

Die Diener Des Drachen

Ein DSA-Gruppenabenteuer
von Jörn Elgert
mit herzlichem Dank an
Rubén Julián Fernández, Alexander Kämpfe und Fabian Seeberger

Spieler: 1 Spielleiter und 3-5 Helden

Komplexität (Meister/Spieler): Mittel/Mittel

Erfahrung (Helden): Erfahrungsstufe 2 (1000-2000AP)

Anforderungen (Helden): Talenteinsatz, Interaktion, Kampffertigkeiten, Rätsellösen

Ort und Zeit: Mhanadistan und Raschtulswall 1027 BF

Emailadresse des Autors: jelgert@gmx.de

Inhaltsverzeichnis

Abenteuerübersicht.....	3
Was bisher geschah.....	3
Der Überfall.....	5
Die Reise durch den Raschtulswall.....	6
Die Flucht.....	10
Das Drachenkloster.....	11
Auf Aves Spuren.....	20
Der Weg durch den Berg.....	25
Der Diener des Drachen.....	27
Ausklang.....	29
Der Mühen Lohn.....	29
Anhang.....	30

Die Diener des Drachen

Abenteuerübersicht

Die Diener des Drachen ist ein Gruppenabenteuer für Helden der Erfahrungsstufe 2 (1000 bis 2000 AP). Es führt die Helden im Hochsommer in den Raschtulswall, wo sie zwischen die Fronten eines Jahrtausende alten Konflikts geraten. Der Orden der Al'Ankhranim, der den Gottdrachen Famerlor anbetet, steht kurz vor der Auslöschung durch einen Anhänger Pyrdacors. Die Ordensmitglieder sind nicht dazu imstande, den Feind zu besiegen, weshalb es der List und des Mutes wahrer Helden bedarf, die Gefahr abzuwenden.

Geeignete Helden für dieses Abenteuer

Da die Helden in diesem Abenteuer mit Feinden Pyrdacors zu tun haben, wäre für einen Achaz der Spaß und das Leben wohl schnell vorbei, weshalb von solch einem Helden abzuraten ist. Probleme mit den Dienern Famerlors würden auch Elfen bekommen, denn auch diese waren einst im Gefolge des verfeindeten Gottdrachen zu finden. Ansonsten gibt keine Einschränkungen für die Wahl der Charaktere.

Was Bisher Geschah

Vor 3000 Jahren

„... und wieder zogen Sie in den Krieg, um Ihre Kräfte miteinander zu messen. Erneut bebte der Boden, als die Gottdrachen aufeinander prallten. Erneut jagten Stürme über das Land, als der Güldene die Macht der Elemente entfesselte. Erneut regnete Feuer vom Himmel, als der Odem des Löwenhäuptigen Armeen versengte. Der unbändigen Stärke Famerlors konnte Pyrdacor nicht trotzen – und erneut drohte Er zu unterliegen. Da rief der Güldene namenlose Mächte zu Seiner Hilfe, um die Schlacht für sich zu entscheiden. Durch die verfluchten Diener, die sich Ihm unterwarfen, bezwang Er Famerlor, der Ihn einst geschont. Aber die Braut des Löwenhäuptigen ward ob dieser Ungerechtigkeit erzürnt und warf sich mit blitzendem Speer in die Schlacht. An der Seite Ihres Gemahls vernichtete Sie die Frevler und Famerlor tötete seinen Bruder.

Doch der Karfunkel des Güldenen ward nicht zerschlagen, Seine verfluchte Essenz nicht vernichtet. So sammelten sich noch immer Seine Anhänger, die Seine Rückkehr erhofften. Dieses Treiben sah auch Famerlor und Er suchte die tapfersten unter den Kindern Tulams, die Seine Diener werden sollten. Ihnen offenbarte Er sich und trug ihnen auf, diejenigen zu vernichten, die den Güldenen anbeten ...“

aus der Entstehungsgeschichte des Ordens der Al'Ankhranim

Der Orden der Al'Ankhranim wird ins Leben gerufen. Es heißt, Famerlor selbst habe den Anführern Artefakte gegeben, mit denen sie ihre Gefolgschaft weihen und zeichnen können. Jeweils eins dieser Artefakte existiert auf jeder Ordensburg. Nur die Anführer der Klöster werden von beiden Artefakten geweiht, um ihre besondere Stellung zu zeigen und ihnen die Kräfte beider Artefakte zukommen zu lassen.

Vor vierzehn Götterläufen

Der Höhlendrache Syrphur wird von den besten Kämpfern der zwei Klöster der Al'Ankhranim in seinem Hort gestellt. Hasnabah al'Hashinnah lässt sein Leben, doch Kasim al'Kira ist dem Drachen überlegen. Durch einen Flammenstrahl verliert Kasim sein Augenlicht, aber er und die übrigen schaffen es, Syrphur schwer zu verwunden und somit in die Flucht zu schlagen. Der Hort des Drachen wird zu der Ordensburg des gefallenen Hasnabah gebracht.

Vor zwölf Götterläufen

Syrphur lässt sich in einer verlassenen Höhle im Khoramgebirge, nahe der Khôm, nieder. Er stößt auf Relikte der Zeit Pyrdacors und versucht sie in den folgenden Jahren zu verstehen. Er fühlt sich in seiner neuen Heimstadt jedoch nicht wohl und denkt oft, von Rachegeleüsten zerfressen, an die Al'Ankhranim und seinen verlorenen Hort zurück.

Vor zwei Götterläufen

Syrphur gelingt es, alte Runenmagie zu entschlüsseln. Trotz seiner geringen magischen Begabung ist es ihm durch diese Fähigkeit möglich, Menschen mittels Runenmagie zu versklaven. Er beginnt, sich eine Gefolgschaft aus Ferkinas vom Stamm der Bân-Taschâk aufzubauen.

Vor vier Monden

Syrphur und seine Diener überrennen das Kloster der Al'Ankhranim, in der sein Hort aufbewahrt wird. Er findet das heilige Objekt, durch das junge Krieger initiiert werden. Der Drache beginnt, es magisch zu verändern, damit er die Kraft des Artefakts nutzen und außerdem die herumreisenden Ordensmitglieder beherrschen kann. Währenddessen schickt er seine Untergebenen aus, Gefangene zu machen, die der Höhlendrache seiner Armee zuführen kann. Es werden viele ansässige Ferkinas vom Stamm der Bân-Agrâch versklavt.

Vor vier Wochen

Dem Höhlendrachen gelingt die Verzauberung und die Hälfte der Ordensmitglieder der Al'Ankhranim steht unter seinem Bann. Kasim al'Kira spürt ebenfalls eine Veränderung in sich, ist er doch von beiden Artefakten geweiht. Er behält seinen freien Willen, jedoch ist ungewiss, ob er den Kampf auf Dauer gewinnen kann. Deshalb schickt er Krieger aus, die das andere Kloster und die Umgebung beobachten sollen.

Vor einer Woche

Kasim al'Kira erfährt von Ferkinas, die auf der Ordensburg ein- und ausgehen und Menschen versklaven. Der Anführer ahnt Schlimmes und befiehlt, die Beutezüge der Ferkinas zu unterbinden und weitere Informationen zu sammeln.

Der Druide Dschafur iban Burshuk vom Konzil der Elemente, der einst selbst den Bân-Agrâch angehörte, bemerkt, dass etwas Seltsames mit seinem Stamm vor sich geht. Er stellt Nachforschungen an und findet heraus, dass sie von Magie beherrscht werden, dessen Ursprung er als „echsich“ interpretiert.. Da Kontaktaufnahmen mit Ferkinas stets mit versuchter Gefangennahme enden, wendet sich der Druide an Angehörige des freien Al'Ankhranimklosters. Auch diese reagieren allerdings feindselig auf den Ferkina, weshalb er nach anderen Verbündeten Ausschau hält.

Gegenwart und Zukunft

Das Abenteuer beginnt am Fuße des Raschtulswalls, als die Helden von einer Gruppe Ferkinabarbaren gefangen genommen werden. Sie werden durch das Gebirge geführt und erfahren, dass sie in einer Armee zugeführt werden sollen, die einem unbekanntem Meister dient. Nach einigen Tagen werden die Helden vom Druiden Dschafur befreit und sie fliehen vor den Barbaren. Während einer Rast werden sie allerdings von Al'Ankhranim aufgegriffen, die sie zur Befragung zu ihrem Kloster führen. Durch die Informationen der Helden kann sich Großmeister Kasim al'Kira zusammenreimen, dass sein Kloster bald eingenommen und die Ordensbrüder versklavt werden. Deshalb werden die Helden ausgeschiedt, die Macht des Zaubers zu brechen, damit die Al'Ankhranim ihren Feind bezwingen können. Doch müssen die Helden einige Gefahren meistern, bevor sie schließlich die Höhle des Drachen betreten ...

Grauer Kasten:

Zeittafel der Geschehnisse

- 23. Praios 1027BF Die Helden werden gefangen genommen
- 28. Praios 1027BF Rettung durch Dschafur iban Burshuk
- 29. Praios 1027BF Treffen mit den Al'Ankhranim
- 30. Praios 1027BF Ankunft auf dem Obsidianturm
- 2. Rondra 1027BF Aufbruch zur Bergfeste, Kampf mit Shir'Azzan, Treffen mit Dschafur
- 3. Rondra 1027BF Die Helden erreichen den Wasserfall
- 4. Rondra 1027BF Der Weg durch den Berg

Der Überfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon früh senken sich die Schatten des mächtigen Gebirges über euch und läuten das Kommen der Nacht ein. Angenehme Kühle breitet sich aus und ihr marschierst noch ein wenig zu dieser frühen Abendzeit. Im Rahja ist die Landschaft noch getaucht in das goldene Licht der Praiosscheibe, während Feqz bereits seinen Mantel über die Landschaft im Efferd geworfen hat. Denn sie liegt neben dem Raschtulswall, jenem mächtigen Gebirge, das eine natürliche Grenze zwischen den Landen der Tulamiden und denen der Mittelreicher bildet.

So hoch ist das Gebirge, dass es tausende von Schritten hinauf ragt, selbst nachdem es die Wolkendecke durchbrochen hat. Vom Raschtulsturm, einem Teil des Gebirges, heißt es sogar, die Götter würden ihn als Treppe nutzen, um von ihrer himmlischen Feste Alveran zu den Gefilden der Sterblichen hinab zu steigen. Euer Blick fährt entlang den schneebedeckten Gipfeln, die sich in unermesslicher Höhe befinden, als euch Geräusche aus euren Gedanken schrecken.

Spezielle Informationen:

Die Helden können eine Art Donnerrollen hören, das sich in den nächsten Minuten deutlich als das Herannahen vieler Pferde identifizieren lässt. Kurze Zeit später erkennen die Recken zwei Dutzend Ferkinas, die auf struppigen Ponys reiten. Die sehnig-muskulösen Barbaren sind in enges, ungegerbtes Leder und blutrote Kopftücher gekleidet. Die von Schmucknarben verzierten Kämpfer schwingen Keulen, die am oberen Ende mit Leder umwickelt sind. Die Barbaren machen keinen Hehl daraus, dass sie die Helden überfallen wollen und aufgrund ihrer Anzahl sollte klar sein, dass ein Kampf ausweglos ist. Aber wie Helden nun einmal sind, ist wahrscheinlich mit Gegenwehr zu rechnen, woraufhin die Ferkinas giftgetränkte Pfeile auf sie niederregnen lassen. Letztendlich sind die Ferkinas nicht darauf aus, die Helden zu töten, sondern gefangen zu nehmen, was sie allerdings nicht davon abhält, die Helden windelweich zu prügeln.

Was sie verwundern dürfte, ist ein Tulamide, der nicht in den Kampf eingreift, sondern ihn aus einiger Entfernung beobachtet. Der Mann trägt einen Ringelpanzer und ist mit Kunchomer und Partisane bewaffnet. Abgesehen davon, dass der gepflegt aussehende Mann zwischen den Ferkinas fehl am Platz wirkt, ist die Tätowierung auf seiner Stirn befremdlich. Sie zeigt einen Drachenkopf in Profilansicht.

Ferkinas

Improvisierter Streitkolben, Lederschild INI 10+W6 AT 14 PA 14 TP (A)1W+5 DK N

Kurzbogen INI 11 FK 18 TP 1W+4*

LeP 32 AuP 35 KO 12 RS 2 MR 2 GS: 7

Manöver: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Schildkampf I, Sturmangriff, Wuchtschlag

*Einige Pfeilspitzen sind mit dem Gift des Gelbschwanzskorpions benetzt, der im Koramsgebirge, der Heimat der Bân-Taschâk wächst. Gelang das Gift in die Blutbahn, wird der Betroffene von

Krämpfen geschüttelt und verliert 3 mal 1W(1W3 bei gelungener KO-Probe)LeP.

Meisterinformationen:

Die Ferkinas sind im Auftrag des Höhlendrachen Syrphur unterwegs, um Gefangene für dessen Armee zu machen. Beute und andere Sklaven werden zwar auch nicht verschmäht, wenn aber Kämpfer unter den Gefangenen sind, sollen diese sofort zum Drachen gebracht werden.

Selbstverständlich werden sich die Barbaren über die Ausrüstung der bewusstlosen Helden hermachen und sich wahrscheinlich nicht wenig über Reichtümer und qualitativ hochwertige Waffen freuen. Die bewusstlosen Helden werden auf Ponys gebunden und in Richtung Gebirge transportiert.

Grauer Kasten

Ein Wort über Ferkinas

Die Ferkinas, sind die urtümlichen Bewohner einiger Gebirge im Osten Aventuriens, worunter auch der Raschtulswall zählt. Sie leben immer noch wie die Tulamiden vor 3000 Jahren: als wilde Barbaren, bei denen nur die Zähesten überleben. Sie beten die wilden Götter Raschtula und Rascha (Rahja) in dunklen Festen an, die schon fast an einen Belkelelkult gemahnen. Um ihre Stärke und Unerschrockenheit zu zeigen, verunzieren sie sich mit Schmucknarben, die sie Gegnern bei einem Angriff stolz präsentieren. Weitere Informationen über Ferkinas und ihre Kultur finden sie in **Raschtuls Atem** auf den Seiten 104-117.

Die Reise durch den Raschtulswall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fußtritte lassen euch erwachen. Durstig und mit brummenden Schädeln liegt ihr, an Armen und Beinen gefesselt, an einem noch immer glimmenden Feuer. In rote Schleier gehüllte Ferkinas stehen über euch und befehlen euch in kehligem Tulamidya aufzustehen.

Die Scheibe des Praios beginnt gerade ihren Lauf und erleuchtet das Gebirge, dem ihr ein ganzes Stück näher seid, als vor dem Überfall. Um euch herum stehen Eiben, Zedern und Zypressen zu einem Wald zusammen, aus dem Geräusche der erwachenden Tierwelt kommen.

Spezielle Informationen:

Die Ferkinas durchwühlen gerade die Habseligkeiten der Helden nach Nahrung. Fleisch, Milch und Alkohol wird von den Ferkinas verzehrt, während Brot, Gemüse und Obst den Gefangenen zukommt. Offensichtliche Kämpfer der Gruppe bekommen mehr und bessere Nahrung – wie Käse und Milch – als schwache Helden, da die Kampfkraft der Gefangenen nicht beeinträchtigt werden soll.

