

WENN ENGEL FALLEN
Ein DSA 4.1. Abenteuer von Znarf Axrev
Version 1.0

Kontakt: scheppal@web.de

Regensburg, im April 2011

VORBEMERKUNG:

Das Abenteuer „Wenn Engel fallen“ geht davon aus, dass ein Magus nach jahrzehnte langer Forschung einen neuen Zauber gefunden hat. Dieser vereint den REVERSALIS und die INVOCATIO-Gruppe so, dass anstatt Dämonen nun Alverane beschworen werden können. Dieses Ritual ist allerdings noch nicht ausgereift und es müssen noch viel weitere magische Nachforschungen angestellt werden. Sollte Ihnen, lieber Leser, diese Vorstellung in Aventurien zuwider sprechen, dann ist dieses Abenteuer wahrscheinlich für Ihre Spielgruppe nicht geeignet.

Das Abenteuer beinhaltet folgende Aspekte:

- Ort: In der Grenzregion zwischen Almada und Garetien
- Zeit: nach der Krönung Rohajas zur Kaiserin des Mittelreichs (1. PRA 1029 BF)
- Exoten: nur eingeschränkt im Mittelreich empfehlenswert
- Handlungsaspekte: Verschmelzung karmaler und astraler Macht, ein auf Dere wandelnder Alveraner, Inquisition und Bannstrahler, Finden magischer Geheimnisse, Grenzkonflikt Almada und Garetien, Diplomatie

VORGESCHICHTE:

Der mittlerweile knapp 70 Götterläufe zählende Weißmagier Adeptus maior *Yerodin von Eslamsgrund* hat sich vor 20 Jahren zur Ruhe gesetzt, um in einem Magierturm im Rittergut Degenhardt, welche sich in der almadanischen Baronie Jurios befindet, seinen privaten Forschungen nachzugehen. Während dieser Zeit konstruierte der Abgänger der „Akademie der magischen Rüstung“ zu Gareth eine Thesis aus der Kombination von REVERSALIS und INVOCATIO. Mittels des neuen Zaubers INVOCATIO ALVERAN erhoffte sich der streng praiosgläubige Magier im Kampf gegen die Bedrohung der östlichen Schwarzen Landen Hilfe von den Alveranern selbst. Viel mehr schaffte er es, mittels astraler Macht die Gefüge von Magischem und Göttlichen zu verbinden.

Dieses Bestreben von Yerodin ist dem fanatischen, jungen Praiosgeweihten *Praioslob Bodiak*, der Berater von Graf Siegeshardt von Ehrenstein von Eslamsgrund ist, schon lange ein Dorn

im Auge. Doch steht der Magierturm im Königreich Almada. Aufgrund der turbulenten vergangenen Jahre mit Borbarads Rückkehr, dem Jahr des Feuers und dem jetzigen Grenzkonflikt zwischen Almada und Garetien sah Praioslob noch keine passende Gelegenheit, dem Magier Yerodin mit Hilfe der Inquisition Einhalt zu gebieten. Praioslob hatte nun die Vision, dass er Yerodin bald stellen müsse, bevor schlimmeres geschehe. Obwohl die Lage Almadas und Garetiens sehr angespannt ist, machte sich Praioslob mit einem Trupp Bannstrahlern auf zu Yerodins Magierturm. Yerodin wurde der Ketzerei beschuldigt und am Scheiterhaufen verbrannt. Kurz zuvor konnte Yerodin noch den Zauber ausführen. Und über der Region ging ein greller Komet zu Boden...

HANDLUNGSÜBERSICHT:

- Kapitel 1: Helden reisen in das Rittergut Degenhardt und werden mit der Region vertraut gemacht. Zusätzlich sehen sie einen Kometen niedergehen und einen Magierturm, der von den Bannstrahlern niedergebrannt wurde.
- Kapitel 2: Die Helden werden zur *Caballera Faruga Degenhardt* bestellt, diese wird ihrerseits gerade von den Praioten befragt. Sie vertreibt die Praiosdiener und beauftragt die Helden, die Phänomene des seltsamen Kometen zu untersuchen.
- Kapitel 3: Die Helden finden nach kurzer Zeit ein geflügeltes Wesen in goblinischer Gefangenschaft, welches ziemlich hilflos erscheint. Das Wesen ist der beschwore Alveraner, den die Helden zurück zu Faruga bringen sollen.
- Kapitel 4: Faruga offenbart den Helden, dass aufgrund des Rausschmiss der Praioten durch Graf Siegeshardt von Ehrenstein die Fehde erklärt wurde. Ein gräfliches Elitebanner befindet sich auf dem Marsch in das Rittergut. Die Helden erhalten eine Vision des toten Yerodin. Er offenbart Ihnen, dass der Alveraner zurückgeschickt werden muss, um das Gleichgewicht auf Dere zu gewährleisten.
- Kapitel 5: Zurück auf der Burg wird diese bereits von garetischen Truppen belagert. Vorkehrungen müssen getroffen werden, um den Eroberern Einhalt zu gebieten. Ein Geschwisterkrieg zwischen Almada und Garetien scheint kurz bevor zu stehen. Uluriel kann nur durch die Hilfe eines Geweihten entrückt werden, die Helden müssen die Praioten überreden.
- Ausklang: Friedensverhandlungen zwischen den Parteien werden aufgenommen, es scheint, dass praiotische Vernunft und Ordnung über ihnen steht. Die Helden können den Verhandlungen beiwohnen.

KAPITEL 1: AUF DEM WEG NACH ALMADA

Meisterinformation – Anmerkung des Autors:

Der Anwerbungsort ist optional. Honingen wurde nur deswegen gewählt, da das letzte Abenteuer der Spielgruppe in Honingen endete. Die Helden sollten irgendwie am Großen Fluss nach Warnamünd gelangen. Sollte dies nicht möglich sein, müssen Sie als Meister den Anreiseweg modifizieren und selbst gestalten.

Die Helden werden von Hesindian Bruckmeier angeworben. Das Abenteuer geht davon aus, dass dies in Honingen geschieht. Passen Sie den Start ins Abenteuer einfach dem letzten Aufenthaltsort ihrer Helden an. Hesindian Bruckmeier ist ein Hesindegeweihter mittleren Alters und sucht die Helden auf, um sie zu beauftragen, einen Brief an seinen Freund Yerodin von Eslamsgrund zu übermitteln (siehe Anhang D1). Da momentan kein geeigneter Bote in der Nähe ist und Hesindian vielleicht von den jüngsten Heldentaten der Heldengruppe erfahren hat, spricht er sie direkt auf der Straße, im Tempel oder in einer Gaststätte an.

- Brief: ein verziertes Kuvert mit der Aufschrift „An Yerodin von Eslamsgrund“, mit einem Wachssiegel, welches eine Schlange zeigt, versiegelt, nichts magisches
- Lohn der Helden: jeder erhält einen dunkelblauen Opal (5 Karat, Wert 12 Dukaten) für die entstehenden Unkosten

Hesindian erklärt den Helden den Weg. Die Reise geht zunächst über Land nach Albenhus. Sein Akoluth *Halmert* fährt mit einer Kutsche dorthin, um Buchabschriften nach Albenhus für Carltheo Guttenhügel zu bringen. Die Helden sollen sich dann auf dem Fluss nach Warnamünd reisen. Dort würde es dann schon einen ortskundigen Führer geben, der die Helden zum Magierturm im Rittergut Degenhardt eskortieren kann.

