# Das Juwel des Unlichts

**von Dr. Rainer Nagel**

Das Abenteuer erschien ursprünglich (und ohne Bezug zum Zyklus der Dunklen Meister) in Heft 33 der Zeitschrift Spielwelt.
- copyright © 1999 by Verlag für F&SF-Spiele -

*Das Juwel des Unlichts* ist ein Rollenspiel-Abenteuer auf der Welt *Midgard* für 5-7 Rollenspielfiguren der Grade 6-8. Magisch begabte Spielfiguren werden weitaus häufiger gefordert als Kämpfer. Insbesondere sollten zu der Gruppe mindestens zwei erfahrene Zauberer gehören, die über *Bannen von Zauberwerk* oder vergleichbare Möglichkeiten, fremde Zauber zu brechen, verfügen.

Das Abenteuer spielt in Corrinis und auf der Insel Hoinath im Pfortenarchipel; es ist Teil des Zyklus der Dunklen Meister.

## In Corrinis

Die im Text in Klammern erscheinenden Buchstaben-Zahlen-Kürzel beziehen sich auf den Stadtplan von Corrinis. Liegt dem Spielleiter der Band *Corrinis - Stadt der Abenteuer* vor, kann er diesem weitere Hintergrundinformationen entnehmen, um eine dichte und realistische Atmosphäre zu schaffen. Dies erleichtert es, auf unerwartete Aktivitäten der Spieler zu reagieren.

### Der Auftrag

Zu Beginn des Abenteuers befindet sich die Gruppe in Corrinis. Die Abenteurer haben Aufsehen in der Stadt erregt (sei es durch einen gerade erfüllten Auftrag, den sie für den Baron erledigten, oder durch andere Umstände, die der Spielleiter seiner Kampagne anpassen kann) oder sind anderweitig bekannt. Einer der Gefährten erhält Besuch von einer jungen, gutaussehenden Dame, die sich als **Yke ah Kirnak** (*) vorstellt. Yke bittet den Abenteurer auf **sehr naive Art**, ihr doch bei der Wiederbeschaffung eines alten Familienerbstücks behilflich zu sein. Sie wartet auf eine Zusage des Angesprochenen (bzw. eine Äußerung, die mit viel gutem Willen als Zusage gedeutet werden könnte - eine Bemerkung wie *„Ja, das klingt ganz interessant.“* reicht völlig aus), nach deren Erhalt sie zum sofortigen Aufbruch drängt.

Erst bei näherer Befragung kommen einige Informationen zum Vorschein, die Yke nur sehr bruchstückhaft und unzusammenhängend zusammen mit einem Schwall vollkommen uninteressanter Einzelheiten von sich gibt:

Die Familie der ah Kirnaks war einst ein einflußreiches und wohlhabendes Adelsgeschlecht, das aber durch die finsteren Mächte alles verlor. Yke (als letzte Erbin) fristet nun in der Fremde ein armseliges Dasein mit schwindenden Geldreserven. Sie ist schon so arm, daß sie sich nicht einmal mehr eine Übernachtung im (sündhaft teuren) *Alt-Corrinis* (L3) leisten kann. Glücklicherweise aber hat sie von einem großen Familienschatz erfahren (*„Ich glaube, das hat mir mal meine Mutter erzählt...“*), der sich noch im alten Stammschloß der Familie befinden soll. Wichtigster und wertvollster Bestandteil dieses Schatzes ist ein sagenhaftes Juwel: ein 30 cm durchmessender schwarzer Opal mit Goldeinschüssen. Wo das Familienschloß liegt, weiß Yke nicht genau. Irgendwo auf einer dieser Pforteninseln. Woher soll sie das denn auch wissen, schließlich war sie noch nicht da! Nach eingehender Befragung erinnert sich Yke schließlich, daß es sich bei der Insel um das kleine Eiland **Hoinath** handelt - inmitten des Pfortenarchipels. Yke nimmt an, daß das Schloß während des Kriegs der Magier von Dämonen zerstört wurde.Wo genau Familienschatz und Juwel verborgen sind oder wie sie geschützt sein könnten, weiß sie nicht (*„Dafür nehme ich doch euch mit, oder?“*).

Yke wird den Helden gern alle Belohnungen versprechen, die diese fordern - mit Ausnahme des Juwels, versteht sich. Erklärt man ihr überzeugend, daß man für diese Reise ein Schiff für einen längeren Zeitraum benötigt, verspricht sie, auch diese Kosten zu übernehmen (*„Aber es darf kein zu großes Schiff sein, sonst kann ich das nicht mehr bezahlen!“*). Letztlich ist sie auch zu einem Vorschuß bereit: Sie drückt einfach jedem Abenteurer einen kleinen Diamanten im Wert von **500 GS** in die Hand. Es versteht sich von selbst, daß Yke die Abenteurer begleitet; schließlich handelt es sich ja um ihren Familienschatz.

Yke wohnt derzeit im *Eberkopf* (R1), nachdem sie vor zwei Wochen aus dem *Alt-Corrinis* (L3) ausziehen mußte. Nach eigenem Bekunden ist sie seit etwa drei Mona-

---

* „ah“ bedeutet in Vallinga und Maralinga „von“. In Verbindung mit dem Namen eines Landgutes oder eines Landstriches war dies zur Zeit der Seemeister eine gebräuchlichep Namenswahl für den niederen Landadel. Heute sind solche Namen selten geworden, da sie im städtischen Candranor und damit auch im Rest Valians einen nicht zu verleugnenden hinterwäldlerischen Beigeschmack haben.

## Der Hintergrund

Nichtsdestotrotz ist alles ganz anders: Yke heißt in Wirklichkeit **Yke Termogen** und ist eine Hexe aus Chryseia. Ihr Streben gilt der Wiederbeschaffung des **Steins des Unlichts**, von dem sie weiß, daß er sich in Burg Kirnak befindet. Es handelt sich allerdings mitnichten um den Mittelpunkt des Familienschatzes der Kirnaks, sondern um ein finsteres magisches Artefakt, das die Recken von Kirnak nach hartem Kampf erobert und mit in ihre Burg genommen hatten. Da es auf die Schnelle nicht gelang, den Stein zu vernichten, wurde er in einem gut geschützten Versteck untergebracht. Die Mächte auf Seiten der Dunklen Meister unternahmen große Anstrengungen, dieses für sie wichtige Artefakt zurückzuerobern, und scheuten keine Mühen, Burg Kirnak einzunehmen. Nach einer langen Belagerung hatten sie schließlich Erfolg: Sie stürmten die Burg und metzelten alle Verteidiger nieder. Danach untersuchten sie die Burg gründlich, konnten aber den zu gut verborgenen Stein nicht entdecken. Schließlich wurde die Burg geschliffen und die Untergeschosse mit einigen notdürftigen Sicherheitsvorkehrungen versehen, da die Horden der Dunklen Meister anderweitig dringend benötigt wurden, aber auch niemand sonst das Juwel des Unlichts besitzen sollte. Als die Dunklen Meister und ihre Heerscharen schließlich geschlagen wurden, geriet auch der Stein langsam in Vergessenheit. Nur ein paar Wächter existieren noch...

In den Jahren nach seinem Wiederauftauchen aus der Zeitblase im Jahr 2390 hat der Dunkle Meister **Nergalad** von dem aller Voraussicht nach immer noch auf Hoinath verborgenen Artefakt erfahren. Da er seinen Helfer Duardo Demordo im Augenblick nicht aus Vesternesse abziehen kann, bedient er sich der Dienste von Yke (die von Demordo für diesen Auftrag ausgewählt wurde), die für ihn das Juwel des Unlichts finden soll. Yke wiederum benötigt die Hilfe der Abenteurer, um die Sicherungen des Verstecks auszuschalten. Natürlich denkt sie nicht im mindesten daran, den Abenteurern eine wie auch immer geartete Belohnung zu zahlen. Hat sie erst einmal, was sie will, wird sie versuchen, die Gefährten mit allen Mitteln zu vernichten.

ten in Corrinis, was sich anhand der Unterlagen des *Alt-Corrinis* bestätigen läßt. Kommen die Abenteurer auf die Idee, Yke zu *beschatten*, so fällt ihnen dabei nichts Verdächtiges auf. Der Spielleiter kann hier die täglichen Aktivitäten einer außergewöhnlich einfältigen Adligen beschreiben (doch s.u.).

Der Spielleiter sollte sich mit der Nichtspieler-Figur Yke gut vertraut machen. Die richtige Führung Ykes ist ein wichtiges Element in diesem Abenteuer; der Spielleiter muß sie fehlerfrei die dumme Adlige mit einer **Intelligenz** von bestenfalls 20 geben lassen (vgl. auch die Informationen zu ihrer Person im Anhang).

### Nachforschungen in der Stadt

Vermutlich werden die Abenteurer bei soviel zu Schau getragener Dummheit mißtrauisch und stellen Nachforschungen über Yke sowie die Familie ah Kirnak an. Bei dem **Gelehrten Serdan** (S11) können sie nach zwei Tagen gegen Zahlung von **20 GS** in Erfahrung bringen, daß Ykes Vorfahren tatsächlich im untergegangenen Reich der Seemeister ein einflußreiches Adelsgeschlecht waren. Ihre Burg auf der Insel Hoinath diente einst als trutziges Bollwerk gegen die Dunklen Meister. Serdan findet in den Büchern Hinweise, daß die finsteren Heerscharen gegen Ende des Kriegs der Magier die Burg erobert und geschliffen haben. Die Dunklen Meister unternahmen unverhältnismäßig große Anstrengungen, um die Burg in ihren Besitz zu bringen. Einige Quellen deuten an, daß die Herren von Kirnak etwas in ihrem Besitz gehabt haben müssen, das für die Mächte der Finsternis von großem Wert war. Genaues ist allerdings nirgendwo verzeichnet. Lassen die Abenteurer Serdan einen dritten Tag in seinen Schriften stöbern (zusätzlich **10 GS**), stößt er noch auf einen Vermerk, daß es der Kirnak-Streitmacht gelang, einer finsteren Heerschar nach hartem Kampf ein magisches Artefakt abzuringen und in ihrer Burg auf Hoinath zu verbergen.

Nachforschungen über Yke ah Kirnak sind hingegen weniger ergiebig. Sie und ihre direkten Vorfahren tauchen in keinen Annalen auf, was aber nicht verwunderlich ist, da die Familie nach ihrer Flucht in Bedeutungslosigkeit versunken ist. Eine frühe Chronik will die Spur der Kirnaks nach Parduna verfolgt haben, doch wird dies nirgendwo bestätigt.

*Beschatten* die Abenteurer Yke, so können sie sie beobachten, wie sie sich in der Gaststätte *Zum Silberkessel* (B13) mit einem gutgekleideten Mann Mitte 30 trifft und sich an einem halb im Schatten befindlichen Tisch etwa 20 Minuten lang mit ihm unterhält. Bemerkt Yke, daß sie *beschattet* wird, versucht sie, ihre Verfolger auf dem Marktplatz abzuschütteln, und geht erst danach *Zum Silberkessel*.

