



„Die kleine Elfe“

Abenteuer im Weidener Land I

Ein DSA-Abenteuer von Volker Konrad
für Abenteurer der Stufe 1 (0-1000 AP)



Inhaltsverzeichnis

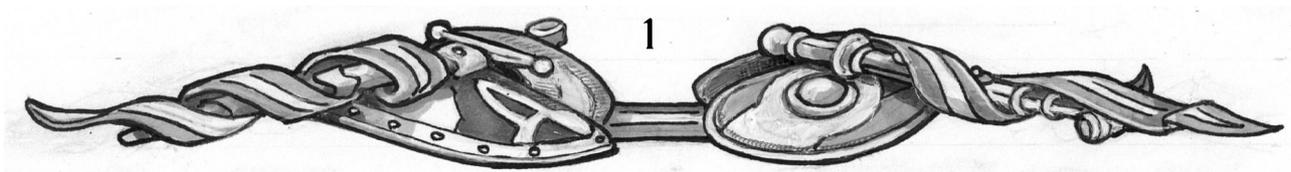
I. Vorwort.....	2
II. Hintergrund und Situation.....	3
Gruppengröße und Charaktere.....	3
Datierungsvorschlag.....	3
III. Eine ganz normale Raststatt.....	4
Der Hof am Fuße der Berge.....	4
IV. Der Weg nach Feynhaag.....	6
Über den Langen Pass.....	6
Das Dorf am Fuß der Berge.....	11
Durch das Tal.....	14
V. Das Städtchen Feynhaag.....	23
Im Haus des Medicus.....	23
Ins Herz der Wachenburg.....	25
Das große Finale.....	30
VI. Schluss.....	34
Erwachen.....	34
Epilog.....	34
VII. Hintergrundinformationen.....	35
Das Landamt Alfendal.....	35
Orden vom dunklen Teil des Lichts.....	38
Schlangenkrieger.....	42
Beispielwerte für weitere Gegner.....	43
Abkürzungsverzeichnis.....	44
VIII. Karten.....	45

Impressum:

AVENTURIEN und DAS SCHWARZE AUGEN sind eingetragene Warenzeichen von ULISSES MEDIEN & SPIEL Distribution GmbH. Dieses Abenteuer ist eine reines Fanprojekt und steht in keiner Verbindung zu ULISSES MEDIEN & SPIEL. Der Inhalt kann im Widerspruch zu offiziellen DSA-Publikationen stehen.

Die Rechte am Inhalt des Abenteuers und an den Illustrationen liegen beim Verfasser.

Text, Layout und Illustrationen: Volker Konrad
 Kontakt: volker.konrad@uni-muenster.de





I. Vorwort

Das Abenteuer bietet eine kleine, übersichtliche Reise an der Grenze Weidens zum wilden Orkland nach den Wirren des Orkensturms. Mit einer ausführlichen Hintergrundgeschichte hat es einiges Potential für Detektiv- und Forschungstätigkeit. Es hat sich mehrfach bewährt, um unerfahrenen Spieler mit relativ jungen Charakteren in die DSA-Welt und das Regelwerk einzuführen und ihnen die Möglichkeiten eines kreativen Rollenspiels nahe zu bringen.

Grundsätzlich kann das Abenteuer mit dem DSA-Grundregelwerk 2006 problemlos gespielt werden. Optionale Regelemente wie Kampfmanöver sind als Angebot zum Ausprobieren für den Spielleiter integriert. Weiterhin sind Hinweise auf Ergänzungsbände und Abenteuer für erweiterte Hintergrundinformationen beigegeben.

Da das Abenteuer stark ausgearbeitet ist und einen sehr stringenten Handlungsverlauf hat, sind die Anforderungen an den Spielleiter gering. Vor Beginn des Abenteuers sollten unbedingt die Hintergrundinformationen im Anhang gelesen werden. Weiterhin sollte für jeden Charakter kurz notiert werden, welche Handlungen sein Gewissen am meisten belasten. Mittlere Anforderungen an die Helden ergeben sich im Bereich Rollenspiel. Kampf- und Talentsystems werden ausgiebig beansprucht.

Zu danken habe ich allen Korrekturlesern und -leserinnen, die meine lausige Rechtschreibung auf das Niveau öffentlicher Vorzeigbarkeit gehievt und diesem Abenteuer mit Hinweisen und Tipps zu Regelfragen den letzten Schliff verpasst haben. Ein goldenes Fähnchen schwenke ich hier besonders für Johannes JOJO Großmann und sein detailliertes Lektorat.

Zuletzt aber habe ich meinen alten Abenteuerkameraden Dank zu zollen, die sich Dunkelsinn und Un-

lauterkeit immer wieder mit Witz und Mut entgegen zu stellen gedachten und mich so zu einem fantastischen Hobby verführt haben. Zuförderst gilt dies dem unverwüstlichen Oberst der kaiserlich-garethischen Landwehren, Wakondrac von Denreb, alias Falk YFE Schröter.

Über Hinweise, Tipps und Fragen freue ich mich und bin gern bereit, passende Vorschläge in den Plot zu integrieren. Die Mailerdaimonen überbringen mir entsprechende Nachrichten an folgender Adresse: volker.konrad@uni-muenster.de.

Damit bleibt mir nur, Euch, werter Leser, viel Vergnügen und allen Spielleitern ein spannendes Spiel um die Ereignisse im Tal des Sternesees zu wünschen.

Verwendete Regelwerke sind die Quellenbücher

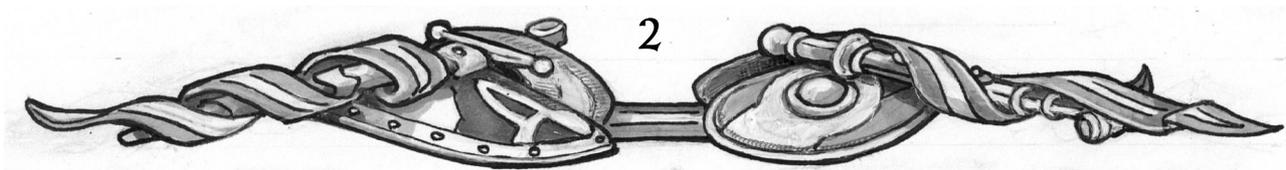
- Angroschs Kinder (AK)
- Aus Licht und Traum (ALuT)
- Aventurische Zauberer (AZ)
- Das Schild des Reiches (SdR)
- DSA-Basisregelwerk 2006 (DSA)
- Liber Cantiones (LC)
- Mit Wissen und Willen (MWW)

Volker Konrad
Münster, den 06.02.2008

Mögen die Zwölf eure Wege behüten!

Contra Noctem Vigilamus

(Wappenspruch der Schattenritterschaft)





II. Hintergrund und Situation

Das Abenteuer ist in seiner Handlung in sich geschlossen. Der hier vorgeschlagene historische und geografische Kontext ist darum nicht zwingend.

Grundsätzlich kann das Landamt Alfendal als kleine Baronie überall im nördlichen Aventurien und mit et-

was spielleiterischer Mühe sogar in einem südlichen Landstrich eingebaut werden, solange man eine abgelegene Landschaft mit feudaler Ordnung in einem Gebirgszug glaubhaft darstellen kann. Unproblematisch sind das gesamte Mittelreich, Andergast, Nostris, das Bornland und das Liebliche Feld.

Gruppengröße und Charaktere

Das Abenteuer ist auf eine kleine Gruppe ausgelegt. Es ist nicht empfehlenswert, mehr als vier Spielercharaktere zu integrieren, da die Helden bei der winzigen Anlage des Landamtes dann schon eine eigene Armee darstellen würden.

Grundsätzlich sind alle menschlichen Professionen spielbar, wobei Antihelden sicher mit dem recht selbstlosen Abenteuereinstieg kaum ins Spiel zu bringen sind. Von Orks, Goblins und Achaz ist abzuraten, da besonders die ersten beiden als Soldknechte die Streitmacht des Roten Egel verstärken und von der eigenbrötlerischen Bevölkerung als Mordbrenner und Besatzer angesehen werden. Ein zaubernder Charakter ist für das Abenteuer hilfreich,

um die verschiedenen magischen Implikationen der Handlung zu verstehen.

Für Elfen dürften gerade die Hinweise auf die alten elfischen Hintergründe des Landamtes und des Schattenritterordens interessant sein. Jedoch wird die hohe negativ-magische Strahlung des Ortes für jeden Elfen eine Belastung darstellen. Dies sollte nur erfahrenen Spielern zugemutet werden. Zwerge sind als Handelspartner in Alfendal durchaus ein vertrauter Anblick und daher gut spielbar.

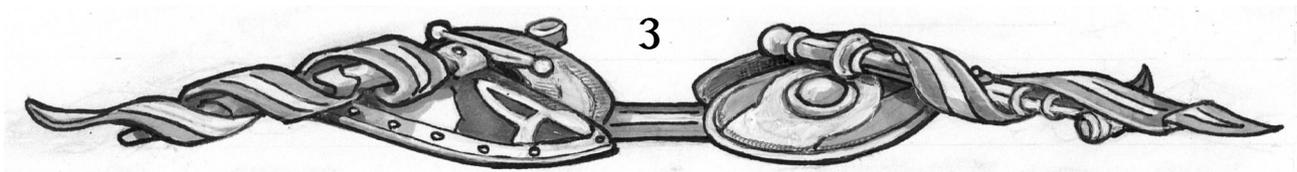
Nach Möglichkeit sollte die Gruppe nicht beritten sein, da viele Begegnungen bei einem hohen Reisetempo schwer aufzubauen sind.

Datierungsvorschlag

Es bietet sich an, die hier beschriebenen Ereignisse in der Ruheperiode nach einem größeren Konflikt anzusiedeln, in welcher die Reichsbehörden, wie auch die Magiergilden, die Kirchen und Orden anderes zu tun haben, als kleinlichen Erbfolgestreitigkeiten nachzugehen. Da diese froh sein dürften, wenn Steuern gezahlt und Landwehren gestellt werden, sollte in solchen Zeiten ein Umsturz wie der des Ro-

ten Egel jenseits des Landamtes kaum Aufmerksamkeit erregen.

Die Handlung ist ca. 3 Jahre nach dem Ende des Orkensturms im Jahr 1014-1015 nBF / 21-22 nHal angesetzt. Jedoch bieten die Wirren der borbaradianischen Invasion 1020 nBF / 27 nHal auch einen akzeptablen Angelpunkt.





III. Eine ganz normale Raststatt

Der Hof am Fuße der Berge

Einstieg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit Tagen durchwandert ihr auf einsamen Wegen die dunklen Wälder gen Firun. Steineichen und Ahorn spannen ihre Äste über euch. Steil ragen die Gipfel des Finsterkamms im Efferd auf, deren lange, kühle Schatten euch nun einhüllen, da des Praios' Schild hinter ihnen versinkt. Es wird Zeit, sich ein geeignetes Lager zu suchen, wenn ihr nicht von der Nacht überrascht auf feuchter, harter Erde euer Haupt betten wollt. Kaum einem Menschen seid ihr seit Tagen in dieser abgelegenen Landschaft begegnet. Höfe sind hier am Fuße der Berge selten geworden, seitdem sich die Schwarzpelze frech und raubgierig über den Kamm wagen. Doch nicht weit entfernt scheint Rauch über den Baumwipfeln aufzusteigen. Ihre beschleunigt eure Schritte und kurz darauf erblickt ihr drei wehrhafte Gehöfte, die sich am Ufer eines Baches zusammen ducken.

Nähern sich die Helden dem Flecken, werden sie von einem stämmigen Knecht mit Forke in der Faust und seinem knurrenden Wolfshund misstrauisch empfangen und nach ihrem „Woher und wohin?“ befragt. Bitten sie um Obdach, läßt die Bäuerin **Vimke Grundthal** die Helden in ihr Haus ein.

Die Grundthalerin, eine hagere Witwe im fünften Lebensjahrzehnt, braut ein leidliches Bier, bewirtet Reisende mit einer nahrhaften Bohnensuppe und bietet gegen einen geringen Obolus ein Nachtlager in ihrer Scheune. Die Nachbarn versammeln sich dann am Abend in der Stube, um einen Holzumpfen Gerstensaft zu leeren und von den weit gereisten Fremden das Neuste von jenseits der Wälder zu erfahren.

Gesprächsthemen und Gerüchte:

- Die Höfe leben von Gerstenanbau, Schafzucht und Torfstecherei. Die Wiesen sind gemäht und das Heu muss eingebracht werden. Es sieht, Peraine sei Dank, nach einem guten Jahr aus. (Richtig)
- Reisende munkeln von einem neuen Krieg gegen den Orken. Man habe düstere Omen am Himmel gesehen und seit Kaiser Hal verschwun-

den sei, sei ja auch alles nicht mehr so, wie es mal war. (1. Unabsehbar / 2. Richtig)

- Herzogin Walpurga werde bald zur Jagd in die Gegend kommen, von etlichen Helden begleitet, um das Zauberschwert "Hasselbart" den Händen eines finsternen Orkzauberers jenseits der Berge zu entreißen, was aber noch höchst geheim sei. (Blödsinn)

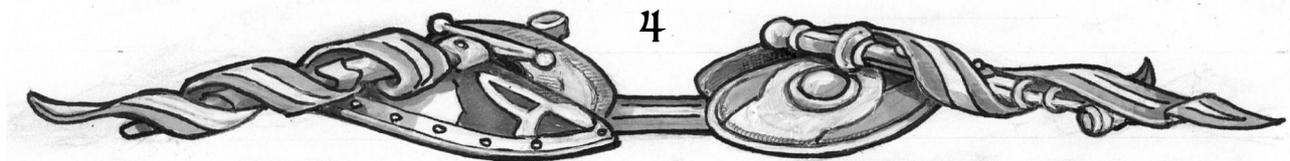
Eine unerwarteter Gast

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zufrieden und satt sitzt ihr am Herdfeuer beisammen und lauscht den vergnüglichen Lügengeschichten, die Bauer Bollwin vom „Listigen Zwerg und dem Wolf vom Berg“ erzählt. Plötzlich läßt ein Hauch kühler Nachtluft das Feuer aufflackern, als die Tür eilig aufgerissen wird. Ein alter Mann in abgetragener, blauer Kutte mit einer speckigen schwarzsamtenen Kappe auf dem Kopf betritt mit sorgenvoller Mine eilig die Stube. Er strafft sich, als er die Anwesenden erblickt, schiebt seine Kappe zurecht und wendet sich an die Bäuerin: „Vimke, Ihr müsst mir helfen.“

Bei dem Ankömmling handelt es sich um den alten Apothecarius **Cosimo Augelf**, gebürtig aus dem fernen Wehrheim. Dieser haust in seiner Hütte eine Meile den Waldweg entlang. Dort widmet sich der 60jährige dem Ruhestand und der Erforschung des Blauen Bastwurz. Der aufgeregte alte Herr bittet die Bäuerin um einen ihrer Knechte als Boten in einer wichtigen Sache. Da sie und die anderen Bauern jedoch wegen der Ernte kategorisch ablehnen, einen ihrer Helfer frei zu stellen, wendet sich Augelf flehentlich an die anwesende Heldengruppe und berichtet folgendes:

Vor einer Stunde habe ihn die Brieftaube eines alten Freundes, des Medicus' **Alik Merachin** aus Feynhaag erreicht. Darin benachrichtigte dieser seinen alten Gefährten, dass die Tochter der **Asmagunde Raudorn**, einer Witwe aus der Nachbarschaft, von einer Schlange gebissen worden sei. Deren Gift könne der Medicus mittels seiner Tinkturen nur in der Wirkung verlangsamten, nicht aber aufhalten. Für ein wirksames Gegenmittel fehlten dem Medicus





Die kleine Elfe

wichtige Ingredienzien, unter anderem die Knollen des Blauen Bastwurz, der diesseits der Berge gut gedeihe und von denen Augelf einige getrocknete Vorräte besitze. Daher habe der Medicus Merachin ihn gebeten, ein Gegenmittel nach dessen Rezeptur zu brauen und schnellstmöglich nach Feynhaag zu schicken, da das Kind vermutlich nur noch zwei Tage zu leben habe.

Augelf selbst wird das Mittel über Nacht herstellen, ist aber inzwischen zu gebrechlich, um den Weg in das Städtchen in der geforderten Geschwindigkeit zu bewältigen. Für das Überbringen des Trankes winken der Dank des Medicus und der Lohn der Götter. Der Apothecarius Augelf selbst verfügt kaum über Mittel, um die Helden finanziell zu entlohnen, bietet aber als Entschädigung zwei Töpfchen mit einer bemerkenswerten Wundheilpaste. Diese rieche zwar etwas streng nach Knoblauch, zeige aber ganz zweifellos heilsame Wirkung.

Die Wundheilsalbe des Apothecarius Augelf

Das Geschenk Augelfs besteht aus zwei Tontöpfchen mit je fünf Portion einer fettigen Wundsalbe. Eine Anwendung auf eine Wunde aufgetragen desinfiziert diese gegen fast alle Krankheitserreger und führt zur Regeneration von 1W6 LE innerhalb von 24 Stunden.

Meisterinformation:

Cosimo Augelf weiß nicht im Detail, um welche Art Schlange es sich handelt. Er hat seinen alten Reisegefährten, den Medicus, seit ca. 5 Jahren nicht mehr gesehen. Daher ahnt er nicht, welche Verwicklungen sich aus seinem harmlosen Auftrag ergeben werden.

Die hierzu nötigen Hintergrundinformationen sollen hier nur kurz umrissen werden. Ausführliche Informationen zur jüngeren Geschichte des Landamtes, zur Rolle des Roten Egel und des Magus al Syroth finden sich im Anhang.

Seit einigen Jahren wird das Landamt durch einen Landvogt, den Roten Egel verwaltet. Vor dieser Zeit regierte ein Ritterorden das Tal über Jahrhunderte. Diese Ritter klagte Egel der schwarzen Magie an und stürzte sie mit Hilfe einer wilden Truppe aus Orks und Söldnern. Seither herrscht er mit eiserner Hand. Neben der offensichtlichen Willkür des Landvogtes leiden die Bewohner des Tals jedoch zunehmend unter häufigen Missgeburten und schweren Krankheiten. Gerüchten zu Folge sollen hierfür Hexen verantwortlich sein. Daher

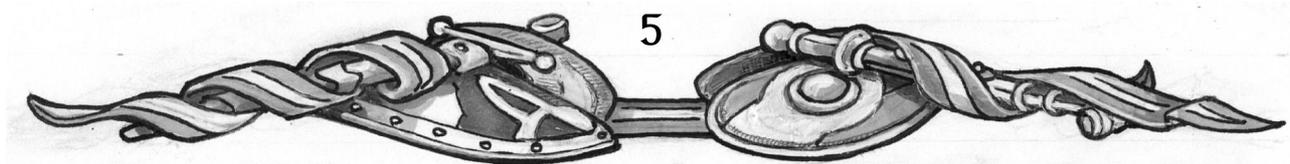
werden immer wieder Alfendaler verhaftet und verschwinden auf Nimmerwiedersehen und ohne Prozess in den Kerkern der Burg.

Bereits seit einiger Zeit hegte der kluge Medicus Alik Merachin den Verdacht, dass das Verschwinden der Bürger seinen Grund keineswegs in böartigen Hexerei hat. Jedoch vermutete er bei den meisten Verschwundenen eine magische Begabung. Zu Recht fürchtete er, dass seine Versuche, mehr darüber heraus zu finden, ihn und sein Mündel, die Elfe Eleonor, in Schwierigkeiten bringen würden. Daher bat er seine Ziehtochter, zu seinem alten Freund, dem Apothecarius Augelf zu fliehen, falls ihm etwas zustoßen sollte.

Als die „Schleicher“ genannten Schergen des Landvogtes eines Nachts Eleonor auflauerten, um sie auf die Burg zu bringen, entkam sie nach einem Handgemenge und flüchtete verletzt nach Hause. Jedoch hatten die Schleicher das Mädchen mit einem Schnitt an der Hand vergiftet. (Mehr zum Thema "Schleicher" und ihrem Gift findet sich im Anhang im Absatz "Schlangenkrieger".) Merachin behandelte das Mädchen und verbarg es auf dem Dachboden seines Hauses. Da er keinen Weg sah, wie er das Mädchen aus dem Tal bringen sollte, plante er, sich mit dem Mädchen bei einer Freundin, der Witwe **Asmagunde Raudorn** zu verstecken. Er schickte an seinen Freund eine Brieftaube und machte sich auf den Weg zur Witwe. Nicht weit von seinem Haus aber fassten ihn die Büttel. Am Morgen erwachte Eleonor allein und fand das Haus verwüstet. Sie verließ das Versteck und floh als Junge verkleidet aus der Stadt.

Als sie sich den Pass hinauf schleppte, verfolgten sie erneut Schergen des Landvogtes. Eleonor konnte aber mittels eines intuitiv gewirkten CHAMAELIONI entkommen und verlor das Bewusstsein in ihrem Versteck. Dort wird das Mädchen von den Helden gefunden werden, welche die dringend benötigte Medizin bei sich tragen. Diesen Zusammenhang vermuten die meisten Heldengruppen recht schnell. Jedoch sollten sie, bis Merachin gefunden ist, keine Gewißheit über den Zusammenhang erhalten.

Cosimo Augelf weiß nur, dass in Alfendal, seitdem der Landvogt dort das Sagen hat, einiges im Argen liegt, hält das aber nicht weiter für wichtig. Auf die Idee, dass das Gegenmittel für Merachins Mündel bestimmt sein könnte, kommt er gar nicht. Daher sieht er auch keinen Grund, den Helden vom Mündel seines Freundes zu berichten.





IV. Der Weg nach Feynhaag

Am frühen Morgen reicht der übernachtigte Apothecarius den Helden eine silberne, mit Wachs verschlossene Phiolen. Von den Bauern oder Augelf erhalten die Helden auf Nachfrage noch folgende Informationen:

- Der Weg in das Tal Alfendal führt über einen alten Weg, den Langen Pass. Dieser sei Eigentum der Finsterkammzwerge, die es aber erlaubten, darauf zu reisen. Jene seien auf Menschen schlecht zu sprechen. Niemand dürfe den Passweg verlassen, da sonst eine schwere Strafe drohe. Welche das sei wisse keiner, denn seit Jahrhunderten hat niemand mehr gewagt, den Pass zu verlassen. (Richtig)
- Auf dem Scheitel des Passweges finde sich ein geschützter Lagerplatz. Die Übernachtung an anderem Ort sei für Leib und Seele gefährlich, da die "Heulenden Berggeister" Menschen um den Verstand brächten. (1. Richtig; 2. Unsinn)
- Vom Fuße des Passes aus führe eine Straße gegen Westen, am Rande eines Moores entlang hin zum Städtchen Feynhaag. An dessen Marktplatz finde sich das Wohnhaus des Medicus. (1. Ungenau; 2. Richtig)
- Im Tal gebe es, seitdem dort nach Erz gegraben werde, einige raue Gesellen vor denen man sich als anständiger Bürger in Acht nehmen müsse. (Richtig)

Über den Langen Pass

Vom Dorf aus erreichen die Helden schnell den Aufstieg zum Langen Pass. Der Weg ist gut in Stand gehalten. Mit schweren Kalksteinplatten gepflastert führt er in Serpentin bergauf. Zu beiden Seiten erheben sich bald steile Felswände, die immer näher zusammentreten je weiter die Helden zum Pass aufsteigen. Undurchdringliches Dickicht säumt die uralte Straße. Alle 500 Schritt wird der Weg durch brusthohe, schmale Obeliken aus Granit flankiert, die schon etwas verwittert in Rogolan und Bosparano den Wanderer an das Abkommen mit den Zwergen erinnern.

- Helden mit Kenntnissen Schrift in Rogolan 8+ oder Kusliker Zeichen 7+ können mit einer Probe Lesen +5 erkennen, dass die Schrift stilistisch gewiss an die 1000 Jahre alt ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

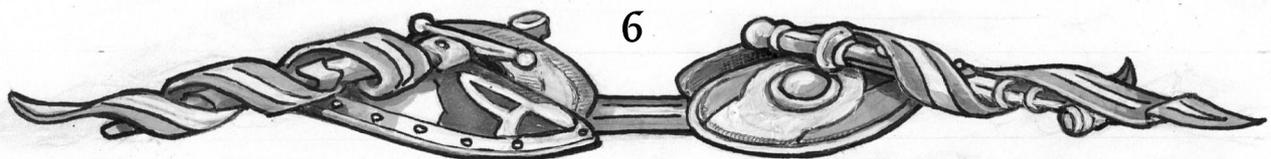
Steil führt der von Zirbelkiefern und Lärchen gesäumte Weg bergauf. Gewaltige Farne bedecken mit ihren Wedeln den Waldboden. Immer wieder ragen Felsbrocken aus der Erde, die wohl von den Gipfeln herab gestürzt sein müssen. Efeu umrankt die knorrigen Stämme der Bäume und dichte Dornbüsche klammern sich an die Felsen. Zuweilen sind Waldvögel wie Kreuzschnäbel, Meisen und Eichelhäher zu hören. Einmal scheint ein Auerhahn in der Ferne zu rufen. Von einigen Eichhörnchen und einem fleißigen Buntspecht abgesehen, ist kein Lebewesen zu entdecken, so dass ihr euch kaum einen friedlicheren Ort als diesen Waldpfad vorstellen könnt.

Der Aufstieg bietet sich an, um den Helden einige harmlose Streiche zu spielen, die ihnen verdeutlichen, wie fern sie der Zivilisation sind.

- Ein in einem Gebüsch verborgener Auerhahn fliegt überraschend auf und erschreckt einen wenig waldkundigen Helden.
- Ein Held rutscht beim Trinken an einer Quelle ab und hat dann nasse Stiefel.
- Ein Falke schlägt am Himmel eine Taube und eine blutbenetzte Feder schwebt auf einen Helden herab. (Aberglaubenprobe!)

Insgesamt sollte der Eindruck einer schönen Wanderung aufkommen und kaschieren, dass das Dickicht dunkler, karger und bedrohlicher wird.

- Verlangen Sie von den Helden ruhig 2-3 KO-Proben mit Mali für schweres Marschgepäck, um zu zeigen, dass es sich um einen harten Anstieg handelt. Bei einer gescheiterten KO-Probe sinkt die Ausdauer des Helden bis zur nächsten Rast um 1W6 Punkte.
- Sollten die Helden doch vom Weg abweichen, werden sie schnell feststellen, dass nur geübte Kletterer mit entsprechender Ausrüstung die steilen Felswände besteigen können.
- Die Wälder sind reich an Kräutern wie Efeu, Egelschreck, Wirselskraut und Traschbart. Jedoch lässt der Auftrag keine Zeit für eine Suche
- Halten die Helden die Augen offen (Sinnesschärfeprobe +6), entdecken sie im Laufe des Tages hoch in den Felswänden einige mit Schießscharten versehene Erker und andere Steinmetzarbeiten zwergischer Machart. Mit Glück zeigt ein Blitzen von Waffenstahl sogar, dass sie besetzt sind.





Die kleine Elfe

Eine Nacht unter freiem Himmel

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Nach einem anstrengenden Marsch habt ihr den Kamm des Passes fast erreicht. Aber die Dunkelheit bricht herein und es wird Zeit, sich ein Nachtlager zu suchen. Ihr haltet Ausschau und entdeckt kurz darauf einen kleinen, vor den Winden durch eine Klippe geschützten Lagerplatz mit einer von Feldsteinen eingefassten Feuerstelle. Nicht weit entfernt plätschert ein Rinnsal aus einer Felsspalte. Teilweise ist der Boden des Lagerplatzes von Wagen zerfahren. Abgenagte Knochen und Scherben liegen herum.

Sollten die Helden langsam gewandert sein, müssen sie an einem weniger geschützten Ort, den kalten Nachtwinden ausgesetzt, nächtigen und mit ihren Wasservorräten auskommen. Falls die Helden noch zu jagen versuchen, werden sie mit großem Glück ein mageres Kaninchen erlegen können und begeben sich in die Gefahr, steil abfallende Hänge hinabzustürzen.

Irgendwann werden sich die Helden um ein Feuer versammeln. Die ständig von Efferd wehenden Winde klagen im Pass und machen das kalte Nachtlager zu einem geheimnisvollen, beängstigenden Ort. In der Nacht können folgende Ereignisse stattfinden:

- Hin und wieder scheint eine traurige Melodie im Wind erkennbar zu sein. Fast unweigerlich ergreift die Lagernden eine wehmütige Stimmung.
- In den Flammen des Feuers erscheinen ab und zu kleine, menschenähnliche Gestalten. Gesichter, die aus dem Nachtnebel und den Flammen zu bestehen scheinen, lächeln den Helden zu. Kleine Hände winken aus den Flammen.

Meisterinformation: Was gefährlich und mysteriös erscheint, sind zwei harmlose Phänomene: Im Wind klingt durch das magisch aufgeladene Tal seit Jahrhunderten das Klagegedicht der Elfen um den zerstörten Waldturm *awa'iamanda* weiter. Die Gestalten im Feuer sind ungefährliche Mindergeister, die sich an diesem magisch aufgeladenen Ort zwischen Feuer und Himmel manifestieren. Zauber oder magische Rituale in der Nähe des *awa'iamanda* erzeugen mit 20% Wahrscheinlichkeit *Windwimmerer*, kleine Windwesen, die wie ein Echo das Lied des Waldturms anstimmen, bevor sie vergehen.