Die Reiseetappen sind

- Honingen – Herzogenfurt, Herzogenfurt – Nembutal, Nembutal – Orgils Heim, Orgils Heim – (Wildnisübernachtung), (Wildnis) – Solfurt, Solfurt – (Wegherberge), (Wegherberge) – Albenhus
- Kosten für Verpflegung der Helden: (7+1W6) Silber

In Albenhus können die Helden dann sofort auf einem Flussegler weiterreisen, der Getreidemalz für die Ferdoker Brauerei liefert.

- Reisedauer: 4 Tage bis Warnamünd
- Kosten: 2D pro Person, evtl. Herunterhandeln auf 18S pro Person möglich

In Warnamünd angekommen (kleines Fischerdorf am großen Fluss, ca. 20 Fischerfamilien und 5 Bauernfamilien, 1 Taverne) können die Helden in der Taverne „Zum Haubentaucher“ (Q4/P3) die Halbelfe Sylwena Mohnblüte als Wildnisläuferin gewinnen. Sie verlangt für die

Eskorte in das Rittergut Degenhardt 1S pro Person und Tag, lässt sich evt. Auf 7H runterhandeln. Bezahlung erfolgt für drei Tage im Voraus.

- 1. Reisetag: Die Warna flussaufwärts ins Hügelland bis zu einer kleinen Elfensiedlung. Sylwena überbringt den Elfen Stoffe und Tiersehnen für Bögen
- 2. Reisetag vormittags nach Westen durch Sumpfgebiet, gegen Mittag Überquerung des Flusses Tarnel: Helden sehen einen Großen Schröter am Waldesrand und werden von Sylwena darauf hingewiesen, dass die Zangen eine begehrte Jagdtrophäe seien.
- 3. Reisetag: gegen Vormittag Ankunft im Rittergut. Das Abenteuer beginnt...

Großer Schröter: 12 Spann lang, 60 Stein schwer, 30 Rationen Fleisch, Zangentrophäe

Zangen: INI 5+1W6 AT 12* PA 4 TP 1W6+4, RS-1 DK N

Biss: INI 5+1W6 AT 16* PA 4 TP 1W6+2, RS-1 DK H

LeP: 35 AuP 60 KO 16 RS 5 MR 15/12 GS 3

Sfen: Doppelangriff (Zangen), Umklammern 16, Verbeißen

*Kampftaktik des Großen Schröters: Gegner mit Zangen packen, festhalten und dann zubeißen. Durch den Zangengriff entstehen pro KR zusätzlich 1W6-2 zusätzliche TP. Pro KR RS des Opfers -1. Bei RS=0 sinkt GesamtRS des Opfers dauerhaft um -1.

KAPITEL 2: PRAIOS' DIENER

Zum Vorlesen:

Es ist nun der dritte Reisetag von Warnamünd aus. [Voller Stolz betrachtet Ihr Eure Jagdtrophäe, die Ihr gestern im Schweiß Eures Angesichts errungen habt.] Im Südwesten blitzen in der kühlen Luft die schneebedeckten Gipfel des Ambossgebirges. Eure Wildnisgefährtin Sylwena erklärt Euch, dass es vielleicht noch zwei Stunden bis zum Magierturm des Zauberers Yerodin von Eslamsgrund seien. Voller Pracht und Glanz erhebt sich die Praiosscheibe im Osten. Doch was ist das? Aus der Glut des Götterfürstenauges entspringt ein Feuerball, deutlich kleiner zwar wie die Praiosscheibe. Ihr seht den Feuerball weit in der Ferne niedergehen. Kurz nachdem er aus Eurem Blickfeld entschwand, grellt ein heller, blauer Blitz auf. Voller Furcht wartet Ihr auf ein Geräusch, doch nur das leise Gekreische eines Waldvogels ist in weiter Ferne zu hören.

Meisterinformation:

In der vergangenen Nacht belagerte der Geweihte Praioslob mit einem halben Banner Bannstrahler den Magierturm von Yerodin. Als Yerodin sah, dass die Praioten den magischen Schild des Turmes durchbrechen werden, vollendete er das Ritual INVOCATIO

ALVERAN, um einen Alveraner zur Hilfe zu rufen. Die Forschungen Yerodins zum Ritual sind jedoch unvollständig; der Alveraner stürzte unkontrolliert als Feuerball vom Himmel und schlug in einem Waldstück weiter südlich des Magierturms ein. Im Wald beheimatete Goblins entdecken den Alveraner Uluriel, der bedingt durch den Zauber nichts anderes als seinen Namen weiß, und verschleppen ihn in ihr Lager. Währenddessen können die Bannstrahler Yerodin festnehmen. Kraft der heiligen Inquisition beschuldigt Praioslob Yerodin der Ketzerei und überlässt ihm den Feuertod auf einem eilig aufgerichteten Scheiterhaufen. Der Magierturm selbst wird auch durch die Bannstrahler in Brand gesteckt.

Die Helden werden weiter mit Sylwena reisen. Nach einer Stunde sehen sie bereits dunkle Rauchschwaden am Horizont. Nach einer weiteren Stunde erreichen sie das Rittergut Degenhardt. Sie kommen am Magierturm vorbei, der bis auf die Grundmauern niedergebrannt ist. Daneben sehen die Helden eine große, abgebrannte Feuerstelle (Yerodins Scheiterhaufen). Ein halbes Banner Bannstrahler (Weißer Kittel mit goldenem Greif auf dem Rücken) haben hier ihr Lager aufgeschlagen Spährtrupps durchforsten den südlichen Wald, in dem der Feuerball niedergegangen ist.

Sollten die Helden den Bannstrahlern erzählen, dass die einen Brief für Yerodin haben, ist das ziemlich unklug. Im Endeffekt wird ihnen der Brief aber nur abgenommen. Die Helden sollten nun (geleitet von Sylwena) die nächste Ortschaft Erlenried anlaufen

- Erlenried und Dornfeld sind zwei kleine Dörfer mit etwa 10 bis 15 Häusern. An den Südhängen wird ein bisschen Weinbau betrieben, man lebt von eigener Landwirtschaft. In beiden Dörfern gibt es jeweils eine Wirtsstube.
- Nördlich von Erlenried befindet sich die (schon etwas in die Jahre gekommene) Burg der Caballera auf einer steilen Anhöhe. Die Burg wird von einer 5 Schritt hohen Mauer umgeben, es gibt einen Durchgang mit Falleisen und Holzflügeltoren. Innerhalb der Mauer befinden sich die gemauerten Gebäude Kaserne, Gesindehaus, Stallungen, Herrenhaus und in der Mitte ein mehrstöckiger Bergfried
- Das Gefolge der Caballera umfasst 12 leichte Schwertkämpfer und 8 Bogenschützen mit Kurzbögen, dazu kommen ein Jagdmeister, ein Knappe, eine Köchin, eine Bedienstete, ein Gärtner. In den Dörfern unterliegen etwa 20 Freie dem Herrbann, sofern dieser ausgerufen wird.