Der gutaussehende Mann ist **Duardo Demordo**, ein zwielichtiger Händler aus Leonessa im Dienst des Dunklen Meisters Nergalad. Demordo ist das Verbindungsglied zwischen dem Dunklen Meister und der Agentin, die ihm das Artefakt beschaffen soll. Versuchen die Gefährten, das Treffen magisch auszuspionieren, werden sie feststellen, daß ihre Informationszauber nur eine schwarze Kugel um den betreffenden Tisch herum wahrnehmen,

die sie nicht durchdringen können (eine Auswirkung von Demordos Schutzamulett). *Lippenlesen* scheitert daran, daß Demordo im Schatten sitzt und sein Gesicht nur ab und an zu erkennen ist. Nach kurzer Zeit trennen sich die beiden wieder.

Wird Demordo *beschattet,* so bemerkt er dies sehr bald, und es gelingt ihm mühelos, die Abenteurer abzuschütteln. Wird Yke auf das Treffen angesprochen, wird diese sich erst einmal mächtig darüber aufregen, daß man sie beobachtet hat, und das Vertrauen der Abenteuer in sie in Frage stellen. Schließlich wird sie etwas kleinlaut mit der Geschichte herausrücken, daß sie sich von dem Mann hätte Geld leihen wollen, er dann aber unverschämt geworden wäre. Ein kleiner, gut gespielter Tränenausbruch (mit einem **EW–6:Menschenkenntnis** als gespielt erkennbar) macht sich hier gut.

Es ist durchaus möglich, daß die Abenteurer Demordo aus früheren Abenteuern (z.B. *Ein Hauch von Heiligkeit* oder *Der weiße Wurm*) kennen; möglicherweise haben sie bereits mit ihm Geschäfte gemacht und betrachten ihn gar als einen guten, vertrauenswürdigen Bekannten. Dies sollte der Spielleiter durchaus ausnutzen, insbesondere falls die Abenteurer mit Demordo Kontakt aufnehmen. Befragen sie ihn über sein Gespräch mit Yke, wird er erklären, die Frau habe ihn um Geld für eine durchaus interessant klingende Expedition gebeten, doch sei er im weiteren Verlauf des Gesprächs über ihre Fähigkeiten, das zur Verfügung gestellte Geld sinnvoll einzusetzen, in Zweifel geraten, weshalb er die Besprechung abgebrochen habe. Wenn natürlich seine guten Bekannten, die Gefährten, an dieser Reise teilnähmen, müßte wohl doch etwas an Ykes Ideen zu finden sein, da erfahrene Abenteurer wie sie ja nicht einfach Hirngespinsten nachliefen... Kurz gesagt, wird er seine *„Ich bin euer Freund, und ihr könnt immer mit euren Sorgen (und Artefakten) zu mir kommen“*-Masche abziehen, wovon er sich zweierlei verspricht: Er hat die Aktion, deren Beaufsichtigung ihm von Nergalad übertragen wurde (von Siorlynn - s.u. - weiß er nichts), besser im Griff, und zugleich kann er sich mit den Abenteurern nach bestandener Mission in Corrinis verabreden, um das Vorkaufsrecht für eventuell gefundene Artefakte, die nicht zum Familienschatz der ah Kirnaks gehörten, zu erhalten. Damit sorgt er dafür, daß auch für den Fall, daß Yke den Auftrag nicht erfolgreich beenden kann, die Spielerfiguren nach Corrinis zurückkehren und ihm ggfs. das Juwel übergeben.

## Der Marid

Neben den Abenteurern und Nergalads Schergen gibt es noch eine dritte Partei in den Geschehnissen um den Stein des Unlichts: den Marid **Schonha**. Sein Hauptinteresse gilt der Erlösung von zehn versklavten Krakenelementaren (s. *»Der Wassergraben«),* die seit dem Krieg der Magier durch einen Pakt zur Bewachung des Juwels an den Burggraben gebunden sind. Da der Marid den Wassergraben nicht erreichen kann, kann er die Elementarwesen nicht selbst befreien und auch nicht persönlich zur Vernichtung des Juwels beitragen.

Schonha wird erst auf die Gruppe aufmerksam, wenn das Schiff das Pfortenarchipel erreicht. Ab dann wird er es regelmäßig in einem wie eine *Kristallkugel* wirkenden Wasserspiegel beobachten, wie er dies mit den meisten Schiffen tut, die in Richtung Hoinath unterwegs sind. Der Spielleiter sollte gelegentlich insgeheim prüfen, ob die Gruppe fühlt, daß sie beobachtet wird (**WW:psyZ** wie bei Beobachtung durch magische Medien). Sobald er herausgefunden hat, daß die Abenteurer tatsächlich auf dem Weg zu Burg Kirnak (und somit zu seinen Krakenelementaren) sind, wird er so weit wie möglich wohlwollend seine schützende Hand über sie halten. Dies äußert sich darin, daß er durch günstige Strömungen Fortkommen und Navigation im Pfortenarchipel (für ortsfremde Seefahrer durchaus schwierig) erleichtert. Der Spielleiter kann dies andeutungsweise in die Handlung einbauen, indem er die Seefahrer Kommentare über das unerwartet leichte und gefahrlose Navigieren im als nicht ungefährlich geltenden Pfortenarchipel machen läßt. Außerdem lassen sich die vorteilhaften Strömungen mit einem **EW:Naturkunde** erkennen.

Schonha erkennt Yke als Hexe, die mit dämonischer Magie zu tun hat, und wird sich deshalb nicht mit den Abenteurern in Verbindung setzen, solange sie sich bei der Gruppe befindet. Wird er allerdings Zeuge einer Auseinandersetzung der Helden mit Yke, nachdem sie den Stein gefunden haben, kann er auf der Seite der Gruppe eingreifen - sofern diese Auseinandersetzung sich in Meeresnähe abspielt. Dies tut er in erster Linie, um sich im Ausgleich der Hilfe der Gefährten bei der Erlösung der Krakenelementare zu versichern. Kehren die Abenteurer ohne Yke und ohne den Stein zum Schiff zurück, wird sich Schonha zu erkennen geben und nach dem Schicksal der Kraken fragen. Hat die Gruppe Yke zwischenzeitlich ausgeschaltet, die Elementarwesen aber noch nicht erlöst (oder vielleicht gar nicht getroffen), wird sich Schonha betrübt zeigen und die Helden zu überreden versuchen, die Krakenelementare von ihrem Schicksal zu erlösen, indem sie das Juwel suchen und vernichten. Haben die Abenteurer den Stein bei sich, wird der Marid ihnen nahelegen, ihn umgehend zu zerstören (oder zerstören zu lassen), damit die Krakenwesen endlich erlöst werden. Befreien die Gefährten die Elementarwesen (sei es durch erfolgreiches Bannen von *Elementarwesen binden* oder durch Zerstörung des Juwels), gewährt Schonha der Gruppe **drei Wünsche**, die allerdings im Rahmen seiner Möglichkeiten liegen müssen.

**Schonha** (Elementarmeister Grad 11):
- LP, 100 AP - LR - RW 90, HGW 170, B 120 - EP 18
**Angriff:** Hieb+15 (1W6+5) - Abwehr+16, Resistenz+20/20/20
**Zaubern+18:** *Blitze schleudern, Elementenwandlung, Hitzeschutz, Macht über Wasserelementargeister, Macht über Un-*

*belebtes* (bis 1000 kg), *Nebel, Versetzen, Verwandeln, Wasseratmen* (auf andere), *Wasserelementargeist beschwören, Wassermeisterschaft, Wasserstrahl, Wasserwandlung* (nur Eis in Wasser), *Wetterzauber, Wirbelwind*

**Die Reise**

Überlassen die Abenteurer Yke das Organisieren einer Passage, so präsentiert sie ihnen nach einem halben Tag das kleine chryseische Handelsschiff *Seetaucher* (15m lang, 6 Mann Besatzung unter dem Schiffer **Kelodoros** - ähnlich der *Roten Seekuh* in *Welt der Abenteuer*). Begegnungen während der Reise liegen im Ermessen des Spielleiters, sollten aber im Pfortenarchipel aufgrund des Einflusses des Marids ausgesetzt werden. Während des Großteils der Reise herrscht Brise in Fahrtrichtung. Somit lassen sich die etwas über 2500 km in 16 Tagen zurücklegen.

Da Nergalad den Stein des Unlichts für ausgesprochen wichtig hält (wichtiger als die meisten Artefakte, nach denen er seine Agenten suchen läßt), wird er die Reise (und damit Yke, der er nicht traut) überwachen lassen. Hierzu bedient sich der Dunkle Meister der Dienste der Schwarzalbin **Siorlynn**. Ihre Aufgabe ist es, mittels von ihr beschworener Dämonen die Reise zu beobachten. Dies tut sie, indem sie dem Schiff der Abenteurer in sicherem Abstand folgt und mehrmals am Tag durch *Kundschafter beschwören* einen Coluscaren vorbeischickt. Die Gefährten werden in der Regel nicht bemerken, daß sie beobachtet werden, zumal der sich wie ein Vogel verhaltende Kundschafter das Schiff meist in einer Höhe zwischen 50m und 100m umkreist und sich recht unauffällig benimmt. Entdecken die Abenteurer den Coluscaren trotzdem (**WW–10:Wahrnehmung**), können sie ihn bekämpfen, wobei Siorlynn ihn allerdings sofort zurückrufen wird.

**Coluscar II** (Grad 1):
10 LP, 3 AP - OR - RW 90, HGW 15, B18/60 - EP 1
**Angriff:** Krallen+7 (1W6–4) - Abwehr+12, Resistenz+12/12/12
**Bes.:** *Schleichen+17, Tarnen+13*

## Auf Hoinath

Hoinath ist eine kleine, zerklüftete Insel im Pfortenarchipel. Diese Inselgruppe im Meer der Fünf Winde trägt ihren Namen wegen des großen, Pforte zur Hölle genannten Strudels zwischen den beiden Hauptinseln. Burg Kirnak erhebt sich auf einem Hochplateau im Mittelpunkt der vom Meer aus nur schwer zugänglichen Insel. Der einzige gangbare Weg zur Feste wurde von den Horden der Dunklen Meister bei ihrem Abzug gründlich unbrauchbar gemacht.

Auch auf der Insel wird Siorlynn die Gruppe durch einen Coluscaren überwachen lassen. Sie hält sich darüber hinaus aber im Hintergrund und wird auch dann nicht eingreifen, wenn die Abenteurer Yke besiegen und das Juwel an sich nehmen. Sie ist eingedenk einer vor kurzem erfahrenen Niederlage, die sie nur mit Mühe überlebt hat, zu vorsichtig, um sich mit einer fähigen Abenteurergruppe und dem (von ihr sehr wohl bemerkten) Marid anzulegen. Sie wird den Abenteurern ggfs. bis nach Corrinis folgen, innerhalb der Stadt aber Demordo die Wiederbeschaffung des Artefakts überlassen. Erst wenn dieser keinen Erfolg hat, wird sie sich der Sache selbst annehmen und das Artefakt stehlen.

