



Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerverwettbewerb im Sommer 2003 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenurm.de. Das Abenteuer ging für DSA4.de in den Wettbewerb und erreichte Platz 17.

Madas Früchte

oder

Der Baum des Zaubersultans

von Matthias Reinhardt

Kontakt: fingolfin.mr@gmx.net

Innenillustrationen, Karten und Pläne von Britta Brückner und Matthias Reinhardt

Für 3–5 Helden (Einsteiger bis Erfahren)

Ort: Garetien

Zeit: Sommer in neuerer Zeit (30-33 Hal)

MADAS FRÜCHTE ODER DER BAUM DES ZAUBERSULTANS

VON
MATTHIAS REINHARDT

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE VON
BRITTA BRÜCKNER UND MATTHIAS REINHARDT

SPIELER:	1 SPIELLEITER UND 3-5 SPIELER
ERFAHRUNG (HELDEN):	EINSTEIGER BIS ERFAHREN
ANFORDERUNGEN (HELDEN):	TALENTEINSATZ, KAMPFFERTIGKEITEN, INTERAKTION
ORT UND ZEIT:	GARETIEN, SOMMER IN NEUERER ZEIT (NACH 30 HAL)

Inhalt

Einleitung für den Spielleiter

Vorwort

Hintergrundinformationen und Vorgeschichten

Die Erbauer der verlorenen Stadt

Die erste Expedition

Das Abenteuer in Kürze

1. Teil Das Erbe des weißen Magiers

Die Stadt am Perlenmeer

Perricum

Die junge Gelehrte

Reisevorbereitungen

Die Reise nach Eslamskesh

Auf der Küstenstraße

Wen suchen wir eigentlich genau?

Das Fischerdorf

Das Kloster von St. Praiobur

Im Köhlerwald

Eslamskesh

„Zum Sultansgarten“

Die Burg des Magiers

Die Ruine

Unter dem Turm

Die Kellerräume

Und wie geht es jetzt weiter?

2. Teil Der Zauberoger

Die Reise nach Gerbental

Die Straße nach Westen

Ziegegoblins

Der Märchenerzähler

Die Legende vom Zaubersultan

Gerbental

Der alte Geweihte

Beim Krämer

In der Wildnis

Die Spinne

Ein verlassenes Haus

Eine unruhige Nacht

Guttz

Die Ogerhütte

Die Reste alter Pracht

Der Tunnel

Das Tal der Tempel

Die beiden Geister

Der Madasisbaum

Danach

Anhänge

Anhang A – Dramatis Personae

Anhang B – Handouts

Anhang C – Über den Ma'adasisbaum

Einleitung für den Spielleiter

Vorwort

In diesem Abenteuer begeben sich drei bis fünf wenig erfahrene Helden auf eine gefahrenvolle Reise von Perricum in die Wildnis des Raschtulswall um ein altes Geheimnis zu lüften. Begleitet werden sie dabei von einer jungen Entdeckerin. Falls zu ihrer Heldengruppe bereits ein Entdecker gehört können sie diesem Informationen zuspielen die seine Neugier wecken und ihn zu dem Entschluss kommen lassen eine Expedition auszurüsten.

Das Abenteuer ist für „übliche“ Rassen gedacht. Ein Goblin ist als Held allerdings denkbar solange er sich als Untergebener der restlichen Helden ausgibt. Orken und Achaz dürften es an der Grenze zwischen Garetien und Araniern zumindest schwer haben.

Die Heldengruppe sollte außerdem zumindest grundlegende Fähigkeiten in Kampf- und Naturtalenten mitbringen. Außerdem wäre ein magisch begabter Held nützlich, ist aber nicht zwingend erforderlich. Gleiches gilt für einen „Diplomaten“ in der Gruppe.

Weitere Bilder die inhaltlich zu diesem Abenteuer gehören finden sie in den Wolkenturmgalerien (www.wolkenturm.de).

Hintergrundinformationen und Vorgeschichten

Die Erbauer der verlorenen Stadt

Vor vielen tausend Jahren lebte im Gebiet des heutigen Araniens, Garetiens und Mhanadistans eine kulturschaffende Rasse die heute fast vergessen ist. Sie erbauten eine große Stadt am Fuß des Raschtulswalls und gründeten eine blühende Zivilisation. Die Herrscher der Stadt waren mächtige Magier mit einem dritten Auge auf der Stirn.

Doch ein anderes Volk dessen Herkunft noch rätselhafter bleibt versuchte sie zu vernichten. Die Überlebenden des folgenden Krieges flohen der Legende nach in Richtung Riesland wo sich ihre Spur verliert. Doch einige wenige blieben in der Stadt am Fuß des Raschtulswalls um die Geheimnisse ihrer Rasse zu hüten. Was aus diesen Zurückgebliebenen wurde wird den Helden erst gegen Ende des Abenteuers klar werden.

Die erste Expedition

Vor zwanzig Jahren stießen drei wagemutige Schatzsucher, eine Kundschafterin, ein Krieger, und ein Magier in einen unerforschten Teil des Raschtulswalls vor. Sie folgten einem Gerücht welches sie in den Dörfern am Fuß des Gebirges aufgeschnappt hatten. Unermessliche Reichtümer sollten in den Ruinen eines uralten Tempels liegen.

Sie fanden den besagten Tempel und entdeckten im inneren tatsächlich das Erbe eines vergangenen Zeitalters. Es bestand allerdings nicht aus Gold und Edelsteinen sondern nur aus einem seltsamen Baum und den ruhelosen Seelen der einstigen Bewohner.

Sie pflückten einige reife Früchte von jenem Baum und wollten sich schnell wieder auf den Rückweg machen als sich jäh der Leib eines Toten erhob und den Krieger erschlug.

In wilder Flucht verließen die beiden Überlebenden die Ruinen und liefen einem Oger in die Hände der sie schon verfolgte seit sie aufgebrochen waren. Bevor es überhaupt zu einem Kampf kam hatte der Oger die Kundschafterin schon zu seiner Beute gemacht während der Magier so schnell er konnte davonlief. Die Früchte des Baumes die die Schatzsucher mitgenommen hatten waren im Kampf heruntergefallen und lagen nun rot und verlockend vor den Füßen des Ogers der nicht widerstehen konnte und prompt in eine Frucht biss. Nach einigen Augenblicken brach er unter Krämpfen und mit Schaum vor dem Maul zusammen.

Das gab der schwer verletzten Kundschafterin Gelegenheit zur Flucht. Sie

erreichte eines der Bergdörfer und konnte ihre Geschichte noch an den eilig herbeigerufenen Perrainegeweihten weitergeben bevor sie ihren Wunden erlag.

Der Magier schlug sich bis nach Perricum durch und verbrachte dort viel Zeit in der Schule der Austreibung. Er währte seine Kameraden erschlagen und gefressen und verdrängte die Erinnerung an die unglückliche Expedition. Einige Jahre später verließ er Perricum und wanderte durch Aventurien bis er sich in Eslamskesh niederließ.

Das Abenteuer in Kürze

Die Helden werden in Perricum von einer Forscherin namens Thyria Timerlan angeworben die eine Reise in den Raschtulswall plant. Sie will den Bericht einer vor 20 Jahren gescheiterten Expedition überprüfen die zum Ziel hatte einen uralten Tempel zu finden und zu erforschen. Einzig der von einem Perrainegeweihten festgehaltene Bericht einer Abenteurerin, die tödlich verletzt aus dem Gebirge zurückkam, bildete den Anfang ihre Nachforschungen. Durch die von der Sterbenden erwähnten Namen konnte Thyria bereits einige Erkenntnisse gewinnen.

Unter anderem fand sie einen Hinweis auf seinen neuen Wohnsitz. Also macht man sich gemeinsam auf den Weg. Die Reise führt schließlich in ein Dorf in dessen Nähe die Reste einer Burg liegen. Erkundigungen ergeben dass oben auf der Burg ein alter Magier lebt und seinen Forschungen nachgeht. Die Helden beschließen also diesen Magier aufzusuchen.

Der Magier ist im Alter sehr vorsichtig geworden und hat seine Behausung mit vielfältigen Sicherungsmaßnahmen ausgestattet. Trotzdem gelingt es den Helden in seine Gemächer vorzudringen. Dort können sie jedoch nur noch den Tot des Magiers feststellen. In einem seiner alten Tagebücher finden sie jedoch

genügend Hinweise um die erste Expedition nachvollziehen zu können. Die Forschungen des Magiers werden den Helden nun jedoch zum Verhängnis. Ein von dem Magier kurz vor seinem Tod beschworener Dämon greift die Helden an und zwingt sie zur Flucht.

Mit dem erbeuteten Tagebuch kann die Reise jedoch schnell fortgesetzt werden. In den Ausläufern des Raschtulswalls verlassen die Helden die üblichen Wege und schlagen sich in die Wildnis wo sie bald die nahezu gänzlich von der Wildnis verschlungenen Reste einer Siedlung finden.

Heute lebt dort aber wie bereits auch schon vor zwanzig Jahren ein Oger. Dieser hat durch die Folgen der ersten Expedition einige besondere Begabungen entwickelt die bei einem Menschen als „übernatürlich“ eingestuft würden. Trotzdem wird der Oger bei der ersten sich bietenden Gelegenheit über die Helden herfallen.

In der Nähe der Hütte des Ogers finden die Helden dann aber eine fast völlig von der Wildnis verschlungene Straße die auch im Tagebuch des Magiers erwähnt wird. Den wildniserfahrenen Helden gelingt es aber der Straße zu folgen und einem Tunnel zu erreichen der laut Tagebuch den Eingang zu der in einem Talkessel versteckten Tempelstadt darstellt. Nachdem die Helden den Talkessel erreicht und die nächste Umgebung erkundet haben werden sie eine Geist treffen der sie um Erlösung bittet. Dem steht aber ein zweiter Geist im Weg der ebenfalls an die Tempelstadt gebunden ist. Erst wenn die Helden eine Lösung für die Geister gefunden haben werden sie das Heiligtum des Tempels entdecken. Dabei handelt es sich um einen Baum dessen Früchte magische Kraft speichern und der den einstigen Bewohnern der Stadt heilig war. Nachdem es den Helden gelungen ist auch das Rätsel dieses Baumes zu lösen können sie sich wieder auf den Weg zurück nach Perricum machen.

1. Teil

Das Erbe des weißen Magiers

Die Stadt am Perlenmeer

Perricum

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr befindet euch in der Grafenstadt Perricum. Die einstmals Nebachot genannte Stadt ist heute der einzige Zugang des Neuen Reiches zum Perlenmeer und ein wichtiger Stützpunkt der Kaiserlichen im Kampf gegen die schwarzen Lande. Ihr seht viel Kriegsvolk in den Straßen und spürt die ständige Unruhe die hier herrscht. Aber vielleicht wirken 10000 Menschen immer etwas unruhig.

Es sollte für die Helden ausreichend viele Gründe geben die große Stadt an der Darpatmündung zu besuchen. Ob sie nun im Zentrum der Rondrakirche beten, die Schule der Austreibung besuchen oder sich als Gäste der Noioniten von einer Mission in den Schwarzen Landen erholen wollen ist für das Abenteuer unerheblich. Wenn den Helden aber das letzte Abenteuer noch in den Knochen steckt sollten sie ihnen vielleicht ein paar Tage Erholung gönnen. In jedem Fall sollte die Gruppe schon seit zwei oder drei Tagen in Perricum sein und ein Quartier gefunden haben.

Die junge Gelehrte

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr habt euch wie die letzten Abende auch im „Schild und Schwert“, einer der besseren Perricumer Tavernen, getroffen. Der große Schankraum ist mit einer Empore versehen auf ihr euch einen Platz gesichert habt. Eingang und Theke könnt ihr von hier oben gut im Auge behalten. Man weiß ja nie.

An den aufmerksamsten Helden gewandt:

Du beobachtest wie eine junge Frau den zu dieser Stunde völlig überfüllten

Schankraum betritt. Sie wirkt sehr unbeholfen als wäre ihr diese Umgebung fremd und unangenehm. Sie drängelt sich zwischen den sich laut unterhaltenden Gästen bis an die Theke durch und versucht die Aufmerksamkeit der Wirtin zu erringen. Mit Rufen und heftigen Winken gelingt es ihr die Aufmerksamkeit der drallen Frau zu erringen und ein kurzes Gespräch mit ihr zu führen. Du siehst wie die Fremde der Wirtin etwas in die Hand drückt und diese dann grob nach oben auf die Empore und euren Tisch deutet. Die junge Frau bemüht sich daraufhin sich in Richtung der Treppe zu bewegen und verschwindet aus deinem Sichtbereich. *(Kurze Pause in der der Held seine Gefährten von seiner Beobachtung unterrichten kann.)*

Die junge Frau hat währenddessen euren Tisch erreicht und spricht euch an. Sie spricht sehr bedächtig und merkwürdig eintönig. Sie scheint ihren Auftritt vorher oft geübt zu haben.

„Hesinde zum Gruße. Ich heiße Thyria Timerlan und bin eine reisende Gelehrte aus Rommilys. Ich bin hochofrennt die Bekanntschaft von solch Weitgereisten Abenteurern zu machen.“

(Sie deutet dabei auf einen exotischen oder abgenutzte Stiefel tragenden Helden.)

„Darf ich mich setzen?“

Sie setzt sich zu euch an den Tisch.

„Vielleicht könnt ihr mir bei einer besonderen Angelegenheit behilflich sein. Es geht dabei um folgendes. Ich habe im hiesigen Hesindetempel ein Schriftstück gefunden welches meine Neugier geweckt hat. Leider ist es sehr Lückenhaft und wenig aussagekräftig. Es verweist aber auf einen Mann der bei den Ereignissen die mein Schriftstück beschreibt anwesend war. Wie ich herausgefunden habe wohnt dieser seit einigen Jahren in einem Dorf nahe der aranischen Grenze.“

Sie gewinnt zusehends an Selbstvertrauen und redet zunehmend schneller.

„Ich habe versucht ihm zu schreiben aber er hat auf keinen meiner Briefe geantwortet. Deshalb möchte ich dorthin reisen und ihm einen Besuch abstatten. Er muss mir unbedingt einige Fragen beantworten und erklären was damals

tatsächlich geschehen ist.“

Auf einmal scheint sie etwas verlegen zu werden.

„Es ist nur so dass ich mich nicht traue diese Reise allein zu unternehmen. Ihr wisst ja sicher besser als ich welche Gefahren in der Wildnis auf eine junge Frau lauern. Wenn mich aber solch anständige und edle Gefährten wie ihr es seid begleiten würden bräuchte ich keine Angst zu haben. Außerdem könntet ihr mich bei meinen Nachforschungen unterstützen.“

(Falls die Gruppe nicht auf eine junge Frau in Nöten anspringt muss eben an die Neugier appelliert werden.)

„Hier ist eine Kopie des Schriftstückes von dem ich sprach. Findet ihr es nicht auch sehr interessant.“

(Handout I im Anhang)

(Wenn immer noch kein Interesse gezeigt wird kann nur noch mit schnödem Silber gelockt werden.)

„Natürlich werdet ich euch für eure Mühen ausreichend entlohnen.“

Sobald die Helden eingewilligt haben:

„Ich schlage vor ich lasse euch für heute Abend allein. Ist es in Ordnung wenn wir uns morgen Vormittag vor dem Hesindetempel treffen um unsere Reise zu planen. Ja? Gut. Dann wünsche ich euch noch einen schönen Abend und eine gute Nacht. Bis morgen.“

Sie steht auf und verlässt die Taverne.

Es steht den Helden natürlich frei Thyrias Bitte auch abzulehnen oder sie am nächsten Tag vergeblich warten zu lassen. Heldenhaft wäre das natürlich nicht. Und mal ehrlich, welcher Held würde die junge Frau nicht auf ihrer Reise begleiten.

Heldinnen hingegen werden sich genau deshalb weniger um die Gefahren der Reise als vielmehr um die Manieren ihrer Kameraden sorgen.

Reisevorbereitungen

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Am nächsten Morgen findet ihr euch vor dem Hesindetempel ein. Thyria wartet bereits ungeduldig und winkt euch zu

näher zu kommen.

