mit seiner Frau teilt und übernachtet selbst mit in der Scheune, was den übrigen Helden aufgrund seines Hangs zum Schnarchen so manche harte Nacht bereiten kann.
Sind die Helden auffällig stark gerüstet und tragen viel Bewaffnung offen herum, hält man sie zunächst für Piraten, die das Dorf überfallen, und die Dorfbewohner reagieren entsprechend angstvoll, was sich auch nach der Aufklärung ihrer wahren Absichten bei späteren Gesprächen immer mal wieder bemerkbar macht.

NACHFORSCHUNGEN

Je nach Auftraggeber bzw. Motivation der Helden die Insel zu betreten werden ihre ersten Schritte anders aussehen. Womöglich möchten sie zunächst Erkundigungen zu merkwürdigen Geschehnissen oder zu den ihnen bekannten „Alpträumen“ einholen, falls sie diese nicht schon beim Daerec angesprochen haben (dieser gibt ihnen nur vage Auskünfte und verweist auf andere Dörfler). Hierzu können natürlich alle Cunnairer als Ansprechpartner dienen, vornehmlich wohl Travien oder Ealgar, die ihnen viel berichten können (siehe auch die nächsten Abschnitte). Machen sich die Helden auf den Weg zum Borongeweihten Esper, wird dessen Lehrling sie abfangen und sie inständig darum bitten, seinem Meister nichts von seiner heimlichen Bitte um Hilfe zu verraten und sich als vom Tempel routinemäßig Beauftragte auszugeben. Je nachdem wie sich die Helden verhalten ist Esper entweder verstimmt (wenn sein Lehrling ihn übergangen hat) oder überrascht und abweisend (weil die Anwesenheit der Helden ihm nicht in seine Pläne passt). Welche Informationen zu welchen Geschehnissen die Helden bei den jeweiligen Gesprächspartnern erhalten, können sie den folgenden Abschnitten entnehmen. Beachten sie bei der Informationssuche die Agenda und Motivation der Protagonisten (siehe das Kapitel *Dramatis Personae*).

TRAUMGESICHTE

Nahezu alle Bewohner Cunnairs werden seit einiger Zeit von furchtbaren Alpträumen geplagt, die zweierlei Ursprungs sind. Zum einen manifestieren sich in den Träumen die Erinnerungen und Gedanken der von Ecuvaro im Auftrag Espers beschworenen Geister der in der Brandnacht verstorbenen Kinder, die sich durch die zugeführte astrale Kraft wieder häufiger auf der Insel zeigen und auf die Bewohner einwirken können. Zum anderen versetzt das durch das Feentor gekommene Devanéy Schlafende in eine Alptraumwelt und entzieht ihnen so einen Teil ihrer Lebenskraft. Beide Arten Träume zeichnen sich durch unterschiedlichen Inhalt und auch unterschiedliche Gefährlichkeit aus. In allen Träumen, die von Geistern verursacht werden, spielt Feuer, Hitze und Brandgeruch eine entscheidende Rolle. Häufig erleben die Träumenden auch undeutlich einen Teil der Geschehnisse der Brandnacht aus der Sicht eines der gestorbenen Kinder und erwachen im Moment des Todes schweißgebadet. Die Alpträume des Devanéy zeichnen sich dadurch aus, dass in ihnen Erinnerungen und Ängste der Träumenden selbst angesprochen werden. Es können aber auch vollkommen surreale Alptraumwelten entstehen, in denen die Träumer von Monstren verfolgt werden, die keine derische Entsprechung haben. Aufgrund des Verlusts von Lebenskraft ist ein nach einem Devanéy-Traum Erwachender auch viel ermatteter und meist auch seelisch stärker gezeichnet. Sie wirken für den Schlafenden meist sehr realistisch und kurz nach dem Aufwachen hat man häufig das Gefühl den Atem der Kreaturen noch auf der Haut zu spüren, die einen im Traum verfolgt haben. Diese Unterschiede der Träume sollten den Helden im Laufe ihrer Nachforschungen deutlich werden. Hierbei empfiehlt es sich diese möglichst klar herauszuarbeiten, um den Helden die Aufklärung nicht unnötig zu erschweren. Dabei treten Geister-Träume weitaus häufiger auf als Feen-Träume und das vermehrt nach einer erneuten Beschwörung. Von ihnen können mehrere Menschen gleichzeitig träumen, was bei einem Devanéy-Traum nicht der Fall ist.

GEISTERTRÄUME

Folgende kurze Berichte von Träumen, die von den Geistern der Kinder verursacht werden, können ihnen als Anregungen für weitere Träume dienen und passenden Cunnairern in den Mund gelegt werden.

- *„(mit zitternder Stimme) Es war schrecklich. Überall war Feuer. Ich habe einen Ausweg gesucht, doch ich konnte nicht raus. Plötzlich fielen brennende Holzteile auf mich nieder. Irgendwo schrie jemand. Meine Kleidung stand in Flammen und versengte mir die Haut. Aber es ließ sich nicht austreten. Meine Haut brannte und ich hatte Schmerzen. Nachdem auch meine Haare Feuer fingen, wachte ich plötzlich auf.“*
- *„Ich rannte und rannte. Sie waren hinter mir her. Ich konnte Rauch riechen. Das Feuer musste hinter mir sein. Aber auch meine Verfolger. Ich konnte ihr Gesicht nicht sehen, aber ich wusste, dass sie mich töten wollten. Plötzlich hörte der Weg auf. Vor mir war das Meer, es ging die Klippen herunter. Aber sie holten mich ein und stießen mich*

mit einem hasserfüllten Lachen hinunter.“

- *„Vor mir saß ein kleines Mädchen. Es weinte. Ihre Arme waren verkohlt. Das Zimmer war voller Rauch. Und es war so heiß. Ich wusste, dass auch ich gleich verbrennen würde. Dass auch dieses Zimmer bald brennen würde. Hinter der Tür hörten wir Schreie und vor dem Fenster auch. Wenn ich doch nur was sehen könnte.“*

FEEN-TRÄUME

Die folgenden kurzen Berichte von Träumen, die vom Devanéy verursacht werden, können ihnen analog verwendet werden.

- *„Mir graust es jetzt immer noch, wenn ich mich daran erinnere. Es war grauenhaft. Zuerst war alles ganz normal. Ich war in der Küche, habe das Abendessen vorbereitet. Ealgar kam rein und umarmte mich. Alles fühlte sich richtig an. Doch dann veränderten sich auf einmal seine Augen. Aus seinem Kopf wuchsen zwei Hörner. Seine Zähne wurden spitz und scharf. Ich versuchte mich loszureißen, aber er hielt mich fest. Und dann biss er zu. Riss Fleisch von meinen Knochen, Immer ein Stück nach dem anderen...“*
- *„Überall waren Spinnen. Es war eklig. Ich wollte weg von ihnen, aber sie waren überall. An der Wand, im Bett und in meinen Haaren. Sie ließen sich nicht abschütteln und krabbelten auf meiner Haut, in meine Ohren, meine Nase und meinen Mund. Ich bekam keine Luft mehr.“*

Zu den Regeln
Ein Devanéy erzeugt einen Alptraum bzw. eine Alptraumwelt auf feenmagische Weise und raubt dem Schlafenden dabei einen Teil seiner Lebenskraft, was notwendig ist, da es über keinen Anker in der derischen Wirklichkeit verfügt (AGF S.155). Hierfür muss es sich in unmittelbarer Nähe (ungefähr fünf Schritt Entfernung) aufhalten, sein Opfer aber nicht zwingend berühren. Häufig hält es sich auf dem Dach oder vor dem Fenster der Schlafräume auf. Der Verlust an Lebenskraft macht sich auf zweierlei Art bemerkbar: durch den Verlust von Sikaryan und LeP. Unabhängig von der Länge des Traums raubt das Devanéy dem Schlafenden pro Traum einen Punkt Sikaryan (beachten sie hierzu die Regeln zum Sikyarianraub aus WdG S. 291) und pauschal 1W6 LeP. Je nach Art und Realitätsdichte des Traumes kann dieser Wert sich auch erhöhen. Der Träumende erlebt den Lebenskraftverlust durch Verletzungen und Schmerzen, die er sich bei Handlungen in der Traumwelt, etwa einem Kampf oder durch Unfälle, zuzieht (beachten sie hierzu die Regeln zum Spiel in Traumwelten aus WdZ S.69ff.). Der Realitätsdichtemodifikator des Devanéy beträgt +2W6. Sein Avatar in der geschaffenen Alptraumwelt entspricht seiner wahren Gestalt, wobei es versucht vom Träumer nicht bemerkt zu werden. In der Nacht eines Devanéy-Traums ist keine Regeneration möglich und ein so Träumender kann nur auf magische Weise von außen geweckt werden (WdZ S. 72). Borongeweihte sind gegen Devanéy-Träume immun.

