



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 Grenzenlose Macht

[Jörg Feldhausen © 2002 | joerg@borbarad-projekt.de | 01-07-03]

Vorbemerkung

Grenzenlose Macht dient als Nebenabenteuer zur Hauptlinie der Borbaradkampagne. Es findet zwischen dem 2. Teil **Unsterbliche Gier** und dem 3. Teil **Pforte des Grauens** statt. Aufgrund des Schwierigkeitsgrades und der zeitlichen Komponente, ist es am ehesten möglich, die Gruppe aus der Hauptlinie um die 7 Gezeichneten, im Gegensatz zu **Unter dem Adlerbanner**, **Shafirs Schwur** und **Goldene Blüten auf Blauem Grund** an diesem Abenteuer teilnehmen zu lassen. Es wäre allerdings auch empfehlenswert, wie auch bei den anderen Nebenabenteuern, eine gemischte Gruppe aus alten Veteranen der Hauptlinie und neuen jungen Recken zusammenzuführen, so dass die Jungen unter dem Schutz der Experten lernen können und so evtl. immer bei zeitlich kaum machbaren Aufgaben (z.B. **Siebenstreich/Shafirs Schwur**) die Gezeichneten entweder selbständig oder in gemischten Gruppen unterstützen.

Grenzenlose Macht ist hauptsächlich Detektivarbeit, gewürzt mit einigen Action-Sequenzen. Deshalb muss die Kampfkraft der Gruppe auch nicht all zu hoch sein. Des weiteren spielt zwar der Hauptteil der Handlung in einem Praioskloster, allerdings ist es sogar eher wünschenswert, dass wenigstens einige Helden nicht all zu fromm und normentreu sind, da ja gerade die Hauptgefahr sich innerhalb der Klostermauern befindet und einige Einbrüche und heimliche Spionageaktionen zur Bannung der Gefahr notwendig sind.

Nicht zwingend erforderlich, aber dringend empfehlenswert ist es, sich als Meister einen Überblick über die Geschichte der Stadt Greifenfurt und des gesamten Umlandes zu verschaffen: schon in Weiden sind die Helden durch ein krieggebeuteltes Land gereist und in der Begegnung mit den Menschen hat das auch eine gewisse Rolle gespielt. In Greifenfurt wurde der Orkkrieg entschieden und besiegelt und das muss man spüren können, auch wenn keiner der Helden daran beteiligt war...

Vorgeschichte

Zur Vorgeschichte oder Motivation der Helden ist folgendes zu sagen: Für Helden, die nicht an den Abenteuern der Hauptlinie teilnehmen, lassen sich ganz gut die Vorzeichen aus dem Abenteuer übernehmen. Für die Helden, die zuvor an **Unsterbliche Gier** teilgenommen haben, passt es auch gut, dass sie direkt von der Praioskirche in persona von da Vanya angeheuert werden oder aber sich als Dank am Sonnenfürsten, welcher ihnen zur Genüge gegen die Vampirbrut beistand, revanchieren.

Die Anwerbung und Anreise sollte man kurz halten. Greifenfurliebhaber können die Szenen in der Stadt natürlich ausschmücken, jedoch tragen diese nicht erheblich zur Handlung bei. Bei der Anreise lassen allerhöchstens Ork- und Goblinüberfälle den Feind vermuten. Ansonsten halte ich die ausführliche Wegbeschreibung zum Kloster für Seitenfüllerei und nicht wirklich für notwendig. Hier gilt wiederum das zu **AoE** und **UG** bereits gesagte - Realismus sollte jederzeit dem Spielspaß weichen.

Wie gesagt hat **GM** eine gewisse Krimiatmosphäre, darum ist es nicht schlecht die Helden nach der Begrüßung durch Nicola de Mott ein wenig durch die Klosteranlagen und das Umfeld führen zu lassen, wobei ihnen einige der üblichen Verdächtigen vorgestellt werden können. So lernen die Helden schnell das Kloster kennen (bis auf einige geheime und verbotene Orte) und wissen, an wen sie sich bei Fragen jeweils wenden können.

Ich beschreibe im folgenden alle Personen mit Namen und Aufgaben, deren Handhabung und ihren möglichen Auftritten im Abenteuer. Dabei habe ich die Anzahl der Mönche und Arbeiter reduziert, um einerseits eine familiäre Atmosphäre (na ja, immerhin noch unter 37 Personen) zu schaffen, andererseits um nicht einen Haufen von Namenlosen (in aventurisch sagt man vielleicht besser Identitätslosen) in der Gegend herumstehen zu lassen - zwar *könnten* die alle etwas Böses im Schilde führen, aber alle Helden wissen schließlich, dass ein NSC, der keinen Namen und keine offensichtliche Aufgabe hat, überhaupt nicht von Bedeutung ist...

Personen und Verdächtige 1 - die Priester

Es gibt 18 Mönche in Arras de Mott:

Hoher Lehrmeister Nicola de Mott - Der Quitslinga wird zunächst ausreichend im Abenteuer dargestellt, man sollte sein Verhalten jedoch der eigenen Gruppe anpassen, damit er sich nicht zu schnell verdächtig macht. Es soll Gruppen geben, die bei jeder freundlich dargestellten Meisterperson Betrug und Verrat vermuten. Dementsprechend sollte er sich anfänglich erst einmal jeglicher Verdachtsmomente entziehen, allerdings auch nahe genug mit der Gruppe zusammenarbeiten, um die Helden gehörig zu manipulieren, falls sie zu schnell auf die richtige Spur kommen. Weil er ja jeweils von den Morden weiß, besitzt er auch jederzeit ein hieb- und stichfestes Alibi - wenn er selbst Hand angelegt hat eben durch einen seiner Kumpanen. Dies kann Nicola de Mott gerade auch verdächtig machen, da er sich jeweils bei Tatbegehung in der Nähe eines Hüters aufhielt.

