



Die lange Nacht des Rowan de Soël

von Dr. Rainer Nagel

Ein Abenteuer in Alba
- copyright © 2000 by Verlag für F&SF-Spiele -

Die lange Nacht des Rowan de Soël ist ein kurzes Abenteuer für 4-6 Spielerfiguren der Grade 3 bis 6. Es spielt im Norden Albas, in einer kleinen Hügelkette in den Ausläufern des Pengannion, des Gebirgszugs zwischen Alba und Clann-gadarn. Es ist loser Teil des ZYKLUS DER DUNKLEN MEISTER, kann aber auch völlig losgelöst von den enthaltenen Bezügen zu diesem Thema gespielt werden, da diese nur eine untergeordnete Rolle einnehmen. Darüber hinaus wird Bezug auf die in den GILDENBRIEFEN erschienenen Kneipengerüchte um den Ordenskrieger Rowan de Soël und die ihn begleitende Gruppe, die bereits aus dem RINGBOTEN 16 bekannt ist, genommen. *Die lange Nacht des Rowan de Soël* kann exemplarisch auch dafür stehen, wie man die Gerüchte des „Kneipengeflüsters“ in Kurzabenteuer umwandeln kann.

Das Abenteuer kann in nahezu jeder beliebigen Gruppenzusammensetzung gespielt werden - sieht man davon ab, daß ein bis zwei starke Kämpfer vorhanden sein sollten. Es ist indes ideal für eine Bardenfigur, die noch kein magisches Instrument hat, da in den geschilderten Höhlen ein solches verborgen ist. Die Abenteuerer sollten darüber hinaus über Kenntnisse des *Eldalyn* verfügen.

Mein Dank gilt Thomas Baumgärtner, Frank Behrens, Jörg Beller, Heino Christiansen, Frank Christof, Elke Haber, Michael Haber, Guido Hartmann, Marek Jäger, Rolf Kanert, Thomas Kerßbaum, Beate König-Emrich, Stefan Lammers, Stephanie Lammers, Andrea Müller, Till Neunhöffer, Monalisa Popp, Dirk Richter, Sven Scheurer, Michael Schmitt, Arnt Syring und Alexandra Velten für Spieltests. Die Ffin Gweryn verdanke ich Sven Scheurer, dessen Beschreibung der Fertigkeit *Köpfen* ich leicht überarbeitet habe; Yvonne Steld (dank ihr weiß ich jetzt über die Fellfarbe von Wildkatzen Bescheid) und Stephanie Lammers gebührt Dank für die Durchsicht der verschiedenen Manuskriptversionen und hilfreiche Kommentare. Letztere ist nicht nur als Ideengeberin für das Halsband der Bardin sowie den Ring des Lauschens zu würdigen, sondern hat auch dafür gesorgt, daß sich der Satz „*Spielleiter, die das Abenteuer noch ein wenig ausbauen wollen, können an dieser Stelle problemlos einfügen, daß die Nachtmarder von einem Zauberer mit Einfluß über Tiere (z.B. einem Barden oder Druiden) geschickt wurden, um entweder einen Angriff auf die Katzenfrau zu ermöglichen oder, im Falle eines Bardens, eine Aneignung des Instruments*

zu ermöglichen.“ in **Rory den Tierfreund** verwandelte, da sie „gerne mal einen höhergradigen Barden als Negativ-Figur und harten Gegner erleben“ wollte. Jetzt hat sie ihn.

Der Erdrutsch hat bereits begonnen

Die (zugegeben etwas längliche) Hintergrundgeschichte ist in voller Gänze in der begleitenden Kurzgeschichte „Die lange Nacht der Strahlenden Stimme“ dargelegt, weshalb hier einige kurze Anmerkungen spieltechnischer Natur genügen sollen.

Die Geschichte beginnt im Jahr 1415 nL, als die elfische Bardin Valgeana mit ihrer Katze Rainalunde und ihrer magischen Laute *Kuinalindale* auf der Flucht vor einer Gruppe schwarzalbischer Verfolger ist. Die Schwarzalben gehören zu jenem Stamm, der später als die *Verwilderten* des Bro Bedwen bekannt werden würden (s. GILDENBRIEF 39, S.22). Der Schildzauber wird im Abschnitt »*Hinter den Kulissen*« bei der Beschreibung des Instruments erklärt, und bei der Sigille der Schwarzalben handelt es sich um das Siegel: *Tod*.

Im Moment von Valgeanas Tod passiert folgendes: Rainalunde, die durch das Doppelhalsband *Veltamehlantiar* (s. »*Hinter den Kulissen*«) so eng an Valgeana gebunden ist, daß die Katze regeltechnisch als Vertraute der Bardin gilt (deshalb auch der Eldalyn-Name Cilfea, „Folge-Geist“), überlebt das Ende ihrer Herrin nicht nur, sondern nimmt zudem über eine unerwartete Rückkopplung durch das Halsband einen Teil der verwehenden Persönlichkeit der Elfin auf und gewinnt dadurch nicht nur an Intelligenz, sondern auch an Langlebigkeit. Man könnte sagen, daß ein Teil von Valgeana in Rainalunde weiterlebt.



Zu dem Zeitpunkt, als der Dunkle Meister die Höhle findet, sind 200 Jahren verstrichen. Wie in der Hintergrundgeschichte beschrieben, versucht er, die Katze zu töten, doch es entgeht ihm, daß das Tier überraschenderweise nicht wirklich tot ist. Er hat seinen tödlichen Zauber mit der nur den Seemeistern bekannten Namensmagie kombiniert. Hinter dem Konzept dieser normalen Zauberern nicht zugänglichen Magieform steckt die Idee, daß jeder Bestandteil der Welt (Wesen, Gegenstände, Orte...) einen Wahren Namen hat. Wer diesen Namen kennt, hat Macht über das Wesen, den Gegenstand, den Ort usw. und kann seine Zaubersprüche wesentlich effektiver auf ein solches Ziel anwenden. Ein Vorbild für diese Art von Zauberei waren die Erdsee-Romane von Ursula K. LeGuin.

Das Überleben der Katze erklärt sich natürlich aus der Tatsache, daß sich ein Teil von Valgeana im Körper Rainalundes befand, als der Seemeister das Ziel seines Zaubers mit dem Wahren Namen für „Katze“ bezeichnete, so daß seine Magie nur den Teil des Mischwesens angreifen konnte, das noch Katze war. Im Lauf einiger sehr schmerzlicher Wochen wächst das Geschöpf und verändert seine Gestalt, bis am Ende der Metamorphose eine aufrechtgehende Katze mit vage elfischen Gesichtszügen und spitzen Ohren und elfischen Sprechwerkzeugen steht. Dabei wird Rainalundes Teil von Veltamehlantiar gesprengt. Die Katzenfrau ist geboren. Mit der Zeit scharen sich Katzen um die immer noch namenlose Katzenfrau, die sich zu diesen Höhlen (dem Ort ihrer Schöpfung) instinktiv hingezogen fühlt; auch die anderen Wildkatzen fühlen sich hier wohl (reflektiert im magisch bedingten **Resistenzbonus von +8** innerhalb der Höhlen bzw. in einem Umkreis von 50m).

Als Rowan de Soël ins Spiel kommt, ist er gerade mit einer bunt zusammengewürfelten Truppe von Helfern auf der Spur mysteriöser Personen, die im Grenzgebiet einen großmaßstäblichen Konflikt zwischen Alba und Clanngadarn schüren sollen (vgl. die Kneipengeflüster-Beiträge in den aktuellen GILDENBRIEFEN). Dabei ist er ausgesprochen erfolglos, da die von ihm gesuchten Personen zu intelligent und geschickt sind, um sich von ihm fangen zu lassen; jedes Mal, wenn er mit seiner kleinen Truppe in einem Dorf auftaucht, aus dem von ihren Aktivitäten berichtet worden war, sind die Agitatoren bereits verschwunden. Was Rowan nicht wissen kann, ist, daß diese im Auftrag des Dunklen Meisters Lugalbanus arbeiten, der gerade dabei ist, sich auf Vesterne seine eigene kleine Machtbasis zu schaffen, mit der er gegen ihn gerichtete Aktionen seiner sechs Kollegen, die er (nicht zu Unrecht) in nächster Zeit erwartet, zuvorkommen möchte. Die Aktivitäten der Agenten des Lugalbanus sind für unsere Geschehnisse aber nicht weiter von Interesse.

Kurz nach dem Ende der Kurzgeschichte, zwei Tage nach dem Eintreffen der Überlebenden in Hügelstolz, kommen endlich die Abenteurer ins Spiel. Zu diesem Zeitpunkt ist Rowan seit sechs Tagen, von denen er drei bei Bewußtsein verbracht hat, in Valgeanas letzter Ruhestätte; sein Nah-

rungsmittelvorrat reicht somit ohne Rationierung noch für 11 Tage. Etwa zur gleichen Zeit ist der ausgestoßene albsche Barde Rory der Tierfreund auf die Spur Kuinalindales gestoßen und hat einen etwas wirren Plan ins Leben gerufen, um sich der Laute bemächtigen zu können; es ist wahrscheinlich, daß sich die Abenteurer auch noch mit Rory auseinandersetzen müssen (s. »Der Herr der Nachtmarder«).

Der Zyklus der Dunklen Meister in Alba

Wer stolzer Besitzer der Kulturbeschreibung *Alba - Für Clan und Krone!* ist, braucht nicht zu befürchten, daß die Aktivitäten des Lugalbanus die dort geschilderten Zustände grundlegend ändern würden: Grenzkonflikte sind an der Tagesordnung, manchmal mehr, manchmal weniger, und so nimmt kaum jemand die Aktivität der Agenten des Dunklen Meisters richtig zur Kenntnis. Da sich zudem Lugalbanus schon kurz nach Beginn der Aktion von Alba ab- und Nahuatlan zuwendet und zudem Saron Neragal unauffällig gegensteuert, ist abzusehen, daß den Aktivitäten des um seine Position besorgten Dunklen Meisters kein langfristiger Erfolg beschieden sein wird.

Und so beginnt es

Unser Abenteuer beginnt in einem kleinen Dorf in Nord-Alba, in der Nähe der besagten Höhle. Welches Dorf dies ist und wo es nun genau liegt, sei der Kampagne des Spielleiters überlassen. Im weiteren Verlauf dieses Texts werde ich es als **Hügelstolz** bezeichnen - was man als Verballhornung des twyneddischen Namens Helygensteilws (Weidengriffel) bezeichnen könnte, wenn man wollte - doch steht es dem Spielleiter frei, jeden anderen Namen zu wählen, der ihm gerade paßt. Hügelstolz ist ein typisches kleines Dorf (wer den Film *Braveheart* gesehen hat, kann sich daran orientieren), dessen für das Abenteuer wichtigstes Merkmal das Gasthaus *Zum Schweinepferch* ist. Warum die Gruppe sich in Hügelstolz befindet, sei wiederum der Planung des Spielleiters überlassen; vielleicht sind die Spielerfiguren ja auch auf der Suche nach den geheimnisvollen Agitatoren? Oder sie folgen dem Kielwasser der *Kopffjagd* (vgl. auch *Rang und Namen: Olafsdottir* im GILDENBRIEF 44)? Wie auch immer: Abends in der Kneipe bietet sich den Abenteurern folgender Anblick:

Als ihr die einzige Kneipe des kleinen Orts betretet, bietet sich euch das übliche Bild: etwa die Hälfte der Tische ist von meist griesgrämig dreinblickenden Dörflern besetzt, die sich dem aus einem großen Faß geschöpften Ale hingeben. An einem Tisch im hinteren Teil der Kneipe bietet sich euch indes einen Anblick, den ihr hier nicht unbedingt erwartet hättet: Rings um den Tisch, mit nicht minder griesgrämigen Mienen als die Einheimischen, sitzen



ein großer, weißhäutiger, breitschultriger Mann mit blondem Haar, eine junge, hübsche Erainerin, die nervös eine vor ihr auf dem Tisch liegende Flöte befinger, ein blasser, gelehrt aussehender Mensch, der Kleidung nach ein Chryseier, und, fast hättet ihr sie übersehen, eine in grau gekleidete junge Frau, die eine schwarze Katze streichelt, die sich auf ihrem Schoß zusammengerollt hat. Als die vier euch erblicken, scheint eine hitzige Diskussion unter ihnen anzuheben, an der sich lediglich die Frau mit der Katze nicht beteiligt.

Bei den vier Personen handelt es sich um (in Reihenfolge der Beschreibung) **Brath ap Thrattan**, **Sealtainn**, **Oikon Thalasykos** und **Hawrlynn fer Rappan**, die früheren „Begleiter“ von Rowan de Soël. Kurzspieldaten finden sich im Abschnitt »Hinter den Kulissen«; die Hintergründe und Vorgeschichten dieser Figuren können im Abenteuer *Riß in der Zeit* (RINGBOTEN 16) nachgelesen werden.

