

BRANS TOD

oder

DAS GEHEIMNIS DER DUNKLEN CORANIAID

von Dieter Passchier und Peter Köhler

Das folgende Abenteuer spielt an der erainnischen Westküste und dort in der näheren Umgebung der kleinen Hafengstadt Knockma. Es steht jedoch einer Transformation an jeden beliebigen anderen Küstenort nichts im Wege, solange die dortige Geschichte derart manipulierbar ist, so daß der folgende Plot dort eine Anwendung finden kann. Die Beschreibung des Abenteuers wird sich im wesentlichen nur auf die Darstellung des Handlungsrahmens und der Handlungsträger beziehen, so daß eine örtliche Verlegung selbst in andere Länder eines ähnlichen Kulturkreises - bzw. bei etwas Mühe ganz Magiras - problemlos möglich sein sollte.

Ein weiterer Vorteil des Abenteuers ist die sehr einfache Anbindung in eine bestehende Kampagne, die durch die aufgeworfenen Fragen und Probleme auch noch lange danach mit den Inhalten beschäftigt sein kann. Kurz gesagt handelt es sich um das Geheimnis von vier Pergamenten, die jeweils in anderen Händen liegen und bei deren richtiger Interpretation der Besitzer die Hand an ein mächtiges magisches Schwert legen kann. Am Anfang findet ein Kampf zwischen zwei Besitzern je eines Pergamentes statt, in den die Spieler möglichst eingreifen können sollten bzw. es sich anbietet, daß einer der Kämpfenden (im folgenden Eabhan genannt) den Spielern bereits bekannt ist oder er gar einer der ihnen ist. Somit wird die Motivation zur Verfolgung des Plots nicht unwesentlich erhöht.

Alle Angaben zu Örtlichkeiten sind sehr allgemein gehalten, um eine Anpassung an die vorhandenen Orte zu gewährleisten. Typische erainnische Begriffe werden hoffentlich in ausreichendem Maße erklärt.

DIE GESCHICHTE

Vor langer Zeit, in den finsternen Jahren, war die Gegend um Knockma von Erainnern unbesiedelt. Die Sümpfe südlich galten als feucht und krankheitsbringend, und die Küste war steil, das Meer wild. Hinzu kam, daß diese Gegend verrufen war, denn die urreigensten Einwohner hatten einen finsternen Ruf verbreiten lassen. So gab es in jener Gegend eine nicht-erainnische Ansiedlung, deren Existenz darauf zurückzuführen ist, daß aus religiösen Gründen hier ihr Grundstein gelegt worden war. So befindet sich genau unter dem jetzigen Stadtgebiet Knockmas ein Labyrinth- und Höhlensystem, einer unterirdischen Stadt sehr ähnlich, dessen Gründer und auch teils jetzige Bewohner die Arshaharkah, eine Rasse von Echsenmenschen, sind. Aufgrund der Größe der Bauwerke kann man die ursprüngliche Zahl der Bewohner auf einige hundert Arshaharkah schätzen. Dieses Höhlensystem und deren Bewohner sind zwar die Auslöser der Geschehnisse an der Westküste, sie selbst werden jedoch in diesem Abenteuer keine weitere Rolle spielen (zu den Arshaharkah s.u.).

Noch in den Tagen der Finsternis (ca. 350 vEdF) wird die Feste des Weißen Jagdfalken, Dún Geálabha, von einem gewissen Luan, einem Coraniaid, welche der erainnischen Führungsschicht angehören, an der Westküste auf der Höhe Imriths gegründet, um die hier anzutreffende einzige Landestelle, die schon immer Knockma (landbar) genannt wurde, an der Küste zu sichern und weiter zu erschließen. Aus diesem Grund, der auch für die Entstehung der Echsenbauten ausschlaggebend gewesen sein mag, überlagern sich hier die Lebensräume der Erainner mit denen der Alteingesessenen. Die Entste-

hung der Altstadtmauern Knockmas ist auf ca. 200 vEdF zu datieren, als sich der Seehandel über diesen Stützpunkt ausweitete und sich zu rentieren begann. Zu dieser Zeit ist die Population der Arshaharkah schon stark zurückgegangen, doch die wenigen Überlebenden können sich noch lange Zeit vor den Augen der Oberirdischen verborgen halten.



Die Weise Frau Aithne, die lange in Teámhair, dem religiösen Zentrum Erainns, verweilte, war sehr begabt, neugierig und ihr Wissenspotential ließ erwarten, daß sie große Dinge vollbringen würde. Doch ihre Begabung eröffnete ihr Wissen, in das bislang keine ihrer Schwestern eingedrungen und das nicht für sie bestimmt war. Sie erfuhr von jenen Arshaharkah aus dem Schwarzen Buch des Moreath und Hinweise deuteten auf eine alte Wohnstatt an der Westküste hin. Zu jenen Zeiten (ca. 30 vEdF) war sie eine gute Freundin der mächtigen Deidre, der vorstehenden Ban Uideas¹ (Weisen Frau) zu Teámhair, und Geliebte eines Sterblichen² namens Fearchar, einem weitgereisten Barden der Grauen Welt. Seinetwegen war sie beim Auszug der Erainner in die Grüne³ Welt in der Grauen⁴ Welt verblieben und nun suchte sie ihre Erfüllung in jenem Wissensschatz der alten Rassen. Doch dieses Wissen war nicht von Nathír, der Allmächtigen Schlange, und gefärbt von schwarzen Kräften. Sie gab den Versuchen nach und bemerkte zu spät, daß sie sich nun auf einem Weg ohne Rückkehr bewegte. Fortan sollte sie Rialtír gerufen werden. Ihre Beziehung zu Fearchar brach, und sie verschwand aus seinem Gesichtskreis und suchte auf der Knockma vorgelagerten Insel Mearas eine Bleibe in einem Turm, den sie sich mit ihren Mitteln bauen ließ. Nach aufreibenden Recherchen endlich, wurde sie der Ansiedlungen unter Knockma fündig und

drang in die Lebenswelt und die Geheimnisse jener vergessenen Rasse ein und bekam Zugang zu einem magischen Wissen ohne gleichen, um nach nicht allzulanger Zeit zu einer ihrer Herrscherinnen aufzusteigen. So begab es sich, daß Rialtír sich als erste Person über die genaue Existenz der Arshaharkah bewußt wurde und das Wissenspotential jener Rasse nur allzugern zu ihrem eigenen machen wollte.

In den folgenden Jahren spitzten sich die Ereignisse zu. Bran, der damalige Stadt- und Burgherr zu Knockma, wurde alsbald ihrer dunklen Umtriebe gewahr und erfragte andernorts nach Möglichkeiten der Intervention. Mit Hilfe der Weisen Frauen Teámhairs wurde das magische Schwert Lichtbringer, Solas Tabaidas, geschaffen, mit dem Bran dem Tun Rialtírs Einhalt gebieten wollte. Im Jahre 22 vEdF begaben sich Bran und seine Mannen schließlich auf die Insel Mearas. In einem eine Nacht dauernden Gefecht zwischen den Mannen Brans und den derweil von Rialtír nach Mearas geholten Arshaharkah sowie der Zauberkraft ihrer selbst wurde Bran mit allen Mannen erschlagen. Nur sein Barde Numean blieb für tot gehalten am Fuße des Turmes liegen. Doch auch Rialtírs Getreue hatten den Tod gefunden. Sie fand Lichtbringer bei der Leiche Brans und erkannte die Wirkung der Waffe gegen ihre eigene Person und daß sie keine Möglichkeit zu dessen Vernichtung kannte. Noch am Morgen nach der Schlacht begann sie ein Ritual, um die Waffe aus ihrer Welt zu bannen und magisch in das Abbild eines Baumes einzuweben. Dieses Vorgehen konnte jedoch Numean beobachten, wie ihm auch die Flucht von der Insel gelingen sollte.

Der Barde war sich der Brisanz seiner Entdeckung bewußt und vermied es, die Verbliebenen von Brans Familie, dessen Frau Diadar und den einzigen Sohn Amhran, jetziger Herr zu Knockma, aufzusuchen und zu gefährden und begab sich, da er auch im Nor der Stadt anlandete, unverzüglich auf das Wehrgehöft Hellin eines Freundes namens Noras, um dort seine Erkenntnisse in Form einer Geschichte und einer Karte niederzuschreiben, für den Fall, daß Rialtír seinen Spuren folgen sollte. Die Karte wurde in vier gleiche Teile geteilt, von denen jedes Teil wichtige Informationen enthält. Diese Karten sollten das Wissen um das

Schicksal jener Nacht am Leben erhalten und auch die Möglichkeit geben, daß mit jedem Kartenteil das gesamte Wissen erschlossen werden kann, so man die nötigen Recherchen macht. Es sollte jedoch nicht sofort offensichtlich sein, was die Pergamente wirklich verbergen, denn sonst könnten die Informationen schnell in falsche Hände geraten oder ein voreiliger Finder durch eine unüberlegte Suche einen schnellen Tod finden. Numean gelang es, drei der Kartenteile in vertrauensvolle Hände zu geben, bevor Rialtír dort erschien, um den letzten Überlebenden und potentiellen Augenzeugen der Verbergung Lichtbringers zu töten. In einem heftigen Gefecht wurde aus dem Wehrgehöft eine brennende Ruine und keiner der Bewohner fand lebend den Weg aus diesen Trümmern. Die Empfänger der Kartenteile erfuhren außer der Bitte, daß das Schriftstück möglichst lange in Knockma bzw. dessen Umgebung bleiben sollte, nichts über den Hintergrund des Geheimnisses.

Im weiteren verlagerte Rialtír ihre Wohnstatt von der Insel, die seit dem Kampf den Beinamen Ailéllin Dorchadas (Brutort der Finsternis) trägt, in die Wohnlabyrinth der Arshaharkah, da sie bemerkte, daß sie in der Gegenwart des Schwertes nicht unbeeinflusst leben konnte; so groß war dessen Macht. Weiterhin kann sie nun vor Ort ihre magischen Studien weitertreiben.