- In der Nacht kommt es zu einem ungewöhnlichen Kampf: Je nach Gruppengröße und Kampfstärke der Helden nähert sich ein Bär oder ein Rudel von 3-5 Wölfen knurrend und scheinbar stark gereizt dem Lager. Sollten die Helden keine Wache aufgestellt haben und schlafen, ist eine Sinneschärfeprobe +5 fällig, um rechtzeitig zu erwachen. Die Tiere wirken auf tierkundige Helden (Probe auf Tierkunde +3) benommen, aggressiv und krank. Sie weichen Fackeln und Feuer aus, greifen dann aber unvermittelt an.

Bär

MU 12	MR 4/5	KO 14	KK 17
INI 1W6+8	PA 8	LeP 40	RS 3
Tatze	AT 10	TP 1W6+3	(H)
Biss*	AT 12	TP 2W6+2	(H)

Besonder Kampfregelein:

Doppelangriff (Tatzen): Der Bär würfelt zwei AT+4 gegen einen Gegner. Gelingen beide, kann nur durch Ausweichen pariert werden. Misslingt dies, wird doppelter Schaden ausgewürfelt. Scheitert eine der AT, hat die gelungene AT normale Wirkung.

(*Der Biss wird nur nach gelungenem Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner eingesetzt)

Niederwerfen (Tatze 2): AT die mit der ganzen Wucht eines Prankenschlages. Eine normale PA verhindert nur die Trefferpunkte. Danach ist trotzdem eine Probe KK+2 nötig, um nicht zu stürzen. Diese Probe kann nur durch Ausweichen oder Auspendeln vermieden werden.

Raserei (3): Verfällt der Bär in Raserei, sinkt die PA um 3 Punkte und die AT steigt 3 Punkte an.

Wolf

MU 11	MR 3	KO 11	MR 1
INI 1W6+9	PA 6	LeP 20	RS 2
Biss	AT 10	TP 1W6+3	(H)

Besonder Kampfregelein:

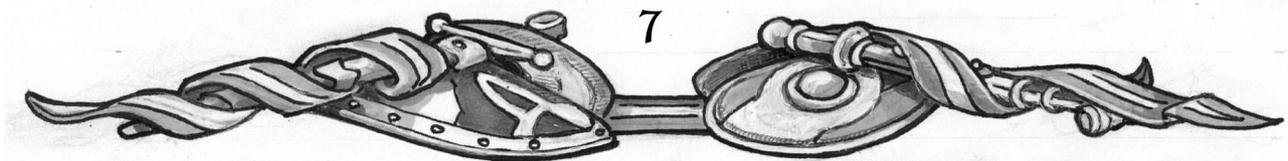
Gezielter Angriff: Attacke+4, die den RS umgeht

Verbeißen: Der Wolf beißt sich fest und muss keine erneute AT würfeln, um Schaden zu verursachen. Die AT des Helden kann durch das behindernde Tier eingeschränkt sein. Erleidet der Wolf Schaden, lässt er gemeinhin los. (Nur nach Gezielten Angriff möglich.)

Niederwerfen (4): Attacke mit der Wucht eines Sprunges. Siehe Bär (nur nach Verbeißen möglich).

Niederwerfen (0): Siehe oben (Immer möglich).

Bei Untersuchung der Tierkadaver kann festgestellt werden, dass diese für die Jahreszeit sehr mager sind. Das Fell ist rüdig. Klauen und Leffen sind von schwärenden Entzündungen bedeckt.





Die kleine Elfe

Meisterinformation: Grund für das abnorme Verhalten der Tier ist das Wasser der Quelle. Dieses enthält Spuren von Silber, welches durch das magische Feld des Sphärentores unter der Wachenburg mit einer Aura der Gier kontaminiert wurde. Vgl. hierzu Informationen im Anhang zur Geschichte des Tales. Das Wasser ist daher leicht giftig. Es ruft langfristig Schlaflosigkeit und Aggressivität hervor. Das Trinken des Wassers führt bei besonders einfühlsamen Helden (IN 13+) zu unruhigem Schlaf und wirren Träumen. Sie erleiden am folgenden Tag einen Malus von +1 bei allen Proben auf schlechte Eigenschaften.

Ist der Angriff überstanden, können die Helden ihre Wunden versorgen und den Weg am nächsten Morgen mäßig erholt fortsetzen..

Ein seltsamer Fund

Die Helden überqueren schnell den Kamm des Passes und haben von dort einen fantastischen Blick über den Talkessel, in welchem Nebelschwaden lagern. In der Ferne stürzt ein beeindruckender Wasserfall von den Bergen herab. Am Fuße des Hangs steigt aus den Kaminen eines kleinen Dörfchens Rauch auf. Der Weg dorthin führt in Serpentinaen steil bergab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kühler Morgenwind zaust die Wipfel der alten Zirbelkiefern. Nebelfetzen hängen zwischen den knorrigen Ästen und erst langsam vertreiben Praios' goldene Finger die Kälte des Morgens. Nur widerwillig scheinen die Schatten der Nacht sich in die Felsspalten und unter die gigantischen Gesteinsbrocken zurückzuziehen, die wie riesige, schlafende Tiere im weichen Moos der Hänge ruhen. Aber was ist das? Liegt da nicht etwas, das nicht in diesen Wald zu gehören scheint? Verwundert verlangsamt ihr eure Schritte ...

Der an der Spitze des Gruppe gehende Held entdeckt zu seiner Überraschung auf dem dunklen Gestein des Straßenpflasters einen wildledernen Schuh. Dieser hat eine Frauen- oder Kindergröße, ist etwas abgetragen und scheint nichts daran zu finden, auf einem Weg im Wald herum zu liegen.

Eine Probe auf Fährtsensuchen +4 bzw. Sinnen-schärfe+6 lässt die Helden nahe beim Fundort geknickte Farnwedel am Waldesrand entdecken. Gehen die Helden dem nach, findet sich eine Schleifspur, als sei etwas Schweres über den Boden gezo-

gen worden. An einen Baum gelehnt entdecken die Helden zuletzt eine schmale Gestalt. Zusammenge-sunken liegt dort ein ca. 16-jähriger Junge mit wirrem, rotbraunem Haar, einen zerdrückten Filzhut auf dem Kopf, bekleidet mit einer einfachen, grünen Bauertunika, brauner Wollhose und einem rotbraunen Lederschuh. Das hübsche Gesicht ist totenbleich. Atem ist kaum spürbar.

Eine medizinische Untersuchung und Versorgung durch die Helden dürfte einige Überraschungen zu Tage fördern. Wird die Kappe abgenommen, weisen die spitzen Ohren den Jungen als einen Elfen aus. Suchen die Helden weiter nach Wunden und Knöpfen den Rock des Besinnungslosen auf, entpuppt sich dieser als eine junge Frau, die sich als Mann verkleidet hat. Die Ohnmächtige befindet sich in einem Zustand großer Erschöpfung (LE 16 / AU 5), weist aber, von einem Schnitt auf dem linken Handrücken und einigen Prellungen abgesehen, keine Verletzungen auf.

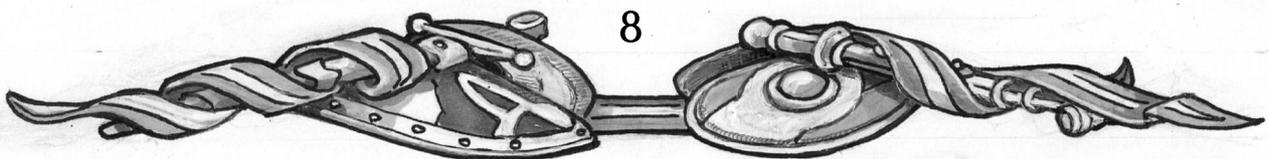
Den Helden wird die Elfin zuerst misstrauen, da sie sie für Söldner des Landvogtes hält. Auch wenn sie Zutrauen fasst wird sie nur Folgendes berichten:

- Ihr Name sei Andonar. Sie komme aus dem Tal und wolle Freunde der Eltern jenseits des Tales besuchen. Als Junge habe sie sich verkleidet, weil das auf Wanderungen sicherer sei.
- Räuber hätten ihr am Fuß des Berges aufgelauert. Vor diesen sei sie davon gelaufen, dann gestürzt und habe das Bewusstsein verloren.

Mit einer Menschenkenntnisprobe +3 ist erkennbar, dass das Mädchen offensichtlich in einem verwirrten, fiebrigen Geisteszustand ist.

Meisterinformation: Eleonor ist sich der Art ihrer Vergiftung nicht bewusst. Die Behandlung Merachins hat sie kaum wahrgenommen und mit dem Alten nicht mehr sprechen können. In klareren Augenblicken vermutet sie als Grund für das Fieber die Erschöpfung und die Entzündung der Wunde an der Hand. Vorurteile gegen "sensible Elfen" können die Helden eine Weile davon abhalten, dieser Sache auf den Grund zu gehen.

Für den Verlauf des Abenteuers ergibt sich einige Spannung daraus, dass die Helden keine Bestätigung erhalten, dass ihre Patientin vor ihnen liegt. Die Helden haben hier eine gute Chance ihre Charaktere zu Geltung zu bringen, wenn sie diese Diskussionen ausspielen. Ein Frage, die der Meister einem giftkundigen Helden beispielsweise in den Mund legen kann, ist der Punkt, dass keiner der Helden weiss, wie die Tinktur denn angewendet werden muss.





Andonar von Feynhaag

(alias Eleonor Merachin, Ziehtochter des Medicus)

MU: 11 CH: 15 LE: 20 (16)* RS: 1 MR: 6
 KK: 8 KO: 11(9)* AU: 30 (5)* GS: 8 ASP: 15 (4)*

AT: 9 PA: 9 INI: 1W6+9 TP: 1W6+1 Dolch (H)

AT: 10 PA: 9 INI: 1W6+9 TP: 1W6 Raufen (H)

Manöver: Ausweichen 1

Besonderheiten: Klettern 10; Singen 9; Alchemie 8; Menschenkenntnis 7; Pflanzenkunde 7; Wagen lenken 6;

Lesen/Schreiben: Garethi 12/8, Bosparano 8/6, Angram 6/0; Isdira 4/3

Zauberfertigkeiten: (Magiedilettantin - Begabung Alchemie) Adleraug 4, Axxeleratus 4, Chamaelioni 6, Schleier 6, Blick in die Gedanken 8

Erscheinung: Ein verängstigtes, schmal gebautes junges Mädchen. Nach menschlichen Maßstäben etwa 16 Jahre alt. Sie stottert oder redet gar nicht. Nur wenn sie lächelt ist zu erkennen, wie hübsch Andonar ist.

Ausrüstung: Dolch, Kupfermünzen (ca. 30 Heller), Stahl, Stein etc.; Brot (3 Tage); Flöte; alchemisti. Materialien (Wert ca. 30 Silber u.a. 1 Alraune); mehrere leere Heiltrankphiolen;

Hintergrund & Charakter: Eleonor wurde von Medicus Alik Merachin bei einer Wanderung durch die Wälder allein und verletzt entdeckt. Trotz aller Nachforschungen konnte der alte Medicus nichts über das Schicksal der Sippe des Elfenkindes herausfinden. So wuchs es bei Merachin auf, der es zu einer passablen Alchemistin ausbildete. Eleonor war immer eine Fremde unter Menschen. Das Verschwinden des Ziehvaters erschütterte das sensible Mädchen zutiefst. Sie misstraut allen Fremden und ist völlig verunsichert.

* Die Werte in Klammern gelten bei Fund der Elfe.

Geb.: 1009 nBF
 Haarfarbe: braunrot

Größe: 1,78
 Augenfarbe: blaugold

Zitate: „Ohhhh.“

„Ich .. ich .. weiß nicht .. Ich kann mich nicht erinnern.“

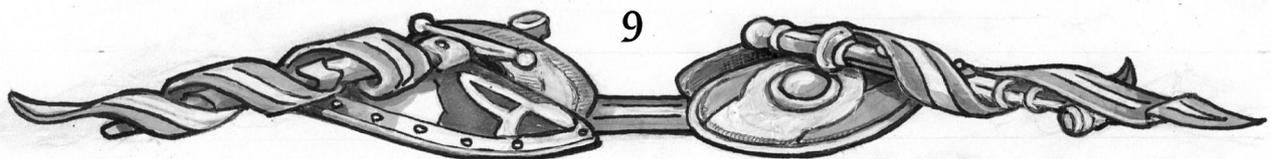
„Die Schleicher, sie haben ihn weggeschleppt. Bitte, bitte helft mir.“

Gift der Schlangenkrieger: Das Gift (Stufe 10) wirkt langsam, aber unaufhaltsam. Es führt in stetig kürzer werdenden Abständen zu heftigen Krämpfen, die den Vergifteten 1W6+5 der LE, die doppelte Punktzahl an AU und ein Punkte KO kosten. Die Zeit zwischen den Krämpfen halbiert sich jeweils. Der erste Krampf folgt eine SR nachdem das Gift in den Blutkreislauf geriet. Der zweite setzt nach 24 Stunden ein. Weitere Details finden sich im Anhang in der Beschreibung der Schlangenkrieger.

Am Morgen des Tages hat Eleonor gerade einen Krampf hinter sich. Der nächste wird 6 Stunden später stattfinden. Von diesem Zeitpunkt an halbiert sich die Ruhezeit bis zum nächsten Schock. Bis Mitternacht ist die Elfin tot, wenn sie nicht das Antidot zu sich nimmt, das Gift mit einem KLARUM PURUM neutralisiert wird oder sie regelmäßig neue LE durch Zauber, z.B. einen BALSAM erhält.

Meisterinformation: Trotz Behandlung sollte die Elfin nur kurz zu Bewusstsein kommen. Es ist für die Gruppe spannender, wenn die Identität des Mädchens nicht klar wird. Weiterhin verlangt dies von den Helden mehr Forschungsarbeit. Die Bewusstlosigkeit kann damit begründet werden, dass das Gift betäubend wirkt bzw. dass die Elfe stark geschwächt ist (AU 5). Eleonor kann daher nicht selbst gehen. Hier müssen sich die Helden etwas für den Transport der Elfin einfallen lassen. Sollten die Helden bereits an diesem Punkt hinter die Identität des Mädchens kommen, geht das Abenteuer ab hier als Rettungsmission für den verschwundenen Medicus weiter.

Als die Elfin das Bewusstsein wieder verliert, rinnen ihr einige Tränen über das Gesicht. Aber statt zu Boden zu fallen, rollen sie zu einem tropfenförmigen, etwa hühnereigroßen Wesen zusammen, das feuchte Spuren hinterlassend und klagende Laute ausstoßend über die Tunika des Mädchens zu Boden purzelt, um dort im Boden zu versickern.





Meisterinformation:

Die Elfe im Giffieber gibt Teile ihrer restlichen As-
tralenergie frei. Da ihre Träume von Angstgestal-
ten erfüllt sind, nehmen diese Energien die Form
von Tränlingen an. Beim ersten Auftreten der Min-
dergeister ist eine MU-Probe nötig, um nicht er-
schüttert eine MU-Einbuße von 3 Punkten für die
nächste Spielrunde hinzunehmen. Beobachtet
man die Tränlinge genau, kann man in ihnen kur-
ze Reflexe der Träume der Elfin erkennen, diese
sind:

- zwei vermummte Gestalten die in einer dunklen
Gasse nach ihr greifen
- das sorgenvolle Gesicht eines alten Mannes,
mit einem prächtigen, weißen Bart
- ein geschupptes Haupt mit böseartig starren Au-
gen, aus dessen Maul eine gespaltene Zunge
hervor fährt.

- Die Wacht der Ritter wahrt die Gesetze des
Landamtes und des Passes.
- An der Passwacht ist ein Zoll an den Herrn des
Tals, den Ordenmeister, zu entrichten.
- Klingen zu tragen ist nur Kriegern mit Kriege-
brief, Rittersleuten und ihren Knappen oder Be-
waffneten im Gefolge von Edelleuten gestattet.
- Gildenmagier dürfen nur mit Erlaubnis des Or-
densmeisters das Tal betreten. Arkane Künste
im Tal auszuüben ist nicht gestattet.
- Im Boden des Tales nach Erz zu schürfen ist
nicht gestattet.
- Im Sternsee zu fischen oder zu baden ist nicht
gestattet.

Der Turm „Passwacht“

Als der Passweg nach vielen Serpentinien und ca.
zwei Stunden Fußmarsch weniger steil wird, finden
sich zu beiden Seiten des Pfads deutliche Spuren,
dass die Regel, vom Weg nicht abzuweichen wohl
zunehmend ignoriert wird. Die Kiefern sind gerodet
und es finden sich Lagerstellen, erkaltete Feuer und
Müll (weggeworfene Krüge und zerbrochene Werk-
zeuge).

Der noch immer enge Weg führt weiter bergab. Be-
vor die Felswände endlich zurückweichen, erreichen
die Reisenden ein bedrohliches Gebäude. Wie ein
Riegel schiebt sich eine Wehranlage vor den Talzu-
gang. Rechterhand thront ein vierkantiger Turm zwei
Stockwerke hoch über der Mauerkrone und be-
herrscht die Klamm. Die Gebäude zeigen deutliche
Spuren der Zeit. In den Fugen wurzeln junge Bäume
und Unkraut.

Helden, die sich im Tor etwas näher umsehen, wer-
den eine umgestürzte, verzierte Steintafel entde-
cken, welche offensichtlich von Barbaren benutzt
wurde, um Feuer darauf zu machen. Sie fällt auf,
weil sie wie die Wegsäulen des Passes aus Granit
besteht und hat die beachtlichen Maße von 2,5 mal
1,5 Schritt. Machen sich die Helden die Mühe, die
Asche beiseite zu wischen, entdecken sie, dass die
Tafel über und über in Bosparano beschrieben ist.
Der altertümlich formulierte Text scheint eine Art Ge-
setz des Tales, "Carta Alfendalensis" genannt, zu
enthalten, das folgende Regeln enthält:

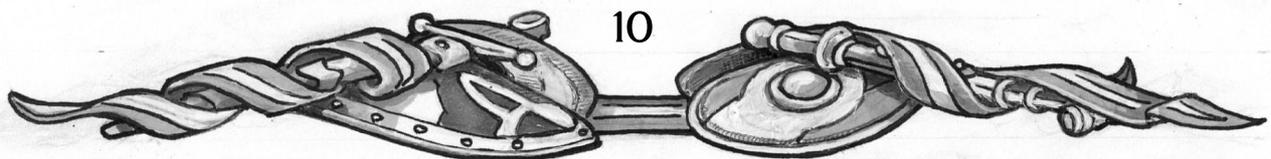
Kein Wächter hütet die zerfallende Wehranlage. Das
eisenbeschlagene Tor steht offen und ist offensicht-
lich eingerostet. Der Innenhof der Anlage ist von
Schmutz und Abfall übersät. In der Mitte des Hofes
findet sich eine erkaltete Feuerstelle, über der Reste
eines grob zerteilten Schafes faulen. Tiere haben
die Knochen über den Platz verteilt. Raben steigen
auf und der Geruch von Aas liegt in der Luft.

Meisterinformation:

Reisende mit Kriegskunst 5+ werden erkennen,
dass das Festungswerk eine effektive Blockade
des Tales in beide Reiserichtungen ermöglicht.
Eine kleine Gruppe erfahrener Krieger kann hier
eine Armee aufhalten. Die Anlage muss einen be-
trächtlichen finanziellen Aufwand für die hinter-
wälderische Grundherrschaft darstellen und ist
von einem meisterhaften Architekten angelegt
worden.

Eigentlich sollte die „Passwacht“ von den Bütteln
des Roten Egel besetzt sein. Die kleine Besat-
zung zieht es aber vor, im bequemeren Dorf Däm-
merwald zu logieren, wo die handfeste Bäuerin
Mirelda Weissgrundin entdeckt hat, dass das
Mannsvolk des Landvogtes bereit ist, für eine war-
me Unterkunft und andere Gefälligkeiten einige
Silberstücke zu lassen, statt in der kalten Festung
Wache gegen nie eintreffende Heere zu halten.
So kampieren in der „Passwacht“ eigentlich nur
die Orks, die im Dorf wegen ihrer wilden Art von
niemandem gern gesehen werden.

Die Beschreibung der „Passwacht“ sollte bereits
das klaustrophobische und verkommene Grund-
gefühl einführen, welches das Landamt prägt.





Das Dorf am Fuß der Berge

Dämmerwald

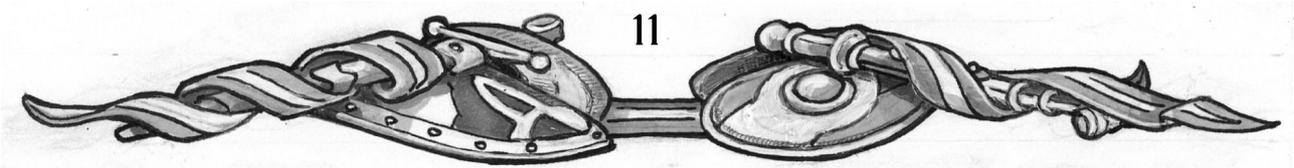
Nach einem kurzen Fußmarsch erreichen die Helden das Dorf „Dämmerwald“. Seine Bewohner leben vom Anbau von Gerste und Rüben und vom Holzeinschlag. Das Örtchen zieht sich die Straße entlang, die nach Westen gen Feynhaag führt. Vom Marktplatz aus führt ein Dammweg zum Moor und ins Dorf Lichtermoor. An diesem Platz liegt unter einer großen Linde das Gasthaus „Zum schwarzen Schaf“.

Das Gasthaus „Zum schwarzen Schaf“

Der Wirt **Hakon Bjaldorner** ist ein brummiger Mittfünfziger. Der Fuhrmann setzte sich vor 15 Jahren in Dämmerwald zur Ruhe und übernahm, als der vor-malige Besitzer des Gasthauses vor einigen Jahren unter ungeklärten Umständen verschwand, die Wirtschaft. Bjaldorner stammt aus dem Sveltschen Städtebund. Er hasst wie die allermeisten Weidener die Orks, stellt aber lieber keine Fragen. Seine Spezialität ist ein bitteres Erbsbier und ein gut geräucherter Schinken. Er will keinen Ärger mit der Obrigkeit und hält immer Augen und Ohren offen, ob er etwas Nützliches erlauschen kann.

Er weiß, dass die Söldner ein Elfenmädchen suchen und würde Information über dieses auch weitergeben. Als einem Zugezogenen vertrauen ihm die Dämmerwalder nicht. Die Helden können sich im Gasthaus stärken und versuchen, Informationen vom Wirt über den weiteren Weg zu erhalten:

- Feynhaag sei zu Fuß ca. 8 Stunden entfernt. Wer gut zu Fuß sei, schaffe es vielleicht auch etwas schneller. (Richtig)
- Seitdem im Tal Silber gegraben werde, gehe es aufwärts. Endlich kämen auch mal ein paar Leute von jenseits der Berge ins Tal. (Frage der Perspektive)
- Hexen gingen in den Wäldern um und verfluchten die schwangeren Weiber. Man müsse dieses Zaubervolk aufknüpfen, wenn man es zu fassen bekomme. Die Elfen seien genauso. (Aberglaube)
- In drei Tagen gäbe es eine große Hochzeit im Dorf und da müsse er noch viel vorbereiten. Daher habe er auch keine Zeit sich länger zu unterhalten. (Richtig)





Die kleine Elfe

Gefährliche Kinderspiele

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Friedliche Mittagsruhe liegt über dem Dorfplatz. Ein halbes Dutzend Kinder hat sich unter der Linde auf dem Platz versammelt und spielt die ewig gleichen Kinderspiele von Räuber und Büttel. Doch etwas erregt eure Aufmerksamkeit. Zwei blonde Jungen scheinen sich verkleidet zu haben. Gesichter und Hände sind mit Ruß dunkel gefärbt. Alte Sackfetzen dienen als schwarze Umhänge. Ein anderer Junge dagegen hat einen roten Mantelrest übergeworfen. Stolz und herrisch kommandiert er die übrigen Kinder herum. Die beiden schwarz Verkleideten pirschen sich heran und zücken ihre Steckenschwerter. Es kommt zu einem leidenschaftlichen Gefecht, in dessen Verlauf der Rotekleidete, scheinbar einem verborgenen Plan des Spiels folgend, einige Prügel durch die beiden Schwarzgekleideten bezieht. Bemerkenswerter Weise scheinen sich die beiden Blondschnöpfe zu bemühen, so synchron wie nur irgend möglich zu agieren. Wie ein Mensch und sein Schatten ...

An dieser Stelle betritt eine Gruppe die Szenerie, die auf den ersten Blick Ärger bedeutet:

Es handelt sich um einen Mensch, einen orkischen Krieger und einen Goblin. Alle drei tragen zusammengestückeltes Rüstzeug aus Leder und Kettenteilen, das dunkel eingefärbt wurde, um den Anschein von Einheitlichkeit zu erwecken. Als eine Art Abzeichen tragen sie am rechten Arm einen Fetzen roten Stoffes. Sie bewegen sich mit der Sicherheit von Schlägern, denen niemand zu widersprechen wagt. Ihr Wortführer ist der Mittelländer. Dieser greift sich die dunkel verkleideten Kinder und beginnt sie grob befragen. Dabei spart er nicht mit Schlägen, so dass das Weinen der Buben bald auf dem ganzen Platz zu hören ist.

Nun eilt der Vater der beiden, der Bauer **Jasmun Katthaag**, auf den Platz. Es handelt sich um einen armen Mann, dem man seine Not an Kleidern und Ernährungszustand ansieht. Es kommt zu einem Wortwechsel, in dessen Verlauf der Mittelländer mit albernischem Akzent (kehlig und stark u-betont, etwa wie irisches Englisch) dem Mann vorwirft, den Kindern aufrührerische Geschichten erzählt zu haben. Mit sichtlicher Befriedigung verurteilt er den Bauern zu 15 Tagen Frondienst in den Wäldern es Landvogtes.

Amon ui Enidwyn (Mensch)

ein albernischer Totschläger (erfahren)

MU: 11 GE: 14 LE: 30 RS: 3 MR: 3
KK: 11 KO: 12 AU: 33 GS: 8 ASP: 15

AT: 13 PA: 11 INI: 1W6+10 TP: 1W6+3 Rapier (N)

AT: 20 - INI: 1W6+ 10 TP: 1W6+1 Wurfdolch

Besonderheiten: Kriegskunst 7

Manöver: Finte; Ausfall, Schmutzige Tricks

Charakter: Amon ist ein jähzorniger Albernier. Er weiß, dass der Ork Grafkur der bessere Kämpfer ist und empfindet dies als tiefe Kränkung. Daher versucht er, sich als Führer der Gruppe zu profilieren, schlägt dabei über die Stränge und tendiert zuweilen zu blindem Sadismus.

Grafkur (Ork)

ein Yurach (erfahren)

MU: 12 GE: 13 LE: 39 RS: 4 MR: 0
KK: 16 KO: 15 AU: 43 GS: 7 ASP: -

AT: 15 PA: 11 INI: 1W6+16 TP: 1W6+7 Gruufhai (N)(z)

AT: 12 PA: 12 INI: 1W6+18 TP: 1W6+1 Raufen (H)

Besonderheiten: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung 2; Kriegskunst 5; Kampreflexe

Manöver: Wuchtschlag; Sturmangriff; Schildspalter

Charakter: Grafkur ist ein kaltblütiger Kämpfer. Er ist nicht leicht zu provozieren. Als Yurach wurde er oft genug gedemütigt, so dass er gelernt hat, sehr genau abzuschätzen, wer ihm gefährlich werden kann. Er wartet ab, um einen vernichtenden Treffer zu setzen und verlässt sich auf den Durchschlag seines Gruufhais. Wenn er seine Waffe zieht, will er töten.

Uzvaral (Goblin)

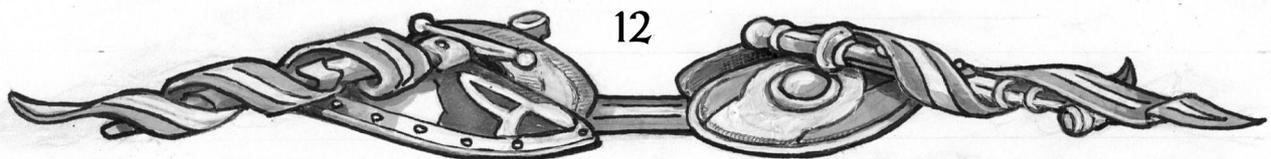
Sohn der Schamanin Treescha (erfahren)

MU: 10 GE: 13 LE: 22 RS: 2 MR: 4
IN: 12 KO: 11 AU: 32 GS: 8 AW: 14

AT: 12 PA: 10 INI: 1W6+8 TP: 1W6+3 Speer (SN) (z)

Besonderheiten: Ausweichen II; Aufmerksamkeit

Charakter: Uzvaral ist der Sohn der Goblinschamanin Treescha und ein gerissener Taktierer. Er weiß, dass er sich mit Amon und Grafkur physisch nicht anlegen kann und hat gelernt auszunutzen, dass ihn alle unterschätzen. Im Kampf wird er versuchen, einen Gegner im Rücken anzugreifen. Wird er direkt angegriffen, versucht er zu fliehen. Er ist fest entschlossen, seinen Vorteil zu suchen.