Die weiteren Geschehnisse sind nun vom Verhalten der Abenteuer abhängig. Ignorieren sie die kleine Gruppe im hinteren Teil des *Schweinepfers*, werden diese nach einiger Zeit zu der Entscheidung gelangen, sich mit ihren Sorgen an die Gefährten zu wenden. Gehen die Abenteuer indes auf den besagten Tisch zu, erklärt Oikon in einer für ihn unerwartet mutigen Aktion die Debatte als beendet und ersucht die Helden um Hilfe. In beiden Fällen könnte sich das Geschehen etwa so abspielen:

Der gelehrt aussehende Chryseier faßt sich schließlich ein Herz und spricht euch mit deutlichen Anzeichen von Nervosität an: „Entschuldigt, äh, werte Herren ... und ... äh ... Damen ... ja, also - Es ist so: Wir haben da ein kleines Problem, und, äh, würden gern wissen, ob ihr uns vielleicht helfen könntet? Ja?“

Zeigen die Spielerfiguren Interesse, fährt Oikon fort, wobei es auffällig ist, daß sein Blick unsterk von einem Abenteuerer zum anderen wandert und er Probleme hat, seinen Gesprächspartnern in die Augen zu blicken:

Der Chryseier räuspert sich. „Also. Sagt euch der Name Rowan de Soël etwas? Nein? Schade. Äh... Na gut, dann machen wir das anders. Also, uns sagt er etwas. Wir waren, äh, sein Gefolge.“ Diese Aussage entlockt der hübschen Erainerin ein helles Lachen, während die Frau mit der Katze kurz das Gesicht verzieht. „Naja, oder so ähnlich. - Jedenfalls sind wir in diese Höhlen eingedrungen, und da war dieser große Wurm, und den haben der große Krieger und Brath da drüben erschlagen oder so, und dann sind wir weitergegangen und dann kam dieser dunkle Raum, und dann ist Rowan dort hineingegangen, und dann kam dieses feurige Wesen und hat ihn umgebracht. Oder so. Wir wissen's nicht, wir sind nämlich wegge-

rannt. War auch besser so. Bis wir hierherkamen. Ja.“ Er holt tief Luft und erhebt sich leicht von seinem Schemel. „Und jetzt würden wir gern wissen, ob Rowan noch lebt. Oder zumindest seine Leiche zurückholen, so der Ordnung halber. Allerdings fürchten wir, daß wir da hoffnungslos überfordert sind. Äh. Ihr seht ja doch ganz fähig aus. Habt ihr nicht Lust...?“

Während Oikons Schilderung der Ereignisse in der Höhle beschleunigt sich sein Sprechrhythmus rapide, was der Spielleiter durch eine entsprechend atemlose Schilderung darstellen sollte. Als er schließlich sein Sprüchlein aufgesagt hat, fällt er erschöpft auf seinen Schemel zurück und nimmt einen tiefen Schluck Ale aus seinem Krug. Fragen der Abenteuerer beantworten er und seine Schicksalsgenossen (mit Ausnahme von Hawrlynn, die stumm ihre Katze streichelt und gar nichts sagt) nach bestem Gewissen. Einig sind sich alle indes nur bezüglich einer großen Feuer-Eruption (für den Spielleiter: das Aufflackern des Chaosmerkmals des Truscanen), an deren Ende der Ordenskrieger verschwunden war. Es stellt sich heraus, daß einzig Oikon Thalasykos eine Art Feuerwesen gesehen haben will, während Brath ap Thrattan seine Rolle im Kampf gegen den großen Wurm betont. Sealtainn, die erainnische Bardin, besteht darauf, im entscheidenden Moment eine Katze erblickt zu haben, die

Maorwon

Findige Abenteuerer, die mit den richtigen magischen Mitteln ausgestattet sind, haben an dieser Stelle noch eine weitere Möglichkeit: die Kommunikation mit Hawrlyns Katze, Maorwon, mittels *Tiersprache*. Hawrlynn wird dies nur sehr ungern zulassen wollen, doch wird der Kater seinen eigenen Willen durchsetzen und mit einem solchen Abenteuerer kommunizieren. Dabei muß der Spielleiter beachten, daß Maorwon für eine Katze zwar ausgesprochen intelligent ist, aber die Geschehnisse aus seinem eigenen Blickwinkel sieht und zudem nichts tun wird, was seiner Herrin schaden könnte. Der Kater weiß zu berichten, daß er im vorderen Teil des Baus einen sehr starken Katzengeruch wahrgenommen hat, der ihm sehr angenehm vorkam. Wäre seine enge Bindung an seine Herrin nicht gewesen, wäre er glatt dageblieben. Warum dem so war, vermag er nicht genau zu sagen. Auf jeden Fall würde er gern wieder an diesen Ort zurück und ist etwas traurig darüber, daß sein Frauchen dies nicht möchte. Auf Sealtainns Beobachtung bezüglich der anderen Katze befragt, wird Maorwon bestätigen, daß sich eine solche (die echt scharf roch) in der Nähe befand, sich allerdings leider im Hintergrund hielt. Außerdem kann er mitteilen, daß er kurz vor der Höhle das Maunzen mehrerer anderer Katzen gehört habe, die ihm sonderbare Fragen gestellt hätten, die er nicht verstanden habe; er habe keine dieser Katzen gesehen, aber gerochen, daß sie sich in der Nähe befunden haben mußten. (Die Fragen, die Maorwon nicht verstand, bezogen sich auf sein Verhältnis zu Hawrlynn; die Wildkatzen versuchten, das Konzept des Vertrauens zu ergründen, wußten aber nicht genau, wie sie dies anstellen sollten.)



aus den Flammen herausrannte - und es sei nicht Hawrlynn fer Rappans Katze gewesen. Hawrlynn schließlich schweigt sich aus und streichelt ihre Katze, die gedankenvoll maunzt. Alle sind sich letztendlich aber darin einig, daß sie froh sind, die Höhlen verlassen zu haben. Brath ap Thrattan ist sich sicher, die Gefährten zurück zur Höhle führen zu können. Auf den seit den geschilderten Ereignissen verstrichenen Zeitraum befragt, werden die verhinderten Helden mit „*ach, gerade 'mal sechs Tage*“ (vier für die Reise, zwei in Hügelstolz) antworten. Der Spielleiter sollte sich in dieser Szene Mühe geben, die Gruppe (mit Ausnahme Brath ap Thrattans) als eher niedergeschlagen und unmotiviert darzustellen.

Kommt es schließlich zur für die Abenteurer möglicherweise wichtigsten Frage („*Was bekommen wir denn dafür?*“), stellt sich alsbald Verwirrung bei den vier Überlebenden ein - diesen Gedanken hatten sie nicht in ihre Überlegungen einbezogen. Eine kurze Zählung ergibt eine verfügbare Barschaft von **87 GS**, und ob das denn genug wäre...? Falls nicht, wird Sealtainn nach einer Kunstpause eine längere Ausführung beginnen, die sie einleitet mit: „*Also, wenn ich so darüber nachdenke, könnte ich mir vorstellen, daß es unter den gegebenen Umständen durchaus möglich wäre, wenn man alles in Betracht zieht...*“ usw., bis ihr schließlich die Lösung kommt: „*Der Mann war doch Ordenskrieger aus Dingensda. Wo kamen wir her? Ach ja, aus Thame. Und da denke ich mir doch, daß die Jungs in seiner Burg bestimmt sehr glücklich wären, wenn sie einen der ihren wieder aus den Klauen des Bösen befreit bekämen. Meint ihr nicht auch?*“ Sealtainn bemüht sich, dabei so überzeugend wie möglich zu klingen, und scheut sich auch nicht, dazu ihre Fähigkeit **Beredsamkeit+6** einzusetzen. Dabei hat sie keinerlei Probleme, die Belohnung seitens der Ordensoberen in immer größere Höhen zu schrauben - zumal sie wirklich daran glaubt, daß die Sonnenkrieger ihren Ordensbruder gern befreit sähen. Ihre Begleiter nicken dabei eifrig, sobald sie verstanden haben, was die Bardin vorhat. Hilft all dies nicht, wird Sealtainn zudem mit der Legende herausrücken, daß irgendwo in den Tiefen der Höhlen, wahrscheinlich hinter dem Feuer-was-auch-immer, ein alter, wertvoller Schatz der Elfen läge. Wie spezifisch sie dabei wird, hängt davon ab, ob sich eine Bardenfigur in der Gruppe befindet: Ist dies nicht der Fall, bleibt sie bewußt vage, da sie sich selbst noch Chancen auf das Instrument ausrechnet; befindet sich aber ein Barde unter den Spielerfiguren, legt sie ihnen das eingerrissene Blatt Pergament vor, auf dem ihre Kenntnisse beruhen. Der Text ist in etwas altertümlichem und leicht steifem Albisch geschrieben (s. Kasten).

Durch einen gelungenen **EW-6:Sagenkunde** (nur **WM-3** für Barden; Elfenbarden erhalten keine **WM**) lassen sich folgende Informationen erhalten: Bei Kuinalindale handelt es sich um eine Laute, die vor langer Zeit von den Elfen angefertigt wurde und durch die Hände vieler begabter Elfenbarden ging. Neben der Funktion des Unterhaltens und der Verbesserung von bardischen Vorträgen wurde Kuinalin-

Die Legende von Kuinalindale

Vor langer Zeit drang die berühmte Elfenbardin Valgeana, zusammen mit ihrer Katze Rainalunde auf der Flucht vor finsternen Verfolgern in ein Höhlensystem in einer kleinen Hügelkette in den Ausläufern jenes Gebirges, das heute Pengannion genannt wird, ein. Sie trug ein mächtiges magisches Instrument namens Kuinalindale mit sich. Ihre Verfolger aber sperrten sie in der Höhle ein, und schließlich starb sie. Das Instrument aber soll immer noch in der namenlosen Höhle liegen und auf eine neue Besitzerin warten, bewacht von den Nachfahren Rainalundes.

dale auch deshalb geschaffen, um in Notzeiten als Bollwerk des Elfenvolks gegen Angreifer zu dienen. Die Laute war zuletzt im Besitz der berühmten Elfenbardin Valgeana, ging aber um 1415 nL verloren und konnte nicht wiedergefunden werden. Des Eldalyn mächtige Sprecher können Valgeana als „Strahlende Stimme“, Kuinalindale als „Lebendige Musik“ und Rainalunde als „Silberhaar“ übersetzen.

Auf die Herkunft des (etwa 200 Jahre alten) Pergaments befragt, vermag Sealtainn nur zu sagen, daß sie es in einem der Nachbardörfer von dem durchreisenden erainnischen Händler **Ceobhainn** (s. *Das große Abenteuer der kleinen Halblinge*) im Tausch gegen Informationen über ihre Reisen erhalten hat. Den Ort habe sie letztlich eher auf gut Glück aufgrund der angegebenen Geländemerkmale identifiziert, und auch die vereinzelt Begegnungen mit Wildkatzen hätten eine Rolle gespielt, desgleichen Maorwons seltsames Verhalten. Mit Hawrlynn habe sie darüber aber nicht gesprochen. Auf Wunsch überläßt sie den Abenteurern das Stück Pergament, da ihr Wunsch, an diesen Ort zurückzukehren, derzeit nicht mehr allzugroß ist. Gelingt an dieser Stelle ein **EW:Menschenkunde**, kann man feststellen, daß Sealtainn noch etwas zu verheimlichen scheint. Und tatsächlich hat sie den unbestimmten Verdacht, daß sich ein anderer Barde ebenfalls auf der Spur des Instruments befindet, da eine der von ihr ausgefragten Personen mit einem unwilligen „*Was, schon wieder! Da war doch vorgestern erst der stinkende Kerl mit dem Zottelbart bei mir und hat die gleichen Fragen gestellt! Na, so ähnliche zumindest.*“ Sealtainn hat allerdings keine Ahnung, bei wem es sich um diesen anderen Barden (gemeint ist natürlich Rory der Tierfreund) handelt. Auf jeden Fall beunruhigt sie diese Information; ob sie sie den Gefährten zugänglich macht, liegt im Ermessen des Spielleiters.

Die Begegnung eines Druiden mit Valgeana vor etwa tausend Jahren ging in die druidischen Überlieferungen ein und wurde Teil des von Generation zu Generation weitergegebenen Wissenschatzes der Druiden. Das Pergament basiert auf der Verschriftung eines Teils dieser Überlieferungen, die vor etwa 200 Jahren von einem Königlich-Albischen Waldläufer angefertigt wurde. Natürlich han-



delt es sich bei den Katzen, die den Vorderteil der Höhle bevölkern, nicht um die Nachfahren Rainalundes, doch ist ein Körnchen Wahrheit an der Legende, da man die Katzenfrau in gewissem Sinne als Nachfahrin der Elfenkatze betrachten kann.

Schatten am Horizont

Ist es Oikon und Sealtainn endlich gelungen, die Gefährten zum Aufbruch zu überreden, bietet sich Brath ap Thrattan an, die Gruppe am nächsten Morgen zu den Höhlen zu führen. Weder Oikon noch Hawrlynn zeigen Interesse, die Aben-

teurer zu begleiten, während Sealtainns Verhalten davon abhängt, ob sich eine Bardenfigur in der Gruppe befindet. Ist dem nicht so, überwindet sie ihre Furcht und bietet zähneklappernd an, die Abenteurer zu begleiten, um sich ihre Chance zu bewahren, an das magische Instrument zu gelangen. Befindet sich aber ein Barde in der Gruppe, der noch kein magisches Instrument hat, sollte sich der Spielleiter entscheiden, daß Sealtainns Angst vor dem unbegreiflichen, plötzlichen Feuer ihr Verlangen nach dem Instrument mehr als nur aufwiegt (schließlich ist es für den Spieler einer Bardenfigur frustrierend, wenn das sicher geglaubte magische Instrument dann doch an eine Nichtspieler-Figur geht - es sei denn, der Spielleiter wollte noch eine Zusatzkomplikation durch die Rivalität der beiden Barden einbauen).

Ein neuer Anfang

Der folgende Abschnitt enthält Informationen über zwei **Alternativeinleitungen**, die das eher zufällige Zusammentreffen der Abenteurer mit den Begleitern Rowan de Soëls ersetzen können; beide haben sich in den Testspielen bewährt. Damit die Alternativen angemessen funktionieren, sollte sich jeweils ein Albai in der Gruppe befinden, der bestimmte Voraussetzungen erfüllen muß.

Ja, wo ist denn unser Ordenskrieger?

In einer nordalbischen Stadt (Twineward bietet sich an, aber auch Crossing und Thame kommen in Frage) treten Angehörige des Tempels der Dheis Albi an die Abenteurer heran (die Gründe dafür muß der Spielleiter seiner Gruppe anpassen), da sie seit einiger Zeit nichts mehr von Rowan de Soël, dem Bruder des berühmten Ordenskriegers Heardred de Soël, des „Sterns von Alba“, gehört haben, der mit einer kleinen Gruppe „Hilfstruppen“ (gemeint sind landesfremde Abenteurer, die entbehrlich sind) von seiner Heimatbasis in Thame aus kommend im Norden des Lands auf Patrouille war. Seine letzte Botschaft kam aus Hügelstolz, und das ist schon über eine Woche her. Selbst wenn man davon ausgeht, daß ein Bote von Norwardstor (dem Hügelstolz nächstgelegenen größeren Ort auf der Landkarte) einige Tage bis zum besagten Tempel benötigt, ist dies doch etwas lang. Man bietet den Gefährten die in »Und so endet es« beschriebene Belohnung (500 GS sowie 365 Tage kostenlosen Heilens, wahlweise auch durch einen 2W6-Heiltrunk sowie zwei 2W6-Krafttrünke ersetzbar) und drängt zur Eile - immerhin ist Heardred ein wichtiger Mann, also sollte man sich auch um seinen Bruder kümmern... In diesem Fall wird die Zeit also entschieden knapper: Die Reise von Twineward nach Norwardstor dauert zu Fuß **3 Tage** (zu Pferd einen), von Crossing bzw. Thame nach Norwardstor sind zu Fuß **7 Tage** (3 Tage zu Pferd) einzuplanen. Von den 14 Tagen, die Rowans Ratio

nen ihn aushalten lassen, sind also im ungünstigsten Fall (von Crossing oder Thame zu Fuß) bereits 11 verstrichen (die drei Tage, während der er bewußtlos war, sind schon abgezogen); bei Abenteuerbeginn in Twineward oder der Benutzung von Pferden sind diese Zahlen entsprechend zugunsten des Ordenskriegers zu korrigieren. Bei der Anreise nach Norwardstor ist der Spielleiter auf sich selbst gestellt; in der Grenzfeste selbst kann die Beschreibung in *Kopfgagd* (in: *Das große Abenteuer der kleinen Halblinge*) benutzt werden. Hügelstolz liegt anderthalb Tagesreisen nordwestlich von Norwardstor, d.h. Rowan bleibt beim Eintreffen der Abenteurer in Hügelstolz noch genau ein Tag (d.h. die Regeln für *Entbehrungen aufgrund von Durst und Flüssigkeitsmangel* greifen ab dem zweiten Tag nach dem Aufbruch der Abenteurer aus Hügelstolz). Die Zeitanlagen aus »Und so beginnt es« sind entsprechend anzupassen; Rowans Ex-Gruppe hat sich mittlerweile auf **24 GS** herabgewirtschaftet.