**Der Anmarsch**

Von See her bietet sich die Insel als felsiges Eiland mit einem Hochplateau in der Mitte dar. Die Abenteurer benötigen 4 Stunden, um eine anlandbare Stelle zu finden. Sucht die Gruppe eine solche Stelle nicht oder gibt sie frühzeitig auf, müssen 10m hohe, feuchte Klippen erklommen werden (**EW+1:Klettern - 4m** pro Runde). Alternativ kann auch ein Seil verankert werden (wozu ein **EW–2:Seilkunst** gelingen muß), das der erste Abenteurer mit einem **PW:Geschicklichkeit** sicher erklimmen kann. Seine Gefährten können anschließend das von ihm gesicherte Seil gefahrlos emporklettern.

Nach Überwinden dieser ersten Hürde geht das Gelände in felsiges Hochland über, in dem die Gruppe nur langsam vorankommt. Nach 3km stehen die Helden schließlich vor einem reißenden, eiskalten Fluß von 6m Breite und 3m Tiefe. Es gibt keine Bäume, aus denen sich ein Floß oder eine Behelfsbrücke bauen ließe. Abenteurer in leichter Rüstung (höchstens Lederrüstung) können den Fluß mit einem **EW–12:Springen** überqueren. Das Durchschwimmen des Flusses ist mittels zweier **EW: Schwimmen** möglich, kostet allerdings **2 AP**. Das Überqueren des Flusses mit Hilfe eines Seils ist nur dann möglich, wenn jemand, der zum anderen Ufer gesprungen oder geschwommen ist, das Seil dort verankert (**EW: Seilkunst**). Das eigentliche Hangeln gelingt bei einem **PW:HGW** und kostet **1 AP**. Mißlingen die Spring- oder Hangelversuche, stürzt der Held in den Fluß, verliert **1W6 AP** und muß versuchen, mittels eines **EW:Schwim-men** das andere Ufer zu erreichen. Abenteurer, die ins Wasser gefallen sind, müssen einen **PW:Konstitution** machen, bei dessen Mißlingen sie die nächsten 3 Tage (bzw. bis zur Anwendung von Heilzaubern) **WM–2** auf alle Erfolgswürfe haben.

Jenseits des Flusses steigt das Gelände steil an und wird schnell bergig. Schon bald erhebt sich die Steilwand zum Plateau. Zweimal müssen die Abenteurer einen schwierigen Geröllhang emporklettern (**EW+4:Klettern**); ein Fehltritt kostet sie durch Abschürfungen **1W6–1 AP**. Dann stehen sie vor einer Stelle, von der aus sie nur noch mittels Bergsteigen weiterkommen. Die zu erklimmende Steilwand ist insgesamt 45m hoch, trocken und hat zahl-

reiche Griffmöglichkeiten. Außer mit Magie kommt hier man nur mit Kletterfähigkeit weiter, wobei das Einschlagen von Haken die Sturzgefahr mindern kann.

Wenn die Gefährten etwa in der Mitte der Steilwand sind, löst sich oberhalb von ihnen ein Steinschlag, der von den Abenteurern mit einem **EW+4:Wahrnehmung** rechtzeitig entdeckt werden kann. Haben die Helden den Steinschlag rechtzeitig entdeckt, so wird jeder von ihnen mit nur einem Felsbrocken konfrontiert, ansonsten mit deren **4** (jeweils **Angriff+8, 1W6+2 Schaden**).

Nach dem Ende der Kletterpartie stehen die erschöpften Abenteurer, die durch das Klettern wieder **2 AP** verloren haben, auf dem Hochplateau. Ein ausgetretener Weg führt zum Rand eines großen Wassergrabens, der mit dunkler Flüssigkeit gefüllt ist. Inmitten dieses Grabens erhebt sich die Burg - bzw. das, was noch von ihr übrig ist. Bereits aus der Entfernung kann man sehen, daß sie in einem ausgesprochen mitgenommenen Zustand ist: Das Torhaus samt den beiden Tortürmen ist halb eingestürzt, die Zugbrücke ist nicht einmal mehr in Überresten erhalten. Die Burgmauern sind flammengeschwärzt und an vielen Stellen durchbrochen. Die Türme sind bis auf die Grundfesten zerstört. Das Burghaus gleicht einer Ruine und ist nur noch in seinen Umrissen erkennbar, da das Haupthaus geschliffen wurde.

Bei der Annäherung an die Burg geraten die Helden übergangslos in die Endphase der Belagerung:

> Plötzlich seid ihr mitten in einer Schlacht. Scharen von finsteren Wesen wälzen sich in Richtung der noch völlig intakt wirkenden Burg, Blut fließt überall, Feuer und Tod beherrschen die Szene, gewaltige Zauber wirken auf die Burg ein und schlagen von der Burg auf die Angreifer zurück, furchterregende Dämonen schleudern Blitz und Donner, ein gewaltiger Feuerschlag zerschmettert das Burgtor, Orcs, Oger und Trolle dringen in die Öffnung ein. Eine Gruppe von 10 schaurig aussehenden Dämonen kommt brüllend auf euch zu - und rennt durch euch hindurch ...

Die Abenteurer sind in eine sehr machtvolle **Erscheinung** geraten, die den Anfang vom Ende der Burg zeigt: Durch konzentrierten Einsatz magischer und dämonischer Energien wurde seinerzeit das Burgtor gesprengt, was den Horden der Finsternis schließlich das Eindringen in die Festung ermöglichte. Der Untergang der Verteidiger war besiegelt. So machtvoll waren diese magischen Energien, daß sich noch heute Spuren dieser Geschehnisse in Form der Erscheinung finden.

**Der Wassergraben**

Das Wasser ist dunkel, brackig und völlig undurchsichtig. Hier im Wassergraben findet sich die erste Schutzvorrichtung der Mächte der Finsternis: **10 Krakenelementare**, die durch eine Form von *Elementarwesen binden* an das Juwel gefesselt und zur Vernichtung aller Eindringlinge konditioniert wurden. Solange das Juwel existiert, ist ein Brechen dieses Zaubers nur durch *Bannen von Zauberwerk* gegen **Zaubern+25** (einmalig für alle Krakenwesen) möglich; wird das Juwel zerstört, ist der Zauber automatisch beendet. Sobald der auf den Elementaren liegende Zauber gebrochen wird, verschwinden sie aus dieser Welt, und man sieht für wenige Sekunden eine golden schimmernde, vage krakenförmige Erscheinung durch das brackige Wasser ziehen, begleitet von einem vagen Gefühl der Erleichterung: Die Wesen haben ihren Frieden gefunden. Für die Erlösung der Elementare erhalten die Spielerfiguren **50 AEP**.

Die Krakenwesen sind von außerhalb des Wassers nicht zu entdecken. Spüren sie eine Erschütterung des Wassers, lösen sie sich vom Grunde des Grabens. Innerhalb von **1W6+3 Runden** erreichen 1W3 Elementare die Stelle der Erschütterung. Dabei kann man erkennen, daß ihre Tentakel sehr blaß, fast durchscheinend, aussehen - ein Hinweis, daß es sich nicht um normale Tiere handelt. Unter dem Einfluß der Konditionierung kämpfen sie bis zum Untergang. Nichtsdestotrotz stehen sie unter dem Schutz des Marids: Greifen die Abenteurer von sich aus die Krakenelementare an und/oder „töten“ sie einen davon, wird Schonha ihnen dies später zum Vorwurf machen. „Getötete“ Kraken lösen sich auf, entstehen aber nach **10 Tagen** erneut.

Abgesehen vom Einsatz eigener magischer Mittel gibt es nur einen Weg, wie die Abenteurer den Wassergraben überwinden können, ohne mit den Krakenwesen kämpfen zu müssen: Sie können mittels *Seilkunst* ein Seil auf die andere Seite des Grabens befördern und sich darüber hangeln (oder sich eine andere Art der Grabenüberquerung einfallen lassen). Zeigen sich die Abenteurer hier einfalls- oder machtlos, wird Yke (innerlich seufzend) entscheiden, die Dinge ein wenig vorantreiben zu müssen, und zwischen den Felsen „zufällig“ das kleine magische Schiff „finden“, das sie bei sich trägt (s. *»Anhang«*): *„Guckt doch ‘mal, was ich hier gefunden habe! Ist das nicht niedlich? - Nein, das gebe ich dir nicht. Das ist mein Schiff!“* Da sich das Schiff erschütterungsfrei fortbewegt, wird sein Einsatz die Krakenelementare nicht anlocken. Yke wird den Gefährten aber mindestens **30 Minuten lang** zusehen, bevor sie diese Option wählt, da sie sich nicht unnötig verdächtig machen möchte.

**10 Krakenelementare** (Grad 8):
- LP, 30 AP (+64) - LR - RW 50, HGW 90, B 12/30 - EP 10
**Angriff**: 6×Tentakel+10 (je 1W6–1 & Umschlingung), Biß+10 (1W6+1) - Abwehr+16, Resistenz+18/20/18
**Bes.:** WM+4 auf Resistenz, solange sie an das Juwel gebunden sind (bereits in den obigen Werten berücksichtigt)

Die Krakenelementare stammen von einer Urwelt, auf der das Element Wasser dominiert und die auch die Heimat Schonhas ist. Sie wurden von den Dunklen Meistern, die unter anderem mächtige Elementarbeschwörer mit Schwerpunkten Wasser und Luft waren, heraufbeschwo-

ren und an das Juwel gebunden. Wie bei Elementarmeistern ist auf *Midgard* nur eine lebenspunktelose astrale Projektion dieser Geschöpfe anwesend. Verliert ein Krakenelementar alle AP, so löst er sich auf. Nach zehn Tagen der Regeneration zwingt ihn der Pakt mit den Seemeistern aber, erneut in alter Stärke im Wassergraben zu erscheinen.

## Die Burgruine

### Torhaus

Die Anlage liegt in Trümmern. Von den Mauern und dem Überbau sind kaum mehr Fragmente erhalten, die Türme sind eingestürzt. Hier befindet sich eine weitere Schutzvorrichtung der Angreifer: Das Betreten des Vorhofs löst hinter den ersten Eindringlingen eine permanente **Wächterrune:** *Feuerwand* aus, die 24 Stunden lang den Zugang von außen zum Torhausbereich versperrt. Wer die Linie zwischen den Überresten der hinteren Mauern überschreitet, aktiviert auf jeder Seite eine permanente **Wächterrune:** *Feuerlanze* (s. *»Neue Zaubersprüche«*).

Es ist möglich, die Burg unbeschadet durch eine der zahlreichen Lücken im Mauerwerk zu betreten. Hier konnten die Schergen der Dunklen Meister damals aus zeitlichen Gründen keine Schutzvorrichtungen anbringen.

### Burghof

Der Hof der Burg, dessen Mauern bis zum Wassergraben reichen, ist mit den Überbleibseln eines erbarmungslosen Kampfes übersät: Trümmer, zerbrochene Waffen, zerstörte Rüstungen, Skelette von Menschen, Orcs und einer Reihe anderer nichtmenschlicher Wesen finden sich zuhauf. Noch heute liegt der Atem des Todes über der Stätte. Daß sich nach über 800 Jahren in der Burg noch menschliche Skelette finden lassen, ist ungewöhnlich, was die Abenteurer mit einem **EW:Naturkunde** herausfinden können; dies hat mit der Ausstrahlung des Juwels des Unlichts zu tun. Wird es aus der Burg entfernt, zerfallen die Knochen innerhalb weniger Tage.