TRÄUMENDE HELDEN

Über kurz oder lang sollten ein oder mehrere Helden selbst Traumerlebnisse beider Art haben. Beschreiben sie Geisterträume ähnlich zu den oben vorgeschlagenen und lassen sie die Helden die Sicht eines Kindes einnehmen. Die Träumer sollten auch das Gefühl haben, dass hinter dem Feuer und den Flammen in den Träumen jemand oder etwas steht, der dafür verantwortlich ist. Diese Verfolger müssen nicht unbedingt klar erkennbar sein, sondern können auch durchaus als gesichtslose, menschliche „Schatten“ oder Ähnliches beschrieben werden.
Bei der Gestaltung von Devanéy-Träumen können sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Orientieren sie sich an den Ängsten, Erinnerungen und dem Hintergrund des träumenden Helden. Lassen sie die anderen Helden als pervertierte Alptraumgestalten auftreten, einen Krieger gegen gefährliche Alptraumkreaturen antreten oder einen Magier den erschreckenden Verlust seiner Fähigkeiten im Angesicht eines Dämons erleben. Den Helden sollte selbst bewusst werden, welchen Schrecknissen die Cunnairer in den Nächten ausgesetzt werden.

TRAGÖDIE

Im Laufe des Aufenthalts der Helden auf der Insel geht das Devanéy langsam aggressiver und direkter vor und in Folge dessen werden

die Alpträume den Dorfbewohnern immer gefährlicher. Dies gilt besonders für Kinder oder Alte, die über eine geringere körperliche Widerstandskraft verfügen. Die folgende Szene kann ihnen als Beispiel und Anregung dienen, das tödliche Handeln des Feenwesens darzustellen und zu illustrieren, wie sich die Lage im Dorf immer weiter zuspitzt. Angenommen wird hierbei, dass die Helden auch wirklich bei Ealgar übernachten.

Stimmung: angsterfüllt, verstörend, merkwürdig
Musik: *Heiko Maile – Accept What You Are*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Ihr schlagt die Augen auf. Hat da nicht jemand geschrieen? Gedämpfte Klagelaute dringen an eure Ohren. Als sich das Scheunentor öffnet, steht Ealgar vor euch. Die Morgendämmerung färbt den dunklen Himmel hinter ihm langsam zu einem hellen grau. Seine Augen sind tränenerfüllt. „Meine Leonore, meine Tochter“, jammert er. „Sie schlägt die Augen nicht auf. Sie ...“. Hektisch beginnt er euch wachzurütteln und schiebt euch in das Innere seines Wohnhauses. Als er ein schmutzig, braunes Fell zur Seite schlägt, fällt euer Blick auf Ealgars Frau Raike, die halb eine ihrer vier Töchter im Arm hält. Der Körper des Mädchens ist übersät mit kleinen Schnitten und Wunden. Ihr Nachthemd zeigt mehrer dunkle Blutflecken. „Sie lag einfach so da. Heute morgen, als wir aufwachten. Und sie reagiert nicht. Bitte, so tut doch etwas!“

Leonore wurde Opfer eines Devanéy-Traums und der Verlust ihrer Lebenskraft war so groß, dass er sich auch in der Realität außerhalb der Traumwelt in massiven Verletzungen, die wie von einer Klinge beigebracht wirken, äußert. Das Mädchen ist bewusstlos, atmet aber sehr schwach. Heilkundige Helden (*Heilkunde Wunden*-Proben) erkennen, dass sie schnell versorgt werden muss, um ihren Tod durch zu hohen Blutverlust zu verhindern (*Heilkunde Wunden*-Probe+3). Eine von Leonores Schwester bemerkte das bewusstlose Kind als erste und weckte ihre Eltern, die darauf sofort die Helden hinzuzogen. Das Bauerntraviapaar ist verzweifelt und für jede Hilfe der Helden dankbar. Zu weiteren Handlungsmöglichkeiten der Helden finden sie Hinweise im nächsten Kapitel.

ZUSPITZUNG

Die zunehmende Gefährlichkeit der Feenträume kann auch bei anderen Dorfbewohnern beobachtet werden. Die folgenden Vorschläge können ihnen als Anregungen für weitere Szenen dienen und nach ihrem Belieben in ihr Spiel eingebaut werden.

- die gut aussehende *Fenia* (21, schlank, selbstbewusst) erwacht morgens mit Würgemalen am Hals
- der Fischer *Dabbert* (45, kantiges Gesicht, Holzbein) schlägt im Schlaf wild schreiend um sich, lässt sich aber nicht aufwecken
- *Oisin* (7, schlaksig, ruhig) spricht seit einem nächtlichen Alptraum kein Wort mehr und weicht panisch vor jedem Vogel zurück
- *Branwin* (25, muskulös, schüchtern) erwacht nach einem Alptraum mit verdrehten Armen und Beinen

Auch die Träume der Helden sollten mit der Zeit immer bedrohlicher werden.

ERSCHEINUNGEN

Nur wenige Seelen der verbrannten Kinder haben seit der Brandnacht ihre Ruhe und den Weg durch Uthars Pforte gefunden. In besonderen Nächten beziehungsweise zu besonderen Sternenkonstellationen haben einige von ihnen sich auch im Reich der Lebenden auf der Insel manifestieren können. Diese Geisterscheinungen fanden daraufhin Eingang in die Sagen und Legenden der Inselbewohner, zum Beispiel als Legende vom weinenden Mädchen. Die astralen Kräfte, die bei den Geisterbeschwörungen Ecuvaros freigesetzt werden, haben allerdings zur Folge, dass es für viele Geister einfacher geworden ist, sich zu zeigen. Dementsprechend sind auch Sichtungen und Begegnungen mit Geistwesen häufiger möglich. Die folgende Begegnung auf dem Oberland in der Nähe der verkohlten Ruine kann von ihnen zu geeigneter Zeit verwendet werden und als Anregung zur Ausgestaltung weiterer Szenen dienen.

Stimmung: gruselig, mysteriös, geheimnisvoll
Musik: *Claudio Ianni - Changes*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Nacht ist kalt, der leichte Westwind lässt euch frösteln. Es ist stockfinster. Das Madamal wird von den Wolken verdeckt, die sich den ganzen letzten Tag über nicht verzogen haben. Plötzlich vernehmt ihr ein Flüstern. Zunächst ganz leise, kaum unterscheidbar vom Wind. Dann jedoch wird es deutlicher. Es ist eine Kinderstimme. Sie erzählt eine Geschichte. Von Piraten und mutigen Helden. Etwa zwanzig Schritt vor euch, zwischen den winterlichen Gerippen zweier Heidebüsche, könnt ihr plötzlich die Erzählerin entdecken. Ein Mädchen. Ungefähr sieben Jahre alt. Es hält ein kleineres Mädchen im Arm und flüstert ihr beständig etwas ins Ohr. Beide scheinen aus feinweißen Spinnfäden gewebt, die sich beständig wandeln. Dort wo ihre Augen sitzen sollten, sind nur zwei leere Höhlen. Die rechten Körperhälften sind von einer dunklen Kruste bedeckt, als würde ein Feuer direkt neben ihnen ihre Haut verbrennen. Aber da ist kein Feuer. Plötzlich beendet das Mädchen ihre Geschichte. Ihr Kopf wendet sich langsam euch zu und aus ihrem Mund entsteigt ein langes Heulen, das in euren Köpfen noch ein paar Augenblicke nachhallt, als es plötzlich verstummt.

Bei den beiden Geistern handelt es sich um die Schwestern *Saingla* und *Gilia*, die bei der Brandnacht im brennenden Hof eingeschlossen waren. Saingla versuchte ihre Schwester immer wieder mit Geschichten zu beruhigen, was sie nach ihrem Tod immer noch tut. Die Helden haben die Gelegenheit die beiden anzusprechen und zu befragen. Beachten sie bei ihren Antworten aber, dass es sich um Kinder handelt, die damals von Noioniten begleitet wurden. Jede Frage wird wörtlich verstanden und kurz beantwortet. Auf eine Frage wie *„Wie seid ihr hier hergekommen?“*, wäre zum Beispiel *„Mit dem Schiff“*, eine passende Antwort. Am aussichtsreichsten sind Fragen, die die Emotionen der Kinder aufgreifen, also Schmerzen oder Angst, wie beispielsweise *„Tut es sehr weh?“*, - *„Es brennt so doll.“* Nach einigen Minuten lösen sich die beiden Geister auf und lassen die Helden auf dem kalten, nächtlichen Oberland zurück.