Haben Sie diesen Barden gesehen?

Eine andere Möglichkeit, das Abenteuer zu beginnen, besteht darin, daß die MacLachlans von Turonsburgh ein Kopfgeld auf Rory ausgesetzt haben, und daß die Abenteurer von diesem Geldbetrag erfahren haben. Dies bietet sich besonders an, wenn sich ein oder mehrere Albai in der Gruppe befinden, die über entsprechende Kontakte verfügen (ein Königlich-Albischer Waldläufer oder ein Clankrieger bieten sich an). Vielleicht haben aber auch die dünathischen Druiden Interesse daran, den ihre Lehre beschmutzenden Rory aus dem Verkehr zu ziehen? Der Spielleiter muß hier angesichts seiner Gruppe entscheiden, ob ein Kopfgeld ausgesetzt wurde und ob eine (oder mehrere?) der Figuren davon weiß. Der zeitliche Ablauf der Ereignisse muß an den Ausgangspunkt der Auftragserteilung angepaßt werden; der Spielleiter kann die Anmerkungen im Abschnitt »Ja, wo ist denn unser Ordenskrieger?« als Anhaltspunkt für den zeitlichen Ablauf nehmen.



Fertigkeit: Köpfen

Mit der Fertigkeit *Köpfen* kann ein Kämpfer seine Absicht, einen gezielten Treffer anzubringen, vor dem Gegner länger geheimhalten, weshalb der Gegner eine geringere Wahrscheinlichkeit hat, den Hieb richtig abzuwehren. Der vom Kämpfer beherrschte Erfolgswert gibt die negativen WM an, die der Gegner noch auf diesen **zweiten WW:Abwehr** erhält (normalerweise WM+8 für einen Angriff auf ein lebenswichtiges Organ). Wenn beide WW:Abwehr des Gegners mißlingen, hat der Angreifer den Hals des Gegners getroffen. Verliert der Getroffene mehr als die Hälfte seines LP-Maximums, wurde der Hals durchtrennt. Sind die LP-Verluste geringer, gilt **Tabelle S5** (Ergebnis 93-96). Diese Fertigkeit kann nur dann eingesetzt werden, wenn der Angreifer nach Berücksichtigung aller Faktoren (z.B. Behinderung durch das Tragen von Rüstung; Erschöpfung) einen RW von mindestens 81 hat und über eine Waffe mit einer Länge von mindestens 1m verfügt.

(überarbeiteter Nachdruck aus GILDENBRIEF 40, S.15. - Die Lerndaten fehlen absichtlich, da es nicht beabsichtigt ist, daß beliebige Spielerfiguren diese Fertigkeit erlernen.)

Die eigentliche Anreise kann so kurz oder lang abgehandelt werden, wie dies der Spielleiter möchte. Die Reise sollte zwischen drei und fünf Tagen dauern (Oikon und Co. brauchten vier Tage, da sie es eilig hatten, aber nicht besonders planvoll vorgingen) und kann durch für diesen Teil Albas passende Begegnungen angereichert werden. Brechen die Gefährten sofort am nächsten Morgen auf, trennen bei einer Reisedauer von 4 Tagen noch ganze 7 Tage Rowan von den ersten Entbehrungserscheinungen, d.h. es ist keine wirkliche Eile geboten. Dies kann durchaus anders aussehen, wenn die Gruppe über die Alternativeinleitung zu Fuß aus Thame oder Crossing kommt; in diesem Fall kommt es für Rowan gemäß der Angaben unter »Ja, wo ist denn unser Ordenskrieger?« in Valgeanas Höhle zu **Entbehrungserscheinungen** aufgrund von Durst und Flüssigkeitsmangel, die vom Spielleiter entsprechend angewandt werden müssen. Während der Reise ist nur eine feste Begegnung vorgesehen.

Plötzlich hört ihr von der Seite Hufgetrappel. Noch bevor ihr allzuviel unternehmen könnt, taucht über der nahegelegenen Hügelkuppe ein kleiner Trupp von Reitern auf: Insgesamt acht nackte, mit blauer Farbe bemalte Männer sitzen auf großen, starken Pferden, die mit schrecklich anzusehenden Schädeln geschmückt sind. Am Ende des Trupps sind weitere elf Pferde aneinandergebunden, auf denen die Leichen von blaubemalten Männern sowie mehrere blutdurchtränkte Säcke festgebunden sind. Der vorderste Reiter sieht zu euch hin und stößt ein lautes Geheul aus - woraufhin sich die schreckenerregende Reitertruppe in eure Richtung in Bewegung setzt.

Es handelt es sich hier um die Überreste eines einstmals 19 Krieger starken Trupps der **Ffin Gweryn**, der Grenzwächter

Clanngadarns (vgl. GILDENBRIEF 40, S.11), die von einem erfolgreichen Beutezug gegen ein anderes albisches Grenzdorf zurückkommen. Auf den angebundenen Pferden befördern sie die Leichen ihrer gefallenen Kameraden sowie (in den blutigen Säcken) die erbeuteten Köpfe erschlagener Albai. Die Schädel, mit denen die Pferde behangen sind, sind **Hunllefpenaw** (Alptrauköpfe), die allen Figuren in der Gruppe bis einschließlich Grad 3 (also auf jeden Fall Brath ap Thratten und auch Sealtainn, so sie bei der Gruppe ist) *Angst* einflößen, wenn ihnen ein **WW-6:psyZR** mißlingt; die Schädel (1W6-2 pro Pferd, mindestens aber 1) haben **ABW 05**.

Die Ffin Gweryn sind einem Kampf gegen die Abenteurer nicht abgeneigt und greifen ohne zu zögern an, wobei sie versuchen, ihre Gegner im Kampf zu **köpfen** (d.h. gezielte Treffer gegen den Hals anzubringen). Sobald die Hälfte ihrer bereits dezimierten Gruppe gefallen ist, wird für die Twyneddin ein **PW:Moral** fällig.

8 Ffin Gweryn (Grad 2):

16 LP, 8 AP - OR - RW 81, HGW 76, B 25 - SchB+1, AbB+1 (bereits eingerechnet) - MW+22 - EP 2

Angriff: Langschwert+7 (1W6+1), Dolch+6 (1W6), 3×Wurfspeer+6 (1W6-1) - ABWEHR+13, RESISTENZ+11/13/11

Bes.: 50 % Chance für *Berserkergang*; Gegner haben WM-1 auf den zweiten EW:Abwehr gegen kritische Halstreffer wegen *Köpfen*+1

19 Pferde (Grad 2):

15 LP, 15 AP - TR - RW 60, HGW 80, B 48 - EP 2

Angriff: Hufschlag+7 (1W6) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

Die **AP** der Twyneddin sind etwas herabgesetzt, da sie bereits aus einem Kampf kommen. Spielleitern, denen diese Pauschalverminderung zu ungenau ist, können stattdessen auch die AP-Zahl eines jeden einzelnen Twyneddin mit **2W6+2** bestimmen. Gelingt es den Abenteurern, die Ffin Gweryn vollständig zu besiegen, geraten sie in den Besitz ihrer Waffen und Pferde - sowie der eroberten Schädel. Die Twyneddin führen keine Schätze mit sich.

Etwa drei Stunden vor dem Eintreffen der Gefährten am Höhleneingang wird eine der in der Höhle lebenden **Katzen**, die gerade auf Nahrungssuche ist, auf die Ankömmlinge aufmerksam und *beschattet* sie. Abenteurer können diese Katze bemerken, wenn ihnen ein **EW:Wahrnehmung** (mit **WM-4**, wenn der **EW:Tarnen** bzw. **EW:Schleichen** der Katze gelungen ist) gelingt. Die rot-braune Katze hat vor, die Eindringlinge bis kurz vor den Höhlen zu begleiten und dann die Katzenfrau zu warnen (wozu es aber nicht kommen wird). Bemerkten die Gefährten die Katze und nähern sich ihr, wird sie die Flucht ergreifen und sich nicht auf Kommunikationsversuche einlassen - auch nicht auf solche mit *Tiersprache*, da die Katzenfrau ihren Schützlingen immer wieder einschärft, daß bei großen Lebewesen Vorsicht zu wahren sei, da diese meist bössartig und tückisch wären.



Katze (Grad 0):

8 LP, 3 AP - OR - RW 100, HGW 20, B 24 - EP 1

Angriff: im Handgemenge Biß+8 (1W6-2) - ABWEHR+14, RESISTENZ+10/12/12

Bes.: *Schleichen*+18, *Tarnen*+18; Gegner erhalten WM-4 auf ihre EW:Angriff; WM+8 auf alle WW:Resistenz, solange sie sich in ihrem Höhlensystem oder nicht weiter als 50m davon entfernt befindet

Die Todesbringer

Der Spielleiter sollte es so einrichten, daß die Gruppe noch während des Tags die Höhlen erreicht; dies betont die Ungewöhnlichkeit des Nachtmarderangriffs. Den Abenteurern bietet sich folgendes Bild:

Endlich taucht vor euch der Eingang zum gesuchten Höhlensystem auf, im schwindenden Sonnenlicht nur noch vage auszumachen. Irgendetwas scheint aber vor der Höhle im Gang zu sein: Ihr seht viele kleine, etwa halbmetergroße Körper in einen wüsten Kampf verstrickt, Leiber ineinander verbissen oder einander umlauend und mit Klauen und Zähnen aufeinander losgehend. Es scheint sich um 30 bis 40 dieser Tiere zu handeln. Ein vielstimmiges Fauchen und Zischen, das an Katzen erinnert, liegt in der Luft. Während ihr noch versucht, euch einen Überblick über die Situation zu verschaffen, schießt fauchend ein kleiner, rot-brauner Schatten an euch vorbei und stürzt sich in das Gewimmel.

Die Gefährten werden Zeuge eines Angriffs von **10 Nachtmardern** auf die Katzenkolonie des Höhlensystems. Der an ihnen vorbeihuschende Schatten war die Katze, die sie während der letzten Stunden der Reise beschattet hat, sich aber nun in den Kampf stürzt. Alles in allem stehen den Nachtmardern **28 Wildkatzen** entgegen. Weitere zwei Nachtmarder sowie sechs Katzen liegen bereits tot am Boden. Während die Abenteurer zusehen, scheint sich das Blatt langsam gegen die Katzen zu wenden, doch wechseln die Positionen und Stellungen aufgrund der Schnelligkeit der beiden Tierarten zu schnell, um eindeutige Feststellungen zu machen.

Der Spielleiter kann den Kampf zwischen Mardern und Katzen abstrakt handhaben: Pro Runde sterben **2 Katzen** und **0,5 Nachtmarder** (d.h. ein Nachtmarder pro 2 Runden); dies bedeutet, daß der Kampf nach **14 Runden** zu Gunsten der Marder entschieden ist, da in dieser Runde die letzte Katze stirbt, während noch 3 Nachtmarder am Leben sind. Greifen die Abenteurer in diesen Kampf ein, ändert sich dies natürlich. Bekämpfen die Abenteurer die Nachtmarder, so stirbt nur noch eine Katze pro Runde, während die Katzen weiterhin alle 2 Runden einen Nachtmarder töten - die von

den Abenteurern getöteten Marder sind zusätzlich von der Gesamtanzahl abzuziehen. Brath ap Thrattan wird auf jeden Fall in den Kampf eingreifen, wenn die Gefährten dies tun; falls Sealtainn die Gruppe begleitet, würfelt der Spielleiter für sie einen **PW:Sb**, bei dessen Gelingen sie ebenfalls mitkämpft. Greifen die Abenteurer auf der Seite der Nachtmarder ein, geht der Kampf entsprechend schneller zu Ungunsten der Katzen aus.

10 Nachtmarder (Grad 2):

10 LP, 11 AP - TR - RW 90, HGW 60, B 24 - EP 3

Angriff: Biß+9 (1W6), im Handgemenge zusätzlich Klauen+9 (1W6) - ABWEHR+14, RESISTENZ+11/13/13

Bes.: *Schleichen*+18, *Tarnen*+18, *Meucheln*+10; kämpfen auch bei 0 AP ungeschwächt weiter, bis sie auf 6 LP sind

28 Katzen (Grad 0):

8 LP, 3 AP - OR - RW 100, HGW 20, B 24 - EP 1

Angriff: im Handgemenge Biß+8 (1W6-2) - ABWEHR+14, RESISTENZ+10/12/12

Bes.: *Schleichen*+18, *Tarnen*+18; Gegner erhalten WM-4 auf ihre EW:Angriff; WM+8 auf alle WW:Resistenz, solange sie sich in ihrem Höhlensystem oder nicht weiter als 50m davon entfernt befinden

Die Aktionen der Abenteurer haben Auswirkungen auf den weiteren Verlauf des Abenteuers: Helfen sie den Katzen, werden die Überlebenden zu ihnen laufen, ihnen schnurrend um die Beine streichen und sie mit sanftem Druck ins Innere der Höhle zu geleiten versuchen, um sie schließlich der Katzenfrau vorzustellen (s. »*Seltame Verbündete*«), die erkannt hat, daß es anscheinend auch Katzen wohlgesonnene Zweibeiner gibt. Halten sich die Abenteurer aus dem Kampf heraus (oder greifen sie auf Seiten der Nachtmarder ein), kann der Spielleiter den Abschnitt »*Seltame Verbündete*« überspringen, da die Katzenfrau sich unsichtbar machen wird und trauernd abwartet, bis sich die bösen Eindringlinge wieder entfernt haben. In diesem Fall finden die Spielerfiguren **Raum 1** ohne Bewohner vor. Auf keinen Fall wird die Katzenfrau sich allein mit der mächtigen Gruppe anlegen; ihre Taktik war schon immer, sich erst einmal zurückzuziehen und später wiederzukommen.

Der Herr der Nachtmarder

Mittels eines **EW:Tierkunde** läßt sich herausfinden, daß es für Nachtmarder höchst ungewöhnlich ist, in solch großen Gruppen anzugreifen, da diese Tiere Einzelgänger sind. Macht dies die Abenteurer stutzig, können sie die Spuren der Nachtmarder innerhalb von 20 Minuten durch einen **EW+2:Spurenlesen** zu einer kleinen Höhle zurückverfolgen. Sollte es überlebende Nachtmarder gegeben haben, werden diese sich an diesen Ort zurückziehen, so daß die Abenteurer den Tieren einfach folgen können.



An diesem Ort erwartet sie **Rory der Tierfreund**, ein ausgestoßener Pibrochain aus Turonsburgh, der hinter dem Angriff der Nachtmarder steckt. Rorys Reaktion auf das Eintreffen der Gefährten ist von deren Aktionen abhängig: Folgen sie verwundeten Nachtmardern, kann der Spielleiter folgende rührende Szene beschreiben:

Der verwundete Nachtmarder schleppt sich zum Eingang einer kleinen Höhle, wobei er Laute ausstößt, die sehr an mitleiderregendes Wimmern erinnern. Nach wenigen Sekunden tritt ein Mann aus der Höhle, der Kleidung nach ein Albai. Doch ist seine Kleidung verdreckt und zerrissen, an zahllosen Stellen geflickt. Bart und Haare sind lang, verfilzt und ungekämmt, und seinen Bewegungen haftet etwas ungestümes an. In der linken Hand trägt er einen alten, abgenutzt aussehenden Dudelsack. Mit einer zärtlich anmutenden Bewegung beugt er sich zu dem Nachtmarder herunter und flüstert in kaum verständlichem Albisch: „Na, mein kleiner Freund, war es schlimm? Waren die Katzen so böse zu Dir? Oh ... was ist das? Schwertwunden? Welcher Unhold war das?“ Ruckartig blickt er auf und sieht wild in der Gegend umher.