Nach dem Essen bricht man auf. Die Seile an den Beinen werden entfernt, die Gefangenen in einer langen Reihe an den Handgelenken zusammengebunden. Reden wird ihnen fortan nicht gestattet und auch Flüstern sollte schnell bemerkt werden, sodass keine Möglichkeit besteht, einen Fluchtversuch zu planen. Ein Held, dessen magische Begabung zu erahnen ist (beispielsweise durch offensichtliche Kleidung oder Magie im vorangegangenen Kampf), wird keinen Herzschlag außer Acht gelassen. Sobald er sich auch nur im Geringsten durch Gesten oder Gemurmel auffällig verhält, bekommt er einen Schlag mit einer gepolsterten Keule ab, der seine Konzentration stören sollte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Ferkinas teilen sich in zwei Gruppen auf. Ihr werdet zwölfköpfigen Gruppe zugeteilt, während sich der Tulamide mit der seltsamen Drachentätowierung zu den anderen gesellt. Auf Tulamidya

spricht er zu einem der Ferkinas auf eurer Seite: „Der Sahib wird erfreut über die Beute sein. Zumindest einige von ihnen werden gute Kämpfer in unserer Armee abgeben. Achtet darauf, dass ihre Kräfte sie nicht verlassen. Wir werden für den großen Sturm folgen, wenn wir erneut Beute gemacht haben.“

Meisterinformationen:

Im Folgenden ist es wichtig, dass die Helden den Ferkinas nicht entweichen. Sie sollten die Verständigung unter den Helden stark erschweren, damit erst nach einigen Tagen ein Plan zur Befreiung entstehen kann. Wenn dieser steht, zögern Sie die Ausübung desselben weiter hinaus, damit die Helden aus den Klauen der Ferkinas gerettet werden und das Abenteuer seinen vorgesehenen Lauf nehmen kann.

Grauer Kasten

Motivation der Helden

Sie als Meister müssen nun eine schwierige Gratwanderung bewältigen: Auf der einen Seite sollen die Helden nicht allzu früh Pläne für ihre Flucht schmieden, auf der anderen Seite sollten Sie den Spielern auch nicht die Lust am Abenteuer verderben. Gehen Sie deshalb auf Ideen ein und stellen Sie es so dar, als ob die Versuche klappen könnten, wenn nur der richtige Moment käme. Dieser Moment lässt allerdings auf sich warten, bis Dschafur schließlich eingreift und die Helden rettet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Was ist nur schief gelaufen? Vor einem Praioslauf seid ihr noch frohen Mutes durch die Lande gezogen und nun seid ihr Sklaven. Sklaven von Barbaren, die euch immer höher ins Gebirge führen. Sklaven, denen ein ungewisses Schicksal bevorsteht. Ihr schleppt euch voran, Schritt für Schritt. Doch wofür diese Anstrengung? Welchen Weg haben die Götter für euch erdacht?

Spezielle Informationen:

Der Tag verläuft alles andere als ereignisreich. Die Reise führt die Helden durch den Wald auf dem „Gebirge vorm Gebirge“ und die Helden haben damit zu kämpfen, mit den Ferkinas mitzuhalten, was mit einem Punkt Erschöpfung pro Stunde vergolten wird. Marschiert wird etwa zehn Stunden lang, dann setzt man sich ans Feuer und nimmt eine karge Mahlzeit ein. Die Ferkinas rauchen danach Rauschkraut, während den Helden jegliche Aktivität verboten wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kehliger Ruf eines Ferkinas lässt euren Zug halten. Die Ponys werden entladen und ein Lagerplatz errichtet. Man entzündet zwei Feuer und ihr werdet unsanft zusammen mit den anderen Sklaven um das kleinere gedrängt. Die Ferkinas essen Fleisch, euch wird eine Portionen Brot, ein bisschen Milch und Käse (kräftigen Helden zusätzlich ein kleines Stück Dörrfleisch) gereicht. Die Nacht ist klar, das Madamal nur als ein dünner Helm am Firmament zu sehen. Stets wachen mindestens zwei der Krieger über euch, sodass eine Flucht unmöglich erscheint.

Spezielle Informationen: Vershoben

Auch der nächste Morgen verspricht keine besseren Aussichten. Die Ferkinas brechen mit dem Morgengrauen das Lager ab und die Reise geht los. Am Nachmittag dieses Tages können die Helden mittels einer Probe auf *Sinnenschärfe* + 3 einen Falken erkennen, der eine ganze Zeitlang über der Gruppe kreist und dann in Richtung Gebirge zurückkehrt. Abends geht es dann wie folgt weiter.

Spezielle Informationen:

Am darauf folgenden Tag erblicken die Helden (nach einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe +5)

eine menschliche Gestalt, die den Trupp vom Gebirge aus beobachtet. Nachdem man sich abends zur Ruhe gelegt hat, zieht Nebel auf.

Meisterinformationen:

Der Druide Dschafur iban Burshuk ist auf den Trupp der Ferkinas und Helden aufmerksam geworden und hat am Vortag den Falken beherrscht, damit dieser auskundschaftet. Er war es auch, den die Helden heute kurz erblicken konnten. In dieser Nacht möchte er allerdings persönlich wissen, um was für Menschen es sich bei den Helden handelt und sucht sie in sie in Gestalt eines *Nebelleibs* auf. [Musiktipps für die unheimliche Atmosphäre im Nebel: Erdenstern – Into the Dark: Shadows]

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit einiger Zeit war es still im Lager. Nur die regelmäßigen Geräusche der nächtlichen Räuber waren zu hören, bis einer der wachenden Ferkinas zu seinem Gefährten gesprochen hat. Ihr meint Beunruhigung in seiner Stimme gehört zu haben. Als ihr seinem Blick folgt, sehr ihr, wie Nebel vom Gebirge hinab zieht. Langsam schwebt der weiße Schleier auf euch zu, versperrt die Sicht auf alles, was hinter ihm liegt. Die Ferkinas stehen auf und nehmen Speere in die Hand. Der Nebelfetzen hat euer Lager erreicht und verschluckt die Barbaren. Nun spürt auch ihr die feuchte Berührung auf eurer Haut, die sich wie ein klammes Tuch auf euch legt, als der weiße Schleier euch erreicht. Ihr seht nichts, außer dem undurchdringlichen Weiß, das schwer auf euch liegt. Selbst die aufgebrachten Stimmen der Wachen sind nur gedämpft zu hören. Irgendetwas Unnatürliches geht von diesem Nebel aus.

Spezielle Informationen:

Einer der Helden wird von etwas am Arm berührt und kann einen Nebelfetzen sehen, der entfernt an eine Hand (oder Klaue?) erinnert. Ein anderer meint, ein (menschliches?) Gesicht inmitten des wabernden Weiß' zu sehen. Verständigung unter den Helden wird von den Ferkinas versucht zu unterbinden, aber auch diesen ist (nach einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe + 2) deutlich Angst anzumerken. Nach einigen langen Minuten zieht der Nebel als zusammenhängender Fetzen in den Wald.

Die Ferkinas sorgen für Ruhe, aber die gesamte Gruppe hat in dieser Nacht schlechte Träume (Regeneration halbiert; beim Nachteil *Aberglaube* findet keine Regeneration statt). Während des Tages sind die Ferkinas extrem wachsam und einige von ihnen machen vielleicht sogar einen Heldenzauberer für die Störung in der Nacht verantwortlich. Der folgende Tag verläuft ereignislos, aber man erreicht zur Mittagsstunde das Gebirge. Es wird langsam kälter.

Meisterinformationen:

In der fünften Nacht nach dem Überfall nimmt Dschafur iban Burshuk Kontakt zu den Helden auf. Zu diesem Zweck hat er zwei Wasserelementare herbeigerufen, deren Aufgabe es ist, jegliche Lichtquelle in der Umgebung zu löschen. Da in dieser Nacht Neumond ist, herrscht zwischen den Bäumen Finsternis. Mittels des Rituals *Licht des Dolches* kann der Druide also als einziger Mensch in der Dunkelheit sehen und nutzt diese Möglichkeit, um mit einem der Helden zu sprechen und die Gruppe schließlich zu befreien. Er wird bei der Auswahl Ferkinas, Druiden, Geoden und Magier (in dieser Reihenfolge) anderen Helden bevorzugen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Aufschrei. Ein Zischen. Wasser spritzt auf das Feuer. Dunkelheit umfängt euch. Ferkinas rufen wild durcheinander. Chaos bricht aus. Ein Funke in der Finsternis. [Heldennamen] wird angerempelt. Ein dumpfer Aufschlag. Ein kehliger Fluch. Es raschelt. Eine Fackel wird entzündet. Ihr seht Ferkinas, die wild durcheinander laufen. Einige in eure Richtung. Wasser lässt die Fackel erlöschen.

Dunkelheit.

Meisterinformationen:

Beschreiben Sie das ausgebrochene Chaos genauer. Die Ferkinas versuchen, Fackeln zu entzünden, doch diese werden stets von einem Wasserstrahl gelöscht. Spielen Sie die folgende Szene mit jedem Helden einzeln, bis diese sich schließlich im Chaos finden und unterhalten können. Gehen Sie ruhig auf etwaige Befreiungsversuche der Helden ein, doch machen Sie ihnen immer wieder klar, dass sie (außer bei passenden Vorteilen und/oder Zaubern/Ritualen) selbst auch nicht in der Lage sind, sich zu orientieren (der Zauber *Flim Flam* eignet sich übrigens besonders gut dafür, die Aufmerksamkeit von Elementaren *und* Ferkinas auf sich zu ziehen). Der Held, der von Dschafur auserwählt wurde, wird schließlich von diesem aufgesucht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch immer herrscht ein wildes Durcheinander. Immer wieder wirst du angerempelt. Die Ferkinas verständigen sich in ihrer kehligen Sprache und obwohl du sie nicht verstehst, weißt du, dass sie sich vor etwas fürchten. Da legt sich eine Hand auf deinen Mund. Du siehst zwei große Augen, die sich nahe vor deine schieben. Warmer Atem streift dein Gesicht und du bist schon fast erleichtert, als du eine menschliche Stimme hörst: „Was weißt du über die, die euch gefangen halten?“

Spezielle Informationen:

Dschafur iban Burshuk befragt den Helden in passablem Tulamidya (wahlweise auch Garethi oder Bosparano), ob er weiß, wer diese Ferkinas sind, was sie mit den Helden vor haben und wohin es sie führt. Besonderes interessiert ist er an dem Anführer, der die Ferkinas ausgesickt hat. Dann fragt er, ob der Held und seine Gefährten bereit sind, ihm einen Dienst zu erweisen, wenn er ihnen bei der Flucht hilft. Sollte der Held an maßloser Selbstüberschätzung leiden, klären Sie ihn darüber auf, dass er sich mitten im Gebirge befindet und eine Flucht ohne einen ortskundigen Führer wohl kaum Aussichten auf Erfolg hat, wenn man obendrein von einer Gruppe Bergbarbaren verfolgt wird. Deshalb wird im Folgenden auch davon ausgegangen, dass man sich mit Dschafur einigt. Dieser wird daraufhin (wenn nötig) die anderen Helden befreien und ihnen notwendige Teile ihrer Ausrüstung besorgen. Hierunter zählen Waffen und Ritualgegenstände, allerdings nicht das Amulett, das Geschenk der Liebsten war, die sehnsüchtig im fernen Grangor auf die Rückkehr ihres Heroen wartet.

Meisterinformationen:

Seien Sie an dieser Stelle ruhig herzlos, was Geld, Schmuck, Edelsteine und Ähnliches betrifft. Am Ende des Abenteuers werden die Helden ihre Gegenstände ohnehin wiedersehen – allerdings müssen sie das jetzt ja noch nicht wissen.

Spezielle Informationen:

Wenn Helden und Gegenstände im Durcheinander befreit wurden, gilt es, unbemerkt aus dem Lager zu entfliehen. Die Ferkinas stehen mit gezogenen Waffen (teilweise die der Helden, die erst möglichst leise zurückerobert werden müssen) bereit und greifen jeden in ihrer Nähe an, der nicht in ihrer kehligen Sprache antwortet. Die Helden sollten mehrere Proben auf *Schleichen* ablegen, damit sie nicht angegriffen werden. Zu einem richtigen Kampf sollte es jedoch nicht kommen. Durch Dschafurs Nachtsicht schaffen es die Helden schließlich, zu entkommen.

Man stellt sich vor, während der Druide die Helden höher in den Raschtulswall führt. Danach berichtet er den Helden, was er bislang über die seltsamen Begebenheiten in Erfahrung bringen konnte (siehe S. 3).

Die Nacht wird durchgewandert und man steigt immer weiter empor, sodass die Wolken nicht mehr fern sind. Am folgenden Tag wird eine Wache aufgestellt, die das Herannahen der Verfolger

beobachten soll, während der Rest der Gruppe in einer kleinen Höhle übernachtet. Dschafur kann verletzte Helden verbinden (+5LeP) und auf schwere Verletzungen gar eine Wirselkrautsalbe (weitere + 5LeP) auftragen.

Die Flucht

Meisterinformationen:

Nach einiger Zeit ist tatsächlich eine Probe auf *Sinnenschärfe* +2 notwendig, um die Ferkinas zu erblicken, die den Helden folgen. Sollte diese misslingen, gestehen Sie dem betroffenen Helden eine (diesmal unmodifizierte) Probe zu, wenn sich die Ferkinas weiter genähert haben, danach sieht er die Barbaren auch ohne Probe. Die Helden haben einen Vorsprung von 10 KR, wenn die Ferkinas erblickt werden können. Für jede misslungene Probe wird die Zeit, die die Ferkinas brauchen, um die Helden einzuholen um 1 KR verringert. Werden die anderen Helden gewarnt, entscheidet eine *Intuitionsprobe*, ob sie die Gefahr sofort realisieren oder eine KR verstreicht. Daraufhin packen die Helden ihre Sachen (1 KR) und versuchen zu entkommen, doch die Ferkinas setzen ihnen hartnäckig nach. Gestalten Sie die Szene als nervenaufreibende Flucht, bei dem die Helden je 5 Proben auf *Athletik* und *Körperbeherrschung* ablegen müssen, deren Misslingen den Verlust von 1W6+3 AuP, ein Gelingen nur einen Verlust von 1W3 AuP bedeutet. Hat ein Held eine geringere GS als 8, muss er sich stärker anstrengen als seine Gefährten, um mit diesen mitzuhalten: jede Probe kostet ihn für jeden GS unter 8 einen AuP mehr. Muss einer der Helden schließlich *Atem holen*, geht kostbare Zeit verloren (1 KR). Dschafur führt die Helden schließlich zu einer Klippe, die er als Rettung ansieht, da man von ihr aus in einen Gebirgssee springen kann. Da man dafür jedoch etwa 25 Schritt in die Tiefe springen muss, gehört eine gehörige Portion Mut dazu, den Sprung auch wirklich zu wagen: dem Helden muss eine Probe +3 (+ *Höhenangst*/2) gelingen, ansonsten wartet er eine Kampfrunde – und die Verfolger rücken näher. In den letzten 3 Kampfrunden vor einem Zusammentreffen können Sie die Probe allerdings um je 2 Punkte (kumulativ) erleichtern, da der Held sich zwischen zwei Übeln entscheiden muss. Die Helden können sich gegenseitig selbstverständlich helfen, so mag ein schnellerer Held auf Langsamere warten und Verfolger durch Steinschläge oder Fernwaffen aufhalten. Auch sollte der Zwerg in einem Kettenhemd nicht verschwiegen werden, der lieber kämpfend stirbt, als in einen See zu springen und von seinen Gefährten mitgerissen werden muss. Eine Übersicht über die Proben finden Sie im Anhang.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Laut schlagen eure Herzen, rasselnd geht euer Atem. Ein gehetzter Blick über die Schulter und ihr seht die Ferkinas, die sich euch immer weiter nähern. Dschafur springt wie ein Gebirgsbock vor euch her und zeigt euch den Weg. Plötzlich bleibt er stehen und deutet vor sich. Als ihr ihn erreicht seht ihr euer Ende: Ihr steht vor einer Klippe, die sicherlich zwei Dutzend Schritt in die Tiefe führt. Ihr könnt weite Teile des Raschtulswalls sehen, aber die Schönheit des Augenblicks bleibt euch verschlossen. Ihr seid in der Falle. Die Ferkinas rücken näher. Fragend schaut ihr den Druiden an. Dieser atmet einmal tief durch – dann springt er. Ihr schaut ihm hinterher, Münder und Augen weit aufgerissen. Da seht ihr ihn in einem Gebirgssee landen, den ihr aus dieser Entfernung nicht als solchen erkannt hättet, wenn keine Wellen das kristallklare Wasser in Aufruhr gebracht hätten. Ihr schluckt schwer, als ihr eure Möglichkeiten überdenkt.