In der Wirtsstube in Erlenried sitzen ein betrunkenener Bauer und der Jagdmeister der Caballera. Die Helden werden sorgfältig beäugt. Der Betrunkene versucht dem Jagdmeister weiß zu machen, dass er einen Feuerball gesehen hat, letztere glaubt ihm aber nicht. Sollten

sich die Helden in das Gespräch einmischen, wird der Jagdmeister die Helden bitten, den Vorfall der Caballera zu schildern.

In der Ritterburg werden die Helden in das Herrenhaus geleitet. In einem Vorraum stehen missmutig Praioslob und zwei Bannstrahler. Der Jagdmeister führt die Helden zur Caballera Faruga, wo sie der almadanischen Ritterin ihre Beobachtungen schildern sollen. Nach kurzer Zeit stürmt dann Praioslob rein, der nicht erfreut über die lange Wartezeit war. Es entsteht ein Streit:

- Praioslob hält Faruga vor magisches Wissen von Yerodin zu besitzen und die Praioskirche zu missachten. Er will sie wegen Verdachts der Ketzerei vorerst absetzen und die Kontrolle über das Rittergut übernehmen, solange bis die mysteriösen Vorfälle geklärt sind
- Faruga gibt Praioslob mit ihrem „almadanischen Charme“ eindeutig zu verstehen, dass er sich hier in einem anderen Königreich befindet und er sich zum Namenlosen scheren kann.

Im Endeffekt wirft Faruga den Geweihten hinaus, der daraufhin mit seiner Eskorte im Eiltempo zum Grafen von Eslamsgrund reitet, der sich gerade mit ein paar seiner Elitebannern in Steynebrück befindet. Praioslob wird dem Grafen Bericht erstatten, woraufhin dieser der Caballera die Fehde erklärt und das Elitebanner Drachenmaul zur Belagerung der Burg der Caballera losschickt.

Faruga ist sichtlich erheitert über ihren „Triumph“ über den Praioten und lädt die Helden ein, mit ihr ein Mahl einzunehmen und für die Dauer ihres Aufenthaltes auf der Burg zu verweilen, weil sie sich nicht sicher ist, ob ihr Verhalten noch ein Nachspiel hat. Des Weiteren ist sie besorgt über die Vorfälle mit dem Feuerball. Sie beauftragt die Helden, sich dorthin zu begeben, wo das Ding runtergekommen ist. Ihre Soldaten will sie momentan lieber auf der Burg wissen

KAPITEL 3: DER ALVERANER

Der Alveraner ist im Wald südlich von Erlenried auf die Erde gestürzt und wurde von einer Goblinsippe gefangengenommen. Die Helden sollte mindestens einen Tag mit der Suche nach den Goblins verbringen. Im Wald stoßen sie auf

- Spuren von patrouillierenden Goblins
- Viele Wildschweinspuren, bei Fährtsensuchen+6: tiefe Spuren, das heißt ein Goblin könnte auf einem Wildschwein geritten sein

- Ein verlassenes Ogerlager: Es sieht zwar noch bestialisch nach Oger, das Lager ist allerdings seit einer Woche verlassen, eine Feuerstelle, Tierkadaverreste und versteckt unter dem Laubbett des Ogers: ein paar Büschel Wirselskraut
- Allerlei Waldgetier: Riesenlöfler, Rebhühner, Fasan, Rehe, usw.

Das Lager der Goblins liegt auf einer abgeholzten Lichtung sehr tief im Wald und misst in etwa 50 Schritt im Durchmesser. Um das Lager herum ist ein acht Spann tiefer und zwei Schritt breiter Graben ausgehoben. In und am Graben stecken angespitzte Holzpfähle mit maximal einem Spann Abstand im Boden, um dem Lager einen simplen Schutz vor Angreifern und Tieren zu bieten. Mit einer Athletikprobe +5 bis +8 kann man sich allerdings durch die schmalen Pfähle hindurchzwängen.

Im Lager befinden sich in etwa 15 waffenfähige, männliche Goblins und in etwa genauso viele Goblinfrauen und 20 Goblinder. Angeführt werden sie von der alten, graufelligen Schamanin Uchmu-Tar. Das Lager besteht aus einem Wildschweinpferch, einer großen Feuerstelle in der Mitte, etwa 10 einfachen Laubhütten und einem großzügig angelegten Garten. Neben der Feuerstelle können die Helden Uluriel erblicken, der von zwei Rotpelzen bewacht wird und mit einer Kette um den Fuß an einen im Boden steckenden Pflock gebunden ist.

Zum Vorlesen:

Schnell verschafft Ihr Euch einen ersten Eindruck über das Lager. In der Mitte sitzt ein Mensch, welcher mit einer schweren Kette am Fuß an einen im Boden eingeschlagenen Pflock angebunden ist, flankiert von zwei Rotpelzen. Die Augen hat man ihm auch verbunden. Dieser Mensch...hat er da so was wie Flügel?

Wie die Helden nun vorgehen, ist ihnen überlassen. Ziel ist es, dass Uluriel frei kommt und zur Burg der Caballera gebracht wird. Eine kampfstarke Gruppe kann womöglich die Goblins ausschalten. Die Zauberkräfte der alten Schamanin sind beschränkt, sie vermag eher heilende Tränke zu brauen, zaubern kann sie allerdings nur BALSAM und RUHE KÖRPER.

Viel schöner wäre es, wenn die Helden versuchen würden, den Kontakt mit den Goblins aufzunehmen. Dies ist allerdings auch mit Vorsicht zu genießen. Wenn die Helden keinen kampfstarken Eindruck machen, werden wohl die Goblins ihrerseits versuchen, die Helden gefangen zu nehmen. Machen die Helden einen kampfstarken Eindruck, sind die Goblins eher bereit zu verhandeln. Die Goblins sind an allerlei Waffen und Werkzeuge interessiert, beides könnten die Helden in der Burg von Faruga erhalten.

Auch wäre es denkbar, dass sich die Helden ins Lager schleichen und Uluriel befreien. Er wird jedoch stets von zwei Rotpelzen an der Feuerstelle bewacht. Am Schluss sollten die

Helden sich dann mit Uluriel zurück auf den Weg zur Burg machen. Bedenken Sie als Meister beim Spielen des NSCs Uluriel:

- Trotz seiner verbundenen Augen bewegt er sich so, als könne er sehen
- Er selbst weiß nicht einmal, was mit ihm geschehen ist geschweige denn, wer er ist. Das Einzige, an das er sich erinnern kann ist, dass wahrscheinlich Uluriel sein Name sei und er vor wenigen Minuten noch in der Mitte des Lagers der Goblins saß.
- Uluriel ist aus Praios' Gefolge, die derische Welt ist ihm fremd, er wirkt desorientiert und unsicher.
- Uluriel, auch „Der Gnädige“ bzw. „Der sanfte Richter“ genannt, ist ein verständnisvoller und geduldiger Zuhörer. Er hat Einsicht mit den Menschen, die aufgrund ihrer angeborenen Schwäche nicht immer ordnungsliebend und gerecht sind. Er versucht, sofern er einen solchen Wesenszug bei den Helden erkennt, ihnen Ratschläge zu geben, wie sie sich ändern können. Im Gegensatz zu Praios ist Uluriel aber die sanfte Stimme, die Einsicht und Mitleid mit den Schwächen der Menschen hat.