Entdeckt Rory in diesem Moment die Abenteurer, besteht seine Reaktion in einem wütenden: „Wart ihr das? Ganz bestimmt wart ihr das! Euch werd ich's zeigen!“ Mit diesen Worten greift er zu seinem Dudelsack und stimmt das *Lied des Grauens* an.

Entkommt keiner der Nachtmarder, so ist Rorys Verhalten von den Handlungen der Spielerfiguren abhängig. Einen einzelnen Kundschafter versucht er, mit dem *Lied der Lockung* abzusondern und auszuschalten. Bei mehr als einem Gegner bietet sich das *Lied des Grauens* an, das er im Vollbesitz seiner Kräfte immerhin 48 Minuten durchhalten kann. Der Spielleiter kann in diesem Fall den wahnsinnigen, grauenerregenden Pfeifer eindrucksvoll beschreiben; hat der Spielleiter eine Langspielplatte mit Dudelsackmusik verfügbar - die älteren unter uns wissen noch, was das ist -, sollte er sie mit erhöhter Geschwindigkeit abspielen, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Hat Rory genügend Zeit, schwenkt er zum *Lied des Wahnsinns* um. Gegen weniger als drei kampffähige Gegner geht er mit Langschwert und kleinem Schild in den Nahkampf über.

Entkommt ein Nachtmarder und die Gefährten folgen weder ihm noch den Spuren, kehrt Rory zum Schauplatz des Kampfs zurück, interpretiert die Leichen der Nachtmarder richtig und wartet auf die Rückkehr der brutalen Nachtmarderschlächter aus der Höhle. Sobald er der Abenteurer gewahr wird, empfängt er sie mit dem *Lied des Grauens*, das sie erst einmal in die Höhle zurückschicken sollte. Ist dies gelungen, verbringt er die Zeit zwischen dem Ende dieses Lieds und dem erneuten Auftauchen der Gruppe mit einem lauten *Lied des Wahnsinns*, in der Hoffnung, laut genug zu spielen und die notwendigen 3 Minuten Zeit zu haben. Spätestens dann

geht er in den Nahkampf. Eine Alternative zu diesem Vorgehen wäre natürlich, daß sich Rory die Zeit des Wartens auf die Gefährten mit einem *Lied der Lockung* vertreibt. Er könnte es zum Beispiel auf Männer (oder Frauen, oder Elfen, oder Zwerge - je nach Zusammensetzung der Gruppe) ausrichten und dadurch einen Teil der Abenteurer aus der Höhle zu locken versuchen, könnte stattdessen aber auch das eine oder andere Tier anzulocken versuchen, das er dann mit dem *Lied der Macht* für sich kämpfen lassen könnte. Zwar gibt es im 200m-Umkreis um die Höhle keine gefährlichen Raubtiere (und von der Anwesenheit des Lindwurms weiß Rory nichts), aber man weiß ja nie, was gerade durch die Luft fliegt... Wäre ein Adlerpärchen nicht nett?

Rory der Tierfreund (Grad 8):

14 LP, 48 AP - TR - RW 91, HGW 80, B 27 - EP 4

Angriff: Dolch+11 (1W6), Langschwert+11 (1W6+2), Stoßspeer+6 (1W6+1); kleiner Schild+3 - ABWEHR+15 (+18 mit kleinem Schild), RESISTENZ+16/16/14

Zaubern+19: Das Lied der Lockung, Das Lied der Macht, Das Lied der Ruhe, Das Lied der Tapferkeit, Das Lied des Grauens, Das Lied des Wahnsinns

2 Adler (Grad 2):

9 LP, 12 AP - OR - RW 70, HGW 30, B 3/120 - EP 4

Angriff: Schnabel+7 (1W6+1), Klauen+7 (1W6) - ABWEHR+13, RESISTENZ+11/13/11

Bes.: WM+4 auf EW:Angriff und WM+2 auf Schaden bei Klauenangriff nach Sturzflug aus wenigstens 20m Höhe

Seltsame Verbündete

Diese Szene wird nur dann gespielt, wenn sich die Abenteurer auf Seite der Katzen am Kampf gegen die Nachtmarder beteiligt haben!

Die überlebenden Katzen führen die Abenteurer in das Höhlenlabyrinth bis zum **Raum 1**. Die Höhlen selbst sind an dieser Stelle noch relativ geräumig (Gangbreite ca. 2m, Höhe ca. 2,5m) und aufgrund der Aktivitäten der Katzen frei von anderen Lebewesen. Allerdings fehlt es an jeder Art von Beleuchtung, so daß Abenteurer, die nicht über *Nachtsicht* verfügen, nach etwa 50m eine Lichtquelle benötigen. Unterwegs kommt es zu keinen Begegnungen. Haben die Abenteurer **Raum 1** erreicht, erwartet sie folgender Anblick:

Vor euch öffnet sich eine große Höhle, wohl um die sechs Meter im Durchmesser. Die Katzen werden plötzlich schneller und schießen gleichsam in den Raum hinein; anscheinend haben sie euch völlig vergessen. Ein starker Geruch nach Katze liegt in der Luft. Die Höhle selbst ist mit Blättern und Ästen übersät und macht einen aus-



gesprachen unordentlichen Eindruck. Aus dem hinteren Teil der Höhle seht ihr eine menschengroße Gestalt näherkommen, anfangs noch undeutlich zu erkennen, doch dann, als sie eurem Licht näher kommt, könnt ihr sie besser wahrnehmen. Es handelt sich zweifelsfrei um eine Frau, doch ihre anmutigen, geschmeidigen Bewegungen erinnern eher an eine Katze. Sie ist nackt, doch ist ihre Haut von einem sanften Flaum bedeckt. Das Gesicht hat unverkennbar menschliche - nein: elfische - Züge, wirkt aber gleichzeitig auch wie das einer Katze, was insbesondere durch die katzenähnlichen Schnurrhaare sowie ihre Pupillen bewirkt wird. Während die Katzen schnurrend um sie herumlaufen und sich an ihren Beinen reiben, bewegt sich die Gestalt graziös in eure Richtung. Schließlich, als sie nur noch zwei Meter von euch entfernt ist, spricht sie euch an, mit einer Stimme, die zugleich melodisch, schnurrend und auch etwas ungenau klingt - ganz so, als spräche sie nicht oft.

Bei der Gestalt handelt es sich um die Katzenfrau, die sich den Abenteurern aufgrund ihres Einsatzes in der Schlacht mit den Nachtmardern zu erkennen gibt. Die Sprache, die sie benutzt, ist **Eldalyn**, das allerdings sehr schwerfällig ausgesprochen wird, ganz so, als sei das Wesen das Sprechen nicht gewöhnt; Abenteurer, die diese Sprache auf Stufe 4 beherrschen, können sich bei einem gelungenen **PW+20:In** (einer genügt für die ganze Konversation) mit der Katzenfrau verständigen.

Die Katzenfrau verfügt zwar über Sprechorgane, mit denen sie das Eldalyn aussprechen kann, doch hat sie dies noch nie zuvor getan. Deshalb sollte der Spielleiter ihre Probleme, sich angemessen zu artikulieren, durch stockende Aussprache und möglichst altertümliche Ausdrücke wiedergeben. Viele der Menschen geläufigen Konzepte sind der Katzenfrau völlig unbekannt; statt dessen benutzt sie eigene Ausdrücke, z.B. „Welt“ für das Höhlensystem oder „Bewohner der Welt“ für die Katzen. Der Lindwurm ist für sie eine „weiße Schlange“, während die Pilze „giftige Eßstengel“ sind. Weitere Beispiele können Teil III der Kurzgeschichte entnommen werden.

Brath ap Thrattan starrt während der ganzen Unterhaltung abwechselnd die Katzen und die Katzenfrau mit offenem Mund an - nichts davon war da, als er mit den anderen die Höhle zum ersten Mal betrat!

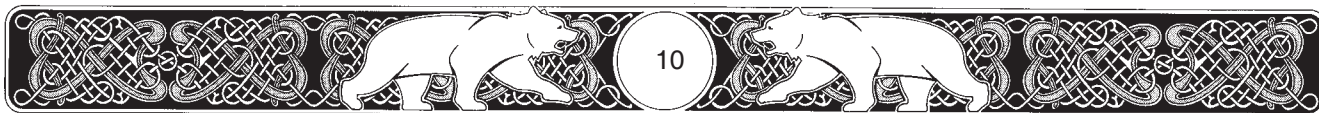
Die Katzenfrau ist in erster Linie neugierig: Sie möchte wissen, wer diese unkatzigen Zweibeiner sind, warum sie so anders sind als alle anderen, und warum sie den Katzen geholfen haben. Zeigen sich die Abenteurer kommunikationsbereit und nicht feindselig, können sie hier eine Reihe von Informationen erhalten. Zum einen weiß die Katzenfrau über das Eindringen der Gruppe um Rowan de Soël (sie hatte sich aus Vorsichtsgründen unsichtbar gemacht, wurde aber durch die Katze, die die Eindringlinge beschattete, über alles informiert) und kann berichten, daß fünf Zweibeiner (einer davon mit einer gefangenen Katze, was von vornherein verdächtig

war) in die Höhlen eindringen, auf die „große weiße Schlange“ trafen und schließlich den Weg in das „Nest des Plötzlichen Feuers“ fanden. Einer der fünf sei vom Feuer gänzlich verbrannt worden, während die anderen panisch geflohen seien, schneller als der Bewohner der Welt rennt. Haken die Abenteurer bezüglich der „Schlange“ oder des „Feuers“ nach, so erzählt ihnen die Katzenfrau die Geschichte der Höhlen und der Katzenkolonie, soweit sie ihr bekannt ist. Aufgrund ihrer Beschreibungen erkennen die Abenteurer bei einem gelungenen **EW+4:Tierkunde** die „Schlange“ als Lindwurm, können aber mit dem „plötzlichen Feuer“ auch bei einem gelungenen **EW:Zauberkunde** nichts anfangen (bei einem mißlungenen Wurf kann der Spielleiter ihnen diese Beschreibung aber als die eines **Hardlogis** verkaufen). Darüber hinaus berichtet sie von den Fledermäusen in **Raum 2**, mit denen sie und ihre Katzen aber normalerweise wenig zu tun haben, da sie sich gegenseitig aus dem Weg gehen - zumal die Fluchtiere einen eigenen Ein- und Ausgang zu haben scheinen -, und von den Pilzen in **Raum 4**, vor denen sie eindringlich warnt, da vor langer Zeit eine Katze davon aß und starb. Die Katzenfrau weiß zudem von den gelegentlichen Spritztouren des Lindwurms nach draußen zu berichten (s. »Raum 3«). Sie beschreibt dies als ein „etwa alle sechs Monde“ eintretendes Ereignis, das die empfindlichen Katzen durch ein leises Beben im Fels erahnen können und dem sie den Namen „Reise der weißen Schlange“ gegeben haben; sie ziehen sich dann aus dem Hauptgang zurück und warten, bis der Lindwurm wieder in die Höhle zurückgekehrt ist, bevor sie sich wieder dem Eingang nähern.

Die Erinnerungen der Katzenfrau reichen nicht in die Zeit vor dem Zusammentreffen mit der ersten Katze nach ihrer Transformation zurück; befragt man sie auf die Zeit davor, erinnert sie sich nur vage an „großen Schmerz“ und an einen „bösen Zweibeiner mit blauem Kopffell“. Ihre eigentliche Entstehung kann sie nicht nachvollziehen. Sie weiß, daß die

Das Miauen der MacNahars

Die Katzenfrau ist natürlich ein Paradebeispiel für den Einsatz von *Sagenkunde*. Leider muß der Spielleiter selbst bei gelungenen Würfen seinen Spielern mitteilen, daß ihre Figuren dieses Wesen nicht kennen bzw. noch nie davon gehört haben - es sei denn, sie können glaubhaft nachweisen, sich schon einmal mit Saron Neragal unterhalten zu haben oder in einem früheren Leben Katze gewesen zu sein. Das macht aber nichts, denn dadurch wird es viel spannender, falls ein solcher Wurf **nicht** gelingt oder gar kritisch mißlingt. In einem solchen Fall sollte sich der Spielleiter berufen fühlen, dem betreffenden Spieler vom nur wenigen Eingeweihten bekannten *Fluch der MacNahars* zu berichten, die sich unter bestimmten, noch absolut ungeklärten Umständen in Werkatzen verwandeln. Da eine Katze bei weitem nicht so beeindruckend aussieht wie ein Bär, läßt sich auch erklären, warum bis heute noch nie jemand (noch nicht einmal die Autoren des Alba-Quellenbuchs) von den MacNahar-Werkatzen gehört hat...



Namen „Valgeana“ und „Rainalunde“ irgendwie wichtig sind, kann aber nicht genau sagen, warum.

Unternehmen die Abenteurer während dieser Begegnung nichts, das den Argwohn der Katzenfrau erwecken könnte, faßt diese schließlich richtiggehende Zuneigung zu ihren Gästen und bietet ihnen sogar ihnen, ihnen eine oder zwei Katzen als Führer durch die Höhlen mitzugeben - allerdings nur bis zum Eingang der Höhle des Plötzlichen Feuers. Gehen die Spieler auf diese Idee ein, wird die ihnen möglicherweise bereits von der Anreise bekannte rot-braune Katze sie begleiten. Unterhält man sich mit ihr mittels *Tiersprache*, stellt man fest, daß sie noch relativ jung und sehr selbstsicher ist; ihr Name klingt so ähnlich wie »**Tsorah**«. Außerdem schenkt die Katzenfrau ihren Helfern ihren einzigen Schatz: ein juwelenbesetztes Armband aus Alchimistensilber (nicht, daß sie den Begriff kennen würde) mit einem geschätzten Wert von **700 GS** (den die Katzenfrau natürlich auch nicht kennt). Es handelt sich hierbei um Rainalundes Teil von Veltamehlantiar; der andere Teil befindet sich in **Raum 6**. Die Katzenfrau weiß, daß sie einst eine Beziehung zu diesem Gegenstand hatte, weiß aber nicht mehr, welcher Art diese Beziehung war.