Die drei Kartenteile wurden ganz nach dem Wunsch des Barden nie aus der näheren Umgebung Knockmas entfernt und gelangten im Laufe der Zeit zu anderen Besitzern (ein Viertel hat mit der Erstürmung des Wehrgehöfts dort seinen Lagerort gefunden, ein zweites ist durch unbedachtes Vorgehen des Besitzers Rialtírs Schergen in die Hände gefallen und vor etlichen Jahren von ihr in ihrem Wohnturm auf Mearas vergessen worden), bis schließlich der Wissende Eabhan ein Viertel in die Hände bekommt und durch Zufall von der Existenz eines ähnlichen Pergaments in den Händen Flanns, eines reisenden Diebes, erfährt. Letzterer hat es im Glücksspiel gewonnen, weiß aber nichts damit anzufangen und hat versucht, wenigstens Kapital aus dem für ihn wertlosen Stück Pergament zu schlagen. Derweil hat Eabhan schon eine Ahnung über den Hintergrund jener Karte und ist sehr auf einen Erwerb des zwei-

ten Viertels erpicht. Bei der potentiellen Übergabe überkommt Flann durch unüberlegte Äußerungen von seiten Eabhans die Gier, und er versucht mittels Gewalt Besitzer beider Viertel zu werden. Mit dem Handgemenge, das mit einer schweren Verletzung oder dem Tod Eabhans enden könnte, treten nun glücklicherweise unsere Abenteurer in den Lauf der Geschichte...

Die hinterlassenschaften des Barden

Die Karte, die der Barde zeichnete, entspricht in groben Zügen der Küstenlandschaft um Knockma, die auf jedem Teil ein weiteres Bild enthält, das zur Lösung des Rätsels wichtig ist: Eine Vergrößerung der Insel Mearas, ein aufgeschlagenes Buch, ein Schwert und ein Turm. Im einzelnen sind dies:

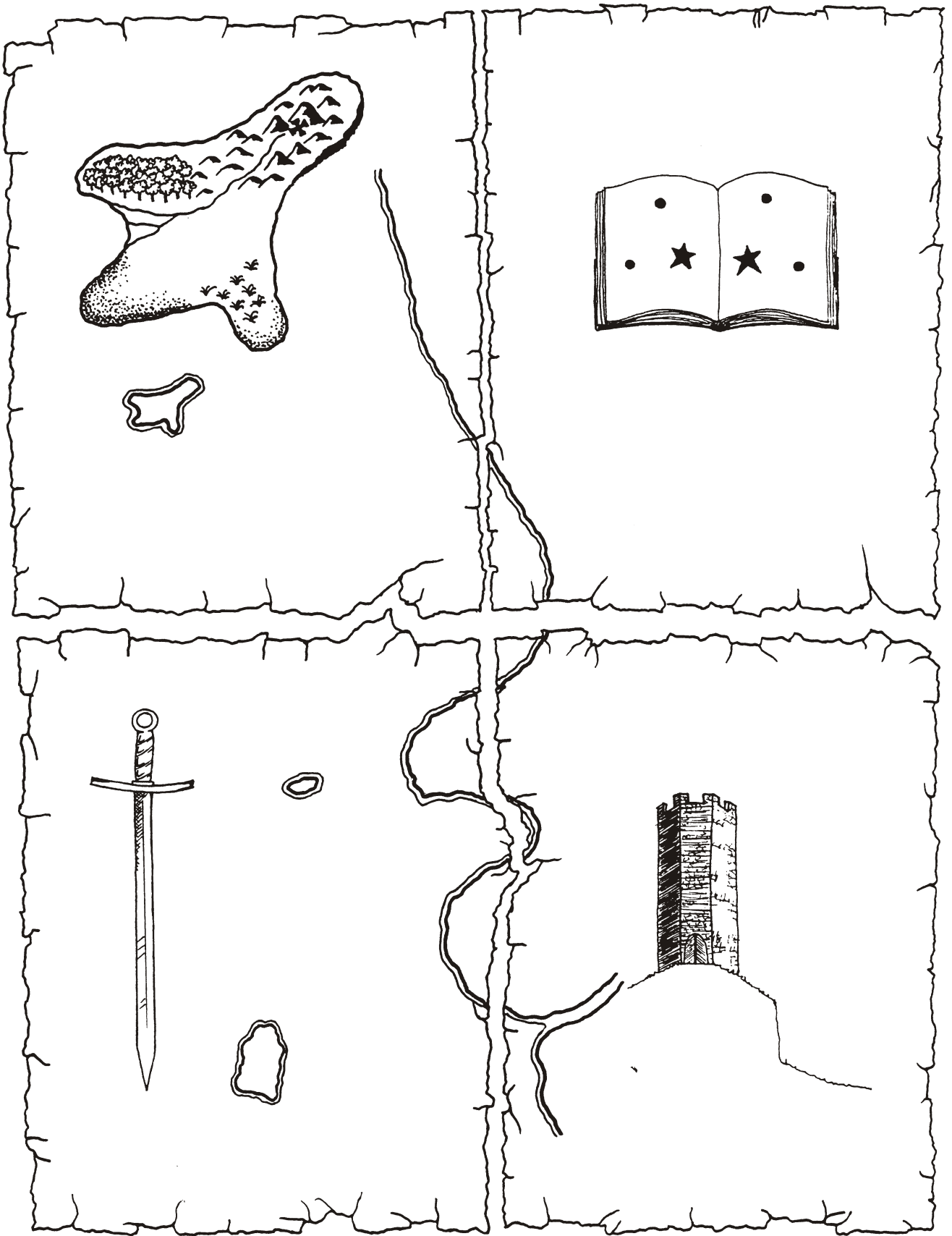
Oben links (in Eabhans Händen): Der Kartenteil zeigt eine große und eine kleine Insel, wobei bei näherer Betrachtung die große sich als Vergrößerung der kleinen entpuppt. Dies ist Mearas und dort ist mit einem Kreuz der Ort markiert, an dem Rialtírs Turm steht, der Kampf stattfand und nun das Schwert Lichtbringer verborgen ist.

Oben rechts (in Flanns Händen): Die Karte zeigt ein aufgeschlagenes Buch, das die erainnischen Ziffern sechs und fünf zeigt. Damit deutet Numean an, daß der fünfte Spruch der sechsten Stufe des allgemeinen Zauberalmanachs - Vielgestalt - verwendet wurde, um Lichtbringer zu verbergen.

Unten links (auf Burg Hellin): Dieser Teil zeigt ein Schwert auf einem Kartenhintergrund, der deutlich die Küstenlandschaft vor Knockma erkennen läßt. Dieses Schwert ist Lichtbringer und gilt es zu finden und zu befreien.

Unten rechts (im Turm Rialtírs auf Mearas): Man erkennt hier einen mächtigen Turm, den ehemaligen Wohnort Rialtírs, in dessen Nähe sich das Schwert befindet.

Weiterhin hat der Barde den Verlauf des Kampfes und den Verbleib des Schwertes in eine Geschichte gefaßt und auf der Rückseite der Karte niedergeschrieben, die jedoch nicht einfach zu entziffern ist. Denn dazu müßten alle vier Kartenteile in der richtigen Reihenfolge zusammengefügt und auf den Rücken gedreht werden. So man nun von jedem Teil jeweils eine



Zeile liest, enthält der Text einen logischen Inhalt. Zum besseren Verständnis ist der vollständige Text hier auch in der richtigen Reihenfolge niedergeschrieben.

DIE WORTE DES BARDEN

Mein Name ist Numan, Barde des Bran, und ich habe eine Geschichte zu erzählen. Ich erzähle sie, weil Unheil ihr Ursprung ist, welches noch nicht von dieser Welt gebannt, und welches allzu oft über die Wissenden der Hintergründe hergefallen ist. Ich schreibe dies in der 12. Nacht des Bären, im Jahre 323 nach Geálabha, einer verregneten finsternen Nacht, in der der Kamin nur spärlich die Kälte von draußen vertreiben kann. Ich schreibe dies knapp und manch einer mag mir nicht folgen können, aber dies ist gut so, denn nur der Eingeweihte möge den Inhalt richtig verstehen können. Denn Wissen bedeutet Gefahr, bedeutet Tod und Wahn. Hier kauere ich auf Hellin, im Haus meines Freundes, weiß nicht, ob ich sein Leben in Gefahr bringe, denn ich selbst überlebte die vergangenen zwei Nächte nur mühsam. Schwäche zeichnen mein Gesicht und das rechte Bein schmerzt ach so sehr, hat doch scheinbar Gift Einzug gehalten in die Wunde, die jenes Schwert mir schlug. Dann die Nacht, in der ich halb besinnungslos über den Leichen meiner Freunde, Brüder und Kameraden lag, unfähig einen klaren Gedanken zu fassen und hilflos, dem Schicksal ausgeliefert, das mich glücklicherweise verschonen sollte, denn warum sonst sollte ich nun hier sitzen am heimeligen Kamin mit frischen Verbänden und heißem Wein gegen den Kummer und die Tränen. Ach bin ich müde, bin ich satt von all den Enttäuschungen. Wo bist du Bran, Cearan und all ihr anderen? Werden die Möwen euer noch frisches Fleisch zerreißen, wo niemand einen Hügel über euren leblosen Körpern aufrichtete? Werdet ihr Ruhe finden, oder wird euer Geist endlos sich drehen und schreien nach Erlösung, nach jener Nacht des Blutes und des Todes? Seid ihr so verzweifelt gestorben, wie ich hier noch lebe oder schnell und im Kampf und nicht bewußt des Schicksals, das ich habe sehen müssen? Oh, ihr Helden Knockmas, ihr unverzagten toten Kämpen, nutzlos war euer Tod, denn noch immer herrscht IHR schwarzer Schatten über Mearas und wird auch künftig bis in die

