



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Meistertipps zu Alptraum ohne Ende

[Tyll Zybura © 2002 | windfeder@borbarad-projekt.de | <http://www.wolkenturm.de> | 01-07-03]

Vorbemerkung

Alptraum ohne Ende hat eine äußerst lineare und m.E. stellenweise ziemlich platte Handlung, die jedoch zahlreiche Anknüpfungsmöglichkeiten für die weitere Kampagne liefert. Im folgenden sollen die Beschreibungen und Hinweise, die im Abenteuer selbst gegeben werden, ergänzt und vertieft werden.

Für die generelle Vorbereitung des Spiels in Weiden ist die Spielhilfe **Das Herzogtum Weiden** besonders geeignet. Außerdem werden im zweiten Band der Kampagne, **Unsterbliche Gier**, weitere Informationen zu Personen und Orten gegeben, die die Helden auch in diesem Abenteuer schon kennenlernen können.

Meistertipps

Die Stadt Baliho

Die Helden sollten eigentlich ein paar Tage vor dem 22. ING in die Stadt kommen - so können sie das Flair der Warenschau (s.u.) noch etwas mitbekommen.

Wenn die Helden von Norden in die Stadt kommen, so sollte ihnen auffallen, wie sehr sich insbesondere die Grafenstadt von Baliho für die Warenschau herausgeputzt hat: frisch geweißeltes Fachwerk, Wimpel und Banner sind von Fenster zu Fenster quer über die Straßen gespannt, es herrscht reges Treiben in den Straßen und eine gewisse Aufregung liegt in der Luft. Nebenbei sind aber natürlich auch die Kriegsversehrten am Straßenrand zu bemerken (das wird auch in **Unsterbliche Gier** gut herausgestellt!), denen in dieser festlichen Zeit häufiger als sonst ein Almosen zugesteckt wird.

Im 'Ochsenviertel' ist die Feststimmung nicht so ausgeprägt, obwohl hier oft Handwerker zu sehen sind, die kleine Karren mit Nachschub für die Warenschau durch die Straßen schieben.

Falls die Helden im Krieg gegen die Orken gekämpft haben oder sonstwie mittelreichstreu sind, werden sie bereits einiges über Baliho wissen - Informationen, die der Spielleiter nutzen kann, um der Stadt mehr Hintergrund zu geben. Zum Beispiel:

Über die Herrschaftsverhältnisse: 1) die alte **Gräfin Praiodane Falkenstein** wurde als Gefolgsfrau des Usurpators Rabenmund nach Rulat verbannt. 2) Der neue Graf ist **König Brin** selbst, 3) sein Burggraf der stolze Recke und ernannter "Streiter des Reiches" **Avon Nordfalk von Moosgrund**. 4) Dessen Landvogt wiederum ist der grimmige aber sympathische Ritter **Angrist von Baliho** (hintergründig aber ein 'korrupter Raffzahn').

Sind die Helden von Adel oder großem Ruhm gibt es eigentlich keinen Grund, warum sie nicht von einem der letzteren beiden auf die Grafenburg oder zumindest auf das Abschlußfest der Warenschau eingeladen werden sollten! Vielleicht kennen sie sogar den Nordfalk aus dem Krieg, oder haben früher Bekanntschaft mit einem der Ritter aus der Krieger-Akademie "Rondras Beste" geschlossen.

Was die offensichtliche Präsenz der Praioskirche angeht, so ist diese natürlich besonders brisant vor dem Hintergrund der Kirchenspaltung - siehe den **Aventurischen Boten (AB) 22**. Wenn unter den Helden Geweihte sind, so sollten sie immerhin wissen, daß die Bannstrahler streng jarelitisch sind und daß Weiden insgesamt bisher durch ein Machtwort des Herzogs von größeren Konflikten verschont geblieben ist. Falls einer der Helden im PRAios-Tempel oder bei den Bannstrahlern anfragt, so werden sie ihm wohl mitteilen, daß 1) es keine Ketzer in Weiden gibt (stolz und mit Nachdruck) und 2) zur Stunde ein Treffen hoher Geweihter stattfindet, dessen Inhalt natürlich die Öffentlichkeit nichts angeht (gewichtig und ermahmend).

Die Warenschau

Im Abenteuer ist vorgesehen, daß die eigentliche Warenschau schon vorbei ist, wenn die Helden ankommen - aber das ist m.E. ein bißchen dröge. Die Warenschau eignet sich in ihrem Volkfest-Charakter durchaus als Ereignis, welches den Spielern und Helden umso mehr den wunderschönen Sommer und die Idylle in Weiden vor Augen halten kann!

Das Gelände der Warenschau wird von einigen Grünröcken gegen ungebührliches Betragen von Seiten der Viehtreiber oder armer Leute 'beschützt'. Baliho selbst ist berühmt für exzellente Lederwaren, so sind hier die besten Sattler, Schuster, Rüst- und Zeugmeister Weidens zugegen. Aus Trallop und Donnerbach sind schöne Tuchwaren gekommen (teures Klöppelwerk und echter Elfenbausch, aber auch feines Linnen und schöne Filzstoffe) und ein zwergischer Schmied aus Uhdenberg handelt mit allerlei Spezialwerkzeug und einigen Waffen. Natürlich fehlen auch die bürgerlichen und bäuerlichen Handwerksvertreter nicht: Bäcker, Obstbauern, Metzger, ein fetter Barbier und ein schwächlicher Messerschleifer, ein Zahnreißer und ein schneidiger Medicus - sie alle schreien miteinander um die Wette und darum, wer die meisten Kunden abbekommt.

Um die vielen Geschäfte, die hier auch zwischen Händlern untereinander abgeschlossen werden sollen, zu dokumentieren und zu besiegeln, sind gleich drei Schreiber mit Bauchladen und kleinen Tischchen zugegen, und noch über dieses reichhaltige Angebot hinaus haben sich zahlreiche Unterhaltungskünstler eingefunden: eine "echte Hexe" betätigt sich als Wahrsagerin und Weise Frau, ein bekannter aldifreidscher Sänger und Lautenspieler aus Trallop gibt sich die Ehre - und falls die Helden schon das Abenteuer **Staub und Sterne** erlebt haben tritt als Höhepunkt des Festes vielleicht die berühmte Artisten-Familie da Merinal auf...!

Die Helden sollten durchaus das basarartige Flair genießen können - hier können sie Spaß haben und Ausrüstung von hoher Qualität erstehen (z.B. den Rucksack "Isegrein" aus doppellagigem Wildleder mit wasserdichtem, weil gewachstem Filzfutter und Geheimbodenfach - jaja, die Lederer hier wissen, was ein Abenteurer so alles braucht!).