**A: Stallungen**
Die Stallungen sind nur noch in ihren Umrissen erhalten. Es finden sich viele Skelette von Pferden.

**B: Sommerhaus**
Von diesem einstmals rechteckigen Pavillon sind ebenfalls nur noch die Grundmauern übrig. In den Trümmern ist nichts von Interesse zu entdecken.

**C, D: Ziergärten**
Anstelle der einst sorgfältig angelegten Reihen von Zierpflanzen wuchert hier nur noch Unkraut.

**E: Schrein des Tin**
Hier huldigten die Bewohner der Burg ihren Göttern. Valianer erkennen automatisch, daß hier einst Tin verehrt wurde, andere Abenteurer benötigen einen **EW+6: Sagenkunde**. Speziell diese Anlage wurde mit großer Sorgfalt geplündert und verwüstet. Der Altar ist nun ein in der Mitte gespaltener Steinblock. Die Zahl der Skelette ist unverhältnismäßig hoch.

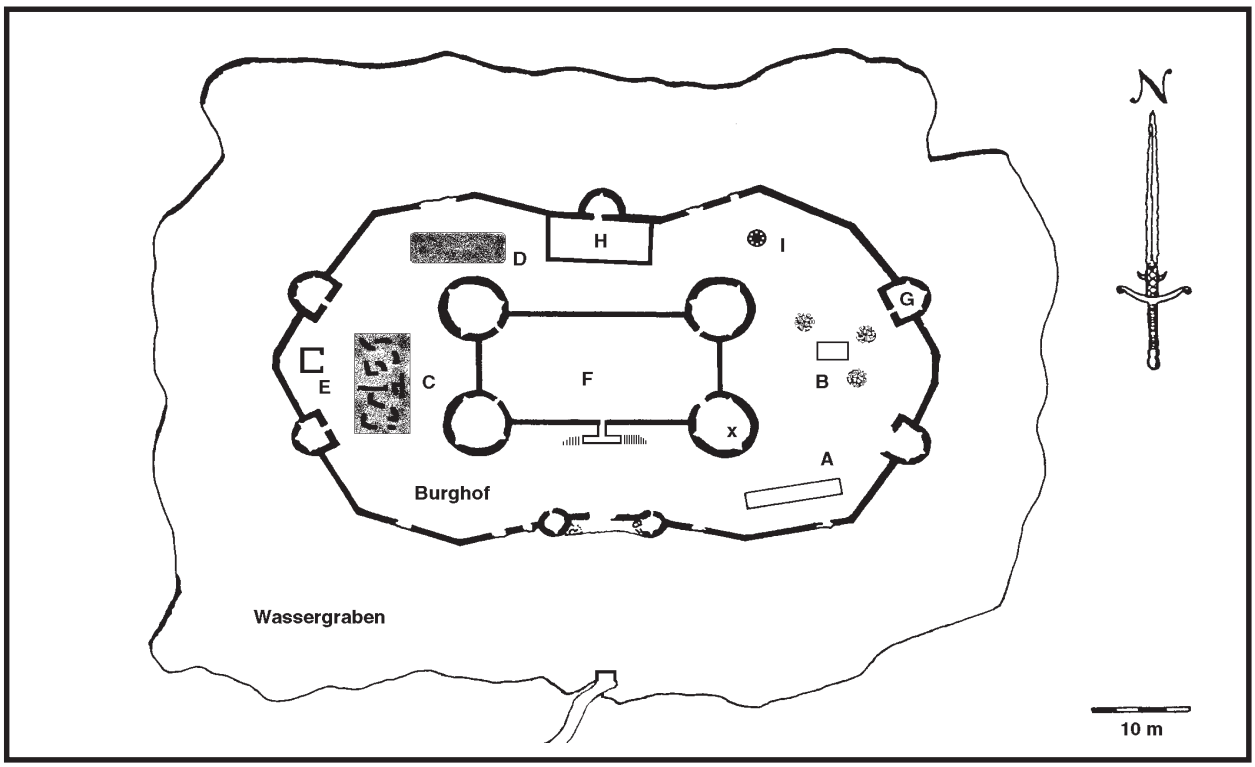
**F: Burghaus**
Der einst stolze Bau wurde geschliffen; ein großer Trümmerhaufen bedeckt das Gebiet. Der Eingang zur Feste war über eine breite Außentreppe zu erreichen. Diese ist arg in Mitleidenschaft gezogen und endet vor einem vollkommen zerstörten Wachhaus, das in das eigentliche Burghaus führt (mittlerweile übergangslos). Die Stufen sind mit Skeletten förmlich übersät - die meisten davon sind nichtmenschlichen Ursprungs. Betritt ein Abenteurer die Plattform, so sieht er folgende **Erscheinung**:

> Ein in eine schimmernde Vollrüstung gekleideter Reiter kämpft einen verzweifelten Kampf vor dem Tor zum Burghaus. Um ihn herum türmen sich erschlagene Orcs und andere Wesen. Plötzlich bahnt sich ein grauenerregend aussehender Dämon einen Weg durch die Leichen und greift den Reiter an. Sekunden später hat er ihn förmlich zerrissen.

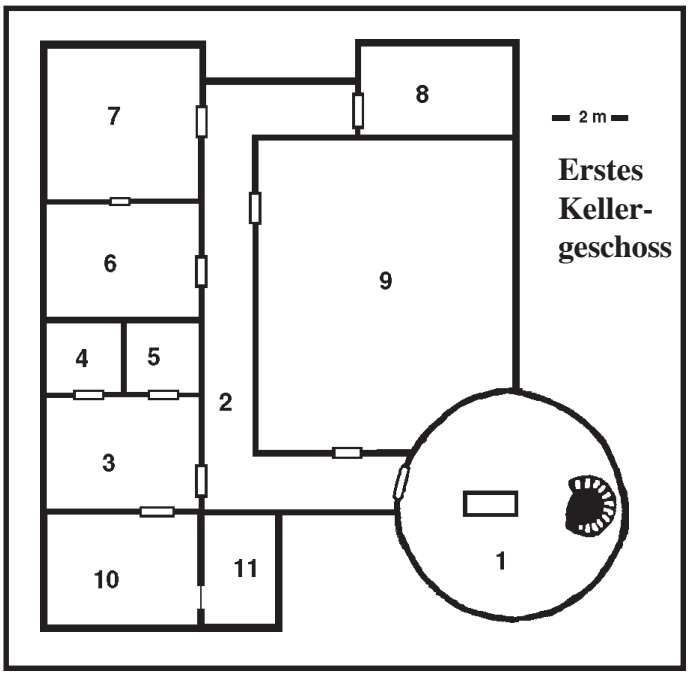
Damit verblaßt die Erscheinung, die den Tod des Burgherrn Arunbal ah Kirnak zeigt. Durchsucht man die Trümmer, findet man nach **10 Mannstunden** in der Wand des rechten vorderen Turms (auf der Karte mit **x** markiert) eine seinerzeit von den Eroberern gewaltsam geöffnete **Geheimtür**, hinter der eine steinerne Wendeltreppe in den Keller (**Raum 1**) führt. Diese Tür ist schwer zu übersehen, so daß für ihre Entdeckung nicht gewürfelt werden muß. In den Trümmern findet sich nichts, das für die Abenteurer von Wert ist.

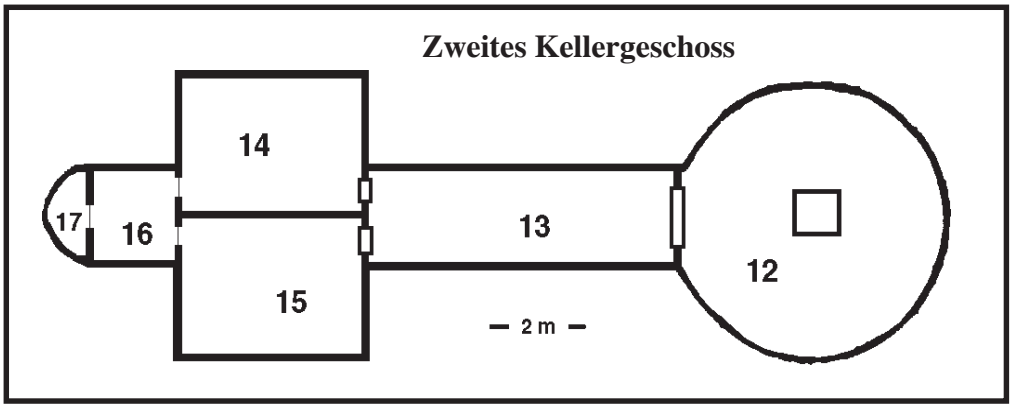
**G: Türme**
Alle Türme der Burgmauern sind schwer beschädigt. Früher dienten sie als Verstärkungen der Befestigung und als Unterkunft der Wachtruppen. Der Zahl der Skelette nach zu schließen, müssen diese Türme heftig umkämpfte Bastionen gewesen sein.

**H: Anbau**
Hier befanden sich die Unterkünfte sowie Speise- und Aufenthaltsräume der Bediensteten. Außerdem beherbergte dieses Gebäude die Rüstmeisterei, die geplündert und gründlich verwüstet wurde; die Räume sind ein einziges Chaos. Bei einer genauen Suche steht jedem Aben-




**Lageplan der Burg Kirnak sowie zweier Kellergeschosse unter einem der Türme des Burghauses**



teurern ein **EW:Wahrnehmung** (mit **WM+6** für Krieger und Söldner) zu, bei dessen Gelingen ein verbeulter, aber noch funktionsfähiger **kleiner Vollmetallschild* (+1)** gefunden wird.

**I: Brunnen**
Der Brunnen wurde zugeschüttet.

## Erstes Kellergeschoß

Bevor die Gruppe das Kellergeschoß betritt, versucht Yke (am besten, während die Gruppe in den Ruinen des Haupthauses nach einem Eingang sucht, woran sich eine Dame wie sie natürlich nicht beteiligen kann), ein oder mehrere Empfangs-Secksecke für *Versetzen* anzulegen, damit sie sich schnell aus dem Keller zurückziehen kann, falls dies notwendig wird. Der Spielleiter muß hier aufgrund des Verhaltens seiner Gruppe entscheiden, ob und wie ihr dies möglich ist.

**1: Altarraum**

Die Wendeltreppe führt in einen großen, kreisförmigen Raum. Einziger Einrichtungsgegenstand ist ein großer Quader aus einem schwach durchscheinenden hellen Stein, dessen Stirnseite ein eingemeißelter Strahlenkranz ziert. Es handelt sich um einen Altar des Tin, was jeder Valianer automatisch und andere Abenteurer mit einem **EW+6:Sagenkunde** erkennen. Im Gegensatz zu dem Schrein im Burghof konnten die Eroberer dieser Stätte nichts anhaben.