Die kleine Elfe

Sollten die Helden bisher noch nicht aufgrund der offensichtlichen Willkür eingegriffen haben, kann der Spielleiter zu folgenden Varianten greifen:

- Der Bauer bittet flehentlich, ihm die Strafe zu erlassen, da er bereits im letzten Monat bestraft worden sei und er sonst seine Ernte verlöre, die in diesen Tagen eingebracht werden muss.
- Amon reagiert nur mit Spott. Der Bauer verliert die Beherrschung und stürzt sich auf seinen Peiniger. Hier reagiert der Ork, der die Szenerie bisher nur gelangweilt beobachtet hat. Er packt den Mann und kugelt ihm scheinbar mühelos den rechten Arm aus. Dann hält er den sich Windenden fest, während Amon auf diesen einschlägt.
- Sollten die Helden noch nicht reagiert haben, gelingt es dem inzwischen am Boden liegenden Bauern Amon einen Schlag ins Gesicht zu versetzen, als dieser sich herab beugt. Der Albernier verliert endgültig die Kontrolle und verlangt lautstark, den Bauern als Aufrührer aufzuknüpfen und schreitet direkt zur Tat.



Meisterinformation: Die Situation wird aufmerksam durch Türschlitze und Fensterspalten beobachtet. Jedoch wagt sich keiner der Dorfbewohner auf den Platz, um gegen die Söldner vorzugehen. Die Situation eignet sich, um die Helden in ein Gefecht gegen erprobte Gegner zu schicken. Grafkur und Amon decken sich gegenseitig und wenden geschickt ihre Kampfmanöver an. Uzvaral wird immer wieder ausweichen und davonlaufen, um dann im Rücken der Helden aufzutauchen, wo er versucht, diese zu Fall zu bringen. Stirbt einer seiner Kumpane, flieht er, um im Dorf der Goblinhorde Schutz zu suchen und der Schamanin Treescha zu berichten.

Haben die Helden darauf verzichtet einzuschreiten, hängen die drei den Bauern auf und verbringen den Nachmittag zufrieden Bier trinkend im Garten des geschockten Gastwirts.

Haben es die Helden geschafft, den Bauern und seine Kinder zu retten, wird dieser noch einmal die feigen Dorfbewohner verfluchen und die Helden bitten, mit ihm und seiner Familie aus dem Landamt zu flie-

hen. Wenn sie dies ablehnen, versorgt er sie mit folgenden Informationen:

- Seit einigen Jahren herrscht der gewalttätige, eitle und dumme Landvogt über das Landamt. Seine Büttel sind brutale Schlagetots, die die Bauern ausplünderten. (Richtig)
- Überhaupt sei unter den Fremden viel Gelichter, nicht nur Orks und Goblins, sondern gewiss auch Zaubervolk. Die würden aber angeblich festgesetzt. Das sei das einzig Gute, was der Landvogt tue (Propaganda)
- Er glaube aber nicht daran, dass Hexen für die vielen Missgeburten der letzten Jahre verantwortlich seien. (Richtig)
- Die übrigen Dörfler seien erbarmungswürdige Feiglinge und der eine oder andere werde sich sicher gleich ein paar Silberstücklein verdienen wollen und nach Feynhaag zum Landvogt schicken, um zu berichten. (Richtig)
- Früher war es auch nicht leicht im Tal, aber man wusste wenigstens, woran man mit den Ritterleuten

und ihrem Gesetz war, das man im Tal die "Karte" nenne. Die seien aber tot oder verschwunden. Man munkelte jedoch, irgendwann würden sie zurückkehren und Egel zur Verantwortung ziehen. (1. Richtig, 2. Legende)

- Es gibt zwei Wege nach Feynhaag: Die Hauptstraße am Rand des Spoekforsts und den Dammweg über das Dorf Lichtermoor. Dieser sei zwar beschwerlicher, werde aber von den Häschern des Landvogtes nicht so stark bewacht. (Richtig)

Zum Dank überlässt er den Helden einen Eselskarren mit dem recht folgsamen Grautier Lumbra für den Transport der Elfe, da er selbst mit diesem bei der Flucht über den Pass zu langsam ist (Probe: Fahrzeug lenken +2). Er bittet aber, das Gefährt doch bei seiner Base, der Kürschnerin Harka Gorbass in Feynhaag abzugeben, damit es in der Familie bleibe. Seine Frau dankt den Helden überschwänglich und unter Tränen. Sie überlässt den Helden einige Vorräte (Gerstenbrot, Äpfel und zwei Krüge Bier) und gibt ihre Tiere bei einer Nachbarin in Obhut. Dann eilt die Familie mit allem, was in der kurzen Zeit greifbar ist, zum Pass.



Die kleine Elfe

Meisterinformation: Hinter den Gerüchten um Hexen und ihre Umtriebe steckt der Magus al Syroth. Mit immer wieder geschickt platzierten Gruselgeschichten verstärkt dieser die Arkanophobie der Alfendaler, um zu verschleiern, dass der Silberbergbau des Landvogtes tatsächlich zu Krankheiten und Missgeburten führt. Zudem legitimiert er so, dass immer wieder Bürger in des Landvogtes Kerkern verschwinden, wo der Magus ihnen ihre astrale Kraft rauben kann.

Helden mit einem hohen Gefahreninstinkt fühlen sich die ganze Zeit im Dorf beobachtet. Dies liegt nicht nur an den Dörflern. Die Helden können mit einer IN-Probe +6 aus dem Augenwinkel ein beängsti-

gendes Wesen wahrnehmen, das sie beäugt. Es handelt sich scheinbar um ein faustgroßes Auge mit Fledermausflügeln. Versucht man das Bild zu fixieren, verschwindet das Wesen.

Meisterinformationen: Mit dem Zauber Odem Arcanum kann das Wesen ebenfalls wahrgenommen werden. Mit einer Magiekundeprobe +7 ist das Wesen als Gotongi, ein niederer Dämon aus der Sphäre Amazeroths oder Blakharaz', zu bestimmten, der zuweilen von sinistren Magieren als Spion beschworen wird. Normalerweise patrouilliert ein Gotongi im Dorf oder an der Passwacht. Fühlt sich der Dämon entdeckt, verschwindet er zu seinem Herrn.



Durch das Tal

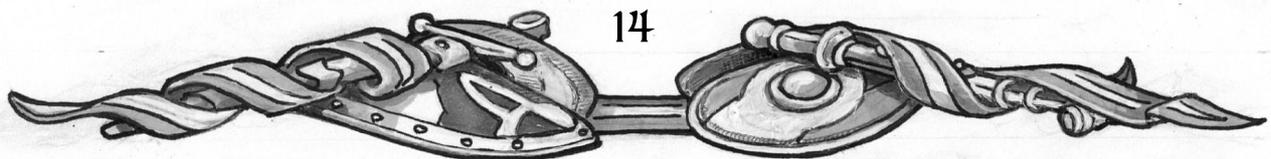
Spätestens gegen Mittag werden die Helden das Dorf Dämmerwald verlassen. Zu dieser Zeit lösen sich auch die Nebel teilweise auf, die vom Lichtermoor her über das Tal ziehen. Der Wasserfall am anderen Ende des Tales sorgt dafür, dass Dunst und Nebel fast ständig über dem Tal liegen. Erst jetzt, da die Helden am Grund des Tales wandern, wird deutlich, wie dunkel dieser Talkessel durch die hohen Felswände über weite Teile des Tages bleibt.

Auf der gepflasterten Hauptstraße können die Helden das Städtchen Feynhaag zu Fuß in 6 Stunden erreichen. Auf der Straße herrscht einiger Verkehr. Bauern bringen Getreide zur Stadt und Holz wird zur Mine transportiert. Ein Eselskarren mit bewaffneten Reisenden ist nicht unauffällig. Mehrere Söldnergruppen des Landvogtes sind unterwegs, die die Transporte bewachen und auf der Suche nach der verschwundenen Tochter des Medicus sind.

Der Weg durchs Moor ist eher mit 8-9 Wegstunden anzusetzen. Er ist in deutlich schlechterem Zustand.

Über weite Strecken handelt es sich um einen teilweise abgesunkenen Knüppeldamm. Das Dörfchen Lichtermoor ist selbst für alfendaler Verhältnisse das Ende der Welt. Gleich welche Richtung die Helden nehmen, es bietet sich an, auf dem Weg mindestens eine der im Folgenden vorgeschlagenen Begegnungen einzubauen.

Weiterhin sollte beachtet werden, dass Eleonor am späten Nachmittag einen weiteren Giftschub erleiden wird, falls sie das Elixier nicht eingenommen hat. Dies trifft auch zu wenn sie ohnmächtig ist. Das Gesicht des Mädchens wird kalkweiss und der ganze Körper verkrampft sich. Nach einigen Minuten beginnt das Mädchen laut zu wimmern, zu zucken und unkontrolliert Schläge auszuteilen (KK18; AT: 3; TP: 1W6+2(A)). Hierbei besteht durchaus die Gefahr, dass sie sich selbst verletzt. Nach ein paar Minuten tritt Schaum vor den Mund der Elfe, sie kollabiert und fällt in eine tiefe Ohnmacht. Dies kann sich je nach Dramaturgie in einem für die Helden unpassenden Moment ereignen.





Sein letzter Kampf

Ziel der Abenteuersequenz ist es, den Helden einen Schattenritter im Kampf vorzuführen. Durch den Tod des Ritters und das sinnlose Wüten des Schattens wird die dunkle Seite dieses Zaubers sichtbar. Verunsichern Sie die Helden mit dem Gedanken, ob nicht vielleicht doch etwas an den Vorwürfen, die Ritter übten schwarze Magie aus, wahr sein könnte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenig Verkehr herrscht auf der Straße. Ab und zu flüstert die bewusstlose Elfe unverständliche Worte. Der Wind spielt mit den Blättern der Birken und Erlen und weht immer wieder den feuchten Geruch des Moores zu euch herüber. Ihr passiert eine Biegung des Weges, als von Ferne Geräusche an euer Ohr klingen ...

Durch eine Sinnesschärfeprobe +2 hören die Helden die Kampfgeräusche bevor sie in Sichtweite des Gefechts sind. Um sich anzuschleichen ist eine Probe Schleichen +3 nötig. Folgende Szenerie bietet sich:

Ein Krieger, gepanzert mit einer nachtschwarzen Rüstung und einem altertümlichen Topfhelm, steht umringt von zwei Orks und zwei Söldnern. Die vier tragen das rote Abzeichen des Landvogtes. Das Pferd des Ritters liegt von einem Speer am Hals durchbohrt jämmerlich wiehernd am Boden und verblutet. Offensichtlich ist der Reiter in einen Hinterhalt geraten. Die vier haben ihre Waffen gezogen und greifen an. Der Ritter kämpft vollendet mit einem eleganten Anderthalbhänder, hat aber langfristig keine Chance gegen die vier Schlagetots.

(Werte für den Ritter, für Söldner und Orks finden sich im Anhang).

Greifen die Helden ein, gibt ein glatzköpfiger Söldner einige Befehle, so dass zwei Kämpfer die Helden aufhalten, während er mit einem Ork versucht, den Ritter zu überwältigen. Egal ob die Helden sich entschließen, einzugreifen oder ob sie in Deckung bleiben - bevor sie aktiv in den Kampf verwickelt sind, beobachten sie folgendes Bild:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In schneller Folge gehen die Schläge auf den Ritter nieder. Nur einige kann der Bedrängte parieren. In kurzer Zeit blutet er aus mehreren Wunden, auch wenn er einen Gegner schwer verletzt hat. Kurz weichen die Banditen zurück, als der Ritter eine schnelle, fast tänzerische Sequenz von Bewegungen ausführt. Plötzlich flimmert die Luft ... bevor ihr eine Bewegung wahrnehmt, wo

vorher keine war. Aus dem Nichts tritt ein dunkles Schattenbild des Ritters, kaum zu unterscheiden von diesem in seiner schwarzen Rüstung, auf den Pfad. Oder hat es sich gar gerade aus dem Staub der Straße erhoben? Ohne einen Laut erhebt das Wesen seine Klinge und greift mit der unwirklichen Schnelligkeit eines Niederhöllischen an.

Der Kampf sollte dramatisch verlaufen. Die Söldner sind erfahrene Kämpfer und leisten den Helden erbittert Widerstand. Sie haben sich auf einen harten Kampf vorbereitet und vertrauen auf ihre Routine. Machen Sie klar, dass diese Leute keine rindriatische Ehre kennen und mit allen Wassern gewaschen sind. (Schmutzige Tricks, z.B. vorgetäuschte Kampfunfähigkeit) Wenn die Helden die Oberhand gewinnen, erblicken sie folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Augenblick der Stille legt sich über den Weg. Schwer atmend blickt ihr euch um. Selbst die Vögel scheinen zu schweigen. Nur das allgegenwärtige Rauschen des Wasserfalls klingt in euren Ohren. Die Landsknechte liegen tot oder verwundet am Boden. Etwas entfernt von euch seht ihr den Körper des Ritters verdreht in einer Lache dunklen Blutes liegen. Ihr habt gesiegt. Doch wer oder was ist die schwarze Gestalt aus wabernder Finsternis neben dem Körper, die ihren behelmten Kopf nun in eure Richtung wendet? Ehe ihr euch bewegen könnt, stürmt das Schattenwesen mit bluttriefender Waffe auf euch zu ...

Der Schatten des Ritters

MU: 15	GE: 14	LE: 30*	RS: 5	MR: 6
IN: 14	KO: 13	AU: unendl.	GS: 8	

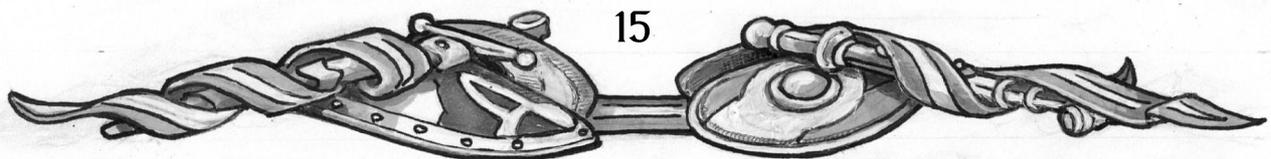
AT: 16	PA: 14	INI: 1W6+	TP: 1W6+6	Anderthalbhänd. (DK SN)
--------	--------	-----------	-----------	----------------------------

Manöver: Finte / Ausfall / Klingensturm / Gezielter Stich / Meisterparade / Gegenhalten / Wuchtschlag / Niederwerfen / Befreiungsschlag
Gaben: Kampreflexe

Besonderheiten: Der Schatten erleidet keine Wunden. Er muss keine Selbbeherrschungsprouben ablegen. Gegner des Schattens müssen eine Probe auf MU ablegen, um nicht die Flucht zu ergreifen. Wie ein Dämon ignoriert der Schatten Illusionen. Zauber mit den Komponenten Einfluss, Hellsicht**, Herrschaft & Verständigung arbeiten gegen die MR*3.

* Der LE Wert kann durch das vorhergehende Gefecht und die restliche Astralenergie des Ritters recht frei zwischen 20 und 40 festgelegt werden.

** Von Hellsichtzaubern in den Geist eines Schattens ist dringend abzuraten, da dieser nur aus tiefer Leere und Agression besteht, was selbst dem Geist eines hartgesottenen Magus bleibende psychische Probleme beschaffen sollte.





Die kleine Elfe

Wurde der Ritter getötet, erhält der Schatten dessen verbleibende Astralenergie zu seiner LE hinzu. Er greift nun jedes lebende Wesen an, bis er vernichtet wird.

Das Schattenwesen einem Zauber, der weitestgehend dem ECLIPTIFACTUS (LC 47) entspricht. Jedoch handelt es sich um eine hochelfische Formel, die die Merkmale Eigenschaften, Form und Licht beinhaltet. Anders als in der gildenmagischen Formel werden nicht dämonische Mächte, sondern die Aggressionen des Zauberers in den Schatten gebannt. Ausführliches zu den Rittern und ihren Zauberfähigkeiten findet sich im Anhang.

Den Schatten zu bekämpfen ist auf zwei Weisen möglich: Einerseits können die Helden ihn mit ihren Waffen angreifen, wenn ihre Mutprobe gelingt. Erschlagen die Helden den Schatten, zerfließt er in Sekunden im Licht, ohne ein Spur zu hinterlassen. Es ist weiterhin möglich den Schatten mit den antimagischen Formeln EIGENSCHFTEN WIEDER HERSTELLEN (LC 48) und VERWANDLUNG BEENDEN (LC 173) zu bekämpfen. Der PENTAGRAMMA wirkt gegen den Schatten nicht.

Die Söldner, ob tot oder schwer verletzt, haben wenig Brauchbares bei sich. Ihre Waffen sind in gutem Zustand. Etwas weiter im Wald finden sich versteckt Mäntel und Taschen mit etwas Proviant und Brandwein. Kann ein Verletzter noch befragt werden, erfahren die Helden folgendes:

- Es gab einen Hinweis, dass einige überlebende Ritter sich im Moor versteckt halten könnten, daher war befohlen worden, den Weg zu bewachen. (Richtig)
- Der Rote Egel wird mit seiner Streitmacht dieser Tage ausziehen um die Ritter zu stellen, da er nun genau wisse, wie sie zu finden sind. (1. Richtig / 2. Falsch)

Der Ritter ist tot. Seine Rüstung erweist sich bei näherer Untersuchung als ein höchst bemerkenswertes Artefakt. Sie besteht komplett aus gehärtetem Leder einer unbekanntes Echsensart und ist statt mit Eisenbeschlägen durch Plättchen von Knochen verstärkt. Komplexe Verzierungen, die an blühende Blumen erinnern, sind in die Rüstung eingestickt. Kampfkundige Helden können erkennen, dass die eleganten Rüstungsteile offensichtlich klassische Rüstungsbestandteile wie Schuppenpanzer, Halsberge und Topfhelm imitieren. Dabei ist sie sehr leicht, komplett schwarz eingefärbt und scheint über die Maßen hart zu sein. Die Untersuchung mittels

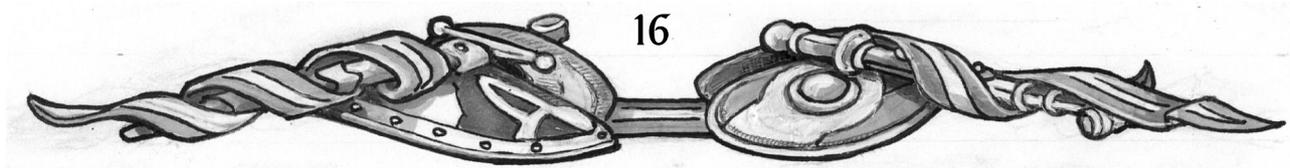
ODEM ARCANUM zeigt, dass die Rüstung ein magisches Meisterwerk ist. Nehmen sich die Helden Zeit für einen ANALYS ARCANSTRUCTUR +13 fördert dies je nach ZfP* folgende Informationen zu Tage:

- 1-3 Die Rüstung ist ein komplexes Artefakt. Der herstellende Meister kombinierte Sprüche und Zauberzeichen in einer Variante der elfische Repräsentation. Wirksam sind die Komponenten sind Elementar (Erz), Antimagie, Kraft, Metamagie und eine unbekanntes, zusätzliche Komponente.
- 4-6 Die eingewobenen Zauberzeichen verleihen der Rüstung eine erhöhte Haltbarkeit (RS5). Alle Teile der Rüstung weisen dieselbe magische Signatur auf. Bänder arkaner Macht verbinden alle Rüstungsteile.
- 7-9 Das Konstrukt bedarf regelmäßiger Zufuhr von astraler Macht. Scheinbar handelt es sich um einen außergewöhnlich stabilen Matrixgeber. Eine Variante des GARDIANUM kann durch durch ASP-Einsatz aktiviert werden. Weiterhin scheinen die eingewobenen Kristallmuster die elementare Komponente Erz zu enthalten. Das Artefakt hat das unglaubliche Alter von vielen hundert Jahren.

ab 10 Alle Teile der Rüstung sind durch ein komplexes Muster arkaner Strömungen miteinander verbunden. Wird die Rüstung zerlegt erlöschen nach und nach die magischen Effekte. Der GARDIANUM schützt in der "Variante Schild gegen Zauber" nicht nur gegen magische Attacken, sondern auch gegen Verwandlungen und Beherrschungen. Die Glyphe der Attraktion (Erz) muss halbjährlich wieder aktiviert werden. Das Artefakt hat ein Alter von mehr als 1000 Jahren. Für den sehr unwahrscheinlichen Fall, dass der analysierende Magus Kenntnisse über hochelfischer Magie besitzt, mag er Parallelen entdecken.

Die Probe ist bei Kenntnis der elfischen Repräsentation um -3 erleichtert. Die Beherrschung des ZauberGARDIANUM und die Kenntnis von Zauberzeichen erleichtern die Probe jeweils um -1. (Für weitere Informationen vgl. die Informationen um den Schattenritterorden im Anhang.)

Angemessen wäre, den Ritter zu begraben. Sollten die Helden dessen Rüstung mitnehmen, werden die Schattenritter sie auf jeden Fall zurückfordern.





Die kleine Elze

Das Dorf im Moor

Gehen die Helden weiter den Weg durch den Sumpf, begegnen sie einigen typischen Bewohnern wie Mücken, Molchen, Fröschen und Bibern. Dichtes Röhricht, verkrüppelte Birken und kümmerliche Boronsweiden bestimmen das Bild der Landschaft. Zum Teil ist der Knüppeldamm in tiefen Pfützen grünlichen Moorwassers versunken. Hier müssen sich die Helden mühselig tastend weiter vorarbeiten, um nicht Gefahr zu laufen, im Sumpf zu versinken. Falls sie für solche Dinge Augen haben (Sinnes-schärfeprobe +4) können sie mehrfach von Moosen und Flechten überwachsen zerstörte Säulen und Reste von fremdartigen, grazilen Wandelgängen entdecken. Es handelt sich um die Überbleibsel der hochelfischen Gartenanlagen. Jedoch würde es langer Vorbereitung und eines sumpfkundigen Führers bedürfen, um diese Artefakte zu untersuchen. Im Norden ragt eine turmartige Erhebung aus dem Sumpf.

Das Dörfchen Lichtermoor besteht nur aus wenigen Höfen, die von der Torfstecherei leben. Zwischen den niedrigen schilfgedeckten Hütten stehen einige magere, schmutzige Schafe und blöken den Helden missmutig entgegen.

Die Bewohner stehen den Helden sehr zurückhaltend gegenüber, da sie diese für Söldlinge halten, die beim Landvogt in Dienst treten wollen. Machen Sie den Helden klar, dass sie sich in einem Miniaturbürgerkrieg befinden. Gelingt es den Helden, die Dörfler zu überzeugen, dass sie nicht mit dem Landvogt im Bunde sind, kümmern sich die Dörfler um die Versorgung der Wunden und bewirten die Helden recht freundlich.

Meisterinformation: Viele der Dörfler haben elfisches Blut in ihren Adern. Sie sind verschlossen und werden von den restlichen Alfendalern als Träumer und Nachtwandler angesehen. Viele von ihnen besitzen übernatürliche Gaben oder Schutzgeister. Dies und der nahe *awa'iamanda* bewirken, dass die Gotongis von Syroths nur mit erheblichem Aufwand in das Dorf zu befehlen sind. Im Dorf sind fast jede Nacht die Gesänge des zer-

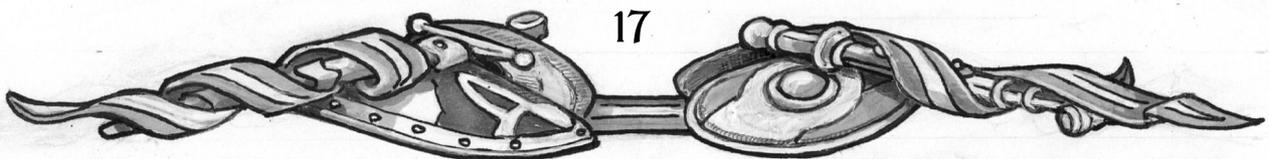
störten Elfenturms zu hören. Bei Fremden verursacht dies häufig Schlafstörungen und Angstzustände. Auch deshalb bleiben die Lichtermoorer meist unter sich.

Die Moorbauern sind die engsten Verbündeten der flüchtigen Ritter. Sie versorgen diese, so oft sie können, mit Nahrungsmitteln und behindern die Schergen des Landvogtes soweit es ihnen möglich ist. Die alten Einheimischen kennen die Wege zur Ruine des *awa'iamanda*. Die Pfade sind ein streng gehütetes Dorfgeheimnis, da der Turm seit Jahrhunderten als Grabstätte der Ansiedlung genutzt wird.

Die Dörfler sind urtypische Alfendaler. Sie befolgen mit Überzeugung die alten Gesetze der "Karte". Ein gutes Beispiel dürfte eine Diskussion sein, ob man die erschlagenen Söldner - oder einen anderen Toten - verscharren darf, was aber von den Dorfältesten verboten wird, da die Karte das Graben im Boden des Tales verbietet. Söldnerleichen werfen die Lichtermoorer also in den Sumpf, die eigenen Toten werden im *awa'iamanda* bestattet.

Von den Einheimischen sind folgende Informationen zu erhalten:

- Zauberei aus Büchern führe immer dazu, dass man den Blick für das wahre Leben verliere. Dadurch hätten Zauberer schnell ein Ohr für Einflüsterungen aus den Niederhöllen. Da lande jeder von diesen, wenn er nur lange genug lebe. Es wäre besser wenn solche Leute nicht ins Tal kämen. (Aberglaube)
- Mit den Hexen sei das ähnlich oder noch schlimmer. Die würden kein Maß kennen. Dann machten sie das Vieh krank und die Weiber auch. (Aberglaube & Halbwissen)
- Im Sumpf steige das Wasser und das habe sicher auch damit zu tun, dass inzwischen sogar im Sternsee gefischt werde. (Falsch)
- Einige junge Leute seien zum Dienst in den Mienen gepresst und dort wunderlich geworden. (Richtig)



Umringt von Schatten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich, woher auch immer, steht auf dem Weg eine dunkle Gestalt. Ein schwarzer Mantel weht im Wind und ein Topfhelm schützt den Kopf des großen, breitschultrigen Mannes. Unverkennbar sind die eleganten Formen einer Schattenritterrüstung zu erkennen.

Ein zweiter Bewaffneter tritt neben den ersten Ritter. Dieser scheint von schlanker Gestalt zu sein und ein graues Skapulier unterbricht das Schwarz seiner Kleidung. Gerade noch betrachtet ihr die beiden Männer, die nun gemessen auf auch zukommen, als ihr rechts und links von euch Bewegungen wahrnehmt weil weitere schwarz gepanzerte Gestalten aus den Schatten treten.



Zitate: (bedächtiges Kopfnicken); (bedächtiges Kopfschütteln) usw.

Arajama Thimorn Ilmenblatt

Ordensmeister des Schattenritterordens

MU: 16 KL: 14 LE: 34 RS: 5 MR: 9
 KK: 14 KO: 14 AU: 44 GS: 8 ASP: 22

AT: 17 PA: 15 INI: 1W6+14 TP: 1W6+6 Anderthalbh. (N)

AT: 14 PA: 12 INI: 1W6+13 TP: 1W6+5 Streitkolben (N)

Manöver: Finte, Ausfall, Klingensprung, Niederwerfen, Wuchtschlag, Befreiungsschlag, Binden, Klingenswand, Schildkampf II

Besonderheiten: Aberglaube 4; Arroganz 6; Festgefügte Gewohnheit; Prinzipientreue; Verpflichtungen (Orden); Vorurteile 8; Weltfremd Rüstungsgewohnung 2; Kampfpreflexe; Gebirgskundig; Selbstbeherrschung 15; Tanzen 11; Ritualkenntnis 10;

Zauber:

Kämpfender Schatten 16; Schattenlauf 12; Schattensprung 14
 Flim Flam 18; Dunkelheit 16

Erscheinung: Ilmenblatt ist mit seinen 66 Jahren immer noch ein imposanter Riese. Seinen Bewegungen sieht man sein wirkliches Alter noch nicht an. Der alte Mann trägt eisern Tuchmaske und Rüstung. Seit Jahren hat er kein Wort mehr gesprochen.

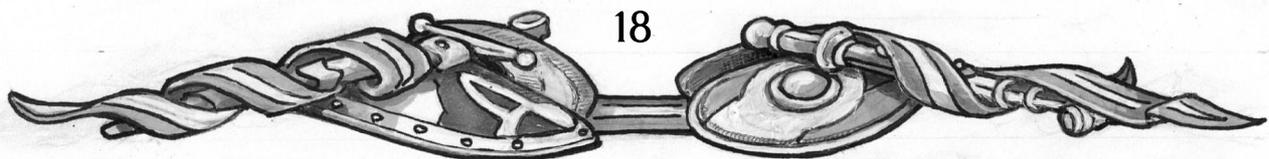
Hintergrund & Charakter: Ilmenblatt ist ein direkter Nachfahre des Alvinus Alaecorvus und der Gilyadil Herz-voll-Sturm. Er ist ein Traditionalist. Als Ordensmeister widmete er sich 25 Jahre leidenschaftlich der Meditation von Licht und Schatten und träumte davon, auch das kämpfende Licht an die Seite der Ritter rufen zu können. Die Revolte Egels hat den weltfremden alten Mann tief erschüttert und letztendlich versteht er bis heute nicht, was damals geschah. Er ist verbittert und verfolgt rachsüchtig alle Gefolgsleute Egels.