Hüter Bormund (Scriptmeister) - Der rüstige Mittfünfziger ist der Moralapostel für dieses Abenteuer. Er mag die Helden nicht und die Helden ihn auch möglicherweise nach einiger Zeit auch nicht. Er ist eine Art "Dexter Nemrod" auf Arras de Mott und der typische Denunziant (heutzutage würde er wahrscheinlich den ganzen Tag auf ein Kissen gestützt aus dem offenen Fenster starren und als Hobby Fußgänger, die bei Rot über die Ampel gehen, anzeigen). Er ist ein großer Anhänger der Inquisition und etwas enttäuscht darüber, nach Arras de Mott gekommen zu sein. Allerdings ist er auch die mächtigste Person hinter Nicola de Mott und baut dies im Abenteuer noch weiter aus. Man sollte ihm die Möglichkeit geben, die Helden bei der ein oder anderen nicht ganz sauberen Aktion zu erwischen (beispielsweise kann so die frühe Erforschung der Krypta verhindert werden). Im Gegenzug könnte sich Bormund bei jeder Gelegenheit verdächtig machen. Dazu arbeitet er im ersten Geschoß des Bergfriedes, wobei ihm Bruder Tobur unterstellt ist, und wird so jederzeit erst einmal verhindern, dass die Helden die Bibliothek betreten und die wichtigen Informationen leicht erhalten. So können die Helden zwar schnell die Bedeutung des Zetels beim toten Wismund erfahren - wie sie an das Buch gelangen ist jedoch eine ganz andere Sache.

Hüter Quanion (Bibliothekar) - Quanion ist von recht hagerer Gestalt und Ende Vierzig. Er ist ein Bücherwurm mit obligatorischer Nickelbrille. Er ist recht schüchtern und zurückhaltend, allerdings sehr erfreut darüber, dass die Helden anwesend sind, da schon länger den Verdacht hat, dass etwas im Klos-

ter nicht mit rechten Dingen zugeht. Er wird versuchen früh mit den Helden Kontakte zu knüpfen und sie soweit wie möglich unterstützen. Er würde die Helden zwar in die Bibliothek einlassen, gerät jedoch darüber mit Bormund in Streit und unterliegt (ein weiterer Verdachtsmoment gegen Bormund). Er sollte ein gutes Verhältnis mit den Helden aufbauen, so dass diese sein Tod besonders hart trifft.

Hüter Emmeran (Proviantmeister) - Emmeran ist ein noch recht weltlicher Hüter. Er ist äußerst praktisch veranlagt und ein Meister in der Beschaffung von gewünschten Gegenständen, dies wird dazu noch von seinem händlerischen Geschick unterstützt. Er ist einer der ersten Mönche, denen die Helden begegnen. Der Umgang mit ihm gestaltet sich recht angenehm, jedoch sollte man nicht vergessen, dass er auch durchaus die konservative harte Linie Bormunds unterstützt. Sein größtes Geheimnis ist wohl, dass er als junger Mann lange als Schmuggler zwischen Maraskan und Khunchom tätig war und nur dank eines gnädigen Bruder Praios dem Galgen entging, da dieser ihn im Tempel versteckte. Daraufhin versprach er sein Leben dem Sonnenfürsten zu widmen und ging ins Kloster. Aufgrund von Talent und Geschick arbeitete er sich schnell nach oben. Im Kloster kümmert er sich um die Tiere und die Lagerräume unter der Küche. Dazu verwaltet er mittlerweile auch die Baumaterialbeschaffung und das gesamte Rechenwesen des Klosters.

Hüter Regiardon (Botanicus) - Der schrullige fast schon siebzigjährige Regiardon kümmert sich den gesamten Tag bis in den späten Abend um den Wiederaufbau des zerstörten Gartens und seinen Kräutergarten. Seine Einstellung gegenüber den Helden ist ähnlich der von Hüter Bormund, auch wenn er diese nicht so offen zur Schau stellt. Er merkt schon länger, dass etwas seltsames im Kloster geschieht, weil sich die Pflanzen in ihrem Wachstum äußerst seltsam verhalten. Er hatte darüber auch schon mit dem Mott gesprochen, welcher ihm daraufhin versprach, einen Pflanzenalmanach von seiner Reise mitzubringen. Der Quitslinga hat dies jedoch natürlich vergessen. Regiardon ist durchaus auch öfters des Nachts in den Gärten anzutreffen, was ihn zu einem Verdächtigen machen könnte. Dies würde noch dadurch unterstützt, dass evtl. Bruder Rank die Helden auf das seltsame Pflanzenwachstum aufmerksam macht. Dazu befindet sich in seinem Zimmer versteckt eine Schatulle mit Bannstaub und einigen nicht wirklich praiosgefälligen Pflanzengiften (diese könnte auch der beherrschte Efferdin für einen Giftanschlag nutzen...).

Hüter Wismund (Sterndeuter) - Wismund ist bereits das erste Mordopfer und deshalb nur recht kurz darzustellen. Der 42-jährige wohlgenährte Wismund ist zwar recht schüchtern (besonders den Helden gegenüber), weiß aber auch die schönen Dinge des Lebens, wie ein Glas Wein oder ein wohltuendes Vollbad zu genießen. Bereits am ersten Abend der Helden wirkt Wismund recht nervös und aufgelöst, da er am Abend zuvor die verheerende Sterndeutung machte.

Bruder Praiobur (Küchenwart) - Der überaus rundliche Praiobur ist ein Meister des kulinarischen Fachs und schafft auch aus begrenzten Mitteln einige Wünsche der weitgereisten Feinschmecker (unsere Helden) zu erfüllen. Ihm zur Seite stehen jeden Tag zwei Novizen und obwohl der Küchendienst fordernd ist, arbeiten die Novizen gerne hier.

Bruder Ucurius (Medicus) - Ucurius ist der einzige Mönch, der direkt aus Greifenfurt kommt. Er hat dort im Orkfeldzug vielen Recken das Leben gerettet. Der Nachteil daran ist jedoch, dass nicht nur Würde und Gerechtigkeit im Krieg auf der Strecke blieben, sondern auch sein Glaube stark unter den traumatischen Erlebnissen gelitten hat. Er geht nur noch ungern zu den Andachten und bleibt teilweise sogar fern (ganz zum Ärger Bormunds). Nur seine medizinischen Kenntnisse machen ihn in dieser schwierigen Zeit unersetzlich.

Bruder Tobur (Scriptor) - Tobur ist direkt Hüter Bormund unterstellt und versucht seinem Vorbild auch in allem nachzueifern. Leider kann er nicht den Reizen der schönen Schreinerin widerstehen...

Bruder Orlan (Braumeister) - Orlan ist verantwortlich für den wohlschmeckenden Gerstensaft, welcher auch aus dem Kloster heraus als De Motter Klosterbräu exportiert wird und zur Finanzierung des-

selbigen beiträgt. In seiner Freizeit arbeitet Orlan an alten getrockneten Pergamentschichten, welche er mit dem Klosterwappen verziert und dazu nutzt unter die Bierkrüge zu stellen. Er nennt sie scherzhaft Bierdeckel.