Der Altar stellt die einzige Verbindung zum zweiten Kellergeschoß dar, welches 5m unterhalb des ersten liegt: Berührt ein Abenteurer, der weder graue noch schwarze Magie ausübt (d.h. solche Zaubersprüche beherrscht oder entsprechende Artefakte mit sich führt) und auch nicht mit *Erkennen des Wesens der Dinge* als *dämonisch* oder *finster* zu erkennen ist, den Stein und spricht dabei das Wort »Licht« auf Vallinga aus, beginnt der Altar zu glühen. Nach etwa einer Minute baut sich in der Raummitte ein mannsgroßer goldener Torbogen auf, der als magisches Tor nach **Raum 12** im zweiten Kellergeschoß dient. Ist das Tor erst einmal aufgebaut, kann es auch von Personen durchschritten werden, die es nicht aktivieren können (z.B. Yke).

**2: Gang**

Hier liegen einige Skelette. Die Wände sind feuergeschwärzt. An diesem Ort starb die Hofmagierin, und ihr magischer Todesschrei prägte sich in den Gang ein: Jeder Zauberer, der den Gang betritt, muß einen **EW–4:Resistenz** gegen **psyZ** machen, bei dessen Mißlingen er eine Stunde lang der Wirkung des Zaubers *Verzweiflung* unterliegt (s. *»Anhang«*).

**3: Zellenvorraum**

Hier waren einst die Kerkerwachen stationiert. Alles wurde gründlich geplündert.

**4: Zelle**

Diese kleine Kammer ist mit einer Gittertür verschlossen. Die Zelle ist leer.

**5: Zelle**

Diese kleine Kammer ist mit einer Gittertür verschlossen. An der der Tür gegenüberliegenden Wand liegt das Skelett eines halbwüchsigen Menschen. Es handelt sich um die Überreste von **Larna ah Kirnak**, der Erbin der Familie, die hier von den Eroberern eingesperrt und zum Spaß verhungern gelassen wurde. Öffnet man die Tür, verwandelt sich das Skelett übergangslos in eine schlanke, blonde, ätherische Zwölfjährige. Sie ist an die Zelle als Ort ihres Todes gebunden und kann sie auch nicht verlassen, nachdem die Tür offen steht. Eigentlich plant sie, alles, was in ihre Reichweite kommt anzugreifen. Allerdings läßt sie sich durch beschwichtigende Gesten und betont friedliches Verhalten wieder abbringen. Geht man freundlich mit ihr um, so erweist sie sich als hilfsbereit und gesprächig, wenngleich auch nicht als allzu nützlich - zumal sie zwar denkt, sie könne sprechen, doch kommt aufgrund ihrer neuen Zustandsform kein Wort über ihre Lippen, und sie kann auch als Geist nicht hören. Von daher bleiben den Abenteurern nur der Zauber *Hören der Geister*, um eine bequeme Zweiwegkommunikation mit Larna zu bewerkstelligen. Falls kein Abenteurer diesen Spruch beherrscht, bleibt noch der langwierige klassische Weg, Informationen aus der Geisterwelt zu erhalten: man male die Buchstaben des valianischen Alphabets auf und lasse Larna buchstabieren, was sie den Abenteurern mitteilen will. Als höhere valianische Tochter konnte sie zum Zeitpunkt ihres Todes natürlich Lesen und Schreiben. Eine ihrer Mitteilungen, die der Spielleiter geschickt einstreuen muß, kann sich indes später als wichtig für die Gruppe erweisen: *„Mein Papi hat gesagt, unten müßten sie alle meinen Namen sagen!“* Wo genau „unten“ ist, vermag sie allerdings nicht mitzuteilen (s. **Raum 13** im zweiten Kellergeschoß). Lenkt man Larna in die richtigen Bahnen, erfährt man, daß sie die einzige Tochter ihrer Eltern ist/war - und somit Yke keine direkte Nachkommin der Familie ah Kirnak sein kann! Yke wird eine solche Wendung des Gesprächs zu verhindern versuchen (*„Wie lange wollt ihr denn noch Zeit mit der kleinen Göre vertrödeln? Dafür bezahle ich euch aber nicht!“*).

**Anmerkung:** *Hören der Geister* kann immer benutzt werden, um mit bereits anwesenden Geistern zu kommunizieren. Die Einschränkungen hinsichtlich der seit dem Tod verstrichenen Zeit und des Grades des Zauberers gelten nur für das Herbeirufen eines Geistes aus dem Reich der Toten.

**Geist** (Grad 8):
- LP, 60 AP - -R - RW 60, HGW -, B 24 - EP 9
**Angriff:** Berührung+10 (1W6 & 4LP) - Abwehr+15, Resistenz+19/19/19
**Bes.:** nur mit magischen Waffen zu treffen

**6: Ruheraum**

Hier konnten sich einst Magier, die in **Raum 7** experimentiert hatten, ausruhen. Der Raum wurde geplündert.

**7: Übungsraum**

Hier gingen die Magier der Burg Experimenten nach, die sie in ihren Gemächern im nicht mehr vorhandenen vierten Obergeschoß nicht durchführen konnten oder wollten. Auch dieser Raum wurde geplündert.

**8: Lagerraum**

Hier lagerten einst Materialien, die bei magischen Experimenten Verwendung fanden. Auch dieser Raum wurde geplündert.

**9: Ehrenhalle**

Ein Sims an der Ostwand des geplünderten Raums hielt einst die Wappenschilde der Adligen der Burg. An der Westwand steht ein zerschlagenes Wasserbecken.

**10: Verhörzimmer**

Auch dieser Raum wurde gründlich geplündert. Man kann noch die Überreste einiger Folterwerkzeuge erkennen. Hinter einem gesprungenen Spiegel an der Ostwand befindet sich eine noch unentdeckte **Geheimtür** zu Raum **11**. Um sie zu öffnen, muß der Rundspiegel um 90 Grad nach rechts gedreht und dann sanft gedrückt werden.

**11: Geheimraum**

Hier konnten Magier unentdeckt Befragungen beiwohnen und ggf. auf sie einwirken. Der Spiegel ist ein Einwegspiegel, der von dieser Seite aus Einblick nach **Raum 10** ermöglicht. Der Raum wurde von den Eroberern nie entdeckt und enthält somit noch einiges von Interesse:

- alte Unterlagen aus der Zeit des Kriegs der Magier (in einer großen Stadt beim richtigen Käufer etwa **500 GS** wert); darunter ist eine Schriftrolle, aus der hervorgeht, daß sich in der Endphase des Kriegs der Magier sieben Dunkle Meister in die Unterwelt von Candranor abgesetzt haben (s. Handout),
- ein mondförmiges Amulett, das die Anwendung des Zaubers *Zwiesprache* ermöglicht (ABW 8),
- eine Spruchrolle *Beeinflussen*,
- drei Fläschen mit je 1W6-Krafttrunk,
- ein 10 cm langes und 5 mm dickes Stäbchen aus Alchimistenblei an einer Silberkette (Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter).

## Zweites Kellergeschoß

**12: Empfangsraum**

Hier befindet sich das Gegenstück des Tors aus dem Altarraum **(1)**. Der Raum ist leer mit Ausnahme eines in den Boden eingelassenen Quadrates von 1m Kantenlänge aus demselben hellen Stein wie der Altar oben. Diese Platte fungiert als Empfänger (und Rücksender) des Tors. Der Rückweg erfolgt auf die gleiche Art wie der Hinweg.

**13: Gang**

Dieser leere Gang führt zu zwei Türen, hinter denen die Reste der Familienschätze auf die Gefährten warten. In der Decke ist ein heller Kristall verankert. Er leuchtet auf, sobald der erste Abenteurer den Gang betritt, und aus dem Nichts ertönt eine Stimme: ***„Nenne den Namen!“*** Wird daraufhin der Name »Larna« genannt, verdunkelt sich der Kristall wieder, und der Gang kann gefahrlos passiert werden. Andernfalls glüht der Kristall strahlend hell auf und sendet einmal pro Runde einen Strahl *Elfenfeuer* (**Angriff+10, 1W6–1 Schaden**) aus. Das Opfer ist immer die dem Kristall am nächsten stehende Figur. Nach **12 Runden** ist die Energie des Kristalls verbraucht.

**14: Gruft der Waffen**

Die magische Tür kann nur von einem Angehörigen der Familie ah Kirnak geöffnet werden - oder aber durch *Bannen von Zauberwerk* der Sprüche *Zauberschild* und *Zauberschloß* (jeweils gegen **Zaubern+20**). Der ganze Raum ist für magische Informationszauber vollkommen undurchdringlich. In der Gruft liegen die in Sicherheit gebrachten Erbstücke der Familie. Sie sind nicht weiter gesichert und können gefahrlos mitgenommen werden:

- ein juwelenbesetztes Langschwert aus reinem Gold (Wert: 2000 GS); jeder Kämpfer erkennt sofort, daß es sich um eine reine Zierwaffe handelt
- ein magischer Wurfspeer mit einer Spitze aus Sternensilber* (+4/+0).

Eine Geheimtür führt nach **Raum 16**. Sie ist sind durch eine permanente *Zauberwirklichkeit* getarnt und kann nur dann entdeckt werden, wenn ein Abenteurer ausdrücklich ansagt, er halte diesen Teil der Wand für eine Illusion. Selbst dann muß noch ein **WW:psyZ** gelingen.

Die magische Tür kann nur von einem Angehörigen der Familie ah Kirnak geöffnet werden - oder aber durch *Bannen von Zauberwerk* der Sprüche *Zauberschild* und *Zauberschloß* (jeweils gegen **Zaubern+20**).

**15: Gruft der Magie**

Die magische Tür kann nur von einem Angehörigen der Familie ah Kirnak geöffnet werden - oder aber durch *Bannen von Zauberwerk* der Sprüche *Zauberschild* und *Zauberschloß* (jeweils gegen **Zaubern+20**). Der ganze Raum ist für magische Informationszauber vollkommen undurchdringlich. In seinem Inneren befinden sich Ablageplätze auf Steinpodesten, die mit drei Ausnahmen leer sind. Die meisten magischen Gegenstände wurden bei der Belagerung der Burg benutzt und gingen verloren. Zwei der noch vorhandenen Schätze haben keine direkte magische Wirkung:

- ein Phönixei (materielle Spruchkomponente des Zaubers *Verjüngen*, Wert 5000 GS)
- ein Barren Alchimistenblei (50 Gramm, Wert 2000 GS)
- ein Stab des Feuers.

Der Stab entspricht der Beschreibung in *Welt der Abenteuer*, ist allerdings mit einer magischen Schutzvorrichtung versehen worden, aufgrund derer bei jedem Einsatz zufällig bestimmt wird, welche der möglichen Wirkungen tatsächlich eintritt. Diese Sperre kann von den Abenteurern nicht beseitigt werden. Ein damit beauftragter Zauberer (mindestens Stufe 10) kann die Sperre brechen und wird 500 GS dafür verlangen.