Zu den Regeln
Bezüglich der Regeln handelt es sich bei den meisten Geisterscheinungen um gefesselte Seelen (WdZ S.204f.), die sich allerdings durch die Zuflüsse astraler Kraft mehr als sieben Schritt von ihrem Todesort entfernen können. Allerdings wurden in der Brandnacht auch viele Kinder über das Oberland zu Tode gehetzt, weshalb Geisterscheinungen prinzipiell an jeder Stelle auftreten können, die ihnen als Meister für ein stimmungsvolles Abenteuer sinnvoll erscheint.

ANDERE AUGEN

Generell häufen sich die Geisterscheinungen im Laufe des Abenteuers und sowohl die Cunnairer als auch die Helden können vermehrt Geistern von Kindern begegnen. Diese Erscheinungen beschränken sich allerdings auf das Oberland und finden ausschließlich nachts statt. Allen ist gemein, dass an ihrem Aussehen ihre Todesursache erkennbar ist, also in den meisten Fällen starke Verbrennungen. Dosieren sie solche Begegnungen jedoch wohlüberlegt, damit das Rätselhafte der Geisterscheinungen erhalten bleibt. Von einigen könnten die Helden auch nur aus Erzählungen von Dorfbewohnern erfahren. Orientieren sie sich bei der Gestaltung von Begegnungen mit Geistern an den Geschehnissen der Brandnacht und versetzen sie sich in die Lage eines Kindes. Jeder Geist hat eine eigene Persönlichkeit, ist entweder mutig, forsch oder ängstlich, je nach Gemüt des Kindes, das gestorben ist. Bei manchen von ihnen sollte auch der Grund erkennbar sein, warum sich ihrer damals die Noioniten angenommen haben. Beispielsweise könnte ein Kind plötzliche Wutanfälle bekommen oder reagiert apathisch. Folgende Vorschläge für Geisterscheinungen können sie an passenden Stellen in das Abenteuers einfließen lassen oder als Anregungen für eigene Ideen verwenden.

- Ein Geisterjunge erscheint vor den Helden, der übersät mit Brandwunden, vor unsichtbaren Verfolgern flieht und sich kaum einholen lässt. Nach einer Wegbiegung ist er verschwunden.
- Ein aggressives Geistermädchen, dass die Helden auffordert sie in Ruhe zu lassen, und sie anfaucht wie eine Katze. Einer der Helden nimmt leichten Schaden, wenn sie durch ihn hindurch „springt“.

- „(Mit zitternder Stimme) Wenn ich es doch sage. Da war ein kleiner Junge. Es war grausam, sein Gesicht ... es war ... als wenn es sich von seinem Kopf gelöst hat. Wie die Schale einer heißen Kartoffel. Er wollte mich umarmen. Dann bin ich so schnell weg, wie meine Beine mich tragen konnten. Wie bitte? Nein, ich war nüchtern. Nach einem Becher von dem Zeug hier, ist man doch noch nicht betrunken.“

REAKTIONEN DER DÖRFLER

Wurden die merkwürdigen Träume zunächst nur als vereinzelte Zufälle abgetan, wurden sie für die Cunnairer mit zunehmender Häufigkeit und vor allem auch Intensität zu einem ernstzunehmenden Problem, das den Alltag und die Stimmung im Dorf immer stärker beeinflusste und prägte. Die Helden treffen nach ihrer Ankunft auf abgespannte, mürrische und ängstliche Dorfbewohner. Jeder von ihnen hat seine eigene Theorie oder Erklärung für die Ursachen, von einem Fluch der Feen bis hin zu finsterem Hexenwerk. Zwar war man anfangs froh über die bemühten Borongeweihten, doch als deren Hilfsversuche auch keine Besserung verschafften, wandten sich viele Cunnairer resigniert ihrem Tagwerk zu und ergaben sich ihrem Schicksal. Geisterscheinungen, die meist nur Einzelpersonen gesehen haben, werden von den Dorfbewohnern als weitere Vorboten ihres dunklen Schicksals gesehen.
Im Laufe des Abenteuers, wenn die Feenträume der Bewohner an Gefährlichkeit und Tödlichkeit zunehmen, sollte die Stimmung immer gereizter werden, in der jeder jeden verdächtigt. Die abergläubischen Inselbewohner werfen sich gegenseitig vor, an ihrer Lage schuld zu sein, einen Frevel an den Göttern begangen zu haben oder das Trinkwasser zu vergiften. Hierbei können sich schnell Spannungen und Streitereien zwischen Alteingesessenen und Zugezogenen einstellen, in die die Helden ebenfalls mit einbezogen werden und die sich nur aufgrund der Autorität von Daerec und Travien nicht in schlimmeren Gewaltausbrüchen entladen.

AUFLÖSUNGEN

Prinzipiell können die Helden zur Auflösung des Abenteuers zwei Handlungslinien folgen: der Aufklärung und Beendigung der tödlichen Feenträume und der Aufdeckung des schrecklichen Paktes der Dorfbewohner, der die Ursache für die Geisterträume und –erscheinungen ist. Für beide Herausforderungen finden sie daher in den nächsten beiden Abschnitten zunächst separat einige Informationen und Vorschläge, um die Nachforschungen der Helden auszugestalten. Anschließend werden einige Tipps und Bemerkungen zur Verknüpfung beider Linien beschrieben.

EPISODE V: FEENJAGD

TRAUMGESTALT

Aus den Erzählungen der Cunnairer und auch aus ihren eigenen Träumen sollten den Helden die Unterschiedlichkeit zwischen Geister- und Feenträumen auffallen. Forcieren sie als Meister bei ihren Darstellungen daher diese Unterschiede. Mit zunehmendem Fortschritt des Abenteuers wird das Devanéy leichtsinniger und taucht selbst deutlicher in den Alpträumen auf. Dies kann den Helden ein Hinweis auf die Existenz eines Traumurhebers sein.

ARKANE ANALYSEN

Mit magischen oder geweihten Mitteln ist es möglich die Ursache der Feenträume genauer zu ergründen, indem die Träumenden am nächsten Morgen oder während des Schlafs untersucht werden. Für den zweiten Fall muss es den Helden natürlich gelingen, nachts einen Feenträumenden aufzuspüren. Falls die Helden die Cunnairer darum bitten, sie bei merkwürdigen Vorkommnissen nachts hinzuzuziehen, erhöht sich natürlich die Wahrscheinlichkeit einen geeigneten Schläfer zu finden (ein passender Kandidat wäre der oben genannte Fischer Dabbert). Natürlich können selbst nicht-träumende Helden auch ihre schlafenden Kameraden untersuchen.

Analyse nach dem Erwachen
-ODEM ARCANUM (LCD S. 197): Ab 4 ZfP* sind rötlich schimmernde Reste astraler Wirkungen festzustellen. Ab 8 ZfP* ist erkennbar, dass sich die Kraft auf den Kopf des Schlafenden konzentriert bzw. haben muss. Ab 10 ZfP* sind am Kopf zusätzliche Reste von ausgefransten Kraftfäden zu sehen, die eine Handbreit vom Kopf wegführen.
-SICHT AUF MADAS WELT (WdG S, 270): Analog zum ODEM ARCANUM ohne Aufschläge.-ANALYS + 8 (LCD S. 22): Ab 4 ZfP* ist erkennbar, dass die astrale Kraft in feeischer Repräsentation geformt wurde (wenn diese dem Zaubernden bekannt ist, sonst ist es eine sehr verspielte, weiche Matrix). Ab 8 ZfP* lassen sich dem Zauber die Merkmale Verständigung und Hellsicht zuordnen. Ab 12 ZfP* ist in der Matrix eine vage Ähnlichkeit zum TRAUMGESTALT erkennbar.
-BLICK DER WEBERIN (WdG S. 269): Analog zum ANALYS ohne Aufschläge.
-OCULUS (LCD 196): Die *Magiekunde*-Probe zur Beurteilung des Geschehens ist um 3 Punkte erschwert. Die TaP* verhalten sich analog zum ANALYS.

Je später die Analyse nach dem Erwachen stattfindet, desto höher sind die Aufschläge auf die Zauberproben (pro Stunde +2).