Bruder Rowenius (Zeugwart) - Rowenius ist die rechte Hand Emmerans, er kümmert sich um die Viehbestände und die Verwaltung des Klosterlagers. Desweiteren ist er für den Einkauf in Greifenfurt zuständig und hält auch die neben dem Lager im Bergfried versteckte Waffenkammer des Klosters in Schuss.

Bruder Rank (Gärtner) - Rank arbeitet mit Regiardon in den Gärten des Klosters. Ihm fallen die seltenen Pflanzen erst spät auf, aber er teilt dies den Helden unverzüglich mit. Zum Bereich mit den Giftpflanzen hat er keinen Zugang. Dazu wird dieser Bereich auch von Regiardon mit einer kniehohen Holzbedachung geschützt und liegt zwischen einigen Bäumen versteckt.

Bruder Baldram (Bademeister) - Der gutgebaute und attraktive Baldram ist für Hygiene und körperliches Wohlbefinden im Kloster zuständig. Neben dem Bad unterhält er einen Körperertüchtigungsraum, welcher durchaus einer Al'Anfaner Gladiatorenschule würdig ist. Dort stählt er täglich seinen Körper und wäre einem Kräftemessen in Ringkampf oder Armdrücken mit den Helden nicht abgeneigt (KK: 18).

Novize Efferdin - Efferdin ist gebürtig aus Havena und erst seit einem Monat im Kloster. Er traf auf seiner Anreise in Greifenfurt einen alten weisen Mann aus Havena, welcher mit ihm längere Zeit über die Heimat schäkerte und sich dabei ab und zu etwas in den Bart murmelte. (Dieser alte war natürlich Archon Megalon). Prinzipiell werden den Novizen bis auf Larek s.u. täglich unterschiedliche Aufgaben zugeteilt. Küchendienst, Schreibdienst, Gartenpflege, Reinlichkeitsdienst (äußerst beliebt, da dieser fast ausschließlich im Reinigen der Latrine besteht - wird auch als Strafe vergeben), Brauereiassistent, Lagerarbeit und Krankenbruder. Dazu werden die Novizen täglich 3 Stunden von einem der Hüter in den verschiedenen Gebieten ausgebildet.

Novize Larek - Larek ist ein weidener Bauernjunge und in den meisten Bereichen seine Kollegen geistig und körperlich unterlegen. Allerdings hat er ein Händchen, was den Umgang mit Tieren angeht und so wird er fast ausschließlich als Knecht bei den Tierstallungen eingesetzt.

Novizen Serkis und Enzo - Serkis und sein Zwillingbruder Enzo sind die Drittgeborenen eines horasischen Herzogs und dementsprechend arrogant. Dazu sind beide äußerst schwer auseinander zu halten - nur Enzo hat einen Leberfleck im Nacken, welcher bei seinem Bruder fehlt.

Novize Sindar - Sindar ist eine Ausnahmeerscheinung auf Arras de Mott. Der braungebrannte Tulamide wird doch von den meisten Mittelreichern argwöhnisch beäugt, hat jedoch einen Freund in Bruder Baldram gefunden, da beide körperfixiert sind und dementsprechend trainieren.

Personen und Verdächtige 2 - die Zwerge

Die 9 Zwerge bilden die Hauptmannschaft der Baumeister:

Jandrim S.d. Andrasch (Baumeister) - Jandrim wird ausführlich im Anhang des Abenteuers beschrieben. Dazu wäre hinzuzufügen, dass er äußerst professionell gegenüber den Helden auftritt und zumeist vorgibt, keine Zeit zu haben, aufgrund der auch wirklich stressigen Bauarbeiten. Den Großteil seiner freien Zeit verbringt er mit de Mott, um (angeblich) über den Fortschritt bei den Arbeiten am Kloster zu reden. In Wirklichkeit hat er hinter einem Schrank im Zimmer des Hohen Lehrmeisters mittels Hartes Schmelze eine Nische ins Mauerwerk getrieben, in welcher ein borbaradianischer Glasgötze versteckt gehalten wird. Dazu wird die Nische mit einer Eisenplatte verdeckt, welche einerseits durch einen permanenten Claudibus Clavistibor (Zuschlag +16) und zwergisches Schlossereihandwerk (Zuschlag +12)

gesichert ist. Nach dem Abendessen trifft er sich hier mit Kuwim, um seinem Herren zu huldigen. Falls die Helden diese Entdeckung machen, sollte man alles auf den Quitslinga schieben, welcher dann die Option "Geheimnisvolles Verschwinden" (GM S.32) wählt.

Kuwim S.d. Ambrosch (Bauleiter) und Ballasch S.d. Ambrosch (Stellvertretender Bauleiter) - Kuwim und Ballasch werden auch ausführlich beschrieben. Dabei würde ich es interessant finden, wenn der Verdacht gegen Ballasch sich nach dem zweiten Mord erhärtet und dieser in den Kerker gesperrt wird, dann aber trotzdem der dritte Mord geschieht. Auf jeden Fall würde Ballasch nach einer Seelenprüfung am Ende des Abenteuers von Inquisitionsrat von Berglund wieder freigelassen.

Roglum S.d. Rogrimm (Schmied) - Roglum ist ein Ambosser Grobschmied und äußerst stolz auf seine Herkunft, woraus er auch keinen Hehl macht. Häufig geraten er und Kagrim deswegen und auch aufgrund verschiedener Arbeitsweisen aneinander. Darum macht er sich auch bezüglich des zweiten Mordes äußerst verdächtig.

Kagrim, S.d. Doro (Goldschmied) wird fälschlicherweise zunächst als Steinmetz bezeichnet. Kagrim ist ein Xorloscher Goldschmied und auch äußerst patriotisch, was seine Herkunft und Arbeitsweise angeht. Er ist das zweite Mordopfer und wird ausreichend beschrieben.

Arthag S.d. Gringalf (Steinmetz) - Arthag kommt auch aus Xorlosch und ist ein wahrer Meister seines Faches. Er arbeitete schon an der Prinzessin Emer Brücke in Havena und sanierte ein Mahnmal in Brig-Lo. In den letzten Jahren widmete er sich ausschließlich dem äußerst lukrativen Magierturmbau (ein interessantes Gesprächsthema für erfahrene Heldenmagier, da Arthag durchaus in der Lage ist, einen Kostenvoranschlag zu erheben), wobei er durchgehend von Kagrim unterstützt wurde, welcher sich auf magische Runen an Türen, Fenstern, Wänden, Böden und ähnlichem spezialisiert hat. Nach Kagrims Tod ist Arthag am Boden zerstört und zunächst arbeitsunfähig. Dabei fällt auf, dass er sich dann regelrecht durchgehend einen Rausch mit Xorloscher Felsenfeuer antrinkt.