In Begleitung der da Merinals könnte außerdem die tulamidische Sharisad Seraya da Merinal gekommen sein, die mit dem hiesigen Spielhaus Nordstern einen Exklusiv-Vertrag abgeschlossen hat und dort an einem der kommenden Abende ihren von pompös aufgemachten Ausrufern beworbenen Auftritt haben wird...

Die höheren Herrschaften der Stadt - d.h. auch die Geweihtenschaft - läßt es sich sicher nicht nehmen, ebenfalls einmal über den Markt zu gehen und das Spiel der Gaukler zu genießen. Und es ist recht unwahrscheinlich, daß offensichtlich weitgereiste Recken wie die Helden nicht angesprochen werden - vielleicht werden sie sogar aufgefordert, von ihren Taten und Reisen für ein kleines Publikum zu berichten! Hier könnte also schon die Begegnung mit Mutter Linai, Reo C. Sapallyo oder anderen interessanten Gestalten aus Baliho entstehen, ohne daß es aussieht wie eine Pflichtbegegnung des Abenteurers...

Die Geweihtenschaft von Baliho könnte aus folgenden Personen bestehen: der kürzlich errichtete Tempel der **RONdra** wird geleitet von Schwertbruder Leomir Leu von Trallop-Leuenstein und der ihm angetrauten Rittsfrau Firunwid Firanwar von Rhodenstein, beides verdiente Veteranen des Orkenkriegs, die aber durchaus das Fest genießen können. Der höchste Geweihte des **PRAios**-Tempels, Lichtträger Brunn Baucken, läßt sich auf dem Abschlußfest der Warenschau von der diplomatischen Schwester Praiogard vertreten - die auch nicht sonderlich glücklich über die Anwesenheit der Bannstrahler zu sein scheint... Die Gastgeberin der Freude des **RAHja**-Tempels, Schwester Nidara, ist wohl häufig gemeinsam mit Mutter Linai anzutreffen und ist sicherlich interessiert an Berichten aus der Ferne. Ansonsten gibt es noch die Badilakaner, die aber lieber am Eingang des Festgeländes um Almosen für die Armen bitten, als sich dort zu vergnügen... Der Vorsteher des **PHEX**-Tempels heißt Nescor und ist im Treiben wahrscheinlich nicht so leicht zu entdecken.

Mutter Linai und ihre Vision

In unserer Gruppe wurden die Helden von Mutter Linai und Schwester Nidara zum Auftritt der Tänzerin Seraya da Merinal ins Spielhaus Nordstern eingeladen. Es war eine schöne Szene, zunächst einen glamourösen Abend im Nordstern zu spielen, der gekrönt wurde vom Auftritt der Sharisad. Bereiten Sie eine Beschreibung des Tanzes und der Bilder vor, die durch ihn vermittelt werden: die grünen Felder und prallen Obsthaine Mhanadistans, die Schönheit der Wüste, der Duft der Nacht etc. Eine mystisch-orientalische Musikuntermalung unterstützt die tranceartige Stimmung der Aufführung. Mitten in den Bilderreichtum der tulamidischen Zauberkunst kann dann Mutter Linais Vision platzen - umso unwirklicher, als die anderen Gäste ja nichts davon mitbekommen!

Übrigens sollte Mutter Linai die Gruppe m.E. nicht als Moralapostel begleiten - Spieler hassen so etwas und wenn sie wirklich jemanden brauchen, der ihnen sagt, wie man götterfürchtig Tote begräbt, dann werden sie auch von einer nörgelnden alten TRAVIA-Geweihten nicht viel lernen! Außerdem wäre es (Dank an Morgul für den Hinweis!) schon verwunderlich, wenn ausgerechnet Mutter Linai die Strapazen eines Abenteurers überlebte, das gestandene Helden an den Rand ihrer Kräfte bringt. Allerdings kann genau dieser Aspekt zur Unterstützung des Horrors im letzten Teil der Reise dienen: zu sehen, wie die Geweihte dahinsiecht, immer älter und schwächer wird und durch das Grauen im Angesicht der Untoten, der Skelette, Geister und des Limbus dem Herzklabaster immer näher kommt... das wird auch hartgesottene Veteranen erschüttern.

Anderath – Das Treffen der Praiospriester

Diese Szene bekommt m.E. im Abenteuer nicht genügend Aufmerksamkeit! Helden, die einen gewissen Ruhm genießen, werden nicht einfach so von der Straße gegabelt - der Spielleiter sollte hier betonen, daß die Praiotiner auf der einen Seite ein echtes Interesse an ihren Informationen haben, auf der anderen aber auch recht nervös sind und daher zu radikalem Verhalten neigen (insbesondere die Bannstrahler, welche nicht viel übrig haben für Abenteurer, die sich überall einmischen).

Ich habe zu diesem Zweck einen starken Gegensatz zwischen dem "Erwählten" und Inquisitor da Vanya dargestellt: letzterer ist designierter Leiter der Befragung der Helden und ihnen tendenziell wohlgesonnen. Der Erwählte aber ist zu der Gesandtschaft des Inquisitors hinzugestoßen, weil ihm Informationen zugetragen wurden, die er gar nicht erhalten sollte (ebenso wie ja die Hesindekirche, die der Sache allerdings verdeckt nachgeht)! Er ist der Gegenspieler, der die Helden mit Verachtung betrachtet und sich scharfe Hetzreden gegen die TSA-Kirche durchaus erlauben kann.

Die Helden sollten zunächst in einem Dilemma stecken: wenn sie die Bedeutung von Mutter Linais Vision als sehr groß darstellen um ihre eigene Autorität zu unterstreichen, so riskieren sie eventuell, daß der Erwählte ihnen eine Eskorte aus Bannstrahlern mitschickt (wozu es natürlich nicht kommen soll). Die Vision und ihre Entsendung durch die Geweihte aber herunterzureden könnte am eigenen Ehrgefühl nagen und auch bedeuten, daß die Helden schnell wieder fortgeschickt werden, ohne Informationen erhalten zu haben. Da Vanya könnte die Helden auch direkt fragen, ob sie eine Eskorte aus Bannstrahlern für dem Anlaß angemessen halten! Er wird schließlich aber das Urteil fällen und die Helden 'offiziell' entsenden, um innerhalb einer Frist die Sache zu erforschen.

(Amando Laconda da Vanya wird übrigens in der **Almada-Spielhilfe** detaillierter vorgestellt. Ich würde ihn allerdings von vornherein als einen echten Verbündeten der Gezeichneten konzipieren, dem sie immer wieder begegnen. Dabei kann für die Helden durchaus lange unklar bleiben, ob der Inquisitor ihnen nicht doch nachspioniert um sie irgendwelcher Vergehen anzuklagen - da Vanya muß sich ja auch vor seinen Vorgesetzten verantworten und kann sich in der Öffentlichkeit ein allzu offenes Verhalten gegenüber Magiern, Mohas, Elfen und auch Kriegern nicht erlauben! Aber im Laufe der Abenteuer könnten die Gezeichneten dann doch einmal von anderen Geweihten erfahren, daß es da offenbar einen Inquisitor gibt, der immer wieder die Hand für sie ins Feuer legt...)