Häuser eurer Verbliebenen zu sehen sein. Ihr habt es versucht, habt euér sterbliches Fleisch gegen die Magie und den Zerfall der Jahrhunderte überdauerte gestemmt und seid erdrückt worden. Nein, keinen Hoffnungsschimmer habe ich sehen können in all den Tagen, nur Blut, rotes, grünes Blut, das zerrinnt und im trockenen Staub der Erde versickert. Unwiederbringlich! Selbst jene mächtige Waffe, Solas Tabaidas, Waffe gegen das Dunkle, Lichtstrahl wider die Angst, selbst jenes war machtlos gegen soviel Gewalt und finstere Macht, die von IHR ausging. Oh ja, Bran hat sie geschwungen, jene Waffe, und Lücken in die Reihen der Arshaharkah gerissen, aber zu ihr durchdringen konnte er nur dieses eine Mal und der Schlag gegen sie brachte wohl ihr grünes Blut zu Tage, doch war dies nicht genug. Ja, Lichtbringer hat lechzend aufgezuckt in der Hand seines Führers und ein Beben der Macht erschütterte selbst die Grundfeste des Turmes, aber es hat nicht gereicht, um auch nur Brans Leben zu retten. Er starb dort zu IHREN Füßen, von unsichtbarer Macht erwürgt und gedrosselt. Was aber geschah mit der Waffe wider SIE, jenem Wunderwerk aus den Händen Weiser Frauen? Ich habe es gesehen und ich weiß über den Verbleib. Ich weiß aber auch, daß Gefahr damit einhergeht, und nur der Erfahrene sich auf den Weg begeben sollte. Denn sie ist in Magie eingewoben, einer Eibe gleich steckt Lichtbringer dort im Fels, dem Wind und der Brandung trotzend und auf den befreienden Spruch wartend, den auch ich nicht zu nennen mag. Er ist der Schlüssel gegen die Finstere, die einzige Hilfe, die den Schimmer einer Hoffnung innehält, denn SIE mag Lichtbringer nicht, Nein, viel mehr, er bereitet IHR Schmerzen und Unwohlsein, denn es ist Nathír, die dort ihre Macht gegen ihr abtrünniges Kind wirft. Und dagegen weiß selbst SIE, die Ungenannte, deren Namen am Besten vergessen wird, keine Mittel und Wege. Doch auch ich kann nicht mehr tun, als dieses Wissen zu verstreuen, denn es mag sein, daß SIE mich hier findet und dann mag auch ich Bran wieder sehen in jener anderen Welt der Toten. Denn ich bin schwach und müde und mein Weg ist hier noch nicht zu Ende, auch wenn ich lange ruhen möchte und all das vergessen mag. Doch ein Barde kennt kein Vergessen. Und Vergessen ist keine Waffe gegen das Unvermeidliche. Darum schreibe ich diese Zei-

len hier, als Mahnmal gegen das Vergessen. Viergeteilt wurden meine Freunde und viergeteilt sollst auch du sein, auf das ein jedes Teil ein Eigenleben entwickelt und in Erinnerung ruft, was SIE uns angetan hat in jener Nacht vor drei Sonnenläufen. Und sollte dich ein Wissender finden, dann mag er versuchen das Rätsel vollends zu lüften, damit Rache und Vergeltung geübt wird an Bran - und vielleicht auch an mir. Fliege nun fort in alle Winde, mein Schatz, auf daß die Vögel dich verbreiten und dem Schicksal der Nacht und des Vergessens entfliehen. Fliege wohl und fliege weit.

DER ERSTE TEIL DER KARTE

Der erste Teil der Karte (oben rechts, inkl. Buch) befindet sich in den Händen von Flann, einem Dieb. Dieser besagte Flann gewann das Kartenteil in einem Spiel vor ca. fünf Wochen. Da Flann ein recht erfolgreicher Dieb ist, kann er auf einiges Vermögen bauen, das er bis zum heutigen Tage angehäuft hat. Zusätzlich hat er es geschafft, sich der Aufmerksamkeit der Diebesgilde zu entziehen, die in Knockma alle illegalen Aktivitäten kontrolliert. Er hat dies geschafft, indem er nie lange an einem Ort geblieben ist, sondern von einer Stadt zur anderen reist, lukrative Opfer auskundschaftet, diese dann um ihre Barschaften erleichtert und weiterzieht. Dabei stiehlt er nur Bargeld und keinen Schmuck oder ähnliches. Aus diesem Grunde konnte auch niemand beim Verkauf oder Anbieten von Beutestücken auf ihn aufmerksam werden.

Zusätzlich ist Flann ein geschickter Spieler, und da das erainnische Volk ein spielfreudiges ist, konnte er auch auf diesem Gebiet einige Gewinne einheimsen. Einer dieser Gewinne ist eben der Teil der Karte, den ein Spieler als letzten Einsatz in ein Würfelspiel investiert hat. Flann weiß nicht um den wahren Wert des Kartenteils, sondern behält es nur aus Kuriosität. Bei seinem Spielglück verhilft ihm nicht unmaßgeblich sein Amulett, einem Gesicht gleichend, denn damit mag er einmal am Tage den Zauber Gefühle spüren wirken. Das Amulett hat ihn ein Vermögen gekostet und ist etwas, von dem er sich nie trennen wird.

Flann bewohnt ein Zimmer in der Falkenfeder, einem gut bürgerlichen Gasthaus in

Knockma und dies seit fast fünf Monden. Sowohl seine Wanderlust als auch sein Sicherheitsbedürfnis drängen ihn allerdings dazu, in absehbarer Zeit diesen Ort wieder zu verlassen.

Flann		Dieb, Grad 3	
Sterblicher, 30 Jahre, schwarze Haare, groß, normal, gesund, stark, geschickt. Flann trägt lederne, braune bis schwarze Kleidung. Offensichtlich trägt er nur einen Dolch in einer Scheide am Gürtel, eine Gürteltasche und eine dünne Kette mit einem runden Anhänger um den Hals. Normalerweise ist er zurückhaltend und schweigsam.			
LP: 16	SB +2	GB +2	
AP: 32		RK 1	
1 Dolch	S	+3	1w6-1+GB
2 Wurfmesser	15m	+3	1w6-1
2 Wurfbanker	xm	+3	1w6
3 Bogen	80m	+3	1w6+SB
Entfesseln, Gassenwissen, Geheimvorrichtungskenntnis, Handwerksgeselle - Schlosser, Klettern III, Erainnisch lesen und schreiben I, Schauspielerei, Schleichen, Schlösser öffnen, Schwimmen, Taschendiebstahl, Verkleiden.			
Sein Besitz in der Falkenfeder: Wurfbanker, 30m Seil, Bogen, Köcher, 30 Pfeile, Sack, div. Glücksspiele, Würfel, Lampe, schwarze Kleidung, Handschuhe, versteckt unter einer Bohle sein Vermögen: 100 Nathrhod ⁵ und ein selbstgekaufter Edelstein			

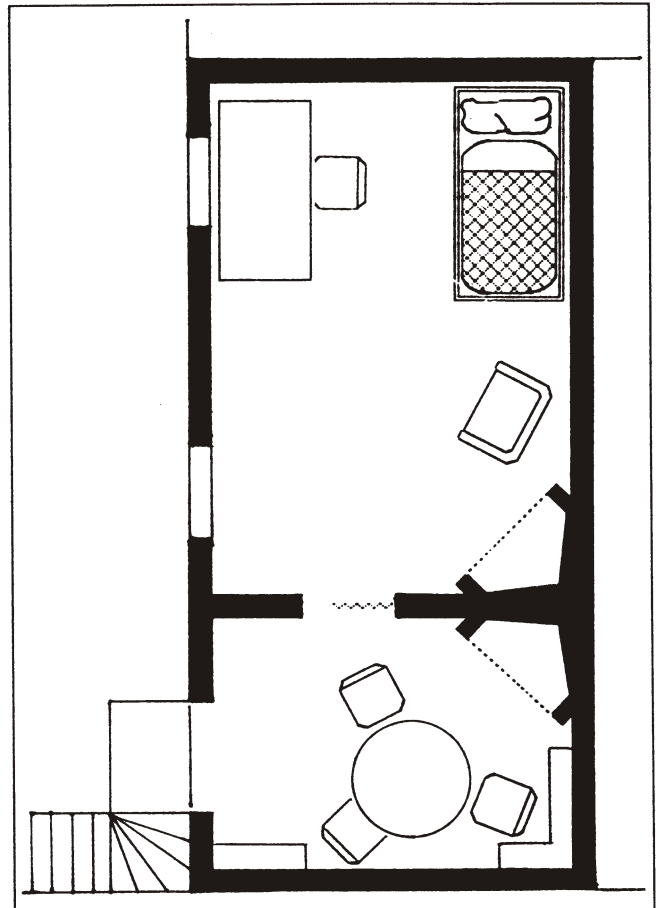
DER ZWEITE TEIL DER KARTE

Der zweite Teil der Karte (oben links, inkl. Insel Mearas) befindet sich in den Händen des Wissenden⁶ Eabhan. Er hat ihn im Bestand eines verstorbenen Händlers gefunden, den dessen Nachkommen veräußerten. Auch Eabhan lebt erst seit geraumer Zeit (seit 8 Monden) in Knockma, da ihn historisches Interesse hierhin verschlug und er durch Bekanntschaft mit Aill, dem Vorsteher der Magiergilde⁷, den Wissensfundus der hiesigen Bibliothek zu schätzen gelernt hat. Mittels seiner natürlichen Neugierde hat er

schnell die einzelnen Teile zu einem Puzzle zusammensetzen können, das ihm den realen Hergang der Dinge recht nahe brachte. So konnte er u.a. die Geschichte der Stadt in Grundzügen nachvollziehen und vermutlich auch die geographische Lage der Insel herausbekommen. All sein Wissen hat er in wirren Aufzeichnungen niedergeschrieben, die verstreut in seinen Wohnräumen (einer kleinen Wohnung im Händlerviertel, in der Speerspitze) zu finden sind. Dort findet man auch Unterlagen anderer Wissensgebiete, etwa über die Bedeutung von Knockma zu Zeiten der Finsternis, über die kurzzeitige Besetzung durch die Nairthund⁸ in jener Zeit und anderes aus der Geschichte der Stadt.