Thoram S.d. Thoran (Maurer) - Thoram ist Sohn einer berühmten Ambosser Bierbrauer-Familie. Zwergenhelden erkennen durchaus den Namen Thoran S.d. Thorgrimm, Hersteller des berühmten Waldwacher-Urpils. Thoram und die Braukunst wurden sich jedoch nicht einig, so dass der Zwerg seine Binge verließ und einen typisch menschlichen Beruf erlernte. Er kommt eigentlich besser mit seinen menschlichen Kollegen als den zwergischen klar. Sein familiäres Versagen darf jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass er über überdurchschnittliche Kenntnisse im Bierbrauwesen verfügt und diese auch mit Bruder Orlan teilt.

Grasam S.d. Darlak (Steinmetz) - Grasam ist ein Hügelzwerg und ist mit seinem Vetter Obolosch Jandrim nach Arras de Mott gefolgt. Er ist ein äußerst trinkfreudiger Geselle und Hobbykünstler. Der Zwergenposaunenspieler ist durchaus in der Lage, bei Elf und Mensch einen kulturellen Hörsturz herbeizuführen und stellt dies leider auch häufig nach dem Abendessen unter Beweis.

Obolosch S.d. Orbi (Goldschmied) - Obolosch, welcher ebenfalls ein Hügelzwerg ist, zeigt bei der Arbeit größtes Können und Feinmotorik. Dieser Eindruck verfliegt jedoch schnell, wenn er seinen Vetter mit Pauke und Becken, welche in schwieriger Konstruktion von den Meisterschmieden Hei S.d. Hett und Zildjian S.d. Kreschbecken auf die Pauke montiert wurden, unterstützt. (Na dann mal prost! Musikempfehlung: Vollaufgedrehter Radetzki-Marsch :))

Personen und Verdächtige 3 - die Handwerker

10 menschliche Handwerker arbeiten auf Arras de Mott:

Andra (Schreinerin) - Die junge Attraktive Lowangerin führt ein durchaus rahjagefälliges Leben und wird damit dem pflichtbewussten Bruder Tobur zum Verhängnis.

Bosper (Polier) - Bosper kommt direkt aus Gareth und wurde aufgrund seiner Erfahrungen im Villen-, Palast- und Tempelbau aus der Kaiserstadt direkt von dem echten Nicola de Mott abgeworben. Er ist verantwortlich für Steinmetze und Maurer und gerät auch häufig mal mit dem zwergischen Baumeister aneinander, wenn es darum geht, seine Leute in lebensgefährlicher Höhe an der Kuppel ungesichert ohne Gerüst arbeiten zu lassen. Somit zieht er sich zwar den Zorn des Zwerges zu, ist aber bei den menschlichen Handwerkern und einigen Zwergen sehr beliebt.

Ulbert (Maurer) - Ulbert kommt direkt aus dem vom Krieg gezeichneten Greifenfurt. Dort ist die Auftragslage seit dem Krieg äußerst gut und die Mönche mussten schon einiges extra zahlen, um ihn abzuwerben. Mitte des Abenteuers erkrankte er und seine Kollegen Gismond und Thoram an Blutigem Rotz. Am Tag vor der Erkrankung kam es zwischen ihm und Thoram fast zu einer Schlägerei, da es Aberglaube in diesem Gewerbe ist, eine im Bau befindliche Mauer ab halber Höhe nicht mehr zu überspringen, um auf die andere Seite zu gelangen: "Ists Mäuerlein halbmannes hoch und Mörtel is noch frisch, so mein Freund spräng nisch herüber, so Hexen holen dich!" (alte aventurische Bauernweisheit). Dies führte jedoch bei den verschiedenen Rassen zu Streitigkeiten. Während Thoram behauptete, die gerade gezogene Mauer sei auf Höhe seiner Hüfte (ca. 70 cm) halbmannes hoch, wiesen die menschlichen Maurer auf ihre Hüfthöhe hin und Ulbert übersprang provozierend die von Thoram gezogene Mauer. So flogen einige Schüppen Mörtel und auch ein paar Eimer, bevor Ballasch und Bosper mit Hilfe von Golbur und Ingrom die Streithähne auseinander treiben konnten. Dies wurde natürlich von Orchan von Havena auf seinem Rundgang bemerkt, welcher dadurch Unheil prophezeigte und die Maurer heimlich mit einem Fluch der Pestilenz bedachte.

Gismond (Maurer) - Gismond ist ein wandernder Geselle aus Grangor. Er ist Experte im Feuchtbau und das wenige Grundwasser und die Schneeschmelze sind beim Legen eines Fundamentes für ihn völlig unproblematisch.

Argold (Dachdecker) - Der recht athletische Punier Argold wird von seinen Kollegen neckisch "Bergziege" gerufen. Es ist beeindruckend, wie er die Gerüste und Dächer in rasender Geschwindigkeit überwindet, als würde er auf dem Tisch eines Wirtshauses für Zwerge tanzen. (Besondere Fähigkeiten : Klettern 18; Höhenangst: -2 - er fühlt sich in luftiger Höhe wohler als auf flachem Untergrund!)

Ingrom (Schmied) Ingrom ist ein Wehrheimer Grob- und Waffenschmied und leistet ganze Arbeit, obwohl er von den zwergischen Kollegen herablassend beobachtet wird.

Golbur (Gerüst- und Kranbauer) und Alrike (Gerüstbauerin) - Golbur und seine Frau Alrike sind fahrende Handwerker. Immer wo größere Bauprojekte in Angriff genommen werden, kann man die beiden mit ihren Wagen und vier Pferden sehen. Sie haben ein lukratives Gewerbe für sich entdeckt und auch schon einen guten Ruf im Bornland und Mittelreich. Die beiden übernachteten in einem Wagen, welcher an den eines Gauklers erinnert und haben noch einen zweiten Wagen, auf welchen Stäbe, Eisenklemmen, Rohre und Leitern verstaut sind. Bei den meisten aventurischen Bauarbeiten werden Bäume aus der Umgebung abgeholzt und aus diesen ein mehr oder weniger provisorisches Gerüst gezimmert. Dies ist jedoch insbesondere in Großstädten äußerst problematisch. Daher haben Golbur und Alrike mehrere mobile Gerüste, welche sie innerhalb eines Tages in die Höhe ziehen können und verdienen damit gutes Geld.