Analyse im Schlaf
-ODEM ARCANUM: Der schlafende ist von einem rötlichen Schimmer umgeben. Ab 3 ZfP* ist erkennbar, dass sich die Kraft auf den Kopf des Schlafenden konzentriert. Ab 7 ZfP* sind vom Kopf ausgehende Kraftfäden zu sehen, die sich etwas von Kopf entfernt zu einer dünnen astralen Linie vereinigen. Ab 9 ZfP* ist der Verlauf der Linie durch den Raum abseits des Schlafenden erkennbar (und führt zum Aufenthaltsort des Devanéy).
-SICHT AUF MADAS WELT: Analog zum ODEM ARCANUM ohne Aufschläge.
-ANALYS +6: Ab 2 ZfP* ist erkennbar, dass die astrale Kraft in feeischer Repräsentation geformt wurde (siehe Kasten oben). Ab 4 ZfP* lassen sich dem Zauber die Merkmale Verständigung und Hellsicht zuordnen. Ab 10 ZfP* ist in der Matrix eine vage Ähnlichkeit zum TRAUMGESTALT erkennbar.
-BLICK DER WEBERIN: Analog zum ANALYS ohne Aufschläge.
-OCULUS (LCD 196): Die TaP* der *Magiekunde*-Probe verhalten sich analog zum ANALYS.

SAGEN UND LEGENDEN

Stellen die Helden mit dem Wissen um einen magischen bzw. feeischen Traumverursacher Nachforschungen an oder versuchen sie sich Hinweise auf ähnliche Ereignisse aus der Vergangenheit der Insel oder von anderen Orten anzustellen, so bieten sich ihnen verschiedene Möglichkeiten Informationen einzuholen. Falls ihnen außer angegebenen noch weitere mögliche Informationsquellen einfallen, zögern sie nicht diese in das Abenteuer einzubauen.
Freunden sich die Helden mit der Köhlerin Myrthe an, so kann diese ihnen die nur wenigen Alberniern bekannte Legende der Devanéy erzählen, die im Prolog des Abenteuers erzählt wird und die einen Hinweis im Bezug auf den Raub der Lebenskraft im

Schlaf enthält. Sie selbst hat sie von ihrem verstorbenen Vater als Kind gehört, die sie seinerseits von seinem Großvater gehört hat. Ein albernischer Held kann sich bei einer gelungen *Sagen/Legenden*-Probe+8 auch so an diese Geschichte erinnern, wenn er denn versucht sich zu erinnern.
Eine andere Möglichkeit an Informationen zu kommen, bildet der alte Lyeo. Während die meisten Dorfbewohner sich die Ereignisse nicht erklären können und die Alteingesessenen, die den Pakt kennen, natürlich ob der Ereignisse in der Vergangenheit schweigen, können sie auf einem der Bilder des greisen Malers die Zeichnung eines auf einem Bett liegenden Kindes erkennen, dessen Körper von roten Schnitten überseht ist. Auf Nachfragen erinnert sich Lyeo nur noch daran, dass er diese Szenen mit eigenen Augen gesehen hat, aber er kann ansonsten keine weiteren Informationen liefern.
Der Junge *Bran* (6, Sohn von Padraigin, gedrungen, lutscht ständig am Daumen, wirres Haar) konnte in einer Nacht nicht schlafen und das Devanéy eines Nachts im Dorf umher schleichen sehen. Als er am nächsten Morgen davon berichtete, hielten alle anderen Dorfbewohner es für einen weiteren Alptraum und kümmerten sich nicht weiter darum. Die Helden können ihn allerdings mit einer kleinen Bestechung in Form einer Süßigkeit dazu bringen, nochmals von seiner Beobachtung zu berichten.
Die letzte und auch wichtigste Informationsquelle ist die Fee Lyreolla, auf deren Aufenthaltsort die Helden entweder durch Myrthe gebracht werden oder durch die Geschichten der Dorfbewohner schließen können. Lyreolla wagt sich aus Angst vor dem Devanéy nur tagsüber aus ihrem Baum. Nachfolgend finden sie eine Szene, als Vorschlag für eine Begegnung der Helden mit der Baumdryade, die sie an geeigneter Stelle in das Abenteuer einflechten können.

Stimmung: mysteriös, geheimnisvoll
Musik: *Erdenstern – Deeper Into The Woods*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr erreicht eine kleine Lichtung auf der am Rande eines halbgefrorenen Teiches eine mächtige Buche steht, deren kahle Äste traurig herab hängen. Die kalte Luft lässt euch frösteln. Plötzlich nehmt ihr eine Bewegung war. Wo eben noch einen Ast zu Boden hing, könnt ihr nun wallendes, braunes Haar erkennen, das einen moosgrünen, nackten Frauenkörper umschmiegt. Vertrocknete Blätter hängen in ihrem Haar und auf ihrer Haut hat sich Raureif gebildet. Ein erschrockener Laut dringt aus dem Mund des Wesens, das nun Anstalten macht den Stamm des Baumes empor zu klettern.

Lyreolla ist furchtsam und schreckhaft. Gehen die Helden nicht behutsam vor, versucht sei wieder im Inneren des Stammes zu verschwinden und lässt sich nur mit viel Geduld (*Heilkunde Seele*-Probe+5) aus ihrem Versteck bewegen. Fragen die Helden nach einem Feenwesen, dass „in Träume eindringt“ oder „Menschen“ verletzt, bricht die Dryade in Tränen aus. Unter Schluchzen berichtet sie von ihrem Versagen, das Tor zum Gefängnis der dunklen „Traumjäger“ zu behüten. Lyreolla kann den Helden viele Einzelheiten des Devanéys und seinen Fähigkeiten beschreiben. Bedenken sie allerdings, dass sie trotz Allem noch eine Fee ist und daher in anderen Maßstäben als Menschen denkt. Antworten sie nur auf direkte Fragen und verwenden sie eine märchenhafte Sprache, um die Perspektive einer Holden auf die Devanéy darzustellen. Die Legende im Prolog kann ihnen dabei als Anregung dienen. Fragen die Helden nach Möglichkeiten, das Wesen wieder in sein Gefängnis zu bringen, verweist Lyreolla auf die Wärter von Sagwahl und den Ort des Feentors, allerdings auch auf ihre Unvermögen es selbst öffnen zu können.

AUF DER JAGD

Auch das Devanéy hinterlässt am „Tatort“ Spuren, wenn es einem Träumer des Nachts einen Alptraum eingibt. Diese können von geschickten Helden (*Fährtensuchen*-Probe +6, Aufschlag je nach Tageszeit) gefunden werden, wenn sie explizit nach einer solchen suchen. Die Abdrücke erinnern an die Pfoten einer Raubkatze und aus den Abständen kann auf die Größe des Feenwesens geschlossen werden. Folgen die Helden der Spur, dann führt sie in das Oberland zu den Klippen der Südseite, wo sie sich auf dem nackten Stein und dem Geröllboden verliert. Tagsüber versteckt sich das Devanéy in einer der zahlreichen, auch tagsüber im Dunkeln liegenden Felsspalten.

TRAUMSTREIT

Besonders reizvoll ist es natürlich, einen oder mehrere Helden im Traum mit dem Devanéy zu konfrontieren. In einem solchen Kampf

bieten sich alle Möglichkeiten für eine spannende Inszenierung. Das Devanéy verfügt in der Traumwelt über nahezu dieselben Kampfwerte. Passen sie die Werte der Helden gemäß den Regeln für Traumrealitäten an (WdZ S.69ff.). Träumende Helden, die sich der Traumsituation bewusst sind, können nach den üblichen Regeln in die Traumwelt eingreifen und sie verändern.