Goblin je nach Bewaffnung, natürlicher RS 1

Speer: **INI** 9+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** S

Beil: **INI** 8+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** N

LeP: 26 **AuP** 30 **KO** 14 **RS** 1 **MR** 2 **GS** 9

Sfen: Ausweichen I (PA 10)

An der Burg angekommen staunt Faruga nicht schlecht über das geflügelte Wesen. Sie hat nun aber ganz andere Sorgen: Ein Gesandter Graf Siegeshardt von Ehrenstein hat ihr übermittelt, dass der Graf ihr die Blutfehde erklärt hat, weil sie den Geweihten Praioslob vor die Tür gesetzt hat. Dies sei wie eine Kriegserklärung an die Praioskirche von Eslamsgrund zu deuten. Den Helden soll folgendes klargemacht werden:

- Mit der Blutfehde übertreibt Graf Siegeshardt enorm. Es geht ihm wahrscheinlich eher darum, Streit mit Almada zu suchen und eventuell das Rittergut Degenhardt einzuverleiben, um den Almadanerkaiser Selindian Hal zu verspotten.
- Die Fehdeerklärung ist im großpolitischen Zusammenhang sehr ernst zu nehmen. Sollte es zu Auseinandersetzungen auf almadanischen Boden kommen, wird der Baron von Jurios nicht tatenlos zusehen. Auch der almadanische Graf von Ragath könnte mit Truppen zur Seite stehen, nur um zu zeigen, dass Almada nicht zusieht, wenn die Garetier es überfallen. In letzter Instanz könnte sich dann dieser kleine Zwischenfall

zu einem ernst zu nehmenden Krieg zwischen dem Königreich Garetien und dem Königreich Almada entwickeln...

- Uluriels Erscheinen hat irgendetwas mit dem Wirken Yerodins zu tun. Praioslob wird jeden, den er mit Yerodin in Verbindung bringt, der Ketzerei beschuldigt. Die Anwesenheit Uluriels stellt aus Farugas Sicht eine Gefahr dar.

KAPITEL 4: AUF DER SUCHE NACH ERLÖSUNG

Die Helden sollten zunächst eine Nacht auf der Burg verbringen. In dieser Nacht erscheint ihnen Yerodin im Traum.

Zum Vorlesen:

Ihr erwacht von einem Schrei und erhebt Euch aus Eurem Schlafgemach. Die Luft ist klar, die Sterne und das Madamal leuchten hell in der dunklen Nacht. Ihr sei im Freien... wie denn das? Einhundert Schritt vor Euch erblickt ihr ein großes Lagerfeuer.

Lassen Sie die Helden zunächst darüber im Unklaren, ob es sich um einen Traum handelt. Wenn sich die Helden dem Lagerfeuer nähern, sehen sie, dass es sich in Wirklichkeit um einen Scheiterhaufen handelt. Ein glimmender Pfahl steckt in der Mitte des Haufens, an ihm gefesselt ist eine halbverbrannte Leiche mit geschlossenen Augen zu sehen ist. Geben Sie den Helden etwas Zeit, die Situation zu untersuchen, ohne dass etwas geschieht.

Zum Vorlesen:

Gerade als Du, [Name des Helden], den halbverbrannten Schädel der Leiche genauer untersuchst, trifft es Dich wie ein Schlag. Der Verbrannte öffnet die Augen und mustert Euch mit schmerzverzehrtem Gesicht.

Die Helden können nun folgendes erfahren

- Der Gefesselte stellt sich als Yerodin von Eslamsgrund vor, der von den Bannstrahlern verbrannte Magier. Wegen seiner Taten verbrennt er nun ewiglich voller Schmerzen in den Niederhöllen
- Yerodin jammert zunächst, ob er dieses Schicksal verdient habe, denn er war sein Leben lang göttergläubig
- mit letzter astraler Anstrengung sei es ihm gelungen, noch einmal in der dritten Sphäre als Traum zu erscheinen.
- Er erzählt den Helden über seine Forschungen (siehe Vorgeschichte). Bevor er den Zauber allerdings perfektionieren konnte, richteten ihn Praioslob Bodiak und seine Bannstrahler. In einem Akt der Verzweiflung habe er den Zauber gewirkt, doch er war unvollkommen und der Alveraner stürzte irgendwo zu Boden

- Es kommt allerdings noch schlimmer: Dämonen sind auf Uluriel aufmerksam geworden. Der Alveraner muss zurück in die 5. Sphäre geschickt werden, bevor Dämonen ihn aufspähen und in die Niederhöllen reißen. Dies würde das göttliche Gleichgewicht zu Gunsten des Namenlosen verändern und könnte Dere in Chaos stürzen. Uluriel muss unbedingt zurückgeschickt werden.
- Uluriel kann nur durch Zusammenwirken astraler und karmaler Kräfte zurückgeschickt werden. Dazu sind zwei Dinge nötig:
- Astrale Komponente: Hinter dem Magierturm Yerodins hat er sich einen kleinen Garten eingerichtet. Unter einem losen Trittstein können die Helden einen magischen Teller finden, vollkommen aus Gold und etwa zweieinhalb Spann im Durchmesser. Dieser Teller wurde von Yerodin mit einem REVERSALIS INVOCATIO ALVERAN aufgeladen. Der beschworene Alveraner muss sich auf den Teller stellen.
- Karmale Komponente: Der gebundene Zauberspruch im goldenen Teller kann nur mittels der Liturgie EXOZISMUS aktiviert werden, die auf den sich auf den Teller befindlichen Alveraner gesprochen werden muss.

Die Helden erwachen alle schweißgebadet in ihren Gemächern in der Burg. Sie können die Geschichte der Caballera erzählen. Sie hört den Helden zwar aufmerksam zu, begreift aber nicht die Wichtigkeit des Unternehmens bzw. glaubt den Helden diese Geschichte einfach nicht. Sie behält Uluriel zunächst einmal auf ihrer Burg.

Vor der Burg bringt sich das Halbbanner der Bannstrahler um Praioslob in Stellung und baut ein Lager auf. Einige Bannstrahler auf Pferden machen Erkundungsritte um die Burg. Will man aus der Burg heraus, wird man nur mit Mühe an den Bannstrahlern vorbeikommen.

Bannstrahler gerüstet mit langem Kettenhemd und -haube(*RS Ko3 BrRü5 Ba5 Ar3 Be2)
Streitkolben: **INI** 11+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP: 32 **AuP** 36 **KO** 15 **RS** * **MR** 3 **GS** 6
Sfen: Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Klingenwand

Wollen die Helden sich auf die Suche nach dem goldenen Teller begeben, so wird ihnen die Caballera zunächst abraten, aber später dann doch von dem geheimen Burgeingang berichten, der sich im Keller der Kaserne befindet und fast bis zum Wald im Westen führt. Die Helden sollten auch diesen Weg nehmen, wenn sie nicht ihr Leben riskieren wollen. Faruga erzählt den Helden, dass der geheime Eingang mit einer Falle gesichert ist. Vor dem Betreten des Ganges ist eine Fackel in einer Halterung in der Wand. Nimmt man die Fackel heraus, so stürzt der Gang ein kann dadurch versperrt werden.