Leif (Steinmetz) - Der Thorwaler Leif ist ein lebendes Kraftpaket, welcher nicht nur Steine schlägt, sondern diese auch selbst positioniert. Er hat allerdings noch immer den Freibeuter im Blut und somit hängen seine Fäuste ziemlich locker. (Eine schmerzhaft Erfahrung für all zu freche Helden.)

Najescha (Feinschmied) - Najescha ist eine Norbardin aus der Nähe von Norburg. Sie trägt die typische norbadische Rasur und ist sehr schüchtern. In ihrer Freizeit stellt sie Schmuck her, den sie auch im Kloster verkauft. Hierbei weicht ihre schüchterne Art jedoch dem norbardischen Händlergeschick.

Detektivarbeit auf Arras de Mott

Nun stelle ich kurz den Verlauf der drei Morde da, um einige Zeugenaussagen folgern zu können und Alibis zu erstellen:

1. Mord an Hüter Wismund:

Am Abend seines Todes hat Wismund zunächst mit de Mott über seine Entdeckungen geredet, welcher ihm empfahl, sich erst einmal zu beruhigen eine Flasche Wein zu trinken und dabei ein angenehmes Vollbad zu nehmen. Daraufhin begab er sich erleichtert zur Küche, wo er sich vom Novizen Enzio, welcher mit Aufräumarbeiten betraut war, eine Flasche Greifenfurter Muskatrollinger aushändigen ließ. Dann ging er zum Badehaus, welches normalerweise zu dieser späten Stunde geschlossen hat, jedoch überzeugte er Bruder Baldram, dass dieser sich getrost zur Ruhe legen könnte und er dann schon das Bad in ordnungsgemäßem Zustand verlassen würde. De Mott informierte jedoch sofort Jandrim von der Unterredung mit Wismund. Dieser folgte Wismund bis ins Bad, wo er diesen mit einem Holzhammer niederschlug und ihm dann mit einem Messer die Pulsadern aufschnitt. Der Hammer kann nach der Tat hinter dem Haus gefunden werden: ein Hammer, den Schreiner oder Gerüstbauer bei der Holzbearbeitung nutzen.

2. Mord an Kagram Sohn des Doro:

Der letzte Tag des Zwerges ist ausdrücklich in **GM** geschildert, dazu sollten sich einige Zeugen, wie oben gezeigt, auf den Streit zwischen Kagram Roglom beziehen, um zunächst eine falsche Spur zu legen. Ist ein Fährtensuchexperte unter den Helden, kann dieser bei einer Probe +13 einige frische Spuren finden (mehr als 8 Talentpunkte übrig), wahrscheinlich von einem Zwerg in Richtung des Zeltes von Kuwim und Ballasch entdeckt werden. Dies oder die Barthaare können zur Überführung des vermeintlichen Mörders Ballasch führen.

3. Mord an Hüter Quanion:

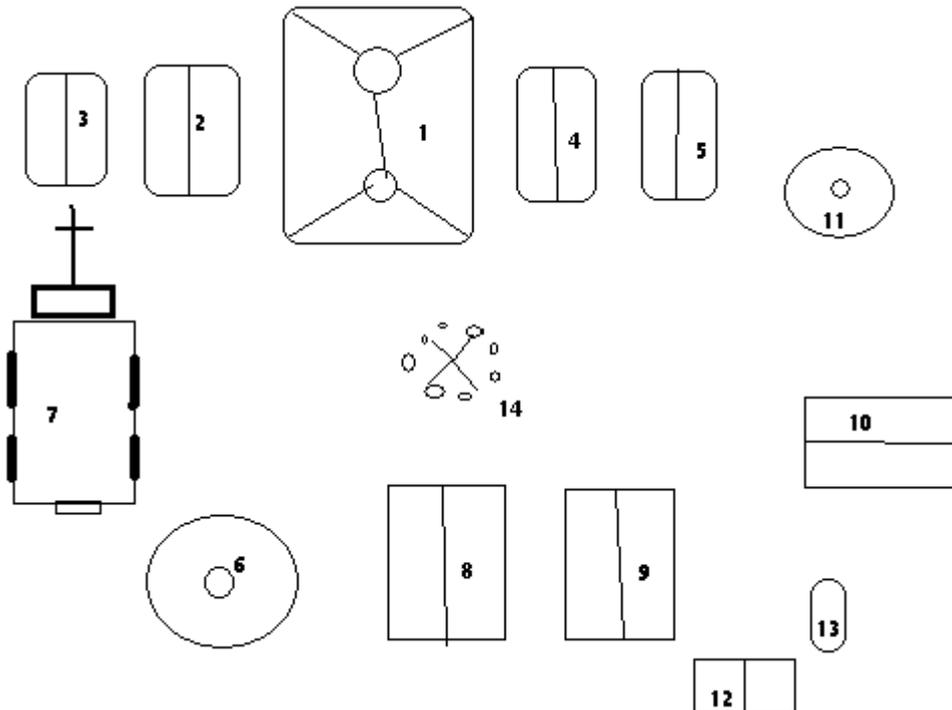
Quanion begann angeregt durch den Tod Wismunds oder das Verlangen der Helden die Recherche in seinen Büchern und fand einige interessante Gegebenheiten insbesondere, dass das Kloster auf einer älteren Anlage des berühmten Borbarad errichtet. Da er jedoch aufgrund der Vorfälle Angst hat, sich irgendjemandem aus dem Kloster anzuvertrauen, entscheidet er sich dazu, mit den Helden unter Absicherung ein Treffen zu vereinbaren. Daher bestraft er anscheinend grundlos die Novizen Larek und Enzio dazu, wegen angeblich frevelhaftem Verhalten, den Misthaufen hinter den Stallungen nach der ersten Andacht umzuschichten. Er erhoffte sich dadurch von den beiden beobachtet zu werden, während er sich mit den Helden trifft, falls diese doch böses im Schilde führen.

Danach wollte er dann die gefundenen Ergebnisse an Hand der Stammbücher des Klosters kontrollieren. Diese Bücher werden jedoch als so wertvoll angesehen, dass sie nicht in der Bibliothek, sondern in der Schatzkammer des Klosters aufbewahrt werden. Dazu wandte Quanion sich dann auch an de Mott, um den Schlüssel zu erhalten. Dieser verstand natürlich nicht was der Hüter von ihm wollte und den Schlüssel fand er schon gar nicht. Quanion, der bemerkte, dass etwas mit dem hohen Lehrmeister nicht stimmte, lenkte schnell ab und verließ das Zimmer. Der Quitslinga hatte jedoch die Überraschung des Hüters bemerkt und folgte diesem. De Mott beobachtete, wie Quanion einen Zettel in das Zimmer der Helden schob. Schnelle aufmerksame Helden können eventuell noch de Mott auf dem Flur antreffen. Quanion sperrt sich auf seinem Zimmer ein und legt sich schlafen. In der Nacht öffnet jedoch Jandrim für den

Quitslinga mittels eines Dietrichs die Tür, woraufhin de Mott den Hüter tötet. (Aufmerksame Helden bemerken die geöffnete Tür mittels Schlösser knacken +10). Ansonsten sind keine Spuren zu finden.