„Hesinde zum Grusse. Wir müssen erst einmal noch einige Dinge besprechen. Ich habe geplant dass wir morgen bei Sonnenaufgang aufbrechen. Ist euch das recht? Wir sollten alles was wir brauchen heute noch besorgen.“

Eslamskesh, so heißt das Dorf in das ich will, liegt laut Karte etwa 100 Meilen südlich von hier. Ich denke wir werden es in höchstens vier Tagen erreichen können. Können wir jetzt los?“

(Falls die Helden wieder das leidige Thema Geld ansprechen.)

„Ach ja, die Bezahlung. Genügen euch 70 Silbertaler für eure Mühen?“

Thyria hat zwar einige Dukaten zusammengespart aber wohlhabend ist sie beileibe nicht. Trotzdem wird sie versuchen als reiche Wissenschaftlerin mit unbegrenzten Mitteln aufzutreten. Eigentlich kann sie sich aber nur die 70 Silbertaler leisten die sie auch angeboten hat. Wenn die Helden damit nicht zufrieden sind wird sie auch mehr versprechen, auch wenn sie das Geld gar nicht hat. Im Umgang mit Menschen erfahrene Helden können sie dabei aber durchaus durchschauen.

Sobald die Helden sich soweit mit Thyria abgesprochen haben machen sich alle gemeinsam auf über den nahe gelegenen Marktplatz zu schlendern.

Die Gruppe sollte Proviant für wenigstens zwei Tage einkaufen. Üblicherweise kommt dafür hauptsächlich Schwarzbrot, Hartwurst und Käse in Frage. Je nachdem wie gut die Helden auf eine Reise vorbereitet sind sollten sie noch an die Anschaffung einiger anderer Dinge wie zum Beispiel Decken, Wasserschläuche oder frischer Zunderschwämme denken. Und natürlich sollte auch das obligatorische Seil nicht vergessen werden.

Die Gruppe sollte Proviant für wenigstens zwei Tage einkaufen. Üblicherweise kommt dafür hauptsächlich Schwarzbrot, Hartwurst und Käse in Frage. Je nachdem wie gut die Helden auf eine Reise vorbereitet sind sollten sie noch an die Anschaffung einiger anderer Dinge wie zum Beispiel Decken, Wasserschläuche oder frischer Zunderschwämme denken. Und natürlich sollte auch das obligatorische Seil nicht vergessen werden.

Noch ein Hinweis für komplett berittene Heldengruppen. Thyria besitzt kein Pferd und kann sich auch keines leisten. Selbst wenn eines für sie vorhanden wäre würde das nichts nützen da sie kein bisschen reiten kann. Die Lösung dieses Problems

sollte am Besten den allein den Helden überlassen sein.

Die Reiseroute kann auf der beiliegenden Karte 1 nachvollzogen werden.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Nachdem ihr alle Besorgungen erledigt habt führt euch Thyria zum Haus eines Handwerkers. Hier hatte sie die letzten Wochen ein kleines Zimmer gemietet welches sie jetzt verlassen will. Sie hat sich überlegt dass es günstiger wäre wenn sie die letzte Nacht vor dem Beginn eurer Reise im gleichen Gasthaus wie ihr verbringt. Sie packt ihre Sachen und verabschiedet sich von der Familie während ihr vor dem Haus wartet. Gemeinsam macht ihr euch auf den Weg zu eurem Gasthaus.

Die Reise nach Eslamskesh

Auf der Küstenstraße

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Vor Sonnenaufgang versammelt ihr euch in der Schankstube. Zum Glück habt ihr eure Zeche gestern Abend schon bezahlt so dass ihr jetzt die Wirtin nicht wecken müsst. Thyria ist ebenfalls früh aufgestanden sieht allerdings völlig übermüdet aus. Sie scheint vor Aufregung keinen Moment geschlafen zu haben. Um auch ja nicht den Aufbruch zu versäumen. Nachdem ihr eure Ausrüstung kontrolliert habt macht ihr euch auf den Weg.

Perricum erwacht gewacht gerade und vereinzelt seht ihr schon Menschen die mit ihrem Tagwerk beschäftigt sind. Auf den freien Straßen kommt ihr problemlos voran und erreicht bald das Stadttor im Südwesten der Stadt. Es wird gerade von der müde aussehenden Nachtwache geöffnet und ihr seid die Ersten die an diesem Tag Perricum verlassen.

Ihr habt beschlossen zunächst der Küstenstraße nach Süden zu folgen. Hin und wieder kommt ihr durch kleine Fischerdörfer am Meer. Die Hütten ducken sich zwischen die Dünen und stehen durch den stetigen Meereswind schräg. Netze

hängen zum Trocknen auf Gerüsten und aus den Räucherhäusern steigt euch Fischgeruch in die Nasen. Ihr seht auch Boote vor der Küste deren Besatzung sehr geschäftig wirkt.

Es herrscht gutes Reisewetter denn es ist trotz bedeckten Himmels warm und trocken. Ihr kommt besser voran als ihr dachtet denn Thyria hält überraschend gut Schritt und wird im Verlauf des Tages auch wieder munterer.

Wenn suchen wir eigentlich genau?

Thyria wird spätestens nach der Mittagsrast beginnen die Helden mit Fragen über die Alltäglichkeiten des Heldenlebens zu überschütten. Wenn sie aber daran erinnert wird dass die Helden ihr eigentlich auch bei den Nachforschungen helfen wollten wird sie vielleicht erzählen was sie schon über das Schriftstück herausgefunden hat.

Wenn sie es bis dahin noch nicht getan hat wird sie den Helden jetzt das Schriftstück zeigen welches sie in der Bibliothek gefunden hat.

(Handout I im Anhang)

Nachdem die Helden den lückenhaften Text gelesen beziehungsweise vorgelesen bekommen haben werden sie sicher erkennen dass sie auf dem Weg zu einem gewissen Rukus Kalamal sind. Thyria hat über ihn nachgeforscht und herausgefunden das es sich bei ihm um einen in Ysilia ausgebildeten Magier handelt der noch bis vor ein paar Jahren Aventurien durchwanderte. Vor etwa 20 Jahren hat er einige Jahre in der Schule der Austreibung zu Perricum verbracht und scheinbar einige Beziehungen dorthin geknüpft. Als er dann vor einigen Jahren seine Heimatacademie verlor kehrte er nach Perricum zurück. Er verließ die Stadt aber schon bald darauf wieder. Die Magier waren aber so freundlich Thyria mitzuteilen wo er sich im Moment aufhält da sie noch in brieflichen Kontakt zu ihm stehen. Jedenfalls hat die Schule der Austreibung die Boten die Briefe zu ihm bringen sollten immer nach Eslamskesh geschickt.

Das Schriftstück aus der Bibliothek stammt hingegen von einem Perainegeweiheten namens Moiren aus dem Dorf Gerbental. Er hat es vor über fünfzehn Jahren dem Hesindetempel in Perricum geschickt. Er berichtet weiterhin das es seine Mitschrift der letzten Worte einer tödlich verwundeten Frau war die aus dem Raschtulswall herab kam. Mehr hat er wohl selbst nicht über die Frau gewusst.

Das Fischerdorf

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Am Abend erreicht ihr ein weiteres kleines Dorf am Meer in dem ihr eine Unterkunft suchen könnt. Ein Gasthaus gibt hier aber nicht. Ihr könnt nur bei den Fischern um einen Schlafplatz in einer der ärmlichen kleinen Hütten bitten oder im freien Schlafen.

Etwa die Hälfte der Helden sowie Thyria können bei den Fischern unterkommen. Für die Restlichen wäre es ja auch kein Problem im freien zu Schlafen wenn es nicht während der Nacht ein Gewitter losbrechen würde.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

An die im Freien schlafenden Helden gewandt:

Ihr habt euch hingelegt und seid gerade eingeschlafen als ihr plötzlich von einem tiefen Grollen geweckt werdet. Ihr tastet nach euren Waffen und springt auf als euch auch schon der erste riesige Regentropfen trifft. Es beginnt wie aus Eimern zu schütten und Blitze zucken über dem Meer. Donnerschläge rollen über euch hinweg und der Sturm zerrt an eurer Kleidung. Schon jetzt seid ihr bis auf die Haut nass und es scheint noch schlimmer zu werden.

Da Helden nur ungern nass werden wollen werden sie sich schleunigst einen trockenen Flecken suchen müssen. Das Lagerhaus der Dorfbewohner verspricht ein solch trockener Fleck zu sein aber es ist leider verschlossen. Wen die verzweifelten und durchgeweichten Helden versuchen wollen das Türschloss zu knacken oder die

Tür aufzubrechen sollte ihnen das auch leicht gelingen. Wenn sie dann aber am frühen Morgen von den Fischer in deren Netzen liegend gefunden werden könnte das durchaus mit Prügel für die Helden enden.

Als Alternative ist es für die Helden auch möglich unter eines der kieloben am Strand liegenden Fischerboote zu kriechen. Das wird ihnen am Morgen schlimmstenfalls einige spöttische Bemerkungen der Fischer einbringen.

Unabhängig davon wie die Helden Nacht und Morgen verbracht haben wird Thyria wieder zum baldigen Aufbruch drängen.

Das Kloster von St. Praiobur

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Trotz des Gewitters während der letzten Nacht ist der heutige Tag wieder sonnig und warm geworden. Ihr wandert den ganzen Tag am Fuß einer Hügelkette entlang. Kurz vor Sonnenuntergang führt euch der Pfad ihr über eine Kuppe und ihr seht eine Siedlung vor euch. Auf einer Anhöhe über dem Dorf steht eine ein großes Gebäude dessen Dach in den letzten Strahlen der Praiosscheibe golden schimmert.

„Das muss das Kloster von St. Praiobur sein. Dort können wir Übernachten.“ Thyria deutet auf das Gebäude und macht sich auf den Weg zur Pforte.

Das Kloster ist ein zweistöckiges Gebäude dessen untere Etage aus großen Marmorblöcken errichtet ist. Die Bretter und Balken aus denen das zweite Stockwerk besteht sind über und über mit Schnitzereien verziert und das Dach ist mit vergoldeten Holzschindeln gedeckt.

Neben dem Kloster steht ein gänzlich aus Stein erbauter Turm der an ein tulamidisches Minarett erinnert. Zu betreten ist das Kloster durch eine zweiflüglige Bronzetür welche einen Türklopfer aufweist der einem Greifen nachgebildet ist. Auf Thyrias Klopfen hin öffnet ein junger Mönch in makellos weißer Kutte die Tür.

„Praios zum Gruße. Entschuldigt dass es einen Moment gedauert hat. Wir haben gerade erst die Abendandacht beendet.

Kommt doch herein.“

Der Mönch wird die Helden in eine Kammer führen die wohl für Pilger gedacht ist. Dort stehen sechs einfache Liegen auf denen die Gruppe die Nacht verbringen kann. Der Mönch wird noch etwas dünnen Suppe aus der Klosterküche holen und sich dann zurückziehen.

Etwa eine Stunde vor Sonnenaufgang kommt der Mönch aber zurück und weckt die Helden. Die Mönche bereiten sich gerade auf die Morgenandacht vor und der Abt wünscht das auch die „Pilger“ daran teilnehmen. Also wird die Gruppe in die Gebetshalle geführt und in die vorderste Reihe gebeten wo sie niederknien und der Predigt des Abtes lauschen müssen.

Dieser wird, sobald alle Mönche und die Helden anwesend sind, beginnen das Lob Praios' zu verkünden. Wenn einer der Helden deutlich als Magiekundiger zu erkennen ist und trotzdem die Gastfreundschaft des Klosters in Anspruch genommen hat wird der Abt einige Sätze einfließen lassen die er sich scheinbar für solche Gelegenheiten aufgespart hat. So wird er an die praioslästerliche Widernatürlichkeit der Magie erinnern und seinen Zuhörern klarmachen dass den Sterblichen nur durch Madas schändlichen Frevel die Magie zugänglich wurde. Er wird den unverbesserlichen Magiern und jenen Ketzern und Frevlern die sich sonst noch der Magie bedienen mit ewiger Verdammnis drohen und auch die Menschen die sich mit solchem Gesindel abgeben wird er scharf verurteilen. Dabei wird er immer die Helden ins Auge fassen.

Nach der Predigt werden die Mönche noch einen gurvianischen Choral anstimmen der den Beginn des neuen Tages feiert und der Abt wird in seinem Schlusswort Praios für das Licht danken mit dem er jeden Tag aufs Neue die Gläubigen erleuchtet. Mit seinen letzten Worten dringen auch die ersten Sonnenstrahlen durch die Fenster in die Halle.

Der junge Mönch bietet der Gruppe noch ein karges Frühstück an und führt sie zur Tür bevor er sich wieder seiner

eigentlichen Arbeit in der Schreibstube zuwenden muss.

Sollten die Helden aus irgendeinem Grund nicht im Kloster übernachten können oder wollen können sie das gerne tun. Sie sollten Thyria nur einen glaubhaften Grund nennen können da dieser sonst an der Rechtschaffenheit ihrer Begleiter zweifelt.

In Brendiltal, dem Dorf unterhalb des Klosters, gibt es außerdem eine weitere Übernachtungsmöglichkeit. In einem etwas heruntergekommenen Gasthaus namens „Kahler Mönch“ können die seltenen Gäste eine bitter schmeckende Gemüsesuppe zu sich nehmen und ihren Strohsack mit einem Regiment Läusen, Flöhen und Wanzen teilen. Dafür verlangt der schmierige Wirt aber auch „nur“ sieben Heller von jedem Gast.

Im Köhlerwald

Sobald sich die Gruppe wieder versammelt hat erkundigt sich Thyria bei einem Brendiltaler wie man am schnellsten nach Eslamskesh gelangen kann. Von diesem erfährt sie dass es einen Pfad durch ein weitläufiges Waldgebiet im Südwesten, Köhlerwald genannt, gibt der von Jägern, einigen Dorfbewohnern und den Namensgebenden Köhlern benutzt wird. Der Waldweg ist schnell gefunden und so können die Helden ihre Reise fortsetzen.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr wandert auf einem ausgetretenen Weg durch den Köhlerwald. Das Licht der Praiosscheibe dringt nur an wenigen Stellen durch das dichte Blätterdach so dass es am Waldboden recht schattig und kühl ist. Ihr findet es angenehm an diesem heißen Tag nicht in offenem Gelände unterwegs sein zu müssen. Trotzdem wirkt der Wald etwas unheimlich auf euch.

Nachdem ihr schon einen ganze Weile in dem Wald unterwegs seid fällt euch auf das er hier irgendwie aufgeräumter wirkt. Plötzlich steigt euch Brandgeruch in die Nasen und ihr seht Rauch durch den Wald ziehen.

Die Helden haben nur einen der Köhler gefunden die in dem Wald ihr auskommen bestreiten. Der Rauch seines Meilers konnte wegen der Hitze des Tages nicht aufsteigen und hat sich deshalb im Wald ausgebreitet. Der mürrische russverschmierte Mann und sein Sohn in ihren dreckigen, schwarzen Kitteln können den Helden aber höchstens mit der Auskunft dienen das es noch ein weiter Weg bis Eslamskesh ist und sie bestimmt nicht vor Einbruch der Nacht dort ankommen.

Die Helden können noch mehreren Köhlern auf dem Weg durch den Wald begegnen. Diese sind zwar allesamt etwas unsauber, was bei ihrer Arbeit eigentlich nicht verwundert, aber friedlich.

Um Langeweile zu verhindern und kampflüsternen Helden beziehungsweise ebensolchen Spielern entgegenzukommen könnte am Abend ein Rudel Grimwölfe auftauchen und die Gruppe angreifen. Es sollte ein Rudel von ungefähr zehn Tieren sein welches nach ein paar Kampfunden und den ersten verletzten Wölfen wieder verschwindet.

Grimwolf	
LeP 18	Angriffe:
AuP 80	Biss:
RS 2	Ini 6+W6
MR 0	AT 9
GS 12	PA 4
GW 4	TP 1W+2

Nach einem anstrengenden Marsch bis in die Nacht hinein gelangen die Helden schließlich nach Eslamskesh. Dort gibt es das kleine Gasthaus „Sultansgarten“ in dem sie trotz der späten Stunde problemlos etwas zu Essen und saubere Betten bekommen können.