Nachdem sich die Helden zum Magierturm durchgeschlagen haben, finden sie dort zwei Bannstrahler. Ihnen wurde aufgetragen an der Stelle des Turms einen kleinen, hölzernen Praiosschrein zu errichten. Die Praioten haben für diese Arbeit ihre Rüstung abgelegt. Sie werden die Helden nicht ohne Weiteres einfach so rumschnüffeln lassen. Wahrscheinlich wird es zum Kampf können (Werte wie oben, bloß ohne Rüstung).

Den goldenen Teller können die Helden ziemlich bald an der von Yerodin beschriebenen Stelle finden. Die Rückkehr zur Burg sollte den Helden auch gelingen.

KAPITEL 5: DIE BELAGERUNG DER BURG

Dieser Teil des Abenteuers hängt stark davon ab, wie sich die Helden verhalten. Ziel des Abenteuers ist es, das Ritual zu vollziehen, um Uluriel zurückzuschicken und um Schlimmeres aus der 7. Sphäre zu verhindern. Ein Zant wird bald auf Burg Degenhardt erscheinen, um Uluriel mit in die Niederhöhlen zu reißen. Es wird einiges an Diplomatie und Verhandlungen erforderlich sein, da der einzige sich in der Nähe befindliche Priester mit Kenntnissen im EXORZISMUS der fanatische Praioslob Brodiak ist...

Kurz nachdem die Helden zurück in der Burg sind, trifft auch schon das Elitebanner Drachenmaul mit etwa weiteren 25 eilig zusammengetrommelten Freien ein, welche unter dem Herrbann des Grafen Siegeshardt stehen. Die Burg wird nun rundherum von drei Lagern (Praioten, Elitebanner, Freie) belagert und ein Ausbruch ist nahezu unmöglich.

Caballera Faruga Degenhardt ist sich ihrer Unterlegenheit durchaus bewusst. Hilfe aus Jurios geschweige denn Punin kann auf die Schnelle nicht angefordert werden. Sie sieht als einzige Möglichkeit Verhandlungen und bittet die Helden, diese aufzunehmen. Dazu überreicht sie den Helden eine Standarte des Ritterguts. Die folgenden Ereignisse können nun beliebig eingebaut werden bzw. hängen von der Vorgehensweise der Helden ab.

- Gehen die Helden zu Praioslob, werden sie auf taube Ohren stoßen. Nur das Tragen der Standarte hindert ihn daran, die Helden gleich zu richten. Für ihn ist die Lage klar. Er als Geweihter wurde von der Caballera beleidigt und hinausgeworfen. Faruga habe seiner Meinung nach mit dem Ketzer Yerodin gemeinsame Sache gemacht und auch über sie muss gerichtet werden.
- Gehen die Helden zu Hauptmann Haldan Rogel, so zeigt sich dieser schon friedseliger. Trotz der angespannten Lage hört er sich aufmerksam an, was die Helden zu sagen haben. Zunächst wird er den Helden noch nicht glauben.
- Eine Gruppe kommt durch den Geheimgang in den Bergfried, die Helden müssen die Falle auslösen und den Gang zum Einsturz bringen.

- Es geschehen seltsame Dinge aufgrund der zunehmenden Präsenz der Niederhöllen. Untote gehen im Lager der Freien um (eine Nachtwache der Helden auf der Burgmauer kann die Schreie vernehmen). Das Wasser des nahen Flusses und des Brunnens in der Burg schmeckt nach Galle. Nächtens ist ein violettes Glimmen am Himmel zu sehen. Geflügelte Wesen scheinen über der Burg zu schweben. Ein Infanterist des Hauptmanns und der Jagdmeister Farugas verhalten sich wie besessen: Sie haben weißen Schaum vorm Mund und winden sich verkrampft auf dem Boden
- Je nachdem wie aktiv die Helden mitspielen, wird die Burg gestürmt und die Einwohner müssen sich in den Bergfried zurückziehen. Auch einzelne Sturmversuche der Freien können stattfinden.
- Ein Bannstrahler stellt ein weiteres Ultimatum zur Aufgabe.

Früher oder später (dies kann auch Tage dauern) wird ein Gesandter Hauptmann Rogels die „Unterhändler“ noch einmal zu sich bitten lassen. In einem Gespräch erklärt er den Helden, dass auch er die merkwürdigen Dinge (Untote, violettes Glimmen, etc.) gesehen hat und den Helden lieber Glauben schenkt, als sich mit den Niederhöllen einzulassen. Nachdem die Helden ihm erklärt haben, dass ein Ritual vollzogen werden muss, für das die Hilfe Praioslob gebraucht wird, nehmen alle Beteiligten das Gespräch mit ihm auf. Nach zähem Ringen wird sich dann wohl Praioslob mehr oder weniger begeistert mit auf den Weg zur Burg machen, um Uluriel nach Alveran zurückzuschicken.

In der Burg kommt es dann zum Finale. Das Ritual wird im Verlies im Keller des Bergfrieds vollzogen. In diesem Raum gibt es nur einen Eingang, der mit einer schweren Holztür leider nur von außen mit einem Holzbalken verschlossen werden kann. Im anderen Raum vor der Holztür manifestiert sich nun ein Dämon, der es auf Uluriel abgesehen hat.

Zum Vorlesen:

Ihr betretet nun mit Caballera Faruga Degenhardt und Praioslob Bodiak das Verlies im Keller der Bergfrieds. In dem annähernd quadratischen Raum gibt es keine Zellen. Von der Wand hängen schmiedeeisene Ketten zum Fixieren der Gefangenen. Die Luft riecht modrig. Uluriel steht in der Mitte, nicht wissend, wie ihm geschieht. Praioslob ist zutiefst erstaunt und murmelt ein leises Gebet. Nachdem der goldene Teller auf den Boden gelegt wurde, geleitet Ihr Uluriel sanft darauf. Von draußen hört Ihr ein Schlurfen, dann kurze Zeit nichts, und plötzlich ein unsagbar lautes Brüllen. Schlagartig ist es eiskalt in dem Verlies, Ihr seht Euren Atem zu weißen Wölkchen gefrieren. Draußen nähert sich etwas der Tür. „Schneeeeeeeell“, schreit Praioslob „haltet es auf, es darf hier nicht hereinkommen!“

Es liegt nun an Ihnen, den abschließenden Kampf spannend und dramatisch zu gestalten. Für den EXORZISMUS benötigt Praioslob mindestens acht Kampfrunden. Die Helden können sich anfangs noch gegen die Tür stemmen (KK-Proben), bevor der Dämon diese durchbrechen kann.

Zum Vorlesen:

Holz zersplittert und Ihr werdet von der berstenden Tür zurückgeworfen. Gebückt springt eine abscheuliche Kreatur in den Raum. Annähernd drei Schritt ist dieses Monster hoch.

Unter dem aufgerissenen, gelben Fell kann man violette Fleisch erkennen. Seelenlos starrt Euch der grässliche Raubkatzenkopf mit den messerscharfen Säbelzähnen an. Die Pranken des Wesens können nur einem Zweck dienen – alles zu zerfleischen, was sich ihm in den Weg stellt...

Der Dämon ist ein Zant und der „Endgegner“ dieses Abenteurers. Gegebenfalls passen Sie die Werte unten noch genauer auf ihre Heldengruppe an.