Zur Übersicht: Das Arbeitslager

Hier nun noch ein Plan des Lagers der Arbeiter mit Beschreibung (insbesondere wichtig bei der Aufklärung des zweiten Mordes).



1. Zelt des Baumeisters Jandrim S.d. Andrasch - Das Zelt ist das größte am Platz und erinnert eher an ein Feldherrenzelt, als an das eines Baumeisters. Es ist durch eine Trennwand aus Leinen in zwei Bereiche aufgeteilt. Im vorderen Bereich steht ein für Menschen kniehocher großer Tisch, auf welchem sich Baupläne und Zeichengerät stapeln. Anbei stehen noch ein paar größere und kleiner Stühle. Hier empfängt Jandrim Handwerker und ab und zu auch einen der Mönche, um die bauliche Planung zu diskutieren. Im hinteren Bereich steht ein luxuriös geschreinertes Zwergenbett, zwei Schränke und eine Truhe. In den Schränken befinden sich einige Bücher über Physik, Mathematik und Architektur. Dazu weitere Zeichengeräte und auch einige Flaschen Wein und Schnaps. Die Truhe ist verschlossen (+10) und beherbergt Jandrim's Vermögen, immerhin rund 1300 D.

2. Zelt der Brüder Ballasch und Kuwim - Dieses etwas besser ausgestattete Zelt verfügt über 2 kleine Betten und 2 Truhen, in welchen die Brüder ihre Habseligkeiten (Waffen, Werkzeug, Andenken, Schnaps und Geld) aufbewahren.

3.-5. - Dies sind die Zelte der restlichen Zwerge, in welchen sich bis auf 2 Schlafsäcke und 2 Rucksäcke mit Habseligkeiten recht wenig finden lässt. Die Belegung lautet: 3 = Kagrim und Arthag; 4 = Roglum und Thoram; 5 = Grasam und Obolosch.

6. Zelt des Poliers Bosper - Dieses Zelt ist auch mit einem Bett und einer Truhe ausgestattet und hat dazu noch Tisch und Stuhl. Auf dem Tisch liegen einige von Jandrim's Bauplänen, die Bosper seinen Männern vermitteln muss.

7. Wohnwagen von Golbur und Alrike - Der Wohnwagen erinnert an einen Gauklerwagen und enthält neben einem Bett und einem Schrank sogar eine kleine Kochstelle.

8.-11. Zelte der Handwerker - Bis auf Rucksack und Schlafsack haben auch wandernde Gesellen nicht viel zu bieten. Die Belegung ist folgende: 8 = Ingrom und Leif; 9 = Ulbert und Gismond; 10 = Najescha und Andra; 11 = Argold (schläft in einer äußerst hoch hängenden Hängematte).

Die Orks

Zum Hintergrund der Orkbande um den Veteranen Olok würde es passen, dass es sich bei ihnen um eine versprengte Einheit aus den Orkkriegen handelt, welche nachdem die Schwarzpelze vor Gareth größtenteils aufgegeben wurden, sich in einer verlassenen Erzmine im Finsterkamm versteckt hielten und mit der Zeit erkannten, dass es durchaus profitabler war, Händler und Weiler zwischen Lowangen und Greifenfurt zu behelligen, als zu den heimischen Stämmen zurückzukehren.

Beim Angriff der Orks ist zu bedenken, dass einerseits nur Olok Rochtai, der Anführer, unter Beherrschung durch Megalon steht und andererseits die Helden nicht Hauptziel des Angriffs sind. Dies führt dazu, dass die Orks zwar versuchen werden, möglichst weit gestreuten Schrecken im Kloster zu verbreiten, allerdings auch zum Großteil in alte orkische (Un-)Tugenden verfallen und sich den Wertgegenständen im Kloster zuwenden werden. So sind dann auch Kapelle, Küche, Brauerei und die Ställe als Hauptangriffspunkte hervorzuheben. Dabei wird auch eine zu hohe Aggression gegenüber Archon Megalon verhindert, der es somit nicht direkt auf das Leben der Helden abgesehen hat.

Evtl. könnten die Orks auch einen der Novizen verschleppen, damit die Helden sie bis zu ihrem Hauptlager in der alten Mine verfolgen müssen. Dort könnte dann auch der verwirrte Mönch und dessen Habseligkeiten als weiterer Gefangener auftreten, was eine stimmigere und komplexere Szene bilden würde, als das Feuer der Goblins und der folgende Angriff der Steinböcke. Auf jeden Fall sollte den Helden die Karte des Orkenweibel in die Hände fallen.

Das Tal der Elemente

Das Tal der Elemente ist ein interessanter Schauplatz und als Meister muss man sich dennoch zurückhalten. Falls das Tal das Interesse der Helden hochgradig erweckt und sie eine besonders lange Erforschung wünschen, kann das dadurch entstehende Zeitproblem damit gelöst werden, dass sich bei der Globule um einen zeitunabhängigen Raum handelt (ähnlich dem Silvanden faeden Karen im Abenteuer "Folge dem Drachenhals"). D.h. während man sich im Tal für einige Tage aufhält, vergehen auf Dere nur Stunden. Andererseits stehen die Helden ja unter Druck und wollen so schnell wie möglich den vermeintlichen Übeltäter Megalon aufspüren.

Archon Megalon

Der ehemalige Hofdruide aus Havena verschwand 14 n. Hal nach einem schweren Brand seines Labors aus der Stadt am großen Delta. Einerseits, weil er sich in seinen Forschungen nicht mehr durch das höfische Leben beschränken lassen wollte, andererseits da seine Experimente zu seinem Lebenswerk "Die Angst-Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen" (insbesondere zum Kapitel "Die Angst der breiten Masse als Folge des Entzuges lebensnotwendiger Existenzgrundlagen" siehe Abenteuer Nr. 19 "Seuche an Bord / Das Experiment") am Hofe nicht mehr lange unentdeckt geblieben wäre und dies dann doch einige Nachteile mit sich gebracht hätte. Dazu pflegte er

noch Beziehungen zu recht zwielichtigen Gestalten (u.a. der Druidin und Baronin Isora von Elenvina und zum berühmten zwergischen Sklavenhändler Pokallos).