[Wenn alle Helden die MU-Probe geschafft haben]

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr haltet die Luft an und ihr springt. Ihr spürt die Freiheit des Falls, die die Furcht in euch besiegt und in einen angenehmen Rausch verwandelt. Ihr spürt die Luft an euren Kleidern zerren, wie kleine Windkobelde, die euch necken wollen. Ihr schaut nach unten und seht, dass der Großteil des

Weges noch vor euch liegt. Ihr müsst euch zwingen, noch einmal durchzuatmen. Dann bricht die elementare Gewalt des Sees über euch herein. Hart wie Fels ist der Aufschlag, doch umschmeichelt euch das Wasser. Kalt wie Eis ist die lähmende Berührung, doch belebt die Frische eure Körper. Ihr taucht auf und Dschafur hilft euch aus dem Wasser. Gerade wähnt ihr euch in Sicherheit, als die Ferkinas euch folgen und ebenfalls den Sprung in den See wagen.

[Heldenreaktion abwarten]

Ihr macht euch bereit, aber glaubt ihr nicht, was ihr da seht: noch während die Ferkinas springen, kniet sich der Druide an den Rand des Sees, taucht seine Hand hinein und bewegt sie langsam im Kreis. Zu verwirrt von dieser Tat, um zu handeln, steht ihr dort und beobachtet den Mann, der offenbar seinen Verstand verloren hat. Doch der kleine Strudel, den Dschafurs Hand erzeugt, wird mit einem Mal kräftiger. Er wächst und wächst, bis der gesamte See sich schmatzend im Kreis dreht. Die drei Ferkinas, die den Sprung bislang gewagt haben, werden immer wieder unter Wasser gedrückt. Sie suchen Halt an der Felswand, aber die Strömung reißt unablässig an ihnen, bis sie kraftlos mitgezogen werden. Hinab in die Tiefe. Nach etwa einer Minute beruhigt sich der See. Kurze Zeit später tauchen drei Leichen auf und der Druide seufzt schwermütig.

Das Drachenkloster

Meisterinformationen:

Da die Ferkinas von den Al'Ankhranim beobachtet wurden, blieb ihnen auch die Flucht der Helden nicht verborgen. Um den Dingen auf die Spur zu kommen, suchen sie deshalb die Gruppe auf und bitten sie, ihnen auf das Kloster zu folgen. Es bleibt zu hoffen, dass die Helden beim Anblick von acht schwer gerüsteten Kämpfern einwilligen (auch weil diese ein guter Schutz gegen etwaige Angriffe der Ferkinas darstellen). Da Dschafur ein Ferkina ist, sind sie auf ihn nicht allzu gut zu sprechen, was er bereits erfahren hat. Deshalb verschwindet er auch beim Auftauchen des Drachenordens und bringt sich mittels des Zaubers *Wasseratem* in Sicherheit, indem er zu einer unterirdischen Grotte taucht, die nur ihm bekannt ist. Er folgt dem Orden jedoch heimlich und unbemerkt, damit er die Helden später aufsuchen kann – schließlich setzt er alle Hoffnungen auf sie.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich sind die Schritte schwerer Stiefel zu hören, die sich auf euch zu bewegen. Für einen kurzen Moment denkt ihr an die Ferkinas, aber dann mischt sich das Rasseln von Kettengeflecht in die Geräuschkulisse. Es ist schwer, die Richtung auszumachen, aus der man sich euch nähert. Ihr zieht eure Waffen, blickt euch um, sucht nach Feinden, aber ihr seht sie nicht. Dann schälen sich auf ein unhörbares Zeichen hin gleichzeitig acht Gestalten aus den Felsen um euch herum. Sie alle sind schwer gerüstete Tulamiden, deren Ausrüstung und Kleidung identisch ist: alle tragen sie schwere Stiefel, in denen eine Pluderhose steckt. Die Oberkörper werden von feingliedrigen Kettenrüstungen geschützt; die Helme sind visierlos mit schwarzem Schweif und wirken archaisch. Die Kämpfer tragen je eine Partisane in der Hand und einen Kunchomer am Gürtel. Befremdlich und gleichermaßen unangenehm bekannt ist die Tätowierung auf der Stirn, die bei jedem Krieger zu finden ist und einen aufsteigenden Drachen zeigt.

Spezielle Informationen:

Die Drachentätowierung auf der Stirn ist die, die auch der Befehlshaber der Ferkinas am Fuße des Raschtulswalls trug, allerdings [KL-Probe] sind diese Tätowierungen spiegelverkehrt. Dschafur scheint die Krieger zu erkennen, denn er stößt etwas in der Sprache der Ferkinas aus, das selbst ohne Sprachkenntnisse als Fluch erkannt werden kann. Dann springt er ohne Vorwarnung in den klaren Gebirgssee und taucht bis zu dessen Grund, der in etwa zehn Schritt Tiefe ist. Dort angekommen windet er sich in einen kleinen Felsspalt und verschwindet außer Sicht. Die

Al'Ankhranim beobachten den Druiden misstrauisch, aber als dieser keine Anstalten macht, wieder aufzutauchen, wendet man sich den Helden zu. Einer der acht Kämpfer tritt vor und schlägt den Stiel der Partisane auf den Boden – was wohl eine Art Gruß sein soll, denn er stellt sich daraufhin als Rachwan al'Ahjan vom Orden der Al'Ankhranim vor und bittet die Helden, ihm zu folgen. Er kann zwar sagen, dass es zum Kloster des Ordens geht und dass der ehrwürdige Meister Kasim al'Kira eine Unterredung fordert, aber es sei ihm, Rachwan, nicht gestattet über weitere Details zu berichten. Er betont jedoch, dass es sich um eine freundliche Einladung und keinesfalls eine Festnahme handelt (allerdings wird es eine werden, wenn die Helden sich ernsthaft dagegen sträuben sollten, mitzukommen).

Der Weg führt die Helden steil den Berg hinauf und sie werden aufgeteilt, verschiedenen Krieger zu folgen, von denen jeder einen anderen Weg den Berg hinauf nimmt. Teilweise wäre ein leichter Weg denkbar, aber die Al'Ankhranim bestehen auf diese Maßnahme. Sollte einer der Helden nachfragen, wird er über den Brauch der Ordensbrüder aufgeklärt, dass man innerhalb eines Götterlaufs nicht zweimal den selben Weg benutzen darf, um das Kloster zu erreichen. Dadurch soll verhindert werden, dass über die Jahrhunderte ein Weg entsteht, der leicht als solcher zu erkennen ist. Die Helden müssen deshalb drei Proben (+0, +1, +2) auf *Klettern* ablegen, bei deren Misslingen sie 1W3 SP durch Abschürfungen erhalten. Sollte ein Held eine Stelle auch beim dritten Versuch nicht gemeistert haben, wird ihm von einem Ordensmitglied geholfen (was die Probe um 5 Punkte erleichtert). Schließlich erreichen die Helden die Wolken und werden von klammem, bauschigem Weiß umgeben, das ihre Sichtweite auf einen Schritt beschränkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur undeutlich erkennt ihr eure Vordermänner, obwohl sie direkt vor euch den Berg hinauf steigen. Auch wenn ihr dichten Nebel schon erlebt habt, so ist es doch etwas anderes, durch die Wolken zu steigen. Wolken, die normalerweise in unerreichbarer Höhe über euch fliegen und zu einer anderen Welt zu gehören scheinen. Nun seid ihr in ihnen, klettert durch sie hindurch, werdet bald über ihnen sein! Ob man wohl Alveran erblicken kann, wenn man die Wolken durchbrochen hat?

[Heldenreaktion abwarten]

Plötzlich steigen eure Köpfe aus den Wolken hervor und der Anblick ist schöner, als ihr ihn euch vorgestellt hättet: auch wenn Praios' Auge in der Abenddämmerung nicht die Kraft hat, mit der es normalerweise scheint, fühlt ihr euch dem Götterfürsten doch näher, als jemals zuvor in eurem Leben. Ihr habt das Gefühl, als wenn euch nichts mehr von Alveran trennt. Soweit das Auge reicht, seht ihr ein Wolkenmeer zu euren Füßen liegen, unter dem sich die Welt erstreckt, die ihr bislang kanntet. Wo die weißen Fetzen zerreißen, könnt ihr in schwindelerregende Tiefe blicken – ja, das ist wahrlich ein göttlicher Ausblick!

Spezielle Informationen:

Die Al'Ankhranim lassen den Helden einige Minuten, um die Fülle des Augenblicks in sich aufzunehmen – zu gut erinnern sie sich daran, wie sie selbst zum ersten Mal den Ausblick über die Welt genießen durften. Dann teilt Rachwan al'Ahjan ihnen mit, dass diese Nacht durchwandert wird. Normalerweise sei es Brauch, dass Fremden die Augen ab hier verbunden werden, aber da dafür keine Zeit sei, wird ihnen die Ehre zuteil, dass sie sehen dürfen (und man erhofft sich, dass die Finsternis es den Helden ausreichend erschwert, sich den Weg zu merken).

Obwohl die Helden sicherlich stark erschöpft sind, wird der Weg weiter fortgesetzt. Auch hier sind *Kletternproben* notwendig, die jedoch so schwierig sind, dass den Helden stets von Ordensmitgliedern geholfen wird, sodass sie fünf Proben -2 ablegen müssen (deren Misslingen erneut W3 SP bedeutet). Jede dieser Proben dauert eine Stunde und bedeutet für die Helden 2 Punkte Erschöpfung. Die Helden sollten auch hin und wieder eine Probe auf *Sinnenschärfe* ablegen, bei deren Gelingen sie eine Gestalt wahrnehmen, die ihnen folgt. Wenn sie allerdings genauer nachschauen oder die Al'Ankhranim davon in Kenntnis setzen, ist eine Suche stets erfolglos (der

Druide Dschafur iban Burshuk ist den Helden auf der Spur, versteckt sich jedoch – zur Not mithilfe des Rituals *Schutz des Dolches* zwischen den vielen Felsen in der Nähe). Mit dem Morgengrauen erreichen die Helden schließlich den Rand zu einem längst erloschenen Vulkan, in dessen Mitte sich aus schwarzem Obsidiangestein die Festung der Al'Ankhranim erhebt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch während ihr die letzte Hürde kletternd bewältigt, merkt ihr, wie es heller wird. Als ihr schließlich zu Rachwan aufschließt, erwartet euch erneut ein atemberaubender Anblick: vor euch liegt eine Senke, die einen Durchmesser von sicherlich einer Meile hat und vor unermesslich langen Zeiten wohl ein Vulkan gewesen sein muss. Die grauen, marmornen Wände werden vom Licht der aufgehenden Praiosscheibe beleuchtet und erstrahlen in einem glühenden Rot, das nun allgegenwärtig ist. In der Mitte der Senke befindet sich, in trutziger Einsamkeit, eine Feste aus schwarz glänzendem Gestein, die in krassem Kontrast zu der farblichen Schönheit der restlichen Szenerie steht. Es ist, als wehrte sich die Festung entschlossen und ausdauernd dagegen, von Praios' Glanz erleuchtet zu werden, der an diesem Ort alles andere einnimmt. Ihr spürt, wie die Kraft des Götterfürsten euch durchdringt – aber gleichzeitig fühlt ihr tiefen Respekt vor diesem Bauwerk, das Seine Macht zu ignorieren scheint.

Spezielle Informationen:

Die Al'Ankhranim holen nun Seile aus ihrem Gepäck, mit denen sie den Helden den Abstieg erleichtern. Erneut ist eine Probe auf *Klettern* notwendig, aber wenn diese nicht um mehr als 7 Punkte fehlschlägt, haben die Helden nichts zu befürchten. Sollte dem doch so sein, stürzt der betroffene Held und muss 3W-3 Punkte Fallschaden hinnehmen, den er jedoch um die TaP* einer Probe auf *Körperbeherrschung* reduzieren kann.

Meisterinformationen:

Das Kloster der Al'Ankhranim wurde bereits vor Jahrtausenden inmitten eines erloschenen Vulkans erbaut, bevor Famerlor nach Alveran zurückkehrte. Es besteht komplett aus schwarzem Obsidian, Vulkangestein, das in der Gegend zuhauf gefunden werden kann (da es in anderen Gegenden hingegen ein Luxusgut ist, übersteigt allein der Materialwert der Festung alle Dimensionen, die sich die Helden vorstellen können). Es ist nicht überliefert, welcher Gestalt die Diener Famerlors waren, die für den Bau verantwortlich waren, aber es waren wohl kaum Menschen, die den Stein dergestalt zu formen und mit Härte versehen vermochten. Da das Gestein selbst feuerunempfindlich ist, eignet es sich perfekt für eine Bastion gegen Drachen.

Bewohnt wird die Festung von menschlichen Dienern, die auserwählt wurden, den Anhängern Pyrdacors die Stirn zu bieten und sie folgen dieser Aufgabe auch heute noch. Damit Sie die Burg angemessen beschreiben zu können, werden nun erst einmal alle Räume einzeln vorgestellt und ein Überblick die Bewohner und ihren Tagesablauf gegeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht am Fuße der Treppe, die zu dem mächtigen Gebäude hinaufführt. Makellos glatte Stufen aus schwarzem Gestein führen zu einem Eingang aus sechs riesigen Torbögen. Massive Türme verleihen der Festung einen trutzigen Eindruck, gleichzeitig aber auch ein befremdliches Aussehen. Selbst Balken und Kuppel bestehen aus diesem schwarzem Gestein und ihr fragt euch, wie es möglich war, an diesem entlegenen Ort ein solches Bauwerk zu errichten. Ihr spürt es mehr, als dass ihr es denkt: diese Festung ist alt.