Eslamskesh

„Zum Sultansgarten“

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Nach einer erholsamen Nacht im „Sultansgarten“ seid ihr zum Frühstück in

den Schankraum gekommen. Durch die Küchentür seht ihr den etwas dicklichen Wirt am Herd stehen. Er begrüßt euch freundlich und bringt euch kurz darauf Spiegeleier und frisches Brot. Nachdem ihr gegessen habt setzt er sich zu euch und fragt: „Und werte Reisende, hat es geschmeckt? Ich freue mich immer wenn ich zufriedene Gäste habe. Außerdem ist’s gut fürs Geschäft. Zufriedene Gäste kommen wieder sage ich immer.“

(Auf die Frage wo man denn Rukus Kalamal finden kann)

„Meint ihr den alten Meister Kalamal? Denn hab ich schon seit Wochen nicht mehr gesehen. Er wohnt ja aber auch nicht im Dorf. Er lebt in einer verlassenen Burg einige Meilen östlich von hier. Wenn ihr ihn besuchen wollt geht ihr einfach die Straße nach Mendlicum entlang. Ist nicht zu übersehen. Außerdem könntet ihr da doch gleich seine Briefe mitnehmen. Er lässt sie sich immer hierher schicken. Will wohl nicht von irgendwelchen Boten gestört werden.“

(Der Wirt gibt euch drei Briefe die an Rukus Kalamal adressiert sind. Der Absender ist immer Thyria Timerlan)

„Eigentlich holt Meister Kalamal seine Post alle zwei Wochen ab aber in letzter Zeit hat er sich nicht Blicken lassen. Wenn ich das so bedenke mache ich mir schon langsam Sorgen um den alten Eigenbrötler.“

Er zuckt mit den Schultern.

„Aber eigentlich ist er auch früher schon manchmal vor lauter Forschung und Experimenten länger nicht nach Eslamskesh gekommen. Ist bestimmt alles in Ordnung mit ihm. Ich muss mich jetzt um die anderen Gäste kümmern. Bis später.“

Den Helden wird wohl nichts anderes übrig bleiben als den Magier in seiner Burg aufzusuchen.

Die Burg liegt tatsächlich etwa zehn Meilen entfernt an der Straße östlich von Eslamskesh und thront unübersehbar über einem Steilhang. Nach etwa zwei Stunden Fußmarsch auf einer staubigen Wagentrasse sollte die Gruppe die Burg erreicht haben.

Die Burg des Magiers

Die Ruine

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Schon aus einiger Entfernung könnt ihr die Burg des Magiers sehen von der einst die Straße und die gesamte Gegend kontrolliert wurde. Auf einer Seite steht sie über einer Steilwand die über 15 Schritt in die Tiefe reicht. Aber auf der anderen Seite kann die Burg bequem über einen mäßig ansteigenden Karrenweg der zum Tor führt betreten werden.

Bei näherer Betrachtung entpuppt sich die so genannte Burg allerdings als Ruine von der nicht mehr als die efeuüberwucherten Grundmauern stehen. Einzig der Torbogen scheint die letzten Jahrzehnte gut überstanden zu haben.

Ihr geht vorsichtig durch ihn hindurch und seht euch einer grünen Mauer gegenüber.

Der Grundriss der Burgruine ist auf Karte 2 abgebildet.

Das Efeuer

Die ganze Ruine ist von der efeuartigen Pflanze Efeuer überwuchert. Die gezackten Blätter haben einen grellroten Rand und sondern ein Gift ab. Die Ranken der Pflanze haben die Mauern überwuchert und dichte Hecken gebildet. Es wird demnach für die Helden nicht ganz einfach werden den Eingang zu den Räumen des Magiers zu finden.

Efeuer finden sie im Herbarium Aventuricum (S. 101) aus DGSL beschrieben. Die Wirkung sei hier in gekürzter Form nochmals aufgeführt:

- Eine kurze Berührung der Pflanze kostet 1 SP.
- Das Überschreiten einer efeuerüberwucherten Fläche verursacht 1W TP pro Schritt.
- Das Durchqueren von einem Schritt Efeuerhecke dauert etwa zehn Minuten und erfordert Proben auf KK und GE wobei letztere um

den doppelten RS erschwert ist. Weiterhin kostet es dreimal 1W6 getrennte TP.

- Nach dem durchschreiten einer Hecke beginnen sich die Blätter und Ranken wieder zu verhaken.

Kartenerklärung

1. Der Torbogen

Durch den Torbogen betreten die Helden die Burgruine.

2. Der Brunnenschacht

Das Efeuer ist auch über den offen gelassenen Brunnenschacht gewuchert und tarnt diesen nun ganz vorzüglich. Die Helden werden das aber eher eine zehn Schritt tiefe, mit Wasser gefüllte, Fallgrube nennen.

Ein Held der über die Gabe des Gefahreninstinkts oder über eine herausragend gute Sinnesschärfe oder Pflanzenkunde verfügt kann nach einer gelungenen Probe+7 den Schacht entdecken. Sollte dennoch ein Held in den Brunnen fallen wird er sich durch den Sturz nichts weiter tun. Das Wasser im Brunnen ist niedrig genug um einem Menschen das Stehen zu ermöglichen. Ein Zwerg oder Goblin könnte in dem Brunnen jedoch durchaus ertrinken. In diesem Fall sind Proben auf Schwimmen erforderlich um so lange über Wasser zu bleiben bis den anderen Helden etwas eingefallen ist.

Eine Rettung ist mit einem entsprechend langen Seil möglich. Notfalls kann auch eine Ranke des Efeuers benutzt werden. Dabei sollte aber die Giftigkeit (*siehe oben*) berücksichtigt werden.

3. Der Luchs

In diesem Teil des Gemäuers lebt ein Raschtulsluchs der sein Heim verteidigen wird sollte ein unvorsichtiger Abenteurer hindurch stolpern. Er wird aus dem Hinterhalt einen Helden anspringen (AT 18, Krallen und Biss) und sofort weiter angreifen. Den Kampf wird er sogar bis zu seinem Tod führen da er nicht fliehen

kann.

demnach viel versprechender zu sein.

Raschtulsluchs	
LeP 30	Angriffe:
AuP 20	Krallen:
RS 1	Ini 10+W6
MR 2	AT 14*
GS 12	PA 6
GW 10	TP 1W+4
*Fällte bei der AT eine 1 greift der Luchs gleichzeitig noch mit einem Biss (1W+6 TP) an.	

4. Der Kräutergarten

Hier hat sich der Magier einen kleinen Kräutergarten angelegt. Wenn die Helden ihn finden und sich ein wenig mit Heilkräutern auskennen können sie folgende Pflanzen ernten:

- drei Portionen Belmart
- zwei Mirbelsteinknollen
- fünf Tarnelen
- vier Wirselskräuter
- drei Portionen Zwölfblatt

Zur können sie im Herbarium Aventuricum nachlesen.

5. Der Turm

Zum vorlesen und nacherzählen:

Ihr steht vor den Resten des Bergfrieds. Nur noch die untersten vier Schritte des einstmals wohl beachtlichen Turms stehen noch. Die Eingangstür des Turmes macht einen sehr zerbrechlichen Eindruck und hängt schief in den Angeln. Ihr versucht den Turm zu betreten und stellt fest dass sie auch nicht verschlossen ist und sich leicht öffnen lässt. Dabei quietscht die Tür als wäre sie noch nie geschmiert worden. Im Turm könnt ihr zunächst nur wenig erkennen da es keine Fenster gibt. (Nachdem die Helden für besseres Sehen gesorgt haben)

Das Turmzimmer ist kreisrund und völlig leer, besitzt aber sowohl eine Treppe nach unten als auch eine nach oben. Die nach oben führende Treppe endet aber an der Decke des Zimmers, da in Ermangelung eines Daches diese nun als Regenschutz dient und deshalb vernagelt und geteert wurde. Die Treppe nach unten scheint

Rukus Kalamal lebt tatsächlich unter der Burg und die Helden sind auf dem richtigen Weg. Die Treppe die in den Keller führt ist aber schon recht tückisch da der Magier keinen Wert auf ungebetenen Besuch legt und daher einige Fallen angebracht hat. Jeweils die Vierten und Sechsten der 25 Stufen sind nur illusionär und sollte tunlichst nicht ‚benutzt‘ werden. Bei einem Treppensturz muss der betroffenen Helden je nach Höhe 1 bis 3W6 TP in Kauf nehmen. Außerdem ist es äußerst schmerzhaft.

Unter dem Turm

Der Grundriss der Burgkellers ist auf Karte 3 abgebildet.

Zum vorlesen und nacherzählen:

Ihr habt die Treppe überwunden und steht nun wieder in einem kreisrunden leeren Raum der von vier Säulen getragen wird. An der gegenüberliegenden Seite besitzt dieser Raum wieder eine Tür. Allerdings wirkt diese deutlich stabiler. Sie ist aus schweren Eichenbohlen gefertigt und mit Stahlbändern verstärkt. Außerdem weist die Tür zwei aufwendige Schlösser auf. Ihr könnt damit wohl getrost annehmen dass der Gesuchte weniger die Burg als vielmehr den Burgkeller bewohnt.

Diese Tür ist genauso tückisch wie die Treppe da beide Schlüssellocher nur scheinbar zur Tür gehören. In Wirklichkeit dienen sie nur als Auslöser für magische APPLICATUS-Fallen. Sobald ein Gegenstand in eines Schlüssellocher gesteckt wird der Zauber ausgelöst. Das linke Schlüsselloch ist mit einem CORPOFRIGO (ZfW 10, ZfP* 9) und das rechte mit einem HORRIPHOBUS (ZfW 12, ZfP* 10) belegt.

Die genauen Wirkungen der Sprüche finden sie im Liber Cantiones (S. 17; S. 40; S. 79).

Nachdem die Helden erkannt haben dass die Schlösser nichts nützen werden sie den Raum komplett absuchen. Das echte Schlüsselloch ist ein einer Fuge im

Mauerwerk neben der Tür versteckt und kann mit einer um 5 erschwerten Probe auf Sinnenschärfe entdeckt werden. Der Schlüssel hängt an einer der Säulen an einem Haken.

Hinter der Tür folgt ein Gang dem zwei Gänge im rechten Winkel abgehen. Der linke Gang wird von einer etwa einen Spann großen silbernen Drachenstatuette „bewacht“. Hinter dieser ist der Gang allerdings eingestürzt und unpassierbar. Der rechte Gang endet vor einer weiteren verschlossenen Tür die allerdings nur ein Schloss aufweist.

Der Drache ist eine weitere magische Falle. Allerdings wird er erst aktiv wenn eine Person den Gang von den Räumen des Magiers her bis zur Abzweigung entlanggeht. Sie scheint damit eher zur Verhinderung einer Flucht zu dienen. Dann allerdings schleudert er dem unglücklichen Wesen welches die geheimen Worte nicht kennt einen mächtigen IGNIFAXIUS entgegen (ZfW 11, ZfP* 8, 3W6+ZfP* TP). Die besagten geheimen Worte lauten „Manu Al Planes“. Außerdem kann der Drache nicht entfernt oder gedreht werden da er mittels OBJECTOFIXO an seinem Ort gehalten wird. Die genauen Wirkungen der Sprüche finden sie im Liber Cantiones (S. 79; S. 125).

Die Tür am Ende des rechten Ganges ist verschlossen. Das Schloss ist aber einfach konstruiert und auch nicht mit einer Falle oder Verzauberung versehen. Den Schlüssel hat der Magier aber in seiner Tasche so dass die Helden das Schloss wohl knacken müssen. Dazu ist aber nur eine einfache gelungene Probe notwendig.

Die Kellerräume

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Dies sind die Räume in denen sich Rukus Kalamal niedergelassen hat. Die Wände des stickigen und feuchten Gewölbekellers sind aus unregelmäßigen Bruchsteinen gemauert. Ausgebrannte Pechfackeln hängen an den Wänden. Euer Licht erzeugt ein beunruhigendes Schattenspiel in den Fugen des Mauerwerks.
(An einen einzelnen übervorsichtigen oder schreckhaften Helden)

Plötzlich siehst du es im Augenwinkel und fährst herum. Dort im Schatten hat es sich bewegt. Ein furchtbares Wesen. Es kommt auf dich zu. Du ziehst deine Waffe. Die Anderen sehen dich und greifen ebenfalls nach den Waffen. Jemand leuchtet das Wesen an. Und auf einmal ist es wieder verschwunden. Ihr leuchtet den Raum aus entdeckt aber weder einen Gegner noch den Magier.

Vielleicht erkennen die Helden ihren Fehler. Ihre eigenen Schatten sahen auf der zerklüfteten Oberfläche der Wände wie Wesen aus. Und die hektischen Bewegungen die sie vor Schreck gemacht haben, haben es nur noch verschlimmert. Erst als sie es anleuchten wollten ist der Schatten an der Wand verschwunden.

Im Keller der Burg ist es besonders wichtig die richtige Stimmung zu schaffen. Die Helden sind in die finsternen Räume eines mächtigen fremden Magiers eingedrungen und wissen weder ob er zuhause ist noch ob er der Gruppe wohl gesonnen ist. Die Nerven der Helden liegen blank. Ihre eigene Phantasie plagt sie und lässt sie Gestalten im Schatten sehen. Und dann lauert plötzlich eine wirkliche Gefahr im Schatten.

Die Studierstube

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr betretet Rukus Kalamals Studierstube. Der Raum ist dunkel und menschenleer. Es scheint aber so als wolle der Bewohner jederzeit zurückkommen. Die Einrichtung besteht nur aus dem Nötigsten. Links von euch stehen ein einfacher Schreibtisch und davor ein Sessel. Auf dem Tisch befinden sich einige Bögen Pergament und ein Tintenfass mit Federkielen. Daneben sind ein volles Bücherregal und eine Truhe aufgestellt. In der hinteren rechten Ecke seht ihr ein zerwühltes Bett.
(Und nicht ganz ernst gemeint:)
Zwischen diesem und dem großen Schrank direkt zu eurer Rechten versteckt sich ein Goblin... Nein, es ist nur die Waschschüssel.

Die Pergamente auf dem Schreibtisch

sind leer und die Tinte ist eingetrocknet. Allerdings liegt unter den Pergamenten ein kleiner Zettel auf dem die Worte „Manu Al Planes“ stehen.

Das Bücherregal ist nicht so gut bestückt wie es zunächst scheint. Alle möglichen Dinge sind auf den Regalbrettern gelagert. Die Palette reicht vom Schädel eines Orken über einige bunte Keramikscherben bis zum abgebrochenen Heft eines Schwertes. Sie sind jedoch ohne Ausnahme völlig nutzlos, es sei denn einer der Helden sammelt Tand.

Viele der vorhandenen Bücher sind von Rohal dem Weisen verfasst den Meister Kalamal scheinbar ehrlich bewundert. Besonders verbreitete Bücher sind oftmals mehrmals vorhanden. Ein Held der sich die Zeit nimmt alle Buchtitel zu lesen wird folgende Werke finden:

- Encyclopaedia Magica (alle sieben Bände der gedruckten Ausgabe aus dem Jahr 8 Hal)
- Die Gespräche Rohals des Weisen (alle 21 Bände, viele sogar mehrmals)
- Hermetische und Occulte Verschluesze und Sicherungen (einfache, gekürzte Fassung)
- Systemata Magia – Systeme der Magie (eigenhändige Abschrift von Meister Kalamal, sehr lückenhaft)
- Offenbarung des Nayrakis (eigenhändige Abschrift von Meister Kalamal, sehr lückenhaft)

Aber auch ein altes abgenutzt aussehendes Diarium ist zu finden und wird von Thyria eingesteckt.

In der Kiste befinden sich die Vorräte an Tinte, Pergament und Kerzen sowie eine Reihe von weiteren persönlichen Erinnerungsstücken des Magiers. Im Deckel der Truhe ist Rukus Kalamals aktuelles Diarium versteckt. Es kann nur gefunden werden wenn die ganze Kiste, nicht nur der Boden, nach einem geheimen Fach abgesehen wurde. Es ist für die Helden aber nicht unbedingt notwendig dieses zu finden.

(Handout II im Anhang)

Im Schrank hängen einige getragene Roben die aber allesamt nicht mehr in

gutem Zustand sind.