HILFSTRUPPEN

Sollten die Helden die Feenwächter Sagwahls zu Hilfe rufen wollen, müssen sie zunächst einen Weg finden, das Tor von außen zu öffnen, was nur nachts gelingt. Verfügt kein Zauberer in der Gruppe über den Zauber PLANASTRALE ANDERWELT (Probe+7 am Ort des Feentors) oder setzt am Ort des Feentors insgesamt 20 AsP frei, was das Tor ausreichend weitet, können sie von Lyreolla eine Locke ihres Haares erhalten, dass als einmalig verwendbarer Schlüssel für das Tor funktioniert (für eine zweite Öffnung ist eine weitere Locke erforderlich). Als weitere Möglichkeit können die Helden in der Druidenhöhle neben dem Skelett seines einstiges Bewohners, das in eine löchrige ausgeblichene Kutte gehüllt ist, auch einen vertrockneten Reif aus Birkenholz finden, der als magischer Schlüssel ebenfalls da Tor öffnen und schließen kann. Die detaillierte Ausarbeitung dieser Artefakte würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen, weshalb sie bei einer eventuellen Analyse durch die Helden nach ihrem meisterlichen Gutdünken improvisieren können.
Gelingt es den Helden das Tor zu öffnen, gelangen drei Wächter nach Dere, die nur auf eine Gelegenheit gewartet haben, den Flüchtigen wieder einzufangen. Sie selbst haben eine den Elfen ähnliche Gestalt, sind jedoch weitaus beharrter und kleiner. Der Körper der Holden ist in rote Kleidung gehüllt und an ihrer Seite tragen sie elegante Schwerter. Die drei Wächter verfügen über einen instinktiven Spürsinn, der es den Helden erleichtert, die Spur des Devanéy aufzunehmen (*Fährtensuchen*-Proben um 7 erleichtert). Beim Überwältigen des Wesens bedürfen sie aber immer noch der Unterstützung der Helden.

Wächter Sagwahls
Schwert: INI 13+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W+4 DK N
LeP 37 RS 2 WS – GS 12 AuP unendlich MR 9
Besondere Eigenschaften: Astralsinn, Lebenssinn, Resistenz gegen profane Waffen, die Schwerter der Wächter können das Devanéy verletzen
Wichtige Zauber: BANNBALADIN, BAND UND FESSEL, SOMNIGRAVIS

Gelingt es den Kämpfenden das Devanéy auf unter 10 LeP zu bringen, ist es den Wächtern möglich, es in einen tiefen Schlaf zu versetzen und gefesselt zurück in das Gefängnis Sagwahl zu bringen. Da es unwahrscheinlich scheint, dass die Helden selbst in die Feenwelt eindringen, erfolgt auch keine Beschreibung selbiger. Sollten die Helden es dennoch tun, stellen sie Sagwahl als einen trostlosen, erdrückenden, dunklen Wald dar, den die Helden am liebsten wieder schnell verlassen möchten (was, da das Feentor sich nicht einfach von Innen aus öffnen lässt, ein eigenes Abenteuer nach sich ziehen kann).

FINALE

Sollte es den Helden gelingen das Feenwesen an seinem Versteck oder des Nachts auf seinen Raubzügen zu stellen, liefern sie ihnen einen spannenden Kampf auf den rutschigen Geröllfeldern oder den sandigen Dünen. Findet diese Konfrontation tagsüber statt, versucht sich das Devanéy diesem möglichst schnell zu entziehen und sich ein anderes Versteck zu suchen. Nachts jedoch sieht es sich im Vorteil. Ist es im Kampf überlegen, verfolgt es fliehende Helden nur mit mäßigem Einsatz, da es die Menschen auf der Insel als Lebenskraftspender benötigt. Konnte das Devanéy einmal schwer verwundet entkommen, besteht eine erhöhte Wahrscheinlichkeit, dass es einen der Helden als Opfer für einen nächtlichen Lebenskraftraub auserkoren hat.
Generell bestehen zur endgültigen Auflösung des Konflikts mit dem Devanéy zwei Möglichkeiten. Entweder gelingt es den Helden es selbst zu vernichten, wobei sie auf geweihte oder magische Unterstützung angewiesen sind, wenn sie nicht selbst über Magiewirker oder Geweihte verfügen (Ecuvaro oder Melkom bieten sich hier an). Oder aber es gelingt ihnen das Devanéy mit der Unterstützung der Wächter Sagwahls wieder in sein Gefängnis zu treiben. In beiden Fällen sollte dies den Helden einiges an Anstrengung abverlangen. Nutzen sie die Möglichkeiten der Insel als Hintergrund, um spannende Gefechte oder Treibjagden zu gestalten und lassen sie die Helden auf die erbitterte Gegenwehr des Feenwesens stoßen.

EPISODE VI: DER PAKT

TRAUMGESTALT

Aus den Geisterträumen und –erscheinungen können die Helden Hinweise erhalten, dass zum einen alle mit einem Feuer oder Brand zu tun haben und zum anderen anscheinend Kinder in diesem Feuer umgekommen sind. Als möglichen Ort für einen solchen Unglücksort kommt nur die verkohlte Ruine des Gehöfts auf dem Oberland in Frage, zu dem sie ein beliebiger Cunnairer lotsen kann.

NACHFORSCHUNGEN

Fragen die Helden nach der Ursache für die niedergebrannte Ruine, können die Zugezogenen ihnen nichts berichten und verweisen an die alteingesessenen Bewohner. Die jüngeren von diesen, die von der Brandnacht und dem Pakt nichts wissen, kennen nur die alte Geschichte, die ihnen ihre Eltern zur Tarnung erzählten: durch einen tragischen Unfall mit einer Öllampe brannte das Gehöft bis auf die Grundmauern nieder, wobei dessen Bewohner, eine fünfköpfige Familie, ums Leben kamen, bevor die Flammen gelöscht werden konnten. Die Cunnairer, die die Einhaltung des Pakts überwachen, beobachten die Fragen der Helden mit Argwohn, erzählen aber dieselbe Geschichte.
Der alte Lyeo bietet sich abermals als Informationsquelle an. In seiner Hütte finden sich, gut verborgen unter einem riesigen Haufen Landschaftsbilder, Porträtversuchen und zigmal übermalten Leinwandresten zwei Kohleskizzen, die einen in Flammen stehenden Hof und ein laufendes, brennendes Kind zeigen. Konfrontieren die Helden den Maler mit diesen Bildern, bricht dieser in Panik aus und versteckt sich auf der Insel. Nur gutes Zureden (*Heilkunde Seele*-Probe+8) bringt aus ihm die Sätze *„Ich sah es“* und *„So grausam“* heraus.
Einen weiteren Anhaltspunkt (womöglich motiviert durch eine Geisterscheinung) bietet das alte Schiffswrack auf der Sandbank vor der Insel. Gelangen die Helden mit Hilfe eines Bootes oder schwimmen sie zum Wrack hinüber (zwei *Schwimmen*-Proben+2), können sie im morschen, einsturzgefährdeten Schiffsinneren eine halbvermodertes Pergament entdecken, auf der eine Liste mit Namen (der Kinder) verzeichnet ist. Neben einem Zeichen des Ordens der Noioniten, findet sich auf dem Schriftstück auch eine kurze Notiz zum Ziel des Schiffes (Havena) und dem Ziel der gesamten Reise (Kloster nahe Winhall).
Sollten die Helden bei ihren Nachforschungen (z.B. aufgrund der Gerüchte um einen alten Mann auf den Klippen) die Druidenhöhle entdecken, finden sie dort an der Wand ebenfalls eine Zeichnung eines brennenden Hofes mit stilisierten Figuren drum herum, die offenbar einige weitere Figuren mit Knüppel verfolgen. Daneben sind in unbekannten Runen einige Zeilen eingraviert (XENOGRAPHUS+9 liefert einen kurzen Bericht über die Geschehnisse der Brandnacht aus der Perspektive eines nüchternen Beobachters).
Zu guter Letzt können die Helden natürlich selbst auf die Idee kommen, die Geister der verstorbenen Kinder zu rufen und zu befragen (mittels GEISTERRUF oder NEKROPATHIAS, LCD S.98 & S. 188). Sollten sie dabei allerdings von einem der Dorfbewohner beobachtet werden, wird ihnen die Verantwortung für alle Geschehnisse zugeschrieben und die Helden sehen sich einem wütenden Mob gegenüber, der sie mit Gewalt von den Klippen werfen möchte.
Sollten ihnen selbst weitere geeignete Informationsquellen für die Helden einfallen, so zögern sie nicht diese in das Abenteuer einzuflechten.