Wohnung des Eabhan

Kleine Wohnung im ersten Stock eines Hauses im Händlerviertel. Im Erdgeschoß befindet sich der Laden und die Wohnung der Hausbesitzer, einem Tuchmacherpaar mit drei jungen Kindern.



Eabhan Wissender (Eólas), Grad 1

Sterblicher, 33 Jahre, groß und schlank, ist noch ein recht unerfahrener Wanderer, den die Jagd nach dem Geheimnis der Karte jedoch bis an seine Grenzen motiviert hat. Er ist neugierig und versucht allzu oft durch geschickte Fragen, Informationen aus seinem Gegenüber herauszuholen.

LP: 12 SB +2 GB +2
 AP: 12 RK 0
 ZEH: 7 Bonus gegen Magie: +1

1 Dolch S +0 1w6-1+GB
 2 Langschwert F +0 1w6+2

Geschichtskennntnis I, Grundkenntnisse der erainnischen Magie, Kulturkenntnis, Lehrer I, Lesen und Schreiben von Erainnisch III, Hochcoraniaid lesen/schreiben/sprechen II, Rhetorik, Wissen um finstere Mächte II,

Zaubern +1

I Macht spüren

R, D: 1min, Objekt, R: 10m
 Erkennt mag., däm. göttl. Kräfte

I Spiegelbild

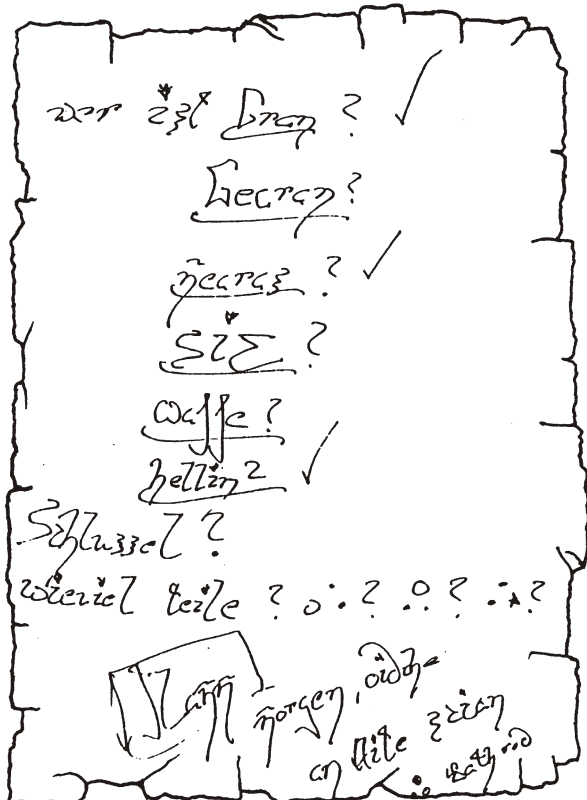
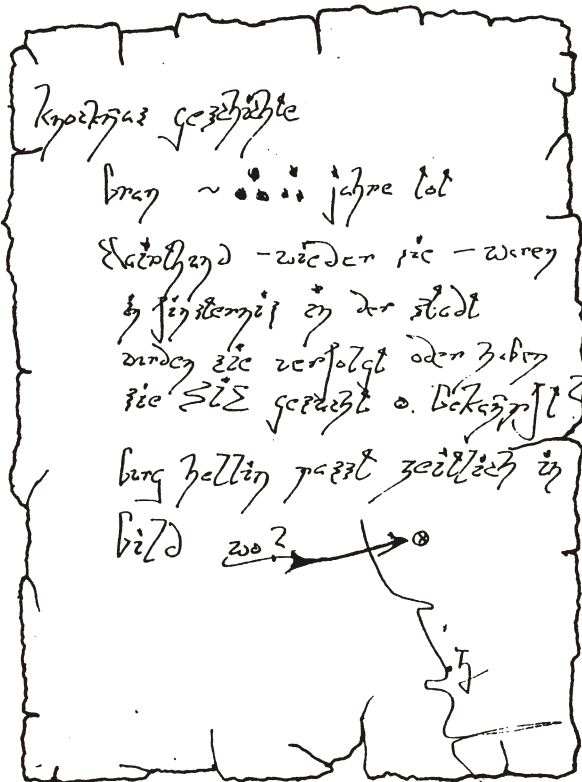
2KR, W: 10min, Anwender, R: 6m, SWg
 Erschafft Spiegelbild, keine Tätigkeiten, verschwindet bei AP-Schaden

Stadtkleidung, Umhang, Dolch, 10
 Nathrhod, Schlüssel zu Wohnung

1. **Raum:** Kleine Küche mit Kamin, der von beiden Zimmern beheizt werden kann und als Kochstelle dient. Leere Regale mit verdorbenen Essensresten und schmutzigen Töpfen und Schalen. Allen Anschein nach wurde sie lange Zeit nicht benutzt bzw. gereinigt.

2. **Raum:** Schlafstatt aus Fellen und strohgefüllten Leinensack, kleine Holztruhe (Stadtkleidung inkl. Hemd, Umhang, Hose, Handschuhe, zuunterst fast neue Lederkleidung). Über dem Kamin ist ein Langschwert (einfach, ungepflegt mit Roststellen) an der Wand befestigt; großer Tisch mit Laterne, vielen handgeschriebenen Zetteln in Erainnisch und Hochcoraniaid, beinhaltet wortfetzenartige Bemerkungen über Knockma in der Finsternis, über den ehemaligen Stadtherrscher Bran und dessen Tod vor ca. 50

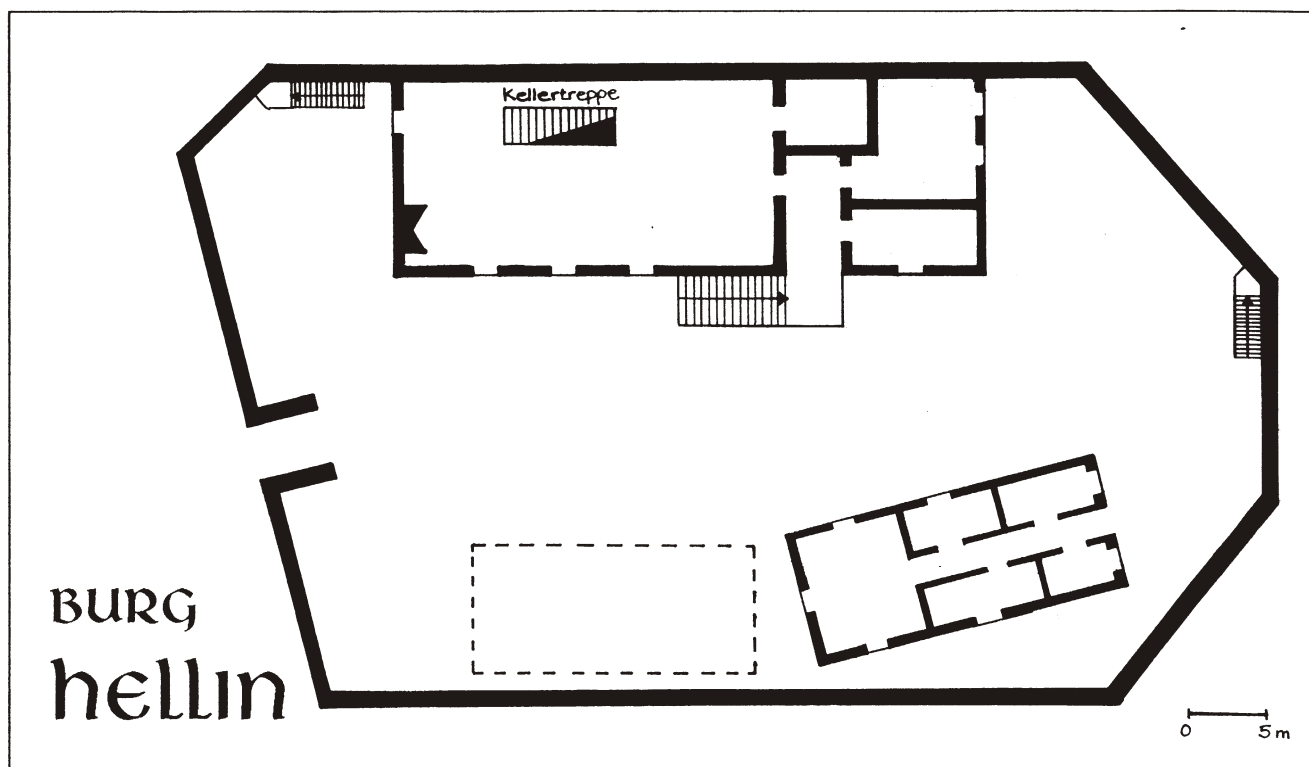
Jahren (siehe Handouts). An der Wand hängt eine Kartenskizze von Erainn, auf der mit schwarzer Tinte eine Reiseroute nachgezogen wurde, die einfach dem bisherigen Weg Eabhans entspricht - kein Zusammenhang zu den Vorgängen in Knockma.



DER DRITTE TEIL DER KARTE

Der dritte Teil der Karte (unten links, inkl. Schwert) befindet sich noch in den - nun toten - Händen des Verfassers Numean. Er wurde auf Burg Hellin, auf die er sich zurückzog, um die Karte und all das Wissen niederzuschreiben, von Rialtír und ihren letzten Gehilfen überrascht und starb mit seinem Freund, dem Burgherrn, als sie versuchten, durch den alten Fluchttunnel der Burg zu fliehen. Dort in den Kellerräumen wurden sie jedoch von der Dunklen gestellt und getötet. Rialtír hat nicht vermutet, daß ein Schriftstück existiert und somit die Leichen auch nicht untersucht. Man findet es bei dem Skelett des Barden. Er trägt es noch immer in einer Lederrolle am Gürtel.