Das Laboratorium

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Dies ist wohl das Laboratorium des Magiers. An der rechten Wand steht ein massiver Tisch auf dem allerlei seltsame Glasgefäße aufgebaut sind. Links von euch seht ihr zwei Truhen und an der gegenüberliegenden Seite des Raumes könnt ihr drei große Tonkrüge erkennen.

Auf dem Labortisch schein ein Experiment misslungen zu sein da die meisten der Gefäße zerbrochen sind. Überall auf dem Tisch können die Helden verschiedenfarbige Flecken sehen.

Alchimie scheint nicht Meister Kalamals Stärke gewesen zu sein.

Die linke Truhe dient wohl als Materiallager für das Labor. Ein alchimistisch interessierter Held kann die folgenden Stoffe finden:

- 15 Unzen Schwefel in einem Krug
- 20 Flux Reiner Alkohol in einer dickbauchigen Flasche
- 5 Flux Brabaker Vitriol in einer kleinen Flasche
- einen Krug Salbenfett

Die rechte Truhe ist bis auf eine einzelne Flasche vollkommen leer. Das Etikett zeigt ein Blatt welches die Helden stark an die Blätter des Efeuers in der Ruine erinnern wird. In der Flasche befindet sich eine rotbraune Flüssigkeit die, wenn man sie auf Efeuer spritzt, dazu führt das sich die Ranken lösen und einen Gang oder Weg freimachen. Die Menge in der Flasche reicht für drei Anwendungen und wirkt nur bei Efeuer.

Falls in der Gruppe kein Magierkundiger mit einem einfachen Hellsichtzauber ist sollte einer der Helden im Labor ein Schälchen mit Schlangenzüngleinpaste finden da später noch ein Magieindikator benötigt wird. Die Paste sollte dann jedoch eindeutig beschriftet sein und auch eine „Gebrauchsanweisung“ besitzen. Schlangenzüngleinpaste verfärbt sich übrigens bei Anwesenheit von jeglicher Magie blutrot.

Die tönernen Krüge an der Rückseite des

Raumes sind mit Zhayadzeichen beschriftet. Ein des Zhayad mächtiger Held kann nach einer gelungenen Probe+5 auf Magiekunde herausfinden dass in den Krügen etwas gefangen gehalten werden soll. Die ebenfalls tönernen Deckel der Krüge werden durch eiserne Klammern fest auf den Krug gedrückt. Man kann erkennen dass zwischen Krug und Deckel eine gelbliche Substanz, möglicherweise Harz, heraus gequollen ist.

Sollten die Helden wieder erwarten versuchen die Krüge zu öffnen sollte ihnen das auch gelingen. Allerdings sind in den Krügen, ähnlich wie in Rohals 77 Gefäßen, niedere Dämonen eingesperrt die ihren Befreier sogleich angreifen. Ein Heshthot (MWW S.134) sollte die meisten Heldengruppen wieder zur Vernunft bringen. Unverbesserliche, die in den Krügen Schätze vermuten, können auch Bekanntschaft mit einem Zant machen.

Heshthot		
LeP 20	Angriffe:	
AuP ∞	Schwert:	Peitsche:
RS 1*	Ini 12+W6	Ini 12+W6
MR 4	AT 14	AT 14
GS 8	PA 9	PA 9
GW 8	TP 1W+4	TP 1W
*gegen magische und geweihte Waffen sowie Schadenszauber; RS 5 gegen gewöhnliche Waffe.		

Donnerbalken

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr habt gerade den etwas streng riechenden Donnerbalken des Magiers gefunden. Falls einer von euch hier etwas erledigen will, sollte er die Anderen bitten zu gehen.

Der Beschwörungsraum

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr betretet einen völlig dunklen Raum aus dem euch ein entsetzlicher Gestank nach Tod und Verwesung entgegen schlägt. Euer Licht reicht gerade aus um den leblosen Körper zu erkennen der vor euch am Boden liegt. Es scheint ein alter grauhaariger Mann in einer schwarzen

Robe gewesen zu sein. Seinen Stab hält er noch umklammert. Es sind keine Spuren eines Kampfes zu erkennen.

Thyria drängelt sich an euch vorbei und beugt sich über den Toten. Aus dem Geruch im Raum und dem Gesichtsausdruck der jungen Frau schließt ihr, dass der Mann schon seit mehr als einer Woche tot ist. Thyria durchsucht die Robe, findet aber nur einen Schlüssel.

Plötzlich tanzen die Schatten wieder an den Wänden und machen euch glauben das etwas durch den Raum schleicht. Ihr glaubt etwas flattern zu hören...

Der Tote ist tatsächlich Rukus Kalamal. Er ist, während er eine Beschwörung durchführte, an einem Hirnschlag gestorben. Den Bannkreis und den leeren Tonkrug um den Dämon einzusperren können die Helden beim Ausleuchten des Raumes finden.

Thyria findet in der Robe außer dem Schlüssel für den Kellereingang noch einen Geldbeutel mit etwa 25 Dukaten den sie aber den Helden verschweigt.

Der von Rukus Kalamal beschworene Dämon war schon in die Dritte Sphäre gerufen worden als der Magier verstarb. Es handelt sich um den selten dokumentierten niederen Dämon Imionn (siehe gleichnamiger Abschnitt unten). Dieser ist, da der Bannkreis seine Wirksamkeit verlor als die letzte Kerze des Bannkreises abgebrannt war, nun frei. Er befindet sich noch im Raum und lauert auf eine Gelegenheit zum Angriff. Die Helden können sowohl kämpfen als auch fliehen. Dabei ist allerdings die silberne Drachenstatuette zu beachten die sowohl die Flucht der Helden als auch die des Dämons zu verhindern sucht.

Imionn, der flatternde Schrecken, ein niederer Diener des Blakharaz

Der geflügelte Schädel mit seinen abgebrochenen Zangen ist ein furchtbarer Anblick. Zwischen den Zangen sitzt ein rundes gezahntes Maul aus dem Säure trieft. Im Kampf kann er diese Säure als Schwall ausspeien. Auf dem Schädel hat der Dämon eine Traube augenartiger

„Dinge“. Drei Tentakel ragen daraus hervor. Mit seinen zerfetzten Flügeln flattert er meist heftig was ein hässliches Geräusch erzeugt. Rukus Kalamal hatte den wahren Namen dieses Wesens wohl herausgefunden. Nach seinem Tod ist das Wissen darum aber scheinbar wieder verloren.

Hinzu kommen noch spezielle Erfahrungen in *Pflanzenkunde*, *Magiekunde* und *Tierkunde* falls sich die Helden solche verdient haben. Je nachdem wie einige Ereignisse verlaufen sind können noch spezielle Erfahrungen in *Götter und Kulte* und anderen Talenten hinzukommen.

Imionn		
LeP 30	Angriffe:	
AuP ∞	Zangen:	Säureschwall:
RS 1*	Ini 12+W6	Ini 12+W6
MR 10	AT 15	AT 15**
GS 12	PA 5	PA 5
GW 10	TP 1W+3	TP 1W+6
<p>* Gegen magische und geweihte Waffen sowie Schadenszauber; RS 5 gegen gewöhnliche Waffe. ** Gegen den Säureschwall ist nur Ausweichen sinnvoll. Richtet die Säure 10 oder mehr TP an sinkt der RS des Getroffenen um 1.</p>		

Und wie geht es jetzt weiter?

Nach gewonnenen Kampf oder gelungener Flucht und dem nun hoffentlich einfacheren Weg durch das Efeuer muss die Gruppe ihre weiteren Schritte planen. Thyria wird im alten Diarium des Magiers Hinweise auf seine Vergangenheit suchen und finden.

(Handout III im Anhang)

Aus seinen Aufzeichnungen geht hervor dass die damalige Reise den Ruinen einer versunkenen Stadt am Fuß des Raschtulswalls galt. Diese Stadt soll laut dem Tagebuch einige Tagesmärsche nördlich von Baburin liegen.

Delabeth war wohl jene Frau die sich verwundet bis nach Gerbental schleppte. Daher schlägt Thyria vor, dort mit der Suche nach der Stadt zu beginnen.

Und da sie nun außerdem die finanziellen Möglichkeiten hat um die Helden zu bezahlen und sie (hoffentlich) gute Erfahrungen mit der Gruppe gemacht hat wird sie sie bitten ihr bei der Suche nach der verschollenen Stadt behilflich zu sein.

Für diesen ersten Teil des Abenteuers haben sich die Helden **150 AP** verdient.

2. Teil

Der Zauberoger

Die Reise nach Gerbental

Die Straße nach Westen

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Zwei Stunden später seid ihr wieder in Eslamskesh und kehrt im ‚Sultansgarten‘ ein. Ihr berichtet dem Wirt vom Tod Meister Kalamals. Er wirkt daraufhin sehr betroffen, lädt euch aber als Dank für eure Mühe ein diese Nacht seine Gäste zu sein. Da ihr am Abend sowieso nicht weiterreisen wolltet kommt euch das gerade recht.

Am nächsten Morgen werdet ihr in aller Frühe von Thyria geweckt die wie immer zum baldigen Aufbruch drängt. Sie hat noch Gesternabend vom Wirt den Weg nach Gerbental erfragt und beschlossen in drei Tagen dort zu sein.

Ihr brecht also auf und folgt einer verhältnismäßig guten Piste genau nach Westen. Da es nun seit drei Tagen nicht mehr geregnet hat ist der Boden ausgetrocknet und ihr wirbelt mit euren schnellen Schritten den Straßenstaub auf. Die letzten eurer Gruppe haben schon nach einigen Meilen die Farbe des Bodens angenommen. Und da die Gegend sehr flach und offen ist kann jeder im Umkreis von zehn Meilen genau sehen wo ihr euch befindet.

So wandert ihr den ganzen Tag und macht nur mittags eine kurze Pause. Spät am Abend erreicht ihr ein Dorf in dem ihr für ein paar Münzen einen Platz für die Nacht findet und euch waschen könnt.

Doch schon am nächsten Tag geht es weiter. Während der Nacht hat es Regen gegeben und der Himmel ist noch immer bewölkt. Euch ist das nur recht da das Reisen ohne stechende Sonne und wirbelnden Staub ungleich angenehmer ist.

Ziegengoblins

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Euer Morgen verläuft im Wesentlichen genau wie der letzte bis ihr kurz vor Mittag eine Hügelkette durchquert. Der Weg führt euch durch einen beidseitig sanft ansteigenden Einschnitt der mit Felsbrocken übersät ist. Ihr habt nur einen kurzen Moment nicht aufgepasst als ein Goblin hinter einem der Steine vorspringt und wild mit einer Art Pfahl winkt. Er steht noch etwa zwanzig Schritt entfernt und kommt langsam auf euch zu.

Erst als er näher kommt könnt ihr erkennen das das was er trägt wohl eine Art Parlamentärsflagge seien soll. Dazu hat ein schmutziges und zerrissenes weißes Hemd um eine lange Keule gebunden. Nur der Ziegenschädel auf der Spitze beunruhigt euch doch stark. Der Goblin selbst hat gelbliches Fell und trägt eine einfache Hose aus Leder die von einem Seil gehalten wird. In diesem Seil steckt ein rostiger Khunchomer.

Zehn Schritt vor euch bleibt er stehen und ruft euch in gebrochenen Garethi an.

„Ihr stehen bleiben. Das sein Weg von Bande. Bande viele Sulak. Ihr zahlen viel Silber, dann ihr gehen weiter. Wenn nix zahlen. Bande töten und nehmen.“

Der Goblin schaut euch nun erwartungsvoll an und schielt hin und wieder zu den Felsen in der Nähe.

Die Helden sind einer Bande von Goblinräubern in die Hände gefallen. Allerdings beschränken sie sich darauf nur besonders leichtsinnige Reisende zu überfallen. Alle die aussehen als könnten sie sich wehren werden nur erpresst.

Sie machen diese Gegend nun schon seit über einem Jahr unsicher sind bis jetzt aber noch niemanden so lästig geworden dass er etwas gegen sie unternommen hätte. Sie haben ihr Lager etwa zwei Meilen nördlich in einem Talkessel aufgeschlagen und unternehmen von dort aus ihre Raubzüge. Allerdings besteht dieses Lager nur aus einem großen Zelt in dem einige verlauste Decken liegen und einem zurückgelassenen Wachposten. Die bisherige Beute der neunköpfigen Bande hat der Anführer sicher unter einem Stein in der Nähe ihres Lagers versteckt.

Der Goblin der vor die Helden getreten

ist, ist besagter Anführer. Er wird etwa zwei Minuten warten ehe er die Helden nochmals auffordert zu zahlen und gegebenenfalls droht. Mit drei Silberstücken pro Reisenden wäre er schon zufrieden. Den unterschied zwischen den einzelnen Münzen kennt er jedoch nicht. Er ließe sich auch mit einer Handvoll Hellern und Kreuzern abspesen.

Wenn sich die Helden aber weigern zu zahlen oder sich in irgendeiner Weise aggressiv Verhalten wird er einen schrillen Pfiff ausstoßen woraufhin sieben Goblins hinter den Felsen hervorstürmen und sich auf die Gruppe stürzen. Sie haben alle gelbliches Fell und sind mit Khunchomern bewaffnet. Außerdem tragen die meisten von ihnen Lederschilder auf denen Ziegenschädel angebracht sind.

Ein eventuell in der Gruppe vorhandener Rassengenosse der Räuber könnte die Verhandlungen vereinfachen oder aber auch komplizieren. Einzelheiten dazu sind Meisterentscheid.

Ziegengoblin – Anführer	
LeP 25	Angriffe:
AuP 35	Khunchomer:
RS 2	Ini 8+W6
MR 2	AT 10
GS 7	PA 9
	TP 1W+4

Ziegengoblin – Räuber		
LeP 20	Angriffe:	
AuP 30	Khunchomer und Schild:	Khunchomer:
RS 1	Ini 7+W6	Ini 7+W6
MR 1	AT 8	AT 9
GS 7	PA 11	PA 8
	TP 1W+4	TP 1W+4

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Nach der Begegnung mit den Ziegengoblins wandert ihr weiter nach Westen. Am Nachmittag überquert eure Piste die Reichslandstraße von Perricum ins aranische Baburin. Die Straße scheint einst gut gepflegt gewesen zu sein. Heute wird sie jedoch vernachlässigt und nur selten von Händlern oder Reisenden benutzt. Euch lässt das aber kalt und zügig

schreitet ihr weiter aus. So kommt es das ihr schon kurz nach Sonnenuntergang völlig erschöpft eine Siedlung erreicht.

Der Märchenerzähler

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr habt im örtlichen Gasthaus Unterkunft gefunden und leert gerade einem Topf wohlschmeckende Suppe als ein weiterer Fremder die Schankstube betritt. Es handelt sich um einen älteren Mann mit langen grauen Haaren und ebensolchen Bart. Sein Gesicht ist faltig und von Wetter und Sonne gebräunt. Seine weiten, tulamidischen Gewänder haben schon bessere Zeiten gesehen, waren aber wohl einst recht nobel. Er setzt sich an einen Tisch am anderen Ende des Gasthauses und bestellt beim Wirt einen Tee. Als er diesen bekommt hält er den Wirt am Arm fest, sieht ihn mit seinen tiefen dunklen Augen fest an und sagt etwas zu ihm. Ihr versteht jedoch nicht was. Der Wirt geht daraufhin lächelnd von Tisch zu Tisch und stellt jedem seiner Gäste eine Frage. Als ihr endlich an der Reihe seid könnt ihr es vor Spannung kaum noch aushalten. Ihr fragt euch was hier vor sich geht. Ihr wollt es endlich wissen. Der Wirt tritt an euren Tisch und fragt: „Wollt ihr eine besondere Geschichte vom Märchenerzähler hören?“.

Bei dem Fremden handelt es sich tatsächlich um einen alten Märchenerzähler der immer nur Haimamud genannt werden möchte. Er wandert in Aranien und Garetien umher und versucht sein Auskommen zu finden. Da aber jeder eine gute Geschichte zu schätzen weiß gelingt ihm dies ganz gut.