Eine Geheimtür führt nach **Raum 16**. Sie ist sind durch eine permanente *Zauberwirklichkeit* getarnt und kann nur dann entdeckt werden, wenn ein Abenteurer ausdrücklich ansagt, er halte diesen Teil der Wand für eine Illusion. Selbst dann muß noch ein **WW:psyZ** gelingen. Die magische Tür kann nur von einem Angehörigen der Familie ah Kirnak geöffnet werden - oder aber durch *Bannen von Zauberwerk* der Sprüche *Zauberschild* und *Zauberschloß* (jeweils gegen **Zaubern+20**).

Mein lieber Arunbal!

Wir haben Candranor aus dem Joch der Dunklen Meister befreit, ohne auf großen Widerstand zu stoßen. Des Dämonenknechts Nergalad, der für den Tod Deines Bruders verantwortlich ist, konnten wir leider nicht habhaft werden. Wir sind aber sicher, daß er in der Stadt war, und unsere Zauberwächter haben nichts von einer magischen Flucht gespürt. Es gibt vage Hinweise, daß Nergalad zusammen mit sechs anderen Seemeistern in die Katakomben unter der Stadt geflohen ist. Solange die Sieben keine Magie anwenden, werden wir sie dort nicht so schnell finden. Du weißt ja selbst, welches unermeßliche Labyrinth unsere Vorfahren da geschaffen haben. Ich hoffe nur, daß sie dort keine Zuflucht vorbereitet haben, die sie vor unseren Nachforschungen sicher macht. Nun, viel können sie nicht anrichten, denn alle Sieben sind unerfahren und noch weit von den magischen Graden entfernt, die die uns begleitenden Grauen Meister beherrschen.

Ich glaube, der Krieg ist bald zu Ende. Rhadamanthus ist angeblich mit seinen engsten Vertrauten aus Thalassa geflohen und versteckt sich in einer geheimen Anlage irgendwo an der Küste des Kontinents. Wir werden ihn schon aus seinem Loch treiben, sobald wir erst einmal die Hauptstadt eingenommen haben. Noch ist die Macht der Finsteren nicht endgültig gebrochen, aber wir sind auf dem Weg zum Sieg. Lasse Du nur nicht in Deiner Wachsamkeit auf Hoinath nach. Es treiben sich noch genug Dämonen und andere finsteren Horden auf unserer Welt herum, daß kein Ort ganz sicher vor ihnen ist.

Dein Freund und Vetter

*Trilassar*

Handout
Text der Schriftrolle aus dem Geheimraum

**16. Vorraum**

Der hinter den Geheimtüren liegende Raum wurde mit schwarzem Marmor ausgelegt und ist völlig leer. An der Westwand befindet sich eine Tür. Wird diese berührt, überzieht sie sich mit flackernden, feurigen Glyphen in valianischer Schrift, die automatisch **1W6 Hitzeschaden** hervorrufen. Die Aufschrift lautet:

**Das Wort bringt Ruhe.**
**Die Hand bringt Ahnung.**
**Der Geist bringt Gewißheit.**

Wird der Begriff »Wort« ausgesprochen, erlöschen die Flammen. Die Runen bleiben kalt auf der Tür zurück. Wird das Wort »Hand« berührt, verschwindet die Schrift ganz. Wird nun intensiv ein gedanklicher Öffnungsbefehl gegeben, öffnet sich die Tür.

**17: Der Raum des Juwels**

Auch dieser Raum ist mit schwarzem Marmor ausgelegt. Er ist leer bis auf einen im Boden verankerten Metallsockel in der Mitte, der von einer Art Glasglocke mit 50cm Durchmesser überzogen zu sein scheint, unter der man einen 30cm durchmessenden schwarzen Opal mit Goldeinschüssen erkennen kann: das **Juwel des Unlichts**. Berührt man die Glocke, stellen Wesen, die weder eine *dämonische* noch eine *finstere* Ausstrahlung haben und auch nicht über Graue oder Schwarze Magie (bzw. entsprechende Artefakte) verfügen, fest, daß sie durch die Sphäre (es handelt sich um eine permanent gemachte Miniatur-*Bannsphäre*) hindurchgreifen können. Aufgrund der schwarzmagischen Ausstrahlung des Steins kann man ihn aber nicht aus der Bannsphäre herausziehen und bereits die Berührung des Juwels wirkt - selbst bei durch Handschuhe geschützten Händen - wie ein **Siegel:** *Tod* (4W6 schwerer Schaden), und zwar aufgrund der Stärke des speziellen Zaubers ohne Widerstandswurf.... Also besteht die einzige Möglichkeit, an das Juwel heranzukommen, im *Bannen von* Zauberwerk gegen **Zaubern+25** - oder in dem Versuch, den Sockel aus seiner Verankerung zu reißen und umzuwerfen (**Kraf-takt**). Das Juwel ruht auf einem **Thaumagramm:** *Feuerkugel* (**4W6**-Feuerball), das aktiviert wird, sobald zwi-schen Stein und Thaumagramm mehr als 30cm Abstand entstanden sind, d.h. das Thaumagramm sichtbar wird.

## Das Ende des Abenteuers

Spätestens, wenn die Abenteurer das Juwel an sich genommen haben, wird Yke damit beginnen, sie auszuschalten. Ihre Taktik ist dabei vom Verlauf des Abenteuers abhängig: Hat sie vor dem Eindringen in die Kellergeschosse das Empfangs-Sechseck für *Versetzen* anlegen können, kann sie bereits im Keller alle Register ziehen. Ist dem nicht so (d.h. sie braucht noch mindestens einen Abenteurer), wird sie vorsichtiger vorgehen (z.B. in einem unbewachten Moment den Affendämon beschwören - *„Iiih! Wo kommt denn dieses Monster her? Hilfeeee!“*). Ihren Hauptangriff wird sie dann außerhalb der Ruinen starten. Dabei wird sie die Illusion des Kampfs um die Burg für ihren Plan einsetzen. Der Spielleiter sollte (am besten mit leicht gelangweiltem Tonfall) ein zweites Mal die **Erscheinung** beschreiben:

> Unvermittelt seid ihr wieder mitten in der Schlacht um die Burg. Die Szene kennt ihr schon: Scharen von finsteren Wesen wälzen sich in Richtung der noch völlig intakt wirkenden Burg, Blut fließt überall, Feuer und Tod beherrschen die Szene, gewaltige Zauber wirken auf die Burg ein und schlagen von der Burg auf die Angreifer zurück, furchterregende Dämonen schleudern Blitz und Donner, ein gewaltiger Feuerschlag zerschmettert das Burgtor, Orcs und Trolle dringen in die Öffnung ein. Eine Gruppe von 10 schaurig aussehenden Dämonen kommt brüllend auf euch zu - und rennt durch euch hindurch...

Zusätzlich zum obigen Text sollte der Spielleiter weiter die dramatischen Ereignisse schildern, bis die Aufmerksamkeit der Spieler etwas nachläßt, denn dann:

> Zwei große Trolle nähern sich euch von links, wohl um sich einem Ausfall der Verteidiger entgegenzuwerfen. Der erste Troll läuft durch »Abenteurer 1« hindurch, der zweite Troll stürzt sich auf »Abenteurer 2 (Kämpfer)« und schlägt auf ihn ein - ich nehme an, du bist überrascht?

Ganz so harmlos ist diese Erscheinung also für die Abenteurer nicht, denn Yke ist zu einer Idee angeregt worden, wie sie die Kämpfer der Gruppe ausschalten könnte: Mittels *Kreaturen erschaffen* beschwört sie einen **Troll** herbei, was sie **24 AP** kostet - der Spielleiter sollte sicherstellen, daß Yke in diesem Teil des Abenteuers noch über ausreichend AP verfügt (notfalls sollte sie hierzu ihre Krafttrünke einsetzen). Der Troll greift die Kämpfer der Gruppe an, schlägt aber nie gegen einen Zauberer. Während die Gruppe mit dem Troll beschäftigt ist, wird Yke die nicht am Kampf beteiligten Personen angreifen. Sie versucht zuerst, die ihr noch am gefährlichsten erscheinenden Gegner mittels ihres Rings der Unbeweglichkeit auszuschalten. Danach beschwört sie ihren Affendämon und greift die Magier der Gruppe mit *Dämonenfeuer* an. Ähnlich geht sie auch vor, wenn sie an anderer Stelle zum Kampf gezwungen wird, wobei sie dann allerdings den Ring zuerst auf die Kämpfer anwendet. Bei diesem Kampf sollte der Spielleiter beachten, daß Yke eine ausgesprochen starke Figur ist, die gegen eine geschwächte und zermürbte Gruppe gute Chancen hat. Da es einiges an Schätzen zu finden gibt, sollte Yke so optimal wie möglich ausgespielt werden.

**Troll** (Grad 6):
20 LP, 42 AP - PR - RW 60, HGW 110, B 24 - EP 7
**Angriff:** Klaue+9 (1W6+4), im Handgemenge zusätzlich Biß+9 (1W6+2) - ABWEHR+14, RESISTENZ+13/17/13
**Bes.:** automatisches *Heilen von Wunden*; feuerempfindlich

Kehrt die Gruppe vorzeitig um, weil sie kein Weiterkommen sieht, wird Yke nur dann allein in der Burg zurückbleiben, wenn die Gruppe bereits in das zweite Kellergeschoß vorgedrungen ist und sie das Sechseck für *Versetzen* anlegen konnte. In diesem Fall findet sie schließlich das Juwel und wird es - so die Abenteurer ihr nicht noch auflauern - schließlich an die überraschend auftauchende Siorlynn übergeben, die es ihrerseits (nach einiger Zeit) an Nergalad weitergibt. Gibt die Gruppe noch im ersten Geschoß auf, kehrt Yke mit um, da sie das Altartor nicht aktivieren kann (und wird den Abenteurern auf dem Rückweg Vorwürfe um Vorwürfe machen, warum sie denn das wertvolle Familienjuwel ...).

Kehren die Abenteurer mit dem Artefakt nach Corrinis zurück, können sie es in der Magiergilde für **10.000 GS** verkaufen. Sind sie nach zwei Tagen noch im Besitz des Juwels (früher, wenn die Abenteurer eine Abmachung mit ihm hatten), wird Duardo Demordo an sie herantreten (in einer Szene, die der auf S. 104 von *Ein Hauch von Heiligkeit* sehr ähnlich ist) und ihnen **12.000 GS** dafür bieten. Er läßt sich notfalls auf bis zu **30.000 GS** hochhandeln, da das Artefakt für seinen Auftraggeber wirklich wichtig ist. Gehen die Gefährten nicht auf diesen Handel ein, liegt sein weiteres Verhalten im Ermessen des Spielleiters; auf keinen Fall macht er sich aber selbst die Hände schmutzig!

Kehren die Abenteurer nach Ykes Ende nicht nach Corrinis zurück, ist die Angelegenheit noch nicht ausgestanden: Siorlynn wird sie weiterhin mittels Coluscaren überwachen und so den Überblick über den Aufenthaltsort der Gruppe behalten. Da Demordo weiterhin mit anderen wichtigen Dingen beschäftigt ist, bleibt es an ihr, den Abenteurern zu folgen und ihnen das Juwel des Unlichts möglichst unauffällig zu entwenden. Doch bis dahin müssen die Gefährten mit einem abgrundtief schwarzmagischen Artefakt zurechtkommen ...