Die Vertreter der Magierakademien kamen bei mir in der Anhörung überhaupt nicht zu Wort (konnten also auch ihre Information nicht weitergeben - R.C.S. kann das auch später noch tun), denn der Erwählte sieht ihre schiere Anwesenheit schon als Affront und Einmischung in Kirchendinge. Das sollte den Helden auch noch einmal die Dringlichkeit ihres Auftrags vor Augen halten: der Großmeister der Bannstrahler ist durchaus in der Lage, die TSA-Tempel der Umgebung einer peinlich genauen Untersuchung zu unterziehen!

Die Reise nach Dragenfeld

Im Abenteuer wirkt es ein wenig so, als ob Thomas Römer die Dörfchen am Wegesrand aus der Verlegenheit heraus so detailliert beschrieben hat, ansonsten nicht genug Text für ein eigenes Heft zusammenzubekommen. Prinzipiell ist es nett, als Spielleiter den Spielern so genau und anschaulich Auskunft über die Stationen ihrer Helden geben zu können - aber in AoE bekommen die Helden gleich zu Anfang das Gefühl, sich beeilen zu müssen, und haben einfach keine Muße für die Betrachtung der Dörfchen!

Insofern ist der vorgesehene Zeitplan relativ unrealistisch - man braucht nicht so lange bis nach Dragenfeld, wenn man schnell reitet und nicht allzuviel Zeit dafür aufwendet, die spärlichen Informationen über das Dorf und seine Bewohner zusammenzukratzen.

Man kann dem Abhilfe verschaffen, indem man auf die schlechte Qualität der Karte hinweist, auf der das Meilenmaß zu groß ist, oder indem man schon früher Verzögerungsbegegnungen einbaut - aber so etwas frustriert die Spieler schnell. Stattdessen würde ich lieber einen oder zwei von den Träumen weglassen - sie können ja auch nach dem Abenteuer noch kommen - oder einen wirklich interessanten Nebenstrang schaffen.

Für so ein Nebenabenteuer würden sich z.B. die Druiden bei Runhag eignen, welche die Magierin/Elemetaristin in meiner Gruppe unbedingt aufsuchen wollte. Es sollte nicht so einfach sein, die beiden in ihrem "Zauberwald" zu finden und dann mit ihnen ins Gespräch zu kommen - dann sollten sie aber auch einige magietheoretisch verwertbare Informationen zu geben haben: zumindest der Hinweis auf ein Satinav-Phänomen und auf das Leiden Sumus, welches beides seinen Ursprung in Burg Drachentodt hat. Vielleicht können die Druiden auch einen astrologischen Ausblick auf die kommenden Nächte bieten: in **Unsterbliche Gier** findet sich ein Horoskop für die Beschwörungsnacht, das man nutzen kann! (mehr zu den Druiden: siehe unten)

Ein paar Namen für Räuberbarone, die Sie den Helden zu Ohren kommen lassen können:

- Baron Erkenhard von Wilderwald, der immer deftigen Zoll presst und eine mutige Truppe hat;
- Baron Saustecher von Trollenfeld, ein verrückter Holzfäller aus Zollhaus, in dessen Gefolge auch einige der übelsten Flüchtlinge aus dem Straflager bei Balcken sind;
- Baronin Irmetraud von Finstern, eine schlaue Frau, die sogar Goblins im Gefolge hat und für Wildereien bekannt ist.

Die Träume

Eine andere (vielleicht noch bessere) Methode, den Spielern deutlich zu machen, daß sie der Reise ein wenig Aufmerksamkeit schenken sollten, sind die Träume. Th.Römer verweist nur kurz einmal in einem Einschub darauf, daß den Helden auffallen kann, daß auch anderen Menschen in der Gegend unter diesen finsternen Träumen leiden. Dieses Element würde ich stärken: Für meine Spieler war es ziemlich unheimlich, als sie bemerkten, das auch ihre Umwelt träumte - und die alte Perainegeweihte in Wolfhag oder die blinde Tochter des Schmieds in Salthel sind sicherlich von den Folgen der Träume wesentlich schlimmer betroffen, als die Helden!

(Meine Gruppe wollte sich bei einer Kräuterfrau in Salthel mit verschiedenen Kräutern ausstatten, die den Schlaf erzwingen bzw. ihn verhindern sollten. Eben ein solches Kräuterweiblein hat ja durchaus Potential für rege Träume und so habe ich mit unserer Magierin eine beklemmende Szene in der lichtlosen Kate der mürrischen alten Frau gespielt, wo die Luft von den Dünsten getrockneter Pflanzen und alten Absuds zum Ersticken dick und ihre Blessuren aus dem dritten Traum so gerade erkennbar waren...)

Über solche Personen können Sie als Spielleiter auch die Erinnerung der Spieler auffrischen (falls Sie ihnen die Träume nicht mehrmals vorlesen wollen) und sogar handfeste (aber häufiger wohl abwegige) Deutungen vorstellen, auf die die Helden nicht kommen mögen. Jedenfalls sollten die Spieler so ins Grübeln über die Träume kommen und wenn es ihrer Gruppe nicht zu langweilig ist, kann sie ruhig viel Zeit mit den Deutungen verbringen.

Man kann den Austausch weiterhin fördern, indem man den Traum *ausschließlich* den jeweiligen Träumern vorträgt und die anderen Spieler aus dem Raum schickt! Danach sollte der Träumer hinausgeschickt werden und Sie können den anderen Spielern schildern, was sie sehen, als sie in der Nacht aufwachen und ihren Gefährten in einem schlimmen Traum gefangen sehen - und sie reagieren lassen! Diese Prozedur sollten Sie unregelmäßig halten (also auch mal den Träumer zuerst hinaus schicken), denn damit steigt die Spannung, welche Helden nun träumen und welche Zeugen sind.

Korobar - Hintergrund und Begegnung

Der Schwarzmagier kann einem fast leidtun, so schlecht kommt er in AoE weg: kein bißchen Hintergrund, keine eigene Motivation... Damit die Spieler das Gefühl bekommen, daß der Bösewicht, den sie da hinwegraffen, zumindest ein Mensch ist, würde ich Korobar eine Geschichte geben und die Helden daran teilhaben lassen.