Dies ist die Möglichkeit für die Helden sich das Märchen vom Zaubersultan (siehe unten) erzählen zu lassen. Jenes Märchen hat vor zwanzig Jahren Rukus Kalamal und seine Gefährten dazu veranlasst nach der versunkenen Stadt zu suchen. Wenn die Spieler nicht auf die Idee kommen sich dieses Märchen zu wünschen könnten die anderen Gäste es vielleicht hören wollen oder Haimamud erzählt einfach ein anderes aus „Tausendundeinem Rausch“.

Die Legende vom Zaubersultan

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Vor langer Zeit lebte in einer prächtigen Stadt am Fuß des Raschtulswalls ein mächtiger Sultan. Er regierte weise über alles Land von Nebachot im Norden bis Rashdul im Süden. Gorien war damals noch fruchtbar und so blühte das ganze Land auf und wurde so reich wie es damals und heute seinesgleichen sucht. Es herrschte Frieden und die Menschen waren glücklich und feierten ihren Herrscher. Die Künste waren hoch Angesehen und Kultur siegte über Orkerei.

Magier stellten zu dieser Zeit die Beamten im Reich des Sultans der ebenfalls ein mächtiger Zauberwirker war. Die Artefakte die er schuf wurden von allen bewundert und seine Taten veranlassten sein Volk ihn wie einen Gott zu verehren.

Aber kein Glück währt ewig. Denn als die Kunde vom reichen und mächtigen Sultan sich verbreitete erreichte sie auch die Länder weit jenseits des Feuermeeres. Diese Länder waren heiß, öde und leblos und die Menschen dort waren böse und verkommen. Doch der schlimmste von allen war ihr König der mit grausamer Härte über die Feuerländer herrschte. Dieser hörte von den wohlhabenden Ländern im Norden und Neid und Missgunst regten sich in ihm. So befahl er seiner Armee nach Norden zu ziehen und das Reich des Sultans zu vernichten auf das es genau so wüst werde wie sein eigenes.

Und so geschah es das ein riesiges Heer das Feuermeer überquerte und durch die Wüste Khom zog. Das Khoramgebirge hielt sie nicht auf und sie fielen nach Mhanadistan ein. Die Kämpfer des Sultans waren nur wenige und den Massen an Feinden nicht gewachsen. Außerdem hatte niemand mit einem Krieg gerechnet und Festungen gebaut oder Waffen geschmiedet.

Bald belagerte das feindliche Heer die Stadt des Sultans und verheerte das umliegende Land. Es hätte auch nicht lange gedauert und die Eroberer hätten die

Stadt eingenommen.

Aber eines Morgens trat der Sultan auf die Mauern der Stadt und sprach Worte der Macht die seit dem niemand wieder zu sprechen wagte. Da tat Sumus Leib sich auf und verschlang ein Drittel der Angreifer. Und Flammen regneten vom Himmel und vernichtete ein weiteres Drittel. Und der Sultan sprach nochmals einen Zauber und fuhr unter die Feinde wie ein Stein ins Wasser schlägt. Seine magische Klinge wütete furchtbar bis auch der letzte der Feuerländer in seinem Blut lag. Doch auch er war schwer verwundet und seine ganze Kraft war von ihm gewichen. So wurde er in seinen Palast gebracht wo er drei Nächte später starb.

Sein Volk trauerte bitterlich um ihn und im ganzen Reich herrschte ihm zu Ehren eine Woche tiefstes Schweigen. Sogar das Land schien zu Trauern den es wurde karg und unfruchtbar und die Luft roch nach Fäulnis. Vielleicht hatten die Priester der Feuerländer das Land aber auch mit einem Fluch belegt um den Willen ihres Königs doch noch gerecht zu werden. Niemand weiß das heute noch zu berichten.

Die armen Menschen im Reich des toten Sultans litten unter Hunger und Krankheit und niemand wusste was sie dagegen tun konnten. Also zogen alle die noch konnten nach Nebachot und bestiegen Schiffe die sie über das Perlenmeer bringen sollten. So verließ das Volk des Großen Sultans Aventurien und nie kehrte einer von ihnen zurück.

Die Legende ist natürlich auch nur als solche zu verstehen da sie keineswegs Tatsachen wiedergibt. Aber wie so oft in Legenden ist auch darin ein Fünkchen Wahrheit enthalten.

Die Namen der Städte sind allerdings genauso falsch wie die Existenz der Wüste Khom vor mehreren zehntausend Jahren oder die schlichte Aussage das es Menschen gewesen wären die das Reich des Zaubersultans bewohnten.

Wahr ist hingegen, dass es den Zaubersultan gab und auch die Stadt am Fuß des Raschtulswall ist keine Erfindung.

Dem Märchenerzähler sind vielleicht einige der Unstimmigkeiten bewusst aber

genaueres über den Hintergrund weiß auch er nicht. Er ist übrigens auch nicht Jener der vor zwanzig Jahren diese Geschichte in Baburin erzählte. Zumindest gibt er es nicht zu.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Der nächste Morgen bricht an und ihr macht euch zügigen Schrittes auf das letzte Stück des Weges nach Gerbental. Nichts hält euch heute auf und ihr erreicht problemlos den Perainetempel von Gerbental.

Gerbental

Der alte Geweihte

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Gerbental ist ein typisches Dorf welches man an der Grenze zur Wildnis finden kann. Einzig ein Palisadenwall würde noch fehlen und Gerbental könnte im Svellttal liegen. Die Bevölkerung besteht hauptsächlich aus einem beharrlich ackernden Bauernschlag sowie einer großen Anzahl Jäger, Kürschner und namensgebenden Gerbern. Da Landwirtschaft in dieser Gegend besonders mühsam ist, haben die Gerbentaler Bauern eine starke Perainefrömmigkeit entwickelt und ihrer Göttin einen Tempel gestiftet. Und weil sie recht vorsichtig waren haben sie ihn gleich als Wehrtempel erbaut. Vor diesem Tempel steht ihr nun und betrachtet doch ein wenig verwundert die Zinnen auf dem Dach, die kleinen Fenster und den Fluchtturm in Verbindung mit dem Storchenbild über der Tempeltür.

Ihr betretet den Tempel und stellt fest dass er von innen nicht viel freundlicher wirkt. Die Fenster lassen nur wenig Licht herein und die Oberlichter sind mit Brettern vernagelt. Vor dem Altar seht ihr einen alten Mann der sich auf einen Stock stützt. Er scheint euch nicht zu bemerken und schaut abwesend auf die hölzerne Statue hinter dem Altar die wohl Peraine darstellt.

Der Alte ist tatsächlich jener Geweihte der vor zwanzig Jahren die Kundschafterin

Delabeth saba Oleana pflegte und ihre letzten Worte aufschrieb. Sein Name ist Moiren und er lebt in Gerbental seit er seine Weihe empfangt.

Sein Gedächtnis hat aber in den letzten Jahren arg gelitten. Moiren erinnert sich nur an Dinge die mehr als vierzig Jahre zurückliegen. So zum Beispiel an seine Weihe und die ersten Jahre in Gerbental. Über die Kundschafterin die er vor zwanzig Jahren zu Grabe getragen hat weiß er nichts Weiteres zu berichten. Eine große Hilfe ist er demnach nicht.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Plötzlich bekommt Moiren einen Geistesblitz. Seine Augen leuchten als er euch winkt ihm zu folgen. Er läuft so schnell ihn seine alten Beine tragen aus dem Tempel und an der Außenwand entlang. Ihr habt keine Mühe ihm zu folgen seid aber durch den Ausbruch des Alten ein wenig verunsichert.

Genauso unerwartet wie er loslief bleibt er nun vor einen alten verwitterten Stein stehen. Wie es aussieht hat vor vielen Jahren jemand Worte in den Sandstein gekratzt. Nachdem ihr Moos und Flechten entfernt habt könnt ihr unter einem Boronsrad folgende Inschrift lesen.

„Hier ruht seit dem Jahre 12 nach Hal eine Fremde aus den Bergen“

„Sucht ihr sie? Wer war sie und warum ist sie gestorben?“ fragt euch Moiren. Ihr berichtet ihm von den bisherigen Ergebnissen eurer Suche und der ersten Expedition in den Raschtulswall. Als ihr endet fragt er euch: „Über wen sprachen wir gerade?“.

Beim Krämer

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr habt die letzte Nacht im Tempel verbracht und seid in aller Frühe aufgestanden. Das kühle Gemäuer steckt euch noch in den Knochen als ihr euch von Moiren verabschiedet und aus dem Tempel tretet.

Dies ist die letzte Gelegenheit für die Helden ihre Ausrüstung aufzufrischen und

sich über mögliche Gefahren zu erkundigen. Gordovan Saattheuer, der Krämer des Ortes, steht für beides zur Verfügung. Allerdings gilt er nicht zu unrecht als Wucherer mit nur mäßigem Angebot. Deshalb sollten die Helden auch nicht alles was ihnen jetzt noch einfällt hier noch bekommen.

Informationen gibt der durchtriebene Händler ebenfalls nur gegen klingende Münzen. Viel kann er, für die drei Silbertaler die er verlangt, jedoch gar nicht berichten.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

„Einige Jäger sind in den letzten Jahren im Vorgebirge verschwunden aber was will man von diesem Gesindel auch erwarten. Bringen immer nur ihre schlechtesten Felle und tragen die guten zu dieser vermaledeiten Fuxfell. Aber was rede ich. Ihr habt ja dafür bezahlt.“

Er lacht dreckig und läst dabei seine gelben Zähne sehen.

„Einer hat neulich erzählt, dass im Westen etwas großes Haariges in einem der Bäume lebt. Ist aber nicht dort geblieben um es zu beobachten der Feigling. Ansonsten gibt es nur das übliche. Vielleicht will euch ein Oger oder ein Rudel Wölfe fressen oder ihr werdet von ein paar Ferkinas zu Tode gefoltert. Wohin wollt ihr eigentlich? Nur damit ich weiß wo ich nach eurer Ausrüstung suchen lassen muss wenn ihr nicht zurückkommt.“

Nach diesem Erlebnis werden die Helden nun endlich ins Gebirge aufbrechen.

In der Wildnis

Die Spinne

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Euer Weg führt euch nun immer näher an die Gipfel des Raschtulswalls. Der Jägerpfad, dem ihr seit Gerbental folgt, ist immer schwerer zu finden. Dichte Wälder aus Eiben und Zedern breiten sich um euch herum aus und erschweren euer Fortkommen. Außerdem hat es wieder begonnen zu regnen.

Plötzlich öffnet sich euer Weg und ihr steht auf einer Lichtung. Hier endet scheinbar der Jägerpfad und ihr müsst euch von nun an allein durch die Wildnis schlagen.

Also haltet ihr euch nach Nordwesten und gelangt immer tiefer in die Bergwälder. Da es nur wenig Unterholz gibt kommt ihr auch im dichtesten Wald gut voran. Farne bedecken den Boden und verbergen was auch immer hier auf der Lauer liegen könnte.

Die Helden sind auf dem besten Weg einer Höhlenspinne ins Netz zu gehen. Diese hat sich, entgegen ihrer Gewohnheit, in einem dunklen Zedernwald eingenistet und lauert dort auf Beute. Vor einigen Tagen ist sie von einem Gerbentaler aufgeschreckt worden. Dieser ist aber, wie die Helden bereits von dem schmierigen Krämer erfahren konnten, geflohen bevor er etwas von dem riesigen Tier sehen konnte. Deshalb ist die Warnung auch etwas dürftig ausgefallen.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Über euch spannen sich die dichten Kronen eines Zedernwaldes auf. Das trübe Wetter tut ein Übriges um bei euch den Eindruck zu erwecken in einem finsternen Gewölbe zu stehen. Ihr geht langsam weiter und bemerkt dass der Wald nur noch dunkler wird. Irgendwie bekommt ihr ein ganz ungutes Gefühl.

Dies wäre der richtige Moment für die Helden um Fackeln anzuzünden oder andere Vorsichtsmaßnahmen zu treffen.

Sollten sie das nicht tun, werden sie bald in ein Netz laufen und sofort von der Höhlenspinne angegriffen. Weiterhin sollten die Helden, so sie nicht auf eine Konfrontation aus sind, unbedingt vermeiden die Netze und Fäden der Spinne zu berühren oder zu zerstören. Auch vorbeugende Angriffe sollten mit einer besonders wütenden Spinne quittiert werden.

Wenn die Helden jedoch ruhig bleiben und vorsichtig ihren Weg durch den Wald und die Netze suchen, könnten sie

vielleicht sogar davonkommen ohne die Spinne auch nur ein einziges Mal richtig zu sehen.

Höhlenspinne	
LeP 30	Angriffe:
AuP 20	Biss:
RS 1	Ini 5+W6
MR 6	AT 8
GS 4	PA 2
GW 7	TP 1W+3+Gift*
* Der Biss der Spinne ist giftig. Es handelt sich um ein Gift der Stufe 5 welches AT, PA, GE, FF und KK um je 1 Punkt senkt und unter Umständen mehrmals zum tragen kommt. Die Eigenschaften regenerieren sich um einen Punkt pro Tag.	

Ein verlassenes Haus

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr seid überglücklich den dunklen Wald der Spinne endlich wieder verlassen zu haben und wandert durch einen deutlich angenehmeren Eibenwald. Sogar der Regen hat aufgehört und eure Stimmung wird zusehends besser. Allmählich fangt ihr sogar an die Reise zu genießen als ihr überraschend eine alte windschiefe Hütte im Abendlicht entdeckt.

Ihr nährt euch vorsichtig, könnt aber keinerlei Lebenszeichen erkennen. Aus etwa zwanzig Schritt Entfernung seht ihr dass die Tür der Hütte fehlt. Sie scheint mit brachialer Gewalt und samt dem Rahmen herausgerissen und weggeworfen worden zu sein. Was auch immer das angerichtet hat ließ sich wohl nicht von solchen „Kleinigkeiten“ aufhalten.

Vorsichtshalber beobachtet und lauscht ihr einige Minuten bis ihr sicher seid das die Hütte leer ist. Langsam schleicht ihr weiter, erreicht den Eingang der Hütte und blickt hinein.

Das Innere ist völlig verwüstet. Keines der ehemaligen Möbelstücke ist noch intakt. Ihr erkennt zertrümmerte Reste eines Bettes, eines Tisches und einer Truhe. Alles andere ist nicht mehr zu identifizieren. Holzstücke, Stofffetzen und

Tierfelle bedecken den Boden. Zweifellos hat es hier einen Überfall, möglicherweise sogar einen Kampf, gegeben.

Jedoch ist weder vom einstigen Bewohner noch vom Angreifer eine Spur zu sehen.

Es handelt sich um die Hütte eines Jägers der hier bis vor kurzem noch lebte. Er war scheinbar recht erfahren in seinem Gebiet. Aber nun scheint ihm dennoch etwas zugestoßen zu sein.

Zwischen den Trümmern können die Helden Blutspuren, ein abgenutztes Schwert sowie einen zerbrochenen Langbogen finden. Das Blut ist etwa drei Tage alt und scheint von verschiedenen Wesen zu stammen. Diese Hinweise genügen um einem Helden dem eine Probe+3 auf Fährtensuchen gelingt folgenden Ablauf rekonstruieren zu lassen:

Etwas sehr starkes muss die Tür herausgerissenen, den sich wehrenden Jäger überwältigt und dabei die Hütte verwüstet haben. Danach hat es den Jäger wohl fortgeschleppt da er ja nicht mehr hier ist. Um Raub scheint es nicht gegangen zu sein da die Habseeligkeiten des Jägers zerbrochen und zerfetzt in der Hütte herumliegen.

Tatsächlich ist der Jäger von einem Oger überfallen worden. Die Hinweise deuten aber auf etwas Größeres oder zumindest deutlich Stärkeres hin.

Während die Helden die Hütte untersucht haben, ist der Abend vergangen. Da die Hütte recht schnell wieder soweit hergerichtet werden kann dass man darin Übernachten kann sollten die Helden dies auch tun. Feuerholz ist in Form von Möbeltrümmern reichlich vorhanden und aus den Resten des Bettes kann eine Tür improvisiert werden.

Allerdings sollten sie mit eingeworfenen Bemerkungen bereits jetzt die Paranoia der Helden schüren. Dabei können Kommentare wie „Glaubt ihr, dass das hält?“, „Ich habe doch erwähnt das die Tür herausgerissen wurde, oder?“ und „Die Hütte hat übrigens auch Fenster...-und einen Kamin.“ Wunder wirken.