Archon kennt weder Gut noch Böse, sondern nur sich selbst. Allerdings ist er eine der markantesten NSC's Aventurien. Dazu kommt er noch in einigen anderen Abenteuern (auch neueren Publikationen / z.B. "Der Alchemist") vor, so dass er auf keinen Fall hier sein Ende finden darf. Eine Auseinandersetzung mit dem Druiden ist aber wegen der Vorgeschichte nicht leicht zu verhindern. Einmal sollten die Helden zuvor den Geodenring entdecken, verstehen und somit schon einmal wissen, dass dringend ein weiterer Magiebegabter gebraucht wird, um das Geheimnis Eschins vom Quell zu lösen. Zwar handelt es sich um eine respektable Heldengruppe (falls alle Helden aus der Hauptlinie der Borbarad-Kampagne teilnehmen), vor welcher der Druiden sicher Respekt hat, allerdings ist er auch der berühmteste und wohl auch mächtigste Druiden Aventuriens und sozusagen in den Top Ten der magiebegabten Meisterpersonen. Somit ist er (insbesondere als Meister der Beherrschung) durchaus in der Lage eine wütende Heldengruppe in Schach zu halten und dann selbst die Lage auf Arras de Mott komplett aufzuklären...

Natürlich fungiert Megalon auch als Meisterjoker und kann endgültig alle Wissenslücken der Helden ergänzen und sie so gemeinsam auf die richtigen Schlussfolgerungen bringen.

Weiter stellt sich die Frage, wie man mit dem silbernen Schlangenreif des Geoden verfährt. Das im Abenteuer zu mächtigen Artefakten gesagte ist vertretbar, jedoch bietet sich kaum eine bessere Gelegenheit einen Druidenhelden oder anderen Magiebegabten zu belohnen, die nicht (wie ein Magier häufig) von bestandenen Questen profitiert. Dabei wäre es dann äußerst unrealistisch, den im Abenteuer vorgeschlagenen Verlauf der Weihe durchzuspielen, da es kaum einen Grund für Megalon gibt, sich den Lohn seiner Arbeit nehmen zu lassen.

Zur Lösung dieses Problems schlage ich drei Lösungswege vor:

- a)** Megalon könnte den Geodenring bereits ausgiebig untersucht haben und dabei erkannt haben, dass es sich nach der Weihe dabei um ein Artefakt für einen Streiter des Guten wider böse Mächte handelt - daran hat er nur mäßiges Interesse, da er sich selbst als über solchen Dingen stehend ansieht.
- b)** Bei der Weihe sucht sich der Ring seinen Träger aus, befindet den vorgetretenen Megalon als unwürdig und sucht sich einen der Helden aus - gut möglich, dass Megalon im Folgenden einen gewissen Groll auf den Helden hegt... Andererseits könnte er auch voll wissenschaftlicher Neugier herausfinden wollen, warum ausgerechnet der Held besser geeignet für den Ring gewesen ist.
- c)** Nach dem Ritual wird es still und im Zentrum der Beschwörer bleibt ein seltsamer Ring liegen. Megalon tritt vor und untersucht den Ring einige Zeit (auch magisch), dann wirft er ihn dem betreffenden Helden erzürnt zu und beginnt einen wütenden Monolog in welchem er Eschin vom Quell beschimpft und sich über verschenkte Zeit aufregt.

Egal wie die Weihe verläuft, sollte Archon die Helden bei der Rückkehr zum Kloster begleiten, sei als Träger des Artefakts, sei es um das Tal der Elemente dem Einfluss Widharcals endgültig zu entziehen, oder aus Wut, um eine nicht all zu kampfkraftige Gruppe zu unterstützen... Allerdings wird er nach dem Kampf alsbald verschwunden sein, da er einem Gespräch mit Freiherr Arbas Jondrean von Berglund und somit der Inquisition doch lieber aus dem Wege geht. Im Falle, dass Megalon nicht Träger des Artefakts ist und die Heldengruppe stark genug ist, mit den kommenden Schrecken im Kloster fertig zu werden, entspricht es natürlich sehr dem egoistischen Charakter des Druiden, die Gruppe im Stich zu lassen. Vielleicht kontaktiert er die Helden - egal wie er sich entscheidet - ja später einmal wieder, um sie im Kampf gegen Borbarad zu unterstützen.

Der Silberne Schlangenreif

Sollte Ihre Gruppe über viele Magiebegabte und wenige Kämpfer verfügen, so kann GM das Abenteuer Pforte des Grauens insofern ersetzen, als dass der Silberne Schlangenreif ebenfalls als das Dritte Zeichen verstanden werden kann! Eine wichtige Parallele, denn das eigentliche Dritte Zeichen ist nicht jedes Spielers Geschmack. Der Silberne Schlangenreif ist insbesondere für intuitive Helden geeignet, die nicht unbedingt magiebegabt sein müssen: eine Hexe oder ein Druide eignen sich hervorragend, aber auch ein naturverbundener Jäger oder ein Geweihter wären geeignet. Auch ein Elf könnte u.U. die Weihe erhalten, doch der analytische Charakter des Rings ist einem Elfen vielleicht ein wenig zu fremd.

Charakter und Wirkung des Reifes finde ich ein bisschen zu analytisch, wenn man seinen geodischen Ursprung und seinen Fundort bedenkt. Dies könnte man folgendermaßen abwandeln: der Reif vermittelt seinem Träger einen deutlichen Bezug zu den Elementen, zu elementaren Kräften und ihrem Wirken auch in kleinen Bereichen der Realität - er kann z.B. Mindergeister oder echte Elementare in der Umgebung wahrnehmen, die anderen verborgen bleiben, er besitzt ein besonderes Gespür für elementare und druidisch-geodische Zauberei. Prinzipiell ist zu bedenken, dass Eschin vom Quell den Reif ja zur Bekämpfung der gildenmagischen Vereinnahmung druidischer Elementarzauberei geschaffen hat - das spiegelt sich in seinen vorgegebenen Fähigkeiten kaum wider! Man könnte also die Analysefähigkeiten ein wenig mindern (bzw. auf den elementaren Bereich ausdehnen) und stattdessen die antimagischen Fähigkeiten des Rings betonen: er vermittelt dem Träger eine eindeutige Antipathie gegen Gildenzauberei und ermöglicht es ihm vielleicht gar antimagisch gegen Metamagie zu wirken (METAMAGIE NEUTRALISIEREN o.ä.).