Katzenfrau (Grad 5):

14 LP, 25 AP - OR - RW 90, HGW 50, B 24 - EP 3

Angriff: Klaue+10 (1W6), im Handgemenge zusätzlich Biß+10 (1W6-1) - ABWEHR+16, RESISTENZ+12/14/14

Bes.: *Beschatten*+12, *Geländelauf*+18, *Klettern*+18, *Nachtsicht*, *Schleichen*+18, *Springen*+18, *Stimmen nachahmen*+12, *Tarnen*+18, *Tierkunde*+12 (Katzen), *Wahrnehmung*+8 - Eldalyn 3

»**Zaubern**+18«: *Angst*, *Anziehen*, *Hören von Fernem*, *Macht über die belebte Natur* (nur Katzen), *Tiere rufen* (nur Katzen), *Unsichtbarkeit*, *Wundersame Tarnung*

Sollte eine der Spielerfiguren *Tiersprache* beherrschen und das Vertrauen einer der Katzen gewinnen, läßt sich auch auf diese Art und Weise der Teil der Hintergrundgeschichte, der sich mit den Ereignissen seit dem Entstehen der Katzenfrau befaßt, erfahren, da die Geschehnisse um das „Eintreffen“ der Katzenfrau an diesem Ort sowie die Entstehung der Katzenkolonie von Katzengeneration zu Katzengeneration weitergegeben wird. Der Spielleiter muß sich dann bemühen, die Informationen auf „kätzische“ Art darzubieten.

Allein in der Nacht

Das Höhlensystem besteht aus drei Teilen: dem vorderen, den die Katzen als ihre Heimstatt ansehen (**Raum 1**) und in dem auch die Fledermäuse angesiedelt sind (**Raum 2**); die Höhle des Lindwurms (**Raum 3**), an die die Pilzhöhle (**Raum 4**) angrenzt; und die etwas tiefer gelegenen Höhlen, die den Truscan (**Raum 5**) sowie Valgeanas Skelett (**Raum 6**) beinhalten. Die Höhlen, die zu **Raum 1** und den anderen Kammern führen, sowie der Raum selbst, sind bereits im Ab-

schnitt »*Seltsame Verbündete*« beschrieben worden. Alle Gänge des Höhlensystems sind dunkel. Die einzigen **Zu-fallsbegegnungen**, zu denen es im Höhlensystem kommen kann, werden von den Fledermäusen aus **Raum 2** gestellt. Ansonsten passen die Katzen schon auf, daß sich hier kein Ungeziefer einnistet.

Haben die Abenteurer den Katzen nicht geholfen und/oder sich nicht mit der Katzenfrau getroffen, wird sich allerdings auch eine neugierige Katze an ihre Fersen heften. Die *Beschattung* durch das Tier kann auf die gleiche Weise entdeckt werden wie während des letzten Abschnitts der Reise, wobei die **EW:Wahrnehmung** aufgrund der schlechteren Lichtverhältnisse in den Höhlen zusätzlich mit **WM-2** gemacht werden (d.h. **WM-6**, wenn der Katze ein **EW:Tarnen** oder **EW:Schleichen** gelingt).

Raum 2: Hort der Fledermäuse

Nähern sich die Abenteurer dieser Höhle, nehmen sie einen schwachen Lichtschimmer wahr, der von einer Ein- und Ausflugsöffnung kommt, die von den hier lebenden **Fledermäusen** genutzt wird. Insgesamt halten sich hier **53** der fliegenden Insektenfresser auf. Ihr Verhalten ist abhängig von der Tageszeit, in der die Abenteurer die Höhlen erkunden: Tagsüber hängen sie schlafend von der Decke und werden nur wach, wenn den die Kammer betretenden Personen ein **EW+4:Schleichen** mißlingt. Nachts durchfliegen sie in kleineren Schwärmen die Höhlen oder die nähere Umgebung und scheuen auch nicht davor zurück, sich unbekannte Eindringlinge anzusehen; bei einer **1-4** auf **1W6** treffen die Abenteurer im Höhlenteil der Katzen auf einen kleinen Schwarm, während dies in der Höhle des Lindwurms nur noch bei **1-2** der Fall ist. Gewürfelt wird einmal pro Stunde, in der sich die Gruppe in den Höhlen aufhält; pro Begegnung mit einem Schwarm gibt es **WM+1** auf den nächsten Begegnungswurf (so daß z.B. nach der zweiten Begegnung mit Fledermäusen in der Lindwurmhöhle nicht mehr gewürfelt werden braucht). Die Schlafhöhle der Fledermäuse ist voller Fledermausgano; selbstredend stinkt es ganz erbärmlich. Nützliches werden die Abenteurer hier nicht finden.

Kleiner Schwarm Fledermäuse (Grad 2):

15-20 Tiere, unterwegs in den Höhlen

12 LP, 12 AP - OR - RW 90, HGW -, B 60 - EP 2

Angriff: Kollektivangriff+7 (1W6-2) - ABWEHR+0, RESISTENZ+10/10/10

Bes.: Gegner erhalten WM-2 auf ihren EW:Angriff

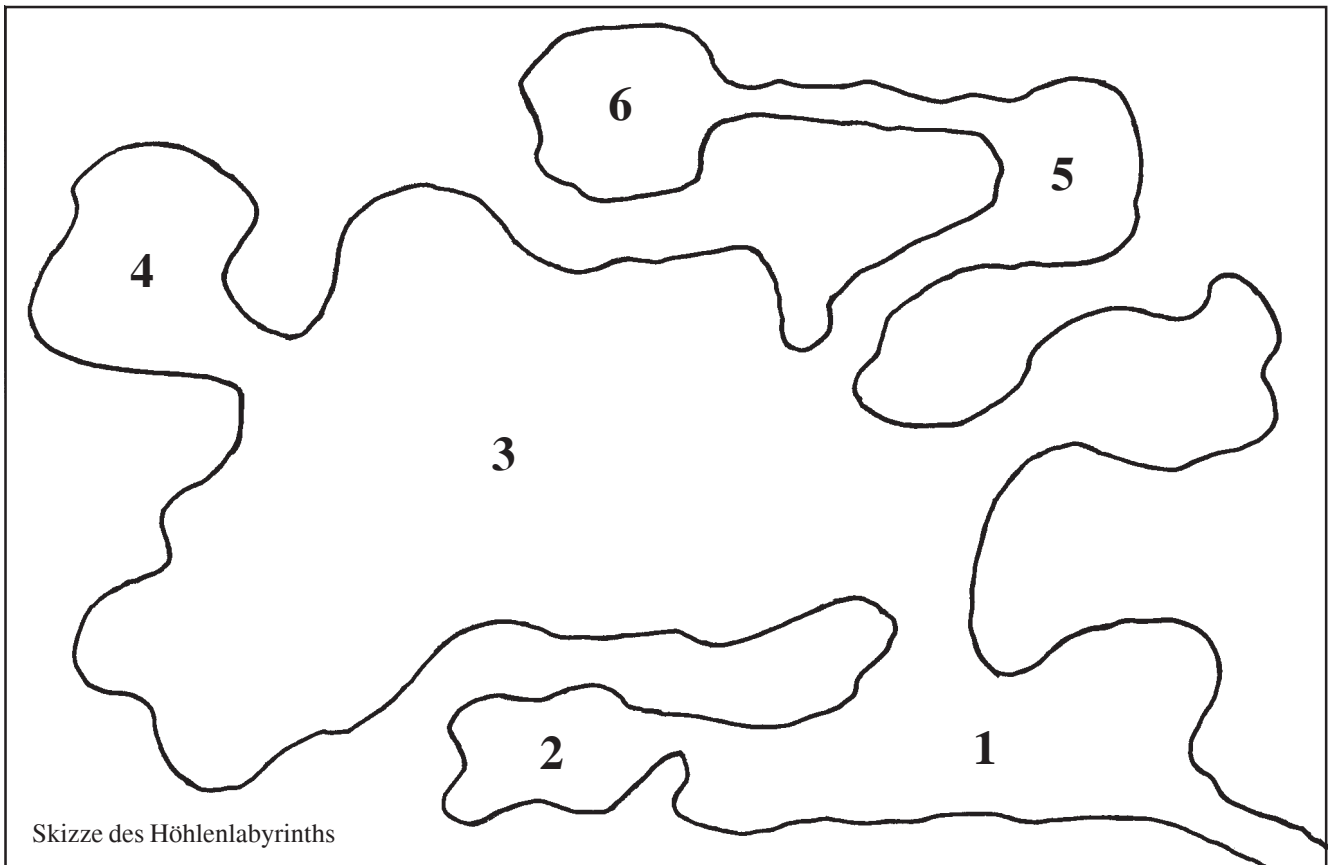
Großer Schwarm Fledermäuse (Grad 6):

alle 53 Tiere, nur in Raum 2

26 LP, 26 AP - OR - RW 90, HGW -, B 60 - EP 3

Angriff: Kollektivangriff+9 (1W6-1) - ABWEHR+0, RESISTENZ+10/10/10

Bes.: Gegner erhalten WM-2 auf ihren EW:Angriff



Raum 3: Die Höhle des Lindwurms

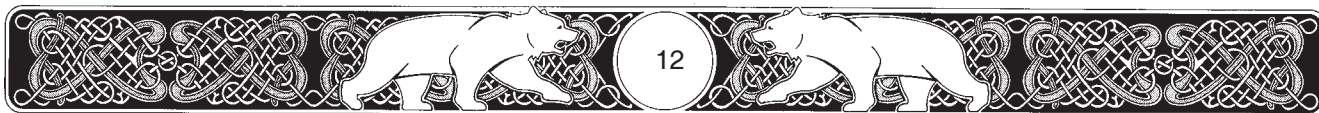
Nähern sich die Abenteurer dem Ende des nach Norden führenden Gangs, kann der Spielleiter ihnen die folgende Beschreibung vortragen:

Der Gang fällt zum Ende hin leicht ab, bis die Decke schließlich eine Höhe von etwa 3m erreicht hat. Direkt vor euch geht er in eine riesige Höhle über, deren Ausmaße ihr im Licht eurer Fackeln nicht ausmachen könnt. Es scheint so zu sein, daß es eine Reihe von Ausgängen gibt, die ihr aber von eurem derzeitigen Standpunkt aus auch nur mehr errahnen könnt. Die Höhle ist an Boden und Wänden mit dunklen Moosen und Flechten bewachsen, scheint aber ansonsten leer zu sein. Ein eigenartiger Geruch liegt in der Luft.

Der Geruch läßt sich bei einem **EW: Tierkunde** (mit **WM+4**, falls die betreffende Figur schon einmal mit einem Lindwurm zu tun hatte) als Lindwurmausdünstung erkennen; beträgt das Endergebnis des Wurfs **zwischen 16 und 19**, sollte sich der Spielleiter nicht scheuen, den Geruch als den eines Drachen auszugeben. Bei einem gelungenen **EW: Wahrnehmung** kann man erkennen, daß die meisten der Moose und Flechten auf dem Höhlenboden plattgedrückt sind (ein Lindwurm ist schwer). Gelingt ein zweiter **EW: Wahrnehmung**, kann man erkennen, daß sich im hinteren Teil der an ihrer

lichtesten Stelle 6m hohen Höhle (genauer gesagt: im Nordwesten, nahe des Eingangs zu **Raum 4**) eine dunkle Masse träge bewegt...

Ja, das ist der **Lindwurm**. Es handelt sich um ein Tier im besten Alter (ca. 16m lang, mit 5m langem Schwanz), das aufgrund der etwas einseitigen und nicht wirklich lindwurm-gerechten Nahrung etwas schwach ist. Erschwerend (für den Wurm) kommt hinzu, daß er seine durch Rowan de Soël und Brath ap Thrattan erlittenen Wunden noch nicht völlig auskuriert hat und entsprechend übel gelaunt ist. Der Wurm hat die Eindringlinge zwar noch nicht entdeckt und bewegt sich eher zufällig, doch wird dies leider für die Abenteurer keinen großen Unterschied machen, falls sie Brath ap Thrattan haben mitkommen lassen: Mit einem lauten „*Da ist das Monster! Ich wußte es!*“ wird er sich erneut in den Kampf stürzen (falls ihm noch einmal ein **EW:psyZR** gelingt), um den Kopf des ... Dings (oder was auch immer) als Trophäe zu bekommen. Gelingt es den Abenteurern nicht, ihn daran zu hindern (z.B. durch rechtzeitiges Einleiten eines Handgemenges), stehen sie vor der Wahl, entweder zuzusehen, wie der Lindwurm den einsamen Kämpfer mit einem kräftigen Schwanzschlag direkt in sein Maul befördert, oder ihm im Kampf beizustehen. Sobald der Lindwurm mehr als die Hälfte seiner derzeitigen LP verloren hat, wird er ganz entschieden die Lust am Kampf verlieren und versuchen sich zurückzuziehen; wenn ihm das nicht gelingt, kämpft er bis zum bitteren Ende.



Können die Abenteurer Brath ap Thrattan von einem Angriff auf den Lindwurm abhalten (oder hat er diesmal seinen EW gegen *Angst* nicht geschafft), ist es durchaus möglich, dem Wesen kampfflos auszuweichen. Da Lindwürmer nicht unbedingt für ihre Geschwindigkeit bekannt sind, ist es entschlossenen Abenteurern möglich, durch einen raschen Sprint (gelungener **EW:Geländelauf**) entweder den Eingang zur Sackgassenhöhle im Osten oder den Gang zu **Raum 5** zu erreichen, bevor der Lindwurm auf Touren gekommen ist; wer auf den Eingang zu **Raum 4** zurennt, läuft allerdings dem Lindwurm direkt in den Rachen. Brath ap Thrattan wird, so man ihn befragt, den direkt gegenüberliegenden Gang empfehlen, da er weiß, daß es dort zum Feuer (und somit zu Rowan de Soël) geht.

Der Lindwurm kann inzwischen seine Höhle nur noch durch die nach Osten und nach Süden führenden Gänge verlassen, tut dies aber selten. Etwa einmal alle sechs Monate bewegt er sich, vom Hunger getrieben, durch den Südgang ins Freie, wo er einige Tage auf Nahrungssuche geht, bevor er wieder in seine heimelige Höhle zurückkehrt. Wenn der Spielleiter seinen Figuren die Konfrontation mit dem Wurm nicht zumuten möchte, kann er ihn ja gerade auf Nahrungssuche sein lassen - was die Katzen natürlich wissen und somit unter Umständen den Abenteurern berichtet haben. Ein wirklich bössartiger Spielleiter hingegen (oder einer mit einer wirklich kampfeswütigen Truppe) geht von der gleichen Ausgangssituation aus, läßt den Lindwurm dann aber unter der Kontrolle Rory des Tierfreunds über die Gruppe herfallen. Da braucht man dann aber keine Adler mehr.

Lindwurm (Grad 12):

20 LP (von 24), 75 AP - VR/LR - RW 40, HGW 180, B 18 - EP 23
Angriff: Biß+11 (3W6+1), Schwanzhieb+11 (1W6+3), Dampfwolke (2W6 schwerer Schaden; 2W6 AP, falls EW-5:Resistenz gegen phkZR gelingt) - ABWEHR+16, RESISTENZ+13/17/13

Bes.: EW:Resistenz gegen *Angst* (bis 3. Grad); immun gegen Feuerzauber

Raum 4: Die Pilzhöhle

Der hintere Teil dieser Höhle ist voller Pilze, die in dichten Massen den Boden bedecken. Von ihnen geht ein eigentümlicher Geruch aus. Mit einem **EW:Pflanzenkunde** kann man die Gewächse als **Hiam-Pilze** identifizieren, denen erstaunliche Fähigkeiten zugeschrieben werden: Man sagt, sie erhöhten die Zauberkraft ganz ungemein!