Natürlich können die Abenteurer den Stein auch vernichten (s. Beschreibung im *»Anhang«*). Anhänger (Priester und Ordenskrieger) von nicht der Finsternis zugeneigten Göttern, die an der Vernichtung des Steins des Unlichts beteiligt sind, erhalten **1 Punkt (2 Punkte) Göttliche Gnade**.

# Anhang

## Nichtspieler-Figuren

**Yke Termogen**, Hexe aus Chryseia **Gr 9**
*Mittelschicht, gleichgültig* - mittelgroß (172cm), schlank

St 61, Ge 90, Ko 63, In 96, Zt 99, Au 94, pA 88, Sb 89
14 LP, 56 AP - TR* (s.u.) - RW 95, HGW 60, B 26 - SchB+1 - EP 4

ANGRIFF: Dolch+7 (1W6) - ABWEHR+16, RESISTENZ+19/19/17

*Gefahr spüren+1, Himmelskunde, Kräuterkunde+10, Lesen/Schreiben, Lesen von Zauberschrift, Verkleiden+19, Wissen von der Magie - Chryseisch 4, Albisch 4, Comentang 3, Vallinga 3, Dunkle Sprache 3* - Astrologin

**Zaubern+19:** *Anziehen, Augenschleier*, Bannen von Zauberwerk, Blendwerk, Böser Blick, Dämonenfeuer, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Funkenregen, Geistesschild, Kreaturen erschaffen, Kuß des Schlafes*, Macht über die belebte Natur, Macht über magische Wesen, Macht über Menschen, Macht über das Selbst, Macht über die Sinne, Macht über Unbelebtes, Schmerzen, Schweben, Stimmenwerfen, Unsichtbarkeit, Verdorren, Versetzen, Wände, Zwiesprache.*

* = der Zauberspruch ist enthalten in *Hexenzauber & Druidenkraft*

Yke Termogen ist trotz ihrer 23 Jahre eine skrupellose Zauberin, die von Duardo Demordo beauftragt ist, den sagenhaften Stein des Unlichts in ihren Besitz zu bringen und an einen Beauftragten Nergalads auszuhändigen. Sie ist hochintelligent, listenreich und eiskalt. Um das Juwel zu erlangen, ist ihr jedes Mittel recht. Sie kennt seine genauen Kräfte nicht, kann sie allerdings mittels *Zwiesprache* innerhalb von 30 Minuten herausfinden, wenn das Juwel in ihrem Besitz ist. Yke wird versuchen, die Rolle der strohdummen Adligen auf der Suche nach dem Familienschatz so lange als möglich zu spielen. Wenn es nach ihr geht, kommt es erst nach der Auffindung des Juwels zur Enttarnung und zur Auseinandersetzung mit den Abenteurern. Der Spielleiter ist hier gefordert: Er muß Yke fehlerfrei die dumme Adlige spielen lassen und dennoch die Gruppe durch sie zum Stein lenken. Die richtige Führung Ykes ist ein wichtiges Element in diesem Abenteuer!

Vom Augenblick des Eintreffens auf der Insel versucht Yke, die Helden zu zermürben, zu schwächen und zu dezimieren. Je näher sie ihrem Ziel kommt, desto häufiger werden ihre - immer unbemerkt! - vorgetragenen magischen Angriffe (z.B. *Schmerzen*, *Böser Blick*, Verhindern des nächtlichen Schlafs durch *Stimmenwerfen* usw.). Yke wird ihre Fähigkeiten immer dann einsetzen, wenn die Abenteurer anderweitig beschäftigt sind, beispielsweise mit der Erkundung eines Raums. Der Verdacht sollte somit nie auf sie, sondern auf hypothetische Schutzmechanismen fallen.

Yke verfügt über folgende magische Gegenstände:

- ein Zauberschiff
- eine magische Robe, die wie Plattenrüstung schützt, ohne zu behindern (mit * markiert)
- den Ring der Unbeweglichkeit (s. *»Neue magische Gegenstände«;* er ist speziell auf sie abgestimmt und zerfällt bei ihrem Tode zu Staub)
- eine Pfeife, mit der sie einmal pro Tag einen **Affendämon** herbeirufen kann (ABW 10)
- eine silberne Kette mit einem Anhänger, der ein dreidimensionales Bild von Yke zeigt, die lächelt und Augenaufschläge macht (außerdem schützt der Anhänger Yke vor *Erkennen des Wesens der Dinge* und ähnlichen die Ausstrahlung einer Person enthüllenden Sprüchen und verhilft ihr zu einem permanenten *Geistesschild* mit ABW 15). Der Schutz des Altars in **Raum 1** im Keller der Burg wird dadurch nicht getäuscht). Wenden die Abenteurer *Erkennen von Zauberei* auf Yke an und konfrontieren sie mit dem Ergebnis (oder sie bemerkt es), wird diese ihnen ganz stolz den Anhänger zeigen und plappern: *„Das bin ich. Toll, gell?“*

Ist der Stein gefunden (oder schöpft die Gruppe Verdacht), wird Yke angreifen (s. die Anmerkungen in *»Das Ende des Abenteuers«*).

**Ykes Affendämon** (Grad 2):
16 LP, 21 AP - PR - RW 60, HGW 50, B 12/36 - EP 6
**Angriff:** Klaue+6 (1W6+1), Schwanzstachel+7 (1W6–1 & 5W6-Gift) - Abwehr+12, Resistenz+14/16/14
**Bes.:** regeneriert 1 LP pro Runde; nur mit silbernen und magischen Waffen zu treffen

**Duardo Demordo**, Händler aus Leonessa **Gr 7**
*Mittelschicht, Culsu* - mittelgroß (178 cm), schlank

St 52, Ge 93, Ko 68, In 94, Zt 83, Au 80, pA100, Sb 98
15 LP, 45 AP - TR - RW 81, HGW 71, B 24 - EP 3

Angriff: Dolch+10 (1W6), Kurzschwert+10 (1W6+1), leichte Armbrust+10 (1W6), Wurfmesser+10 (1W6–1) - Abwehr+15, Resistenz+14/16/14

*Beredsamkeit+14, Gassenwissen+12, Geschäftstüchtigkeit, Giftmischen+10, Glückspiel+16, Himmelskunde, Kräuterkunde+9, Lesen/Schreiben, Lesen von Zauberschrift, Lippenlesen+4, Menschenkenntnis+12, Meucheln+10, Rechnen, Sagenkunde+12, Schleichen+7, Schlösser öffnen+8, Stehlen+9, Stimmen nachahmen+15, Verhören+12, Wahrnehmung+7, Zauberkunde+12 - Albisch 4, Chryseisch 4, Comentang 3, Erainnisch 4, Maralinga 4, Neu-Vallinga 4, Vallinga 4* - Kaufmann

**Bes.:** Demordo erhält als Kaufmann einen **PW:Intelligenz**, um zu erkennen, wenn er übervorteilt werden soll.

Duardo Demordo trägt um seinen Hals einen schwarzen Opal, der wie ein Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW 15) und ein Schutzamulett gegen Kontrollzauber (ABW 25) in einem wirkt; am Mittelfinger der linken Hand trägt er einen Ring des Sehens in Dunkelheit. Er verfügt über eine kleine Schatulle, in der sich je ein Trunk der Unsichtbarkeit, Trunk des Fliegens, Trunk der Macht über Menschen und ein 2W6-Heiltrunk befinden. Demordo hat diese Schatulle in der Regel nicht am Körper, sondern in seinem Gepäck; verbraucht er einen Trunk, kann er im Lauf von 2W6 Tagen einen neuen erhalten. Für den Notfall ist er mit einem Schwarzen Dolch der Kraft bewaffnet (wie das gleichnamige Schwert in *Welt der Abenteuer*), den er aber nur ungern anwendet.

Demordo spielt in diesem Abenteuer eine wichtige Rolle im Hintergrund: Er gibt Yke vor dem Aufbruch letzte Anweisungen und taucht nur in der Handlung auf, wenn die Charaktere Yke in Corrinis beschatten oder von sich aus Kontakt mit ihm aufnehmen. Bringen sie das Juwel am Ende des Abenteuers in die Stadt zurück, kann der Spielleiter ihn einsetzen, um (ähnlich wie in *Ein Hauch von Heiligkeit*) das Artefakt in den Besitz Nergalads zu bringen. Demordo wird sich Kämpfen tunlichst fernhalten und von sich aus die Gruppe nicht angreifen. Seine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, daß das Juwel unbeschadet seinen Meister erreicht.

**Siorlynn**, Magierin/Assassin **Gr 13**
*Adel, gleichgültig* - mittelgroß (172cm), schlank

St 79, Ge 98, Ko 85, In 99, Zt 96, Au 89, pA 95, Sb 65
18 LP, 60 AP - TR* (s.u.) - RW 93, HGW 83, B 27 - SchB+2, AnB+1 - EP 6

Angriff: Blasrohr+10, Dolch+16 (1W6+1), Langschwert+14 (1W6+2), leichte Armbrust+16 (1W6), waffenloser Kampf+16 (1W6), Wurfpfeil+12 (1W6–2 & 3W6 Gift), kleiner Schild+6 - Abwehr+19 (+25 mit kleinem Schild), Resistenz+21/21/21

*Alchimie+15, Balancieren+17, Beschatten+8, Fallen entdecken+10, Fallen entschärfen+8, Fallenmechanik+6, Fallenstellen+6, Fälschen+16, Gassenwis-*

*sen+11, Geheimmechanismen öffnen+8, Giftmischen+13, Himmelskunde, Kampf zu Pferd, Klettern+17, Kräuterkunde+11, Laufen+3, Lesen/Schreiben* (Maralinga, Eldalyn), *Lesen von Zauberschrift, Lippenlesen+10, Meditieren+10, Menschenkenntnis+8, Meucheln+16, Musizieren+14* (Harfe), *Nachtsicht, Naturkunde+6, Pflanzenkunde+6, Rechnen, Reiten+17, Sagenkunde+18, Scharfschießen+10* (leichte Armbrust), *Schleichen+12, Schlösser öffnen+10, Schutzamulett verzaubern 1, Schwimmen+12, Spiegelamulett verzaubern 3, Springen+16, Spurenlesen+9, Talisman verzaubern 2, Tanzen, Tarnen+12, Überleben+15* (im Wald), *Verführen+12, Verhören+12, Verkleiden+22, Wahrnehmung+8, Winden+6, Wissen von der Magie, Zauberkunde+17, Zauberpergament beschriften - Albisch 4, Aranisch 4, Arracht 4, Dunkelsprache 4, Eldalyn 4, Erainnisch 4, Hochcoraniaid 4, Maralinga 4, Medjisisch 2, Moravisch 4, Neu-Vallinga 4, Vallinga 4, Zeichensprache 3* - Alchimistin, Einbrecherin

**Zaubern+22:** *Hören der Geister, Doppelgänger schaffen, Dunkle Kämpfer beschwören I, Dunkle Riesen beschwören I & II, Kundschafter beschwören II, Lehrersuche, Macht über Menschen, Macht über Leben, Macht über den Tod, Reise der Seele, Schwarze Zone, Verwandeln, Zweite Haut, Zwiesprache*
**Zaubern+20:** *Dämonenfeuer, Nebel, Schattenbruder, Schattenkämpfer, Serkefs Todesbote, Stille, Ungeheuer rufen, Wände, Bannen von Zauberwerk, Beeinflussen, Lähmung, Schlaf, Tierisches Handeln, Todeshauch, Todeszauber, Unsichtbarkeit, Versetzen*

Siorlynn verfügt über folgende Ausrüstung:
- einen Elfenumhang mit eingearbeitetem Deckmantel (ABW 02)
- eine magische Textilrüstung, die wie PR schützt
- einen magischen Dolch*(+2/+2)
- ein magisches Langschwert*(+3/+0)
- 6 vergiftete Wurfpfeile (3W6-Gift)
- einen Ring der Wiederkehr (ABW 100): Wenn Siorlynn merkt, daß sie im Sterben liegt, zaubert sie mit dem Ring *Wiederkehr* auf sich selbst. Ihr Geist schlüpft dann in den Körper eines natürlichen Wesens in der Umgebung. Der Ring ist anschließend zerstört.