Schließlich sollte sich der Reif als Drittes Zeichen auch deutlich gegen das (ja dezidiert analytisch begabte) Erste Zeichen abheben!

Das Finale

Diese Szenerie würde noch etwas unheimlicher wirken, wenn nicht nur Hüter und Inquisitionsrat betäubt wurden, sondern sämtliche Zeugen ausgeschaltet wurden. Dies erscheint auch logisch, da gerade patrouillierende Bannstrahler eher die Beschwörung bemerken und stören können, als die Versammlung von Hütern und Inquisitionsrat. Somit könnte man es einrichten, dass die Helden sich auf einem Wege dem Kloster nähern, auf dem sie zuerst durch das Handwerkerlager müssen. Dort könnten sie die Handwerker größtenteils am Boden bei der Feuerstelle liegen sehen. Neben den meisten liegen noch halbleere Bierkrüge, da sie nach einer feierlichen Laudatio Jandrim's mit diesem auf das geschaffene Bauwerk mit bestem Klosterbräu anstießen und durch das Schlafgift darin außer Gefecht gesetzt wurden. Hierbei könnte die Gruppe auf Geräusche aus dem nahe liegenden Waldstück aufmerksam werden und dort auf die völlig verängstigte Najescha treffen, welche sich weigerte Bier zu trinken und dann nur knapp einem Anschlag durch Kuwim und Jandrim (evtl. nur einer der beiden) entging, welche versuchten die Norbardin mit einer Armbrust zu erschießen. Daraufhin floh sie panisch in den Wald, die Zwerge sahen in ihr keine größere Gefahr und gaben die Verfolgung schnell auf.

Die von weitem erkennbaren Soldaten in weißen Umhängen könnten auch betäubt oder erschlagen auf den Zinnen lehnen. Im Kloster wurden sämtliche Mönche und Gäste beim Abendessen betäubt und bis auf den Novizen Serkis, welcher sich aufgrund der erschreckenden Ereignisse im niedergebrannten Gebäude versteckt hält, sowie die Gefangenen im Kerker ist niemand außer den Beschwörern handlungsfähig.

Nun tut sich noch ein weiteres Problem auf. Damit das Abenteuer besonders atmosphärisch zu einem Ende kommt, sollte sich die Gruppe - im Kloster angelangt - nun wirklich aufteilen und gleichzeitig Krypta mit Geheimkammer und die Bergfriedspitze aufsuchen. Fraglich ist nur, wie dies erreicht werden

kann, denn einerseits neigen Helden dazu, immer denn nächsten sichtbaren Gegner anzugreifen, also die Beschwörer auf dem Bergfried, andererseits könnte den Helden auch die Geheimkammer unter der Krypta völlig entgangen sein.

Zur Lösung bietet sich einmal der Schlangengreif an, welcher sich im Lager der Handwerker von selbst aktiviert und das magische Gebilde des Klosters erklärt - und dazu noch Serkis offenbart, der auf die Helden zustürmt, während sie sich auf dem Klosterhof befinden. Dieser erklärt, dass alle tot seien und Nicola de Mott (evtl. auch Bruder Ucurius) sich in ein Monster verwandelt hätte und in die Krypta geschlurft wäre. Dann würde der Quitslinga natürlich auch die Heshtotim im Mysterium unter der Krypta unterstützen.

Falls, was durchaus vorkommen mag, die Helden immer noch überzeugt sind, zunächst den Bergfried zu stürmen, können Emmerich von Falkenstein und Ladriel Sternenglanz ein Gruppenteilung vorschlagen. Dies würde noch dadurch unterstützt, wenn während dessen Kuwim die Helden mit einer Reptierarmbrust von der Bergfriedspitze aufs Korn nimmt. Durchgehender Beschuss führt manchmal zu schnellerer Entscheidungsfindung. Natürlich können auch einige Untote im Kampf die Gruppe spalten. Sollten alle Maßnahmen erfolglos sein (leider dreschen Helden lieber zu fünft auf einen Gegner ein, als sich aufzuteilen - es sei denn man hat eine Gruppe die ausschließlich aus Rondrageweiheten besteht), so können die Helden ja zunächst den Bergfried stürmen, doch nach der Überwältigung der Beschwörer merken, dass diese bereits ihre Aufgabe erfüllt haben und das Ritual ohne Beschwörer weiterläuft (seit AoE ein beliebter Meistertrick) und somit doch noch das Grauen unter der Krypta bekämpft werden muss...

Leider wird es dann durchaus schwierig die Szene mit den Elementarherren darzustellen. Doch die Helden könnten auch die nahende Feuerlanze bemerken und sie dann auch sehen, wenn sie wieder an die Oberfläche eilen, um zu sehen was geschieht. Andererseits ist die Szene mit den Elementarherren nicht gerade notwendig und steht ein wenig zusammenhangslos im Raum.

Zur Anzahl der Skelette und Dämonen bleibt noch zu sagen, dass sie entsprechend der derzeitigen Verfassung der Helden angepasst werden sollte, es sei denn man ist knallhart und nimmt auch mal den Tod eines Helden in Kauf. Allerdings müssen ja auch nicht alle skelettierten Hüter auf einmal angreifen und in Etappen sind sie aufgrund ihrer Werte weitaus ungefährlicher (ich denke dabei an unseren Zwerg Gormli; mit seinem gut geschmiedeten Felsspalter und KK:19 heißt es dann wieder: "Kommen Sie! Kommen Sie! Jeder Schlag ein Treffer! Jeder Schlag ein Hauptgewinn!).

Als Nachspiel könnten einige Helden über von Berglund evtl. sogar eine Audienz bei den höchsten Praiosgeweihten Aventuriern erhalten oder sogar in die Stadt des Lichtes eingeladen werden, um Bericht zu erstatten (besonders interessant für den zweiten Gezeichneten) oder aber auch direkt mit Magister Emmerich nach Punin aufbrechen um den Magiethoretikern dort Meldung zu machen und einige weitere Nachforschungen über Borbarad und Arras de Mott anzustellen. Dann kann man forschfreudige Helden mit Borbarads Geheimnis aus dem Anhang von GM belohnen. Dazu sollen die Erfahrungen der Helden aus der Hauptlinie der BK ja sowieso noch in Punin berichtet werden, damit diese Berichte für die Encyclopaedia Magica aufgenommen werden können. So hat man dann direkt auch schon einen Übergang zum nächsten Abenteuer: **Pforte des Grauens**.