[Bild vom Obsidianturm]

Der Obsidianturm

Bewohner:

Wie für viele andere Tulamiden auch, ist die Zahlenmystik für die Al'Ankhranim nicht unwichtig. Da Famerlor der sechste der sechs Großen Drachen ist, nimmt die Zahl *sechs* eine besondere Rolle ein. Diese Begebenheit zeigt sich vor allem in den Vorgaben, die die Anzahl der Mitglieder betreffen. Alle sechs Jahre werden 18 neue Mitglieder angeworben. Dies geschieht, indem ein erwachsenes Mitglied einen würdigen Knaben seiner Verwandtschaft auswählt und die Eltern bittet, ihn ausbilden zu dürfen, was eine große Ehre für die Familie ist. Dem Jungen (Frauen werden im Orden nicht geduldet) stehen daraufhin zwölf Jahre Ausbildung zuvor. Die ersten sechs davon bestehen aus körperlichen und geistigen Ertüchtigungen, wie dem Auswendiglernen alter Überlieferungen und dem waffenlosen Kampf des Drachenstils. Während dieser Zeit werden die Zöglinge streng bewacht und jegliches Abweichen von den Regeln wird hart bestraft. In der zweiten Hälfte erlernen die Schüler den Kampf mit Kunchomer und Partisane und ihnen werden größere Freiheiten gelassen. So ist es ihnen beispielsweise erlaubt, in kleinen Gruppen – und stets in Begleitung mindestens eines erwachsenen Ordensmitglieds – den Raschtulswall zu erkunden und einmal jährlich die Familie zu besuchen.

Zu den insgesamt 36 Schülern kommt die gleiche Anzahl an Lehrern, sodass jeder Schüler einen eigenen Tutor hat (der jedoch mitnichten ständig anwesend ist). Reisenden Mitgliedern ist der Aufenthalt auf der Burg jederzeit gestattet, aber aufgrund der Zahlenmystik gelten sie solange als Gäste, bis sie offiziell in den Stand des Lehrmeisters berufen werden (auch wenn sie schon Jahre zuvor gelehrt haben). Da beim Aufenthalt der Helden die Lage äußerst gespannt ist, sind fast alle Lehrer und einige Reisende Mitglieder auf der Burg – insgesamt immerhin, die Novizen mit eingerechnet – über 80 Kämpfer.

Grauer Kasten: (oder nur Kasten)

Tagesablauf

ca. 5. Morgenstund: Beim Sonnenaufgang wird der Gong zum Aufstehen geläutet

6. Morgenstund: Etwa eine Stunde später wird der Gong erneut geschlagen, diesmal zum Gottesdienst

7. Morgenstund: Nach dem Gottesdienst wird zusammen gespeist, den Helden wird die Ehre gewährt, auch weiterhin mit Kasim al'Kira am selben Tisch zu sitzen

8. bis 10. Morgenstund gemeinsame Ertüchtigung und waffenloser Kampf, wobei ältere Novizen teilweise als Lehrer für die jüngeren einspringen müssen, damit ihre Lehrfähigkeit geschult wird.

10. bis 12. Morgenstund: geistige Ertüchtigung der Novizen. Einige Lehrer nutzen die Zeit um einzeln oder gemeinsam zu üben.

12. Morgenstund: Mittag

1. bis 3. Mittagsstund: erneute Ertüchtigungen für die Novizen. Ältere werden im Kampf mit Waffen unterrichtet, während die jüngere Hälfte Wasser holen muss.

3. bis 5. Mittagsstund: Individueller Unterricht. Viele Lehrer sind anwesend, die auf spezielle Probleme der einzelnen Novizen eingehen können.

6. Mittagsstund: Abendessen

Schlafsäle

Jeder der sechs kargen Schlafsäle ist für sechs Novizen ausgerichtet. Außer eines Bettes für jeden von ihnen ist nur eine Truhe mit ihren wenigen persönlichen Gegenständen zu finden. Der einzige Schmuck in diesem Raum sind verblassende Schriftzeichen an den Wänden zum Kopfende der Betten. Hier werden die Namen von Ordensmitgliedern, die durch besondere Heldentaten in der Chronik des Ordens verewigt wurden, zu ihren ehemaligen Betten geschrieben. Selbstverständlich

gibt es „heldenhaftere Betten“ als andere, aber kein einziges wird von weniger als 4 Namen verziert. Aufgrund der *Heldenverehrung* (siehe Kasten) werden meist die Helden des eigenen Bettes für besonders wichtig erachtet.

Grauer Kasten

Heldenverehrung

Die Al'Ankhranim kennen keine Heiligen im strengen Sinne, aber der Respekt, den sie verstorbenen (oder auch verdienten lebenden) Recken entgegenbringen grenzt an Heiligsprechung. So kommt es, dass jede große Tat eines Ordensmitglieds in der jahrhundertealten Chronik des Ordens festgehalten wird. Die Novizen müssen während ihrer Ausbildung all diese Helden und ihre Taten auswendig lernen und das Wissen wird immer wieder geprüft, bis die jungen Ordensmitglieder die Chronik im Schlaf herunterbeten können.

Wohnräume:

Diese Räume werden die Helden wahrscheinlich nicht zu Gesicht bekommen. Hier sind jeweils zwei Lehrer in einem Raum untergebracht, sodass keiner der Anwesenden auf dem Kloster alleine schläft. Viele der Räume sind ebenso karg wie die Schlafsäle, aber manch weitgereister Ordensbruder hat Andenken aus fernen Ländern mitgebracht und in seinem Gemach ausgestellt.

Gästezimmer:

Die Gästezimmer sind genau so aufgebaut wie die Schlafsäle der Novizen, allerdings kann man keine Namen an den Wänden lesen. Einige der Gäste, die für längere Zeit auf dem Kloster wohnen, haben sich etwas wohnlicher eingerichtet. In einem solchen Raum werden auch die Helden untergebracht.

Brunnen:

Weshalb dieses fremdartige, sechseckige Bauwerk überhaupt in einem Kloster steht, das inmitten eines Vulkans erbaut wurde, ist fraglich. Fest steht, dass aus ihm kein Wasser geschöpft wurde, solange die Chronik existiert und niemand weiß, ob es jemals anders gewesen ist – oder welchem Zweck der Brunnen sonst gedient haben mag.

Waffenkammer

Hier werden Waffen und Rüstungen aufbewahrt. Insgesamt befinden sich hier je 72 Kunchomer, Partisanen und Ringelpanzer, damit im Notfall selbst die jüngeren Novizen mit Waffen ausgestattet werden können. Auch gibt es hier je 18 Bögen mit Köchern und Wurfspeere, die jedoch eher zur Jagd als zum Kampf benutzt werden, und je 18 Übungswaffen. Den Novizen ist es nicht gestattet, die Waffen nach den Übungen weiter zu benutzen oder gar mit in den Schlafsaal zu nehmen.

Küche und Vorratsräume:

Lage siehe Plan. Da es keinen funktionierenden Brunnen oder eine andere Wasserversorgung an diesem Ort gibt, wird täglich die Hälfte der Novizen unter Begleitung ausgeschickt, um frisches Wasser für alle zu holen.

Werkstatt:

In diesem Raum wurde ursprünglich alles hergestellt, was man auf dem Kloster benötigte. Heute ist lediglich die Schmiede und die Tischlerei regelmäßig in Betrieb, da man Kleidung und andere Gebrauchsgegenstände meist im Tal einkauft.

Tempel:

Der Tempel fasst mehr oder minder die gesamte 2. Etage des Obsidianturms. In der Mitte wächst

ein schwarzes Standbild Famerlors aus dem Boden, das den Drachen siegreich brüllend zeigt. Unter dem etwa zwei Schritt durchmessenden Löwenkopf befindet sich eine Nische, in der das Artefakt aufbewahrt wird (siehe Grauer Kasten). In den sechs Nischen befinden sich Statuen von großen Helden der Vergangenheit, wobei nur bei Torsam al'Kebîr nicht strittig ist, dass es sich um ihn handelt, denn von seinem Kampf gegen einen Kaiserdrachen, bei dem er seinen rechten Arm verlor, wird in der Chronik ausgiebig berichtet.

Grauer Kasten

Karmaenergie

In Gelehrtenkreisen (und damit sind Internetforen gemeint, denn die offizielle Seite hüllt sich hier in borongefälliges Schweigen) ist strittig, ob Famerlor fähig ist, seine Diener mit karmaler Kraft auszustatten. Der Magierphilosophie folgend ist es kein Problem, einem Hohen Drachen Alverans diese Macht zu zusprechen, schließlich können auch weniger Mächtige Wesen, die in der Sphäre der Sterblichen leben, durch Anbetung solcherart Kräfte erhalten. Göttergefälligeren Theorien besagen, dass Famerlors Kräfte von Rondra stammen, da der Drache ein Alveranier aus Ihrem Gefolge ist. Sollte ein Geweihter unter den Helden sein, der in dem Tempel betet, so werten Sie den Ort als einfach geweihten Boden der Rondra, was mit beiden Theorien vereinbar ist.

Grauer Kasten

Das Artefakt

Dieser Gegenstand und sein Äquivalent in der anderen Burg sind die Kernstücke des Abenteuers. Sie sind etwa drei Spann hohe und einen Schritt lange Statuen aus unbekanntem Material, die einem Drachen nachempfunden sind. Die Schuppen sind in einem dunklen Rot gehalten, das bei Flügeln und Klauen an schwarz grenzende Nuancen aufweist. Die Augen der „Objekte“ sind pechschwarz. Der kultische Zweck der Artefakte ist die Weihe neuer Ordensmitglieder. Hierfür vollführt der Anführer ein Ritual, bei dem er den neuen Diener preist und die Kräfte Famerlors auf diesen hinab ruft. Sodann erwacht das Artefakt und bewegt sich wie ein lebendiger Drache. In den schwarzen Augen lodert nun ein rotes Feuer, mit dem es den Bittsteller anfunkt und ihn prüft. Wenn der Novize bereit für die Weihe ist, legt der kleine Drache ein Ei und versetzt sich alsbald wieder in den starren Zustand, aus dem er just erwachte. Der Novize wird nun vom Anführer aufgefordert, die Hände zu einer Schale zu formen, in die er daraufhin das Ei legt. Nach einiger Zeit schlüpft ein winziger Drache mit einer Körpergröße von zwei Fingern und fliegt daraufhin zu der Stirn des Novizen. Dort setzt er sich nieder und verschmilzt mit dem neuen Ordensbruder, der fortan das Mal des aufsteigenden Drachen auf der Stirn trägt. Die Zeit, die der Novize ausharrt, variiert zwischen wenigen Minuten und einigen Stunden, wobei ein schnelles Schlüpfen als gutes Omen gesehen wird.

Bibliothek:

Dieser Name ist ein wenig hochtrabend für die wenigen Bücher, die man hier zu finden vermag. Neben einigen Werken über die Zwölfgötter und Passagen über Famerlor lassen sich lediglich Werke über den Raschtulswall und seine Bewohner, sowie einige Schriften über Drachen und den Kampf gegen sie finden, die meist von erfahrenen Ordensmitgliedern verfasst wurden. Das einzige bedeutende Werk ist die Chronik des Ordens, die ebenfalls hier aufbewahrt wird. In ihr ist die Geschichte des Ordens und jede Heldentat eines Mitglieds nachzulesen. Es ist ausschließlich dem Anführer des Ordens erlaubt, die Chronik fortzuführen und in der langen Geschichte des Ordens wurde noch nie gegen dieses Gebot verstoßen. Da Kasim al'Kira erblindet ist, bereitet es ihm große Schwierigkeiten, dieser Aufgabe weiterhin nachzukommen, jedoch würde er niemals die Vorschrift außer Acht lassen. Deshalb lässt er sich von Rachwan al'Ahjan beim Schreiben beobachten und gegebenenfalls (mit Worten) korrigieren, wann immer er es für nötig hält, etwas für die Nachwelt festzuhalten.

Speisesaal:

Der Speisesaal ist für 108 Menschen ausgelegt: es gibt sechs Tische, an denen je 18 Menschen Platz haben. Sowohl Tische als auch Bänke sind wie aus dem Stein gehauen und gehen übergangslos in den Boden über. Obwohl die Anzahl der Plätze eine strenge Sitzordnung nahelegen würde, ist es gestattet, dass Lehrer und Schüler gemeinsam speisen, wenn beispielsweise eine Lektion oder Geschichte beim Essen fortgeführt wird. Da die Novizen die Lehrer mit größtem Respekt behandeln, würden sie es jedoch nicht wagen, sich ungefragt zu einer Gruppe Erwachsener zu setzen. Eine Einladung in ihre Mitte zählt unter Novizen hingegen als große Ehre.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden die Festung betreten, fällt ihnen zunächst die bedrückende Dunkelheit auf, die vom schwarzen Gestein herrührt. Nach einer gelungenen Probe auf *Gesteinskunde* (für einen Druiden erleichtert um 5) kann es als Obsidian erkannt werden. Sie werden von Rachwan direkt zum Speisesaal geführt, da zu dieser Stunde das Frühstück eingenommen wird. Dort werden sie vor den blinden Meister Kasim al'Kira gebracht, der sie begrüßt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Man führt euch über einen sechseckigen Innenhof in einen geräumigen Raum, der unverkennbar ein Speisesaal ist. Hier sitzen sicherlich achtzig Männer und Knaben an langen Tafeln beisammen, erzählen, lauschen und essen. Bevor ihr den Raum betreten habt, war noch das Klirren von Geschirr zu hören gewesen, doch nun, da man Eurer ansichtig wird, verstummen die Geräusche rasch. Man starrt euch an. Rachwan führt euch zu dem Tisch in der Mitte des Raumes, der einzige Tisch, an dessen Kopfende jemand sitzt. Der etwa sechzig Götterläufe alte Mann ist gekleidet, wie auch die anderen Al'Ankhranim, abgesehen davon, dass er ein Stofftuch so um den Kopf gebunden hat, das es nur seine Augen frei lässt. Diese schauen euch allerdings nicht an, sondern starren ins Leere, als ob der Mann euren Schritten in der plötzlichen Stille lauscht.

„Kasim al'Kira, Großmeister der Al'Ankhranim vom Obsidianturm, Rachwan al'Ahjan begrüßt Euch demütig. Ich bringe Fremde, die dem Feind entkamen und Euch Neuigkeiten vermitteln wollen.“

Spezielle Informationen:

Rachwan lässt seinen Blick kurz über die Anwesenden streifen und [Anzahl der Helden +1] Novizen und jüngere Mitglieder stehen auf, um Platz für die Neuankömmlinge zu machen. Die Helden werden gebeten, sich zu setzen und mit dem Meister zu speisen – vorausgesetzt sie begrüßen Kasim angemessen. Die Neuigkeiten sollen allerdings nicht jetzt, sondern in Ruhe besprochen werden, weshalb Kasim sich während des Essens nach den Helden und deren bisherigen Taten erkundigt. Danach werden sie von einem Novizen zu einem Gästezimmer geleitet, der auch bereit ist, ihnen Wasser, neue Kleidung oder Ähnliches zu bringen. Die Helden erwachen aufgrund der Strapazen erst am nächsten Morgen (Regeneration verdoppelt), dann empfängt Kasim die Gruppe nach dem Gottesdienst auf einer der Terrassen, mit dem Rücken zum Abgrund auf dem Boden sitzend. Das Gespräch dient dazu, Klarheit zu schaffen – sowohl auf der Seite der Helden, als auch auf auf Kasims. Folgende Fragen wird Kasim stellen:

Was wisst Ihr über die, die Euch gefangen nahmen?

Welchem Zweck diente die Gefangennahme?

Wer ist der „Sahib“?

Wie seid ihr entkommen?

Weshalb hat der Ferkina Euch geholfen?

Fragen, die die Helden stellen könnten:

Was hat es mit diesem Orden auf sich?