Geb.: 954 nBF
 Haarfarbe: weiß, auch Bart

Größe: 1,94
 Augenfarbe: blau+goldene Flecken

Werden die Helden gerade im Dorf versorgt oder reisen sie weiter auf dem Knüppeldamm in Richtung Feynhaag, können sie einem Trupp der Schattenritter begegnen. Diese haben erfahren, dass der Rote Egel plant, das Lichtermoor zu durchkämmen. Sie sind unterwegs, um die Schergen des Landvogtes in Dämmerwald anzugreifen, weil sie vermuten, dass dort derzeit wenige Kämpfer sind. Es handelt sich um den Ordensmeister Thimorn Ilmenblatt und zwei Ritter mit ihren Akoluthen. Die übrigen Ritter sind unterwegs um den Landvogt abzulenken.

Gestalten Sie die Begegnung geheimnisvoll. Das vollständige Schweigen der Ritter, ihre fast lautlosen Bewegungen und die Ähnlichkeit ihrer Rüstungen, gepaart mit einer hervorragenden Ortskenntnis, sollten schnell so wirken, als ob sie aus Schatten auftauchen und in ihnen verschwinden könnten. Lassen Sie die Helden im Unklaren, was die Ritter alles magisch bewerkstelligen können. Diese sprechen grundsätzlich nie laut. Entweder flüstern sie den Akoluthen nur zu, was diese weitergeben sollen, oder sie verständigen sich vollständig über Handzei-





Die kleine Elfe

chen. Gegenüber Fremden verbergen sie ihre Gesichter unter ihren Helmen. Die dunklen Gestalten bewegen sich sehr leise und abgestimmt. Die Jahre auf der Flucht lassen die Gruppe automatisch eine günstige Kampfformation bilden.

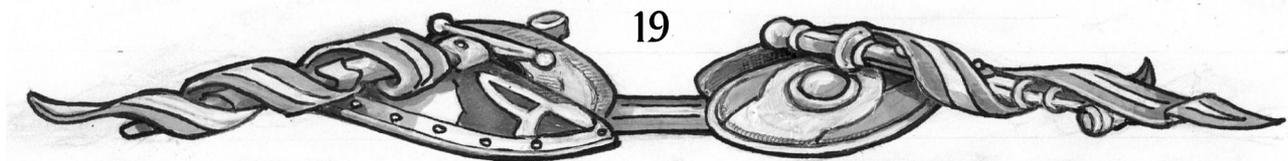
Erfahren die Ritter, dass ihr Gefährte tot ist, werden sie ihre Betroffenheit keinesfalls zeigen. Nach einem Augenblick der Stille erkundigen sie sich nach seinem Grab und dem Verbleib seiner Ausrüstung. Händigen die Helden ihnen die Rüstung aus, danken sie und zeigen sich erkenntlich, indem sie den Helden die Waffe, einen hervorragenden Anderthalbhänder (Wert ca. 300 Silberstücke) überlassen.

Es ist notwendig für die Helden, die Ritter davon zu überzeugen, dass die Helden keine Verbündeten des Landvogtes sind. Kämen diese zu der Überzeugung, dass sie den Helden nicht trauen können würden sie diese auf ein Zeichen des alten Ordensmeisters gnadenlos töten. Hier kann es sehr hilfreich sein, auf die verletzte Elfe zu verweisen und klar zu machen, dass man ein Elixier an den Medicus überbringe. Dieser ist bei den Rittern und den meisten Alfendalern hoch angesehen, da er im Notfall immer auch gegen ein geringes Endgeld zu helfen bereit war. Die Ritter können weiterhin die Informationen liefern, dass in der Stadt das Gerücht umgehe, der Medicus habe sich von der Klippe in den Sternsee gestürzt, nachdem dem Landvogt ruchbar geworden wäre, dass er mit den Hexen im Tal im Bunde sei. Letzteres hält Thimorn Ilmenblatt für schlechterdings unmöglich. Das Hexen im Tal seien, sei ebenfalls eine Lüge, um die Bauern einzuschüchtern. Sie halten die Missgeburten für eine Strafe des Landes an den Bewohnern wegen des Bergbaus des Landvogtes.

Mitten in dieser Situation trifft ein Botenjunge ein und teilt den Anwesenden aufgeregt mit, dass eine Gruppe Reiter in Richtung des Dorfes unterwegs sei und in einer halben Stunde dort eintreffen werde. Die Ritter verlassen daher schnell den Ort in den Sumpf, um die Einwohner des Dorfes nicht zu gefährden.

Der Akoluthin des Ordensmeisters wendet sich auf halbem Wege um, kehrt kurz zurück und verabschiedet den ranghöchsten Helden, der kein Magus ist, mit folgenden Worten: "Des Menschen Herz hat zwischen Licht und Schatten zu wandeln. Licht vertreibt Schatten und Dunkelheit verhüllet Licht. Keines ist rein auf Dere also sucht euren Weg mit Bedacht und traut nicht dem, das unvermischt scheint. Immerdar ist das Tal der Albenherrin Gilyadil Herzvoll-Sturm eigen. Bittet sie, wenn euch Schatten drohen. Ruft, dass Alvinus, der Rabenschwingensohn euch beistehe, wenn Licht ohne Gnade euch brennt. Zieht in Frieden und verzagt nicht."

Meisterinformation: Die Elfin Gilyadil Herzvoll-Sturm und ihr Mann Alvinus Rabenschwinge, genannt Alaecorvus, sind das Gründerpaar der Wacht über Tal und Sphärentor. Beide liegen in der Krypta der Wachenburg begraben. Der Hinweis des Ritters ist keineswegs nur frommes Gerede, denn seit jeher wachen die mächtigen Geister der beiden mit ihren Nachkommen über das Tal. Obwohl es dem Magus al Syroth gelang die Krypta der Geister zu versiegeln, kann ihre Anrufung kleinere Hilfen herbeiführen, wie die Ablenkung einer Wache durch einen herab fallenden Stein oder ein Rauschen in einer Baumkrone. Ein Leuchten kann den Helden einen Weg weisen u.ä. Diese Hilfen gewinnen an Macht, je näher die Helden der Wachenburg kommen. Sie sollten aber immer auf indirekten Wirkungen beruhen. Die Einsatz dieser Hilfestellungen muss mit einigem Fingerspitzengefühl gehandhabt werden, damit sie nicht als "deus ex machina" des Spielleiters erscheinen. Sie sollten einigermaßen unberechenbar eintreten, was sich aus der durch den Bann begrenzten Macht der Geister erklärt. Die Geister verfolgen mit ihrer Hilfe durchaus eigene Ziele. Sie versuchen die Helden zur Krypta zu führen, um denn Geisterbann zu zerstören. Entscheidend wird das Wissen, um die Namen der Geister in den finalen Ereignissen in der Krypta der Wachenburg.





Die kleine Elfe

Der rote Egel und seine Schar

Ob im Dorf oder auf dem Knüppeldamm können die Helden in der nächsten Stunde dem Roten Egel selbst und seiner geballten Streitmacht begegnen.

Egelbert und seine Leute sind zu Pferd unterwegs und schon von weitem zu hören.

Der „Rote Egel“	
Landvogt Egelbert Robak I. von Alfendaal	
MU: 13 KL: 12	GE: 11 KO: 14
LE: 35 AU: 38	RS: 2 GS: 7
MR: 3 ASP: 5	
AT: 11 AR: 13	PA: 10 PA: 11
INI: 1W6+9 INI: 1W6+10	TP: 1W6+1 TP: 1W6+3
Dolch (H) Schwert (N)	
Manöver: Finte, Attackeserie, Wuchtschlag	
<p>Erscheinung: Egel ist ein korpulenter Mitvierziger mit inzwischen schon schütterem, kastanienbraunen Haar, Vollbart und Kartoffelnase. Er liebt rote Stoffe und trägt einen prächtigen pelzbesetzten Mantel und ein samtenes Barett. Ständig schnäuzt er sich in ein seidenes Schnupftuch.</p> <p>Hintergrund & Charakter: Landvogt Egelbert Robak ist 43 Jahre alt und ein cholerischer Hypochonder. Er ist besessen davon, die Reste der Ritterschaft zu finden und auszurotten, um jeden Widerspruch gegen seine Herrschaft auszulöschen. Innerlich plagt das einstigen Vorzeigeschwertkind jedoch das schlechte Gewissen an seinem Verrat. Er glaubt den Einflüsterungen des Zauberers, dass die Ritter der Schwarzen Magie schuldig seien, misstraut dem Zauberer aber auch instinktiv. Egel hält diesen für einen wunderlichen Alten, den er kontrollieren kann. Er geht davon aus, dass die Schattenritter inzwischen so wenige sein müssen, dass es ein Leichtes sein müsste, sie zu erledigen.</p> <p>Besonderheiten: Egel ist ein Magiedilettant (Schutzgeist)</p>	
Geb.: 977 nBF Haarfarbe: kastanienbraun	Größe: 1,77 Augenfarbe: braun

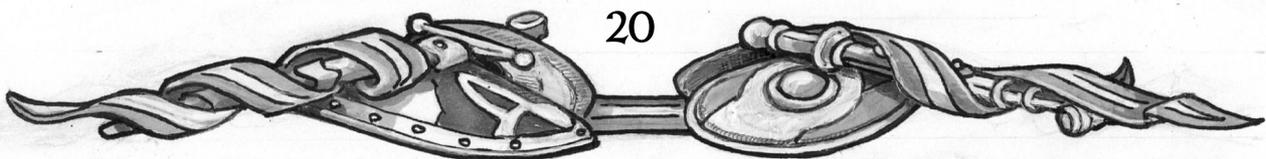


Zitate: „Wer ist er und was tut er auf meinem Land? Spreche Er, aber hurtig, sonst lasse ich ihn prügeln!“
„Ja, Schätzchen, natürlich bekommst du deinen Pelz. Du weißt doch aber, dass wir vorher noch dieses Gelichter auszurotten müssen.“

Verbergen die Helden sich, ist einige Kunstfertigkeit nötig, um so schnell ein gutes Versteck zu finden (Probe auf Sich Verstecken +4). Das größte Problem aber ist ein Rudel Bluthunde. Gegen diese dürfte nur Magie helfen oder der gefährliche Weg in die Wasser des Sumpfes.

Werden die Helden entdeckt, bedarf es Verhandlungsgeschicks, um nicht als Aufrührer verhaftet zu werden. Allein in Lichtermoor gewesen zu sein reicht normalerweise für eine gründliche Befragung. Andererseits sind die Helden Fremde im Tal und der Rote Egel will sich die Chance, die Ritter endgültig zu vernichten nicht entgehen lassen, so dass er in Eile ist und auch eine leidlich überzeugende Ausrede ak-

zeptieren wird. Er wird herrisch und gönnerhaft mit den Helden verhandeln, ganz Bild eines aufgeblasenen, gewalttätigen Landadligen, der sich und sein Gut für den Mittelpunkt Deres hält. Gelingt es den Helden, Egel zu überzeugen, verkündet er ihnen großspurig, aufrührerisches Gelichter verjagen zu müssen, gibt er seinem Gaul die Sporen und lässt die Helden stehen. Überzeugen die Helden den Landvogt dagegen nicht, lässt er sie festsetzen und zur Wachenburg bringen. Ein Kampf sollte angesichts dieser Übermacht sinnlos erscheinen.





Egel begleiten noch folgende Personen:

- **Edala Durenwald** (Egelberts Mätresse): Edala ist 22 Jahre alt und eine zwar ausgesprochen hübsche, aber nicht sonderlich helle Bauern-tochter. Sie ist wechselhaft und z.T. hochfahrend, wenn man ihr die Achtung verweigert, die sie sich meint für sich in Anspruch nehmen zu können. Sie ist fest überzeugt, dass der Baron sie dereinst ehelichen wird und ihre Kinder die zukünftigen Herren des Landamtes sein werden.
- 14 Landsknechte : (Jacopo Cavazaro, Aki Hjura-son, Deirdre ni Glennir, Jasemina Assiref usw.)
- 4 Orks : Girkush, Shardur, Rakrach, Nafsok
- 2 Musici : Noionos Manzanares (Flöte), Valpo Honoro Vogelsang (Laute)
- 1 Leibärztin : Richeza Amirata Matani
- 1 Kammerdiener : Vaspo Küschner

- 1 Hundeführer : Answin Greif und 10 Bluthunde

Bluthunde

MU 11	KO 11	KK 11	GS 10
INI 1W6+7	PA 7	LeP 25	RS 1
Biss	AT 12	TP 1W6+3	DK H

Besondere Kampfgeln:

Gezielter Angriff: Attacke+4, die den RS umgeht

Verbeißen: Der Bluthund beißt sich fest und muss keine erneute AT würfeln, um Schaden zu verursachen. Die AT des Helden kann durch das behindernde Tier eingeschränkt sein. Erleidet der Hund Schaden lässt er gemeinhin los. (Nur nach Gezielten Angriff möglich.)

Niederwerfen (2): Attacke mit der Wucht eines Sprunges. Siehe Bär (nur nach Verbeißen möglich).

Raserei (1): Wird der Hund verletzt kann er in Raserei verfallen. Die bewirkt AT+1 und PA -1.

Die Minen

Nähern sich die Helden dem Städtchen, werden sie schnell die Auswirkungen der Politik des Roten Egel bemerken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Weite Teile des Waldes nahe der Stadt sind abholzt. Eine zertrampelte Heide erstreckt sich vor euch bis zur Stadtmauer. Breite Furchen ziehen sich über den geschundenen Waldboden, wo die Baumstämme über den Boden geschleppt wurden. Nördlich der Stadt ist ein großes, schmutzstarrendes Lager aus Holzhütten und Zelten zu erkennen. Scheinbar hausen dort viele Menschen, Orks ... und Goblins.

Nahe dem Lager sind auch mehrere Stolleneingänge und Abraumhalden zu erkennen. Offensichtlich wird in diesem Bereich eifrig nach Erz gegraben. Nicht weit davon raucht ein mächtiger Schlot, in dem wohl Erz verhüttet wird.

An einem großen Pranger werden drei Arbeiter gerade mit Schmutz und Abfall beworfen. Überall sind auch Goblins zu sehen, die schwere Körbe mit Gestein schleppen müssen. Einige bewaffnete Orkkrieger stolzieren großspurig durch den menschlichen Abschaum.

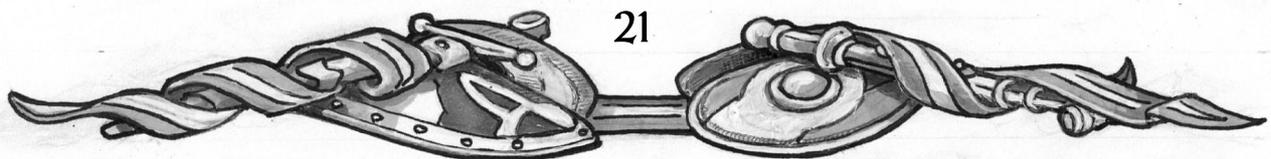
Meisterinformationen: Es sollt den Helden inzwischen klar geworden sein, dass dieser Erzabbau ganz gewiss nicht im Sinne der alten Verfassung des Landamtes ist. Nähern sich die Helden den Bergleuten, ist auffällig, dass viele krank und

gereizt wirken. Dies ist auf den langen Kontakt mit dem verdorbenen Silbererz des Tales zurückzuführen. (Zum Silbererz des Tales vgl. Geschichte des Schattenritterordens S. 36.) Das Material strahlt eine Aura der Gier aus. Der längere Umgang mit Erz von 40 Unzen Masse erschwert Goldgier oder Selbstbeherrschungsproben im Umgang mit dem Material um +1. In verhüttetem Zustand steigt die Erschwernis auf +3. Die Männer und Frauen arbeiten bis zum Umfallen, können dies aber nicht lassen, da nach dem Silber zu graben in kürzester Zeit zu einer kaum beherrschbaren Sucht wird.

Schlägereien und Messerstechereien treten im Lager vor allem am Abend regelmäßig auf und müssen durch Vorarbeiter verhindert werden.

Insgesamt sollte das Ganze eine Atmosphäre zwischen Goldrausch und Apokalypse haben. Magiebegabte Helden mit einem hohen IN-Wert beginnen unter Kopfschmerzen zu leiden (KL-1 für 24 Stunden). Über allem liegt der Geruch von Rauch und ein metallischer Geschmack legt sich in den Mund der Helden.

Meisterinformation: Sollten Helden im Bereich der Minen zaubern und dabei mehr als 9 ASP freisetzen tritt mit 20% Wahrscheinlichkeit (1-4 auf W20) ein **Silbermännchen** auf. Scheitert ein Zauber erscheint auf jeden Fall ein Silbermännchen. Die Mindergeister (LE 4) sind etwas eine Handspann groß und bestehen faktisch nur aus einem





Die kleine Elfe

Kopf, der eine gewisse Ähnlichkeit zum Erzeuger hat, aber mit einem kristallinen Bart und Hakennase. Sie verfügen über winzige Hände ohne Arme und großen Füßen. Müssen sie sich fortbewegen, verwandeln sich die Winzlinge in etwa faustgroße Kugeln. Sie sind gehässige Manifestationen des verdorbenen Silbers. Sie neigen dazu, ihren Erzeuger schimpfend und spuckend zu verfolgen und versuchen ihm die Kleider mit schwarzen Silberflecken zu verderben. Versucht man nach den handspannngroßen Wesen zu schlagen, zerspringen sie in silbrige kleine Kugeln, die sich nach einer Weile wieder zu einem Wesen formieren (Ausweichen 15). Gefährlich ist der längere Kontakt mit den Geistern, da sie Dämpfe absondern, die Kopfschmerzen und leichte Vergiftungen hervorrufen (AU -8 / KL -1 bis zum nächsten Tag.)

Die Goblinhorde

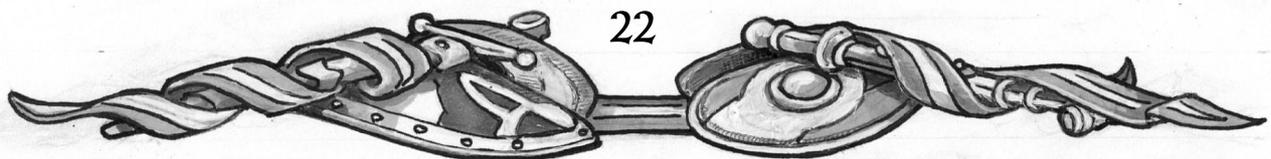
Am Rand eines Hains entdecken die Helden eine Ansammlung von kleineren Zelten. Zwischen diesen bewegen sich vor allem Goblins, auch Goblinfrauen und -kinder. Wie es scheint hat sich im Tal eine Goblinsippe niedergelassen.

Die Sippe besteht aus ca. 50 Goblins aller Altersstufen. Sie wird durch die Goblinschmanin Treescha geführt, oft auch nur **die Alte** genannt. Die Matriarchin ist ein alte, schlaue Goblinin. Meist hockt sie in ihrem kuppelförmigen Zelt, wirft Knochen und lauscht den Informationen, die ihre Kinder ihr berich-

ten. Vor einigen Jahren hat sie die Sippe ins Tal geführt, als ihr al Syroth eine sichere Heimstadt und Nahrung versprach. Jedoch entpuppte sich das Tal schnell als Falle und die Arbeit in den Minen als Sklaverei. Treescha arbeitet deshalb schon eine Weile an einem Plan, dem Magier und dem Roten Egel zu entkommen. Sie weiß aber, dass sie ständig durch den Magier beobachtet wird und hat bisher noch keine Gelegenheit gefunden, zu verschwinden. Sie wird alles versuchen um ihre Sippe vor weiteren Repressalien der Menschen und Orks zu schützen.

Treescha weiß, wenn Uzvaral entkommen ist, davon, dass die Helden bereits gegen die Söldner gekämpft haben. Gelingt es den Helden ihr Vertrauen zu erringen, kann sie einige Informationen liefern:

- Treescha weiß, dass es einen Zaubermann im Tal gibt. Er kommt zwar immer zu ihr in ihr Zelt, aber sie vermutet ihn in der Wachenburg.
- Die Schamanin weiß, dass immer wieder Menschen im Tal verschwinden. Ihre Vermutung ist, dass der Zauberer dahinter steckt und dass vor allem magisch Begabte verschwinden.
- Weiterhin hat sie von den Verliesen in der Burg gehört, doch haben die Goblins dort keinen Zugang. Sie dürfen nur Waren und Holz zur Burg schleppen.
- Die Goblins werden nicht gegen Egels Leute kämpfen. Treescha ist aber bereit, mit dem einen oder anderen Trick die Helden zu unterstützen, allein um dem Magus zu schaden und natürlich wenn etwas für sie dabei herauspringt.





V. Das Städtchen Feynhaag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam geht ihr die letzten Schritte auf der von der Gischt des Wasserfalls nassen Straße hinab zum Tor in der ehemals stolzen Stadtmauer. Risse und Efeu zeigen, dass kein sorgsamer Baumeister sie mehr pflegt. Vier Schritt ragt sie dunkel und alt vor euch empor. Hinter dem Wehrgang erheben sich die mit Schieferschindeln gedeckten Dächer des Orts. Einige Schwalben jagen mit ho-

hen Schreien im Abendlicht nach Beute, während ihr mit einigen Bürgern in das Tor eintretet, wo sie von den Torwächtern mit schläfrigen Blicken und gelangweilten Worten begrüßt werden.

Es sollte für die Helden kein Problem sein, das Städtchen zu betreten. Zwar wird das Tor durch zwei Landsknechte bewacht, doch strömen am Abend viele Menschen zurück in den Ort, dass eine effektive Kontrolle den Söldnern zu anstrengend ist.

Im Haus des Medicus

Vom Stadttor führt eine breite Straße zum Marktplatz. Der Ort ist eng bebaut mit schmalen Fachwerkhäusern. Diese sind meist mit einfachen Schnitzereien verziert, zum Teil buntbemalt und mit Schiefer gedeckt. Die Obergeschosse ragen auf die Straße hinaus, so dass diese noch dunkler sind. Die Bürger eilen nach Hause zu Weib und Kind. Nur aus der Schenke "Galgenbecher" am Tor dringen laute Stimmen. Offensichtlich sammeln sich dort vor allem Söldner, Bergleute und Huren.

Auf dem Marktplatz findet sich ein mit Schmiedewerk reich verzierter Brunnen. Die ihn umgebenden Häuser gehören zu den wohlhabendsten der Stadt. An der Südseite ist das Rathaus mit der Taverne "Zum strammen Alvin" zu sehen. An der Südwestecke des Platzes ist an einem einstöckigen Gebäude eine Schild angebracht. „Medicus Alik Merachin“. Doch im Haus brennt kein Licht. Auf Nachfrage der Nachbarn erhalten die Helden auffällig ausweichende Antworten.

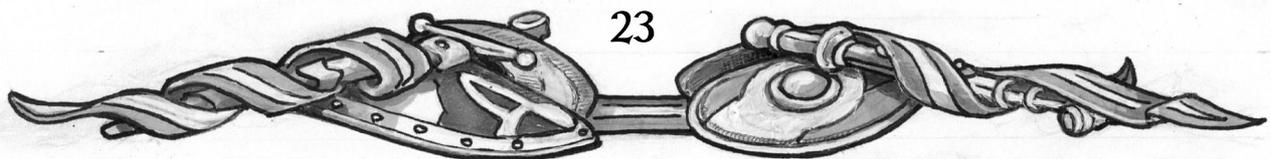
- Merachin sei seit zwei Tagen nicht mehr gesehen worden. Er sei schon immer ein wunderlichen Kerl gewesen. Vielleicht sei er ja verreist. (Gerücht)
- Gestern seien die Büttel des Landvogts da gewesen weil im Haus eingebrochen worden sei. Vielleicht sei der Medicus ja von den Hexen entführt worden. Die hätten ja etwas gegen die Wissenschaft. (Unfug)
- Am Abend vor zwei Tagen will die rundliche Nachbarin **Tsathilde Frickelsaum** ein Handgemenge auf der Gasse gesehen haben, konnte aber nichts genaues erkennen. (Richtig)

Das Haus ist verschlossen und versiegelt. Versuchen die Helden einzubrechen, ist das relativ leicht vom Hof des Hauses über eine Hintertür möglich (Schlösser knacken +3).

Die Durchsuchung des leeren Gebäudes kann spannend inszeniert werden. Eine streunende Katze, die Ratten jagt und der ausgestopfte Kaiman, der im Verkaufsraum unter der Decke hängt können einige hübsche Überraschungen sein. Auf Heimlichkeit ausgerichtete Charaktere können hier zeigen was können, indem sie zum Beispiel die versteckte Kammer auf dem Dachboden aufstöbern, wo Merachin die Elfe verbarg. Normalerweise bewahrte er dort seine teureren Ingredienzien und Erinnerungstücker auf. Das Gebäude ist vollständig durchwühlt. Im großen Verkaufsraum im Erdgeschoss sind Kräuter und alchemistische Materialien auf dem Boden verstreut. Viele Fächer in den Schränken fehlen. Aber auch die Wohnräume im ersten Stock und unter dem Dach sehen aus wie nach einem Orkanangriff. Offensichtlich ist das Haus vom Dach bis zum Keller auf den Kopf gestellt worden.

Entführung der Elfe

Helden mit einem hohen Gefahreninstinktwert (6 oder höher) fühlen sich, seitdem sie die Stadt betreten haben, beobachtet. Mit einer Gassenwissenprobe +4 und einer Sinnerschärfeprobe +7 können sie eine gebeugte, vermummte Gestalt erkennen, die ihnen unauffällig folgt. Ihre schlingenden Bewegungen wirken unnatürlich für einen Menschen. Sobald die Helden versuchen ihren Verfolger zu stellen verschwindet er in einer Seitengasse. Der Verfolger ist ein Schlangenkrieger Syroths, die von den Bürgern "Schleicher" genannt werden. Dieser wurde am Tor postiert, um die Helden zu erwarten. Er wird sie verfolgen, um ihr Ziel zu erfahren und dann verschwinden, um Verstärkung zu holen. Währenddessen ist die junge Elfin fast ständig von schweren Krämpfen geschüttelt. Schweiß steht ihr auf der blei-



Die kleine Elfe

chen Stirn und ununterbrochen wimmert ein Tränling neben ihrem Gesicht herzerweichend.

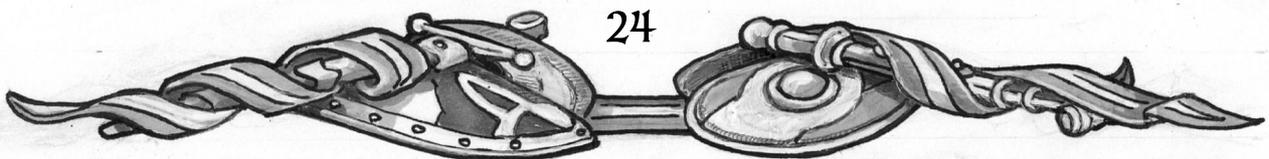
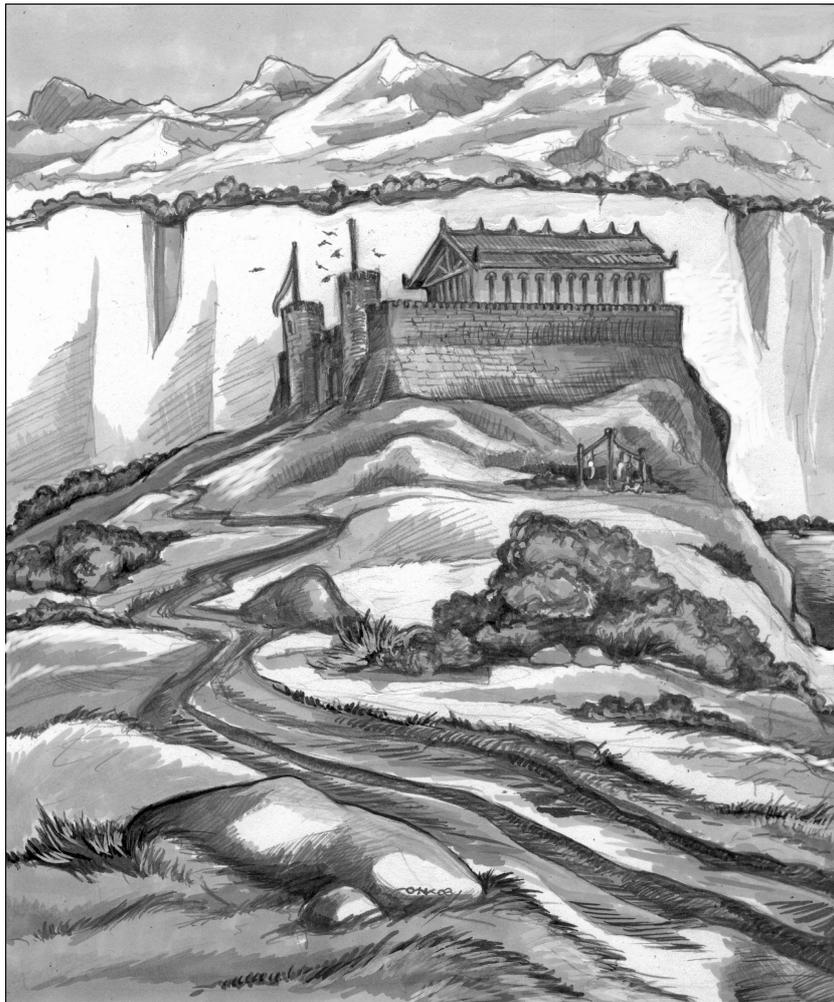
Sobald sich eine einigermaßen unauffällige Gelegenheit ergibt, werden die Schlangenkrieger Szysman und Skraszach ihre Söldner die Helden angreifen. Ziel der Attacke ist es, der Elfin habhaft zu werden. Al Syroth fürchtet, das Mädchen könnte durch seinen Ziehvater über seine Jagd nach Magischen Bescheid wissen. Zum anderen benötigt der Magus dringend neue AE-Quellen, da er mehrere große Beschwörungen plant. Für die Helden interessieren sich die Krieger nicht. Haben sie sich die Bewusstlose gegriffen, machen sie sich davon. Die Helden stehen dann vor dem Dilemma, entweder zu versuchen, ihren Auftrag auszuführen, also die Medizin, die sie bei sich tragen ans Ziel zu bringen oder die Elfin zu retten. Brechen die Helden in das Haus des Medicus ein, erfolgt der Angriff dort. Versuchen sie die Witwe Asmagunde Raudorn ausfindig zu machen, attackieren die Vermummten in einer unbeleuchteten Gasse.