Zum Beispiel könnte das die Motivation eines Geweihten (bei uns ein Golgariter - sehr passend!) oder eines Magiers sein, nach Weiden zu reisen: er wird von einem Oberen entsandt, um Gerüchten nachzugehen die sagen, daß der "Schrecken vom Tobimora" wieder sein Unwesen treibe - ein Schwarzmagier, Nekromant und Tempelschänder, dessen Spur sogar die Bannstrahler vor etwa 7 Jahren in Tobrien nach harter Verfolgung verloren haben... Der Held soll sich zunächst unauffällig umhören, und falls die Gerüchte stimmen, so soll Verstärkung entsandt werden. Aus den Akten der Bannstrahler / Golgariter / Ardariten / Grauen Stäbe / KGIA (oder wer gerade die passendste Instanz ist) können Sie dem Spieler folgende Informationen zukommen lassen:

Hintergrund: Korobar sei norbardischer Herkunft, von ungewöhnlicher Gestalt für einen Magus, ein Hüne mit wildem schwarzen Haar und kräftigen Armen. Schon der Beginn seiner Karriere sei nicht ehrenhaft gewesen: sein Lehrmeister ist unbekannt, ein Gildensiegel trägt er wohl nicht, weshalb auch keine Gilde ihn ausstoßen kann - aber die Brabaker Giftmischer-Akademie habe ihn bei sich aufgenommen, nachdem er um 5 Hal in Tobrien der Tempelschändung angeklagt wurde... recht typisch, soweit. Allerdings zeichne sich Korobar durch mehr dreisten Ehrgeiz aus, als die meisten seiner im Geheimen werkelnden Kollegen je aufbringen, die anhand der anatomischen Sektion von unbestatteten Toten oder gar Lebenden ein Lebenselixier der Unsterblichkeit zu finden versuchen.

Insbesondere in den Jahren 10 Hal bis 15 Hal zieht sich eine Spur der Verwüstung durch die Boronsanger Tobriens und des Bornlandes, die recht eindeutig auf Korobar und einige seiner 'Schüler' aus Brabak hinweist - doch obwohl die praioskirchliche Inquisition drei seiner Gefolgsleute zu fassen bekommt, können sie seiner selbst nicht habhaft werden. Dann verlieren sich die Hinweise, jedoch deutet alles darauf hin, daß Korobar sich ganz und gar der Schwarzen Widersacherin Borons hingegeben hat. Die Gründe für diese Hingabe liegen weitgehend im Dunkeln, man vermutet jedoch, daß Korobar als magisch begabtes Kind seine erste Lehrmeisterin in einer norbadischen Schamanin gefunden haben könnte - bei ihren Beschwörungen von Ahnengeistern könnte er bereits ein verderbtes Gefallen am Herausreißen der Toten aus ihrer Ruhe gefunden haben...

Vorhaben: Was der Schwarzmagier vorhaben könnte, kann man nur raten - seit dem Orkenkrieg gehen viele Geister um in Weiden, und die Schlachtfelder konnten nur zu oft nicht vollends eingeseget werden. Vielleicht erhofft er sich gute 'Studienobjekte', oder sogar einen Pakt mit den Schamanen der restlichen Orks, denn die wissen ja ebenfalls einiges über Leichenerhebungen...

Der Auftrag: Eben weil man sich nicht sicher ist, ob die Gerüchte über seine Wiederkehr zuverlässig sind, sendet man zunächst nur einen 'Kundschafter' (den Helden) - dieser soll die Spur des Schwarzmagiers aufnehmen und nach Verstärkung schicken, sobald er sich sicher über Korobars Versteck und seine

Vorhaben ist. Als Zwischenstation in Baliho könnte ihm sogar der Tempel Mutter Linais empfohlen werden!

Daß Korobar Borbaradianer ist, würde ich dem Spieler nicht gleich auf die Nase binden - schließlich sind das ja Sektierer, die man im Mittelreich kaum wirklich ernst nimmt. Aber spätere Nachforschungen könnten ergeben, daß er schon zu Liscoms Zeiten an der Al'Achami mit diesem Kontakt aufgenommen und bei ihm gelernt hat! (Das könnte er den Helden sogar während des Kampfes erzählen - in der typisch prahlerischen Siegesgewißheit desjenigen, der kaum etwas zu verlieren hat...)

Korobars Rolle im Abenteuer: In Weiden ist der Magier nicht mehr als Liscoms 'Mann für's Grobe', aber gerade diese Aufgabe gefällt ihm wahrscheinlich und er weiß sehr wohl, welchem Ziel sein genialer Meister nahe ist! Korobar ist gewieft genug um anzunehmen, daß diese offensichtlich erfahrenen Abenteurer, die einer seiner Späher (ein beherrschter Rabe oder ein schneller Reiter aus seiner Truppe) auf der Straße vor Runhag entdeckt hat, Probleme machen werden - deswegen erwartet er sie hinter der zerstörten Brücke. Er will die Helden wenigstens zum Teil vernichten und sieht sich durch schiere Übermacht im Vorteil. Korobar ist schlau (oder feige) genug, um nicht sein eigenes Leben aufs Spiel zu setzen, wenn es nicht unbedingt nötig ist - sieht er sein Kampfesglück schwinden, so wird er während seines Rückzugs versuchen, die Helden mit drohenden Reden zur Umkehr zu bringen. Dabei kann er natürlich auch Informationen preisgeben, die es den Helden ermöglichen, die Lage ein Stückweit einzuordnen.

Der Kampf: Ich habe die Stärke der Gegner um einen Kämpfer und zwei Untote reduziert, um meine Helden nicht umzubringen - schließlich ist schon Korobar alleine verdammt gefährlich, wenn er die Initiative hat! Auch so war es noch ein harter Kampf und Korobars Rückzug wäre beinahe gelungen. Schwerverletzt und kurz vor dem letzten Streich der Helden hat er dann noch mit seinem letzten Blut den Pakt mit Thargunitoth vollendet und die hat dankend seine Seele eingestrichen und durch einen Morcan oder Nephazz ersetzt - den die Helden dann auch noch bannen mußten...

Man sollte sich sorgfältig überlegen, welche Zauber Korobar im Kampf einsetzen kann und will - für seine Initiative kann er ja jeden Zauber vorbereiten und in der Hinterhand halten. Spannend sind TLALUCS ODEM, der auch seine Helfer hindert (kann außerdem mit AEOLITUS zurückgeworfen werden), ECLIPTIFACTUS, der einen Magier in der Gruppe gut am Zaubern hindern kann (gefährlich, aber teuer für Korobar), und KARNIFILO RASEREI auf einen kampfkraftigen Helden (sehr gefährlich wenn der Held seine Gefährten angreift, aber genauso für die Untoten oder Korobars Helfer). Auch könnte Korobar einen der Untoten mit einem mächtigen Nephazz versehen, der dann ein starker Einzelgegner ist (hohe Beweglichkeit, Intelligenz, ...).