Zant 3 Aktionen pro KR, genau 2 AT maximal 1 AT pro Angriffsart, großer Gegner

Pranke: INI 16+1W6 AT 15 PA 8 TP 1W6+4 DK N

Biss: INI 16+1W6 AT 12 PA 8 TP 2W6+4 DK HN

Schwanz: INI 16+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+2 DK (N) nur dahinter Stehende

LeP: 30 **AuP** --- **KO** --- **RS** 3 **MR** 12 **GS** 8

Sfen: Gegenhalten, Sprung/Niederwerfen (4), Wuchtschlag, Niederrennen

Besonderheiten (allgemein und speziell für den Zant):

Astralsinn (TaW 12) (*Umgebung wahrnehmbar wie unter OCULUS AUSTRALIS*)

Geisterpanzer (*MR-Zuschlag auch bei Zauber mit Merkmal Schaden*)

Immunität gegen Eign, Form, Heil, Illu, Objk, Tele, Umwl

Immunität gegen Gifte, Krankheiten

Paraphysikalität I (*trotzt den meisten physikalischen Gesetzen*)

Regeneration im Limbus I (*Regeneration 1W6 LeP und 1W6 AsP pro KR*)

Resistenz gegen Einf, Hell, Herr, Verst (*halber Schaden*)

Resistenz gegen profane Waffen (*halber Schaden*)

Folgeschaden Säure bei Berührung mit der Haut (*1W6 SP(A) pro KR für 3 KR*)

Raserei (*einmal pro Tag INI-Basis und GS um das dreifache erhöht*)

Regeneration I (*Regeneration 1W6 LeP und 1W6 AsP pro KR*)

Schreckgestalt I (*MU-Probe +3, wenn nicht geschafft -1W6 auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK, INI-Basis; Regeneration 1 Punkt pro halbe Stunde*)

Sollten die Helden dem Zant nicht gewachsen sein, müssen Sie den Abschluss des Rituals wohl oder übel etwas vorverlegen. Lassen Sie allerdings keinen ihrer Helden nur wegen puren Würfelpechs sterben.

Zum Vorlesen:

Mit letzter Kraft, den Tod vor Augen, stemmt Ihr Euch gegen den abscheulichen Dämon, während hinter Euch Praioslob versucht, den goldenen Teller zu aktivieren. „Im Namen meines Herren Praios befehle ich Dir, Diener der Götter, kehre zurück nach Alveran! Kehre zurück zu den Göttern, damit das Gleichgewicht auf Dere gewahrt bleibt!“ Und plötzlich scheint der Dämon in seiner unerbitterlichen Raserei zu stocken. Der Teller beginnt zu Glühen. Als gleich durchfährt ein göttergleiches Licht voller Flammenzungen den Leib des Alveraners. Ohne zu Zögern stürzt er sich auf den Dämon und erwürgt ihn unter nierhöllischen Klagen und Schreien – für den Augenblick einer Sekunde fühlt Ihr sogar Mitleid mit dem grässlichen Wesen, welches von dem Alveraner buchstäblich zerfleischt wird. Als der Dämon tot ist, bleibt nur noch Asche von ihm zurück. Der Alveraner blickt Euch an, Flammen züngeln um sein Haupt und um seinen Körper: „Ich bin Uluriel, ein Diener Praios' und Ucuris, ich bin es, der sanfte Richter, der den Götterfürsten milde stimmt. In dieser Sphäre bin ich fehl am Platz.“

Ein gewaltiger Lichtblitz lässt Euch für längere Sekunden erblinden. Nach kurzer Zeit werden Eure Augen wieder klar. Doch seht Ihr die Welt nun mit etwas anderem Blick. Die Wände, der goldene Teller, alles ist noch auf seinen Platz. Doch scheint es doch irgendwie anders zu sein. Ja, friedfertiger, klarer. Uluriel ist wie vom Erdboden verschluckt, jedoch fühlt Ihr Euch, als hätte er einen winzigen Hauch göttlicher Vernunft in Euch zurückgelassen. Praioslob ist der erste, der wieder Worte findet: „Bei Praios, was bin ich für ein Mensch? Durch meinen Zorn und meinen Hass auf die Caballera – wegen einer Nichtigkeit – hätte ich fast ganz Eslamsgrund und Almada in einen Krieg geführt. Yerodin... er ist durch meinen Befehl am Scheiterhaufen gestorben, wie so viele andere auch... durch meine Hand, durch mein Szepter, durch meinen Irrglauben...“ Mit gefalteten Händen und gesenktem Haupt geht er langsam aus dem Raum, geläutert Durch Uluriel, der auch bei Euch etwas bewirkt zu haben scheint.

AUSKLANG: FRIEDEN STIFTEN

Praioslob wird sich nach dem Vorgefallenen mit seinen Bannstrahlern zurückziehen. Er wird die nächsten Jahre im Praiostempel in Eslamsgrund verweilen und versuchen, den einfachen

Leuten auf der Straße zu helfen. Es wird noch lange Zeit brauchen, bis er mit sich selbst Frieden schließen kann.

Auch die schnell herbeigeeilte „freie“ Kampftruppe begibt sich langsam aber sicher wieder zurück in die Heimat. Doch es besteht noch ein Problem: das Ausrufen der Blutfehde. Den Göttern sei dank befehligt der vernünftige Hauptmann Haldan Rogel die verbliebenen Truppen vor Ort. Auch ihm ist eine friedliche Lösung lieber. Die Helden können sich gerne in die ausklingenden Friedensverhandlungen mit einbeziehen. Jedoch wird es nicht viel zu verhandeln geben, denn Praioslob, der ja eigentlich Auslöser der Fehde war, hat freiwillig das Feld geräumt. Auch scheinen nun die angsteinflößenden Ereignisse aufgehört zu haben. Haldan Rogel wird den Helden die Geschichte mit Uluriel sicher nicht ganz abnehmen. Was auch immer Praioslob geläutert hat, er findet es gut so. Im Endeffekt gibt es keinen Grund mehr, warum das Elitebanner Drachenmaul die Burg belagern sollte.

ANHANG A: DER MÜHEN LOHN

Zunächst einmal sei gesagt, dass die Helden von Faruga Degenhardt keine materielle Belohnung erwarten können. Vergeben Sie spezielle Erfahrungen nach Gutdünken, das Abenteuer selbst sieht nur eine spezielle Erfahrung vor: Durch Uluriels Entrückung im finalen Kampf darf jeder Held eine passende schlechte Eigenschaft (Jähzorn ist dabei wesentlich geeigneter als Höhenangst) kostenlos um einen Punkt senken. Die Vergabe von AP kann nach Kapiteln aufgeteilt werden:

- Kapitel 1: Entscheiden sich die Helden dafür, den Großen Schröter zu erlegen, bringt ihnen das **20 AP**.
- Kapitel 2: Für gutes Rollenspiel und Interaktion mit den NSCs können Sie hier weitere **10 bis 20 AP** vergeben.
- Kapitel 3: Je nachdem, wie einfallsreich die Helden bei der Goblinsippe waren, gestehen Sie ihnen **40 bis 60 AP** zu.
- Kapitel 4: Für die Wiederbeschaffung des goldenen Tellers gibt es pauschal **30 AP**.
- Kapitel 5: Für gute Interaktion mit den NSCs können Sie **45 bis 85 AP** vergeben. Für den finalen Kampf und das bestandene Abenteuer gibt es pauschal **150 AP**.
- Ausklang: Sollten sich die Helden dazu entscheiden, bei den Gesprächen mit Haldan Rogel konstruktiv mitzuwirken, liefert das noch einmal zusätzliche **10 AP**.