DER GEFALLENE GEWEIHTE

Einen weiteren Ansatzpunkt zur Auflösung der Handlungslinie bietet der gefallene Borongeweihte Esper. Kundige Helden (*Götter/Kulte*-Probe+3, nicht erschwert für Borongeweihte), die Esper bei seinen Tätigkeiten beim Bau des Boronschreins oder bei seinen Ritualen zur Linderung der Träume der Bewohner beobachten, können feststellen, dass der Geweihte diese nur halbherzig und sogar manchmal falsch ausführt. Generell erscheint der Geweihte tagsüber häufig müde und abgespannt und reagiert unwirsch auf Nachfragen zu seinen Tätigkeiten.
Sein Novize Melkom ist ihm treu ergeben. Er hat seinen Meister eines nachts im Schlaf sprechen gehört. *„Liljana“* kam in den Worten vor *„ich muss“* und *„bald, bald“*. Melkom kann sich keinen Reim darauf machen und vermutet eine chronische Erschöpfung Espers oder das der Geweihte

selbst von Alpträumen geplagt wird. Er erinnert sich daran, dass er zu Beginn seiner Ausbildung auch einmal von seiner Schwester Liljana gesprochen hat, die er aber seit der Kindheit nicht mehr gesehen hat. Melkom wird sich irgendwann im Laufe des Abenteuers heimlich an die Helden wenden und sie darum bitten, ihm zu helfen seinem Lehrer Ruhe zu verschaffen, damit dieser seinen Aufgaben kraftvoll nachkommen kann. Esper widersetzt sich allerdings den meisten Hilfeversuchen oder geht nur zum Schein auf sie ein. Sollte er den Helden verdächtig vorkommen, kann eine SEELENPRÜFUNG (WdG S. 258) offenbaren, dass er offenbar den Segen seines Gottes verloren hat. Eine AURAPRÜFUNG zeigt auf, dass von Esper gesegnete Dorfbewohner keineswegs Segen empfangen haben. Melkom wird allerdings auch dann noch zu seinem Meister halten und ihn verteidigen, wenn die Helden ihn darauf ansprechen. Er setzt Esper danach direkt in Kenntnis setzen, was diesen zu einer Reaktion zwingen wird.

ERPRESSUNG

Es ist den Helden auch möglich Hinweise für eine Auflösung der Rätsel um die Geisterträume Geschehnisse zu erlangen, indem sie sich mit dem verborgenen Schwarzmagier Ecuvaro auseinandersetzen. Dieser gibt sich auch den Helden gegenüber als einfacher Heiler und Kräuterkundiger aus und ist bei den meisten Dorfbewohnern wegen seiner Fähigkeiten in diesem Bereich eine gern gesehene Hilfe. Ecuvaro hält sich aber aus den meisten Zusammenkünften oder alltäglichen Belangen des Dorfes heraus, entzieht sich Gesprächen meist sehr schnell und wandert entweder allein, auf der Suche nach Kräutern über die Insel oder schließt sich in seine Hütte ein. Dieses Verhalten ist den Cunnairern altbekannt, aber solange der Heiler seine Arbeit tut, wenn er gebraucht wird, lässt man ihm seine Ruhe. Wenn den Helden sein Verhalten verdächtig vorkommt, können sie auf verschiedene Arten Hinweise auf seine wahre Profession erlangen.
Der einfachste Weg führt über einen ODEM ARCANUM oder SICHT AUF MADAS Welt, die eine rote Aura zum Vorschein bringen, die ihn als Magiewirker auszeichnen. Ebenfalls lassen sich an seiner Hütte Spuren magischen Wirkens feststellen (weitergehende magische Analyseergebnisse können von ihnen während des Spiels improvisiert werden). Da sich Ecuvaro dieser Gefahr der Entdeckung bewusst ist, muss eine solche Untersuchung heimlich geschehen. Der Magier wird es stark vermeiden, mit einem magisch begabten Helden lange Zeit allein oder auch in der Gruppe zu verbringen. Er erkennt Zauberhandlungen sehr schnell, gerät dann schnell in Panik und versucht sich an einen sicheren Ort zu entziehen. Auf der anderen Seite versucht allerdings auch das astrale Potential der Helden einzuschätzen.
Auf profane Art und Weise lassen sich allerdings auch Informationen in seiner Hütte finden. Neben allerlei Heil- und Gewürzkräutern können kundige Helden (*Magiekunde*-Probe +4, *Alchemie*-Probe +12) eine Vielzahl von Zutaten erkennen, die auch in magischen Elixieren Verwendung finden. Unter einer Kleidertruhe befindet sich eine mit einem Schloss gesicherte Bodenklappe (*Schlösser Knacken*-Probe +4), hinter der sich eine kleine Nische befindet, in der Ecuvaro seine wenigen arkanen Schriftstücke (unter anderem wenige abgeschriebene Seiten aus *Die Nichtwelt* und *Encyklopaedia Magica* und ein Notizbuch aus seiner Lehrzeit) und Zauberutensilien (Robe, Stab, Paraphernalia) aufbewahrt.
Beobachten die Helden Ecuvaro tagsüber möglichst unbemerkt, können sie feststellen, dass dieser neben seinen Kräuterwanderungen fast täglich einmal von Esper aufgesucht oder angesprochen wird. Der Schwarzmagier sieht bei diesen leisen Gesprächen, bei denen der Geweihte ihm immer eine nächtliche Zeit und einen Treffpunkt für die nächste Beschwörung nennt, meist nicht sehr glücklich aus und wischt sich immer wieder Schweiß von der Stirn. Er wirkt immer müde und erschöpft, eine Folge der ständigen, auslaugenden Zauberrituale.
Escuvaro vermutet schon länger, dass er selbst Ursache der Träume der Cunnairer ist, weshalb zum einen seine Angst vor einer Entdeckung immer größer wird und er zum anderen selbst noch nicht auf die Idee gekommen ist, die Opfer der Feenträume magisch zu untersuchen.

BESCHWÖRUNGEN

Durch das unbemerkte Beobachten und Verfolgen Espers und Ecuvaros – und nur dadurch - ist es möglich, dass die Helden nachts eine der Geisterbeschwörungen miterleben können, zu denen der Geweihte den Magier immer wieder zwingt. Die folgende Szene kann als mögliche Ausgestaltung einer solchen dienen.

Stimmung: dunkel, unheilvoll, wahnsinnig
Musik: *Claudio Iannini – I Do Believe It*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die dunkle Silhouette der verkohlten Ruine lässt sich in der Dunkelheit nur schwer ausmachen. Ein Kreis weißer Kerzen bildet die einzige Lichtquelle. Ihre Flammen tanzen im Wind, verlöschen aber nicht. In Nähe seht ihr Ecuvaro auf dem Boden Knien. Mit sonorer Stimme murmelt er unverständliche Wortfetzen in die Nacht, der Dampf seines Atems verwirbelt in der Luft. Seine Augen scheinen in die Ferne gerichtet. Neben ihm geht eine Gestalt in langer, schwarzer Robe ungeduldig auf und ab: Esper Berisvel. Plötzlich bleibt er stehen und blickt mit fiebrigen Augen auf eine Stelle in der rissigen Mauer der Ruine. Feine Fäden einer weißlichen Substanz entweichen dem Gemäuer, ringeln sich wie Rauch empor und formen schließlich die durchsichtige Gestalt eines kleinen Mädchens. Ihr Gesicht trägt Spuren schwerer Verbrennungen. Der Magier sackt erschöpft neben den Kerzen zusammen. Espers Stimme schneidet durch die Stille: „Liljana? Bist du es?“ Die Geistgestalt wendet ihren Kopf in die Richtung des Geweihten. „Sie ist es. Endlich!“

In der Nähe des verbrannten Ruine des Gehöfts gelingt es Ecuvaro schlussendlich die Schwester des Borongeweihten zu rufen. Sollten die Helden nicht eingreifen bzw. nicht schon vorher eingegriffen haben, können sie im Folgenden ein Gespräch belauschen, in dem Esper seine Schwester behutsam zu ihrem Verbleib nach ihrer Trennung, ihrem Weg auf die Insel und schlussendlich zu den Ereignissen der Brandnacht befragt. Durch ihre wahrheitsgemäßen Antworten (Esper gelingt es durch seine persönliche Beziehung zur Geistgestalt und insbesondere durch den Spitznamen Lilja besser als anderen, die richtigen Antworten zu erhalten) könnten so auch die Helden viel über den Hintergrund und die Geschehnisse der Brandnacht erfahren. Am Ende hören sie Esper sagen: *„Ich werde deiner Seele Ruhe verschaffen. Leb wohl, Lilja“* Sollten die Helden nicht eingreifen, können sie beobachten, wie der Magier seine Utensilien zusammenpackt und beide den Weg zurück ins Dorf antreten.
Platzen die Helden mehr oder weniger direkt in das Ritual, versuchen sich sowohl Ecuvaro als auch Esper schnell in der Dunkelheit davon zu machen. Sollten es den Helden gelingen die beiden Beschwörer zu überraschen (*Schleichen*-Probe+4), können sie sie an einer Flucht hindern. Eingekesselt reagiert der Schwarzmagier panisch und beginnt wild mit Zaubern um sich zu werfen (er verfügt noch etwa um ein Drittel seiner AsP). Esper wird allerdings zunächst ruhig bleiben, den Helden von den Ergebnissen seiner Nachforschungen zu den Hintergründen der Brandnacht erzählen und sie versuchen für seine weiteren Pläne auf seine Seite zu ziehen. Suchen die Helden die direkte Konfrontation kommt es zum Kampf. Der Geweihte kämpft allerdings defensiv und versucht eher zu entkommen, als sich ernsthaft Schaden zuzuziehen. Gelingt ihm die Flucht, wird er sich in den nächsten Tagen auf der Insel verstecken. Überwältigen die Helden Ecuvaro, ergibt sich dieser resigniert in sein Schicksal, das, falls die Helden es nicht verhindern, in den Händen der wütenden Dorfbewohner enden würde.
Wenn es ihnen als Meister zuviel erscheint, können die Helden natürlich auch eine Herbeirufung eines beliebigen anderen Geistes beobachten. Dies ändert allerdings nichts an der Tatsache, dass Esper früher oder später auch Liljanas Seele findet und so von ihrem Tod erfährt.