Und dem ist tatsächlich so: zerkaut man einen der Pilze, so erhöht sich für **1W6 Stunden** das Zaubertalent um **1W6 Punkte** (aber nicht kumulativ, d.h. mehr als ein Pilz auf einmal wirkt nicht). Geht man davon aus, daß hier etwa 250 dieser Pilze wachsen, handelt es sich um einen ziemlich wertvollen Schatz. Leider hat die Sache einen Haken, den die Katzenfrau in ihrer Warnung angedeutet hat, ohne natürlich die Wahrheit zu kennen: Die Stimulation der für das Anwen-

den von Magie zuständigen Hirnsektionen bleibt auf Dauer nicht ohne Folgen, und nach Verspeisen des fünften Pilzes innerhalb einer Woche werden ein **PW:In** und ein **PW:Gift** fällig; der erste entscheidet, ob der Abenteurer aufgrund geistiger Überlastung dauerhaft **1W6 Punkte** Intelligenz verliert, und der zweite bestimmt, ob sich der Organismus des Abenteurers mittlerweile so an den Pilz gewöhnt hat, daß er davon **süchtig** wird (die Katze starb an einer Überdosis zaubertalentstimulierenden Pilzes). Süchtige Abenteurer müssen alle drei Tage einen solchen Pilz zu sich nehmen, wobei jedesmal ein **PW:In** notwendig wird, um den Intelligenzverlust zu vermeiden. Ein echter Teufelskreis... Die 200 reifen Pilze haben einen Wert von **2000 GS**.

Abhilfe schafft hier *Heilen von Krankheit*, das drei aufeinanderfolgende Tage lang je einmal pro Tag angewandt wird, oder aber eine Entziehungskur von einer Woche Dauer. Pro Tag muß dem Abenteurer ein **PW:Sb** gelingen, um nicht rückfällig zu werden, und **Ko** sowie **Zt** sinken um **1W6 Punkte** pro Tag der Kur. Ist die Entziehung nach dem siebten Tag erfolgreich abgeschlossen, kehren die verloren Punkte **Ko** und **Zt** mit der gleichen Rate wieder zurück, und die Abhängigkeit wird langsam zur schlimmen Erinnerung.

Rowan de Soël und seine kleine Truppe haben diese Höhle bei ihrer ersten Erkundung des Komplexes im Sinne des Wortes links liegen lassen; somit wissen weder Brath noch Sealtainn von den Pilzen!

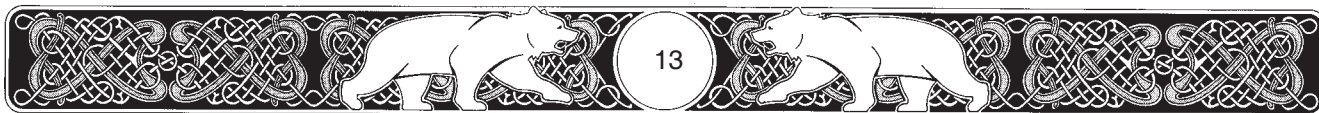
Die Feuerprobe

Der nach Nordosten führende Gang aus der Höhle des Lindwurms verschmälert sich nach etwa 10m auf eine Breite von 1,5m und eine Höhe von 1,8m; er windet sich in einem Winkel von etwa 10 Grad nach unten. An seinem Ende geht er in eine kleine Höhle über.

Raum 5: Die Höhle des Truscans

Nachdem ihr euch einige Zeit durch den schmalen, sich nach unten windenden Gang bewegt habt, schälen sich vor euch die Umrisse einer kleinen Höhle aus der Dunkelheit. Der Raum durchmißt etwa fünf Meter und scheint zwischen zwei und zweieinhalb Metern hoch zu sein. Direkt euch gegenüber führt der Gang weiter in den Berg hinein. Boden und Wände zeigen Spuren von kürzlicher Feuereinwirkung.

Erkennen des Wesens der Dinge entdeckt eine schwache dämonische Ausstrahlung, wenn dem Truscan ein **WW:psyZR** mißlingt (da sich dann die schwache Ausstrahlung des an diesen Ort gebundenen Dämons wahrnehmen läßt;



Saron nahm sich damals nicht die Zeit, seine Spuren völlig zu verdecken); auch *Erkennen von Zauberei* zeigt unter den gleichen Bedingungen etwas an. Betritt mindestens einer der Abenteurer den Raum, materialisiert sich der **Truscan**:

Plötzlich beginnt vor dir die Luft zu flimmern, und innerhalb von Sekunden schält sich ein etwa 2m großes, entfernt menschenähnliches, aber stark grobschlächtiges Wesen aus der Luft, das von einem dunkelgrauen Schuppenpanzer überzogen ist und eine gefährlich aussehende Hellebarde mit gezählter Klinge in beiden Händen hält. Plötzlich durchzieht ein heller Lichtschein die Höhle, und die Haut des Wesens bricht in Flammen aus. Die Luft wird merklich heißer.

Der Truscan ist dem ihm gegebenen Befehl nach wie vor treu und wird den Durchgang zur nächsten Höhle mit allen Mitteln verteidigen. Dies wird er den Eindringlingen auf mentalem Weg zu verstehen geben: „*Ich bin der Wächter dieses Raumes. Niemand darf an mir vorbeikommen und die nächste Höhle betreten. Fliehe nun oder stirb!*“ Der Wächterdämon gibt gern über seinen Auftrag Auskunft, verrät den Abenteurern aber nichts über Rowan de Soël (dann müßte er ja zugeben, daß der Ordenskrieger an ihm vorbeigekommen ist). Befolgen die Abenteurer innerhalb einer Kampfunde diese Aufforderung und ziehen sich in den Gang zurück, verschwimmen die Konturen des Truscans nach einer weiteren Runde, und er verschwindet - nur um sofort wieder aufzutauchen, wenn die Abenteurer die Höhle erneut betreten. Dies gilt auch, wenn er mit Fernkampfwaffen angegriffen wird! Da er eine Runde benötigt, um sich zu materialisieren, ist es durchaus möglich, daß maximal **zwei** Spielerfiguren in dieser Zeit die Höhle durchqueren können, wenn ihnen jeweils ein **EW-6:Geländelauf** (nur mit **WM-4**, falls es nur eine Figur versucht) gelingt und ihr Reaktionswert höher als **40** (der des Truscans) ist. Dann allerdings müssen sie sich auf dem Rückweg mit dem Dämon auseinandersetzen... Wird der (finstere!) Truscan im Kampf besiegt, aber nicht durch *Bannen von Dunebargen* zurückgeschickt, kann er sich erst nach **1 Stunde** wieder neu materialisieren. Sein Chaoszeichen Flammenhaut fügt einem Gegner bei Berührung zusätzliche **1W6** Feuerschaden zu.

Finsterer Truscan IV (Grad 4):

18 LP, 28 AP - KR - RW 40, HGW 100, B 24 - EP 6

Angriff: Hellebarde+10 (2W6+4 schlagend/1W6+5 stechend) - ABWEHR+13, RESISTENZ+15/15/13

Bes.: fügt durch Berührung 1W6 schweren Schaden zusätzlich durch Chaoszeichen Flammenhaut zu

Schlaue Köpfe werden feststellen, daß der Truscan nicht wirklich regelgerecht ist, da er Elemente von Chaos- und Wächterdämonen in sich vereint. Richtig. Das war sogar Absicht. Das verwirrt die Spieler? Oh.... Aber es gibt nun einmal mehr Wesen im MIDGAD-Multiversum, als man im *Bestiarium* findet.

Die Stunde der Toten

Raum 6: Valgeanas letzte Ruhestätte

Haben die Abenteurer den Truscan ausgeschaltet (oder zumindest einen Weg an ihm vorbei gefunden), steht ihnen die letzte, tiefste Höhle des Komplexes frei:

Der Gang jenseits der Höhle des Flammendämons führt weiterhin steil nach unten. Nach etwa zehn Metern Gang könnt ihr eine weitere Höhle von etwa 5m Durchmesser sehen, die keinen Ausgang mehr zu haben scheint und etwa anderthalb Meter unter dem Bodenniveau des Gangs liegt. Auf der euch abgewandten Seite des Höhlenbodens liegt ein schwächling aussehendes Skelett. Um seinen Hals trägt es ein juwelenbesetztes Halsband aus Alchimistensilber, das dem Armband, das euch die Katzenfrau gegeben hat, sehr ähnlich sieht, und an seinem linken Mittelfinger trägt es einen funkelnden Ring. Die skelettalen Händen umklammern immer noch eine Laute aus feinem Mahagoni. In der Nähe des Eingangs liegt der Körper eines muskulösen jungen Manns, dessen linkes Bein leicht angeschwollen aussieht. Direkt neben ihm liegen ein Plattenpanzer, ein Schwert und ein Rucksack. Ein leises Schnarchen geht von der Person aus. Ein Geruch nach menschlichen Ausdünstungen durchzieht die kleine Höhle.

Bei der Gestalt handelt es sich um **Rowan de Soël**, der hier seine Tage verbringt und abwechselnd ißt, schläft und dem Genesungsprozeß seines Beins zusieht. Zahlreiche Brandspuren an seinem Körper zeugen noch von seinem Kontakt mit dem Truscan; eine Person mit *Erster Hilfe* erkennt zudem auf Anhieb, daß er unangenehmen Kontakt mit einer Hellebarde oder einer vergleichbaren Waffe gehabt haben muß. Brath und Sealtainn können den Ordenskrieger sofort identifizieren. Zur Zeit schläft der Ordenskrieger, kann aber problemlos geweckt werden; er hat derzeit **8 LP** und **8 AP**. Aufgrund seines gebrochenen Beins wird er bei seiner Rettung keine große Hilfe sein - was ihn nicht daran hindert, mit schwacher Stimme das Kommando über die Aktion zu fordern und die Abenteurer in der Gegend herumzuscheuchen. Er weiß von dem Geist der Elfin zu berichten, wobei es ihn am meisten stört, daß dieser sich seinen Befehlen widersetzt; gegebenenfalls wissen die Abenteurer also schon im voraus, daß sich Valgeana manifestieren wird und daß sie nach einer würdigen Person sucht, der sie Kuinalindale übergeben kann; in diesem Fall können sie entsprechend vorplanen.

Möglicherweise kommen die Abenteurer zu spät an, da sie die Alternativeinleitung wählten und unterwegs Zeit verloren; in diesem Fall liegt Rowan aufgrund des Flüssigkeitsmangels im Koma, kann sich also nicht direkt äußern (was eigentlich kein großer Verlust ist). Allerdings erhalten die Abenteurer dann keine vorzeitigen Informationen über den Geist der Elfenbardin.



Das **Skelett** stellt die Überreste Valgeanas dar, während es sich bei der **Laute** um Kuinalindale handelt. Das **Halsband** ist der zweite Teil von Veltamehlantiar, und der **Ring** ist ein Ring des Lauschens (s. »*Hinter den Kulissen*«). Der Körper der Elfin hat hier seine letzte Ruhe gefunden, doch ihr Geist ist immer noch um das Schicksal des mächtigen Instruments besorgt und deshalb weiterhin an diesen Ort gebunden. *Erkennen von Zauberei* erzeugt das typische Wärmegefühl (von den Gegenständen ausgehend), während *Erkennen des Wesens der Dinge* eine schwache dämonische Aura anzeigt (Valgeanas Geist). Betreten die Gefährten den Raum (oder versuchen sie, die Laute mittels *Macht über Unbelebtes* oder ähnliche Zauberei aus der Höhle zu holen - derartige Zauberei bleiben aufgrund der noch anwesenden Essenz Valgeanas automatisch unwirksam), geschieht folgendes:

Ihr habt kaum die Höhle betreten, als das in der Ecke liegende Skelett verschwimmt und plötzlich die schmale Gestalt einer Frau sich vor euch erhebt, die Laute in der Hand - eine Elfin! Sie sieht euch mit ausdrucksstarken Augen an, und eine Stimme in euren Köpfen sagt: „*Seid mir begrüßt! Wer seid ihr, daß ihr Kuinalindale an euch nehmen wollt?*“

Das weitere Geschehen ist abhängig von der Zusammensetzung der Gruppe sowie den Reaktionen der Abenteurer; Rowan stellt auf jeden Fall keine Hilfe dar. Durch einen **EW-6:Sagenkunde** (nur **WM-3** für Barden; Elfenbarden erhalten keine **WM**) weiß die betreffende Figur von den Legenden um ein mächtiges elfisches Instrument namens Kuinalindale, das vor über 1.000 Jahren verloren gegangen ist, und könnte somit dieses Wissen gewinnbringend einsetzen. Bei einem weiteren gelungenen **EW** (mit gleichen Modifikatoren) weiß die Spielerfigur zudem, daß sich die Laute zuletzt im Besitz der Elfin Valgeana befand. Alternativ besteht auch die Möglichkeit, daß Sealtainn ihr Wissen mit den Abenteurern geteilt hat.

Befindet sich ein Elfenbarde (oder eine Elfenbardin) in der Gruppe, wird Valgeana dieser Figur das Instrument übergeben, wenn sie sich als Barde zu erkennen gibt und zum Ausdruck bringt, daß sie die Laute zum Nutzen der elfischen Rasse einzusetzen gedenkt. Barden anderer Rassen können Kuinalindale erhalten, wenn sie sich als Barden identifizieren (es muß sich nicht wirklich um Barden handeln!) und sinngemäß aussagen, daß sie die Laute nicht zum Schaden der Elfen einsetzen werden; außerdem muß solchen Spielerfiguren ein **EW-4:Musizieren (Laute)** (ohne **WM**, falls die Figur Valgeana erkannt hat und sie mit Namen anredet) gelingen, mit dem sie Valgeana davon überzeugen, daß sie auch würdige Nachfolger der großen Elfenbardin sind (in diese Gruppe fällt Sealtainn, sofern sie die Abenteurer begleitet) - „*Zeige mir, daß du der Laute würdig bist: Spiele mir ein Lied!*“. Gegebenenfalls kann der Spielleiter auch auf den **EW** verzichten, falls der betreffende Spieler das von der Figur gespielte Stück genau beschreibt oder vielleicht sogar

vorträgt. Je nach Situation und den Anstrengungen des Spielers kann der Spielleiter auch mehrere Versuche zulassen. In all diesen Fällen hören die Spielerfiguren ein erleichtertes „*Endlich bin ich erlöst!*“ in ihren Köpfen, und kaleidoskopartig nehmen sie in Bilderform wahr, wie Valgeana auf der Flucht vor den Schwarzalben die Höhle findet, sie mittels des Instruments versiegelt, schwächer wird und schließlich in ihr stirbt. Aufgrund der Tatsache, daß ein Teil von Valgeanas Persönlichkeit mit Rainalunde verschmolzen ist, hat sie allerdings gewisse Gedächtnislücken; insbesondere erinnert sie sich nicht mehr daran, eine Katze als Vertrauten besessen zu haben und mit ihr verschmolzen zu sein. Haben die Abenteurer von der Katzenfrau deren Hälfte des Artefakts erhalten, fällt ihr diese Erinnerung indes wieder zu, und sie kann den Abenteurern mitteilen, welchem Zweck die beiden Halsbänder dienen. Ohne diese Gedächtnisstütze hält Valgeanas Geist das Halsband für ein einfaches Schmuckstück (Wert: **1200 GS**), das sie den Abenteurern, ebenso wie den Ring, gern überläßt.