Somit liegen die erreichbaren APe zwischen **275** und **375**.

ANHANG B: AUSBLICK FÜR WEITERE ABENTEUER

Da dieses Abenteuer in einer Gruppe mit wechselnden Meistern entstanden ist und die einzelnen Abenteuer nicht zwangsweise aufeinander aufbauen, habe ich mir die Freiheit genommen, Sylwena Mohnblüte als Agentin einer Splitterbewegung der ehemaligen KGIA zu deklarieren. Wenn das nächste Abenteuer ganz wo anders spielt, übergeben Sie den Helden einen Brief von Sylwena (siehe Anhang D3) mit ein paar Dukaten. Der Brief ist an Alrik Alrikshuber adressiert und dient nur dem Zweck, die Helden schnell von A nach B zu bringen. Natürlich können Sie daraus auch ein Abenteuer basteln.

Des Weiteren stehen Ihnen natürlich die frei erfundenen NSCs als Aufhänger für weitere Abenteuer zur Verfügung.

Welche Spuren haben jetzt die Helden eigentlich hinterlassen? Nun, aus großpolitischer Sicht war diese kleine Fehde nur eine weitere „angespannte Lage“ zwischen Almada und Garetien ohne weitere Nachwirkungen. Jedoch werden die Helden nicht ganz unbekannt bleiben, selbst wenn ihnen das selber nicht klar ist. Graf Siegeshart von Ehrenstein, die Praiospriesterschaft in Eslamsgrund und Dom Amos Nazir Eglamour von Jurios werden früher oder später die Namen und die Taten der Helden erfahren.

ANHANG C: DRAMATIS PERSONAE

Caballera Faruga Degenhardt

Alter: 35 Götterläufe

Aussehen: gutaussehende, charismatische Almadanerin mit dunkelbraunem Haar und blauen Augen, gekleidet mit edlem Hemd und Lederhose, im Gefecht mit Kettenteilen, Schwert und Schild

Stand: Caballera (Ritterin), erlangte vor sechs Götterläufen das Rittergut durch den Baron von Jurios (siehe Anhang D2), sieht sich nun direkt im Konfliktgebiet an der Grenze zwischen Garetien und Almada

Wesen: typisch almadanische Streitsucht kombiniert mit Hochnäsigkeit, beugt sich weder vor höheren Adligen, Geweihten oder sonstigen Autoritäten, weiß aber durchaus, dass ihre finanziellen Mittel begrenzt sind und Diplomatie manchmal nicht schaden kann, ist eine Anhängerin Selindian Hals

Donator Lumini Praioslob Bodiak

Alter: 28 Götterläufe

Aussehen: kantiges Gesicht mit kurzen, blonden Haaren mit Tonsur, Tracht der Praiosgeweihtenschaft (weißes Untergewand, rote Robe, Filzkappe, Gürtel mit zwei Sphärenkugeln, Waffe: Sonnenszepter)

Stand: in Eslamsgrund ein angesehener Geweihter, im Umland ein gefürchteter Inquisitor, befehligt ein halbes Banner Bannstrahler, befreundet mit Graf Siegeshart von Ehrenstein

Wesen: fanatisch praiosgläubig, meint hinter jeder Ecke etwas Magisches zu sehen, grausam in seinem Vorgehen gegen Ungläubige und Nicht-Praiosgläubige, auch unter Zuhilfenahme des Ordens vom Bannstrahl Praios'

Hauptmann Haldan Rogel

Alter: 48 Götterläufe

Aussehen: vollbärtiger, graumeliertes, alter Recke, der schon zu viele Kriege gesehen hat

Stand: Hauptmann des gräflichen Elitebanners „Drachens Maul“ zu Eslamsgrund (40 schwere Infanteristen mit Hellebarden und Schwertern, 20 Bogenschützen mit Kriegsbögen)

Wesen: will sich bald einen kleinen Hof suchen, müde von Kriegen und Zwistigkeiten, eine gute Seele, erfahren und mit viel Vernunft gesegnet, kaiserinnentreu zu Rohaja von Gareth

Uluriel, zweiflügelter Alveraner des Hohen Herren Praios,

„Der Gnädige“, „Der sanfte Richter“

Alter: unbestimmt

Aussehen: ein zwei Schritt hoher, goldgelockter, junger „Mann“ mit weiblichen Gesichtszügen, vor den Augen ein blutbeflecktes Tuch, welches hinter dem Haupt zusammengeknotet ist, langes, weißes Gewand

Stand: Alveraner, Diener Praios und Ucuris

Wesen: auf Dere ziemlich unbeholfen, weiß nicht, was er ist und wer er ist, Aura der Friedseligkeit und Vernunft

weitere Personen:

- Adeptus maior Yerodin von Eslamsgrund
- Mentor Hesindian Bruckmeier
- m. Namen: Adran, Zordan, Travidan, Sequin, Rondred, Gernot, Quin, Peradan
- w. Namen: Xaviera, Gemiol, Elwene, Dythlinde, Gurngild, Khorena, Caya
- Namen: Horigan, Plötzbogen, Schlunder, Peresen, Lassan, Marnion, Sonnfelder