Burg Hellin ist seit jenem Tag eine Ruine, die jedoch nicht ganz unbewohnt ist. Denn durch die entlegene Lage haben sich hier drei Siabhra, Krieger des Chaos, unter ihrem Führer eingefunden. Obwohl das Rieddach des Gesindehauses abgebrannt ist, hausen sie in jenem Gebäude und nicht im noch recht gut erhaltenen Haupthaus, denn die Präsenz der dortigen Magie behagt ihnen gar nicht. Sobald jemand den Hauptraum des Hauses betritt, wird der mittels „Zeichen der Macht“ verewigte Visionsgesang (Zaubergesang eines Barden, der in den Gedanken der Zuhörer eine Illusion nach Vorstellung des Barden erzeugt) aktiviert und in den Köpfen derjenigen Personen erklingt eine Harfenmelodie. Man sieht im folgenden Ausschnitte des Kampfes um Hellin, wobei deutlich eine wunderschöne Zauberin im Mittelpunkt steht, die die Bewohner arg bedrängt. Im Hintergrund dieser Szene erkennt man verschwommen eine Landkarte, die in vier Teil gerissen wird und in vier Richtungen entschwindet. Diesen Visionszauber hat der Barde kurz vor seinem Tod gewoben, um ein weiteres Zeichen über die Hintergründe seines Todes wie auch die Existenz der Kartenteile für die Nachwelt zu hinterlassen. Das gesamte Gehöft wurde damals von zwielichtigem Gesindel rasch und vollständig geplündert und zerschlagen. Doch der Burgschatz ruht noch immer seiner Entdeckung harrend in einem Geheimfach unter der Kellertreppe (12 Edelsteine, 5 Ringe, 121 Nathrhod).



Siabhra Krieger des Chaos

Vorkommen: Erainn, speziell Corran, Congan, in unbewohnten Gegenden.

Aussehen: wie Menschen mit mehr oder weniger ausgeprägten tierischen bzw. entstellten Merkmalen.

In Klammern die Werte des Anführers

Höhe: 1,7m	Gewicht: 100kg	MF 1
SS: 5	RK: 1(2)	B: 21
LP: 13(17)		SB: +1,(+2)
AP: 27(32)		GB: -2,-2,0,(0)

Kampfgrad:	+1(+3)
2 Schwert	P 1w6+1 (1w6+2)
2 Bogen	80m 1w6+1

Die Siabhra sind Geschöpfe der Finsternis; sie sind aus Erainnern hervorgegangen, die zu sehr in den Bannkreis der Mächte des Chaos geraten sind und sehen wie Menschen mit mehr oder weniger ausgeprägten tierischen bzw. entstellten Merkmalen aus. Die Siabhra leben auch nach dem Ende der Finsternis noch über ganz Erainn verstreut an einsamen Orten. Sie tragen in ihren Höhlen geschmiedete oder erbeutete Rüstungen und Waffen, können aber keine Waffe über durchschnittlicher Geschicklichkeit handhaben und sind manchmal zu Pferde an-

zutreffen. Die Siabhra hassen alle anderen Geschöpfe, die nicht der Finsternis entsprungen sind und überfallen in Horden zusammen mit Trollen und unter einer führenden Hand schon einmal ein Wehrgehöft. Sie sind durchaus auf die Rettung ihrer Haut bedacht und fliehen, wenn ihr Leben ernstlich bedroht wird.

Man findet in ihrem Lager 25 Nathrhod sowie 12 diverse kleine Schmuckstücke.

DER VIERTE TEIL DER KARTE

Ein Kartenteil (unten rechts, inkl. Turm) ist durch unbedachtes Vorgehen des Besitzers Rialtírs Schergen in die Hände gefallen und wurde vor langer Zeit von Rialtír in ihrem Turm auf Mearas bei anderen Unterlagen abgelegt. Sie hat den Hintergrund der Pergamente nie enträtseln können und somit jenem Teil keine nähere Aufmerksamkeit geschenkt.

Die Insel **MEARAS** liegt etwas abseits von den Handelsrouten nach Nor und gerät daher gern in Vergessenheit. Es ist auch nur möglich an jener Stelle zu landen, an der ein alter Bootskaai ins Wasser ragt. Ansonsten sind entweder Strömung, Klippen oder Brandung Gründe, die einem von Alternativen abhalten. Am Kai liegen

die Überreste eines verwitterten Langschiffes, jenem Schiff, mit dem Bran hier ankam. Die Planken sind vermodert und es ist nur noch nicht vollends gesunken, weil es längst auf Grund liegt, der hier nicht sehr tief ist. Weiter findet sich dort ein verwittertes altes Bootshaus - leer. Ein Weg führt fort ins Innere. Er erscheint seit langer Zeit unbenutzt. Eine Weggabelung in Inselmitte führt links in ein Wäldchen, in dem er sich verliert und rechts zu der Anhöhe, auf der noch immer Rialtírs Turm seine Zinnen gegen den Wind erhebt. Der Weg muß hier eine Steilklippe überwinden, die gut zu verteidigen ist. Dort oben sieht man nun den mächtigen Turm inmitten von den zerfallenen Resten einer Handvoll Hütten. Die noch auf der Insel hausenden Arshaharkah haben ihren Unterschlupf vor etlichen Jahren in einige Höhlensysteme nicht unweit des Turmes verlegt. Dort führen auch einige wenige ausgetretene Fußwege hin. Und somit gibt es Lebenszeichen auch auf anderen Teilen der Insel. Die Echsenwesen haben dereinst ihre Artgenossen in einem Hügelgrab zur Linken bestattet, während sie all die Feinde einfach über die Klippen herabwarfen. Dort findet man ihre toten und zerbrochenen Gebeine. Die Echsenwesen sind sich aber durchaus bewußt, daß nur ihr Unerkanntbleiben sie retten wird. Darum werden sie den offenen Kampf meiden und versteckt bleiben.

RIALTÍRS TURM

Der Turm ist verschlossen und nicht zerfallen. Im Gegenteil hält sich Rialtír noch gelegentlich hier auf, so daß er auch noch etliche Einrichtungen beinhaltet.

Das **Tor** ist durch einen Zauber gesichert, der das Einbrechen nicht nur erschwert [Es läßt sich zwar durchaus mit purer Gewalt aufbrechen, das dauert aber kostbare Zeit: (mag.) RK 5, 200 SP bis man irgendwie durchkommt], sondern Rialtír auch noch eine Warnung zukommen läßt, so es aufgebrochen wird. Auch hat sie den Turm mit einem Zeichen des Fernsprunges ausgestattet, so daß es ihr bzw. einem von ihr geschickten Champion schnell möglich ist, in den Turm einzudringen. Dies ist auch der Grund, warum der Turm trotz fehlenden Schlüsseloches von innen mit einem schweren Querbalken verschlossen ist. Es sollte den Spielern durchaus möglich sein, in den Turm einzudringen und auch

das vierte Pergament sowie einige Niederschriften zu finden. Dann jedoch sollte Rialtír jemanden senden, um nach dem Rechten zu schauen.

Beschreibung des Turmes

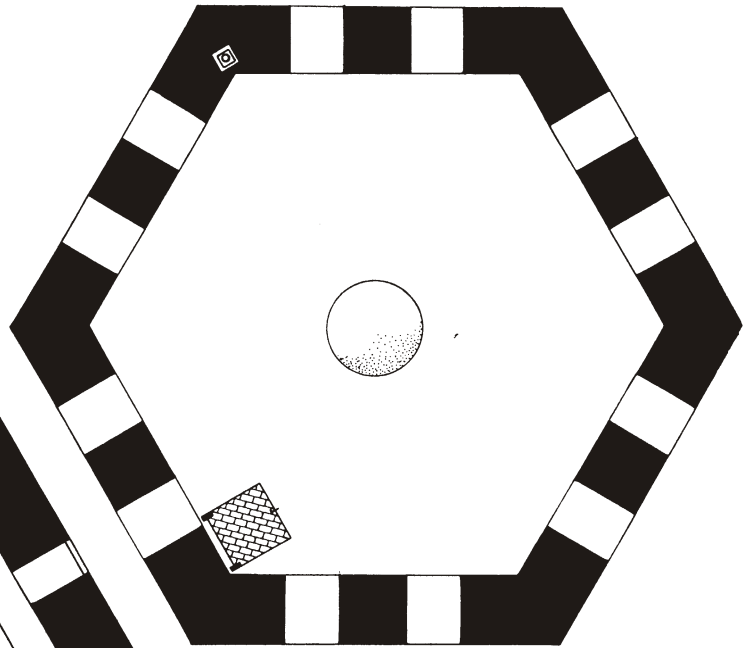
Das **Erdgeschoß** ist in zwei Räume unterteilt. Im Vorraum befindet sich lediglich die Treppe nach oben. Der Hauptraum wird gänzlich von einem mächtigen steinernen Thron beherrscht, der auf einem zweistufigen Podest steht und dem Eingang zugekehrt ist. Das Ganze macht den Eindruck eines etwas zu groß geratenen Empfangssaales. Der steinerne Fußboden verbirgt nirgends eine Öffnung und auch der in die Wand eingelassene Kamin weist keinerlei Besonderheiten auf.

Hinter einem Vorhang verbirgt sich eine Wandnische, in der sich eine kleine hölzerne Truhe befindet. Sie ist verschlossen, läßt sich aber mittels „Schlösser öffnen“ oder notfalls mit Gewalt öffnen. In ihrem Inneren befindet sich ein Anhänger mit einem Feuersymbol, ein Wimpel (möglicherweise der Fetzen einer Standarte) und ein behauener Stein. In einem Geheimfach - einem doppelten Boden - findet man den gesuchten Kartenteil. Denn obwohl sich die Magierin nicht so eingehend mit dem Rätsel befaßt hat um es zu durchschauen, hat sie durchaus die Andeutung der Schriftfragmente richtigerweise auf sich bezogen. So entschloß sie sich, dieses ihr nicht geheure Schriftstück erst einmal zu verbergen, um sich später eingehender mit der Problematik auseinanderzusetzen. Auf diesem Wege geriet dieser Teil der Karte dann auch in Vergessenheit.