Befindet sich keine Figur in der Gruppe, die Valgeanas Anforderungen erfüllt (keine Fähigkeit *Musizieren (Laute)*, mehrfach mißlungene **EW**, niemand gibt sich als Barde zu erkennen), seufzt Valgeana („*Ich sehe, daß niemand von euch würdig ist, Kuinalindale zu erhalten. So sei es denn.*“), und die Elfengestalt verblaßt langsam, bis schließlich nur noch das Skelett mit der von seinen knöchernen Fingern umklammerten Laute zu sehen ist. Den Valgeana betreffenden Teil der Hintergrundgeschichte erfährt die Gruppe in diesem Fall nicht.

Versuchen die Abenteurer, gegen Valgeanas Willen die Laute an sich zu nehmen, materialisiert sich die Elfin sofort als **Geist**, der die Gruppe unnachgiebig bis zur Vernichtung bekämpft. Das Halsband sowie den Ring können die Abenteurer allerdings in jedem Fall problemlos an sich nehmen.

Valgeana (Geist Grad 8):

- LP, 40 AP - -R - RW 60, HGW -, B 24 - EP 8

Angriff: Berührung+10 (1W6 & 4 LP) - ABWEHR+15, RESISTENZ+19/19/19

Bes.: nur mit magischen Waffen zu treffen; LP-Verluste heilen erst bei Anwendung von *Austreiben des Bösen* und *Allheilung*

Wird Valgeanas Geist besiegt, können die Abenteurer Kuinalindale (sowie ggfs. die anderen Gegenstände) gefahrlos an sich nehmen.

Und so endet es

Im Idealfall haben die Abenteurer Kuinalindale, Veltamehlantiar sowie den Ring an sich genommen und Rowan de Soël gerettet - Zeit also, sich auf den Heimweg zu machen. Unter Umständen steht zwischen ihnen und dem Ausgang der Höhlen aber noch den Truscan, falls sie ihn beim Betre-



ten der letzten Höhle nicht besiegt, sondern ausgestrickt haben. In einem solchen Fall wird er so lange in seiner Höhle materialisiert bleiben, bis sich niemand mehr in **Raum 5** oder **Raum 6** befindet. Möglicherweise steht ihnen auch noch eine (weitere?) Begegnung mit dem Lindwurm aus **Raum 3** bevor.

Rowan de Soël besteht darauf, sofort nach Hügelstolz zurückzukehren. Da sein Bein wohl noch nicht geheilt ist, kann er sich schlecht allein auf den Weg machen, was bedeutet, daß die Abenteurer ihn zurück ins Dorf transportieren müssen - keine beneidenswerte Aufgabe. Haben die Abenteurer den Katzen im Kampf gegen die Nachtmarder geholfen und sich auch sonst gut mit ihnen und der Katzenfrau verstanden, besteht eine Möglichkeit, daß sich eine der Katzen ihnen anschließt, falls die Spieler dies möchten. Insbesondere ist hier eine gute Gelegenheit, den Zauber *Binden des Vertrauten* auszusprechen, der hier automatisch gelingt. Aufgrund des Einflusses der Katzenfrau genügt zudem eine „Gewöhnungsphase“ von nur **48 Stunden** (statt 4 Wochen). Nach Ablauf dieser Zeit stellt sich eine der Katzen (der Spielleiter kann hier in Zusammenarbeit mit dem Spieler eine beliebige aussuchen) mit der Zustimmung der Katzenfrau dem Zauberer als Vertrauter zur Verfügung. Haben die Abenteurer herausgefunden, wozu die beiden Teile von Veltamehltiar verwendet werden können, bietet sich hier auch Nicht-Zauberern die Chance, eine Katze als Vertrauen zu erhalten.

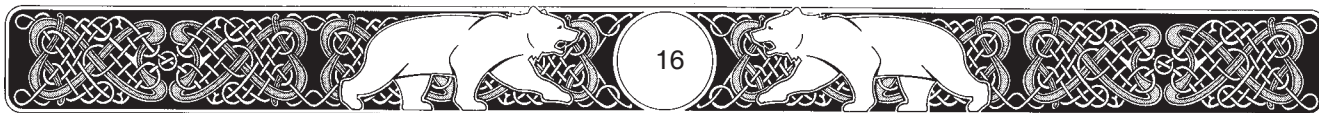
Aufgrund ihrer engen Verbundenheit zu ihren Katzen behält die Katzenfrau immer eine schwache Verbindung zu einer ihrer Katzen, die zu einem Vertrauten wird. Normalerweise wird sich dies im Spiel nicht auswirken - es sei denn, die Figur behandelt ihre Katze fortgesetzt schlecht. In diesem Fall erhält sie eines Nachts im Traum eine Vision der Katzenfrau, die ihr durch Emotionen ihr Mißfallen ausdrückt und ihr zu verstehen gibt, daß sie die Bindung zwischen der Figur und der Katze wieder löst. Als nächstes durchzieht ein greller Schmerz das Bewußtsein der Figur, der Teil des Traums ist und sie nicht aus dem Schlaf reißt. Wenn die Spielerfigur am nächsten Morgen erwacht, bemerkt sie, daß sich Spuren von Katzenkrallen quer über ihr Gesicht ziehen (kein LP-Schaden); ihr ehemaliger Vertrauter ist verschwunden, und der Besitzer erleidet einen ähnlichen **Schock**, als sei der Vertraute gerade gestorben. Die Katzenfrau, die die Verbindung zu dieser Person völlig abgebrochen hat, wird sich nicht mehr in ihr Leben einmischen; nichtsdestotrotz erhält sie künftig **WM-4** auf alle zukünftigen Versuche, eine Katze als Vertrauten zu gewinnen. Die Wunde vernarbt mit der Zeit, doch wird die Figur feststellen, daß sich Katzen nach Möglichkeit von ihr fernhalten.

Sealtainn behält mit ihrer Vermutung, der Orden Rowan de Soëls würde sich aufgrund seiner Rettung erkenntlich zeigen, recht: Vier Wochen, nachdem Rowan gerettet wurde, überbringt ein Bote aus Thame den Abenteurern **500 GS** sowie die Mitteilung, daß sie innerhalb der nächsten 365 Tage jederzeit gern im Tempel der Dheis Albi in Thame gesehen wären - und dort kostenlos geheilt würden. Priester oder Ordenskrieger der Dheis Albi oder des Vraidos erhalten zu diesem Zeitpunkt **1 Punkt GG**. Wurden die Abenteurer über die Alternativeinleitung »Ja, wo ist denn unser Ordenskrieger« ins Abenteuer gebracht und bringen Rowan an den Ausgangspunkt der Handlung zurück, erhalten sie die Belohnung direkt nach Ablieferung des Ordenskriegers.

Begraben die Abenteurer Valgeanas Skelett, erhalten sie die im Abschnitt »Hinter den Kulissen« angegebenen AEP. Bringen sie die Knochen zu einer Elfensiedlung, erhalten sie nicht nur AEP, sondern auch das Wohlwollen der dortigen Elfen, das sich darin äußert, daß die Abenteurer Broschen erhalten, die sie als Elfenfreunde ausweisen. Weitere sich daraus ergebende Konsequenzen liegen im Ermessen des Spielleiters. Geben die Gefährten Kuinalindale zurück, liegt es im Ermessen des Spielleiters, ob die Elfen ihnen dafür ein schwächeres magisches Instrument (mit Zaub+2 und nicht mehr als einer Sonderfertigkeit) als Dank geben.

Auch aus dem Handlungsstrang um Rory den Tierfreund können sich Konsequenzen ergeben: Entkommt der ehemalige Pibrochain, bietet er sich als wiederkehrender Gegner geradezu an. Solange sich die Abenteurer in diesem Teil Albas aufhalten, könnte er sich an ihre Spuren heften, um seine geliebten Nachtmarder zu rächen, sie für den Verlust des Instruments zu bestrafen oder was auch immer; vielleicht geht er ja auch ein paar Wochen in Klausur und lernt das *Lied des Zornes* (das ihn aber nur dann auf Grad 9 bringen sollte, wenn der Spielleiter ihm noch ein paar AP gönnen will)? Wird Rory besiegt, könnten die Gefährten den Dudelsack nach Turonsburg zurückbringen - wozu sie allerdings erst einmal herausfinden müssen, daß er dort hingehört (**EW-4:Sagenkunde**). Die Belohnung der dortigen MacLachlans liegt im Ermessen des Spielleiters.

Letztlich bleibt noch der Feenring, den die Abenteurer vielleicht an sich genommen haben. Er bietet dem Spielleiter die Möglichkeit einer Begegnung mit dem Feenvolk, das natürlich den Ring zurückhaben möchte und den Abenteurern ggfs., sofern es von ihrer Unschuld am Raub des Rings überzeugt werden kann, einen Handel nach Ermessen des Spielleiters anbietet.



Hinter den Kulissen

EP-Vergabe

Zusätzlich zu den normalen EP für Kämpfen, Zaubern, Anwenden von Fertigkeiten und Rollenspiel kann der Spielleiter folgende Punkte an die Spielerfiguren vergeben:

- **5 AEP je Figur**, wenn sie mindestens ein Hunnlefenaw erbeutet hat.
- **1 AEP je aktiver Figur und überlebender Katze** für das Unterstützen der Katzen gegen die Nachtmarder.
- **10 AEP je Figur**, wenn die Hintergrundgeschichte der Katzenfrau in Erfahrung gebracht wird.
- **20 AEP je Figur**, wenn die Abenteurer den Lindwurm kampflos passieren.
- **10 AEP je Figur** für die Rettung von Rowan de Soël.
- **5 AEP je Figur**, wenn die Abenteurer Informationen über den Geist der Elfenbardin von Rowan erhalten.
- **10 AEP je Figur**, wenn die Abenteurer die Hintergrundgeschichte Valgeanas erfahren.
- **10 AEP je Figur + 20 AEP für Bardenfigur**, wenn die Gefährten die Laute kampflos erhalten.
- **5 AEP je aktiver Figur** für das Begraben von Valgeanas Skelett.
- **10 AEP je aktiver Figur** für die Übergabe von Valgeanas Skelett an die Elfen.
- **50 AEP für Bardenfigur + 20 AEP je sonstiger aktiver Figur** für die Übergabe von Kuinalindale an die Elfen.

Nichtspieler-Figuren

Nachstehend finden sich außer den Daten für Rory den Tierfreund die Kurzspieldaten für Rowan de Soël und seine Gruppe. Ausführlichere Anmerkungen (Hintergrundgeschichte, Motivation, etc. - allerdings für Figuren von Grad 1) finden sich im Abenteuer *Riß in der Zeit* (RINGBOTEN 16).

Rory der Tierfreund

Gr 8

früher Rory MacLachlan, Barde (Pibrochain) aus Alba
Adel, Druidisch - klein (161 cm), schlank - 28 Jahre

St 62*, Ge 78, Ko 85, In 97, Zt 73, Au 51, pA 100, Sb 58
14 LP, 48 AP - TR - RW 91, HGW 80, B 27

ANGRIFF: Dolch+11 (1W6), Langschwert+11 (1W6+2), Stoßspeer+6 (1W6+1); kleiner Schild+3 - ABWEHR+15 (+18 mit kleinem Schild), RESISTENZ+16/16/14

Beredsamkeit+10, Fallenstellen+5, Geheimzeichen (dünathische Druiden), *Geländelauf+15, Himmelskunde, Horchen+5, Kampf in Schlachtreihe, Kampftaktik+1, Lesen/Schreiben, Lesen von Zauberschrift, Menschenkenntnis+8, Musizieren (Dudelsack), Naturkunde+10, Sagenkunde+9, Tanzen, Tierkunde+12, Verführen+8*

Zaubern+19: *Das Lied der Lockung, Das Lied der Macht*, Das Lied der Ruhe, Das Lied der Tapferkeit, Das Lied des Grauens, Das Lied des Wahnsinns*

* = s. Hexenzauber und Druidenkraft

Rory der Tierfreund heißt eigentlich Rory MacLachlan und wurde als Pibrochain im Heer von Turonsburgh ausgebildet. Eines schicksalhaften Tages gehörte er zu einem Trupp, der einen kleinen Zirkel dünathischer Druiden aushob. Während der Überführung der Gefangenen gelang es einem der Druiden, in Rory den Keim des Druidentums zu säen. Die sich daraus ergebenden Konflikte führten schließlich zum Verlust seiner Position sowie der Ächtung durch seine Familie. Rory schnappte sich den Familiendudelsack, floh in die Wildnis und versuchte, seinem druidischen Glauben nachzugehen. Zwar hatte er keine Kenntnis druidischer Rituale oder Zauber, doch eine sehr aktive Phantasie, und so gelang es ihm, seine Zauberslieder enger auf die albische Tierwelt abzustimmen, als dies einem Barden normalerweise möglich ist. Mit der Zeit begann er, sich als Beschützer der albischen Tierwelt zu sehen, bemerkte aber nicht, daß er selbst immer mehr den Verstand verlor.

Seitdem durchstreift er die Wildnis Albas, immer auf der Suche nach „Unrecht für die Tiere“, das er richten und rächen kann. Leider hat er sehr eigene Vorstellungen, was gut für seine Schutzbefohlenen sein könnte, und nicht selten schadet er seinen Schützlingen mehr, als er ihnen nützt. Rory hält sich für einen Druiden im Geiste, die Fortsetzung des Druidentums mit anderen Mitteln - worüber jeder „echte“ dünathische Druide sehr betroffen wäre. Da Tiere meist recht dumm sind, wissen sie ohnehin oft nicht, was gut für sie ist, und so muß man es ihnen mitteilen - ein Grund, warum es Rory nach einigen Jahren und vielen Mißerfolgen schließlich gelang, sich das an sich zur Großen Magie gehörende *Lied der Macht* beizubringen. Nehmen wir die aktuelle Situation als Beispiel für seine Verwirrung:

Kürzlich stieß Rory auf Gerüchte über Kuinalindale (aus den gleichen Quellen wie auch Sealtainn). Er fand die Höhle und stellte fest, daß sich in ihr viele Katzen und ein seltsames Mischwesen aus Elfin und Katze tummelten. Nun war das sicherlich unfair, da kleine Katzen keine so große Höhle brauchten. Also begab sich Rory (der den Gedanken an das magische Instrument erst einmal in einen hinteren Winkel seines Gehirns verdrängt hatte, aber unbewußt doch auf dessen Bergung hinarbeitete) auf die Suche nach würdigen Bewohnern für diese große Höhle. Eines Tages begegnete er einem Nachtmarder; es war Liebe auf den ersten Blick. Rory zähmte das Tier durch das *Lied der Ruhe* und



erkor es zum neuen Bewohner der Katzenhöhle. Natürlich war diese Höhle auch für einen Nachtmarder viel zu groß, weshalb sich Rory auf die Suche nach weiteren dieser Wesen machte, die er schließlich, völlig entgegen der Gewohnheiten dieser Tiere, in der kleinen Höhle zusammenzog, die die Abenteurer entdecken können. Als er mit der Anzahl seiner Soldaten zufrieden war (ab und zu tritt immer noch seine militärische Ausbildung zutage), schickte er sie gegen die Katzen in den Kampf. Dies rechtfertigte er damit, daß die Katzen die schöne, große Höhle bestimmt nicht freiwillig hergeben würden - eine echte Ungerechtigkeit gegenüber den Mardern! Natürlich würden die Marder mit einem magischen Instrument nichts anfangen können, und so stand fest, daß Rory es ihnen abnehmen müßte, damit sie noch mehr Platz hätten. Fürwahr, er war ein echter Wohltäter! Rory hat bislang noch nicht versucht, die Katzen mittels des *Lieds der Macht* einfach aus der Höhle zu vertreiben; auf diese allzu einfache Idee kam er erst gar nicht, da er normalerweise in viel komplexeren Bahnen denkt. Von daher hat er auch noch keine Bekanntschaft mit der übernatürlichen Resistenz der Katzen schließen können.