Wir dienen dem Gottdrachen Famerlor und bekämpfen Seine Feinde.

Gehören die Orden zusammen?

Ja, aber unsere Glaubensbrüder scheinen das vergessen zu haben.

Wie steht ihr zu Ferkinas?

In der Vergangenheit haben wir sie gemieden und es gab keine Probleme. In jüngster Zeit bereiten sie uns einige Probleme und man muss vor ihnen auf der Hut sein.

Wenn niemand mehr etwas zu fragen hat, bittet Kasim die Helden, ihm noch einen Tag Zeit zu geben, um zu überlegen, was nun geschehen soll. Er betont, dass die Helden Gäste auf dieser Burg sind und sich frei bewegen dürfen. Einer der Novizen wird ihnen zur Seite gestellt, um sich um ihre Bedürfnisse zu kümmern. Es ist ihnen sogar erlaubt, an den Waffenübungen teilzunehmen (was von einigen Lehrern ungern gesehen wird). Wenn ihnen noch etwas auf dem Herzen liegt, sollen sie es Kasim nur wissen lassen.

Meisterinformationen:

Kasim al'Kira hat seinen Plan längst gefasst: Er glaubt nicht, dass die Kämpfer die Burg gegen eine Übermacht verteidigen können. Deshalb wird er die Helden ausschicken, um den Fluch zu brechen, der auf dem Artefakt liegt, um doch den Feind besiegen zu können. Aus diesem Grund versucht er sich auch möglichst freundlich den Helden gegenüber zu zeigen.

Die Nachricht

Spezielle Informationen:

Was die Helden an diesem Tag unternehmen, ist ihnen freigestellt, zu den Aufgaben der Al'Ankhranim siehe Grauer Kasten *Tagesablauf*, an denen die Helden teilnehmen dürfen. Am nächsten Tag trifft während der Morgenübungen ein aufgebrachter Kundschafter ein, der nach Kasim fragt und diesen sofort im Allerheiligsten aufsucht. Etwa fünf Minuten später werden Rachwan und die Helden zu dem Großmeister gerufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr tretet zu dem Großmeister, der vor der Drachenstatue sitzt. Eine einladende Geste lässt euch platz nehmen. Seine blinden Augen starren ins Leere, als er mit euch spricht. „Ich habe schlechte Nachrichten für uns. Rachwan, meine Befürchtungen haben sich bestätigt, ich bitte dich, kümmere dich um die Wehrhaftigkeit der Burg. Ich habe dich alles gelehrt, was ich weiß, sei meine Augen, meine Zunge und wenn Famerlor es so will, mein Nachfolger. Du hast meinen Segen.“ Der Angesprochene steht auf und verlässt nach einer Verbeugung den Raum. „Nun zu euch. Ich denke, ich bin euch Erklärungen schuldig.“ Der Mann deutet auf die etwa drei Spann hohe Drachenstatue. „Mit diesem Artefakt weihen wir unsere Krieger. Ist ein Novize bereit, ein Mann zu werden, erwacht der Drache zum Leben und segnet uns mit Famerlors Macht. Wir alle tragen das Mal des Hohen Drachen auf der Stirn. Dieses hier,“ er zieht seinen Turban ein Stück nach oben und enthüllt das Mal der Kämpfer des Obsidianturms, „steht für die Geschicklichkeit des Gottdrachen, während dieses Mal,“ nun knöpft er sein Gewand auf und deutet auf seine linke Brust, auf der das gleiche Zeichen spiegelverkehrt ist, „den Mut des Löwenhäuptigen verkörpert. Ich glaube, dass der unbekannte Feind es geschafft hat, das Artefakt zu beherrschen und dadurch alle Al'Ankhranim, die durch es geweiht wurden, ebenfalls unter einem Bann stehen. Auch ich spüre, wie eine fremde Kraft nach meinem Willen zu greifen trachtet, doch schützt Famerlors Macht meinen freien Willen.“

Spezielle Informationen:

Der Auftrag der Helden ist es, durch einen geheimen Gang in die andere Ordensburg der Al'Ankhranim einzudringen und dort das verzauberte Artefakt zu reinigen, notfalls gar zu zerstören. Der Zugang zu der Burg befindet sich unter einem Wasserfall. Man muss sich von den Wassermassen tief genug nach unten treiben lassen, um schließlich durch eine Strömung in den Berg gebracht zu werden. Die Burg wiederum befindet sich in nordöstlicher Richtung in etwa zwei Tagesmärschen Entfernung. An Verpflegung und Ausrüstung dürfen die Helden ansonsten mitnehmen, was ihr Herz begehrt (bzw. was es im Obsidianturm zu holen gibt).

Kasim bietet jedem der Gruppe 50 Dukaten im Voraus, sowie weitere 10 pro Kopf, wenn die Helden Erfolg haben sollten. Versucht ein Held zu feilschen und behält wenigstens 5 TaP* übrig, kann er 5D pro Person mehr ausschlagen. Zusätzlich bietet Kasim jedem Helden einen Tiegel mit Waffengift an, das bei Nahkampfwaffen für 1, bei Fernwaffen für 2 Anwendungen hält. Es handelt sich um ein Gift der Stufe 5, das das Opfer für eine Kampfrunde krampfen lässt, während derer es 2W/1W SP(A) bekommt. Danach sind AT, PA, GE, KO und KK des Opfers für 1 SR/20 KR um je 2/1 Punkt(e) reduziert.

Auf Aves Spuren

Spezielle Informationen:

Die Helden werden schließlich von einem Ordensmitglied namens Bridan aufgesucht, der sie aus dem Vulkan, auf einen kleinen Berg führen wird. Haben sie nicht selbst daran gedacht, wird er sie darauf hinweisen, dass eine gewisse Ausrüstung (Seile, Kletter- und Wurfhaken, Fackeln) im Gebirge durchaus von Nutzen sein können. Wenn man schließlich bereit ist, tritt Kasim noch einmal an die Helden heran, dankt ihnen herzlich und segnet sie. Danach brechen sie mit Bridan zusammen auf und erklimmen den Berg, was zwar anstrengend, aber nicht schwierig ist.

Meisterinformationen:

Kasims Segnung ist in der Tat eine göttliche Liturgie und dem *Glückssegen* nicht unähnlich: Sollte einer der Helden in den nächsten sechs Tagen in eine bedrohliche Situation kommen, wird der Segen ihn vor Schlimmerem bewahren. So kann ein Held beispielsweise eine misslungene Probe wiederholen, der Schlag eines Gegners verfehlt ihn oder ein Tier wendet sich ohne ersichtlichen Grund von dem Helden ab und trollt sich. Der Segen wirkt allerdings nur ein einziges Mal bei jedem Helden.

Um während der folgenden Reise die Weite des Raschtulswalls angemessen darzustellen, sei auf das Lied *Recovery* aus dem Conan Soundtrack hingewiesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht auf einem Berg, gewärmt von Praios' goldenem Wagen, und könnt erneut die Weite ausmachen, die den Raschtulswall so atemberaubend macht. Hinter euch ist das gähnende Loch zu sehen, an dessen Grund ihr den Obsidianturm ausmachen könnt. Vor euch ist ein Kamm meilenweit zu überblicken. In weiter Ferne seht ihr einen anderen Berg von etwa gleicher Höhe hinauf ragen, der ebenfalls aus grauem Marmor besteht. Bridan deutet dort hin und spricht: „Das ist Euer Ziel. Allerdings ist das,“ er zeigt auf den Gebirgskamm, der eine direkte Verbindung zwischen den beiden Bergen darstellt, „nicht Euer Weg. Die Feinde werden auf ihm wandeln und Ihr wärt verloren, würdet Ihr in ihre Klauen geraten.“ Dann zeigt der Krieger auf einen Pfad, der sich am Kamm hinunter schlängelt, die Wolkendecke durchbricht und außer Sicht verschwindet. „Dieser Weg wird von Ferkinas gemieden. Das macht ihn allerdings nicht ungefährlich. Verlasst den Weg nicht, wenn ihr durch die Wolken tretet, sonst werdet ihr ihn nicht wiederfinden. Möge Euer Mut Euch nicht verlassen. Famerlor mit Euch.“

Spezielle Informationen:

Bridan verlässt daraufhin die Gruppe, die sich wohl an den Abstieg machen wird. Dieser ist teilweise sehr steil, weshalb die Helden Proben auf *Klettern* ablegen müssen, die um 3 Punkte erschwert sind. Wenn sie sich dabei gegenseitig sichern, sollte der Abstieg kein Problem darstellen – wenn nicht bedeutet ein Misslingen einen Sturz und 2WSP. Die Helden befinden sich nun auf einem Weg, der etwa drei Schritt in der Breite misst. Linker Hand bilden schroffe Felsformationen den Gebirgskamm, während rechter Hand manchmal ebenfalls Felsen sind, manchmal aber auch ein steiler Abgrund, sodass die Helden gut daran tun, sich an diesen Stellen an der linken Wand entlang zu tasten. Charaktere mit *Höhen-* oder *Raumangst* müssen an diesen Stellen hin und wieder *Mut*-Proben ablegen, bei deren Misslingen sie die Gruppe einige Minuten aufhalten.

Zu einer Rast lädt zur frühen Abendstund eine natürlich gewachsene Terrasse ein, von der aus man auf das Wolkenmeer in einigen hundert Schritt Tiefe gucken kann. Gelingt den Helden eine Probe auf *Sinnenschärfe*, sehen sie eine grün-gelbe Flechte, die sie als Talaschin erkennen, wenn sie eine Probe +5 auf *Pflanzenkunde* bestehen (siehe ZBA S. 268). Mit diesem Gewächs kann man seinen Körpergeruch überdecken, sodass selbst Spürhunde die Witterung verlieren.

Nach weiteren zwei Stunden Weg erreichen die Helden erneut die Wolken. Diesmal ist es ein bedrückenderes Gefühl, durch sie zu gehen, denn sie sind feucht und grau, als wenn ein Unwetter bevorsteht. Die Helden tun gut daran, sich gegenseitig zu sichern und von der steilen Klippe rechterhand fernzuhalten. Auch hier müssen Helden mit *Höhen-*, oder *Raumangst* mit ihrer Angst kämpfen, sodass Gefährten mittels *Heilkunde Seele* (alternativ *Überzeugen* oder Charisma) beschwichtigend auf sie einreden sollten.

Wenn die Helden schließlich wieder ins Freie treten, ist nichts mehr von dem Sonnenschein zu sehen, der sie noch vor einigen Minuten gewärmt hat. Die Wolken sind grau und bedrohlich, die Luft schwül und stickig und selbst ein Laie kann erkennen, dass es heute noch ein Unwetter geben wird (*Wettervorhersage*-Probe -7). Zwar finden sie innerhalb der nächsten Stunde eine Höhle, deren Boden auch von bequemen Moosflechten bedeckt sind, allerdings sind die blauen und roten Gewächse, die um die Vorherrschaft in der Höhle streiten, alles andere als angenehme Lagerstätten. Es handelt sich um Feuer- und Efferdmoos (siehe **ZBA** S. 236f.), die ätzendes Sekret absondern, wenn man die Flechten zerstört (gelingt einem Helden eine *Pflanzenkunde*-Probe +5, weiß er um die ätzende Wirkung). Setzt ein Held sich auf eine der Flechten, so erhält er 2WSP (1SP pro 5 KR), die jedoch durch den Saft des jeweils anderen Moores verhindert werden können (was eine *Pflanzenkunde*-Probe +7 verrät). Auf der weiteren Reise, ziehen sich die Wolken immer dichter zusammen. Schließlich bricht das Unwetter los.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dicke Tropfen prasseln auf euch hinab. Seltsamerweise stört euch der Regen nicht, vielmehr spürt ihr eine gewisse Erleichterung, als das Unwetter beginnt. Die Schwüle des Tages verfliegt allmählich und das Atmen fällt euch leichter. Eure erhitzten Gemüter werden gekühlt und die Nässe bietet eine angenehme Abwechslung. Aber genau an dem Punkt, als ihr zu dem Entschluss kommt, dass der Regen langsam abklingen könnte, schlägt ein Blitz in etwa dreihundert Schritt Entfernung vor euch ein. Donnergrollen dringt euch einen Herzschlag später durch Mark und Bein und scheint den Regen anzuspornen. Hier ist kein Ort, an dem ihr verweilen solltet.

Spezielle Informationen:

Machen Sie den Helden klar, dass es für sie lebensgefährlich ist, sich bei diesem Unwetter im Freien aufzuhalten. Blitze schlagen in bedrohlicher Nähe ein, sodass Gesteinssplitter die Helden verletzen (1W 3SP); lauter Donner, den ein Gläubiger unverkennbar als das Brüllen der göttlichen Leuin identifiziert, betäubt ihre Ohren (nach einer Misslungenen KO-Probe den Nachteil *Schwerhörig* für 1 Stunde pro Punkt, den die Probe fehlschlägt; bei einer 20 gar für 1W6 Tage).

Schließlich erreichen die Helden eine etwa 5 Schritt durchmessende Höhle, in der sie Unterschlupf finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade habt ihr euch eurer nassen Sachen entledigt und schaut aus der Höhle, da schlägt ein Blitz direkt vor dem Eingang ein. Für einen Moment bleibt das Bild vor euren Augen und euch ist, als rasten zwei Punkte den Blitz herab. Ihr blinzelt, um das helle Licht vor euren Augen zu vertreiben und als ihr wieder sehen könnt, erschreckt ihr heftig. Vor euch stehen zwei Wesen, die ihr noch nie zuvor gesehen habt. Sie gleichen Echsen, die auf den Hinterbeinen laufen mit einer Körpergröße von etwa zwei Spann, aber gänzlich weißer Schuppenfarbe. Selbst die Augen weisen keine Pupillen auf, sondern sind makellos weiß. Furchtlos treten sie vor euch und schauen euch an.

Meisterinformationen:

Bei den Wesen handelt es sich um Shir'Azzan (Singular: Shir'Azz), verzauberte Wesen einer anderen Globule. Während eines Gewitters ist der Weg zwischen den Welten betretbar, weshalb die Wesen ausgeschickt werden, um Fremde für das Königreich ihrer Herrscherin anzuwerben, die in der Unendlichkeit ihres Daseins bisweilen von Langeweile geplagt wird. Im folgenden Gespräch wissen die Helden, was die Feenwesen sagen, ohne wirklich Worte zu hören. Die verschiedenen Begriffe schwingen gleichzeitig mit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Fremde/Freunde,“ schallt es. Ihr wisst nicht, ob in euren Köpfen oder ob sie mit euch reden, „wir begrüßen/warnen Euch. Euch wird die Ehre/Freude zuteil, uns zu unserer Herrin begleiten zu dürfen /müssen, um Ihr in Ewigkeit zu gefallen. Steigt auf, solange das Portal/der Weg geöffnet/möglich ist.“

Spezielle Informationen:

Während die Wesen reden, merken die Helden, wie sie und ihre Ausrüstung langsam schrumpfen, bis sie etwa ein Fünftel ihrer Größe erreicht haben. Die Wesen müssten die Recken nun um etwa einen Kopf überragen, was sie durchaus gefährlich erscheinen lässt. Sie fordern die Helden auf, auf ihren Rücken zu springen, um in Unendlichkeit zu dienen. Wenn die Helden das Angebot annehmen, reiten sie auf einer weißen Echse einen Blitz hinauf und finden sich in einer weißen Welt wieder, der jegliche Farbe entzogen wurde. Nur die Königin, eine bezaubernd schöne, menschenähnliche Frau mit geschuppter Haut strahlt in allen Farben des Tsabogens. Die Helden haben die Ehre, die Dame einige Jahrzehnte lang zu unterhalten, während sie selbst ihre Farbe verlieren und schließlich in Shir'Azzan verwandelt werden, um als willenlose Diener Fremdlinge in das Reich zu lotsen. Die Helden sollten das Angebot ablehnen. Die Shir'Azzan verstehen das zwar nur zu gut (was auch der Grund dafür war, weshalb sie sich teils negativ ausgedrückt haben), werden aber durch ihre Natur dazu gezwungen, zu versuchen, die Helden mit Gewalt zu entführen. Sie versuchen die Helden erst kampfunfähig zu machen und dann zu verschleppen. Der Einfachheit halber werden nun die Werte angegeben, als seien die Wesen menschengroß und nicht andersherum, da Helden und Wunden nach dem Kampf wieder auf Normalgröße wachsen.