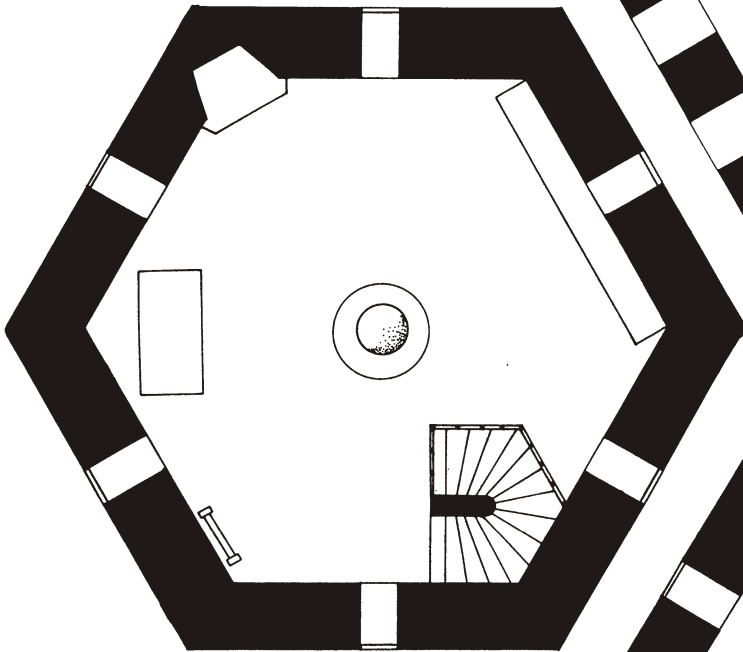
Erster Stock: Dieses aus drei Räumen bestehende Geschoß weist neben dem Treppenhaus und einem bis auf eine Waschgelegenheit leeren Raum nur ein großes Schlafgemach auf. In diesem Raum befinden sich neben einem luxuriösen Bett nur zwei Truhen, die kostbare Frauenkleider zum Inhalt haben. Der Boden ist mit einem dicken, allerdings schon etwas abgenutzten Teppich ausgelegt. Schaut man unter diesen Teppich, so kann man bei genauerer Betrachtung einen in den Boden dünn eingelassenen Kreis erkennen, der viele unbekanntes Runen enthält.

Dem Magiekundigen entpuppt sich dies als ein modifizierter „Fernsprung“, der hier permanent manifestiert ist. Mit diesem Fernsprung vermag Rialtír sich oder eine/mehrere andere Personen in ihren Turm zu versetzen. Dies könnte z.B. geschehen, wenn sie durch den Zauber in der Tür vom gewaltsamen Eindringen der Abenteurer gewarnt

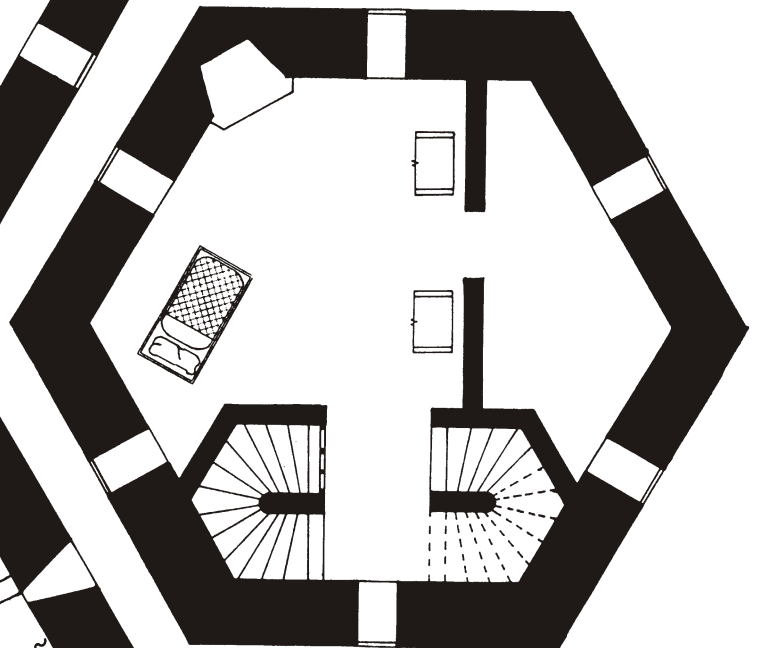
Rialtírs turm



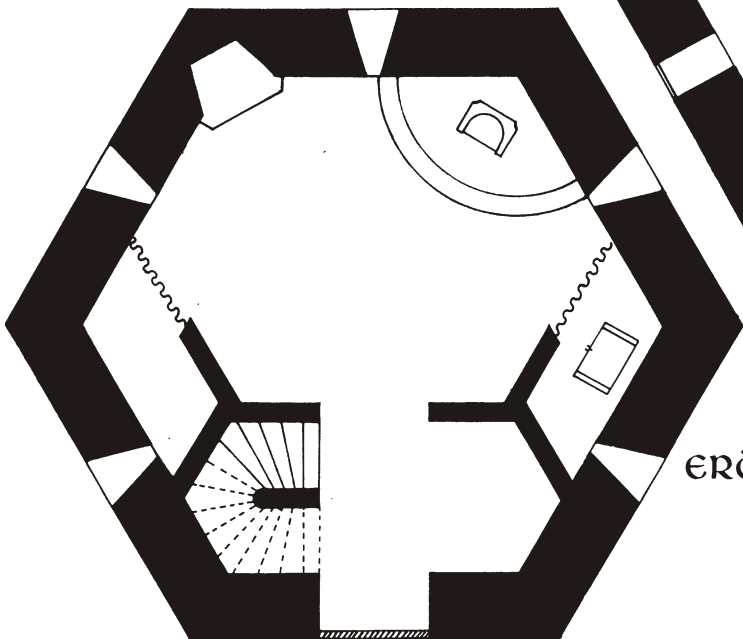
turm-plattform



zweites stockwerk



erstes stockwerk



erdgeschoss

wird. Sie wird in diesem Fall zunächst eine vertraute Person, die sich gerade in ihrer Nähe befindet vorschicken, um sich Informationen über die Eindringlinge zu beschaffen bzw. diese beseitigen zu lassen. Nur im Notfall wird sie sich selbst in den Turm begeben. Unter „Drittem Auge“: blau, magische Eigenschaft, 8 ZEH. Unter „Magie erkennen“: ein Zauber, Stufe 8, ungefähre Art des Zaubers: Transportzauber

Zweiter Stock: Dieser Raum entpuppt sich als Studierzimmer. Bestimmt wird er durch eine auf einem steinernen glattgearbeiteten Sockel ruhende, zwei Fuß durchmessende Kugel aus dem gleichen Material wie die Kuppel in der Decke. Desweiteren finden sich auf den Tischen vielerlei Fläschchen unergründlichen Inhalts sowie eine Anzahl handgeschriebener Kladden und zwei versiegelte Schriftrollen.

Was es mit den verschiedenen Gegenständen auf sich hat sei hier nur angedeutet:

Die **Kladden** sind in der Schrift der Arshaharkah geschrieben und befassen sich mit den Studien und Leben Rialtírs, eine Art Tagebuch. Hier kann man – so man eine Möglichkeit der Übersetzung findet – allerlei über die Magierin erfahren. Es steht geschrieben vom Leben der Rialtír, von ihrer Magie, ihrer Nähe zu jener vergessenen Rasse, die sie gefunden hat und von einem Schwert, das Bran, Knockmas Stadtherr, gegen sie schmieden ließ und das mit mannigfaltigen Zaubern belegt wurde. Doch all dies scheint lange zurück zu liegen. Auch hier möge sich der Spielleiter frei fühlen, zu ergänzen was ihm noch einfällt (Es bietet sich durchaus die Gelegenheit, Stoff für eine ganze Kampagne in diesen Tagebüchern unterzubringen!).

Bei den **versiegelten Schriftrollen** handelt es sich um Spruchrollen. Auch hier sei es dem SL überlassen, entweder Sprüche aus dem Forschungsgebiet Rialtírs zu verwenden oder auch etwas Praktisches für das Abenteuer auftauchen zu lassen, so die Abenteurer magisch noch nicht so bestellt sind. „Drittes Auge“, „Permanentes Bannen“ wären hier die schönsten Geschenke eines SL an seine Spieler, so er es ihnen einfacher machen möchte.

Die Bedeutung der **milchigweißen Kugel** und der Wölbung in der Decke seien hier auch freigestellt. Unter „Drittem Auge“ kann man feststellen, daß es sich um einen Gegenstand mit magischen Eigenschaften handelt. Die manifestierten ZEH hängen natürlich von den vom SL zugeschriebenen Eigenschaften ab. Auf alle Fälle sind die beiden Gegenstände über eine magische Kraftlinie miteinander verbunden. Auch wäre ein permanenter Gegenstand aus dem Spezialfeld der Magierin denkbar. Ebenso natürlich irgendein mächtiger Kommunikationszauber o.ä. Auch an dieser Stelle

sei der SL ermutigt seine Fantasie frei spielen zu lassen!

Turm-Plattform: Es gibt hier nur eine hölzerne Einstiegs Luke nach unten und eine milchigweiße runde Wölbung in der Mitte, gleich einem überdimensionalen Auge. Nach außen hin ist die Plattform mit durchaus wehrhaften Zinnen begrenzt.