(Die Werte von Schlangenkriegern und Söldnern finden sich im Anhang.)

Begeben sich die Helden auf die Suche nach der Witwe, werden sie in der bereits schlafenden Stadt eine Weile brauchen, um die Witwe in einem kleinen Häuschen am Seeufer ausfindig zu machen. Die kleine, alte Frau mit einer großen Liebe für rohe Knoblauchzehen („Hält gesund!“) und Pflaumenschnaps („Macht die Zähne sauber!“) reagiert verwundert auf die eintreffenden Helden, da es ihrer Tochter Rottraut bestens gehe, obwohl sie vor einer Woche ihr drittes Kind bekommen habe. Asmagunde hat seit Tagen von Merachin nichts mehr gehört:

- Er sei verschwunden. Mehr wisse sie auch nicht. Ihn habe sicher sein großes Mundwerk und die Herumfragerei in Schwierigkeiten gebracht.
- Man wisse doch das die Schleicher des Landvogtes Unglück brächten und die hätten sich schon eine Weile um sein Haus herumgedrückt. Noch niemand in der Stadt habe ihr Gesicht gesehen habe. Aber richtige sprechen könnten die nicht. Nur zischen!

- Das arme Mädchen, die Eleonor sei auch verschwunden. Hoffentlich sei der nicht auch noch was zugestoßen.





Ins Herz der Wachenburg

Es dürfte den Helden inzwischen klar geworden sein, dass die Lösung um das vergiftete Mädchen und das Verwirrspiel des Medicus nur auf der Wachenburg zu finden sein dürften. Es ist kein Kunststück zu erfahren, dass die Schleicher dort ein und aus gehen, auch wenn niemand gern darüber spricht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie ein steifes, altes Raubtier beherrscht die Wachenburg die kahle Klippe über dem Örtchen. Ihre dunklen Mauern scheinen aus dem Fels des Seeufers gewachsen zu sein. Krähen umflattern die hohe Halle und ein Hauch von Verfall liegt über den schweren Bruchsteinmauern. Unbewohnt erscheint das stolze Herz Alfendals nun, da die Ritter, die sie erbauten, vertrieben sind. Allein zwei übellaunige Soldknechte stehen zur Wacht am Großen Tor und wärmen ihre Hände an einem Feuer, das auf dem Torboden brennt. ...

Die Gelegenheit in die Wachenburg einzudringen ist günstig. Ein Großteil der Leute des Roten Egel sind mit diesem auf der Jagd nach den Schattenrittern. Die verbliebene Besatzung nutzt die Gelegenheit für ein ausführliches Trinkgelage.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten in das Gebäude einzudringen.

- Geschickte Kletterer mit der entsprechenden Ausrüstung können versuchen über die Außenmauern in den Innenhof zu gelangen und die Wache abzulenken
- Haben sich die Helden mit den Goblins verständigt, können diese eine Ladung Feuerholz auf die Burg bringen und die Helden verkleidet mit einschmuggeln
- Die Helden versuchen es mit brutaler Gewalt und überwältigen die Wachen am Tor direkt.

Sollten die Helden Zweifel haben, ob ihre elfische Begleitung tatsächlich auf die Burg gebracht wurde, kann ein klagender Tränling, der gerade am Wegesrand versickert, ein Hinweis sein, welchen Weg die Entführer genommen haben.

Zum See hin ist zwischen Stadt und Burg der Richtplatz Feynhaags zu sehen. Deutlich erkennbar ist der Richtblock, auf dem durch die Ritter selbst Todesurteile vollstreckt wurden. Inzwischen zieren mehrere Galgen mit verfaulenden Leichen das Areal. Aber immer noch werden die Überreste der Toten in den Sternsee geworfen.

(Die Lage der Räume in der Burg ist durch E: Erdgeschoss, 1S: erster Stock, 2S: zweiter Stock und K: Keller sowie durch Nummern gekennzeichnet)

(E) Erdgeschoss

Hof und Tortürme

Im Hof befinden sich zwei Wirtschaftsgebäude und ein Stall. In der Küche sitzen zwei weitere Wachleute und spielen Karten. Über ein schweres Eichentor kann man den große Lagerkeller betreten. Vom Hof aus ist über ein Treppe der erste Stock mit den Wohnzellen und den Lagerräumen zu erreichen. Ein Söldner patrouilliert unmotiviert auf den Wehrgängen mit einer Armbrust.

Der große Lagerkeller

Das von vielen Säulen getragene, gewaltige Kreuzrippenwölbe (20x30 Schritt) diente als Vorratslager der Burg, ist aber inzwischen mit Gerümpel, zerbrochenen Möbeln und Müll angefüllt und von Ratten bewohnt. Im Müll finden sich auch die Teile der Chronik des Alvinus Alaecorvus, die der al Syroth nicht interessant fand.

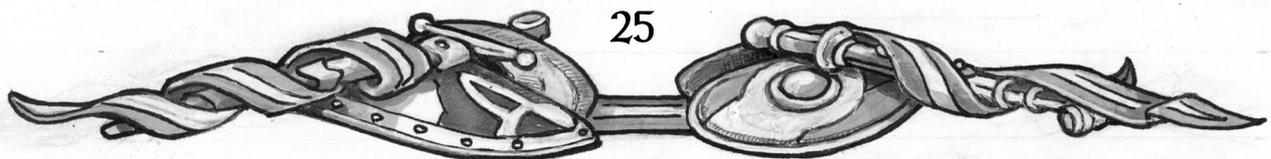
Der erste Stock

(1S1) Die Wohnzellen

In den Flügeln des Hofes finden sich jeweils sieben Wohnzellen (2x2 Schritt) in den früher die Ritter und die Akoluthen lebten. Inzwischen werden sie von Söldnern bewohnt, oder stehen einfach leer. Sie sind über einen offenen Umgang an der Innenseite der Mauer zu erreichen.

(1S2-4) Die Lagerräume

Von der Treppe aus erreicht man direkt einen Gang ins Innere der Burg. Von diesem aus sind drei Räume (2: 8x15; 1: 20x15 Schritt) zugänglich, die früher als Übungsräume und Rüstkammer der Ritter genutzt wurden. Die Hallen sind inzwischen zur Unterkunft für die Söldner umfunktioniert worden. In ihnen finden sich Strohsäcke für 30 Mann sowie einige Reisekisten und Rucksäcke. Um ein Fässchen billigen Wein und zwei Kohlebecken versammelt sitzen acht Söldner, grölen schmierige Lieder und würfeln. Vom hinteren Raum aus führt eine Wendeltreppe nach unten, über die man den Keller des Magus erreicht. Der Weg nach oben ist von einer geschickt eingebauten Geheimtür verborgen.





Die kleine Elfe

Der zweite Stock

Im Zweiten Stock findet sich der Wehrgang auf den Mauerzinnen und die Hohe Halle, das Herz der Wachenburg.

(S2) Die große Halle

Der großen Halle (20x30) ist noch anzusehen, dass sie einst von elfischen Baumeistern angelegt wurde. Der früher fast leere Raum wurde durch den Roten Egel mit einem gewaltigen roten Samtvorhang in einen Audienzsaal und Privatgemächer unterteilt. Diese werden dominiert durch protzige Möbel und ein gewaltiges Himmelbett. Am ehemaligen Kopfende der Halle befindet sich auf einem erhöhten Absatz noch der alte Amtssessel des Ordensmeisters aus grauem Granit. Untersuchen die Helden diesen genauer, können sie feststellen, dass der Steinblock verschiebbar ist und einen Zugang zur Treppe freigibt, die direkt zum Keller des Magus führt. Seine Schätze bewahrt Egel in zwei eisernen Truhen auf, die mit schweren Schlössern und Gifffallen (Schlafgift) gesichert sind.

Die Keller

Eine zwei Schritt breite Wendeltreppe führt aus dem Lagerraum 1S3 in den Berg hinab. Das weiße Gestein der Wände zeigt keinerlei Bearbeitungsspuren und ist glatt wie ein Spiegel. Am Fuße der Treppe ändert sich das Mauerwerk. Mauern sind grob eingezogen worden, um neue Räume zu schaffen.

K1 Wachraum

Am Zugang zur Treppe findet sich ein kleiner Wachraum, in welchem ein Ork und eine Söldnerin beim Kartenspiel beisammen sitzen. Der Raum hat eine Größe von 3x3 Schritt und besitzt zwei Zugänge. Außer ein paar Lebensmitteln, dem Tisch und zwei Schemeln ist der Raum leer. Der Raum ist so klein, das Waffen in der Distanzklasse N einen Malus AT/PA -3 erleiden. Waffen der Distanzklasse S sind nicht verwendbar. Vor dem Wachraum verläuft ein Gang, der aber linkerhand durch ein Gitter aus schweren Eisenstäben versperrt ist, das kein Schloss zu haben scheint und arretiert ist.

K2 Der Folterraum

Der Raum, den die Helden betreten, ist eine kleine Kammer von 4 x 4 Schritt. In die Wänden eingelassene Ringe, die Werkzeuge, die an den Wänden hängen, die Streckbank und der Übelkeit erregende Geruch von Blut lassen keinen Zweifel daran, zu welchem Zweck sie genutzt wird. Das Glimmen eines Kohlebeckens erhellt den Raum nur minimal.

Auf die Streckbank gefesselt und grässlich zugerichtet entdeckt ihr einen weißhaarigen, alten Mann mit einem ehemals imposanten Bart. Die Arme sind ausgekugelt, die Augen geblendet. Der Alte atmet nur noch schwach (LE 7). Gelingt es, ihn zu versorgen oder mit einem BALSAM zu heilen, dankt er mit schwacher Stimme. Die Helden haben hier Medicus Merachin gefunden, der allerdings auch nicht weiß, wo seine Ziehtochter nun ist. Er kann berichten, dass er von einem Mann mit südländischem Akzent gefoltert wurde, um heraus zu finden, was er über das Verschwinden der Bürger aus dem Tal wisse. Taumelnd kann der Medicus die Helden begleiten, wenn er gestützt wird. Im Boden des Raumes findet sich eine Falltür zu einem mit Wasser gefüllten Schacht, in den wohl Leichen entsorgt werden.

Vom Folterraum führt ein langer Gang an einer großen doppelflügligen Tür vorbei. Diese Wand scheint wieder aus dem unbehauenen weißen Gestein zu bestehen. Die Tür wurde mit einem Schloss verriegelt. Auf ihre Flügel wurde mit Kreide ein komplexes Muster magischer Zeichen gezeichnet, das nichts gutes verheißt. Eine Probe auf Magiekunde +8 kann folgende Informationen bringen:

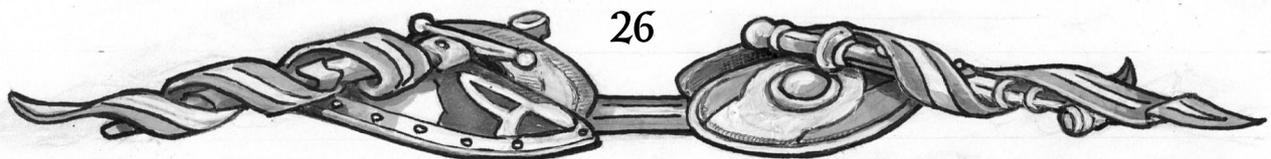
ZfP* 1-3: Die Kreidezeichnung ist ein komplexes antimagisches Konstrukt. Es enthält eine Geisterbannkomponente.

ZfP* 4-7: Der Geistebann hat eine beträchtliche Stärke. Hierauf deutet das siebenfach erscheinende Zeichen des Madamals in der Pforte Uthars hin. Das Siegel wurde durch einen Spezialisten mit beachtlichen antimagischen Fähigkeiten angelegt.

ZfP* 8-12: Die Schrifttype des Magus deutet auf die fasarer Schule hin. Der Bannkreis ist mit einem Zug Genialismus auf eine Geisterklasse hin modifiziert. Immer wieder erscheint eine Namenskartusche, die vermutlich elfische Zeichen enthält. Es handelt sich um den Namen Gilyadil Herz-voll-Sturm. Die ganze Zeichnung schient primär darauf gerichtet etwas mächtiges in dem Raum dahinter davon abzuhalten, die Tür zu passieren.

K3 Der Schatzraum

Bisher haben die Helden in diesen Katakomben keinen weiteren Wächter angetroffen. Die Gänge werden durch Öllampen erleuchtet. Die Tür, vor der der Gang endet, ist mit Eisenplatten beschlagen und verschlossen. Eine Schlosser-knacken-Probe+3 öffnet sie aber problemlos. Hinter dieser Tür findet sich scheinbar das Traumland eines jeden Abenteurers. In einem gewölbten Raum von 8x5 Schritt Größe stapeln sich Schmuckstücke, Ballen teuren Stoffes, Kisten voller Goldstücke und ganze Haufen von Kristallen, Diamanten und Perlen. Alle Helden müs-





Die kleine Elfe

sen eine Selbstbeherrschungsprobe +4 zusätzlich erschwert um ihre Goldgier ablegen, um sich nicht auf die Schätze zu stürzen.

Meisterinformation: Der Raum ist der Übungsraum des Kartum Ibn Safarain al Syroth. Hier erprobt er mit seinem Lehrling, einem von einem dem Quitslinga besessenen Jungen, seine neuesten Illusionstheorien. Scheitern die Proben, bleiben die Helden in diesem Raum sitzen und füllen sich ihre Taschen mit nicht existierendem Gold, bis sie verdurstet sind. Der Quitslinga beobachtet sie dabei interessiert.

Lassen Sie die Helden ab und zu Selbstbeherrschungsproben ablegen, die erleichtert durch ihre Magiekunde, aber erschwert um ihre Goldgier sind. Können einige Helden die Illusion durchschauen, ist es ihnen möglich, ihre Freunde aus dem Raum in

den Gang zu zerren, wo die Wirkung der Illusion nachlässt. Die Ernüchterung sollte spätestens dann eintreten, wenn sich keine Goldstücke in den Taschen der Helden finden. Die so vom Objekt ihrer Gier weg getrennten Helden sollten sich aber handgreiflich wehren können. Haben alle Helden den Raum verlassen erlischt die Illusion und es zeigt sich ein leerer Raum mit einem in der Mitte auf dem Boden eingelassenen Heptagramm aus Kupfer. Am anderen Ende des Raumes ist nun eine kleine, unauffällige Holztür zu sehen.

K4 Die Zimmer des Magus

Durch diesen Durchgang erreicht man den opulent eingerichteten privaten Wohn- und Studierraum eines Magus (5x5). Derselbe sitzt an einem zierlichen, penibel aufgeräumten Schreibtisch. Der glatzköpfige Alte schaut süffisant grinsend zu den Helden auf.



Zitate: „Ach welche eine Freude, auch an einem so abgelegenen Ort endlich Gesellschaft von Format zu begegnen.“
 „Sagt, ihr habt wahrlich brillant all diese Tumbköpfe da draus genarrt. Ich könnte euch einiges bieten. Sucht ihr nicht einen angenehmen und freigiebigen Dienstherrn?“
 „Jeder Mensch muss einmal seine Freunde verraten!“
 „Nun denn,“ (seufzt) „dann muss ich leider unser unterhaltsames Beisammensein blutig beenden.“

Kartum Ibn Safarain al Syroth

Magus aus Fasar

MU: 14	KL: 17	LE: 38	RS: 3	MR: 9
CH: 15	IN: 13	AU: 44	GS: 6	ASP: 77

AT: 11 PA: 14 INI: 1W6+12 TP: 1W6+2 Stab (SN)

Manöver: Ausweichen I; Meisterparade

Besonderheiten: Amazerothpaktierer im 2. Kreis der Verdammnis: Gabe Verborgenes Wissen erspüren & Trugwellen erschaffen

Zauberfertigkeiten: Invokatia Maior und Minor 18; Magischer Raub 15; Seelenwanderung 16; diverse Sprüche magischer Analyse 19; Illusionssprüche nach Wahl 18; Horriphobus 14; Magischer Raub 14, Große Gier 12; Transversalis 10

Erscheinung: Immer außerordentlich wohlwollend, wortgewandt und mit feinem Zynismus brillierend ist Syroth der Inbegriff eines kultivierten Gelehrten.

Hintergrund & Charakter: Der Magister ist die Inkarnation eines Verführers. Seit mehr als 150 Jahren wandelt Syroth durch die aventurische Geschichte. Immer wieder verlängert er sein Leben mit blutigen Ritualen, die ihm Amazeroth einflüstert und die Syroth mit der Kälte eines Wissenschaftlers durchführt. Syroth hält sich selbst für einen Gelehrten, der die Möglichkeiten der arkanen Künste wirklich nutzt und alle anderen Zunftmagiere für Feiglinge, die vor Geweihten kuscheln. Menschen betrachtet er als haltlose Wesen, die es zu benutzen gilt. Sein aktueller Forschungsschwerpunkt ist Inkorporation tasfareleischer Gierkomponenten in komplexe Illusionen.

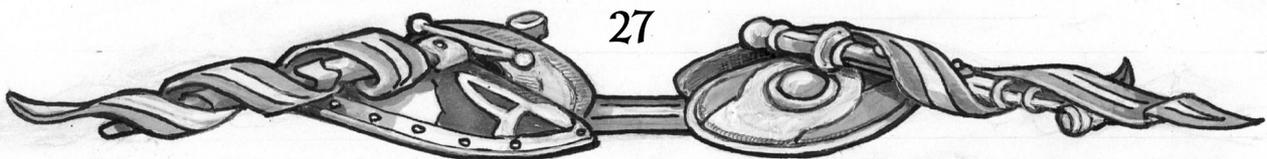
Nachteile: Neugier 15; Größenwahn; Geschwätzigkeit 7;

Geb.: 866 nBF

Größe: 1,64 (gebeugt)

Haarfarbe: Glatze

Augenfarbe: schwarz





Die kleine Elfe

Meisterinformation:

Syroth ist der eigentliche Drahtzieher hinter dem Umsturz des Rote Egels. Auf der Suche nach Orten, welche seine Beschwörung erleichtern würden entdeckte er Hinweise auf die lang vergessenen Tore der Karfunkelelfen. Seine Nachforschungen zu Artefakten führten ihn vor fast einem Jahrzehnt ins Tal der Schattenritter, wo es ihm gelang den Stadtvogt der Ritter, Egel, mit List und Magie gegen diese aufzubringen. Seit der Machtübernahme Egels hält sich Syroth sehr im Hintergrund und widmet sich seinen Forschungen. Um genügend magische Energie zur Verfügung zu haben, schickt er seine Diener aus und lässt magisch Begabte entführen. Diese hält er in den Katakomben gefangen und raubt ihnen dort mittels Magischem Raub regelmäßig die AE, bis sie daran zugrunde gehen. Dies steht hinter den Gerüchten von der Hexenjagd des Landvogtes. Syroth ist hervorragend informiert. Er hat die Helden bereits seit einer Weile mit seinen Gotongis beobachtet. Sein persönlicher Diener ist der Quitslinga Haschavintsafarelel, den er in den Körper seinen letzten Schülers fahren ließ.

Der Mantel des Gotongi:

Syroth trägt einen rotseidenen Mantel, der mit Augensymbolen und magischen Zeichen bestickt ist, die sich ununterbrochen zu bewegen scheinen, so dass eine längere Betrachtung schwindelerregend ist. Das Artefakt ist eine Gabe des Erzdämons an seinen Diener. Es erleichtert die Beschwörung von Dämonen aus der Domäne Amazeroths um -6 Punkte. Weiterhin ermöglicht sie es dem Träger mit eine CH-Probe -4 ein Gegenüber davon zu überzeugen, dass der Träger der Robe etwas für den Charakter unglaublich Erstrebenswertes weiß. Zuletzt enthalten die unzähligen Taschen des Mantels in unregelmäßigen Abständen kleine Pergamente mit verschlüsselten Hinweisen auf verborgene Geheimnisse. Die Robe verursacht damit eine krankhaft gesteigerte Neugier (+6). Auch wenn Syroth das nicht zugeben würde, verbringt er daher Tage um Tage damit, seine Gotongis auszusenden, um Menschen an den entferntesten Orten zu belauschen und ihre letzten, noch so nebensächlichen Geheimnisse zu erfahren.

Syroth begrüßt die Helden überaus freundlich. In gewisser Weise ist der Alte tatsächlich amüsiert, dass die Helden es bis in seine Stube geschafft haben. Er weiß, dass die Söldner des Landvogtes nicht lange auf sich warten lassen werden. Jedoch will er versu-

chen die Helden oder wenigsten einige von ihnen für seine Dienste zu gewinnen, denn er hält sie für fähiges Menschenmaterial. Zudem sät er gern Zwiebracht unter Mensch, um sich selbst in seinem böartigen Menschenbild zu bestätigen.

Sollten sich Helden Syroth anschließen, ist sein erster Befehl an sie, ihre Begleiter niederzustecken (und dabei nicht seine teuren Teppiche zu beschmutzen). Sollten die Helden sich weigern, hat Syroth beschlossen, sie zu töten. Hierfür verlässt er sich auf einen vorbeschworenen Zant, den er lässig herbei ruft. Dieser sollte die Helden in den langen Gang an der Krypta zurückdrängen.

Zant - ein nieder Diener Belhalhars

	MR 7	GE 13	GS 8
INI 1W6+16	PA 8	LeP 30	RS 3
Prankenhieb	AT 15	TP 1W6+4	N
Biss	AT 12	TP 2W6+2	HN
Schwanz	AT 12	TP 1W6+2	N

Besonderheiten: Zant erscheint als aufrecht gehender, drei Schritt hoher Säbelzahniger. Sein Fell ist von Säure überzogen und sein Schwanz endet in einem scharfen Dorn. Wie alle Dämonen erleidet Zant nur $\frac{1}{2}$ der TP von profanen Waffen. Gegen Schadenszauber gilt seine MR als RS. Alle Dämonen ignorieren Illusionen. Zauber mit den Komponenten Einfluss, Hellsicht, Herrschaft & Verständigung arbeiten gegen die MR*3. Zant verfügt über 3 Aktionen pro KR, davon 2 AT mit je unterschiedlichen Angriffsarten und folgende Eigenschaften:

Schreckgestalt I: Eine Begegnung mit Zant erfordert eine MU-Probe+3. Scheitert diese sinken MU, KL, IN und FF um die fehlenden Punkte. In Abwesenheit des Dämons steigen die Werte wieder um 1 pro halbe Stunde.

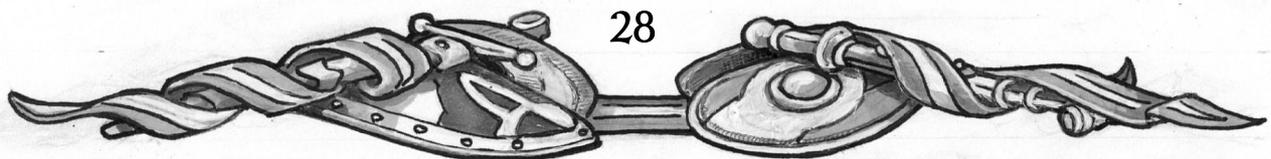
Regenartion I: Zant regeneriert pro KR 1W6 LE

Raserei: Fällt Zant in Raserei, werden für den Kampf GS und INI verdreifacht (einmal pro Tag)

Manöver : Niederrennen: AT die nur mit Gegenhalten oder Ausweichen aufgehalten werden kann. Gleichzeitig gilt Niederrennen aus AT Niederwerfen (Siehe unten).

Sprung/Niederwerfen: PA+4 aus DK HG / +2 aus DK N die weiter erschwert werden kann, um einen folgenden Schwanzschlag zu erleichtern. Daran kann ein **Niederwerfen** ausgeführt werden. Hierzu ist eine AT+4 nötig. Die AT kann nur durch Ausweichen pariert werden. Erleidet der Angegriffene mehr TP als KK, stürzt er zu Boden.

Es sollte den Helden schnell klar werden, dass ihnen mit Syroth ein mit allen Wasser gewaschener, übermächtiger Feind gegenübersteht, der sich auch noch auf seinem Heimatteritorium befindet und damit alle Vorteile auf seiner Seite hat. Flucht aber bedeutet, die Elfin und ihren Ziehvater einem grausigen Schicksal und qualvollen Tod zu überlassen.





Weitere Räume

Vom Arbeitszimmer des Magus aus sind noch zwei weitere Räume zu erreichen:

Zum einen findet sich hier al Syroths Bibliothek (5x3 Schritt). Hier sind in einem Regal an die 20 Folianten mehr oder minder stark unheiliger Beschwörungsliteratur versammelt. Dazu lagern dort diverse Papyrusrollen hohen Alters zum Thema Aretfaktanalyse und Austreibung bei Beseelungen, sowie 20 Notizbücher Syroths über seine magischen Forschungen. Die meisten Texte sind in Urtulamidya, Tulamidya und diversen Magiergeheimschriften verfasst.

In einem weiteren kleinen weiteren Raum (3x3 Schritt) befindet sich Syroths Sammlung misslungener Artefakte. Der alte Mann hat mit der Zeit die Marotte entwickelt, die Fehlritte seiner Kollegen zu dokumentieren. Abgesehen davon interessieren ihn die chaotischen magischen Effekte dieser Gegenstände. Der Raum enthält ca. 3W6 Artefakte von der mit 2W6 zubeißenden Spieluhr, über den Ring, der seinen Träger drei Mal, je nach einer absonderlichen Sternkonstellation in einen Wüstenfuchs verwandelt bis hin zum wehmütigen Assasinendolch. Soll-

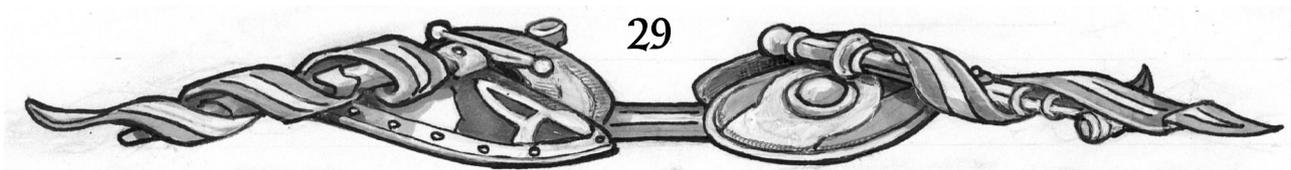
ten die Helden sich auf das Plündern verlegen, können sie hier einige Dinge rauben, deren kleine Nebeneffekte ihnen erst später, zu einem möglichst unpassenden Zeitpunkt, bewusst werden dürften. (Es empfiehlt sich dann, den Helden einen zugetackerten Zettel mit exakter Beschreibung für den nächsten Spielleiter mitzugeben.)

K5 Die Zellen

Hinter der Kammer des Magiers führt ein Gang an fünf kleinen Zellen vorbei in denen dieser die Opfer für seine infamen Experimente einkerkerter. Mit einem Hebel kann das Fallgitter neben dem Wachraum geöffnet werden, um Gefangene herein oder heraus zu bringen. Falls die Helden hierher gelangen, finden sie hier auch die Elfin Eleonor, die im Sterben liegt.

K6 Die Höhle des Tores

Vom Gang hinter der Kammer des Magus führt eine Treppe hinab in eine gewaltige Tropfsteinhöhle. In diesem Gewölbe findet sich aus zwei natürlichen Felsvorsprüngen gebildet das Dämonentor der Karfunkelelfen. Jedoch werden die Helden wahrscheinlich nicht bis hierher vordringen.