Rory weiß nichts von Valgeanas Geist oder dem Lindwurm; er weiß noch nicht einmal, daß es sich bei Kuinalindale um eine Laute handelt, er also mit dem Instrument erst einmal gar nichts anfangen kann. Auch der Kurzauftritt von Rowan de Soël ist ihm entgangen, und von den Abenteurern weiß er frühestens nach den oben geschilderten Ereignissen. Er hat sich schweren Herzens dazu entschlossen, dem Kampf seiner Streitmacht fernzubleiben, da er sich nicht sicher ist, ob er den Schmerz überstehen würde, einige von ihnen sterben zu sehen. Entsprechend groß wird sein Zorn auf die Abenteurer sein...

Wie bereits beschrieben, macht Rory einen verwilderten Eindruck: Haar und Bart sind lang und ungepflegt, seine Kleidung und Schuhe sind zerrissen, schmutzig und über und über geflickt. Die linke Wange wird von einer 6 cm langen Narbe geziert (ein Andenken an seine Zeit beim albischen Heer). Auch sein Benehmen hat sich verändert: Er fühlt sich in der Gesellschaft von Tieren weitaus wohler als in der von Menschen, und nicht immer gelingt es ihm noch, zusammenhängende Sätze zu bilden. Die meisten seiner sozialen Fertigkeiten hat er schon seit Jahren nicht mehr angewendet.

Rorys Waffen sind in funktionsfähigem, aber doch mitgenommenem Zustand. Geld führt er nicht mit sich. Sein einzig wertvoller Besitz ist ein am Mittelfinger der linken Hand getragener **Feenring**, den er einem erschlagenen Feenritter abnahm, der dafür büßen mußte, einen der von Rory auserwählten Nachtmarder angegriffen und verwundet zu haben; ohne diesen Ring sinkt Rorys **Stärke auf 52**, und er verliert seinen Schadensbonus. Sein **Dudelsack** wird hingegen für die Abenteurer eine Enttäuschung sein: Aufgrund der Tatsache, daß es sich um ein altes Familienerbstück handelt, gilt das Instrument zwar als magisch im Sinne der Voraus-

setzung für das Spielen von Zauberliedern, doch kann niemand außerhalb von Rorys Familie etwas damit anfangen (man kann sich den Vorgang, der zum Entstehen dieses Dudelsacks führte, ähnlich wie das Entstehen einer Werden- den Waffe vorstellen; vgl. *Barbarenwut und Ritterehre*, S. 73-74).

Rowan de Soël, Ordenskrieger aus Alba **Gr 2**
Adel, Xan - mittelgroß (179 cm), breit - 20 Jahre

St 85, Ge 39, Ko 99, In 98, Zt 31, Au 89, pA 100, Sb 33
 18 LP, 17 AP - PR - RW 67, HGW 69, B 21

Angriff: Langschwert+8 (1W6+3), Kurzschild+6 (1W6+2), Dolch+6 (1W6+1), großer Schild+2 - ABWEHR+12 (+14 mit großem Schild), RESISTENZ+13/13/11

Kampf zu Pferd, Kampftaktik+1, Lesen/Schreiben, Reiten+17 - Albisch 4, Erainnisch 3; Sohn

Zaubern+11: *Erkennen des Wesens der Dinge, Heiliger Zorn*

Oikon Thalasykos, Heiler aus Chryseia **Gr 2**
Volk, NeaDea - mittelgroß (167 cm), schlank - 25 Jahre

St 66, Ge 76, Ko 87, In 86, Zt 100, Au 42, pA 27, Sb 75
 13 LP, 11 AP - TR - RW 70, HGW 62, B 21

Angriff: Magierstab+5 (1W6+1) - ABWEHR+13, RESISTENZ+15/17/14

Erste Hilfe, Kräuterkunde+6, Lesen/Schreiben, Lesen von Zauberschrift, Menschenkenntnis+5, Tierkunde+6, Wissen von der Magie - Albisch 4, Chryseisch 4, Erainnisch 2; Arzt

Zaubern+15: *Erkennen von Krankheit, Handauflegen; Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Reinigen*

Brath ap Thrattan, Nordland-Barbar aus Fuardain **Gr 2**
Volk, Plenydd - groß (181 cm), normal - 21 Jahre

St 92, Ge 91, Ko 76, In 62, Zt 98, Au 73, pA 71, Sb 11
 18 LP, 14 AP - LR - RW 76, HGW 90, B 26

Angriff: Schlachtbeil+7 (1W6+3), Dolch+6 (1W6+1), Wurfmesser+6 (1W6-1); großer Schild+2 - ABWEHR+13 (+15 mit großem Schild), RESISTENZ+13/15/12

Faustkampf, Gefahr spüren+1, Himmelskunde, Klettern+17, Schlittenfahren+16, Skifahren+16, Trinken, Überleben+8 (Schnee), Wahrnehmung+5 - Comentang 3, Twyneddish 4; Schnapsbrenner

Bes.: Amulett (glüht bei Kontakt mit Magie auf; ABW 03)



Sealtainn, Bardin aus Erainn

Volk, *Nathir* - mittelgroß (173 cm), schlank - 19 Jahre

Gr 2

St 66, Ge 87, Ko 35, In 96, Zt 56, Au 90, pA 80, Sb 60
10 LP, 9 AP - TR - RW 89, HGW 71, B 22

Angriff: Dolch+6 (1W6), Kurzsword+6 (1W6+1); Parierdolch +1 - ABWEHR+13 (+14 mit Parierdolch), RESISTENZ+13/15/11

Beredsamkeit+9, *Dichten*, *Erzählen*, *Gassenwissen*+5, *Landeskunde*+7 (Erainn), *Lesen/Schreiben*, *Lesen von Zauberschrift*, *Musizieren*+8 (*Laute*), *Sagenkunde*+7, *Stimmen nachahmen*+17, *Tanzen* - Albisch 4, *Comentang* 3, *Erainnisch* 4, *Twyneddish* 4, *Waelka* 2; Musikantin

Zaubern+11: *Das Lied der Tapferkeit*

Hawrllyn fer Rappen, Graue Hexe aus Ywerddon

Mittelschicht, *Fflamyen* - mittelgroß (163 cm), schlank - 22 Jahre

Gr 2

St 69, Ge 73, Ko 88, In 64, Zt 66, Au 69, pA 79, Sb 100
16 LP, 12 AP - TR - RW 76, HGW 70, B 21

Angriff: Dolch+5 (1W6) - ABWEHR+12, RESISTENZ+14/14/14
Gassenwissen+5, *Giftmischen*+4, *Lesen/Schreiben*, *Lesen von Zauberschrift*, *Wissen von der Magie*, *Zauberkunde*+6 - Albisch 4, *Comentang* 3, *Twyneddish* 4; Schreiberin

Zaubern+13: *Anziehen*, *Kälteschutz*, *Macht über das Selbst*; *Beinflussen*, *Binden des Vertrauten*

Bes.: hat einen Vertrauten (schwarze Katze Maorwon)

Thaumaturgium

Kuinalindale

Bei diesem magischen Instrument (Eldalyn: Lebendige Musik) handelt es sich um eine *Laute*, die vor langer Zeit von den Elfen angefertigt wurde und durch die Hände vieler begabter Elfenbarden ging. Neben der Funktion des Unterhaltens und der Verbesserung von bardischen Vorträgen wurde Kuinalindale auch deshalb geschaffen, um in Notzeiten als Bollwerk des Elfenvolks gegen Angreifer zu dienen; von daher erklärt sich ihre letzte und stärkste Fähigkeit, die sich allerdings nur Meisterbarden erschließt. Die *Laute* war zuletzt im Besitz der berühmten Elfenbardin Valgeana, ging aber um das Jahr 1415 nL verloren und konnte nicht wiedergefunden werden.

Kuinalindale gibt jedem, der das Instrument spielt, **WM+2** auf alle **EW:Musizieren (Laute)**. Darüber hinaus kann ein Barde, der mindestens *Musizieren*+10 (*Laute*) beherrscht, den Zauber *Anziehen* anwenden; beherrscht der Barde *Musizieren*+13 (*Laute*), kann er zudem den Zauber *Beeinflus-*

sen anwenden; ab *Musizieren*+18 (*Laute*) kann er zudem die Zauber *Zauberschild* und *Umkehrschild* (Wirkungsdauer jeweils Grad des Zauberers in Tagen) anwenden. Gehört die Bardenfigur zum Volk der Elfen, bleiben *Zauberschild* bzw. *Umkehrschild* an dem Ort, an dem sie erschaffen wurden, stabil, auch wenn sich der Barde entfernt; hierzu muß das Instrument **15-Grad des spielenden Stunden** (mindestens aber 3) gespielt worden sein. In allen Fällen ist der Erfolgsbonus des Zaubers gleich dem Fertigkeitswert des Bardens in *Musizieren (Laute)*, zuzüglich der **WM+2** durch das Instrument. Alle vier Zauber haben **ABW 02**; die Erhöhung der Fertigkeit *Musizieren (Laute)* hat keine ABW.

Der Besitzer von Kuinalindale ist bei Elfen immer hoch angesehen; erzählt der Abenteurer, wie er in den Besitz der *Laute* kam, wird er von allen Elfen, die diese Geschichte erfahren, als Freund angesehen. Dies gilt nicht, falls die Figur in den Besitz von Kuinalindale gekommen ist, indem sie den Geist von Valgeana tötete und dies den Elfen gegenüber zugibt! In einem solchen Fall werden die Elfen alles versuchen, um die *Laute* wieder in ihren Besitz zu bringen.

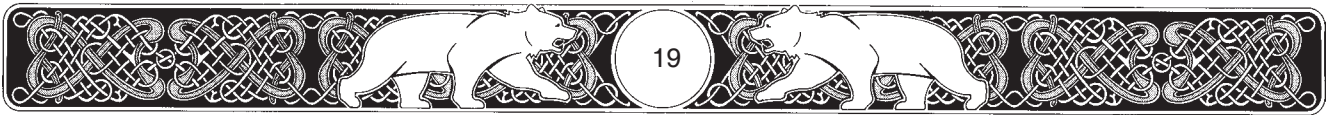
Ring des Lauschens

Dieser schimmernde Goldring verleiht jeder Person, die ihn am Finger trägt und um 90 Grad dreht, für **10 Minuten** die Fertigkeit *Horchen*+5 (ABW 03).

Veltamehlantiar

Dieser mächtige Gegenstand besteht aus einem Armband und einem Halsband, beide aus Alchimistensilber gefertigt und mit Juwelen besetzt (Wert: **700 GS** für das Armband, **1200 GS** für das Halsband). Während das Halsband dafür gedacht ist, um den Hals eines Menschen oder menschenähnlichen Wesens getragen zu werden, handelt es sich bei dem „Armband“ tatsächlich um ein zweites Halsband, das von einem Wesen mit einem Gewicht von maximal 10kg getragen werden kann.

Der Träger von Veltamehlantiar kann ein Wesen, das das kleinere Halsband trägt, zu seinem **Vertrauten** machen, auch wenn er oder sie nicht zu den Abenteurerklassen gehört, die normalerweise einen Vertrauten haben können. Dazu müssen beide Wesen ihren Teil des Artefakts tragen, und die Spielerfigur muß sich auf das zu entstehende Band konzentrieren. Dem als Vertrauten ausgewählten Wesen steht dann ein **WW:Resistenz** zu; mißlingt dieser, wird das Wesen künftig regeltechnisch genauso behandelt, als sei es mittels des Zaubers *Binden des Vertrauten* an den Träger des Halsbands gebunden. Ab diesem Zeitpunkt gelten die Regeln



dieses Zauberspruchs sinngemäß, wobei pro Versuch, durch die Augen des Tiers zu sehen, ein **PW:ABW** (gegen ABW 02) fällig wird. Die Verbindung endet sofort, wenn eines der beiden Halsbänder abgelegt oder zerstört wird. Schwarze Hexer und Dämonenbeschwörer können Veltamehlantiar nicht benutzen!

Ob der Träger des Halsbands bei seinem Tod mit seinem Vertrauten verschmilzt (oder umgekehrt - welche interessante Idee: der Geist einer Katze im Körper eines Zauberers), liegt im Ermessen des Spielleiters, sollte aber mindestens einen **PW:ABW×10** für das Artefakt sowie gelungene **EW-10:Resistenz** beider Beteiligten erfordern.

Wird Veltamehlantiar zum allerersten Mal von einer Spielerfigur (oder einer Nichtspieler-Figur) benutzt (d.h. die Figur legt sich das Halsband um und befestigt das kleinere Band um den Hals eines Tieres), entlädt sich eine in dem Artefakt gespeicherte Restenergie, und diese Figur erlebt visionsartig die Geschichte Valgeanas von ihrer Flucht in die Höhle bis zu ihrem Tod, d.h. sie erhält die gleichen Informationen, die die Gruppe vom Geist der Bardin selbst hätte erhalten können. Sind die Abenteurer bereits im Besitz dieses Teils der Hintergrundgeschichte, kann der Spielleiter diese Funktion des Artefakts gern ignorieren. Die Wirkung tritt nur einmal ein, nämlich wenn das erste Wesen **nach** Valgeana die beiden Halsbänder benutzt.

Die Legende von Kuinalindale

Vor langer Zeit drang die berühmte Elfenbardin Valgeana, zusammen mit ihrer Katze Rainalunde auf der Flucht vor finsternen Verfolgern in ein Höhlensystem in einer kleinen Hügelkette in den Ausläufern jenes Gebirges, das heute Pengannion genannt wird, ein. Sie trug ein mächtiges magisches Instrument namens Kuinalindale mit sich. Ihre Verfolger aber sperrten sie in der Höhle ein, und schließlich starb sie. Das Instrument aber soll immer noch in der namenlosen Höhle liegen und auf eine neue Besitzerin warten, bewacht von den Nachfahren Rainalundes.