Der Name "Korobar": Bei allen Zwölfen, liebe Spielleiter, tut euch einen Gefallen und ändert diesen Namen! Ich mußte einige meiner Spieler ständig korrigieren, daß der gute Mann nicht "Koraban", "Korbaran" und vor allem nicht "Korbarad" heiße... Gerade dieser letzte Dreher tauchte immer wieder auf, was psychologisch einleuchtend, aber höchst, äh, irritierend ist.

Liscoms Ritual - Magietheorie

Meines Wissens wird in keiner offiziellen Quelle eine magietheoretische bzw. kosmologische Interpretation dessen gegeben, was Liscom von Fasar in Dragenfeld genau macht.

Auf der **DSA-Seite von Christine Bauer** (mittlerweile leider offline) habe ich eine sehr schöne Interpretation gefunden - leider reagiert Christine nicht auf meine Anfragen, ob ich das Dokument in Auszügen hier wiedergeben darf. Ich tue es trotzdem unter ausdrücklichem Hinweis auf die Quelle, auch weil die Schrift nicht aus ihrer eigenen Feder zu stammen scheint, sondern der Text einer Email ist, welche mit "M.M." gezeichnet ist - vielleicht also von Michelle Melchers? Im Anschluß an das Zitat einige

mit "M.M." gezeichnet ist - vielleicht also von Michelle Melchers? Im Anschluß an das Zitat einige meiner Kommentare.

"[...] Borbarad wurde in den Magierkriegen von Rohal in den zeitlosen Limbus gebannt. In seinem Gefängnis verging die Zeit nicht. Borbarad war sozusagen aus dem Fluss der Zeit herausgerissen und gestoppt, womit er nun bildlich gesprochen 'über dem Stom der Zeit schwebte', während die Weltgeschichte unter ihm weiterfloss. Zeitlich gesehen verharnte er also kurz nach der Verbannung in der Zeit. Liscom fand dies heraus und stand nun vor folgenden Problemen:

1. Borbarad ist für ihn in der Vergangenheit. Also muss er ihn mittels einer CHRONOCLAS-SIS URFOSSIL-ähnlichen Formel ins Jetzt holen.
2. Rohals Bann kann von keiner lebenden Kreatur gebrochen werden. Dies ist für ihn jedoch kein Problem, da er ja untot ist.
3. Um Rohals Bann zu brechen, braucht er sehr viel Astralenergie, oder ersatzweise Lebenskraft - diejenige von Dragenfeld und Umgebung. Um an diese zu kommen, muss sie in seine Richtung strömen. Dies tut sie dank der sich schneidenden Kraftlinien, die zu Satinavs Fesseln gehören. Allerdings strömt sie zu langsam. Somit muss Liscom mittels Satinavs Macht das Entweichen der alles umgebenden Lebensessenz beschleunigen, was alles in der Zone schneller altern lässt. Die Zeit vergeht jedoch nicht schneller. Mittels dieser Lebenskraft und seiner Zaubermacht, bricht er Rohals Bann und holt Borbarad durch die Zeit indem er einen künstlichen Zeitfluss erschafft, der Borbarad parallel zum natürlichen Zeitstrom vorwärts treibt.(Für Borbarad war es wohl so, dass er kurz nach der Verbannung wieder das Fortschreiten der Zeit wahrnimmt und mit ihm in die Gegenwart treibt. Da er das spürt, weiss er auch, dass irgendwann jemand ihn befreien würde. Und so plante er 400 Jahre lang seine Rache.)
4. Borbarad wurde laut Liscoms Nachforschungen ohne Körper in den Limbus geschleudert. Also braucht er einen neuen Körper. Liscom wählt dafür seinen eigenen, da er ohnehin schon lange tot ist. Allerdings muss dieser Körper zuerst repariert werden. Dafür braucht er die dreizehn Opfer und eine BALSAMSALABUNDE- oder MAGISCHER RAUB-ähnliche Formel. Ausserdem sind sie eine Opfergabe für die Beschwörung von Satinavs Macht.

Dies ist Liscoms Plan. [...]"

Bekanntlich läuft das Ritual weiter, wenn die Helden den Beschwörer vernichten - Borbarad ist also schon so stark manifestiert, daß er das Ritual weitertreiben kann und er bedient sich nun der Lebenskraft der Opfer (die nicht mehr für die Wiederherstellung Liscoms gebraucht wird) um den letzten Schritt ins Jetzt zu vollziehen. Es ist ihm dabei momentan unangenehm, aber letztlich wohl gleichgültig, daß Liscoms Körper nicht mehr zur Verfügung steht. Wahrscheinlich kann er keinen lebenden (d.h. beseelten) Körper übernehmen - aber die Helden in ihrer (vergleichsweise) prallen Stärke und Lebenskraft sind wohl für ihn genau *die Verbindung zur realen Welt*, die er braucht um aus dem Limbus-Gefängnis zu entweichen. Durch den Leib eines der ihren kann er in die Welt treten - ohne Körper vorerst. Diesem Held schließt sich dann das seiner Rache beraubte Almadine Auge an und macht ihn zum Ersten Gezeichneten (vgl. **Rohals Versprecher**, S.78).

Ich möchte noch eine andere Verbindung knüpfen: die zu TSA, denn mir scheint, daß die Junge Göttin nicht unbedingt von Liscoms Plänen zu trennen ist. Liscoms eigene Religion wird in **Staub und Sterne** angedeutet: Er verehrt das Echsenpantheon, vor allem H'Szint und Ssad'Nav und sieht Borbarad als

ihren göttlichen Sohn an. Auch Schwester Laniare wird von ihm in einen Glauben eingeführt, der Zzah und Ssad'Nav als eng miteinander verschlungene Komplemente ansieht - Liscom ist also wirklich ein *religiöser* Fanatiker und seine Beschwörung ist ein Anbetungsritual! (D.h. er *kein* fieser Schwarzmagier, der aus reiner Bösartigkeit handelt - er glaubt an Borbarad wie an einen Messias.)

Man sollte fragen, ob diese Religion 'echt' ist, also einen Wahrheitskern besitzt, der zumindest Laniare tatsächliche Wunder ermöglichte - denn immerhin berichtet sie ja von den Erfolgen, die ihr Studium erbringt. Die Alternative dazu wäre wohl, daß sie von Liscom ohne ihr Wissen in die borbaradianische *Zauberei* eingeführt wurde - und mit ihrer Lebenskraft mächtige Formeln der Zeit *zauberte*, ohne es zu merken!

Angesichts ihrer Wunderhandlungen "gemäß LZS" wäre beides denkbar: insbesondere in den "kleinen Reparaturen" kann man mächtige TSA-Wunder, aber auch unbekannte Formeln der Zeit oder einfach nur geschickte Anwendungen von HARTES SCHMELZE und WEICHES ERSTARRE erkennen. Ich würde keine scharfe Trennung ziehen - Laniare bleibt ja eine TSA-Geweihte und der Echsenkult, den Liscom in großen Teilen übernimmt, wird sicher sehr kompetent in der Anrufung der Jungen Göttin gewesen sein...