Eine unruhige Nacht

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr habt euch so gut wie möglich verbarrikadiert und wollt euch gerade zum Schlafen hinlegen als etwas Schweres gegen die Tür schlägt. Alle in der Hütte springen auf und greifen nach ihren Waffen. Ein Schnüffeln und ein Kratzen an den Wänden ist von draußen zu hören. Ihr versucht durch die Ritzen der Hütte etwas zu erkennen aber es ist zu dunkel. Auf dem Dach sind schwere Schritte zu hören. Ihr seht wie die Balken sich unter einer großen Last biegen. Durch den Kamin hindurch ertönt ein markerschütterndes Brüllen.

So plötzlich wie der Spuk begonnen hat ist er auch wieder vorbei und ihr seid wieder allein in der Hütte.

Die Helden sind gerade zum ersten Mal mit dem Oger Gutz zusammengetroffen. Dieser war es auch der den Jäger überfallen und verschleppt hat.

Sollten sich die Helden nicht ausreichend verbarrikadiert haben wird es ihm auch diesmal gelingen in die Hütte zu gelangen. Dabei sind die besonderen Fähigkeiten des Ogers zu beachten (siehe gleichnamiger Abschnitt unten). Wenn es zum Kampf mit Gutz kommt, denn der Versuch zu ‚verhandeln‘ ist in jedem Fall sinnlos, wird dieser versuchen einen einzelnen Helden bewusstlos zu schlagen und dann zu entführen. Dieses Schicksal könnte natürlich auch Thyria treffen. Danach wird der Oger für diese Nacht verschwinden.

Das weitere Verhängnis dieses bedauernswerten Helden finden sie im Kapitel ‚Die Ogerhütte‘ weiter unten beschrieben.

Helden die ihre Hütte so gut es ihnen möglich war gegen das Eindringen von Monstern gesichert haben werden in der Nacht mehrmals von lauten Geräuschen geweckt. Gutz wird aber nicht allzu viel Energie auf das Eindringen in die Hütte aufwenden da er seine Beute ja irgendwann von selbst wieder hervorkommt. In diesem Fall werden die Helden aber noch nicht erfahren was für ein Wesen sie bedroht hat.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Vor der Hütte wird es allmählich wieder hell und die Nacht geht vorbei. Ihr habt es Überstanden. Trotzdem habt ihr ein schlechtes Gefühl bei dem Gedanken an das, was dort draußen auf euch lauert.

Gutz

Gutz		
MU 16	CH 2	KO 18
KL 8	FF 4	KK 19 (22*)
IN 7	GE 11(14*)	
LeP 50	Angriffe:	
AuP 60	Keule:	Faust:
RS 2	Ini 12+W6	Ini 13+W6
MR 5	AT 10	AT 9
GS 10	PA 6	PA 5
	TP 3W+4	TP 2W+2
* mit Meisterhandwerk		
Besondere Vorteile: Viertelzauberer, Meisterhandwerk (KK, GE), Übernatürliche Begabungen (Adlerauge, Axxeleratus, Katzenaugen, Unsichtbarer Jäger)		
Besondere Nachteile: Aberglaube 12, Jähzorn 12		



Gutz, der vermutlich einzige magisch begabte Oger

Der Oger Gutz lebt bereits seit über 20 Jahren in den Ruinen der alten Stadt des Zaubersultans. Der ersten Expedition ist er bereits zum Verhängnis geworden. Die

Früchte die die erste Gruppe vom Ma'adasisbaum im Tempel gepflückt und in ihren Vorratsbeutel gesteckt hatten rochen für Guttz nach Fleisch so dass er sie verspeiste. Die Vergiftung die der Oger durch die Früchte davontrug ermöglichte Delabeth und Rukus die Flucht. Die Früchte die Guttz fraß bewirkten aber außerdem dass der Oger, als einziger seiner Art, ein geringes magisches Talent entwickelte. Dieses Talent entspricht in seinen Auswirkungen einem menschlichen Magiedilettanten und führt dazu das Guttz glaubt eine Art Ogerschamane zu sein. Durch diese Fähigkeiten wird er zu einem besonders gefährlichen Gegner da er trotzdem genauso kampfwütig und chronisch hungrig ist wie alle anderen Oger auch.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr bekommt das merkwürdige Gefühl beobachtet zu werden obwohl ihr weit und breit niemanden sehen könnt. Plötzlich bewegt sich der Farn nicht weit von euch entfernt. Es sieht aus als würde eine Böe auf euch zukommen. Euch bleibt gerade genug Zeit die Waffen zu ziehen als der riesige Leib des Angreifers schon über euch ist.

Es sollte an diesem Tag mehrmals zu Begegnungen kommen die dieser ähneln. Der Ablauf ist immer gleich. Aus dem Hinterhalt springt die Helden etwas an, schlägt nach ihnen und verschwindet wieder bevor die Helden genau gesehen haben was es war.

Guttz wird diese Jagdtaktik den ganzen Tag beibehalten und die Gruppe so immer näher an seine Behausung locken um sie dort zu überwältigen und nacheinander zu fressen.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Genauso schnell wie es kam ist es auch wieder fort. Nur was war es bloß und was hat es gewollt?

Die Ogerhütte

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr seid den ganzen Tag über angegriffen worden und hattet dabei immer das Gefühl getrieben zu werden. Nun scheint ihr aber das für euch vorgesehene Ziel erreicht zu haben. Vor euch könnt ihr einer Lichtung eine Hütte sehen. Ihr könnt es nur Hütte nennen da es kein Wort für Behausungen gibt die zwischen einem Holzhaufen und einem Zelt liegen. An einigen großen Steinen lehnen kreisförmig Baumstämme die wohl einst bei einem Sturm umgebrochen waren. In einer Ecke sind grob zusammengeflickte Felle und Häute als Zeltdach aufgespannt. Daran sind Ketten aus Zähnen, Federn und Knochen aufgehängt die aussehen als würden sie einem wilden Stammeszauberer gehören. Innerhalb der primitiven ‚Palisade‘ seht ihr eine Feuerstelle. Das Feuer ist schon längst heruntergebrannt aber die Reste der letzten Mahlzeit stecken noch auf den Bratspießen.

(Falls einer der Helden entführt wurde folgt dieser Teil der gegebenenfalls angepasst werden muss.)

Außerdem seht ihr in der Hütte euren vermissten Kameraden. Er ist an Händen und Füßen gefesselt und so auf den Ast geschoben worden. Er sieht genau wie eine Jagdbeute aus. Ihr schneidet den Bewusstlosen los und weckt ihn auf.

Dies ist die Hütte des Ogers Guttz. Wenn die Helden sich die Hütte genauer ansehen werden sie feststellen dass sie auf den Resten eines deutlich älteren Gebäudes steht. Die Steine an die der Oger die Baumstämme gelehnt hat sind die Grundmauern und um die Feuerstelle herum können sie steinerne Bodenplatten erkennen. Die Reste am Feuer stammen von dem bedauernswerten Jäger der Guttz zum Opfer gefallen ist.

Mit den Informationen die die Helden bis dahin gesammelt haben sollten sie endgültig herausfinden können dass sie es mit einem magiebegabten Oger zutun haben. Es wird auch nicht lange dauern und Guttz wird in seine Hütte zurückkehren um seine Beute endgültig zu überwältigen. Falls die Helden einen guten Plan haben oder eine Falle aufstellen wollen sollten sie das auf jeden Fall

zulassen. In einem offenen Kampf haben die Helden gegen dieses Ungetüm auch kaum eine Chance. Sie müssen den Oger aber nicht besiegen. Wenn es den Helden gelingt ihn abzuschütteln oder zu verjagen können sie sich auch sofort wieder der Suche nach der versunkenen Stadt widmen. Allerdings bleibt dann eine Gefahr in ihrem Rücken bestehen die ihnen auf der Rückreise vielleicht zum Verhängnis wird.

Die Reste alter Pracht

Der Tunnel

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Hinter der Hütte des Ogers entdeckt ihr eine fast völlig von der Wildnis verschlungene Straße. Das Pflaster ist kaum noch zu erkennen und die Natur hat gute Arbeit geleistet die Spur der Vergangenheit zu vertuschen. Trotzdem gelingt es euch der Straße zu folgen.

Eine halbe Stunde später geht ihr immer noch bergauf und tiefer ins Gebirge. Langsam zweifelt ihr daran der richtigen Straße zu folgen als diese jäh vor einem Tunneleingang in einer Steilwand endet.

Wie ein finsternes Maul tut er sich vor euch auf und ihr glaubt einen heißen feuchten Atem zu spüren der aus dem Tunnel kommt.

Dies ist der Tunnel der auch in Rukus Tagebuch erwähnt wird. Er ist etwa eine Meile lang und führt verschlungen hinab in ein verborgenes Tal. Während die Helden den Tunnel entlanggehen sollten sie gelegentlich auf die heiße Luft hinweisen die der Gruppe entgegenweht. Diese Hitze rührt von einem Magmaström der unter dem Tal verläuft. Die Helden werden das aber zu ihrem Glück hier noch nicht weiter bemerken.

Guttz wird, falls er noch lebt, die Helden nicht durch den Tunnel verfolgen sondern sich in der Nähe des Eingangs auf die Lauer legen.

Wenn sie glauben die Helden sollten das Tal nicht so ohne weiteres erreichen können sie im Tunnel noch weitere Gegner

platzieren.

Das Tal der Tempel

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Vor euch könnt ihr ein Licht sehen. Ihr geht näher heran und erreicht den Ausgang des Tunnels. Dieser öffnet sich zunächst zu einer großen Kammer die auf der gegenüberliegenden Seite eine Tür nach draußen zu haben scheint. Dichter Bodennebel scheint von dort aus in die Kammer zu fließen. Ihr tretet hinaus und steht in einem Tal welches vollständig von steilen Felswänden umgeben ist.

An diesen Wänden stehen Bauwerke die bis in den Fels zu reichen scheinen. Die Erbauer scheinen eine besondere Vorliebe für quadratische Formen gehabt zu haben denn Grundrisse, Tore und Fenster haben eine solche Form.

Der Boden des Tals ist nicht zu erkennen da der Nebel das ganze Tal kniehoch ausfüllt. Überall stehen Farne und geben dem Tal das Aussehen einer tropischen Lichtung.

Das Tal welches auch schon Rukus Kalamal und seine Gefährten erreichten war einst der Tempelbezirk der Stadt des Zaubersultans. Hier wurden die heiligen Rituale abgehalten und das Allerheiligste gepflegt.

Die letzten von seinem Volk hatten sich hierher zurückgezogen und zwei von ihnen sind nie fortgegangen.

Das Wachhaus

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Das erste Gebäude welches ihr betreten habt ist wohl einst das Wachhaus gewesen. Innen befindet sich der Eingang zu dem Tunnel durch den ihr gekommen seid. Die Einrichtung ist längst zu Staub zerfallen und selbst das mächtige Tor ist nur noch eine dunkle Verfärbung am Mauerwerk. Das Dach ist mit Zinnen bewehrt und noch relativ dicht. In einer Ecke liegt ein Bündel verrottete Decken die wohl seit ungefähr zwanzig Jahren hier liegen.

Die Decken haben Rukus und Konsorten liegengelassen nachdem sie hier übernachtet hatten. Eigentlich wollten sie sie auf dem Rückweg wieder mitnehmen aber dazu ist es dann ja nicht mehr gekommen.

Die Ruinen

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Einige der Gebäude haben die Zeit nicht überdauert und sind durch Felsstürze, Erdbeben oder Satinavs Hörner eingestürzt. Ihr könnt dort nur steinerne Trümmer finden.

Der Tempel eines fremden Gottes

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Das Bauwerk welches ihr nun betretet, hat ein merkwürdiges stufenförmiges Dach. Ein großes quadratisches Portal bildet den Eingang und ungehindert kommt ihr in eine weit in den Berg reichende Halle. Auch diese Halle besitzt keinerlei Einrichtung mehr aber an den Wänden könnt ihr tausende eingemeißelte Symbole erkennen die eine Schrift seien könnten.

Am Ende der Halle seht ihr ein bedrohliches rotes Leuchten aus einem Spalt im Boden kommen. Ihr geht näher heran und entdeckt einen Riss der quer durch die Halle geht und mit langsam erkaltendem Magma gefüllt ist. Aus dem zähflüssigen Gestein streckt sich ein Arm empor.

Der Arm in der Magma gehört zu einer Statue die einst an der Rückwand gestanden hat. Was sie zeigt ist nicht mehr zu erkennen aber es kann vermutet werden dass es sich um eine Götterfigur handelte. Außer dem Arm könnt ihr noch die Reste eines Kopfes mit drei Augen erkennen der ebenfalls in der Spalte liegt.

Die Schrift lässt sich durch die Helden nicht entziffern. Sie thematisiert aber offensichtlich den hier verehrten Gott.

Der Illusionsturm

Zum vorlesen oder nacherzählen:

In der Mitte des Tals erhebt sich eine halbkugelförmige gestufte Kuppel. Sie ist von einem gepflasterten Weg umgeben der zum Haupttempel führt.

Helden, Vertraute und Ritualgegenstände die ein Gespür für magische Kraftlinien haben werden vor diesem Gebilde Reaktionen zeigen. (Genauerer zu den einzelnen Möglichkeiten eine Kraftlinie aufzuspüren finden sie in MWW S.97.) Allgemein magisch begabte Helden werden nur eine starke magische Aktivität spüren.

Senkrecht durch den Turm geht eine Kraftlinie der Stärke 1 die eine gewisse Affinität zur Illusionsmagie aufweist. Dies ist auch der Sinn des Turms. Er ist ein uraltes Artefakt in welchen eine Illusion gespeichert ist. Sie richtet sich jedoch nur nach oben und verbirgt das Tal vor den neugierigen Blicken fliegender Geschöpfe. Es scheint fast als hätten sich die Erbauer dieser Stätte besonders vor etwas Fliegendem gefürchtet.

Der Turm und die Kraftlinie sind für die weitere Handlung nicht weiter wichtig können aber Anlass zu Spekulationen geben und einige interessante Zusammenhänge aufzeigen.

Die Wohnung

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr geht in ein einfaches in den Fels geschlagenes Haus ohne äußerliche Besonderheiten. Innen ist nur eine Treppe zu finden die in ein zweites Stockwerk führt. Dort befinden sich viele kleine Räume die durch quadratische Türen von zwei Schritt Kantenlänge zu betreten sind. Die Einrichtung der Räume ist schon vor langer Zeit von Insekten zerfressen worden so das nun nur noch einige Krümel von den einstigen Bewohnern zeugen.

In den Wohnungen lassen sich 1W20 angelaufene goldene Scheiben finden. Sie haben einen Durchmesser von drei Fingern und ein kleines Loch in der Mitte. Sie sind sehr dünn und völlig glatt. Ihr Materialwert

eträgt etwa sieben Silbertaler pro Stück.

Der Kie Ma'adasistempel

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Der Haupttempel in diesem Tal ist mit einem der stufenförmigen Dächer versehen und ist in Tadellosen Zustand. Er ist von dem Kuppelbau im Zentrum aus über einen gepflasterten Weg zu erreichen.

Als ihr versucht den Tempel zu betreten steigt der Nebel um euch herum plötzlich auf und nimmt euch kurz die Sicht.

Nachdem er sich wieder gesenkt hat seid ihr von einer Vielzahl menschlicher Gestalten umgeben.

(Falls Helden anderer Rassen zur Gruppe gehören sind auch solche im Tal anwesend.)

Sie scheinen euch nicht zu bemerken und gehen ihrem normalen Tagesablauf nach. Ihr schaut euch um und bemerkt das sämtliche Gebäude wieder in ihrem ursprünglichen Zustand sind. Die Menschen um euch herum gehen in die Tempel oder stehen zusammen und unterhalten sich.

Zunächst kommt es euch furchtbar unheimlich vor. Doch dann müsst ihr feststellen das an dem Bild was sich vor euch auftut einiges nicht stimmen kann. Die Kleidung der Menschen muss sehr unpraktisch sein da sie spindelförmig geschnitten ist und bis zu den Füßen herunterhängt. Die Waffen der Wächter am Tor sind riesig im Vergleich zu den Wächtern selbst und keiner der Menschen öffnet beim reden den Mund.