ANHANG D: SPIELDOKUMENTE UND DIVERSES

D1: Brief des Geweihten Hesindian Bruckmeiers an Yerodin von Eslamsgrund

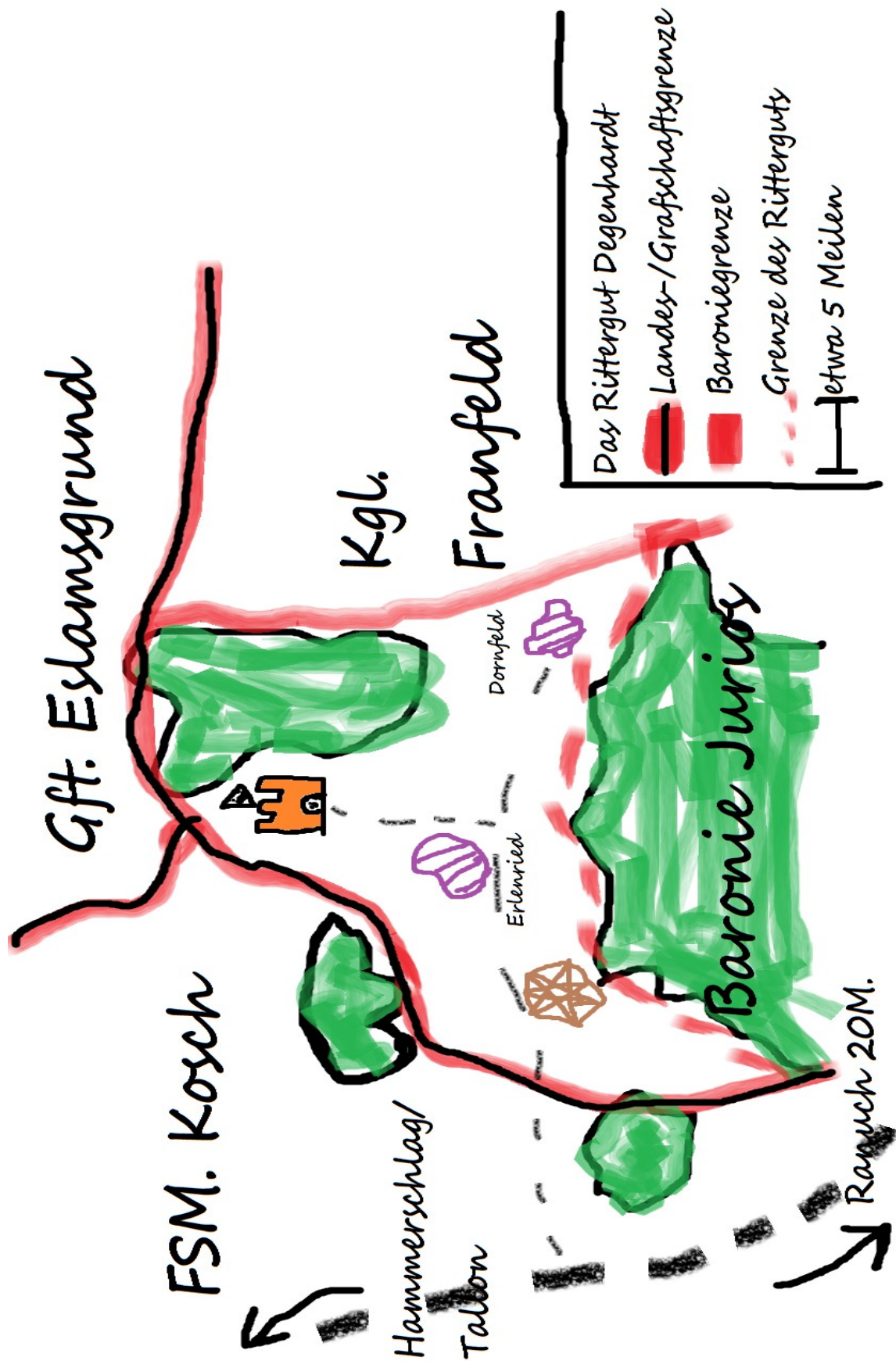
*Hochgeschätzter Adeptus Maior Yerodin von Eslamsgrund,
mein werter Freund,*

*ich freue mich sehr, dass ich Euch mit dem Werk aus meiner privaten Sammlung
dienlich sein konnte. Ich hoffe, dass Ihr dadurch Eure Forschungen baldigst
abschließen könnt.*

*Nichtsdestotrotz beunruhigt mich Euer Vorhaben zutiefst. Ich weiß, werter
Yerodin, dass Ihr nie etwas tun werdet, was die hohen Herren Praios und Hesinde
erzürnen könnte. Ich weiß, dass Ihr sehr praiosgefällig lebt, obwohl die Art Eurer
Nachforschungen eher das Gegenteil vermuten lassen könnte.*

*Deshalb bin ich auch besorgt. Ein junger Novize der hohen Herrin Hesinde reiste vor
kurzer Zeit durch unsere schöne Ortschaft. Es stellte sich heraus, dass er aus
Eslamsgrund ist. Er berichtete mir, dass die Priester des Praios von Eslamsgrund,
insbesondere ein gewisser Praioslob Bodiak mit dem, meiner Meinung nach
zweifelhaften, Orden vom Bannstrahl Praios von Eurer, wie sie sagen, „lästerhaften
und dem Götterfürst schädlichen Ketzerei“ schon länger über Euer Werk und Tun
informiert seien. Als Euer alter Freund denke ich, Ihr solltet Euch in Acht nehmen,
selbst wenn Eure Heimstatt auf almadanischem Grunde steht und die Gefahr eines
drohenden Geschwisterkrieges der beiden Kaiser Euch durchaus Sicherheit in Eurem
Heim versprechen mag.*

*Möge Euch die Weisheit der hohen Herrin Hesinde immer bei Eurem Tun beistehen!
Euer Freund Hesindian Bruckmeier*

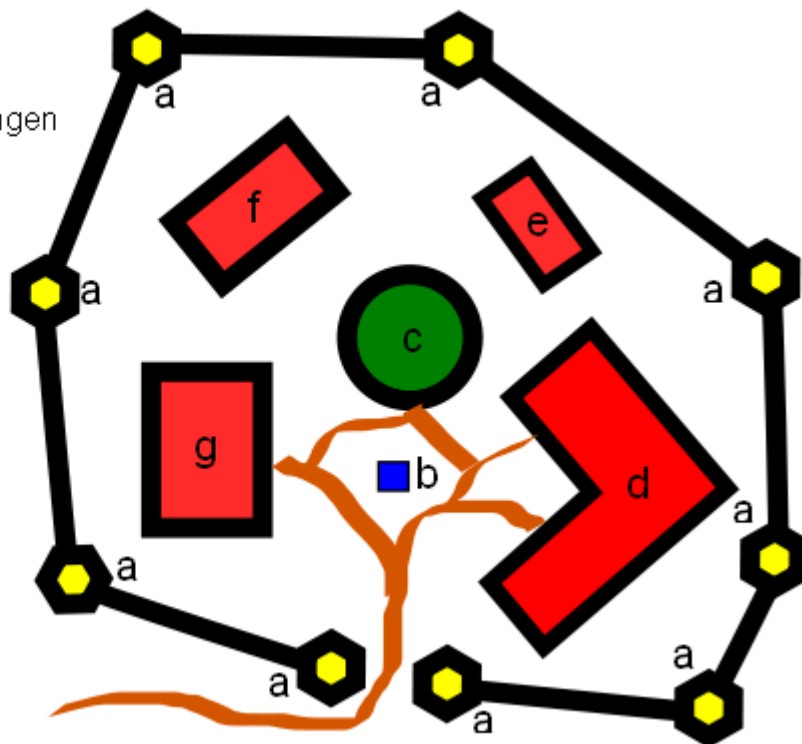


D3: Die Burg Degenhardt

Burg Degenhardt

- a: Türme mit Aufgängen zur Burgmauer
- b: Brunnen
- c: Bergfried
- d: Herrenhaus
- e: Gesindehaus
- f: Kaserne
- g: Stallungen

etwa 10 Schritt



D4: Verschlüsselte Nachricht von Sylwena Mohnblüte

zntvreghez qhepu qvr onnafgenuyre mrefgbreg.

lrebqva gbg. iresnffr nhfshruueyvpura orevpug shre

ntragra qre xtvn. Qvr ibe qve fgruraqr ervfrtehccr

xbraagr qeburaqra xevrt mjvfpura nyznqn haq tnergvra

ireuvaqrea. anrurerf qnmh va zrvarz orevpug.

ervfrtehccr xbraagr shre nhsgenrtr qre xtvn

vagrerrfnag frva. f.z.

im Original:

magierturm durch die bannstrahler zerstoert. yerodin tot. verfasse ausfuehrlichen bericht fuer agenten der kgia. Die vor dir stehende reisegruppe konnte drohenden krieg zwischen almada und garetien verhindern. naeheres dazu in meinem bericht. reisegruppe koennte fuer auftraege der kgia interessant sein. s.m.

Hierbei handelt es sich um eine... einfache Verschlüsselung ☺

Mögen die Zwölfe stets mit Euch sein!

Znarf Axrev