Shir'Azzan

INI: 11+W6	PA: 8	LeP: 45*	RS: 3	KO: 15	GS: 11	AuP: 25	MR: 10	GW: 11
Gebiss:	DK: HN	AT: 12**	TP: 1W+5					
Schwanz:	DK: HN	AT: 8**	TP: 1W+3					

Besondere Kampfregeln: Anspringen, Gezielter Angriff (Beißen/Verbeißen), Umreißen (Schwanz

* Fällt die Lebensenergie unter ein Drittel, wendet sich das Wesen zur Flucht.

** Die Shir'Azzan können in einer Kampfrunde mit Gebiss und Schwanz zwei verschiedene Gegner angreifen. Dem Biss kann man nur durch Ausweichen, Gegenhalten oder Schildparade entgehen, den Schwanzschlag auch normal parieren.

Besonderheiten: Sollte es den Helden gelingen einen oder gar beide Shir'Azzan zu töten, befreien sie damit die Seelen aus ihren Körpern und der Beherrschung. Zum Dank werden sie in Zukunft einmal als eine Art Schutzgeist über den Helden wachen, aber nur bei wirklich lebensbedrohlichen Situationen eingreift.

Spezielle Informationen:

Sind die Gegner (in die Flucht) geschlagen, wachsen die Helden wieder auf ihre normale Körpergröße. Das Gewitter klingt langsam ab, aber der Regen prasselt weiter unbeirrt hernieder. Nach etwa einer Stunde kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch immer geht der Regen nieder, doch nur in weiter Ferne sind hin und wieder Blitze zu sehen. Mit einem Mal schiebt sich eine Gestalt in den Eingang und für einen Moment seid ihr in Alarmbereitschaft. Dann erkennt ihr Dschafur iban Burshuk, durchgeweicht bis auf die Knochen mit einem unzufriedenen Gesichtsausdruck. „Mein Volk nennt diesen Weg den 'Pfad des Donners' und meidet ihn ob seiner Gefahren. Ihr hingegen beschreitet ihn fröhlich während eines Gewitters – Ihr seid ein seltsamer Menschenschlag!“ Dann lächelt der Mann und tritt zu euch.

Spezielle Informationen:

Der Druide ist den Helden gefolgt und hat sich während des Gewitters in einer Felsspalte versteckt, bis die Gefahr vorüber war. Er fragt die Helden nach ihren Plänen und bietet an, sie zu begleiten. Schließlich ist es auch in seinem Sinne, dass ein Konflikt möglichst ohne Blutvergießen beigelegt wird. Wird er auf die Shir'Azzan angesprochen, kann er nur Legenden von ihnen berichten, er selbst hat sie nie zu Gesicht bekommen und hat sich das Verschwinden der Menschen an diesem Ort mit Blitzschlägen erklärt. Die Nacht verläuft ereignislos.

Am nächsten Morgen geht die Reise weiter. Einige Wolkenfetzen hängen in der Luft, aber die Praiosscheibe erreicht die Helden mit großer Kraft, sodass die noch immer klamme Kleidung in kurzer Zeit getrocknet ist. Sollten die Helden noch immer Verletzungen aufweisen, bietet Dschafur an, die Augen nach Heilkräutern offen zu halten, wobei ein interessierter Held ihn auch unterstützen darf. Er selbst findet 4 Portionen Wirselskraut und durch seine Hilfestellung ist die Probe auf das Metatalent *Kräuter Suchen* (siehe MFF S. 27) nur um 3 Punkte erschwert. Für jeden TaP* erhält der Held eine Anwendung des Wirselskrauts (siehe ZBA S. 273f.).

Zur Dämmerung sehen die Helden das Ende ihres Weges. Ein riesiger Wasserfall stürzt etwa einhundert Schritt in die Tiefe, wo er ein Becken gebildet hat, aus dem wiederum ein Fluss weiter durch das Gebirge fließt. Um das Becken zu erreichen, können die Helden sich entweder abseilen und gegenseitig sichern, wofür 5 Proben auf *Klettern* +2 nötig sind, bei deren Misslingen der Held sich leichte Schrammen zuzieht (1W3 SP), die Probe aber nicht wiederholen muss; die Helden können sich abseilen, was etwas leichter von der Hand geht (Proben nicht erschwert), was allerdings bedeutet, dass ein Held stets damit beschäftigt ist, die Seile zu lösen und sich selbst nicht sichern kann; oder die Helden können kleine Umwege in Kauf nehmen, dann allerdings einen Weg beschreiten, den man ohne Seile bewältigen kann (3 Proben auf *Körperbeherrschung* + 2, 2 Proben + 4, bei deren Misslingen 1W3SP fällig sind, bei einem Patzer sogar 2WSP). Selbstverständlich können die Helden auch unterschiedliche Wege gehen. Je weiter sie nach unten steigen, desto mehr werden sie von dem feinen Spritzwasser eingehüllt, das beständig von den großen Wassermassen geweht wird.

Grauer Kasten

Der Gebirgsbock

Während des Abstiegs verärgert einer der Helden (vorzugsweise ein *Pechmagnet* einen Gebirgsbock, der daraufhin versucht, den Eindringling aus seinem Territorium zu vertreiben. Der Bock verfolgt den Helden nicht und flieht selbst, wenn er eine Wunde erhalten oder die Hälfte seiner LeP verloren hat.

Werte: AT/PA: 10/2 TP: 1W+2* RS: 2 KO: 10 LE: 38

*Bei einem Treffer muss der Held eine KK-Probe + die erlittenen TP ablegen, bei deren Misslingen er *niedergeworfen* wird. Misslingt die Probe gar um 5 oder mehr Punkte, wurde der Held von dem Vorsprung gestoßen und erhält 3W-3SP, die er durch die TaP* einer *Körperbeherrschungssprobe* +3 reduzieren kann.

Der Abstieg wird sicherlich 2 Stunden in Anspruch nehmen und die Helden mit 5 Punkten Erschöpfung belasten, weshalb eine Pause angebracht scheint. Dschafur schlägt vor, den Abend in einer Höhle ausklingen zu lassen, die er daraufhin sucht. Die Nachtruhe wird nur durch das laute Tosen des Wasserfalls gestört. Helden, denen eine Probe auf *Wildnisleben* misslingt haben eine um 1 reduzierte Regeneration.

Am nächsten Morgen bietet Dschafur an, Wasserelementare zu rufen, die er bittet, die Ausrüstung der Helden trocken durch das Wasser zu befördern und die Helden beim Schwimmen zu unterstützen. Zu diesem Zweck sollten die Helden all die Ausrüstung, die transportiert werden soll, auf einen Haufen legen und sich bereit für den buchstäblichen Sprung ins kalte Wasser machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nackt steht der Druide vor euch, bespritzt seinen Körper mit Wasser und wäscht den Dreck der Reise fort. Dann nimmt er einen Dolch aus schwarzem Gestein und kniet sich vor das Becken, in das die Wassermassen fallen. Die feinen Tropfen, die unaufhörlich auf euch hinab regnen, verdichten sich vor ihm. Faustgroße Tropfen wandern über seinen Leib, fallen aus seinen zerzausten Haaren und sammeln sich in zwei Pfützen vor ihm. Aus diesen wachsen schließlich Kugeln von etwa einem halben Schritt Durchmesser, auf denen so etwas wie ein Gesicht zu sehen ist. Der Druide erhebt sich. „Geister des Wassers, ich bitte euch, meinen Gefährten und mir zur Seite zu stehen. Du, bring unsere Ausrüstung trocken an einen ebenfalls trockenen Ort in der Höhle hinter dem Wasserfall und du, unterstütze uns beim Schwimmen, auf dass wir nicht ertrinken und sicher in der Höhle ankommen.“ Einer der übergroßen Tropfen fließt in den See, während der andere in Form einer Welle die Ausrüstung ins Wasser spült.

Spezielle Informationen:

Der Elementargeist unterstützt die Helden beim *Schwimmen*, sodass ihr Wert um 5 Punkte erhöht ist. Sie müssen nun in den Wasserfall schwimmen, damit sie von den Wassermassen ergriffen werden. Dazu ist eine Probe + 2 fällig. Um in den Wassermassen zu bleiben, während diese nach unten gedrückt werden, ist eine Probe +3 und um in den Sog einzutauchen eine +4 fällig. Wenn eine Probe nicht geschafft wurde, kann sie wiederholt werden. Jeder Versuch kostet den Helden jedoch 1WAuP. Besitzt ein Held keine AuP mehr, sinken die LeP anstelle der AuP. Sollte ein Held dem Ertrinken nahe sein, bring der Geist ihn die letzten Schritt in die Höhle.

Der Weg durch den Berg

Grauer Kasten:

Das Spiel mit der Meisterperson

Da Dschafur die Helden begleitet, haben Sie die Möglichkeit, direkten Kontakt mit den Helden aufzunehmen. Der Druide ist zwar nicht dafür da, die kommenden Rätsel für die Helden zu lösen, aber durch ihn können Sie Tipps einstreuen, die die Helden auf die rechte Fährte lockt, wenn sie nicht mehr weiter wissen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden in der Höhle auftauchen, finden sie ihre Ausrüstung in einer Pfütze liegen, die sich dann bewegt, über die Helden streift und sowohl Menschen als auch Ausrüstung trocken zurück lässt. Die Decke ist in einen bläulichen Schimmer getaucht, der von der Pilzflechte an der Höhlendecke ausgeht. Sobald einer der Helden eine Fackel entzündet, wird er von einer Gruftassel (siehe **ZBA S.71**) angegriffen, die diese Höhle seit einigen Monden bewohnt.

Gruftassel

INI: 10 PA: 6 LeP: 30 RS: 4 KO: 15

Zangen: DK: H AT: 11 TP: 1W+3

GS: 4 AuP: 30 MR: 13/12 GW: 7

Durchsuchen die Helden nach dem Kampf den Raum, fällt ihnen an der Nordwand des Raumes (Zu Abmessungen der Höhle siehe Skizze) ein ur-tulamidscher Schriftzug auf, unter dem sich drei menschliche Handabdrücke, sowie ein Hebel befinden. Abgesehen davon ist nichts Interessantes in der Höhle zu finden. Notfalls kann Dschafur die Schrift entziffern:

Gegrüßt sei der fremde Freund, der nicht grundlos diesen Ort aufsucht.

Gewarnt sei der freundliche Fremde, den der Zufall schickt.

Verflucht sei der willenlose Diener, der dem Goldenen Drachen huldigt.

Drei Wege liegen vor Euch, jeder erleuchtet von einem Feuer.

Drei Feuer liegen vor Euch, jedes entzündet von Eurer Hand.

Drei Hände liegen vor Euch, jede erleuchtet einen Weg.

Wird Einlass erbeten, spuckt auf den Weg der linken Hand.

Wird am Leben gehangen, meidet den Weg, den die rechte Hand Euch weist.

Wird der 6. gesucht, folgt dem Weg der mittleren Hand.

Kennt Euren Weg, bevor ihr das Portal mit dem Hebel öffnet.

Wenn es sich öffnet, gibt es drei Wege frei, dann schließt es für sechs Tage.

Ist es geschlossen, ist nur der Weg der mittleren Hand frei vom Tod.

Meisterinformationen:

Betätigt man den Hebel, schiebt sich ein Teil der Wand zur Seite und enthüllt einen Weg, der in einen kleinen Raum mündet, aus dem drei Wege führen. Vor jedem dieser Wege steht ein Feuerbecken, welches für etwa eine Spielrunde entzündet wird, wenn man seine Hand in die Aussparung legt. Dabei färbt sich die Aussparung rot und wird warm. Es kann immer nur ein Becken gleichzeitig brennen. Die Aufgabe der Helden ist es nun, herauszufinden, welches der Becken durch welche Aussparung betätigt wird.

Lösung: Man lässt eines der Becken eine Zeitlang brennen, entzündet dann ein anderes und geht in den Raum. Ein Becken ist kalt, eins warm und eins brennt. Die mittlere Hand gehört zum linken Weg (der zu gehen ist), die Rechte zum Mittleren (der zu meiden ist) und die Linke zum Rechten (auf den man spucken muss, bevor man den Mittleren betritt). Sollten die Helden partout einen falschen Weg gehen wollen oder sich nicht an die Vorschriften halten, schnellen Klingen aus den Wänden, die ihn vierteilen.

Spezielle Informationen:

Der Gang ist 2,5 Schritt hoch, 1,5 Schritt breit und perfekt verarbeitet: er weist weder Fugen noch Kanten auf. Die Helden erreichen schließlich eine Wendeltreppe, die etwa 50 Schritt in die Höhe führt. Oben angekommen stehen die Helden vor einer massiven Felswand, auf der ein weiterer Schriftzug zu finden ist:

Blindes Vertrauen ist der Weg zum Glauben.

Die Wand ist massiv, nicht durch Magie oder Kraft zu durchblicken oder zerstören. Schließt oder verbindet sich ein Held die Augen, kann er durch die Wand gehen, als sei sie nicht da. Dann wird sein Mut auf die Probe gestellt: Er hört Wesen auf fremden Sprachen reden, spürt fauligen Atem im Gesicht und merkt, wie etwas kurz sein Bein festhält. Er hört ein gackerndes Kichern, schmeckt Blut auf seinen Lippen und spürt schließlich einen Stich in der Brust, der ihm die Luft raubt, bis er das Bewusstsein verliert. Verlangen Sie Proben +1, +3 und +5 auf *Selbstbeherrschung*, damit der Held seinem inneren Trieb nicht nachgeht. Öffnet er die Augen unterwegs, starrt er wieder auf die Wand (seine Gefährten sehen, wie er aus dem Stein gepresst wird) und muss den Weg erneut beschreiten.

Nachdem alle Helden die Prüfung bestanden haben, erwachen sie hungrig und durstig in einem quadratischen Raum (Abmessungen siehe Skizze) und haben jegliches Zeitgefühl verloren. An der Ostseite befindet sich eine drei Schritt breite und (augenscheinlich) endlos tiefe Schlucht. Auf der anderen Seite der Schlucht befinden sich 3 Gänge, in denen ein rotes (links), ein blaues (mittig) und ein goldenes (rechts) Feuer brennen, die auch den Raum erleuchten. In den Boden vor der Schlucht sind Schriftzeichen eingelassen.

Den 6. Drachen habt im Herzen, doch Sein Feuer wird Euch schmerzen.

Der 10. Drache ist zu meiden, in Seinem Feuer werdet leiden.