Gerade als ihr euch etwas umsehen wollt bricht das Bild zusammen und vor dem Portal des Tempel taucht eine neue Gestalt aus dem Nebel auf.

Die neue Gestalt ist der Geist des Priesters der Kie Ma'adasis der dem hiesigen Tempel vor langer Zeit einmal vorstand. Er blieb als einer der wenigen zurück als alle anderen das Land verließen um die Geheimnisse seiner Religion zu bewahren.

Er hat den Helden eine Illusion des Lebens im Tempel vorgespielt um sie auf sein Erscheinen einzustimmen. Dazu stellte

er sein Volk aber als Menschen dar um die Helden nicht zu erschrecken. Dabei sind ihm natürlich einige grobe Fehler unterlaufen die die Helden bemerkt haben.

Die beiden Geister

Der Geist des Priesters

Zum vorlesen oder nacherzählen:

„Seid begrüßt. Ich heiße die Suchenden im heiligen Tal der Tempel Willkommen. Seht euch um aber betretet nicht den Tempel der Kie Ma'adasis. Es wäre euer Tod wenn ihr es tätet.“ Die Stimme der Erscheinung klingt dumpf und fern aber ihr versteht dennoch alles was er sagt.

Der Geist des Priesters wird nachdem er die Helden begrüßt hat vor dem Eingang des Kie Ma'adasistempels bleiben und auf Fragen der Helden warten. Einige der zu erwartenden Fragen seien hier beantwortet:

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Auf Fragen nach dem Ursprung der Stadt beziehungsweise des Tempels:

„Meine Vorfahren haben hier bereits Ruinen vorgefunden als sie in dieses Land kamen. Das ist unterdessen aber mehr Jahre her als es Sterne am Himmel gibt. Und selbst diese waren damals noch andere.“

Auf Fragen nach seiner Person:

„Ich bin der höchste Priester der Kie Ma'adasis und bewahrte die Geheimnisse dieses Tempels doch dann kamen die Feinde und zerstörten das Land. Das Volk starb, also gingen sie nach Osten um neu anzufangen. Ich blieb zurück und wartete auf einen Schüler an den ich mein Wissen weitergeben konnte. Aber niemand war fähig genug. Ich warte nun schon all die Jahre. Keiner der kam konnte mir helfen und ich bin es leid zu warten. Ihr müsst die Prüfung bestehen und mich erlösen.“

Auf Fragen nach dem verbotenen Tempel:

„In diesem Tempel wird das Erbe der Kie Ma'adasis gehütet. Es ist ihr heiligster Ort und deshalb wird er auch von einem machtvollen Wächter verteidigt. Wenn ihr euch für würdig haltet geprüft zu werden,

tretet ein.“

Auf Fragen nach Kie Ma’adasis:

„Sie ist die Göttin des nächtlichen Lichtes und der Schleier des Scheins. Dies ist ihr Tempel und ich, ihr höchster Priester, diene ihr bis über den Tod hinaus.“

Auf Fragen nach dem Wächter:

„Er ist auch ein Ruheloser der seine Aufgabe erfüllt. Er wacht über das Heiligtum und tötet jeden der versucht es zu betreten.“

Auf Fragen nach der Aufgabe:

„Ihr müsst in Kie Ma’adasis’ Heiligtum gehen und ihr größtes Geheimnis entdecken. Dann seid ihr würdig das Wissen welches damit verbunden ist zu erlangen. Nur wenige kamen in den langen Jahren seit ich hier warte, noch weniger erreichten das Heiligtum und keiner konnte das Geheimnis ergründen.“

Auf Fragen nach anderen Themen:

„Ihr seid nicht würdig genug die Antwort darauf zu empfangen.“

Nachdem sich die Helden bereit erklärt haben dem Priester zu helfen:

„Also habt ihr euch entschlossen dem Wächter entgegenzutreten. Ich hoffe ihr werdet erfolgreich sein. Geht nun hinein.“

Wenn die Helden von der verzweifelten Lage des Geistes erfahren haben, werden sie hoffentlich von selbst beschließen zu helfen. Wenn nicht wird Thyria auf eigene Faust in den Tempel gehen und versuchen das Geheimnis zu lüften. Falls die Helden auch Thyria nicht folgen wollen wird kurz darauf ein untoter Troll aus dem Tempel kommen und die Helden angreifen.

Der Geist des Wächters

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Nachdem der Geist des Priesters euch durchgelassen hat, durchquert ihr die Tempelhalle und folgt einem Tunnel der noch tiefer in den Berg hineinführt. Furchtbarer Gestank herrscht in dem Tunnel und raubt euch den Atem. Im spärlichen Licht könnt ihr die sterblichen Überreste von Ferkinakriegern und anderer Menschen in tulamidischen Rüstungen sehen.

Ihr erkennt die Reste noch immer ihr

Kettenhemd tragender Zwerge neben den feingliedrigen Skeletten von Elfen. Ihr folgt dem Gang weiter und findet schließlich die Leiche eines menschlichen Kriegers der eine barbarisch anzusehende Waffe bei sich getragen hatte bevor er scheinbar von einer ebensolchen erschlagen wurde. Vor euch könnt ihr die mumifizierten Körper einer Gruppe Echsenmenschen sehen die alle auf einem Haufen liegen.

Doch dann bemerkt ihr eine Gestalt die aus dem Tunnel auf euch zukommt. Sie scheint riesig zu sein und trägt eine furchteinflößende Waffe bei sich. Im schwachen Licht könnt ihr sie dann erkennen. Es ist ein Troll.

Der Geist des obersten Tempelwächters bewacht die Zugänge zum Allerheiligsten. Er leidet unter seinem Versagen beim Kampf gegen die Feinde vor der Stadt. Er zog sich, als der Fall der Stadt unausweichlich schien, in den Tempel zurück und wartete dort auf einen Feind der nie kam. Selbst der Tod konnte ihn nicht von seiner selbst gewählten Aufgabe abbringen. Die Helden werden ihm begegnen, sobald sie den hintersten Teil des Tempel, dass so genannte Heiligtum, betreten wollen.

Er wird sich ihnen nicht wie Geist des Priesters erscheinen sondern sie in Gestalt eines bereits vor vielen Jahren von ihm getöteten Trolls ohne Warnung anzugreifen versuchen. Schon seit fast zwanzig Jahren benutzt er diesen Körper weil dieser als einziger groß genug ist die einstige Waffe des Wächters zu tragen. Allerdings ist dieser Körper schon stark verwest und nur noch eingeschränkt Bewegungsfähig.

Die Zeit die der Wächertroll braucht um auf die Helden zuzuwanken können diese nutzen um auf ihn einzureden. Durch zurückweichen können sie sich auch zusätzlich Zeit verschaffen. Ansonsten können sie ihn auch bereits angreifen. Alle Lösungsmöglichkeiten stehen den Helden zu diesem Zeitpunkt noch offen. Wenn sie ihn jedoch einmal attackiert haben müssen sie den Leichnam vernichten. Erst dann ist der Weg zum Heiligtum frei.

Untoter Troll	
LeP 30	Angriffe:
AuP ∞	Alte Axt:
RS 3	Ini 5+W6
MR 15	AT 5
GS 3	PA 0
	TP 4W+10

Weitere Lösungsmöglichkeiten

Wie bereits erwähnt wäre es eine Möglichkeit den Trollkörper, in den der Wächtergeist fährt, zu zerstören und ihn damit zu schwächen. Nachdem der vom Wächter belebte Leichnam zerstört wurde, muss sich der Geist vorerst zurückziehen. Diese Zeit können die Helden für einen Vorstoß ins Heiligtum nutzen um dort das Geheimnis von Kie Ma'adasis lösen.

Ein auf Antimagie spezialisierter Magier oder ein Geweihter könnte auf die Idee kommen die Geister zu exorzieren was aber wenig stimmungsvoll wäre. Weil es aber auch eine Möglichkeit darstellt, sollten sie es zulassen. Es sollte dann aber mit erheblich größerem Kraftaufwand verbunden sein und auch entsprechend erschwert werden. Falls aber auch der Geist des Priesters exorziert wird, ist sein Wissen über den Ma'adasisbaum verloren.

Eine gute Möglichkeit wäre das Gespräch mit beiden Geistern zu suchen da ihre Schicksale ja ebenfalls verbunden sind. Der Wächter kann erst seinen Frieden finden wenn der Priester ihn von seiner Aufgabe entbindet und der Priester kommt erst zur Ruhe wenn der Wächter jemanden den Zutritt zum Allerheiligsten erlaubt hat. Die Geister haben nur in all der Zeit nie miteinander gesprochen und demnach auch nie feststellen können das sie all die Jahrtausende gegeneinander gearbeitet haben. Das einzige Problem dabei ist eine Gelegenheit zu finden mit dem Wächter zu sprechen und ihn davon zu überzeugen das die Helden ungefährlich sind.

Wie die Helden das Problem auch immer lösen, irgendwann werden sie in das Heiligtum gelangen und dort den Ma'adasisbaum finden.

Der Madasisbaum

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Vor euch endet der Gang in einer Tempelhalle. Ihr seid glücklich den Gang mit all den Gebeinen verlassen zu können und genießt für einen Moment die frische Luft.

Die Wände des Raumes in dem ihr steht sind über und über mit merkwürdigen Schriftzeichen und Reliefs bedeckt. Thyria beginnt sofort sich Notizen zu machen und ist wie weggetreten. Ihr untersucht derweilen eine alte Rüstung die neben dem Tunnelausgang auf dem Boden liegt. Ihr öffnet sie und entdeckt dass im Inneren nur noch Staub ist. Es scheint aber so als wären dies die Überreste des Wächters. Thyria hat sich unterdessen von ihren Hieroglyphen losgerissen und steht in der Tür die zu einem weiteren Teil des versteckten Tals führt. Ihr tretet neben sie und seht etwas Erstaunliches.

Vor euch steht der bemerkenswerteste Baum den ihr je gesehen habt. Er hat dicke Äste die mit einer rotbraunen borkigen Rinde bedeckt sind und aus einem noch dickeren und borkigeren Stamm herauswachsen. Die siebenzackigen Blätter des Baumes sind an der Oberseite von blaugrüner Farbe, laufen spitz zu und haben einen glatten Rand. An der Unterseite sind die Blätter blassgrün. Sie wachsen an einigen Zweigen sehr dicht und geben dem Baum damit ein stacheliges Aussehen.

Doch das merkwürdigste sind die Früchte. Es scheint so als würden jederzeit drei verschieden Früchte und dazu noch Blüten an dem Baum wachsen. Eine Sorte der Früchte ist rund und gelb gefärbt. Die nächsten Früchte sind orange und sehen aus als wäre am unteren Ende einer runden Frucht eine weitere runde Frucht gewachsen. Doch am seltsamsten sehen die roten Früchte aus die aus drei Früchten zu bestehen scheinen. Manche der einfachen und doppelten Früchte besitzen zudem noch eine Blüte am unteren Ende. Die Blütenblätter besitzen einen dunklen orangefarbenen Ansatz und ebensolche Spitzen. Innen ist eine Vielzahl von Staubhärchen vorhanden die auch die Blüte

zu etwas besonderem machen.

Während ihr noch staunend den Baum anstarrt ist der Geist des Priesters wieder aufgetaucht und spricht euch an:

„Dies ist unser Geheimnis. Ihr habt den heiligen Baum Kie Ma’adasis’ gefunden. Doch könnt ihr nun herausfinden was es mit dem Baum auf sich hat?“

Thyria, die unterdessen schon an den Baum herangetreten ist, pflückt daraufhin eine der orangenen Früchte und betrachtet diese näher. Als das nicht zu nützen scheint schneidet sie die Frucht auf und isst ein Stück des Fruchtfleisches. Kurz darauf bricht sie unter Krämpfen zusammen und übergibt sich. Die Früchte scheinen demnach giftig zu sein. Sobald sich Thyria wieder etwas erholt hat sagt ihr der Geist:

„Gut. Du hast den ersten Teil des Rätsels gelöst. Doch kommst Du auch hinter den Zweiten?“

Für den Zweiten sind jedoch die Helden gefragt. Sie müssen herausfinden das in den Früchten magische Energie gespeichert ist die Zauberkundige aufnehmen können indem sie die Früchte essen. Da das natürlich mit schweren Vergiftungen verbunden ist sollten es die Helden nicht im Selbstversuch testen. Hellsichtzauberei bietet sich aber genauso an wie die Verwendung der Schlangenzüngleinpaste aus Meister Kalamals Labor. Die Helden sollten Thyria ihre Erkenntnisse mitteilen damit sie sie an den Geist weitergeben kann.

Sollten die Abenteurer Thyria übergehen wollen und einer der Helden dem Geist direkt erklärt was sie herausgefunden haben werden sich die folgenden Ereignisse um den betroffenen Helden drehen.

Wenn Thyria, beziehungsweise einer der Helden, dem Geist ihre Erkenntnisse mitteilt wird folgendes geschehen.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Thyria endet gerade mit den Worten: „...und damit haben wir das Rätsel gelöst.“ als der Geist des Priesters auch schon in sie einfährt. Ihr hattet keine Gelegenheit etwas dagegen zu tun. Doch genau so schnell wie er in Thyria einfuhr ist er auch schon

wieder vor ihr erschienen. Auf Thyria war die Wirkung aber offenbar stärker da sie in Ohnmacht fällt und ihr sie nur knapp auffangen könnt.

Der Geist des Priesters spricht wieder zu euch: „Bitte geht jetzt. Beeilt euch und seht nicht zurück.“

Kurz darauf hört ihr ein dumpfes Dröhnen und die Erde beginnt zu beben. Thyria ist noch immer bewusstlos. Ihr beschließt dem Rat des Geistes zu folgen und den Tempel zu verlassen. Einer von euch trägt Thyria. Ihr geht zurück durch den Gang in das Tal während Erdbeben das Tal erschüttern. Ihr seht wie einige der alten Ruinen einstürzen und ein rotes Glühen aus dem alten Tempel gegenüber dringt.

Ihr lauft zu dem Tunnel durch den ihr ins Tal gekommen seid. Die Hitze ist nahezu unerträglich. Risse durchziehen die Wände und ihr könnt auch hier das rote Glühen erkennen. Ein weiteres Beben lässt den Gang hinter euch zusammenbrechen und eine Welle brennendheißer Luft und glühender Gesteinsblocken holt euch ein. Mit letzter Kraft schafft ihr es nach draußen und bemerkt nur noch wie der Tunnel endgültig hinter euch zusammenbricht.

Danach

Durch den Zusammenbruch des Tunnels ist der Geist des Wächters, sofern er noch existierte, endlich frei da dieser Zugang zum Tal für immer versperrt ist. Nach oben hin wird das Tal durch den Illusionsturm verborgen und Niemand wird es jemals wieder betreten können.

Der Geist des Priesters ist ebenfalls frei da er sein Wissen an Thyria weitergegeben hat damit es erhalten bleibt.

Den Helden bleibt damit nur übrig Thyria zurück nach Perricum zu begleiten. Es dauert mindestens einen Tag bis sie aus ihrer Ohnmacht erwacht und weitere zwei Tage bis sie anfängt davon zu berichten was während ihrer ‚Besessenheit‘ geschehen ist. Das Wissen welches ihr der

Geist des Priesters übertragen hat ist jedoch noch sehr bruchstückhaft und schwer verständlich.

Bis die Gruppe Perricum erreicht kann sie nur wenig erklären. Sie wird aber recht schnell verstehen das die beiden Geister wohl die Reste einer Rasse waren die schon vor Tausenden von Jahren verschwand. Sie verehrten eine Göttin namens Kie Ma'adasis, die wohl mit der von den Menschen verehrten Mada gleichzusetzen ist, und pflegten ihren heiligen Baum. Diesen Baum haben die Helden gesehen und einen geringen Teil seiner magischen Macht gespürt. Das wird aber vielleicht der Anreiz für ein weiteres Abenteuer sein den die Geschichte vom Ma'adasisbaum endet nicht mit der Versiegelung des Tals. Denn Thyria hatte, bevor der Priestergeist in sie einfuhr, bereits eine der reifen Früchte eingesteckt und beabsichtigt nun daraus neue Bäume zu ziehen.