Die kleine Elfe

Das große Finale

Das Abenteuer ist darauf ausgelegt, dass die Helden Magus al Syroth nicht in einer endgültigen Konfrontation besiegen können. Da dieser die Helden bereits seit ihrer Ankunft im Tal beobachtet, kann er genau einschätzen, was den Helden an Mitteln zur Verfügung steht.

Sind die Helden, wenn sie den Keller erreichen, noch sehr kampfstark, projiziert Syroth sich lediglich für das Gespräch mit einer Illusion aus seiner Bibliothek in das Studierzimmer und verschwindet im Zweifelsfall mittels TRANSVERSALIS, um mit Söldnern zurück zu kehren. Sind die Helden angeschlagen, hat der Magus den vorher beschworenen Zant zur Verfügung und vielleicht einen FORTIFEX gewirkt, um Fernkampfangriffe zu blockieren. Auf die eine oder andere Weise wird die Situation darauf hinaus laufen, dass sich die Helden einer Übermacht an Söldnern und beschworenen Wesenheiten gegenüber sehen. Die Option ein kampffreies Finale herbeizuführen dürfte den meisten Gruppen nicht gegeben sein. Zweifellos mag es Heldengruppen geben, welche es gern sehen, wenn ein Charakter, den Magus in einem grandiosen Rededuell endgültig in die Verdammnis treibt, so dass Amazeroth seine Seele holt. Es mag auch die Option geben, dass die Helden in des Magus' Dienste treten, um später die Rechnung zu begleichen. Auch ein gewaltiges Mirakel kann die Entscheidung bringen. Es sprengt aber den Rahmen des Abenteuers für derartig Lösungen Vorschläge zu machen. Der Fantasie von Spielleiter und Gruppe seien hier keine Grenzen gesetzt.

Mit dem Rücken zur Wand

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Lage ist aussichtslos. Einen Augenblick Ruhe habt ihr euch erkämpft, aber wie lange wird dieser Moment andauern? Erschöpft, ausgelaugt und verletzt lehnt ihr an den Wänden des Ganges. Auf Treppe hört ihr Befehle und das Poltern der schweren Stiefel. Gleich werden die Söldner da sein. Die Zeit verrinnt und dann?

Gönnen sie den Helden einen Augenblick der Ruhe vor dem Sturm und das Gefühl zum Herzen des Bösen vorgedrungen zu sein. Eine taktische Erwägung dürfte den Helden klar machen, dass sie nichts mehr zu verlieren haben. Hinter sich haben sie die Kammer des Magus, deren Tür nun verschlossen ist. Der Weg nach Oben ist durch die vorrückenden Söldner blockiert. Nur ein Weg ist noch offen und dieser ist

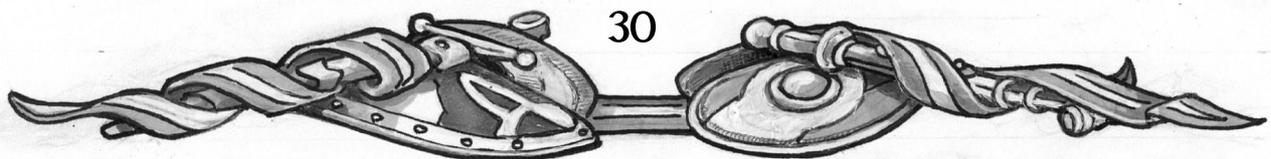
das versiegelte Tor. Dramatischer kann die Situation ausgebaut werden, wenn die Helden vor dem Dämon fliehen. Sollten die Helden hier ein "Herrin Gilyadil hilf!" ausrufen können Fingerzeige, wie ein Windhauch, der zur Tür weht oder winzige Risse, die sich knirschend im Boden des Ganges zur versiegelten Tür hin bilden, die Helden leiten.

K7 Die Krypta

Das Schloss vor der Tür ist problemlos zu öffnen, ob die Helden es mit roher Gewalt aufbrechen (KK+2) oder ob sie es mit einem mit einer Probe auf Schlösser knacken+4 versuchen. Nun lässt sich der schwere Riegel anheben und das Tor schwingt nach innen auf. Ein dunkler Saal von beachtlichen Ausmaßen (ca. 10x20 Schritt) liegt vor den Helden. Die Decke ist getragen durch eine Tonnengewölbe. Eine kleine Treppe führt ein mehrere Stufen in die Tiefe. Im Licht der Fackeln stehen die Helden vor sieben Sarkophage. Diese sind aus weißem Gestein gehauen und reich verziert. Auf jedem Sargdeckel ist die Skulptur eines liegenden Ritters in der Rüstung nachgebildet. An den Wänden auf steinernen Bänken sitzen aufrecht tote Ritter in Wehr und Waffen. Die Helden stehen in der Krypta der Schattenritter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr stolpert die Treppe hinunter. Kein Dämon fährt euch entgegen, aber auch kein Ausweg ist zu sehen. Verzweiflung überfällt euch, als ihr auf dem Gang die herrische Stimme des Magus hört. Doch plötzlich glimmt ein fahler Schimmer über dem Sarkophag in der Mitte des Raumes auf. Knochnige Finger strecken sich und mit einem kaum hörbaren Seufzen erhebt sich eine Tote von ihrem Lager. Ihr Schädel wendet sich euch langsam zu. Angstvoll umklammern eure Hände die Waffen. Noch im Tod ist dieser Elfin anzusehen, welche prächtige Kriegerin sie einst war. Aber neben ihr erheben sich auch Menschenkrieger. Toten Augen bannen euch mit seelenleerem Blick und stimmenlose Münder scheinen von Euch Antwort zu fordern. Doch nur das Geschrei der Söldner aus dem Gang dringt an euer Ohr und das niederhöllische Gebrüll eines Dämons. Wie ein eisiges Feuer glüht Zorn in den Augen der Geistin auf, der über euch hinweg fegt wie ein Firunsturm und euch den Atem nimmt. Silberne Geisterklingen werden gezückt und das Brüllen des Dämons verändert sich, fast als könne ein solches Wesen Furcht empfinden ...





Die kleine Elfe

Die in ihrer Totenruhe gestörte Hochelfin erscheint wie ein Gestalt gewordener Racheengel über den Helden. Ihre Macht lähmt die Helden. Charaktere mit einer MR unter 6 spüren wie der alte Geist ihre Erinnerungen in Augenblicken durchforstet und jeden schändlichen Gedanken und niederträchtige Tat, die sie noch so gern vergessen hätten, unbarmherzig und voll Abscheu hervor zerrt. **Es empfiehlt sich zu Beginn des Abenteuers die Helden einige Notizen hierzu für den Meister machen zu lassen.** Charaktere mit einer MR 6+ oder den Sonderfertigkeiten Eiserner Wille I/II und Gedankenschutz dürfen eine vergleichende Probe gegen die Macht 12 des Geistes werfen, um sich gegen seinen Zugriff abzuschotten.

Es bedarf keiner Intuitionsprobe, um zu erkennen dass die Geistin keine Menschenfreundin ist. Sie ist auch nicht gewillt, derartig fehlerhafte Wesen so nahe an der Quelle des Bösen am Leben zu lassen, nun da sie ihre Aufgabe erfüllt und den Bann des Magus gebrochen haben. In kaltem Licht erglüht die schlanke Gestalt, als sie nach den den Seelen der Helden greift.

Spätestens an dieser Stelle sollte einem Helden einfallen, dass der Hinweis der Ritter auf das tödliche Licht vielleicht nicht grundlos war. Gelingt es dem Helden an Alvinus Rabenschwinge (Alaecorvus) zu denken oder nach ihm zu rufen, nimmt der Geist eines Menschen, der eine weite Robe über seinem Panzer trägt, neben der Hochelfin Gestalt an und berührt sanft deren Schulter. Der kalte Schein der Elfin färbt sich wärmer. Die heiße Verachtung, die die Hirne der Helden martert, klingt ab und wird nachsichtiger. Dann verschwindet die Elfin und mit ihr alle Geister bis auf Magus Alvinus Alaecorvus. Bestialische Schreie aus den übrigen Räumen lassen ahnen, dass die übrigen Bewohner der Burg wohl nicht so viel Glück hatten.

Regeltechnisch sind Werte für die Geister unerheblich. Gilyadil Herz-voll-Sturm und Alvinus Alaecorvus stehen beträchtlichen Mengen astraler Energie und die Kenntnis diverser lang vergessener Spruchformeln zur Verfügung. Sie spielen etwa in der Liga eines gehörnten Dämonen oder mächtigen Dschinns. Die übrigen Geister sind weniger stark, aber ernst zu nehmende Manifestationen.

Meisterinformation: An dieser Stelle ist eine Entscheidung über den Fortgang des Abenteuers nötig. Falls die Gruppe sehr angeschlagen ist, reicht es aus, dass die Geister die Burg säubern. Die Helden werden in einen tiefen Schlaf versetzt und erwachen erst, wenn die Goblins zur Burg kommen.

Falls die Helden einen solchen erzählten Ausgang nicht akzeptieren würden besteht die Möglichkeit, einen aktiveren Abenteuerausgang zu gestalten: ein finaler Kampf gegen den Roten Egel am *awa'iamanda*.

Die Schlacht im Sumpf

Die Reise durch die Nebelwelt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

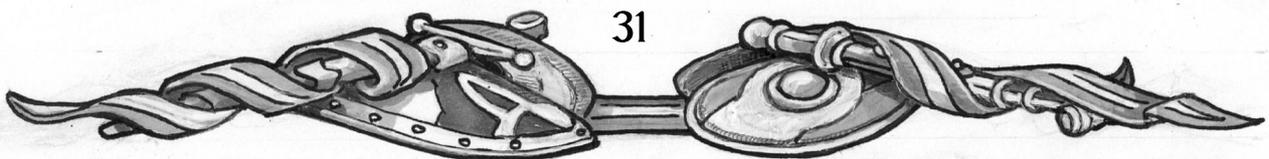
Einladend winkt der Geist des Mannes euch zu. Und irgendwie bringt es der Skelettschädel mit den schütterten Bartresten sogar fertig, dabei freundlich zu wirken. Ihr spürt, wie ihr wieder die Kontrolle über eure Glieder erringt. Doch als ihr eure Blicke umherschweifen lasst stellt ihr fest, dass die Welt sich verändert hat. Die meisten Farben sind einem schmutzigen Grau gewichen. Sarkophage, steinerne Wände und Waffen scheinen ihre Beständigkeit verloren zu haben und mühelos durchdringen eure Augen Fels und Holz. Über euch, dort wo der Gang des Kellers verlaufen muss, verlöschen die hellen, roten Auren von Menschen und Orks in Schmerzen und Angst. Unter euren Füßen, tief im Berg glüht ein Spalt, der ins Innere Deres zu führen scheint. Entsetzt versteht ihr, dass ihr mit den Augen eines Geistes auf die Welt seht.

Formal zieht der Geist des Magus Alvinus Alaecorvus die Helden in ein geisterhaftes Nebelreich um sie den Schattenrittern zu Hilfe zukommen zu lassen, die sich am *awa'iamanda* in einer verzweifelten Lage befinden. Es sollte den Helden eine Weile unklar sein, ob sie nun tot sind oder nicht.

Spieltechnisch handelt es sich beim Weg durch die Nebelwelt um eine Limbusreise, welche die Helden aus der Perspektive des Geistes als Weg durch eine Traumwelt mit einer Realitätsdichte 35 erleben. Zu Traumwelten und Traumreisen vgl. MWW 173-177.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Doch bevor ihr euch der Verzweiflung über euren Tod hingeben könnt schwebt der Geist des Magus nach oben und winkt euch, ihm zu folgen. Mühelos folgt ihr ihm. Doch statt der Wachenburg erhebt sich auf der Klippe ein Hain wunderbar gewachsener Eschen. Dichter Nebel liegt über dem Tal und im Firun erhebt sich der Stamm eines gewaltigen, gewiss über einhundert Schritt hohen Baumes. Freundlich grüßen euch die Eschen





Die kleine Elfe

doch ehe ihr Antworten könnt geht eure Reise weiter. Mit der Geschwindigkeit eines Dschinns eilt euer Führer durch die Nebel, die wie lebende Wesen vor ihm fliehen, auf den Riesenbaum zu.

Die Traumwelt sollte fremdartig und tot wirken. Alle Gegenstände sind grau oder farblos. Lebewesen, die in die Traumwelt hineinragen sind die einzigen farbigen Objekte. Die Zeit springt und verschiebt sich ununterbrochen, da sie der Erinnerung und den Gedanken des Geistes entspringt. Geräusche sind nur gedämpft wie aus weiter Ferne wahrnehmbar.

Die Helden haben eine gewisse Bewegungsfreiheit und können sich mit Selbstbeherrschungsproben +5 der Leitung des Geistes widersetzen. Je weiter sie sich von diesem entfernen, desto unschärfer wird die Nebelwelt. Die allgegenwärtigen Nebelschwaden werden aggressiver und greifen nach den Helden. Ihre Farbe verschiebt sich zunehmend ins Purpurne und gewaltige Wesen scheinen sich in ihnen zu bewegen.

Meisterinformation: Je weiter sich die Helden von dem Geist entfernen, dessen Erinnerungen den Limbus gestalten, desto schwächer wird die Struktur der Traumwelt. Sollten diese Veränderungen die Helden nicht veranlassen, sich näher bei dem Geist zu halten, besteht die Gefahr, dass sie in den unstrukturierten, lebensfeindlichen Limbus hinaus gerissen werden. Weiterhin steigt die Wahrscheinlichkeit eine unangenehme Begegnung mit einem Dämon oder anderen Geist zu erleben. Für weitere Informationen zum Limbus und Limbusreisen vgl. MWW 92-95.

Je nachdem wie ausführlich man die Reise gestalten will können einige Ereignisse beschrieben oder ausgespielt werden:

- Während der Reise zum Waldturm läuft rasend schnell die Geschichte des Tales ab. Der mächtige Baum, in dessen Krone sich winzige, menschenähnliche Geschöpfe bewegen, verliert seine glänzende Aura und sein Blattwerk vertrocknet. Das Baumgerippe hält der Zeit einige Augenblicke stand, bevor die Äste brechen und splintern. Mahnend ragt der gigantische Stamm noch in die Höhe. Während sich die Reisenden nähern, zerbröckelt er immer weiter, bis er zur heute noch erhaltenen Ruine reduziert ist.
- Der Zant flieht vor den Geistern in den Limbus und manifestiert sich dort unvermittelt vor den Helden. Ein Kampf unter den besonderen Bedingungen des Limbus ist unvermeidlich.

- Eine wunderbare elfische Melodie erklingt in der sonst fast stummen Landschaft und für Augenblicke leuchten Pflanzen und Gegenstände lebendig und real auf.
- Ein Dorf wächst im Tal aus dem Boden und zerfällt in Sekunden wieder zu Staub, während neben den Ruinen ein Boronanger erblüht, um gleich wieder vom Forst überwuchert zu werden.
- Ein rundlicher, alter Herr in goldenmagischer Kleidung mit einer runden Glaslinse vor dem rechten Auge und einem mächtigen Folianten in den Händen erscheint, runzelt die Stirn, liest in seinem Buch nach, murmelt einige Sätze in Bosparano und schießt als glänzender Stern davon.

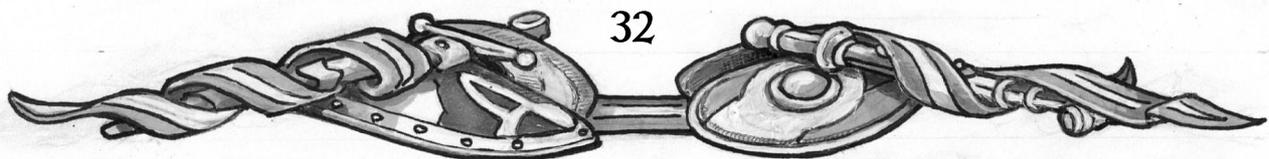
Am Fuße des Turms

Schließlich fliegen die Helden über das Moor und entdecken schon von Ferne nahe der Turmruine mehre Auren, die sich voll Hass zum Kampf bereit gegenüber stehen.

Meisterinformationen: Der Kampf im Sumpf enthüllt das brutale Gesicht eines Bürgerkriegs. Keiner der Beteiligten erwartet Gnade oder wird sie gewähren. Die Helden können durch ihr plötzliches Auftauchen dem Gefecht eine Wende zu Gunsten der Schattenritter und der mit ihnen verbündeten Bauern geben. Die besondere Situation des Kampfes auf unsicherem Grund, auf dem ein unkontrolliertes Ausweichen lebensgefährlich sein kann, sollten die letzten Ressourcen der Helden fordern.

Der *awa'amanda* hat am Boden einen Durchmesser von ca. 40 Schritt. Die gewaltigen Wurzeln des Baumes ziehen sich als fassdick, steinerne Arme weit in den Sumpf hinein. Das Moor um den Turm bildet einen Flickenteppich aus Moosinseln, trüben Wasserpflüzen, verkrüppelten, abgestorbenen Bäumen und Büschen von Schilf und Röhricht. Die dicken Wurzeln des *awa'amanda* sind zwar glitschig, sind aber der einzige sichere Grund auf dem man sich schnell bewegen kann.

Die Truppen des Roten Egels hatten tatsächlich einen Weg zum Turm gefunden. Die Bauern aus Lichtermoor wollten nicht zulassen, dass diese die Grabstädte ihrer Ahnen entweihen und schickten alle kampffähigen Männer zum Turm. Diese Truppe besteht lediglich aus sieben entschlossenen Männern unterschiedlichen Alters, die mit improvisierten Waffen wie Dreschflegeln und Äxten, einigen Dolchen, Jagdspeeren und Schleudern bewaffnet sind. Sie haben zwar die Ortskenntnis auf ihrer Seite,





Die kleine Elfe

aber gegen die Männer des Landvogtes keine Chance. Die drei Ritter, die die Helden bereits kennen gelernt haben, erhielten Nachricht von diesem Vorhaben und eilten ebenfalls zum Waldturm. Dort stellen sie sich mit ihren Akoluthen und den Bauern den Männern des Landvogtes entgegen.

Der Landvogt verfügt über 10 Söldner und vier Orks, sowie ein Hundeführer mit zehn Bluthunden.

Werte für Söldner und Orks finden sich im Anhang. Die Werte für den Roten Egel und die Bluthunde im Abschnitt „Der Rote Egel und seine Schar“ auf S. 22-23.

Dunst hängt über der Szenerie im Morgengrauen. Der Landvogt hat seine Geliebte, die Medica, die Musiker und die Reittiere ca. 100 Schritt vom Turm entfernt auf sicherem Grund zurück gelassen. Er selbst hat mit seinem Kammerdiener, dem Hundeführer und drei Söldnern an einer abgestorbenen Boronsweide ca. 30 Schritt vor dem Turm Position bezogen, von wo aus letztere das Schlachtfeld mit ihren Armbrüsten beherrschen. Die übrigen Landsknechte und Orks haben sich in zwei Gruppen geteilt und arbeiten sich über die Wurzeln zum Turm vor, wo sie von den Rittern, ihren Akoluthen und vier Bauern erwartet werden. Drei der Bauern haben sich im Sumpf versteckt, um den Leuten des Landvogtes mit Dolchen und Schleudern in den Rücken zu fallen.

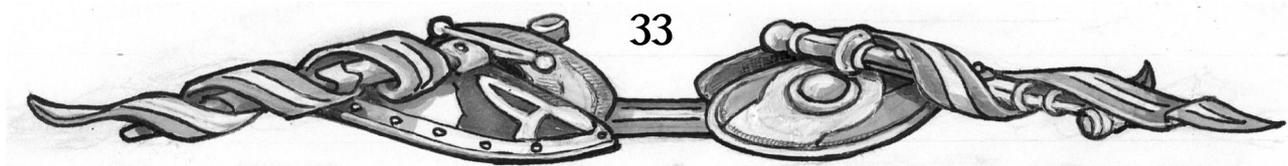
In das Gefecht kann nach folgendem Schema ablaufen. Der Phantasie sind jedoch keine Grenzen gesetzt:

- Die Ritter empfangen die Söldner auf den Wurzeln, bevor diese festen Grund erreichen. Sie verhindern so, dass diese ihre Überzahl entfalten können. Mehrere Söldner stürzen in den Sumpf, wo sie entweder versinken, oder am Ufer von den Bauern nieder gemacht werden.
- Der Bolzenhagel der Söldner treibt die Ritter und die Bauern zurück. Ein Ritter geht zu Boden. Ein Akoluth wird an seinem Schwertarm verletzt und kann sich nurmehr mühsam verteidigen. Die Söldner fassen Fuß am *awa'iamanda* und greifen die Ritter und Bauern von mehreren Seiten an.

- Die Ritter rufen ihre Schatten. Die Akoluthen zaubern mehrere DUNKELHEITEN. Das Gefecht wird endgültig unübersichtlich. Bolzenschüsse in die Nahkämpfe hinein treffen Bauern, Söldner und Ritter.
- Der Hundeführer lässt seine Tiere los, die vom Blutgeruch schier wahnsinnig sind. Die Hunde hetzen über die Wurzeln und stürzen sich auf die Kämpfer, gleich ob Freund oder Feind.
- Die Bauern im Hinterhalt überblicken den Verlauf des Kampfes am Turm nicht. Sie pirschen sich an die zurückgebliebene Gruppe um die Mätresse Edala Durenwald heran und schlagen zu. Die Medica und ein Musicus fliehen in den Sumpf. Ein Musicus wird erschlagen. Die Mätresse als Verräterin wird ersäuft, die Pferde danach fort geführt.
- Falls der nervöse Landvogt den Eindruck gewinnt, dass seine Leute das Gefecht entgleitet, z.B. wenn die ersten Söldner über die Wurzeln zu fliehen versuchen sollten, greift er zu seinem letzten Trumpf. Er zückt einen mit altem Blut beschmierten und mit Runen verzierten Dolch, ritzt seine Hand und schreit „Tötet die Ritter!“. Darauf manifestieren sich zwei Zantim vor ihm und stürmen über den Sumpf, um sich in das Gefecht zu stürzen. (Das unheilige Artfakt hat al Syroth hergestellt und dem Landvogt mit gegeben.)

Wie und ob die Helden in den Kampf eingreifen hängt stark von ihrem Zustand und ihrem taktischen Vermögen ab. Die Nebelwelt zu verlassen bedarf es nur eine Bitte an den Geist des Alvinus Alaecorvus. Dieser wird auch dafür sorgen, dass sie Helden auf einigermaßen sicherem Boden zu stehen kommen. Für die Kämpfenden treten sie einfach aus dem Nichts.

Schlussendlich sollten aber die mit den Rittern verbündeten Helden die Oberhand gewinnen. Die Ritter und Bauern werden Gefangene, bis auf den Landvogt sofort hinrichten, wenn die Helden nicht einschreiten. Der Landvogt erhält, falls er gefasst wird einen Prozess in der Stadt. Da dem Landvogt und den Söldnern dieses Schicksal klar ist, werden sie eher die aussichtslose Flucht in das Moor versuchen, als sich zu ergeben.





VI. Schluss

Erwachen

Je nachdem wie das Finale gestaltet wurde, erwachen die Helden entweder nach einer schwer einschätzbaren Zeit im Haus des Medicus oder sie kehren mit den Rittern zur Burg zurück.

Im Ersten Fall sind ihre Wunden versorgt und sie werden von einer Nachbarin des Alten fürsorglich gepflegt, ebenso wie dieser selbst und seine Ziehtochter. Versteht sich einer der Helden auf einen BALSAM, kann wenigstens das Augenlicht eines Auges des alten Mannes wieder hergestellt werden. In diesem Fall unternimmt Merachin selbst noch eine HKW-Probe an jedem Helden (Talenwert 16). Für jegliche Heilbehandlung sind Kräuter in bester Qualität vorhanden.

Von dem Magus und seinem Qutslinga, wie auch von den Söldnern, die sich in der Wachenburg aufhielten fehlt jede Spur. Goblins, welche zur Burg ka-

men, nachdem von dieser ein unheimliches Leuchten ausging, entdeckten die Helden, Merachin und die Elfin in der Haupthalle bewusstlos und versorgen sie. Am Abend des folgenden Tages trifft ein Trupp der Schattenritter mit Lichtermoorer Bauern in der Stadt ein. Diese berichten, dass es ähnliche Lichtphänomene am awa'iamanda gegeben habe und das seitdem vom Roten Egel und seinen Gefolgsleuten jede Spur fehle.

Im zweiten Falle begleiten die Helden diese Gruppe und haben an einem Kampf gegen Egel und seinen Kämpfer teilgenommen. In der Stadt kommt es darauf zu tumultartigen Zuständen, in denen die restlichen Gefolgsleute des Roten Egel entweder das Weite suchen müssen oder erschlagen werden. Die Bürgerschaft bittet die Ritter ihren Platz in der Wachenburg wieder einzunehmen.

Epilog

Die Ritter um Thimorn Ilmenblatt kehren nach dem Abenteuer in die Wachenburg zurück, wo sie sich wieder der Bewachung des Tores und der mystischen Versenkung in Licht und Schatten widmen. Sie ernennen den mutigen Magister Merachin zum neuen Stadtvogt und Beauftragen diesen mit der Vertretung ihrer Sache vor Herzogin Walpurga. Da durch Zeugen und Beweise glaubhaft gemacht werden kann, dass ein sinister Magus hinter der Anklage gegen die Ritter stand und der Rote Egel widerrechtlich die Herrschaft im Landamt an sich gerissen hatte, bestätigt diese die Situation und Merachin als Vogtvertreter des Ordens.

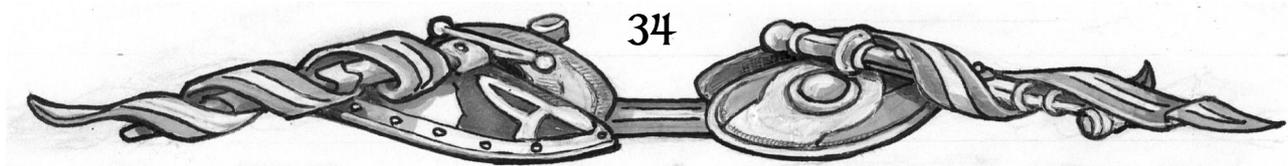
Die Helden können sich, so lange sie wünschen, im Städtchen erholen. Die Ritter sind bereit sie im Kampf mit dem Schwert, wie mit dem Anderthalb-

händer zu üben. Bleiben sie also mindestens zwei Monde können sie sich eine SE in der jeweiligen Waffentechnik gutschreiben. Ebenso dankt Merachin gern mit einigen Heilkräutern und Unterweisungen in der Wund- oder Krankheitsheilkunde.

Die Habseligkeiten des Magus werden von den Rittern konfisziert und weitestgehend vernichtet. Sie gestatten unter keinen Umständen Ordensfremden Zugriff auf dieses Material.

Abenteuerpunkte

Für das Abenteuer können sich die Helden 200-300 AP gutschreiben ebenso wie je eine SE in den Bereichen Sagen / Legenden und Magiekunde.





VII. Hintergrundinformationen

Das Landamt Alfendal

Größe und Bevölkerung

Die Landamt Alfendal ist ein winziges Territorium gelegen in einem schmalen, abgelegenen Talkessel des Finsterkamms, umgeben vom Bergkönigreich der Finsterkammzwerge. (Vgl. AK 89-90.) Formal ist das Territorium durch den Lehensvertrag von 22 nBF mit den Herzogengeschwistern Thordenin I. dem Spielmann und Thordenan I. dem Reiter Teil des mitternächtlichen Herzogtums. Von der Baronie Nordhag durch eine Gipfelkette getrennt, untersteht es durch ein altes Privileg für geleistete Hilfe gegen die Orken direkt dem Herzog, also aktuell Herzogin Walpurga von Weiden. Jedoch gilt diese Exklave selbst in der herzoglichen Kanzlei eigentlich als nur noch nominell existierender Titel.

Das Tal ist von steilen, fast 150 Schritt hohen Kalksteinwänden nach Norden, Osten und Süden hin begrenzt. Im Westen öffnet sich das Tal zum „Langen Pass“ hinüber ins nordhager Land. Dieser Pass verbindet das Landamt mit einigen Weilern am Fuß des Finsterkamms und mit einem schmalen Fahrweg gen Praios zum Nörrnstieg in Richtung Nordwall und Nordhag. Doch wie der Alfendaler sagt: „Nordhag ist weit.“ Der Weg durch die Wälder ist gefährlich und während des Winters und der regenreichen Jahreszeiten meist unpassierbar.

Im Süden des Talkessels erstreckt sich der finstere **Spoekforst**, im Norden das **Lichtermeer**. Im Osten wird das Tal begrenzt durch den **Sternsee**, der durch den über 100 Schritt hohen Sternseefall gespeist wird. Dieser Fall ist für den ständigen Nebel und das feuchte Klima im Tal verantwortlich. An den Ufern dieses Sees liegt der Hauptstädtchen **Feynhaag** des Landamtes Alfendal mit dem Sitz der Ritterschaft, die Wachenburg.