Des 13. Drachen Weitsicht bringt Euch zu dem Ort, der Euch bestimmt.

Für die Helden gilt es herausfinden, welche Drachen gemeint sind und welche Farbe mit ihnen assoziiert wird. Lassen Sie jeden Helden eine Probe auf *Götter/Kulte* oder *Sagen/Legenden* ablegen und addieren Sie die TaP*, gemeinsam kommen die Helden zu folgendem Wissen:

3 TaP*: Es gibt 6 Hohe Drachen, die nach Alveran zogen und 6 Alte Drachen, die auf Dere blieben.

6 TaP*: Famerlor und Pyrdacor kämpften in zwei Drachenkriegen um den Platz in Alveran

9 TaP*: Famerlor gewann, weshalb er an Macht der 6. und Pyrdacor der 7. Drache war

12 TaP*: Pyrdacor wird in den Sagen als goldener Drache beschrieben

15 TaP*: Famerlor wird auch „Der Rote“ genannt

18 TaP*: Die Farbe Blau wird mit Teclador, dem Vorausschauenden assoziiert

21 TaP*: Teclador ist der 10. der Drachen

Lösung: Für die Al'Ankhranim ist die Zahl 6 heilig, wie man am Aufbau des Obsidianturms bemerkt. In ihrem Zahlensystem wird immer nur bis 6 gezählt, bevor man eine neue Zahl davor schreibt. Eine 14 wird also als „20“, eine 26 als „35“ dargestellt. Der „10.“ Drache ist also der 7., Pyrdacor, und der „13.“ der 10., Teclador. Die Helden müssen also in das blaue Feuer springen.

Sowohl im roten, als auch im goldenen Feuer erhalten die Helden 2W+4SP/KR und sind nicht in der Lage, sich zu bewegen. Das blaue Feuer hingegen ist nur eine Illusion, die den Helden nicht schadet.

Der Diener des Drachen

Spezielle Informationen:

Der Gang, dem Die Helden Folgen, endet vor einer Wand, in der kleine Löcher sind, durch welche man in das Allerheiligste des Klosters guckt. Durch die Betätigung eines Hebels, der an der Wand angebracht ist, lässt sich diese verschieben, sodass ein Eingang ins Allerheiligste entsteht. Werfen die Helden einen Blick in den Raum, sehen sie zum ersten Mal den „Sahib“, der hinter allem steckt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schaut in einen sechseckigen Raum, der dem Tempel des Obsidianturms gleicht. In der Mitte steht ein Standbild Famerlors, das aus dem Boden zu wachsen scheint, daneben die Statue eines kleinen, rot-schwarzen Drachen. Seltsam ist, dass der Boden des Raums mit Gold- und Schmuckstücken übersät ist. Auch sollte euch verwundern, dass sich eine zweite Statue eines kleinen Drachen in diesem Raum befindet, die der anderen komplett gleicht. Noch mehr solltet ihr euch darüber wundern, dass sie in Ketten gelegt ist. Doch eure Aufmerksamkeit wird zu dem Wesen gezogen, das vor dieser Statue sitzt: ein leibhafter, ausgewachsener Drache. Fünf Schritt misst die Kreatur von den kräftigen Beinen bis zu dem Maul, mit dem es einen Menschen am Stück verschlingen könnte. Ebenso lang ist der muskulöse Schwanz, der unruhig hin- und her peitscht. Schwarz wie Obsidian und sicherlich ebenso hart ist das Schuppenkleid, dolchlang die Zähne im monströsen Maul.

Der Drache fixiert die in Ketten gelegte Statue und ihr spürt Anspannung und Aufregung in der Luft liegen. Plötzlich funkelt ein rotes Feuer in den schwarzen Augen der Statue und der kleine Drache erwacht zum Leben. Ketten rasseln, als das Wesen versucht, sich zu bewegen. Es faucht giftig und schnappt nach dem großen Drachen, wird jedoch von den Fesseln gehalten. Freude und ein Gefühl von Macht durchströmen euch, als der große Drache die Statue mit einer seiner mächtigen Klauen zu Boden drückt und mit einer Krallen anfängt ein Zeichen in die Brust des Wesens zu ritzen, das sich kreischend windet, aber der Kraft des Peinigers nichts entgegenzusetzen hat.

Unvermittelt klopft es an der Tür. Ihr seid erzürnt über diese Störung. Für einen kurzen Moment seht ihr, wie ihr einen Menschen verschlingt. Dann öffnet sich die Tür und ein Mann tritt ein, der unverkennbar den Al'Ankhranim angehört. Er verbeugt sich tief, während er spricht: „Verzeiht, Sahib, aber ihr gabt Anweisung, dass es eine Ausnahme gibt, Euch stören zu dürfen. Der Mann, nach dem Ihr verlangt, ist eingetroffen.“ Hass überschwemmt euch, greift nach euren Herzen. Endlich ist der Moment gekommen, auf den ihr so lange gewartet habt. Ihr wisst, dass eurer Verlangen nach Rache bald gestillt wird.

Kasim al'Kira betritt den Raum, flankiert von zwei Wachen, die Hände gefesselt. Blitzschnell zuckt der Kopf des Drachen vor. Der Großmeister bewegt sich nicht und das geöffnete Maul des Drachen hält wenige Finger vor Kasims Kopf inne. „So willst du es nicht.“ Sagt dieser gelassen. Ohne sich zu bewegen. „Ich bin ein alter Mann, blind, unbewaffnet. Darauf hast du keine vierzehn Götterläufe gewartet.“ Bilder fluten euren Geist. Bilder von einem Kampf zwischen dem Drachen und mehreren Al'Ankhranim. Ihr spürt wilde Vorfreude. Die Wachen lösen die Fesseln von Kasim, einer gibt ihm seine Partisane in die Hand, dann verlassen beide den Raum. Der Großmeister wickelt seinen Schleier ab und entblößt ein von Brandnarben entstelltes Gesicht, dann nimmt er eine Kampfstellung ein. „Nun denn, werter Feind, wo haben wir aufgehört?“ Die Worte sind noch nicht ganz verklungen, da öffnet der Drache sein Maul und spuckt einen Feuerstrahl auf den Mann. Ihr seht einen jüngeren Kämpfer, der vom Drachenodem versengt wird, sich am Boden wälzt, sein Augenlicht verliert. Dann seid ihr zurück in der Realität. Kasim hat eine Rolle unter dem Strahl hindurch gemacht und rammt dem Drachen den Speiß in die Seite. „Diesmal nicht.“ ruft er, bevor er

dem Schlag einer Klaue ausweicht. Der Drache, der bis eben eine Statue war, kreischt und versucht die Ketten zu zerbeißen.

Spezielle Informationen:

Die Helden sollten nun aus ihrem Versteck kommen (notfalls fordert Kasim sie dazu auf) und den gefesselten Drachen befreien. Die zwei Ketten haben jeweils eine „LE“ von 30 bei einem RS von 6. Da es sich um unbewegte Objekte handelt, ist der Angriff pauschal um X Punkte erleichtert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kräftiger Schlag lässt die Kette zerbrechen, der Drache erhebt sich kreischend in die Lüfte. Kasim al'Kira taucht erneut unter dem Kopf des Ungetüms hindurch und stößt ihm die Waffe in die Flanke. Gleichzeitig wird er jedoch vom muskulösen Schwanz getroffen, der den Großmeister zu Boden wirft. Zufriedenheit durchströmt euch, als sich der Drache seinem Opfer zuwendet. Doch just als sein Kopf nach vorn schnell, stürzt sich der kleine Drache todesmutig auf den Feind. Kasim nutzt die Ablenkung, um aufzustehen und lächelt zufrieden. Zwei handtellergroße Augen wenden sich euch zu und ein unbändiger Hass auf euch selbst kommt in euch auf. Auf einmal bewegt sich auch die andere Statue, stößt einen Schrei aus und fliegt in eure Richtung.

Erwachte Drachenstatue

INI: 11+W6 PA: 12 LeP: 65 RS: 6 KO: 24

Biss: AT: 15 TP: 1W+5 DK: H

Klauen: AT: 16 TP: 1W+4 DK: HN

GS: 12/3 AuP: unendlich MR: 15 GW: 14

Besondere Kampfregeln: Fliegender Gegner

Al'Ankhranim

INI: 12+W6 PA: 12 LeP: 34 RS: 4 KO: 14 AuP: 38 MR: 7

Kunchomer: AT: 14 PA: 13 TP: 1W+4 DK: N

Partisane: AT: 15 PA: 11 TP: 1W+5 DK: S

Manöver: Finte, Wuchtschlag, Gezielter Stich, Gegenhalten, Festnageln

Meisterinformationen:

Sollten die Helden ihre Waffen vor dem Kampf vergiftet haben, so hilft das Gift in eingeschränktem Maße auch gegen diesen Gegner: Jeder Treffer (der mindestens einen SP verursacht) bedeutet für den Drachen AT, PA und KO -1, jeder dritte Treffer TP -1. Ist die Parade schließlich auf 0 gesunken, ist der Drache bewegungsunfähig (Mali durch niedrige LE oder Wunden zählen auch für diesen Drachen).

Nach etwa 5 Kampfunden betreten die beiden Wachen den Raum und stürzen sich ebenfalls auf die Helden. Diese sollten durch die Gegner ausreichend beschäftigt sein und sich nicht in den Kampf mit Syrphur einmischen. Beschreiben Sie diesen aber fortwährend. Die Helden werden immer wieder von den Gefühlen des Drachen durchflutet, was sich auch auf die Werte der Helden auswirkt. Mal Freude und Zuversicht (AT +1 bis +3), mal Schmerz (PA -1), mal Verwunderung und Desorientierung (INI -2). Wenn Sie meinen, es sei an der Zeit, ihn zu beenden, springen Sie zu folgender Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der kleine Drache kreist um den Kopf des Großen, welcher nach dem Wesen schnappt. Kasim nutzt die Gelegenheit, um dem Drachen die Partisane in den Hals zu rammen. Für einen Herzschlag könnt ihr nicht atmen.

[Schlagwechsel mit MU -2; INI, AU je -1W6]

Flammen schießen aus den Nüstern des Drachen, als er sich dem Großmeister zuwendet. Dann öffnet sich das Maul und Kasim wird von Flammen eingehüllt. Grenzenlose Freude überschwemmt euch. All der Hass, die Rachegeleüste, die euch in den letzten Jahren geplagt haben, sind fort.

[Schlagwechsel mit AT-Wert +3]

Doch die Freude hält nur kurz. Ein stechender Schmerz. Punkte schwimmen vor euren Augen. Ihr seht undeutlich den kleinen Drachen auf dem Haupt des größeren sitzen und unentwegt auf dieses einhacken. Heißer denn je brodelt die Wut in euch.

[Schlagwechsel mit PA-Wert -2]

Dann seht ihr, dass der Großmeister des Ordens noch immer steht. Verbrannt aber gewillt zu töten, blutig, aber noch immer kräftig, hält er den Spieß fest und drückt ihn gegen den Hals des Untiers. Dieses drückt dagegen, während der kleine Drache unentwegt den Kopf des Monsters zerkratzt.

[Schlagwechsel]

Der Drache scheint sich nicht mehr um den kleinen Feind zu kümmern. Er reißt sein Maul auf, bereit Kasim zu verschlingen, doch dieser drückt mit übermenschlicher Kraft dagegen. Es herrscht ein Gleichgewicht der Kräfte, die auf beiden Seiten immer geringer werden.

[Die Helden haben das Ziel vor Augen, ihre Gegner zu töten; einige Schlagwechsel mit AT + 2]

Schließlich verlassen euch die Kräfte. Sowohl Kasim als auch der Drache brechen zusammen. Jeglicher Hass weicht aus euch. Ihr spürt eine gewisse Trauer, denn nun ist es vorüber. Gleichzeitig erfüllt euch stille Zufriedenheit. Erfüllung. Kasim öffnet noch einmal die Augen und blickt den Drachen an, dieser hebt ein Augenlid zur Hälfte. Kasim lächelt. Ich spürt so etwas wie Ehrgefühl und Anerkennung. Dann schließen die beiden die Augen. Diesmal für immer.

Ausklang

Sobald das Lebenslicht des Höhlendrachen erlischt, haben die Al'Ankhranim ihren freien Willen zurück und der Raum füllt sich nach einiger Zeit mit Ordensmitgliedern, die größtenteils verletzt sind. Rachwan teilt den Helden mit, dass eine Übermacht an Ferkinas und Al'Ankhranim den Obsidianturm gestürmt, die Krieger gefangen genommen und die Statue abtransportiert hat. Dschafur besteht darauf, die Ferkinas ziehen zu lassen, setzt sich aber dafür ein, dass die Helden ihre Ausrüstung zurück bekommen.

Auf der Bergfestung (Raumaufteilung siehe Skizze) können die Helden ihre Wunden lecken, bevor sie schließlich von Dschafur ins Tal begleitet werden. Rachwan wird zum neuen Großmeister des Obsidianturms ernannt und in einem feierlichen Ritual – an dem die Helden teilnehmen dürfen – von dem schwer verletzten Artefakt der Bergfestung geweiht.

Der Mühen Lohn

Von den Al'Ankhranim wird den Helden der ausgehandelte Preis bezahlt und sie sind immer willkommene Gäste auf den Burgen. Sollten sie in Zukunft Verbündete für eine wirklich wichtige Schlacht benötigen, wissen sie, wo sie suchen müssen. Für das Meistern dieses Abenteuers haben die Helden sich pauschal 450 AP verdient, hinzu kommen weitere 50 -150 für gutes Rollenspiel, Einfallsreichtum und heroischen Einsatz. Spezielle Erfahrungen sind bei den Talenten *Athletik*, *Klettern*, *Körperbeherrschung*, *Schwimmen*, *Wildnisleben*, *Götter und Kulte*, *Gesteinskunde* und *Pflanzenkunde* fällig. Haben die Helden an den Waffenübungen teilgenommen, steht ihnen ebenfalls eine SE auf *Ringen*, *Säbel* oder *Infanteriewaffen* zu. Durch die Begegnung mit kaltem Zorn und lodernder Wut dürfen Helden mit den schlechten Eigenschaften *Jähzorn* und/oder *Rachsucht* die höhere kostenlos, die niedrigere verbilligt senken.

Anhang

Q1

„... und wieder zogen Sie in den Krieg, um Ihre Kräfte miteinander zu messen. Erneut bebte der Boden, als die Gottdrachen aufeinander prallten. Erneut jagten Stürme über das Land, als der Güldene die Macht der Elemente entfesselte. Erneut regnete Feuer vom Himmel, als der Odem des Löwenhüptigen Armeen versengte. Der unbändigen Stärke Famerlors konnte Pyrdacor nicht trotzen – und erneut drohte Er zu unterliegen. Da rief der Güldene namenlose Mächte zu Seiner Hilfe, um die Schlacht für sich zu entscheiden. Durch die verfluchten Diener, die sich Ihm unterwarfen, bezwang Er Famerlor, der Ihn einst geschont. Aber die Braut des Löwenhüptigen ward ob dieser Ungerechtigkeit erzürnt und warf sich mit blitzendem Speer in die Schlacht. An der Seite Ihres Gemahls vernichtete Sie die Frevler und Famerlor tötete seinen Bruder.