ESPERS ERKENNTNISSE

Der Borongeweihte hat durch seine Nachforschungen und die Befragung vieler Geister die Hintergründe der Brandnacht fast komplett aufgedeckt und sucht Liljanas Geist nur noch, um eine letzte Gewissheit zu erhalten und sich von ihr Verabschieden zu können. Er kennt mittlerweile die Dorfbewohner, zählt eins und eins zusammen und ermittelt die noch lebenden Verantwortlichen für die frevelhafte Tat. Er wird, wenn er nicht daran gehindert wird, am Tag nach der Herbeirufung Liljanas, Daerec in dessen Haus aufsuchen und ihn mit der Wahrheit konfrontieren. Als dieser keine Reue zeigt, verlässt er wutschnaubend das Gemeinschaftshaus und beschließt einen perfiden Racheplan mit dem Ziel, Daerec und alle Verantwortlichen zu töten.

KONSPIRATION

Daerec, der die Helden von ihrer Ankunft an für verdächtig hält, lässt diese immer wieder durch seinen Handlanger Larric unauffällig beschatten. Die Helden können dem alten Fischer daher auf ihren Wegen über die Insel begegnen, wobei dieser mehr oder weniger passable Ausreden für seinen Aufenthalt an den unerwartetsten Stellen parat hat. Larric

berichtet am Ende jedes Tages Daerec direkt über alle Aktivitäten der Helden (zumindest von denen er im Rahmen seiner Möglichkeiten erfahren hat). Sobald die Helden dem Geheimnis um die Brandnacht näher zu kommen scheinen, beruft Daerec regelmäßig geheime Treffen aller noch lebenden Cunnairer ein, die damals den Pakt zu Geheimhaltung der Ereignisse geschworen haben. Diese Treffen findet nachts in der abgelegenen Schutzhütte im Südwesten der Insel statt. Die Helden können diesen auf die Spur kommen, indem sie nachts einigen Bewohnern des Dorfes folgen. Gelingt es den Helden unbemerkt zu folgen (*Schleichen*- und *Sich Verstecken*-Proben) können sie die Gespräche in der Schutzhütte belauschen. Die Paktwahrer beschließen, die Ereignisse noch etwas abzuwarten und die Helden, falls nötig, auch mit Gewalt zu beseitigen. Nachdem Esper Daerec mit den Vorwürfen über den Tod seiner Schwester konfrontiert hat, wird hier auch beraten, wie man den Geweihten möglichst unverdächtig aus dem Weg räumen kann, was in den nächsten Tagen direkt in die Tat umgesetzt werden soll. Für einen dramatischen Spannungsbogen wäre es für die Helden gerade interessant, dieses Gespräch mitzubekommen, wenn die Helden wachsam genug sind, von den konspirativen Treffen Notiz zu nehmen.

DIE VERRÄTERIN

Die Salzsiederin Gennofaer gehört ebenfalls zu den letzten noch lebenden Dorfbewohnern, die damals den Pakt zur Geheimhaltung der wahren Ereignisse der Brandnacht schwor. Über die Jahrzehnte wurde sie allerdings mehr und mehr vom Unrecht ihrer Taten überzeugt und von schweren Gewissensbissen geplagt. Als die Alpträume im Dorf erneut begannen, wusste sie, dass ihre Vergangenheit sie eingeholt hat und dieser Fluch nur vom Dorf genommen werden kann, wenn sie vor den Göttern Buße tun. Diese Vorschläge treffen bei den Treffen der Paktwahrern auf Daerecs taube Ohren, der sie daraufhin ebenfalls genauer im Auge behält. Einerseits verhält sich Gennofaer loyal zum Pakt, spürt aber, dass sie entweder bald Buße tun muss oder sich selbst von der Klippe von ihrem Leid erlösen wird.
Wenn die Helden beginnen Fragen zur der verkohlten Ruine zu stellen und Zusammenhänge mit den Geisterträumen vermuten, beginnt sie in ihnen geeignete Beichtväter zu sehen und wird ihnen irgendwann eine Nachricht zukommen lassen, in der sie um ein Treffen am Efferdschrein bittet. Nur die Helden und sie. Dort wird sie unter Tränen von dem Frevel der alten Cunnairer und dem Pakt zur Geheimhaltung berichtet. Gleichzeitig warnt sie die Helden und bittet um ihre Hilfe bei der Erlösung des Dorfes.
Je nach Vorgehen der Helden oder nach den Plänen Daerecs könnte es schon an dieser Stelle zu einer finalen Konfrontation kommen (sie den Abschnitt *Finale*).

GEGENMAßNAHMEN

Daerec ist die graue Eminenz der Insel und durch ihm loyale Zuträger meist gut über die Aktivitäten aller Bewohner informiert. Drohen die Helden, Esper oder andere Dorfbewohner das Geheimnis des Paktes zu entschlüsseln, sieht er sich gezwungen Gegenmaßnahmen einzuleiten. Dabei schreckt er auch vor Gewaltanwendung und Mord nicht zurück, bleibt aber selbst stets im Hintergrund. Bei allen Aktivitäten versucht er möglichst wenig Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Die – in seinen Augen – Verräterin Gennofaer lässt er beispielsweise noch in der Nacht nach ihrer Beichte von seinen Handlangern betäuben und die östliche Klippen hinabstürzen, so dass sie zunächst nicht auffindbar ist (aufgrund ungünstiger Strömungsverhältnisse könnte ihr Leichnam allerdings wieder an den Strand gespült werden, mit sichtbaren Kopfverletzungen). Ist es nicht mehr möglich, unliebsame Zeugen und Mitwisser unbemerkt zu beseitigen, werden diese auch in ihren Schlaflagern erstochen oder verbrannt. Je nach Handeln der Helden, kann es also auch zu einer Mordserie auf Cunnair kommen, die langsam aber sicher die Spannungen der Bewohner untereinander erhöht und sich zu einem blutigen Schlagabtausch zwischen Alteingessenen und Zugezogenen auswirken kann, den Daerec durch das Streuen von Gerüchten verstärkt, kann er sich doch so den unliebsamen Travien vom Hals schaffen. Eine Entdeckung der wahren Profession Ecuvaros kann dabei ebenfalls Auslöser einer solchen Auseinandersetzung sein, auch wenn die Zugezogenen selbst nichts von dessen schwarzmagischen Aktivitäten wussten.
Esper wird schließlich auch im Laufe des Abenteuers zum Ziel von entsprechenden Anschlägen, kann sich ihnen aber entziehen und versteckt sich auf der Insel, von wo aus er selbst wiederum versucht Daerec das Leben zu nehmen. Sie sehen schon, es sind eine Fülle von Aktionen und Reaktionen möglich, je

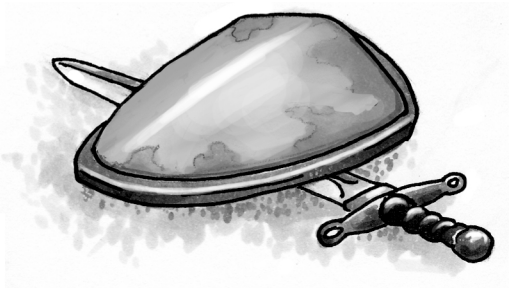
nach dem Verhalten der Helden, die übrigens auch das Ziel von derartigen Mordaktionen werden können. Allerdings erhalten sie zunächst einen Brief, in dem unverhohlen mit dem Tod von Traviens oder Ealgars Kindern gedroht wird, sollten die Helden ihre Erkenntnisse offen legen. Erst wenn die Helden sich nicht einschüchtern lassen, wird auch hier mit härteren Bandagen vorgegangen.