...und vielleicht hatte TSA sogar Mitleid mit dem Enkel ihrer Geschwister, der so lange Zeit allein und verloren im Limbus umhertrieb, und beschwatzte Teclador ein wenig, daß er diesmal nicht eingreifen möge. ;)

Liscom jedenfalls scheint beide Elemente auszunutzen: mit der TSA-Komponente von Laniares Ritual wird die allgemeine Lebenskraft in der Umgebung verstärkt, die Konsequenz sind Riesen-Kartoffeln und eine überfrühe Ernte (die sich mit dem beschleunigten Altern allein nicht erklären lassen). Die schaurigen Effekte, die das Ritual zeitigt (Mißgeburten, Verkrüppelungen) lassen sich dadurch erklären, daß Laniares Wachstums-Ritual durch die starke Satinav-Komponente (die ja auch dämon[olog]ischer Art ist) einfach keinen Halt macht: Das Wachstum verliert seine Natürlichkeit schnell und wird zur Wucherung. (Wobei Asfaloth da allerhöchstens als TSAs Gegenspielerin ein ganz klein bißchen ihre Finger im Spiel hat - aber Liscom ist definitiv kein Paktierer und sicherlich auch kein Freund von 'Wimmelndem Chaos!').

Borbarads Rückkehr - Das Finale

Das Finale geht ja eigentlich recht schnell, ich habe im Tempel noch ein paar göttliche 'Effekte' eingebaut: mädchenhaftes Lachen, das durch die Räume geistert, als die Helden die Sakristei öffnen;ispernde Worte, die nur unser Golgariter hören konnte und die von der Macht des Toten über das Leben sprechen.

Die Fähnrnisse im Turm habe ich abgeschwächt (bzw. von einer Meisterperson mittels DESTRUCTIBO entschärfen lassen), denn meine Helden waren immer noch von Korobar und den Strapazen der Reise mitgenommen. Nur das Eingangsskelett und den Shruuf mußten sie bestehen - letzterer ist eigentlich ein interessanter Gegner wegen den vielen Tentakeln, aber in einem Raum von maximal 5 Schritt Durchmesser habe ich ihn dann wieder als recht beschränkt empfunden...

Hier einige Texte zum Vorlesen:

In Liscoms Turm: "Du willst dir eine Strähne aus dem Gesicht streichen, doch deine Haare kleben an deinen Händen und du reißt sie ohne Mühe aus. Wenn du **Zeit** hättest, könntest du sie binnen Minuten zu Staub zerfallen sehen..."

"Die Erkenntnis trifft dich plötzlich wie ein Schlag in die Magengrube: du wirst hier sterben - nicht als Kämpfer und Held, sondern als Greis, sabbernd und hilflos - wenn das nicht bald **aufhört!**"

Im Limbus: "Mit einem letzten Flackern löst sich die Kuppel auf - und plötzlich umweht euch der Wind der Äonen, als das Grau den Raum erfüllt und euch mitreißt. Ihr fallt und wißt nicht wohin - dann glaubt ihr festen Boden unter den Füßen zu haben - doch gleichzeitig fallt ihr noch immer. Ein seltsames Gefühl, ein Blick in die Gesichter eurer Gefährten sagt euch, daß es ihnen genau so geht. Das graue Wabern um euch herum zerrt an euch, wie ein scharfer Wind, euer Haar wird in alle Richtungen geweht obwohl ihr nichts davon spürt. Die anderen erscheinen in einem seltsamen Licht - schattenhaft und farblos, Gesichter und Hände grellweiß erleuchtet vom silbernen Gleißeln, das wie stechende Finger durch den Nebel schießt, die Augen aber dunkel und verschattet." (Diese Beschreibung ist natürlich an die Schattenwelt im Film "Der Herr der Ringe" angelehnt, wenn Frodo den einen Ring aufsetzt - ich finde den Effekt in diesen Szenen sehr passend für den Limbus!)

"Dieser Ort, denkst du, muß einem grauenhaften Traum entstammen - aber eigentlich ist es gar kein Ort, es ist das Nichts! Schwarzes Licht scheint durch dein Fleisch hindurch, unheimliche Schatten winden sich weit in der Ferne - direkt vor deinem Gesicht!" (Entfernungen haben im Limbus kaum Bedeutung, sind jedenfalls nicht abschätzbar! Das Licht scheint von dem Tridekagramm.)

"Einer deiner abgeschabten Rucksack-Riemen reißt, der Rucksack schwebt in seichter Bewegung davon. Als du ihn packen willst, lösen sich die spröden Nähte zwischen deinen Fingern auf und einige deiner Ausrüstungsgegenstände verstreuen sich im wabernden Grau." (Der Sog des Zeitstrudels ist hier am stärksten.)

Folgender Text kann vorgelesen werden, wenn die Helden gerade aufgewacht sind und sich nun um den immer noch ohnmächtigen Helden kümmern, der das Rubinauge tragen wird. In unserer Gruppe war das ein Held, der zuvor die Solo-Abenteuer **Am Rande der Nacht** und **Die Ungeschlagenen** (K.H. Witzko) erlebt hat...

"(Name des 1. Gezeichneten) wacht mit einem Schrei auf, der euch anderen zurückfahren läßt. (zu dem 1. Gezeichneten) Panisch reißt du die Augen auf, dein eigener Schrei, deine Stimme, die versucht, sich gegen das Schicksal aufzulehnen, hallt durch den Raum wie durch die endlosen, trostlosen Katakomben **am Rande der Nacht**. (Name eines Gefährten) beugt sich über dich. Mit Grausen stellst du fest, daß er aussieht, als wäre er zwei Jahrzehnte gealtert. (Name eines anderen Gefährten), der dahinter steht, ebenso. Dein Schrei verstummt. Ein gezwungenes Lächeln spielt auf den blassen Lippen deiner Freunde, ein Lächeln, das ihre graue Haut in tausend widerliche Runzeln verzerrt. Sie scheinen beruhigende Worte zu sprechen, doch das böartige Rauschen in deinen Ohren macht dich taub. Sie haben **nichts** verstanden.