Doch der Karfunkel des Güldenen ward nicht zerschlagen, Seine verfluchte Essenz nicht vernichtet. So sammelten sich noch immer Seine Anhänger, die Seine Rückkehr erhofften. Dieses Treiben sah auch Famerlor und Er suchte die tapfersten unter den Kindern Tulams, die Seine Diener werden sollten. Ihnen offenbarte Er sich und trug ihnen auf, diejenigen zu vernichten, die den Güldenen anbeteten ...“

aus der Entstehungsgeschichte des Ordens der Al'Ankhranim

Q2

Die Flucht

Aktion	Gelungen	Misslungen
Sinnenschärfe +2/+0	-	1 KR
IN	-	1 KR
Ausrüstung zusammenklauben	1 KR	-
Athletik	- 1W3 AuP	- 1W6+3 AuP
Körperbeherrschung	- 1W3 AuP	- 1W6+3 AuP
Je Punkt GS < 8	- 1 AuP pro Probe	- 1 AuP pro Probe
Atem holen	1 KR	-
MU + 3 (+1/-1/-3)	-	1 KR

Q3

Gegrißt sei der fremde Freund, der nicht grundlos diesen Ort aufsucht.

Gewarnt sei der freundliche Fremde, den der Zufall schickt.

Verflucht sei der willenslose Diener, der dem Goldenen Drachen huldigt.

Drei Wege liegen vor Euch, jeder erleuchtet von einem Feuer.

Drei Feuer liegen vor Euch, jedes entzündet von Eurer Hand.

Drei Hände liegen vor Euch, jede erleuchtet einen Weg.

Wird Einlass erbeten, spuckt auf den Weg der linken Hand.

Wird am Leben gehalten, meidet den Weg, den die rechte Hand Euch weist.

Wird der 6. gesucht, folgt dem Weg der mittleren Hand.

Kennt Euren Weg, bevor das Portal sich öffnet.

Wenn es sich öffnet, schließt es für sechs Tage.

Ist es geschlossen, ist nur der Weg der mittleren Hand frei vom Tod.

Q4

Blindes Vertrauen ist der Weg zum Glauben.

Q5

Den 6. Drachen habt im Herzen, doch Sein Feuer wird Euch schmerzen.

Der 10. Drache ist zu meiden, in Seinem Feuer werdet leiden.

Des 13. Drachen Weitsicht bringt Euch zu dem Ort, der Euch bestimmt.

[Q6]

[Q7]

Dramatis Personae

Dschafur iban Burshuk

Dschafur iban Burshuk ist ein Ferkina, der noch in jungen Jahren vom Druiden Berschan iban Muyanshir geraubt wurde. Der Großmeister des Eises vom Konzil der Elemente erhoffte sich, einen würdigen Nachfolger zu finden, der ebenfalls aus dem Geschlecht der Ferkinas kommt. Anfangs war Rachwan guter Dinge, besaß Dschafur doch Begabung und Eifer. Im Laufe seiner Ausbildung fühlte sich der junge Druiden dem Element Wasser hingezogen, sodass Rachwan seinen einstigen Schützling fortan mied. Dieses Verhalten setzte dem melancholischen jungen Mann stark zu, fühlte er sich nun doch wie ein Verräter an seinem Volk. Aus diesem Grunde suchte er nach dem Ende seiner Ausbildung die Nähe zu den Mitgliedern seiner Sippe und lebt auch heute noch in engerem Kontakt zu ihnen. In den letzten Monden hat sich deren Verhalten jedoch auf seltsame Weise verändert: Sie nahmen ein Kloster von Drachenkriegern ein und ließen sich danach von diesen befehligen. Dschafur stellte Nachforschungen an und fand bald heraus, dass alle Ferkinas unter dem Bann eines mächtigen Wesens lagen. Als er vor wenigen Tagen die Helden in den Händen der Ferkinas sah, fasste er den Plan, diese zu retten, zu befragen und gegebenenfalls um Hilfe zu bitten.

Dschafur iban Burshuk

MU 16 KL 14 IN 13 CH 15 FF 12 GE 11 KO 13 KK 11

Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis; Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

Herausragende Talente, Zauber und Rituale: Gesteinskunde, Klettern, Orientierung, Schwimmen, Sternkunde, Wildnisleben; Eins mit der Natur, Große Verwirrung, Mahlstrom, Nebelleib, Nebelwand, Wasseratem; Licht des Dolches, Schutz des Dolches

Kasim al'Kira

Als Kasim seine Weihe empfing, hielt er das Ei des Drachen für zwei Tage und zwei Nächte in seinen Händen, bis es endlich schlüpfte. Einige hielten dies für ein schlechtes Omen, meinten er sei nicht würdig, in den Orden aufgenommen zu werden. Andere hingegen, die ihn besser kannten, merkten die Veränderung, die in dem Jungen vorgegangen war und ihn zum Mann gemacht hatte. Sie glaubten, Kasim habe ein Zwiegespräch mit Famerlor selbst geführt und die heroischen Taten die er danach vollbrachte, welche ihm seinen Beinamen al'Kira einbrachten, unterstützten diese These. Als er mit Mitte Vierzig den Drachen Syrphur stellte, wurde ihm von einem Flammenstrahl das Augenlicht genommen. Er nahm dieses Schicksal als neue Herausforderung, die er meistern muss, um sich vor Famerlor als würdig zu erweisen.

Kasim al'Kira

MU 17 KL 13 IN 16 CH 9 FF 10 GE 18 KO 14 KK 15

Vor- und Nachteile: Eisern, Geweiht (Famerlor); Blind

Herausragende Talente: Infanteriewaffen (Partisane) 20, viele Körperliche, Natur- und Wissenstalente kompetent bis meisterlich, diverse Sonderfertigkeiten für den bewaffneten und unbewaffneten Nahkampf, u.a. Ausweichen III, Blindkampf und Waffenmeister (Partisane)

Rachwan al'Ahjan

Der Vertraute des Großmeisters und sein Nachfolger ist ein ruhiger Mann und geduldiger Lehrer. Er drängt sich den Helden nicht auf, ist aber ein höflicher Gesprächspartner, der gern Geschichten aus fremden Ländern lauscht, die er selbst noch nicht bereist hat.

Rachwan al'Ahjan

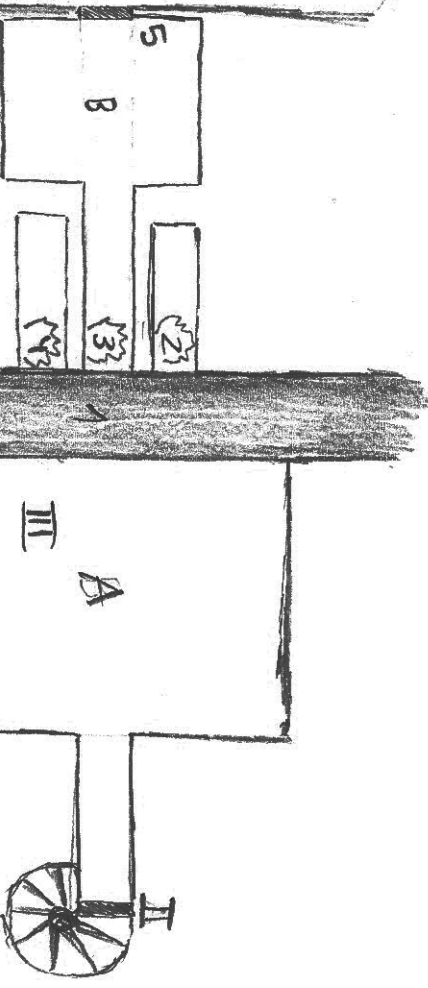
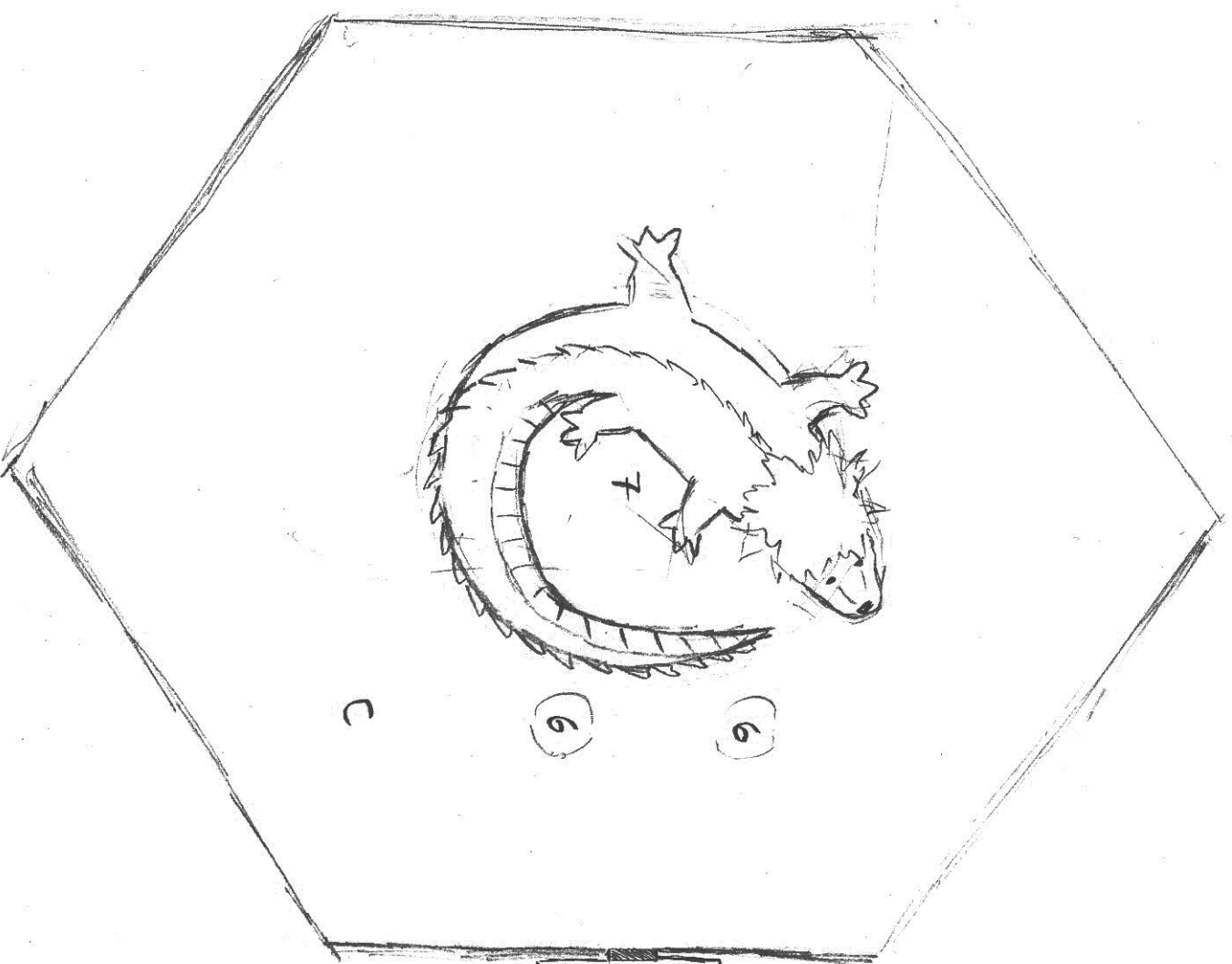
MU 16 KL 12 IN 15 CH 13 FF 11 GE 15 KO 15 KK 17

Vor- und Nachteile: Eisern

Herausragende Talente: Infanteriewaffen (Partisane) 16, Säbel (Kunchomer) 16, Kriegskunst 14, Lehren 13, diverse Körperliche und Naturtalente kompetent; einige Sonderfertigkeiten für den Kampf mit Säbel und Partisane

Syrphur

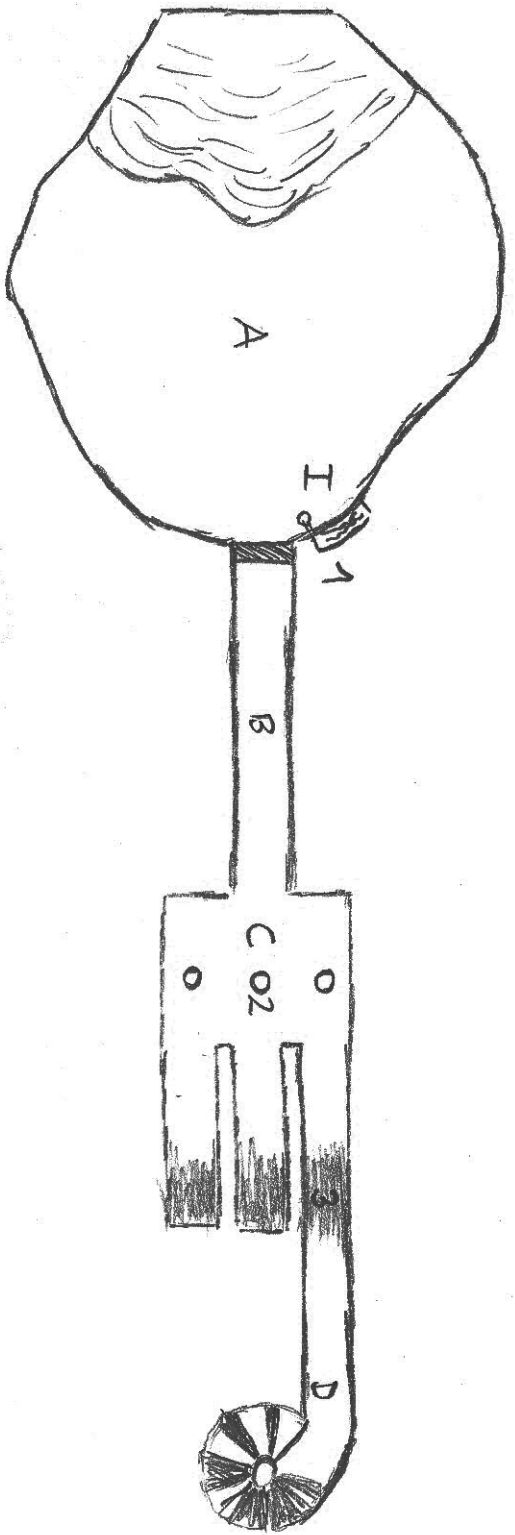
Keine Person im strengen Sinne, aber dennoch ein wichtiger Charakter in diesem Abenteuer ist der Höhlendrache Syrphur. Mit seinen 1500 Jahren gehört er zu den älteren Exemplaren seiner Art, der den Raschtulswall seit Rohals Regierungszeit nicht mehr verlassen hatte. Als die Al'Ankhranim ihn aus seinem Hort vertrieben, war er deshalb sehr erzürnt und von Rachegeilheiten zerfressen. Als er im Koramsgebirge einen vorübergehenden Unterschlupf suchte, stieß er durch Zufall auf Runenmagie aus Pyrdacors Zeiten und die Geschehnisse um **Die Diener des Drachen** nahmen ihren Lauf ...



- A Raum mit Schlucht
- B Vorräum
- C Allerheiligstes

- II 2. Rätsel
- III 3. Rätsel

- 1 Schlucht
- 2 Goldenes Feuer
- 3 Blaues Feuer
- 4 Rotes Feuer
- 5 Gucklöcher
- 6 Draußenstube
- 7 Feuerherdsteine



- A Natürliche Höhle
- B Gang
- C Raum mit drei Wegen
- D Gang, Wendeltreppe

- 1 Schrittzug, Hebel, Handausssparungen
- 2 Feuerbecken
- 3 Dunkelheit

I 1. Rätzel