Die Bevölkerung ist verteilt auf drei größere Ansiedlungen, neben dem Städtchen **Feynhaag**, die Flecken **Dämmerwald** und **Lichtermeer** sowie einige verteilt liegende Höfe. Insgesamt verfügt das Tal damit ungefähr über eine Bevölkerung von ca. 300-500 Seelen.

Hauptsächlich ernährt sich die Bevölkerung vom Verdienst aus Torfstechen, Ackerbau und Schnitzkunst. Wichtigster Handelspartner sind die Finsterkammzwerge, denen die Alfendaler regelmäßig Holz liefern. Insgesamt ist die Einwohnerschaft durch das strenge Reglement der Schattenritter und des sie umgebenden Zwergenreiches bitter arm. Dieser Ruf der Tals, ein Ort zu sein, an dem sich Fuchs und Hase Gute Nacht sagen, an dem wirklich gar nichts zu holen und der zudem noch mehr als beschwerlich zu erreichen sei, war sicherlich auch lange ein wirksamer Schutz gegen alle Begehrlichkeiten. So ist wohl auch nur zu erklären, dass die Alfendaler den letzten Orkensturm unbeschadet überstanden. Das Tal wurde von den kämpfenden Parteien einfach vergessen.

Die Bewohner Alfendals sind eigenbrödlerisch, wortkarg und misstrauisch. Fremde bringen, ihrer Meinung nach, Unruhe und haben meist unlaute Absichten. Außerdem könnten sie der fehlgeleiteten Zauberei zugeneigt sein, die immer Gefahr läuft, die Harmonie von Entstehen und Vergehen zu zerstören

und gierigem Dunkelsinn anheim zu fallen. Das elfischen Erbe der Alfendaler bewirkt eine erhöhte Rate an magiebegabten Geburten in der Bevölkerung, d.h. einen überproportionalen Anteil von Magiediletanten. Es zeigt sich auch eine gewisse Anfälligkeit der Alteingesessenen für psychische Störungen, d.h. eine häufiges Vorkommen der schlechten Eigenschaften „Medium“ und „Mondsüchtig“.

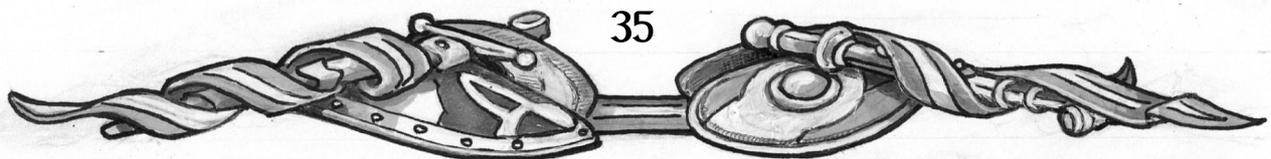
Das Landamt hat eine durchaus kämpferische Tradition. So veranstaltet die Stadt Feynhaag am 16. Rondra (Schwertfest) ein großes Bauernturnier, mit Sackschlachten, Markt und Vergnügen, um an die ruhmreichen Kämpfe der Ritter gegen die Orken während der dunklen Zeiten zu erinnern. Handfester Teil dieses Festes sind daher auch Schwert- und Stockkampfspiele der Landwehr.

Das Tal hat keine eigenen Tempel. Die meist verehrten Götter sind Peraine und Ingerim. Für erstere gibt es einen Schrein in Dämmerwald, für letzteren



Abbildung 1: Wappen des Landamtes Alfendal

Das Tal hat keine eigenen Tempel. Die meist verehrten Götter sind Peraine und Ingerim. Für erstere gibt es einen Schrein in Dämmerwald, für letzteren





ein Standbild, an dem Gaben abgelegt werden können, in der großen Halle im Rathaus Feynhaags.

Magische Belastung

Das Landamt ist gekennzeichnet durch eine beträchtliche magische Grundstrahlung. Hierfür gibt es zwei Ursachen: Zwar gestört durch die umliegenden Gebirgsformationen kreuzen sich im Sternsee zwei magische Kraftlinien. Dies führt zu einem hohen Magieniveau im Tal. Unter der Klippe auf der die Wachenburg erbaut wurde findet sich ein mächtiges Artefakt des Zholvar, des Erzdämons der Gier. Dieses Sphärentor transformierte das Silber des Tales durch seine Aura der Gier. Es verursacht bei längerem Kontakt Schlaflosigkeit und eine schier unstillbare Sucht nach mehr Silber und Schätzen. Ausspülungen von Gestein und Silbererz, welches durch das Sphärentor und seine dämonischen Sphäre kontaminiert wurde sind ein schweres Problem im Tal. Sie verbreiteten sich über Quellen in die Bäche, Moore und den See des Landamtes. Daher waren bestimmte Bereiche des Tales durch die Carta Alfendalensis für die Bauern verboten und durften nur für den streng reglementierten Holzeinschlag genutzt werden.

Carta Alfendalensis

Die Carta, von den Alfendalern umgangssprachlich „die Karte“ genannt, war bis zu ihrer Aufhebung durch den Roten Egel das gültige Gesetzbuch im Landamt Alfendal. In ihr flossen Gewohnheitsrechte und Bestimmung früherer Ordensmeister ineinander. So regelte sie die Verhältnisse der Landamt bis ins Kleinste. Steter Grundsatz des Ordens war, dass keine Bestimmung der Carta gelöscht werden darf. Daher enthielt das Regularium auch durchaus unsinnige Bestimmungen, die das Leben der Alfendaler mehr als nur ein bisschen beschwerlich machten.

Den älteren Alfendalern ist die Carta in Fleisch und Blut übergegangen. Sie befolgen ihre Bestimmungen bis heute unausgesprochen und halten die Zugezogenen und die Jungen für die, welche schleichendes Unglück über das Landamt bringen. Sie enthält folgende zentrale Bestimmungen:

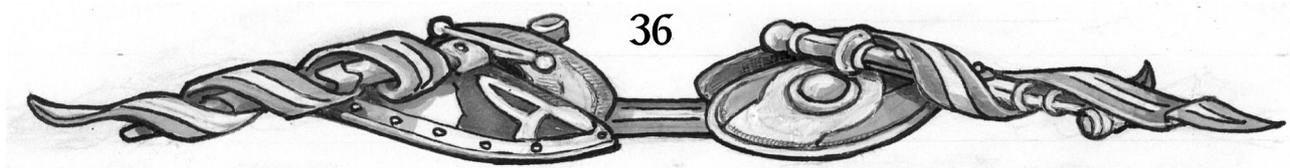
- Der Orden ist Herr des Landamts. Ihm obliegt deren Schutz und die Aufrechterhaltung aller zwölfgöttlichen Ordnung. Daher sind alle Freien und Unfreien im Alfendal den Rittern des Ordens zu Respekt und Gehorsam verpflichtet.
- Keinem, Freien oder Unfreien, ist bei Strafe des sofortigen Todes gestattet, in den Grenzen des Landamts nach Erz zu schürfen, weder um es zu verhütten oder zu bearbeiten, noch um es zu

verkaufen, weder auf seinem Grund, noch auf dem eines Freundes, noch auf dem Lande der Ritterschaft, noch auf dem der Gemeinde.

- Keinem Freien oder Unfreien ist es bei Strafe körperlicher Züchtigung, im Falle der Wiederholung bei Strafe des Todes, gestattet im Sternsee zu fischen, noch Reusen zu legen, sein Wasser zu trinken, oder das Vieh zu tränken, noch sich, oder sein Vieh, darin zu baden.
- Keinem, Freien oder Unfreien, ist es bei Strafe der körperlichen Züchtigung, bei Wiederholung bei Strafe des Todes, gestattet im Forst der Ritterschaft, i.e. dem Spoekforst, zu jagen oder Fallen zu stellen, weder dem Großwild, noch dem Kleinwild, noch darf Pilz und Beere heim getragen werden. Im Forst der Ritterschaft Holz zu schlagen oder sammeln zu lassen, steht allein der Ritterschaft zu. Allein der Waldvogt darf hier gestatten oder zugestehen.
- Waffen dürfen im Landamt nur geschmiedet werden, wenn sie zuförderst dem Waffenmeister des Ordens zum Kaufe vorgelegt werden. Das Tragen von Klingen länger als zwei handbreit ist nur Kriegern mit Kriegerbrief, Rittern und ihren Knappen sowie Bewaffneten aus dem Geleit von Edelleuten gestattet. Unfreie dürfen keine Klingen länger als eine Handspanne besitzen.
- Angehörige der magischen Gilden dürfen das Landamt nur auf Einladung des Ordensmeisters betreten. Das Wirken von arkanen Künsten ist diesen im Landamt nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Ordensmeisters erlaubt.
- An der Passwacht ist ein Wegzoll zu entrichten, welcher der Schatulle des Ordensmeisters zusteht. Die Gesetze des Passes sind heilige Ordnung des Landamts. Wer sie verletzt wird durch den Scriptor des Ordens hart bestraft.

Der Aufruhr des Roten Egel

Das Landamt wird seit ca. 6 Jahren durch den Landvogt Egelbert von Alfendal, genannt der „Rote Egel“ regiert. Das Tal kontrolliert er mit einer zusammengewürfelten Truppe aus Schlagetots, Orks und anderem Gelichter. Egelbert, der ehemals Stadtvogt von Feynhaag, erreichte seine Belehnung, indem er seine vormaligen Herren, die Ritter des Schattenritterordens, der Schwarzen Magie und der Unterstützung für den Aufstand der Answinisten gegen Prinz Brin bezichtigte. Da niemand Gegenrede hielt und Egel auch noch einige gefälschte Beweise vorlegte, wurde diese Version der Geschichte durch den Justiziar des Herzogtums in einem Schnellverfahren





Die kleine Elze

sanktioniert und Egel als kaisertreuer Edelmann mit der Herrschaft über das Landamt betraut. In den Wirren dieser Jahre war der Aufruhr des Stadtvogtes ohne Aufmerksamkeit jenseits der Landamtsgrenzen zu erregen von statten gegangen. In der ersten namenlosen Nacht des Jahres 1011 nBF revoltierte ein Teil der Schwertgeschwister gegen den Orden. Mehrere Ritter wurden beim Überfall der Schwertgeschwister und der mit ihnen verbündeten Orks auf die Wachenburg überrascht und erschlagen. Die übrigen flohen mit dem völlig überforderten Ordensmeister Thimorn Ilmenblatt in die geheime "Festung im Berg" am Rand des Lichtermoors.

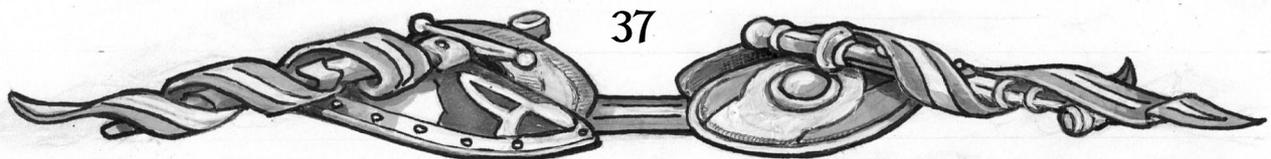
Meisterinformation: Die Festung im Berg

Die Festung im Berg ist eine ehemalige Aussichtsplattform der Hochelfen hoch in der Praioswand des Tales. Die Ritter nutzen sie ursprünglich für ihre Meditationen über das Licht und um sich von den Schatten zu reinigen. Nur die Ordensritter selbst kennen den Weg, den sie bei ihrer Initiation zum ersten Mal gehen. Das verborgene Tor zeigt und öffnet sich durch die Magie Gilyadil Herzvollsturms nur dem Träger einer aktivierten Rüstung,

der durch einen Ordensmeister dorthin geführt wurde. Die Gotongis al Syroths können die magischen Wände nicht durchdringen. So konnten die Ritter sich in die Festung flüchten und vor den Verfolgungen Egels verbergen.

Egelbert rechtfertigt seinen Aufstand überall mit der Lüge von einem unheiligen, schwarzen Ritual der Ritter, das er verhindert habe. Die wenigsten wissen, dass hinter diesen Ereignissen die Einflüsterungen des Magus **Kartum Ibn Safarain al Syroth** stehen. Syroth selbst tritt im Landamt fast nie auf, sondern haust in den Katakomben nahe dem Dämonentor. Sein langer Arm sind die beiden ihm treu ergebenen Schlangenkrieger Szysman und Skraszach.

Meisterinformation: Das Tal ist eine abgeschottete Welt für sich. Die Gesellschaft der Alfendaler ist sehr auf sich selbst bezogen und durch den tiefen Konflikt zwischen Traditionalisten und Modernisierern gespalten. Die Abschottung Alfendals hat sich durch die zunehmend mystische Ausrichtung der Ritter immer weiter verstärkt.





Die kleine Elfe

Orden vom dunklen Teil des Lichts

de lucis partem tenebrosam sumus contra noctem vigilamus ...
 (Vom schattenhaften Teil des Lichtes kommen wir, gegen die Nacht wachen wir)

chronica vigilantorum des alvinus aeaecorvus i,1

Geschichte

Der kleine „Orden vom dunklen Teil des Lichts zum Schutze wider die Finsternis“ ist in seiner Struktur ein Novum in der Landschaft magischer Orden Aventuriens, denn hier pflegten Menschen altelfisches Erbe bis zum heutigen Tag. Seine Zurückgezogenheit und ein alter Lehensvertrag verhinderten bisher, dass ernsthaften Nachfragen von magischen Gilden und der Inquisition gestellt wurden. Der Orden dient der Bewachung des winzigen Landamts und seiner Geheimnisse. Seine Wurzeln gehen auf archaische Zeiten zurück. Das Tal Alfendal trägt nicht grundlos die *feya*, die Elfen im Namen.

Meisterinformation:

Weiter Teile der hier dargestellten Geschichte sind keinem der Beteiligten vollständig bekannt, auch Ordensmeister Ilmenblatt nicht. Die im Landamt und verstreuten Hinweise zusammen zu setzen ist eine Lebensaufgabe für einen wissbegierigen Gelehrten altaventurischer Geschichte.

Hochelfen im Sternseetal

Während der Expansion der Hochelfen nach der erfolgreichen Schlacht Simias gegen die namenlosen Horden an den Quellen des Walsach entdeckten Hochelfen aus Mandalya den magischen Reichtum des Tales. Seit dem 46. Jahrhundert vBF bestand ein Außenposten, der *say'dhaba* (Waldturm) *awa'iamanda*. Dessen Umgebung verwandelten sie in einen legendären, magischen Garten.

Meisterinformation: *say'dhaba awa'iamanda*

Der Waldturm war ein Kunstwerk hochelfischer Baukunst, die auf der Verbindung von Vegetation und Magie fußte. Der *awa'iamanda* war ein riesiger Baum, der über 130 Schritt in die Höhe ragte und so mit seinem Wipfel den allgegenwärtigen Nebelschleier durchstieß. Wohnorte fanden sich in Höhlen des Stammes und auf den breiten Ästen. Der heute zugängliche Rest des *awa'iamanda* besteht aus einem ca. 25 Schritt hohen, in sich gedrehten, kegelförmigen Stumpf von versteinertem Holz, der Gänge und Höhlen enthält.

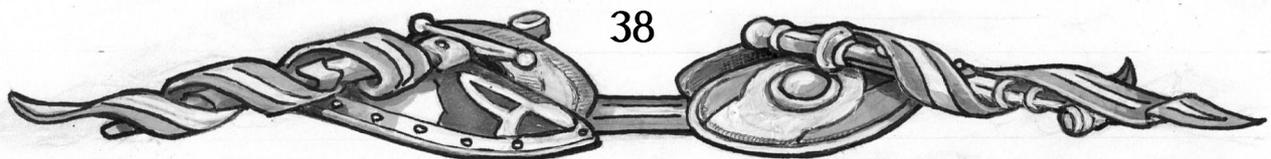
Indes verfiel die Kultur der Hochelfen nach langer Blüte unter dem Einfluss des Gottdrachen Pyrdacor und im ständigen Kampf gegen den Namenlosen. Die Zerstörung des *awa'iamanda* war, nachdem sich die Hochelfen Mandalyas im 36. Jahrhundert vBF zum langandauernden Schlaf niedergelegt hatten, nur noch eine Frage der Zeit und verheerte dessen Garten zum heute noch existierende Lichtermoor. Das Tal geriet in Vergessenheit und Angroschim besiedelten die Höhen des Finsterkamms.

Die Sphärentore der Tasfarareni Wegfinderin

Im „Zweiten Drachenkrieg“ vergingen auch die letzten hochelfischen Städte. Aber auch nach dem Verschwinden des Drachengottes gaben die hochelfischen Pyr-Priester die Suche nach dem gestohlenen Elementarschlüssel des Erzes nicht auf. Es gelang dem Erzdämon Tasfarel die Suchenden zu verführen. So entstand das Volk der „Karfunkel elfen“. (Zu den Karfunkel elfen vgl. ALT S. 16-17 und das Abenteuer "Berge aus Gold" S. 81-82.)

Unter der Anleitung des Dämons begann in der dunklen Zeit ab dem 18. Jahrhundert vBF die hochelfische Paktiererin **Tasfarareni Wegfinderin** über ganz Aventurien verstreut sieben Sphärentoren anzulegen. Diese dienten dem Transport der Karfunkel elfen durch den Limbus und ermöglichten eine leichtere Beschwörung und Manifestation dämonischer Wesenheiten. Die Perversion des umgebenden Landes und seiner Lebewesen war die Folge. Zentrum dieses Netzes von Toren war das Tal des Sternsees. Obwohl nahe am Herz der Zwergenreiche gelegen blieb durch die unheilige Magie Tasfararenis das Geschehen den forschenden Augen der Angroschim verborgen. Die seit langem geplünderte Reste des *awa'iamanda* beherrschte das Tal noch lange mit dem Lied vom Tod seiner Bewohner. Das Tor in den Kavernen am Ufer des Sees entfaltete seine unheilige Macht und verdarb den erzeichen Boden des Tals. Das von den Zwergen geschürfte Silber brachte Krankheiten und schürte Gier und Streit bis es zu einem langjährigen Krieg der Zwergensippen unter dem Berg kam.

Erst ca. 1300 vBF wurden die Umtriebe Tasfararenis einer Sippe aus Tie'Shianna entkommender Elfen ruchbar. Unter der Führung des alten Sippenoberhaupts **Meyanar Singende-Hände-sind-sein** brach





Die kleine Elfe

ein Schar junger Krieger gerüstet mit den lange begrabenen Waffen, um den Frevel ihrer Geschwister zu beenden. Es gelang den Kämpfern Meyanars die Paktiererin im Tal des Sternsees zu stellen und zu töten. Ihrer Gefolgsleute flohen jedoch. Meyanar begann eine schier aussichtslose Verfolgung. Zur Wache am Tor verpflichtete er seine jüngste Tochter **Liloe Morgentau-erstrahlt-vor-dir-im-Licht**. Der alte Elf kehrte nie zurück. Spätere Reisende durch die Tore fanden diese verlassen. Weder von den Paktierern noch von der sie verfolgenden Sippe fand sich eine Spur. Jedem Tor wurde ein Wächter zugeordnet, der es verbergen und wachen sollte, ob Meyanar aus dem Reich zwischen den Toren zurückkehren würde. Liloe Morgentau-erstrahlt-vor-dir-im-Licht gelang es, mit ihrem Wissen den Krieg der Zwerge zu beenden und ein Abkommen mit dem kleinen Volk zu schmieden. Aufgabe der Elfen wurde die Wacht über Tal und Tor. Sie gelobten die Berge der Angroschim nicht zu betreten, dafür sollten die Zwerge das Tal meiden und den Pass frei halten. Die Zwerge verzichteten seither auf Bergbau unter dem Tal. Doch nach und nach verschwanden die Elfen wegen der badocen Aura des Ortes.

Alvinus Alaecorvus und die Gründung des Ordens
Um 270 vBF gelangte der Magus **Alvinus Rabenschwinge**, genannt **Alaecorvus**, mit Freunden auf der Flucht vor der Herrschaft des grausamen Herzogs Falgund des Verfluchten in das Sternseetal. **Gilyadil Herz-voll-Sturm**, Urenkelin Meyanars, verliebte sich in den klugen Mann und wurde seine Frau. Mit den Menschen seiner Begleitung begründete sie den Orden der Wache. Alvinus Alaecorvus starb einige Jahre später im Kampf gegen eine Wesenheit, die dem See entstieg sein soll. Die trauernde Gilyadil Herz-voll-Sturm unterwies ihre Kinder in den Geheimnissen der Zauberei und des Kampfes, um sie für die Wache am Tor zu wappnen.

Seit dem Tod der Gilyadil Herz-voll-Sturm, der letzte Elfe im Tal, herrschten dort die Ritter. Diese hielten Kontakt zu den Sippen des schönen Volkes. Über Jahrhunderte verbrachte jeder Ritters einige Jahre bei den Sippen in den Salamandersteinen. Lange Zeit waren die Ritter treue Verbündete der weidener Herzöge, welche den Elfen zugeneigt waren. Oft warnten alfendaler Späher die Herzöglichen vor heranahenden Orken und mutig gesellten sich die Ritter dann zum Bärenbanner. In Tiefer Freundschaft schlossen sie 22 nBF mit den Herzogengeschwistern Thordenin I. dem Spielmann und Thordenan I. dem Reiter den Lehensvertrag, der das Tal zum Teil des mitternächtlichen Herzogtums machte.

Die Vertreibung der zauberkundigen Elfen vom Hof der Herzöge aber zerbrach nicht nur das enge Verhältnis des Ordens zu den Herzögen, sondern störte auch das zu den Elfen. Seither zogen sich die Ritter immer mehr auf sich selbst zurück und mieden den Kontakt zur Welt jenseits des Tales. Viel Wissen ging über die Jahrhunderte verloren, so dass den Rittern heute nur noch wenige Zauber bekannt sind.

Das Lied vom Sternsee

Das Lied gibt den Wissensstand wieder, den ein gebürtiger Alfendaler von Tal und Orden hat.

Kamen einst die stolzen Rittersleut,
sieben Schilde an der Zahl,
hört, hört, was geschah,
zogen über Berg und Tal
hört, hört, was geschah
ins Sternenseental.

Freite um die stolze Elbenmaid
Alvin Rabenschwingensohn
hört, hört, was geschah,
gewann ihr Herz und Liebe da,
hört, hört, was geschah,
im Sternenseental.

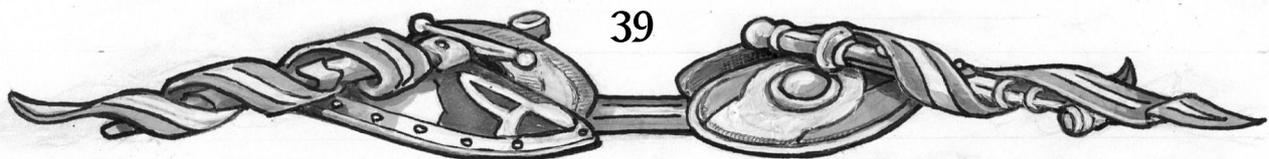
Stieg aus Seengrunde auf
böser Zauberfeengeist,
hört, hört, was geschah,
stritt dort mit Alvin blutig ja,
hört, hört, was geschah,
am Seenufer da.

Liebste Herzensherrin mein,
bat er sterbend liegend dann,
hört, hört, was geschah,
hüt' gut mir See und Ufer ja,
hört, hört, was geschah,
denn wieder kehrt sie da.

Rann ein salzig Tränenquell
aus Herrin Gilyadilen Herz
hört, hört, was geschah,
bis bitter See und Brunnen gar,
hört, hört, was geschah,
von Elbentränen da.

Hoch an Uferswanden stehet,
sieb'ner Rittersöhne Wacht,
hört, hört, was geschah,
über See und Ufer ja,
hört, hört, was geschah,
auf Tag und Stunde da.

(Auf die Melodie:
Zogen einst fünf wilde Schwäne)





Die kleine Elfe

Ideale und Mystik

Tugenden

Mit ihrem Schwur verpflichten sich die Ritter zum Schutz des Tales. Das Ordensideal verlangt von jedem Ritter folgende Tugenden zur Vollendung zu führen: Gehorsam gegen den Ordensmeister und Hingabe gegen die Pflicht der Wache, Armut als Weg sich nicht von der Pflicht ablenken zu lassen, Ehrsamkeit um der Gemeinschaft von Rittern zu entsprechen, Stabilitas, d.h. Treue gegen den Ort und zuletzt Schweigsamkeit, um dem KÄMPFENDEN SCHATTEN zu gleichen.

Schattenmagie

Die Ordensritter pflegen eine komplexen Mystik von Licht und Schatten. Ihr Glaubenssatz ist, dass keine Erleuchtung ohne Finsternis sei, und nur die Schatten selbst das dämonische und namenlose Übel bekämpfen können. Nur wer durch Düsternis zu wandeln bereit sei, könne es auch beherrschen.

Die Ritter sind regeltechnisch Halbzauberer. Sie erlernen 5 Sprüche in altelfischer Repräsentation. Diese verlangt die Komponenten Sicht, Konzentration und Geste. Nötig ist weiterhin eine rituelle Kleidung, die Schatten und Ritter ähnlich macht. Die Sprüche haben die doppelte Wirkungsdauer der Formeln im LC. Weiterhin besitzen alle Sprüche das zusätzliche Merkmal "Licht". Es steht für die Entäußerung eines lichterhaften Seelenteils des Elfen im Zauber.

Zur Grundausbildung der Ritter gehören die Sprüche, die Licht und Schatten rufen, nämlich FLIM FLAM und DUNKELHEIT. Sind sie gemeistert, werden die Schwertkinder in den höheren Künsten unterwiesen. Die drei hohen Sprüche sind SCHATTENLAUF, KÄMPFENDER SCHATTEN und SCHATTENSPRUNG. Diese entsprechen den Varianten der Formel ECLIPTIFACTUS als LANGER SCHATTEN, GRUNDFORM und SCHATTENSPRUNG (LC S. 47) mit den abweichenden Merkmalen Form, Eigenschaften und Licht. Die drei Sprüche werden separat und nicht als Varianten gelernt. Anders als im gildenmagischen ECLIPTIFACTUS bannt der Zauberer seine Aggressionen in den KÄMPFENDEN SCHATTEN. Er verliert, wenn dieser stirbt einen Teil seiner selbst. Wochenlange Desorientierung und Antriebslosigkeit sind die Folge.

Voraussetzung der Berufung zum Akoluthen ist die Beherrschung des SCHATTENLAUFS. Erst wenn der KÄMPFENDE SCHATTEN vollendet gemeistert ist, kann ein Akoluth zum Ritter werden. Nur von Ordensmeister zu Ordensmeister wird das Geheimnis des SCHATTENSPRUNGS weiter gegeben.

Grundsätzlich halten die Ritter fehlgeleitete Zauberer für verantwortlich an fast alle großen Unglücken der Geschichte. Daher hegen sie einige Vorurteile gegen gildenmagische und satuarische Zauberei.

Personelle Ressourcen und Gliederung

Ritter

Der Orden besteht traditionell aus sieben Rittern. Als mystische Versenkung immer mehr zum Ordensideal wurde, ordnete man jedem Ritter eine Stimme, einen „Adjutant“, zu, der für die Kommunikation mit den Bürgern zuständig war.

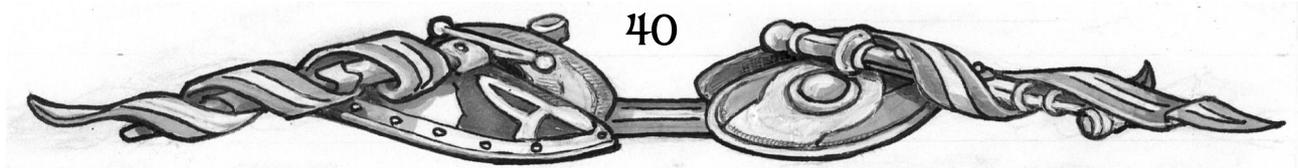
Ordensritter				
MU: 15	GE: 14	LE: 35	RS: 5	MR: 9
KK: 15	KO: 15	AU: 44	GS: 8	ASP: 20
AT: 17	PA: 15	INI: 1W6+16	TP: 1W6+6	Anderthalbh. (SN)
AT: 14	PA: 12	INI: 1W6+15	TP: 1W6+5	Streitkolben (N)
AT: 15	PA: 12	INI: 1W6+13	TP: 1W6	Boxen/Raufen (N)
Manöver: Finte, Attackeserie, Gezielter Stich, Niederwerfen, Wuchtschlag, Befreiungsschlag, Binden, Klingenwand, Schildkampf II Besonderheiten: Arroganz 8; Festgefügte Gewohnheit; Prinzipientreue; Verpflichtungen (Orden); Weltfremd; Aberglaube 6, Vorurteile 7 Rüstungsgewöhnung 2; Kampfrelexe; Gebirgskundig; Zauber: Dunkelheit 12; Flim Flam 14; Kämpfender Schatten 15 und Schattenlauf 12; der Ordensmeister zusätzlich noch Schattensprung 10				

Der Orden besteht aus folgenden Mitgliedern:

- Ordensmeister: **Thimorn Ilmenblatt** (76),
- Waffenmeister: **Kvalor Parenkis** (42) leitet die Ausbildung des Nachwuchses;
- Scriptorin : **Answenia Bugul** (55) sucht nach geeignetem Nachwuchs und ist Justiziar;
- Ritter: **Rondradina Stipen** (33); **Hagen Vaydian** (45); **Refardeon Imionsen** (35); **Alff Zeelmeister** (20)

Außerhalb der Burg tragen die Ritter grundsätzlich Rüstung und eine schwarze Tuchmaske. Die Kleidung ist immer schwarz und verzichtet auf Schmuckelemente. Sie verbringen ihre Tage nach einem strengen Reglement von Meditationen und Kampfesübungen. Schweigsamkeit ist oberste Tugend.