FINALE

Wie schon angedeutet, sind eine Vielzahl Auflösungsmöglichkeiten der Handlungslinie denkbar. Prinzipiell läuft alles auf eine Konfrontation der Helden mit Daerec und Esper hinaus, die – je nach den Vorlieben ihrer Spieler – im Anschluss an viele der vorgeschlagenen Szenen erfolgen kann. Beispielsweise direkt auf den Klippen am Efferdschrein oder während sich im Dorf bereits zwei bewaffnete Fronten Dorfbewohner gegenüberstehen. Erfahren die Alteingesessenen glaubhaft von der Wahrheit, dann werden sich vielen gegen ihren Dorfvorsteher stellen, der sich nur auf Larric und eine seiner Mitpaktierer verlassen kann. Hierzu sollten die Helden allerdings schlagende Beweise vorlegen können, wie beispielsweise die lebende Zeugin Gennofaer, die Indizien aus ihren Nachforschungen oder die Aussagen Espers. Legen sie den Schwerpunkt bei der Konfliktlösungsstrategie auf die Stärken ihrer Heldengruppe. Wenn ihre Helden einen klassischen Endkampf mögen, bietet es sich beispielsweise an, dass Daerec ein Kind Ealgars in seine Gewalt bringt und mit seinen Getreuen freien Abzug erpressen will. Sollten ihre Helden gerne geschickte Verhandlungen führen, lassen sie sie die Dorfbewohner mit Worten überzeugen. Weitere Anregungen, um eine finale Konfrontation aufzulösen finden sie im Folgenden.

- Esper gelingt es die Helden auf seine Seite zu ziehen und sie helfen ihm, eine Konfrontation mit Daerec zu arrangieren. Bei dem Zusammentreffen der beiden, fällt Esper plötzlich mit einem Dolch über den Dorfvorsteher her.
- Die Helden beschützen ihre Zeugin Gennofaer und es gelingt Daerec nicht, sie beseitigen zu lassen. Daraufhin lässt er einige Zugezogene töten oder verletzen, um die Helden aus der Reserve zu locken.
- Die Helden können Daerec und seine Handlanger verfolgen, die einen gefesselten Esper die Klippen hinunterstürzen wollen. An der Küste kommt es zu einer dramatischen Rettungsaktion, bei der die meisten Paktierer im Kampf ums leben kommen.

Ganz egal, welche Optionen sie bevorzugen, ohne die Initiative der Helden sollte es allerdings keine Aufdeckung des Paktes auf Cunnair geben.



EPISODE VII: ESKALATION

VERKNÜPFUNGEN

Wie sie in den vorangegangen Abschnitten erfahren konnten, ist der Ausgang der beiden Herausforderungen *Feenjagd* und *Der Pakt* schwer planbar und vorherzusehen. Da es keinen chronologisch festgelegten Ablauf gibt, können sie prinzipiell Geschehnisse aus beiden Handlungslinien parallel ausspielen. Um es den Helden allerdings zu ermöglichen, in den teilweise chaotischen Ereignissen Zusammenhänge zu erkennen, empfiehlt es sich zunächst eine Handlungslinie nach der andern abzuhandeln. Gehen die Helden zuerst auf Feenjagd bleiben sie konsequent bei dieser Linie, versuchen sie erst die Geisterträume zu ergründen, forcieren sie diese Perspektive. Nach Auflösung eines Stranges werden die Helden schnell genug merken können, dass einige Geschehnisse unaufgeklärt bleiben bzw. sich weiter auswirken. Das Devanéy wird auch weiterhin auf den Lebensraubzug gehen, wenn die Paktierer zur Rechenschaft gezogen wurden. Ebenso erscheinen die Geister auch nach der Einkerkerung des Feenwesens immer noch. Erst wenn beide Handlungslinien aufgelöst wurden, können die Dorfbewohner wieder Ruhe und Frieden finden.

HÄNDE IM SCHOSS

Als kleine Hilfestellung können sie folgenden (zugegeben drastischen) Vorschlag für eine Eskalation der Ereignisse verwenden, der vom unwahrscheinlichen Fall ausgeht, dass die Helden zu keiner Zeit ins Geschehen eingreifen.

1. Die zunehmend gefährlicher werdenden Träume fordern erste Todesopfer unter den Cunnairern. Die Spannungen im Dorf nehmen zu.
2. Esper deckt das Geheimnis der Brandnacht auf und konfrontiert Daerec mit seinen Erkenntnissen.
3. Daerec stellt die Borongeweihten und Ecuvaro als Sündenböcke dar, die daraufhin auf dem Dorfplatz verbrannt werden sollen, um den Fluch, der auf der Insel lastet zu brechen.
4. Daraufhin kommt es zum bewaffneten Konflikt zwischen Alteingesessenen und Zugezogenen, in Folge dessen Travien ums Leben kommt. Die überlebenden Dorfbewohner stellen sich geschlossen hinter Daerec.
5. Die Sündenböcke werden tatsächlich verbrannt und die Geisterträume hören daraufhin auf.
6. Das Devanéy führt seine Lebensraubzüge weiter.
7. Nach dem Tod weiterer Dorfbewohner aufgrund der Feenträume, versuchen viele Cunnairer trotz der Winterstürme die Insel zu verlassen.
8. Im Frühjahr haben die letzten Inselbewohner all ihrer Lebenskraft verloren. Das Devanéy verliert aufgrund fehlender Sykarianquellen seinen Anker in der Wirklichkeit und vergeht. Cunnair wird zur Geisterinsel.

EPISODE VIII: EPILOG

NACHWEHEN

Sollten die Helden es schaffen beide Handlungslinien aufzuklären, ist ihnen der Dank der Cunnairer gewiss. Für die gefesselten Seelen auf der Insel war die Aufdeckung der Wahrheit um den Pakt die Bedingung für ihre Erlösung, so dass Cunnair von nun an frei von Geistererscheinungen- und –träumen ist. Travien, der den Posten des Dorfvorstehers nach Daerecs Absetzung übernehmen wird, organisiert vor ihrem Fortgang von der Insel ein Abschiedsfest im Dorfgemeinschaftshaus, das – je nach Folgen der Eskalation – fröhlich ausgelassen oder ernst und bedrückt ablaufen wird. Den Helden obliegt es auch, ihrem Auftraggeber Bericht zu erstatten und – falls diese noch leben - Esper und die Paktierer ihren gerechten Strafen auf dem Festland zuzuführen. Dabei müssen sie eventuell vor Gericht als Zeugen aussagen.
Die Feenwächter von Sagwahl sowie Lyreolla werden den Helden ebenfalls dankbar sein. Die Baumdryade kann sich daraufhin zu einer feeischen Freundin der Heldengruppe entwickeln, die in zukünftigen Abenteuern eine Ansprechpartnerin für alle Fragen rund um das feeische Wesen dienen kann (zugegeben eine unpraktisch erreichbare).

DER LOHN DER MÜHEN

Die Helden haben sich nach einem hoffentlich nervenaufreibenden und herausfordernden Abenteuer 400 Abenteuerpunkte verdient, 200 für die Auflösung jeweils einer Handlungslinie. Dazu kommen *Spezielle Erfahrungen* in *Menschenkenntnis*, *Magiekunde*, *Sagen/Legenden* und zwei weiteren, häufig genutzten Talenten zu.
Sollte ein Borongeweihter an dem Abenteuer teilgenommen haben, wird ihm vom Havener Tempel die Bitte um die weitere Ausbildung Melkoms herangetragen, die er allerdings auch ablehnen kann.

ANSCHLUSSMÖGLICHKEITEN

Als mögliche Weiterführungen bieten sich entweder Abenteuer in der Region Albernia (z. B. aus der Anthologie *Stromschnellen*) an oder Abenteuer, in denen die Boronkirche wackere Recken für weitere Aufträge sucht, wie beispielsweise die (kostenlos zugänglichen) Abenteuer aus dem *Schattenschlag*-Abenteuerwettbewerb.

ENDE

BILDNACHWEISE

Zierleisten aus dem *„Ulisses-Grafik-Fanpaket“*
Vignetten von Verena Schneider, illucity.de
Kartenausschnitt aus dem *„Ulisses-Karten-Fanpaket“*
Karten Cunnairs sind aus eigener Feder