Diese Feststellung kommt wie ein Schlag ins Gesicht über dich. ES ist durch dich hindurchgegangen - vom Dort ins HIER, ins JETZT. Panisch blickst du dich um. Die besorgten, ahnungslosen, unschuldigen Gesichter deiner Gefährten erfüllen dich mit Ekel und Haß und Verzweiflung. Sie wissen nichts, sie haben ES nicht gespürt, doch dir ist SEIN Name für ewig in die Seele gebrannt. (Name eines Gefährten) spricht zu dir, du starrst ihn an, doch du hörst nichts. Ist das Wahnsinn?, fragst du dich. Doch das Tosen in deinen Ohren läßt nach und weicht der Stille. Du hast irrsinnige Kopfschmerzen, eine irrer Schmerz der von Innen gegen deinen Schädel hämmert. Doch was sind Schmerzen gegen das Grauen, das dich erfüllt, das deine Brust umschließt wie eiserne Klammern? Langsam kehrt Ruhe ein,

fast möchtest du lachen über das groteske Bild, das deine dummen Gefährten bilden. Aber du hast Angst, daß du dir stattdessen selbst die Zunge abbeißen würdest.

Doch bei diesem Gedanken stellst du fest: Nein, du bist nicht wahnsinnig, und das erleichtert dein Herz ein wenig, denn sie bedeutet, daß du noch **ungeschlagen** bist. Du weißt noch nicht was zu tun ist, aber noch besitzt du die Fähigkeit, dir darüber Gedanken zu machen. Alles andere ist unwichtig. Trauer erfüllt dich, als du die Augen wieder schließt. Du bist unendlich müde und mußt jetzt schlafen. Du weißt nicht genau, woher jene Trauer kommt. Vielleicht weil jetzt nichts mehr ist wie vorher, überlegst du, während deine Gedanken dahindämmern, weil die Welt sich verändert... Oder hat sie sich schon verändert...? Und wann...? Diese Schmerzen im Kopf... Dann fällst du in tiefen, traumlosen Schlaf."

Die Zeit danach

Ein Musiktipps für den Morgen nach dem Finale: **Richard Strauss, Also sprach Zarathustra, Einleitung (Sonnenaufgang)** (bekannt aus "2001 - Odyssee im Weltraum")!!! Etwa folgende Schilderung habe ich meiner Gruppe zu diesem Stück gegeben (der Erste Gezeichnete war noch immer ohnmächtig und eine Besprechung hatte noch nicht stattgefunden):

"Ihr schleppt euch aus dem Turm und müßt euch gegenseitig stützen, als ihr auf die staubbedeckte Straße tretet und von der Hügelkuppe auf das zerstörte Dragenfeld hinunterschaut. Der Himmel ist sanftblau, ringsum ragen die schroffen Berge auf, von Süden weht euch die seit Tagen erste leichte Brise angenehm kühl ins Gesicht. Plötzlich werden die Felsen im Westen in glühendes Gold getaucht, ein warmer Lichthauch streift auch euch - und während über den Sichelkuppen im Osten die Praiosscheibe sich erhebt, spürt ihr abermals den Triumph und die Zuversicht, die euch erfaßten bevor euch die Sinne schwanden! Das Grauen ist gestoppt, ihr wart rechtzeitig zur Stelle, es ist der Morgen des 2. Rahja 22 Hal und ihr blickt auf eine neue Welt..."

Dabei ist natürlich entscheidend, daß Sie Ihren Spielern das Finale als Erfolg verkaufen können - umso größer wird dann die Rätselei, wenn der Erste Gezeichnete eine etwas andere Interpretation in die "neue Welt" hineinlegt...

Auf dem Rückweg nach Anderath sollte darauf geachtet werden, daß die auf dem Hinweg so detailliert beschriebene Strecke die Veränderungen an den Helden durchaus zur Kenntnis nimmt. Die Dragenfelder werden wohl noch nicht bis Runhag gekommen sein, schicken die Helden ihnen Unterstützung durch die dortigen Bauern entgegen? Was haben die Druiden in diesen letzten Tagen getan - könnten sie evtl. mit den Helden sprechen wollen? Laniare hat doch schon vor Tagen um Hilfe nach dem Markverweser geschickt - was ist mit dem Boten geschehen? Was ist mit den Räuberbaronen - die werden genauso verstört sein, wie die Dragenfelder, treten sie vielleicht mit den Helden in Kontakt? Könnte der Markverweser schließlich doch noch etwas 'gerochen' haben und kommt den Helden mit einem Reitertröb in Gestechrüstung entgegen? Wie reagieren die Geweihten und andere Leute am Weg, die die Helden vielleicht aufgesucht haben?

Zu dem Treffen mit den Praiotinern wäre noch zu sagen, daß die Expedition auf den Naira Kubuch wahrscheinlich nicht völlig fehlgeleitet war: vielleicht hat sie dort den alten Höhlendrachen Yndrakul aufgesucht, der - ebenfalls besorgt - die Menschlein jedoch mit dem Hinweis wieder fortschickte, daß die Gefahr aus dem Osten komme. Dies kann zunächst nur auf Dragenfeld gemünzt werden, aber vielleicht erinnert man sich im Jahre 26 Hal wieder an Yndrakuls Worte...

Das Liber Zhammorcam per Satinav

Ein Magier-Spieler sollte schon einige Mühe haben, dieses Werk in seinem Besitz zu behalten und studieren zu können. Ich schlage folgendes vor:

Das Buch ist eigentlich keines, sondern eine beidseitig beschriebene Schriftrolle - einen halben Schritt breit, zweieinhalb Handbreit im Durchmesser und mit knöchernen Schutzhülsen an beiden Enden versehen. Bei Laniare steht es in einem hölzernen Gestell, mit dem man das eine Ende bequem aufrollen und damit das andere abrollen kann. Es ist eine alte, aber qualitativ nicht hochwertige Abschrift in Rssah und Zelemya und einigen Passagen in Yash'Hualay-Glyphen. Eine vollständige Übersetzung mittels XE-NOGRAPHUS dürfte etwa ein Jahr Studium erfordern, mindestens ebensolang würde wohl das Sprachstudium dauern.