Siorlynn sammelt magische Gegenstände und magisches Wissen. Das ist für sie wie ein Zwang: Seltenen und wertvollen Artefakten kann sie nicht widerstehen und muß versuchen, sie an sich zu bringen. Interessante Zauber versucht sie zu lernen, und wenn der Lehrer nicht willig ist, zwingt sie ihn mit Gewalt. Gern lernt sie von Spruchrollen, denn für ein fast unsterbliches Wesen ist sie recht ungeduldig. Oft zwingt sie die entführten Zauberer, die sie sich als Lehrer erkoren hat, ihr Wissen in Spruchrollen abzufassen, bevor sie sie in irgendetwas Harmloses verwandelt und freiläßt (Kaninchen, Schweine, Eichhörnchen o.ä.).

Schon vor langer Zeit fühlte sich Siorlynn von der akademischen Seite der Magie angeödet. Sie wollte nicht einsehen, daß es Grenzen gibt, bis zu denen der einzelne in der Magie vorstoßen kann, und versuchte sich an der Thaumaturgie und in letzter Zeit auch an der Beschwörermagie. Als Lehrer wählte sie Anahaniol, den Großfürsten der Finsternis (zumindest bezeichnete er sich mit diesem Titel), den größten Sammler magischer Kostbarkeiten, den sie sich nur vorstellen kann. Anahaniol fand Gefallen an Siorlynn und ihrer schon damals unverhohlenen Gier nach Wissen und magischen Schätzen. Er lehrte sie verschiedene Beschwörungen und wies sie auf interessante Verfahren hin, die sie studieren könnte. Seit etwa 10 Jahren führt sie gelegentlich „Beschaffungsaufträge“ für den Dunklen Meister Nergalad aus.

Siorlynn spielt keine große Rolle in diesem Abenteuer, weshalb ihre Zaubersprüche auch nicht komplett aufgelistet sind. Sie übernimmt, wie abgesprochen, die Überwachung von Yke und den Abenteurern, hat aber kein Interesse an kämpferischen Auseinandersetzungen. Sie wird in Kämpfe zwischen Yke und den Gefährten nicht eingreifen. Auch später wird sie Demordo alle notwendigen Aktionen überlassen und nicht über ihre Rolle als Beobachterin hinaus tätig werden. Selbst wenn Demordo versagt, wird sie erst ihre Handlanger vorschicken, um sich des Juwels zu bemächtigen, bevor sie selbst aktiv wird.

## Neue Magische Gegenstände

**Magisches Schiff** (ABW 03)

Es handelt sich um ein etwa 10cm langes, geschnitztes Holzschiff von allerfeinstem Detail. Läßt man es zu Wasser und spricht das Kommandowort »Wachse!« auf Vallinga aus, wird es zu einem flußtauglichen Boot von 4m Länge. Es schrumpft wieder, wenn, nachdem alle Passagiere ausgestiegen sind, das Wort »Schrumpfe!« (ebenfalls auf Vallinga) ausgesprochen wird. Das Boot fährt lautlos und ohne die Wasseroberfläche zu erschüttern.

**Ring der Unbeweglichkeit** (ABW 08)

Der Ring sieht aus wie ein schmuckloser Bleiring. Wird das Kommandowort ausgesprochen (»Werde starr!« auf Vallinga), legt er ein magisches Feld um ein vorher gedanklich bestimmtes Ziel. Dem Ziel steht ein WW:phsZ zu. Mißlingt dieser Wurf, ist das Ziel absolut bewegungsunfähig, bis der Zauber aufgehoben oder der Ring vernichtet wird. Gelingt der Wurf, unterliegt das Ziel 12 Runden lang der Wirkung des Zaubers *Verlangsamen*. Der Ring kann einmal pro Runde angewandt werden, wenn der Benutzer in dieser Runde nichts anderes unternimmt.

**Der Stein des Unlichts**

Der Stein des Unlichts ist ein 30 cm durchmessender schwarzer Opal, der von goldenen, magischen Einschüssen durchzogen wird. Er ist von der Aura der Finsternis erfüllt und wirkt auf Personen, die keine *dämonische* oder *finstere* Ausstrahlung haben oder Zauber der Grauen bzw. Schwarzen Magie anwenden können (bzw. im Besitz entsprechender Gegenstände sind), bei Berührung - auch mit durch Handschuhe geschützten Händen - wie ein **Siegel:** *Tod* (4W6 schwerer Schaden), und zwar aufgrund der Stärke des speziellen Zaubers ohne Widerstandswurf. Abenteurer ohne entsprechende Eigenschaften müssen sich schon etwas einfallen lassen, wenn sie das Juwel an sich nehmen wollen; Möglichkeiten, die sich anbieten, sind *Macht über Unbelebtes* oder Zangen (auch improvisierte), mit denen man das Artefakt in ein Kästchen befördert.

Um den Stein benutzen zu können, muß man sich zuerst mittels des Zaubers *Zwiesprache* auf ihn einstimmen. Danach kann der Stein sofort benutzt werde. Eine Spielfigur, die den obigen Anforderungen nicht entspricht, muß einen EW:psyZ machen. Gelingt der Wurf, kann die Spielfigur den Stein benutzen, fällt aber langsam unter seine Einflüsterungen (der Spielleiter kann dies so handhaben, daß der Stein in ständiger Zwiesprache mit der Figur steht und langsam versucht, sie zu verderben, was man sehr nett ausspielen kann). Mißlingt der Wurf, wird die Spielfigur wahnsinnig, wobei eine Heilung nur auf magischem Wege möglich ist.

Der Stein hat die folgenden Kräfte:
- *Weitsicht* bis auf eine Entfernung von 500 km (ohne Behinderung durch Bauwerke usw., nur Metall oder magische Sicherungen schützen vor dem Blick),
- die Möglichkeit, alle Zaubersprüche des Benutzers auf im Stein gesehene Wesen anzuwenden, als wären sie 30m von dem Stein entfernt,
- Vervierfachung der AP des Benutzers, solange er sich nicht weiter als 30m vom Stein entfernt,
- Anwendung des *Todesdunkels*: Ein Strahl purer Dunkelheit trifft das Opfer und tötet es, es sei denn, es gelingt ein WW:phsZ, was die Folgen auf 5W6 schweren Schaden senkt. Auf Gebäude wirkt der Zauber wie 20W6 Strukturschaden. Der Benutzer des Steins verliert bei Anwendung dieses Zauber alle AP und zudem permanent 1 LP, wenn ihm ein WW:phsZ mißlingt.

Natürlich hat der Stein eine ausnehmend *finstere* Ausstrahlung. Um ihn zu vernichten ist die erfolgreiche Anwendung von *Austreibung des Bösen*, *Bannen von Zauberwerk* des Spruchs *Binden* und nochmals *Austreibung des Bösen* (jeweils gegen **Zaubern+25**) erforderlich. Diese drei Zauber müssen **innerhalb einer Stunde** erfolgreich angewandt werden. Die Chance, daß dies gelingt, ist selbst für erfahrene Zauberer nicht allzu hoch. Scheitern die Abenteurer, können sie das Juwel in die erfahrenen Hände eines der mächtigeren Tempel *Midgards* geben. Es schadet aber auch nichts, wenn sie das Artefakt verkaufen oder es von Siorlynn gestohlen bekommen. In diesen Fällen landet es in den Händen Nergalads.

## Neue Zaubersprüche

**Feuerlanze** (Elemente, Kampf)

Stufe 3 - 3 AP - Zd 10 sec
phk/mat - Rw 50m - Wb 1 Wesen - Wd -
Korallenstück (2 GS)

500: *PH, Th* - 1000: *Hx, Ma, PRI a. PK/PM* - 5000: *Hl, PM, Sc*

Der Zauberer erzeugt einen Feuerstrahl in Form eines schweren Wurfspießes, den er gegen einen Gegner schleudert. Sein Erfolgswert für diesen Angriff ist sein eigener **Grad+3**. Gelingt der WW:Resistenz des Opfers, so verliert es nur **1W6 AP**. Andernfalls vergeht die *Feuerlanze* beim Auftreffen in einer feurigen Explosion, die **3W6** schweren Schaden anrichtet und wie ein *Göttlicher Blitz* leicht entzündlichen Besitz des Opfers entflammt. Feuerempfindliche Wesen erleiden doppelten Schaden durch den Zauber. Rüstung verringert die Lebenspunkteverluste durch die *Feuerlanze,* da der Schaden hauptsächlich durch die Explosion und weniger durch die Hitzeentwicklung angerichtet wird. Verfehlt der Zauberer sein Ziel, gefährdet das feurige Geschoß wie bei nichtmagischen Fernkampfangriffen auch andere Personen in der Schußlinie. Wird die *Feuerlanze* gegen eine Holztür oder ein ähnliches unbewegliches Hindernis gerichtet, so trifft sie automatisch und richtet 2W6+1 Strukturschaden an.

**Verzweiflung** (Illusion, Graue Magie)

Stufe 4 - 5 AP - Zd 10 sec
psy/mat - Rw B - Wb 1 Wesen - Wd 1 h
Alkohol und pulverisierter Peyotekaktus (50 GS)

1000: *Hl, Sc* - 2000: *Hx, Ma, PRI* - 10000: *Dr*

Der Zauberer bestreut das Opfer mit den Komponenten und berührt es in derselben Runde. Mißlingt der WW:Resistenz, so leidet der Verzauberte unter Depressionen und verliert jegliche Tatkraft. Ein betroffener Abenteurer hat keinerlei Interesse an der Fortsetzung des Abenteuers, fühlt sich von seiner Umwelt nicht verstanden und von allen Freunden verlassen. Durch seine passive Haltung kann das Opfer keine komplizierten Fertigkeiten mehr anwenden und auch nicht mehr zaubern. Im Kampf gilt es als weitgehend wehr- und bewegungslos. ❑