EINE VERWUNSCHENE EIBE

Die Eibe nun, jenes verwandelte Schwert, steht an der Felsenklippe, über die schon Brans Gebeine gefallen sind. Er steht nicht als einsamer Baum dort, sondern es ist vielmehr die gesamte Böschung spärlich bewachsen. So stehen dort insgesamt drei zwischen 2 und 4 m hohe Eiben, wovon der mittlere der gesuchte Baum ist. Man erkennt ihn daran, daß sich zu seinen Wurzeln kein Totholz angesammelt hat. Optisch läßt sich der Baum ansonsten in nichts von seinen Nachbarn unterscheiden. Einer genaueren Untersuchung hält er allerdings nicht stand. So trägt er – egal zu welcher Jahreszeit – keine „Früchte“, seine Nadeln sind zu stachlig und brechen, als wären es Holzspäne.



Der Zauber „Vielgestalt“ kann Gegenstände in Größe, Aussehen und auch in ihrem Stoff ändern, allerdings nur reine Materialien. Für die Tarnung wurde natürlich Holz als Material gewählt, allerdings ist dann auch alles aus Holz, so daß der Vergleich mit den Holzspänen der Wahrheit eigentlich sehr nahe kommt.

Unter „Drittem Auge“ erscheint der Baum blau

schimmernd, mit einer Leuchtkraft, die 39 ZEH entspricht (IX „Permanenz“ (von Spruchrolle, da sie den Spruch natürlich nicht beherrscht) sowie 5*6 ZEH für VI „Vielgestalt“ um das Schwert in den deutlich größeren Baum zu verwandeln). Auch vermag man unter dem Baum die wahre Gestalt des im Boden steckenden Schwertes zu erkennen. Unter „Magie erkennen“: 2 Sprüche, höchste Stufe 9, ungefähre Art des Zaubers: Gestaltwandlung, Beeinflussung von Magie.

Wie die Spieler an das Schwert gelangen hängt von der Besetzung der Gruppe ab. Mit einem entsprechend hochgradigen Magier dürfte es kein Problem sein. Doch schon mit IV „Zauberbannen“ vermag der Magier - je nach Anzahl eingesetzter ZEH - die Gestaltwandlung für eine gewisse Zeit zu durchbrechen. VII „Permanentes Bannen“ vermag dem Schwert seine ursprüngliche Gestalt gänzlich wiederzugeben.

Mit viel Gewalt kann das Schwert dann aus dem Boden gezogen werden (mindestens SB +2), sobald man seine Natur erkannt und gebannt hat.

Versucht man den Baum um- bzw. kleinzuhacken, so wird man mit einem der mannigfaltigen Zauber konfrontiert, die in das Schwert eingewoben wurden. Die Abenteurer können zwar im kleinen durchaus Zweige abbrechen oder Rinde ablösen, aber wenn sie mit der Axt auf den Baum losgehen, erweist er sich als unzerstörbar [Normalerweise ließe sich ein in einen Baum verwandelter Gegenstand wie ein Baum fällen und zerkleinern, allerdings wäre dann auch der verzauberte Gegenstand in Einzelteile zerlegt].

Gehen die Abenteurer mit Feuer gegen den Baum vor, so zeitigt ihre Methode (überraschenderweise) Erfolg, da auch hier der magische Schutz, der auf dem Schwert liegt verhindert, daß es zerstört wird. Mit dieser Methode gelangen die Spieler ganz elegant und ohne Magie an das Schwert (sie sollten allerdings warten bis die Waffe abgekühlt ist!). [Bei einem ungeschützten Schwert wäre der Baum - da aus Holz - vollständig abgebrannt und das Schwert wäre auf diesem Wege vernichtet worden.]

Kommen die Spieler nicht auf diese Ideen und fehlen ihnen auch zauberkundige Abenteurer, so gibt es immer noch die Möglichkeit, sich entweder für teures Geld bei der Magiergilde eine Spruchrolle zu besorgen oder aber sich einem der dortigen Magier anzuvertrauen, womit sie natürlich das Geheimnis der Karten preisgeben müßten.

Die arshaharkah

Die Arshaharkah, die noch auf der Insel hausen, gehören der degenerierten humanoiden Art an und sind gering an Zahl (ca. 20). Dennoch sollte ein Niedermetzeln nicht möglich sein. Sollten die Helden in den Turm eindringen wollen, dann vorsichtig und bedacht. Ob und wo Rialtír anzutreffen ist, mag der SL nach Gang des Abenteurers entscheiden, eigentlich sollte die Begegnung mit ihr nicht - und wenn, dann erst zum Schluß, wenn Lichtbringer in der Helden Besitz ist - stattfinden.

Arshaharkah		Echsenmensch	
Höhe: 1,7m	Gewicht: 70kg	MF: 1	
SS: 5	RK: 1	B: 25	
LP: 12			
AP: 30			
Kampfgrad: +3			
Waffe/Klaue	Schaden: 1w6/1w6-2		

Die Arshaharkah wurden einst von Dorch Namhaid, dem Dunklen Feind selbst geschaffen, als Gegenpol zu den Coraniaid. Sie sind intelligent und nur ihrem äußeren nach den Echsen verwandt (Klauen, Gesicht deformiert, Schuppenhaut stark zurückgebildet, dünn bzw. teilweise verschwunden). Der aufrechte Gang ist ihnen eigen. Schuppige Haut schützt sie vor Waffen und den Unbillen der Witterung, dennoch kleiden sie sich in einfache Umhänge und Gewänder. Die Echsenwesen leben in größeren Gruppen, meist in verborgenen Höhlensystemen oder verlassenen Stollen. Sie können mit ihren Händen jegliche Waffe benutzen, die einhändig geführt werden kann. Die Echsen unterhalten sich in einer eigenen Sprache, über die es nur sehr wenig Wissen außerhalb ihrer Gruppen gibt. Es gibt Gerüchte, daß ihre Fortpflanzung aufgrund fehlender Weibchen gefährdet ist. Sie werden in aller Regel darauf bedacht sein, das Geheimnis ihres Unterschlupfes zu wahren, da die Erainer in früheren Zeiten sehr aggressiv gegen sie vorgingen. Alten Aufzeichnungen zu Folge sollen die Arshaharkah in früheren Zeiten einen mächtigen Wissensschatz angesammelt haben, der auch viel verschollenes magisches Wissen enthielt. Mag sein, daß mächtige Einzelwesen unter ihnen sich dieses Wis-

sens erinnern.

Rialtír hat sie in den Jahren, die sie bei ihnen verbracht hat, soweit unter ihren Einfluß gebracht, daß sie ihrem Wort gehorchen und auch in den Tod für sie gehen. All ihre Wissensschätze - so sie auf Pergament gebannt wurden - sind nun in Rialtírs Besitz. Doch man bedenke immer, daß sie in der ihnen eigenen Sprache der Arshaharkah abgefaßt wurden.

Werte für Rialtír siehe am Ende des Abenteuers.

Das Schwert Lichtbringer Solas Tabaidas

Lichtbringer ist eine magische Waffe, ein perfektes Langschwert, reich an Verzierungen. An seiner Klinge läuft in filigraner Schrift eine Gravur entlang: Solas Tabaidas auf der einen Seite, Nathír auf der anderen Seite. Das Heft ist der Statur eines Menschen nachgeformt und liegt mit seiner ausgewogenen Balance perfekt in der Hand eines jeden Kämpfers.

Lichtbringer wurde im Auftrage Brans angefertigt und mit mächtiger Magie gegen Rialtír ausgelegt. Von der Hand einer Weisen Frau des Grades 10 wurde mittels IX Permanenz und VI Zeichen der Macht der erainnische Zauber III Nathírs Keil (Schaden von 2W6+2) auf ihm installiert, der immer dann seine Auswirkungen zeigt, wenn die Person, gegen die das Schwert geschmiedet wurde - Rialtír - mit selbigem getroffen wird. Ursprünglich war Nathírs Keil viermal in das Zeichen der Macht gebannt. Nachdem Bran die Magierin bereits einmal getroffen hat, verbleiben also noch drei „Ladungen“ in der Waffe. Desweiteren wurde das Schwert mittels mächtiger Sprüche gekoppelt an meisterliche Schmiedekunst gegen jedwede Zerstörung geschützt. Weder vermag die Klinge im Kampf zu brechen noch kann man sie mittels Magie vernichten. Nur das endgültige Bannen aller mächtigen im Metall verwobenen Sprüche würde dies ermöglichen. Durch die große Magie, wird das Schwert zu einer mächtigen magischen Waffe deren Ausstrahlung auch von schwach begabten Zauberkundigen zu spüren ist. Durch die perfekte Schmiedekunst (+1/+0) und die Wirkungen von Magie (+1/+1) ist das

Langschwert jederzeit eine +2/+1 Waffe. Ein erfahrener Waffenschmied würde allein für die Qualität der Schmiedekunst 100 Nathrhod bezahlen. Die Magie zu erkennen wird nicht einfach sein und Lichtbringer somit unverkäuflich machen.

Rialtír, die auf Grund ihrer magischen Fähigkeiten ein Gespür für Magie entwickelt hat, das seinesgleichen sucht, hat die Permanenz der magischen Ausstrahlung des Schwertes in ihrem Wirken gestört. Sie beschloß daher, da ihr die Mittel zum Bannen der Sprüche fehlten und eine Zerstörung unmöglich war, das Schwert bestmöglich zu verbergen. Nicht an einem Orte, an dem zufällig jemand darüber stolpert, sondern offen und doch versteckt. Sie schlug Lichtbringer mit der Spitze in den Boden, nahe dem Schlachtfeld, auf dem Bran sein Leben ließ, und wob einen Gestaltwandlungszauber (VI Vielgestalt) und IX Permanenz über das Schwert (beide Sprüche mittels magischer Bücher und Schriftrollen aus ihrem Fundus, da sie beide noch nicht beherrscht), das fortan wie eine 3 m große Eibe anschauen wird. Man bedenke jedoch, daß das Aussehen der Eibe sich über das Jahr hin nicht ändern wird, immer wird sie dort stehen, nicht größer werden und auch keine abgefallenen Nadeln den Boden zu ihren Füßen schmücken (genauer s.o.).

auf informationssuche in knockma

Durch der Besitz der Kartenteile werden die Spieler versuchen, ihnen unbekannte Namen oder Begriffe zu erfragen. Doch nicht jeder weiß darüber Bescheid. Ein Versuch, die Möglichkeiten zu umreißen, geschieht im folgenden:

Bran: Der ehemalige Stadtherr ist seit ca. 50 Jahren tot. An ihn werden sich nur Personen erinnern, die mit der Geschichte der Stadt vertraut sind und wenn man suggeriert, daß es länger her sein könnte. Denn Bran ist ein sehr geläufiger Name... Von seinem Schicksal wissen die wenigsten etwas, denn die Kampffraktion gegen Rialtír fand damals unter Geheimhaltung statt und man weiß nur, daß er mit einem Langschiff und seinen besten Leuten eines Tages loszog und seitdem verschollen ist. Nur Personen um die Familie wissen näheres.