Um die Hinweise auf die sechs Echsenzauber verstehen zu können, reicht es nicht, die entsprechenden Passagen zu entziffern - man muß das Gesamtwerk studieren und selbst dann dürfte unsicher sein, welche Nebeneffekte die umfangreichen Rituale zeitigen. Einige Vorschläge für diese Formeln:

- Eine Zaubertechnik auf Glyphenbasis, die es ermöglicht, nicht-intelligente Lebewesen langwieriger aber sanfter Beherrschungsmagie zu unterwerfen. Verweise auf mächtigere Varianten könnten schließen lassen, daß dies die Basis für Liscoms Unterwerfung der Sklaven in seinem gorischen Domizil war.
- Ein Ritual zur Schaffung von Zauberspiegeln: ein bezaubertes Wasserbecken kann das Spiegelbild des Zauberers auf die Oberfläche eines anderen (gleichartigen) Beckens projizieren und ermöglicht so eine Kommunikation ohne Reichweitenbeschränkung (das Bild 'wandert' durch den Limbus). Hinweise auf mächtigere Rituale zur Schaffung von echten Minderglobulen, in denen diplomatische Treffen oder rituelle Duelle durchgeführt werden können, geben vielleicht schon eine Vorahnung auf die Erkenntnisse in **Pforte des Grauens...**
- Ein Ritual der Herrschaft über Vegetation: 'Beschwörung' Ssad'Hvarrs (oder Asfaloths?) für HASELBUSCH-ähnliche Effekte, die aber mächtiger sind und mit hoher Geschwindigkeit vonstatten gehen.
- *Hinweise* auf komplexe Glyphen-Techniken zur Errichtung von Bann- und Segenskreisen. Forschungen in Selem und an alt-echsischen Stätten würden die Rekonstruktion einer Handvoll Schutzglyphen ermöglichen, die allerdings fundierte Kenntnis von Wächterdämonen (wie bei SIGILLUS) benötigen.
- *Hinweise* auf den CHRONONAUTUS, der laut **Krieg der Magier** (H.v.Wieser) im LZS niedergelegt ist, aber wohl in dieser Abschrift nur erwähnt wird... Vielleicht findet sich stattdessen eine kleinere Anrufung Satinavs, die es unter Einsatz von permanenter Astralenergie tatsächlich ermöglicht, zerbrochene Gegenstände wieder in ihren Ursprungszustand zu versetzen.

Ich habe einige theoretische Ansätze zur echsischen Glyphenmagie, aber die sind noch nicht reif für's Internet - wer gesteigertes Interesse an dieser Zaubervariante hat, oder eigene Vorschläge dazu, kann mich gerne über Email kontaktieren.

Nachforschungen: Die Druiden

Unsere Elfe hat *nach* dem Abenteuer die Druiden von Runhag aufgesucht und ich kann nur empfehlen, sie mit ihrer speziellen Sicht auf die Geschehnisse in Dragenfeld ins Spiel einzubringen. Denn die Reaktionen von Magiern und Geweihten sind ja eher frustrierend für die Helden - da werden sie froh sein, wenn ihnen jemand glaubt und weiterhelfen kann.

Die beiden Druiden könnten nämlich nicht nur über den Zauberwald bei Runhag wachen, sondern auch über eine uralte **Linie von Menhiren**, die sich grob parallel des Goblinstiegs zwischen den Sichern hinzieht! Der Name dieses seltsamen 'Steinkreises' wird schon seit Generationen von Druiden überliefert: **Satinavs Kette**. Walthard (ein weißbärtiger Greis) und sein Schüler Thordenon (ein kräftiger Mann in den besten Jahren) stehen also in einer jahrhundert- oder länger zurückreichenden Tradition von Satinavsdienern, die dafür sorgen, daß das Geheimnis der Menhire nicht verloren geht.

Wenn sich ein Held zu den beiden aufmacht, sollte es ein Druide, eine Hexe oder ein Elf sein - auf beserwischerische Magier sind Druiden wohl eher schlecht zu sprechen, aber angesichts der Notlage legen sie vielleicht sogar solche Differenzen beiseite. Die beiden sind zurückgezogene Walddruiden, die eher das Wesen der Elemente, der Urmutter und des Wächters über die Zeit studieren, als den menschlichen Geist (der bei den örtlichen Runhagern ja auch eher schlicht ist...).

Auf Besuch reagieren sie vorsichtig, aber schließlich freundlich, wenn man behutsam und nicht mit einem Zug Bannstrahlritter in ihren Wald eindringt. Wenn die Helden ihre Erlebnisse in Dragenfeld berichten, so werden die Druiden bestätigen, daß sie Anfang TSA gespürt haben, wie gleichsam ein kosmischer Pfahl in den Leib der Urmutter SUMU gestoßen wurde, wie alle Kreatur aufschrie und in der Folgezeit aus der Gegend floh.

Weiterhin können sie den/die Helden zu einem Menhir in der Nähe der Klamm führen, der (wie auch einige weitere direkt bei Dragenfeld) am 1. TSA **vor einem Jahr** geborsten sei - sie können dabei die Helden auf die Kette Satinavs hinweisen, die sich durch das Tal zieht und kommentieren den Bericht der Helden damit, daß offenbar eine gewaltige Macht an Satinavs Ketten gerissen hätte. Dies sei ein großer Frevel und sie führen das Bersten der Menhire auf den Zorn des Zeitwächters zurück, welcher sich ja nicht nur während des Frevels, sondern auch lange danach oder - wie hier geschehen - *davor* äußern kann...

Wichtig ist dabei, daß die Druiden von **Kraftlinien** keine Ahnung haben, sie kennen Satinavs Kette nur als die Linie von Menhiren, über die sie wachen! Die Kraftlinien-Theorie wird schließlich 22 Hal noch erforscht und zum Teil auch durch die Untersuchungen in Dragenfeld bestätigt - aber der Begriff "Satinavs Ketten" könnte durchaus schon sehr lange auch den Gildenmagiern bekannt sein, die damit halt bisher nichts Konkretes assoziieren konnten.

Über den genauen Verlauf oder die Kraft der Menhire werden die Druiden wohl keine Informationen an Fremde weitergeben, aber sie können den Helden bestätigen, daß die Katastrophe von Dragenfeld mittlerweile zum Stillstand gekommen ist und daß die Natur sich zu erholen beginnt (was ja nicht selbstverständlich ist). Bis der Landstrich jedoch wieder lebt, können leicht viele Jahrzehnte vergehen. Außerdem werden die Druiden die Helden warnen: denn um diese schwere Wunde zu schließen, benötigt die Urmutter viel Kraft, die ihr anderswo verloren geht - und eine Schwächung SUMUs bedeutet eine Stärkung all der Wesen, die die Schöpfung zu verderben suchen!

"Wehret also den Anfängen!" lautet der Aufruf der Druiden - den die Helden sicherlich ohnehin schon zu beherzigen versuchen... Jedenfalls beschäftigen sich Walthard und Thordenon in den nächsten Jahren damit, in der äußeren Dragenfelder Wüstenei neuen Pflänzchen beim Überleben zu helfen und die ge-

borstenen Menhire wiederherzustellen - eine schwere Aufgabe, für die Thordenon sich sicherlich bald einen Schüler suchen wird, der später vielleicht noch eine Rolle in der Kampagne spielen kann.

Wenn Sie die Helden auf den nächsten Band der Kampagne ein wenig vorbereiten wollen, dann könnte auch erst kürzlich (oder in den NAMenlosen Tagen 22 Hal) ein weiterer, weit südlich gelegener Menhir geborsten sein - schließlich verläuft Satinavs Kette auch durch den Nachtschattensturm bei Baliho, wo Pardona sie für ihr Ritual nutzt...