Jeden Ritter besitzt eine **Rüstung**, die noch durch die begabte Artfaktmeisterin Gilyadil Herz-voll-Sturm, einer Erbin hochelfischer Zauberkunst, hergestellt wurden. Die Rüstungen werden von den Rittern an ihre Nachfolger weitergeben. Nach ihrem Tod werden die Ritter in einer Nachbildung begraben. Die Rüstungen bestehen aus Hirschleder, sind





Die kleine Elfe

durch Knochenplatten verstärkt und imitieren in ihrem Aufbau (Tophelm, Halsberge, Armschienen und Schuppenpanzer) die Rüstung eines Ritters aus der Zeit der Priesterkaiser. Durch ihre elegante Verarbeitung und die komplizierte Ornamentierung mit Pflanzen- und Tiermotiven ist aber auch ihre elfische Herkunft unübersehbar. Sie bilden so eine eigenwillige Synthese beider Kulturen.

Die Rüstungen sind schwarz eingefärbt, sehr leicht und widerstandsfähig (RS4 / Be 3). In sein eingestickt ist eine Glyphe der elementaren Attraktion (Erz). Diese kann mit 16 ASP aktiviert werden und erhöht den RS bis zur nächsten Sonnenwende auf 5. Weiterhin fungiert die Rüstung als Matrixgeber, der für 3 ASP innerhalb einer KR einen Gardianum der Variante Schild gegen Zauber mit 33 Absorptionspunkten für 2 SR aktivieren. Diese volle Wirkung entfaltet sich nur, wenn die gesamte Rüstung angelegt ist. Für einen nicht magischen Charakter hat die Rüstung lediglich die Grundwerte (RS 4 / Be3) und keine weiteren Effekte. Da sie kein Metall enthält, behindert sie Zauberei nicht. Jede Rüstung hat einen eigenen Namen.

Akoluthen

Die Zahl der Akoluthen beläuft sich auf ca.10 pro Generation. Sie haben in der Ausbildung genug Talent gezeigt um in den Stand der Ritter aufgenommen zu werden. Die Akoluthen dienen als Gruppenführer der Schwertgeschwister bzw. als „Stimme“ der Ritter. Wenn ein Ritter stirbt wählen die Ritter aus der Gruppe der Akoluthen einen Nachfolger.

Die Akoluthen tragen noch keine Tuchmaske, jedoch bereits die schwarze Ordenskleider. Allerdings gehört zu diesen noch ein graues Skapulier. Sie sind gehalten, bereits das Schweigegebot der Ritter zu befolgen. Es ist ihnen gestattet sich zu verehelichen. Jedoch sollen sie in der Burg zu nächtigen und an den regelmäßigen Zeremonien und Übungen der Ritter teilnehmen.

Akoluthen				
MU: 14	GE: 14	LE: 30	RS: 3	MR: 4
KK: 14	KO: 14	AU: 40	GS: 9	ASP: 12
AT: 15	PA: 11	INI: 1W6+11	TP: 1W6+4	Schwert (N)
AT: 14	PA: 12	INI: 1W6+ 10	TP: 1W6	Raufen (H)
Manöver: Finte, Ausfall, Wuchtschlag, Meisterparade, Binden, Schildkampf I Besonderheiten: Festgefügte Gewohnheit; Prinzipientreue; Verpflichtungen (Orden); Rüstungsgewöhnung 1; Kampreflexe, Zauber: Dunkelheit 10, Flim Flam 8 Kämpfender Schatten 10 und Schattenlauf 10;				

Schwertgeschwister

Die Zahl der Schwertgeschwister beläuft sich auf ca. 20 in einer Generation. Sie werden geführt durch den **Stadtvoigt von Feynhaag**. Während der Ausbildung hat sich gezeigt, dass das magische Talent der Kinder nicht ausreichend ist, um den **KÄMPFENDEN SCHATTEN** zu meistern. Sie bilden die „profane“ Garde des Landamtes. Der Stadtvoigt übernimmt, da die Ritter das Landamt grundsätzlich nicht verlassen, die Funktion eines Vogtvertreters des Ordens in Verhandlungen mit dem Lehensherrn. Er führt das Aufgebot des Ordens, wenn die Schwertfolge durch den Herzog einberufen wird.

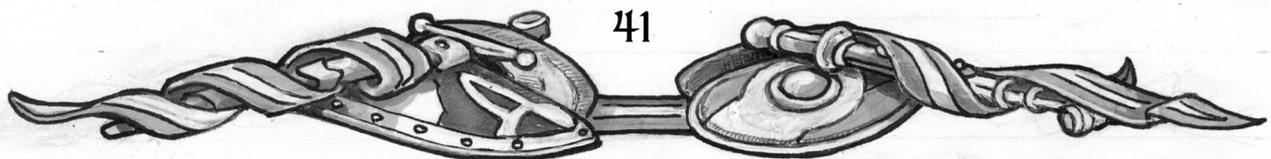
Die Schwertgeschwister tragen graue Waffenröcke und einen dunklen Mantel. Es ist ihnen gestattet sich zu verehelichen. Sie wohnen außerhalb der Burg. Es ist ihnen nicht gestattet, die Landamt ohne Erlaubnis des Ordens zu verlassen. Während der Rebellion des „Roten Egel“ folgten diesem ein Großteil der Schwertgeschwister. Sie tragen heute keine Tracht mehr, arbeiten aber häufig in der Verwaltung und sind Egel treu ergeben.

Schwertgeschwister				
MU: 13	GE: 14	LE: 33	RS: 4	MR: 4
KK: 15	KO: 14	AU: 44	GS: 8	ASP: 2-5
AT: 14	PA: 11	INI: 1W6+9	TP: 1W6+4	Streitkolben (N)
AT: 14	PA: 12	INI: 1W6+7	TP: 1W6	Raufen (H)
Manöver: Finte; Wuchtschlag; Niederwerfen; Schildspalter; Schildkampf I Besonderheiten: Verpflichtungen (Orden); Rüstungsgewöhnung 1, Magiedelittant Zauber: zufällig Axxeleratus; Visbilli; Eigenschaften steigern; Klickeradoms mit TaW ca. 6 oder ein Schutzgeist				

Schwertkinder

Die Schwertkinder sind die 7-15jährigen Auszubildenden des Ordens. Sie werden, sobald sich eine Anzeichen magischer Fähigkeit zeigt, vom Scriptor untersucht und gegen eine Handgeld zur Burg gebracht. Dort leben sie, bis sich entscheidet, ob sie eine Karriere als Schwertbruder/schwester oder als Akoluth machen. Die Zahl der Kinder beträgt ca. 20 pro Generation. Sie tragen graue Waffenröcke mit hellem Skapulier.

Zur Feststellung des Potentials dienen drei geschliffene Smaragde. Diese zeigen den Grad magischer Begabung mit einem kurzen Leuchten an, wenn sie die Stirn einer Person berühren. Die nötigen ASP entziehen die Artefakte der Zielperson. Die Steine wurden von Gilyadil Herz-voll-Sturm erschaffen und gehören zu den wichtigsten Besitztümern der Ritter.



Schlangenkrieger

Von den Schlangengleichen Gefuerchtet seyn sie als Begleiter manchs duesteren Magus' oder Raubhauptmanns, Schlagetots oder Sklavenfaengers. Also seyn sie itzo hoechst ungerne gesehen beim Volk. Der weitgereiste Geweihte der hoch zu lobenden Herrin Hesinde Whim Hum Bolderian schreibt darob: „Sie gelten als grausam und stark, als verschlagene und tolle Kaempfer, ergeben ihren Meistern und ohne jedwede Empathia.“ Unbekannt beleidet ihre Heimat, aber es wird berichtet, sie seyn verwandt dem Echsenvolk und wie dieses entstieg den Suempfen der verdorbenen Stadt Szelem. Ihre Sprechen sey unaussprechlich Gezisch. Mancher weiss zu berichten, dass es sie nach einer Weile mit starkem Orange in ihre Heimat ziehe. Es haede auch den einen oder anderen beherzten oder tollkuehnen Schelm geben, der versucht ihnen zu folgen. Jedoch sey deren keiner zurueckgekehrt von solcher Expeditio zu berichten. ...

aus „Seltsamkeiten des Suedlandes“

Bd. III der „Anale des wandernden Magus
Asmodeus Valanius von Punin“ (ca. 280 vHa)
Foliant 70 Seiten in der Akademie zu Punin

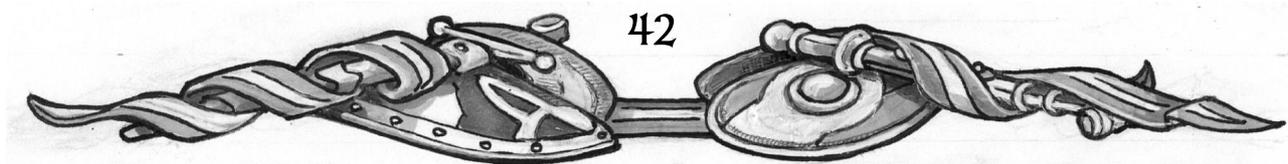
Schlangenkrieger (erfahren)				
MU: 14	GE: 16	LE: 35	RS: 3	MR: 9
KK: 12	KO: 16	AU: 44	GS: 9	AW: 15
AT: 14	PA: 17	INI: 1W6+12	TP: 1W6+3	Speer (SN)
AT: 16	PA: 15	INI: 1W6+13	TP: 1W6+1	Raufen
Besonderheiten: Balance; Begabung: Schwimmen; Dämmerungssicht; Raubtiergeruch; Kältestarre; Natürlicher RS; Richtungssinn; Randgruppe; Schlangemensch; Unfähig: Singen Manöver: Aufmerksamkeit; Meisterparade; Binden; Niederwerfen; Finte; Gezielter Stich; Festnageln; Schwanzschlag; Ausweichen II; Sprungtritt; Kampfreflexe; Bemerkungen: Schlangenkrieger können im Handgemenge eine AT mit ihrer Giftkralle mit AT 15 ausführen.				

Schlangenkrieger verlassen die Sümpfe nur selten. Ihre Siedlungsgebiete sind unbekannt und ihr Verhältnis zu den Achaz ebenso. Ihre Zahl gilt als klein. Es geht das Gerüchte, dass sie dem erloschenen Reich der Echsen als Wächter dienen. Schlangemenschen sind etwas größer, aber schlanker als Menschen. Ihr Haupt ist breit und flach, ihre Haut mit dunklen grünlichen Schuppen besetzt, deren Spitzen sich ins Gelbliche färben.



Die in der Fremde hausenden Schlangenkrieger sprechen meist ein leidliches Aventurisch und betrachten Menschen mal mitleidig mal hungrig als wohlfeile Beute. Sie sind starke Kämpfer und greifen am liebsten mit der langen doppelgeschweiften Axt, dem Stoßspeer oder dem gebogenen Säbel an. Mit der Giftkralle ihrer rechten Klaue verletzen sie ihre Beute, um sie zu dann zu Tode zu hetzen

Gift der Schlangenkrieger: Das Gift der Stufe 10 wirkt langsam, aber unaufhaltsam. Es führt in kürzer werdenden Abständen zu Krämpfen, die den Vergifteten 1W6+5 LE, die doppelte Punktzahl an AU und einen Punkt KO kosten. Der erste Krampf folgt eine SR auf die Injektion. Der zweite setzt nach 24 Stunden ein. Danach halbiert sich die Zeit zwischen den Krämpfen. Eine gelungene KO-Probe +10 verdoppelt den Zeitraum zwischen den Giftkrämpfen. Diese verlaufen wie folgt: Das die Haut des Vergifteten wird bleich und kalt. Der Körper verkrampft sich und ist zu keiner kontrollierten Bewegung mehr fähig. Nach einigen Minuten beginnt der Vergiftete laut zu wimmern, zu zucken und unkontrolliert Schläge auszuteilen (KK = 1/2 KK; AT: 3; TP: 1W6 (A) + KK-Zuschlag). Hierbei besteht die Gefahr, dass er sich selbst verletzt. Nach weiteren W6+6 Minuten tritt Schaum vor seinen Mund und er fällt in tiefe Ohnmacht.





Die kleine Elfe

Beispielwerte für weitere Gegner

Söldner

Unerfahrener Söldner				
MU: 11	GE: 12	LE: 28	RS: 3	MR: 3
KK: 11	KO: 12	AU: 30	GS: 9	AW: 10
AT: 13	PA: 11	INI: 1W6+9	TP: 1W6+3	Säbel (N)
AT: 20	-	INI: 1W6+10	TP: 1W6+1	Wurfdolch
Manöver: Finte; Ausweichen I				
Bemerkungen: Unerfahrene Söldner neigen schnell dazu überlegene Gegner anzugreifen und sich selbst zu überschätzen.				

Goblins

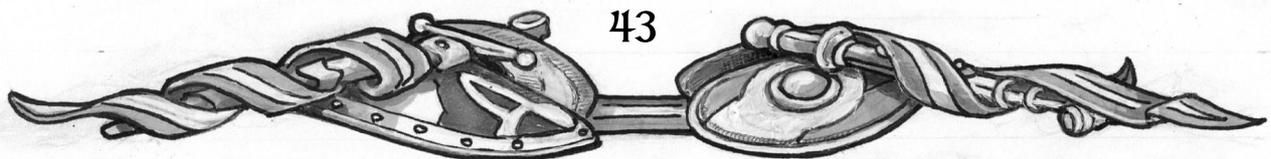
Unerfahrener Goblin				
MU: 7	GE: 12	LE: 21	RS: 1	MR: 9
KK: 9	KO: 11	AU: 29	GS: 8	
AT: 10	PA: 8	INI: 1W6+8	TP: 1W6+3	Speer (SN)
Manöver: Ausweichen I; Ausmerksamkeit				
Bemerkungen: Unerfahrene Goblins stellen sich nur zum Kampf, wenn sie in einer zahlmäßig überlegenen Gruppe angreifen können. Verlieren sie mehr als 1/3 ihre LE versuchen sie zu fliehen oder ergeben sich.				

Erfahrener Söldner				
MU: 11	GE: 14	LE: 30	RS: 3	MR: 5
KK: 15	KO: 12	AU: 33	GS: 9	
AT: 14	PA: 12	INI: 1W6+10	TP: 1W6+4	Säbel (DK N)
AT: 25	-	INI: 1W6+11	TP: 1W6+6	Armbrust
Manöver: Finte; Ausfall; gezielter Stich; Wuchtschlag;				
Besonderheiten: Ausweichen I; Rüstungsgewöhnung I				
Bemerkungen: Die Söldner kämpfen für Geld. Es ist ihnen nicht ehrenrührig sich im Zweifelsfalle auch zu ergeben. Andererseits haben sie auch keine Hemmungen zu töten.				

Erfahrener Goblin				
MU: 11	GE: 14	LE: 27	RS: 2	MR: 3
KK: 11	KO: 12	AU: 36	GS: 9	
AT: 12	PA: 10	INI: 1W6+12	TP: 1W6+3	Speer (SN)
AT: 16	-	INI: 1W6+12	TP: 1W6+1	Schleuder
Manöver: Ausweichen II; Finte; Gezielter Stich;				
Besonderheiten: Aufmerksamkeit				
Bemerkungen: Erfahrene Goblins kämpfen nur, wenn sie angegriffen werden oder sich hohe Chancen auf einen Sieg und Beute ausrechnen. Sie verlassen sich gern auf die Distanz ihrer Speere, Fernkampfaffen oder eine List. Verlieren sie 1/2 ihrer LE versuchen sie zu fliehen oder ergeben sich.				

Orks

Erfahrener Orkkrieger*				
MU: 15	GE: 13	LE: 39	RS: 4	MR: 1
KK: 16	KO: 16	AU: 45	GS: 8	
AT: 15	PA: 11	INI: 1W6+12	TP: 1W6+7	Grufhai (N)
AT: 13	PA: 12	INI: 1W6+12	TP: 1W6+2	Sw. Dolch (H)
Besonderheiten: Aberglaube 7 / Dämmerungssicht / Zäher Hund / Raubtiergeruch / Natürlicher RS / Kampfreflexe				
Manöver: Wuchtschlag, Sturmangriff, Niederwerfen, Schildspalter; Schmutzige Tricks				
Bemerkungen: Die Orks im Tal sind stammeslose Yurach. Sie sind grimmige Krieger und ergeben sich grundsätzlich nicht. Das einzige was diese Verlorenen noch schrecken kann ist Magie. Es sollte klar sein, dass man sich mit einem Ork nicht einfach anlegt. * Unerfahrene Orkkrieger sind nicht zu erwarten, da sie von Egel nicht angeworben würden.				



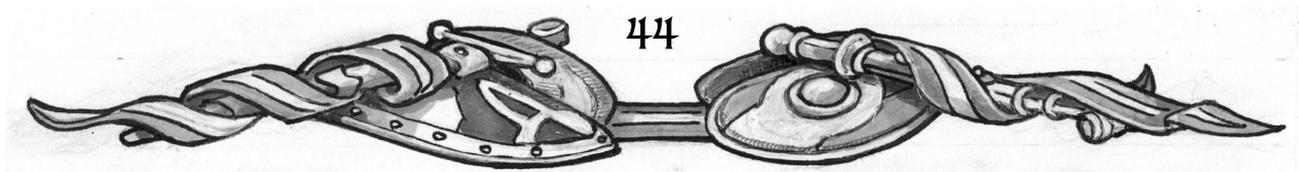


Abkürzungsverzeichnis

ASP	Astralenergie
AT	Attacke
AU	Ausdauer
DK	Distanzklasse
FF	Fingerfertigkeit
GE	Gewandtheit
GS	Geschwindigkeit
HG	DK Handgemenge
INI	Initiative
IN	Intuition
KL	Klugheit
LE	Lebensenergie
MU	Mut
MR	Magieresistenz
N	DK Nahkampf
KK	Körperkraft
KO	Konstitution
nBF	nach Bosparans Fall
nHal	nach Hal
PA	Parade
RS	Rüstungsschutz
S	DK Stangenwaffe
vBF	vor Bosporans Fall
z	Zweihandwaffe
ZfP	Zauberfertigkeitpunkte eines Helden für einen Zauber
ZfP*	Talentpunkte, die bei einer Zauberfertigungsprobe nicht verbraucht wurden

Aventurische Himmelsrichtungen

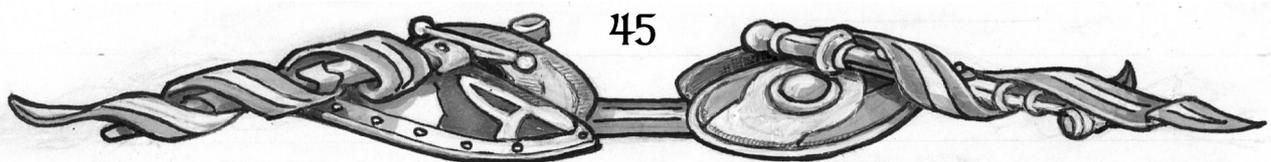
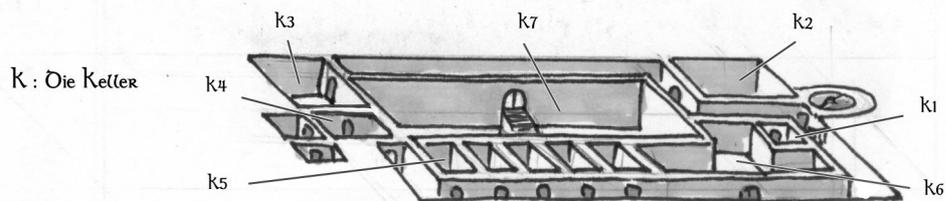
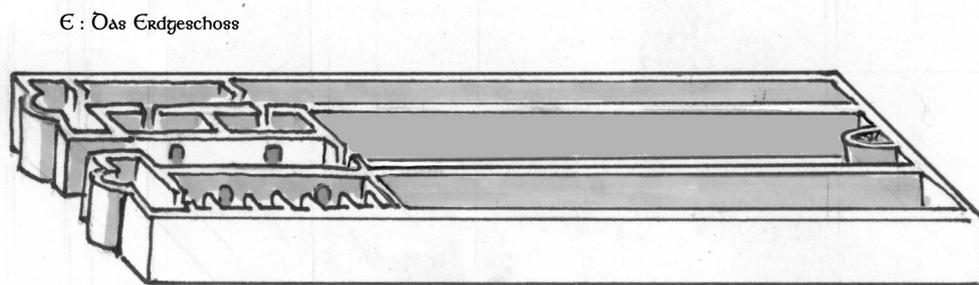
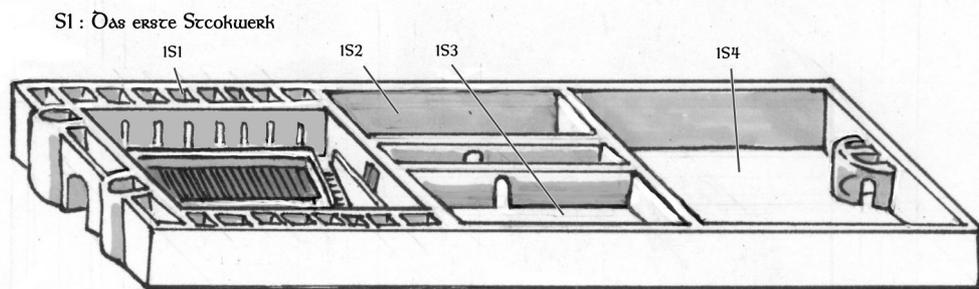
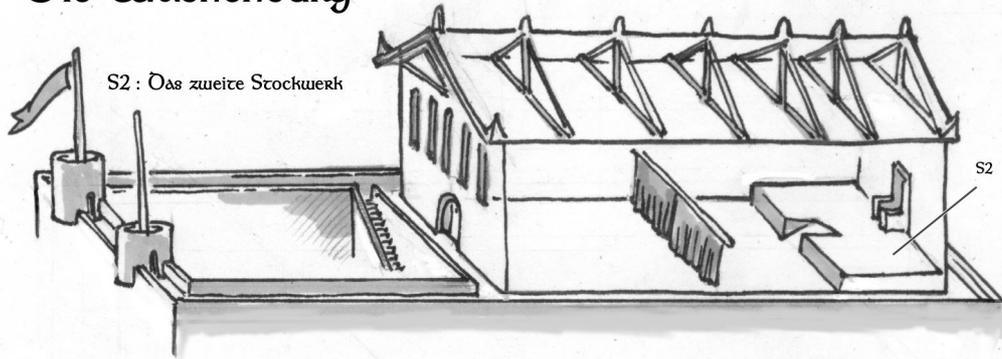
Rhaja	Osten
Praios	Süden
Efferd	Westen
Firun	Norden





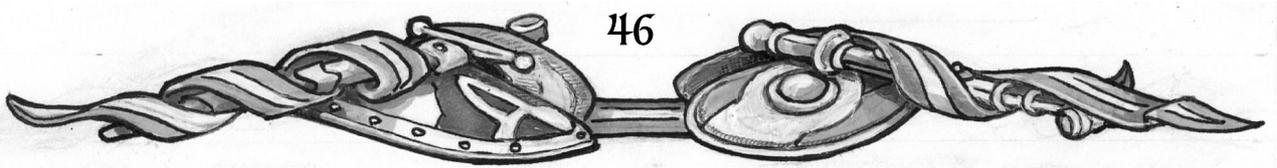
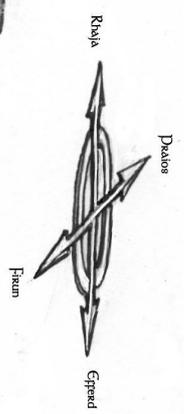
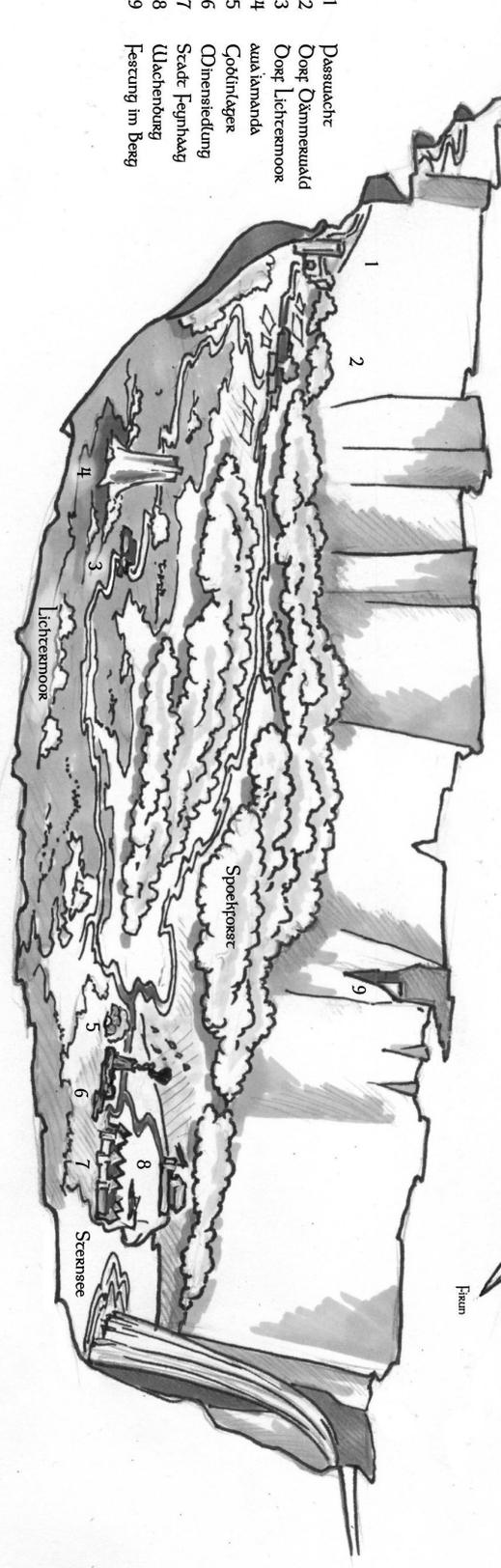
VIII. Karten

Die Wachenburg



Das Sternseeal

- 1 Dasmwacht
- 2 Dorf Dämmerwald
- 3 Dorf Lichtermeer
- 4 aua lamanda
- 5 Gokkintager
- 6 DInnsiedlung
- 7 Stadt Fejnhaag
- 8 Wachenburg
- 9 Festung im Berg





Personenindex

Alaecorvus, Alvinus (Magus).....	18f., 39
Andonar (siehe Elenor Merachin).....	9
Augelf, Cosimo (Apothecarius).....	4ff.
Bjaldorner, Hakon (Wirt).....	11
Bollwin (Bauer).....	4
Durenwald, Edala (Mätresse).....	21 , 33
Egelbert Robak I. (Der Rote Egel).....	3, 10, 13, 16, 18, 20 , 21f., 25f., 28, 34, 36f., 41, 43
Enidwyn, Amon ui (Söldner).....	12
Falgund von Weiden, genannt der Verfluchte (Herzog).....	39
Frickelsaum, Tsathilde (Bürgerin).....	23
Gilyadil Herz-voll-Sturm.....	18f., 26, 37, 39ff.
Gorbas, Harka (Bürgerin).....	13
Grafkur (Söldner).....	12
Grundthal, Vimke (Bäuerin).....	4
Hal von Gareth (Kaiser).....	4
Haschavintsafarelel (Quitslinga).....	28
Ilmenblatt, Thimorn Arajama (Ordensmeister).....	18 , 19, 34, 37f., 40
Katthaag, Jasmun (Bauer).....	12
Liloe Morgentau-erstrahlt-vor-dir-im-Licht.....	39
Lumbra (eine Eselin).....	13
Merachin, Alik (Medicus).....	4, 5 , 9 , 23
Merachin, Eleonor.....	5 , 9 , 24
Meyanar Singende-Hände-sind-sein.....	39
Raudorn, Asmagunde (Witwe).....	4f., 24
Skraszach.....	24, 37
Syroth, Kartum Ibn Safarain al (Magus).....	5, 14, 19, 22, 24, 27 , 28, 30, 33, 37
Szysman.....	24, 37
Thordenan I. von Weiden, genannt der Reiter (Herzog).....	35, 39
Thordenin I. von Weiden, genannt der Spielmann (Herzog).....	35, 39
Treescha (Die Alte).....	12, 22
Uzvaral (Söldner).....	12f., 22
Walpurga von Weiden (Herzogin).....	4, 34f.
Wegfinderin, Tasfarareni	38
Weissgrundin, Mirelda (Bäuerin).....	10