Der zweite Teil des Abenteuers sollte mit **250 AP** belohnt werden. Eifrige Helden können sich wieder spezielle Erfahrungen in *Tierkunde*, *Pflanzenkunde* und *Magiekunde* gutschreiben. Auch spezielle Erfahrungen in *Geschichtswissen* und *Götter und Kulte* wären denkbar.

Anhang A Dramatis Personae

Thyria Timerlan, Entdeckerin



Erscheinung: Mit ihrer hellen Haut und ihren dunkelblonden Haaren ist Thyria eine echte Mittelländerin. Sie ist von schlanker Statur und durchschnittlichen Wuchs. Ihr Alter könnte man auf etwa 25 Götterläufe schätzen.

Charakter und Geschichte: Die gebürtige Rommilyserin hat den gleichen Lebensweg eingeschlagen wie ihr Onkel, der Entdecker Tanis Timerlan, der in Fachkreisen einige Berühmtheit erlangte bevor er vor fünf Jahren spurlos in der Khom verschwand. Seit dem hat Thyria die Töpferei ihrer Eltern nicht wieder besucht da sie befürchtet nicht wieder von dort wegzukommen.

Die letzten Jahre hat sie in verschiedenen Bibliotheken verbracht und sich mit dem gelegentlichen Arbeiten als Schreiberin über Wasser gehalten.

In der Bibliothek des Perricumer Hesindetempels stieß sich auf ein Schriftstück welches ein Geweihter aus einem Dorf am Fuße des Raschtulswalls mitgebracht hatte. Dabei handelte es sich

um die Notizen die der Perainegeweihte Loiren vor 20 Jahren am Sterbebett von Delabeth saba Oleana machte. Aus einer Eingebung heraus begann Thyria sich näher mit dem Hintergrund der Geschehnisse von damals zu beschäftigen.

Außerdem begann sie ihr Erspartes zusammenzukratzen da ihr klar war das sie für eine Reise in den Raschtulswall Ausrüstung und Hilfe benötigen würde.

Fast ihre gesamten Kenntnisse, besonders die in Pflanzenkunde, sind aus Büchern erlernt. Thyria besitzt daher einige Defizite in praktischen Tätigkeiten und ist auch nicht an das Leben in der Wildnis gewöhnt. Dafür kann sie schnell lernen und ist, zur Überraschung der Helden, erstaunlich ausdauernd.

Ihre Ausdauer bezieht sich allerdings auch auf neugierige Fragen mit denen Thyria die Helden löchert. Sie ist an allem interessiert was ihr nützlich erscheint, beginnend mit der Lagerplatzsuche und endend mit der Benutzung eines Säbels. Sie versucht sich durch den Kontakt mit den Helden Fähigkeiten anzueignen die ihr auf ihren kommenden Reisen hilfreich seien könnten.

Darstellung und Funktion: Thyria ist in erster Linie die Auftraggeberin der Helden und begleitet sie natürlich auch. Sie ist aber auch der Meinung die Helden als Informationsquelle angeworben zu haben. Daher wird sie keine Gelegenheit auslassen einen Helden über seine Tätigkeiten während der Reise auszufragen. Wenn sich die Helden die Zeit nehmen und einige ihrer Fragen beantworten kann sich Thyria im Verlauf des Abenteuers als durchaus hilfreich erweisen. So könnte sie zum Beispiel bei der Kräutersuche helfen da ihr viele Pflanzen bekannt sind und ihr nur das Wissen um die Ernte und Aufbewahrung fehlt. Handgreiflichkeiten wird Thyria jederzeit fernbleiben da die Helden ja auch für ihren Schutz zu sorgen haben.

Zitate: „Bitte, könntet ihr mir erklären wie ihr gerade ...“

(bei jeder Tätigkeit der Helden)

„Wenn Onkel Tanis das sehen könnte!“

Moiren, Perainegeweihter

Der Dorfgeweihte von Gerbental ist stark in die Jahre gekommen. Sein Gedächtnis ist auch nicht mehr das was es einmal war. Er erinnert sich nur kurz an die schwer verwundete Frau die sich vor 20 Jahren ins Dorf geschleppt hatte. Er weiß jedoch nichts mehr von den Notizen die er gemacht hatte als sie im Sterben lag.

Leuphos Pataros aus Hylailos, Krieger

Leuphos Pataros, ein Krieger von der Akademie „Mutter Rondra“ auf Hylailos, war einer der Gefährten von Rukus Kalamal. Er erforschte den Tempel und fand dort im Kampf gegen einen Untoten sein Ende. Seine Überreste befinden sich noch im Tempel.

Delabeth saba Oleana, Kundschafterin

Delabeth saba Oleana, eine Kundschafterin aus Araniens, war eine der Gefährtinnen von Rukus Kalamal. Ihr gelang nach Leuphos Tod die Flucht aus dem Tempel. In den Ruinen der alten Stadt wurde sie aber durch den Oger Guttz schwer verletzt und verstarb zwei Tage später im Dorf Gerbental. Ihr Grab können sich die Helden vom Perainegeweihten Moiren zeigen lassen.

Rukus Kalamal, Magier

Rukus Kalamal war ein weißer Magier der Bannakademie von Ysilia. Er erforschte vor 20 Jahren mit seinen beiden Gefährten Leuphos Pataros und Delabeth saba Oleana einen Tempel am Fuße des Raschtulwalls. Er überlebte als einziger diese Expedition und verbrachte daraufhin einige Jahre in der Schule der Austreibung zu Perricum. Danach verliert sich seine Spur bis er vor fünf Jahren wieder nach Perricum kam und sich kurz darauf in einer Burgruine nahe Eslamskesh niederließ. Er hatte es sich nach den Ereignissen der letzten Jahre zur Aufgabe gemacht in Nachahmung Rohals Dämonen zu vernichten indem er sie in der dritten

Sphäre gefangen setzt. Bei seiner letzten Beschwörung erlag er aber einem plötzlichen Schlaganfall.

Der Geist des Priesters

Ein Wesen aus einem längst vergangenen Zeitalter bewahrt seit tausenden von Jahren das Wissen der Priester von Kie Ma'adasis. Er war selbst ein Priester und blieb in der Stadt als alle anderen das Land verließen. Als er ohne einen Nachfolger zu hinterlassen starb blieb sein Geist und wartete auf Jemanden der kam um die Geheimnisse des Tempels zu ergründen. Diesem wollte er dann sein Wissen weitergeben.

Der Geist des Wächters

Ein Wesen aus einem längst vergangenen Zeitalter beschützt seit tausenden von Jahren einen alten Tempel. Es war einst der Anführer der Tempelwächter und blieb genau wie der Priester zurück als die anderen gingen. Sein Geist führte die Verteidigung des Tempels fort und tötete jeden der im Verlauf der Jahrtausende in den Tempel eindrang. Er hat gelernt in die Leiber seiner toten Opfer einzufahren und diese als Waffe gegen Eindringlinge zu verwenden.

Anhang B **Handouts**

Handout 1 – Das Schriftstück des Perainegeweihten Moiren

*Es wa Oger haben ihn nicht geseh
kus o ist er. Rukus Kalamal. Ha
schafft. ger. Ich wissen müss ne
Schuld.*

*Der Temp Leuphas ist to at ihn umgeb
..... Axt.*

*Wir konn chts tun. Der riesig waren so
d ur wegen bstbaum eltsame Fröch
..... tig er ist veren winen waren le
old und Silb en nichts gefun ber Tafeln
mi ärchenerzähl te ja keine Ahnu
Bitte.*

Handout 2 – Aus den neueren Aufzeichnungen von Rukus Kalamal:

(Gegebenenfalls muss das Datum angepasst werden. Die letzte Notiz sollte etwa drei Wochen zurückliegen.)

7. Tsa im Jahre 32 nach Hal

Es ist mir zum ersten Mal gelungen. Ich habe einen niederen Heshthot beschworen und in ein irdenes Gefäß gebannt. Dieser Dämon wird niemals wieder in die Niederhöhlen zurückkehren und niemals wieder von einem meiner schändlichen Kollegen beschworen werden.

Ich denke dass ich endlich auf dem richtigen Weg bin. In ein oder zwei Wochen werde ich versuchen das Ritual zu wiederholen.

22. Tsa im Jahre 32 nach Hal

Ich habe einen Zant beschworen und eingesperrt.

Dies ist ein großer Triumph für den Weg der rechten Hand.

Aber ich muss gestehen dass es mich diesmal ungleich mehr Kraft kostete den Dämon zu beherrschen. Es hätte nicht viel gefehlt und er wäre über mich hergefallen. Ich fürchte ich bin bald zu alt um mein Werk zu vollenden.

15. Phex im Jahre 32 nach Hal

Ich habe beschlossen in diesem Jahr keinen Dämonen mehr zu bannen. Ich fühle mich viel zu schwach und verbraucht.

7. Praios im Jahre 33 nach Hal

Ich bin auf den wahren Namen eines weiteren niederen Dämons aus der Domäne des Blakharaz gestoben. Vorläufig soll er Imionn genannt werden. Dieser Name scheint harmlos genug zu sein.

Ich werde meine Kraft sammeln und mich darauf Vorbereiten ihn zu beschwören. Wenn es mir gelingt wird diese Dämonenbrut niemals in die Niederhöhlen zurückkehren.

Handout 3 Aus dem alten Tagebuch von Rukus Kalamal:

14. Rondra im Jahre 12 nach Hal, Baburin

Ein Märchenerzähler hat uns heute eine interessante Geschichte erzählt. Sie handelte von einer alten Stadt in einem Tal des Raschtalswalls. Von dort aus soll einst ein mächtiger Zaubersultan über alle Länder zwischen Darpat und Mhanadi geherrscht haben und dabei gewaltige Reichtümer angehäuft haben. Aber eines Tages kam ein Heer von mächtigen Eroberern über die Berge in das Land des Sultans, besiegte seine Armee und verheerte das Land. Erst vor seiner Stadt konnte der Sultan die Feinde besiegen

indem er sich selbst opferte. Sein Volk jedoch verließ das geschundene Land und ließ sich jenseits des Perlenmeeres nieder. Im Laufe der Zeit gerieten der Sultan und sein Volk in Vergessenheit und die Stadt versank im Urwald wo sie heute noch zu finden seien muss.

Wir mussten dem Märchenerzähler erst mit einigen Münzen auf die Sprünge helfen bis er uns erzählte dass die Stadt nördlich von hier gelegen haben muss. Außerdem konnte er uns glaubhaft versichern, dass es nie jemanden gelungen ist die Stadt zu finden und von dort zurückzukehren. Wenn etwas Wahres an der Geschichte ist müssten die Schätze also noch dort sein. Wir haben beschlossen der Sache auf den Grund zu gehen und die Stadt zu suchen.

15. Rondra im Jahre 12 nach Hal

Wir haben heute Baburin verlassen und sind den Barun Ulah aufwärts gewandert.

18. Rondra im Jahre 12 nach Hal

Am Abend haben wir die Quelle des Barun Ulah erreicht. Bisher haben wir keine Ruine entdeckt die so alt war wie der Märchenerzähler sagte. Es gibt in dieser Gegend nichts was eine Reise lohnen würde. Delabeth hat vorgeschlagen die Täler abzusuchen aber Leuphos und ich halten das für nutzlos.

19. Rondra im Jahre 12 nach Hal

Wir haben einen Jäger getroffen der uns von Ruinen erzählte die zwei Tagesmärsche nördlich liegen. Er ist bereit uns gegen eine angemessene Bezahlung dorthin zu führen. Morgen machen wir uns auf den Weg.

In der Nacht hat uns ein Bergglöwe angegriffen. Leuphos und Delabeth haben ihn hingehalten bis ich ihn mit einem Horriphobus verjagen konnte.

20. Rondra im Jahre 12 nach Hal

Wie haben gerade einen wirklich dunklen und unheimlichen Zedernwald durchquert. Mir läuft es noch immer eiskalt den Rücken herunter wenn ich daran denke.

Delabeth hat die Spuren eines Ogers gefunden. Sie sagt dass wir nicht in Gefahr sind da die Spur mehrere Tage alt ist und nicht in unsere Richtung führt. Der Jäger hat ihr zugestimmt und ich hoffe sie haben Recht.

Am Abend haben wir die Hütte des Jägers erreicht und übernachtet heute dort. Morgen wird er uns dann zu den Ruinen bringen.

21. Rondra im Jahre 12 nach Hal

Wir sind heute tatsächlich auf einige völlig überwucherte Ruinen gestoben. Allerdings scheint es hier keine Hinterlassenschaften eines Sultans zu geben. Morgen werden wir die nähere Umgebung erkunden.

22. Rondra im Jahre 12 nach Hal

Gegen Abend entdeckten wir eine uralte Straße die zu einem Tunnel in der Nähe der Ruinen führte. Dieser führte in einen versteckten Talkessel. Dort gab es einige gut erhaltene Tempel in denen wir aber nichts außer Staub fanden. Wir bleiben heute Nacht in einem der Tempel.

24. Rondra im Jahre 12 nach Hal

Eine Katastrophe. Wir haben gestern im

Morgengrauen einen zugewachsenen Eingang entdeckt. Von dort aus folgten wir einem Gang der mit mumifizierten Leichen übersät war zu einem weiteren Tal. Dort stand ein Baum mit merkwürdigen Früchten von denen ich ein paar pflückte und in Delabeths Vorratsbeutel steckte.

Als wir uns dann auf den Rückweg machten wurden wir von dem antoten Kadaver eines großen Echsenwesens angegriffen. Ich weiß nicht warum es sich auf uns stürzte aber es traf uns völlig überraschend. Leuphos wurde mit von ihm mit einem einzigen Hieb einer gewaltigen Axt erschlagen. Ich habe der Bestie einen Ignifaxius entgegen geschleudert und dann mit Delabeth die Flucht ergriffen.

Wir verließen den Tempel und rannten in unser nächstes Unglück. Der Oger dessen Spuren Delabeth schon vor einigen Tagen entdeckt hatte fiel über uns her sobald wir den Tunnel verließen. Delabeth versuchte ihn zu beschäftigen um mir die Gelegenheit zu einem Zauber zu geben aber einem hungrigen Oger war sie nicht gewachsen. Bevor ich etwas unternehmen konnte traf der Oger Delabeth mit seiner Keule und sie ging zu Boden. Ich war vor Schreck ganz starr und konnte nichts tun. Der Oger begann aber nicht sie zu fressen sondern hob stattdessen eine der Früchte auf die aus dem Vorratsbeutel gefallen waren. Ich traute meinen Augen nicht als das riesige Untier alle Früchte auffraß die ich gepflückt hatte. Doch dann begann er plötzlich wild zu toben und um sich zu schlagen. Und da brach der Bann und ich lief davon bis ich vor Erschöpfung zusammenbrach. Die Nacht verbrachte ich in einem hohlen Baum.

Bei den Zwölfen, ich habe Delabeth zurückgelassen.

Heute Morgen machte ich mich auf den Weg

nach Perricum. Ich glaube ich kann es in drei Tagen schaffen.

Anhang C

Über den Ma'adasisbaum

Verbreitungsgebiet:

ein verborgenes Tal des Raschtulswall

Verbreitungsraum:

Gebirge (sehr selten)

Bekanntheit:

unbekannt

Ernte:

Früchte, ganzjährig

Wirkung:

abhängig von der Reifezeit

Einjährige Frucht

Gelb, giftig (7/E)

1W6-3 AsP+

2W6+2 SP/SR

heftige Krämpfe, Herzrasen, Erbrechen

Beginn: 10 KR (30 Sekunden)

Dauer: 3 SR (15 Minuten)

Zweijährige Frucht

Orange, giftig (10/E)

2W6+3 AsP+

2W6+3 SP/SR

heftige Krämpfe, Herzrasen, Erbrechen

Beginn: 10 KR (30 Sekunden)

Dauer: 4 SR (20 Minuten)

Dreijährige Frucht

Rot, giftig (15/E)

2W6+5 AsP+

2W6+6 SP/SR

heftige Krämpfe, Herzrasen, Erbrechen

Beginn: 10 KR (30 Sekunden)

Dauer: 5 SR (25 Minuten)

Haltbarkeit:

1W6+4 Wochen

Alchemistische Verwendung:

unbekannt