Gearan: Er war ein enger Freund des Barden, aber sonst nur einer der vielen Männer, die den Tod fanden. Niemand wird sich an jemanden wie ihn erinnern.

Mearas: Die Insel wird heute Brutort der Finsternis (Ailéllin Dorchadas) gerufen, da einst finstere Dinge dort vorgingen. Sie wird allgemein gemieden, denn unbestattete Leichen findet man dort zuhauf, und niemand kennt ihr Schicksal. Auch hier werden nur Ältere sich des einstigen Namens erinnern und auch sonst kennt die Insel nur ein erfahrener Seefahrer, der energisch darauf angesprochen wird, denn sie ist schon immer tabu gewesen – auch zu Rialtírs Zeiten – und solche Dinge ist man ja gewohnt zu verdrängen...

SIE: Das Treiben Rialtírs damals ist nur den von Bran eingeweihten Personen bekannt. Denn er fürchtete große Gefahr und Unruhen und verheimlichte sein Wissen. Die Älteren werden sich aber auch an eine Einsiedlerin auf Mearas erinnern, die dann unvermittelt verschwand und nicht wieder in der Umgebung auftauchte. Die Verknüpfung zu ihrem Auftauchen in Knockma, können nur oben genannte Personen machen, denn um ihr Auftauchen wissen auch nur die wenigsten – und die sind nicht vertrauenswürdig.

Flann: Er ist Eabhan und dem Besitzer der Falkenfeder unter diesem Namen bekannt. Ob es sein richtiger ist, weiß man nicht. Er ist jedoch schon so lange in der Stadt, daß Wirte sich bei genauer Beschreibung durchaus an einen schweigsamen Mann erinnern, der unsagbares Glück bei diversen Geldspielen hat.

Burg Hellin: Das Wehrgehöft norlich von Knockma wurde von Numean sofort nach seiner Flucht aufgesucht, da er vermutete, daß Rialtír ihm folgen würde und er seine Gedanken ordnen und niederschreiben wollte. Ihm war auch klar, daß sich aus Knockma niemand finden würde, der erneut gegen SIE ziehen würde. Die Zeit war einfach noch nicht reif. So verfaßte er die Karten, schickte drei Wanderer, Vertraute u.ä. damit fort, um sie zu erhalten und in der Nähe Knockmas weiterzuvererben, ohne den Hintergrund preiszugeben. Das letzte Stück behielt er bei sich, in der Hoffnung es Amhran zu überreichen, wenn dieser alt genug wäre. Doch Rialtír fand ihn dort vor seiner Abreise und richtete ein Chaos auf Hellin

an. Da die Burg etwas abseits und ca. zwei Tagesreisen von Knockma entfernt liegt, werden sich die wenigsten an sie bzw. den Überfall vor 50 Jahren erinnern. Eabhan hat sie in alten Büchern ausfindig gemacht, war jedoch selbst noch nicht dort.

Geálabha: Name der örtlichen Burg. Vor Ende der Finsternis wurde die Zeitrechnung nach ihrem Bau gezählt, eine Angewohnheit, die Lokalpatrioten noch immer beibehalten.

Lichtbringer: Über diese Waffe weiß niemand etwas, außer die Weise Frau, die sie hergestellt hat. Das geschah jedoch in Teámhair, was auch niemand mehr weiß, so daß es schwer sein sollte, mehr über sie herauszubekommen.

Das Abenteuer beginnt

Eabhan hat bei einer seiner wenigen Abende in den Kneipen Knockmas Flann kennengelernt, der durch das Auftreten des Wissenden angezogen wurde, da sein wirrer Redegang und die recht ordentliche Kleidung den Eindruck erweckten, ihm sei mühelos etwas Geld aus der Tasche zu ziehen. Um das Interesse des Eólas (Wissenden) zu gewinnen, erzählte er von dem Kartenstück, das er vor einiger Zeit im Spiel gewonnen hatte, umriß grob das Äußere (Karte vorn, wirrer Text hinten), worauf Eabhan ganz heiß auf die Karte wurde und er seine Erregung und sein deutliches Interesse nicht verbergen konnte. Kurze Verhandlungen, bei denen Flann den Preis auf beachtliche 10 Nathrodh hochtrieb, machten sie handelseinig, jedoch sollte die Übergabe erst in einigen Tagen stattfinden, da sich Eabhan diese Zeit zum Geld beschaffen ausbat (Geld bekommt er bei Aill von der Magieryilde für geleistete und noch zu bewältigende Arbeit). Flann versucht die Tage ebenfalls zu nutzen, um noch etwas über den Sinn des Pergaments herauszufinden, gibt es jedoch sehr schnell nach vergeblichen Anläufen ohne weiteren Wissensgewinn auf. Als Treffpunkt haben sie den Platz der Fliegenden Messer auserkoren, da auch ihr Treffen in der Kneipe anbei stattfand, und als Uhrzeit den späteren Abend des letzten Tages des Greifenmondes. Bei der Übergabe sprudelt Eabhan vor Vorfreude Informationen heraus, die Flann schließen lassen, daß er ein eben solches Karten-

stück besitzt. Die Gier auf einen noch größeren Schatz überkommen ihn just in dem Moment und er beschließt auf seine Art, Besitzer dieser zwei Schriftstücke zu werden. Die Spieler kommen soeben aus dem Fliegenden Messer heraus, in dem Moment, als Flann das Messer gegen Eabhán erhebt und letzterer durch einen Entsetzensschrei die Aufmerksamkeit auf sich lenken kann.

Seine Kameraden sollten ihn beim Eingreifen eigentlich erkennen und ihm das Leben retten, er sollte jedoch in ein Koma fallen und ihnen nur wenige Worte mit auf den Weg geben können. "Die Karten, das Rätsel, er hat den zweiten Schlüssel, er hat mein Wissen, er... Flann!..."

Ob sie Flann stellen können, ihn verfolgen oder wie sie an das zweite Schriftstück kommen... Es könnte im Moment der Übergabe schon in Eabháns Händen sein, das Geld rollt über den finsternen Straßenbelag...

Flann wird sicherlich fortan von zwei Ideen getrieben werden: 1. Sie haben mich möglicherweise erkannt und das darf nicht sein. Entweder kann ich ihnen ihr Wissen wieder entreißen oder die Luft wird zu heiß für mich hier. 2. Weder Geld noch Karte! So wird er Knockma nur verlassen, wenn es brenzlich für ihn wird. Ansonsten wird er auf der Suche nach seinem Eigentum sein...

Das Abenteuer sollte insgesamt nicht nur eine Suche nach den Kartenteilen sein, sondern auch von den Aktionen der Gegenseite geprägt sein. Flann wird ebenso gegen die Spieler vorgehen (vielleicht heuert er ja dazu auch noch irgendwelches Gesindel an) wie Rialtír, die der noch deutlich machtvollere Gegener ist, sobald sie erst einmal auf die Umtriebe der Gruppe aufmerksam wird. Wenn die Spieler zu langsam und oder zu plump vorgehen, so kann für sie der Boden in und um Knockma ziemlich heiß werden...

WICHTIGER NSC

Rialtír

Magierin, Grad 8 (~1300T)

Coraniaid, 120 Jahre alt, weiße wehende Haarmähne, grün-weiße Haut, von atemberaubender Schönheit. Deidre warf einen Géas (Bannzauber) über sie, daß jeder Zauber aus ihrem Mund mit den gleichen Worten auf sie zurückgeworfen werden kann. Mit diesem Mittel hat Fearchar sie des nächtlichen Schlafes beraubt. Unter Erinnern läßt sie sich normalerweise nur mit langem Kapuzenumhang sehen, enthüllt auserwählten Personen aber gelegentlich ihre Schönheit und ihren magischen Blick aus tiefen blauen Augen. Groß, schlank.

LP: 14

SB 0

GB +1

AP: 21

ZEH: 50

Dolch +3

Kunde der Magie, Geschichte III, Heilmittelkunde III, Kulturkenntnis, Kräuterkunde III, Lehrer III, Lesen, Schreiben und Sprechen von Erainnisch III, Lesen, Schreiben und Sprechen von Hochcoraniaid III, Lesen, Schreiben und Sprechen von Arshaharkah III, Rhetorik, Wissen um die finsternen Mächte III, Wundheilung III

Zaubern +8

I Macht spüren, I Mindere Wehr, I Schutz vor Elementen, I Sphärenklang, I Stimmen senden, I Wachkreis, I Zauberblick, II Eisiger Nebel, II Finsternis, II Lautlosigkeit, III Fänge, III Große Wehr, III Schutz erkennen, III Sprache verstehen, III Zauberbannen, IV Bannen von Zauberwerk, IV Kokon, IV Mächtige Wehr, V Drittes Auge, V Hand, V Magie erkennen, VI Faust, VI Schutzkreis

Spezialfeld Mannamagie (AIMER 3) +11

I Manna erkennen, II Manna wahrnehmen, III Mystisches Schild, IV Manna umleiten, V Tarnung, VI Mannablick, VII Manna entziehen, VIII Mystische Sphäre



anmerkungen

- 1 Ban Uídean (Weise Frau) sind magiebegabte Frauen, Angehörigen einer Priesterschaft nicht unähnlich.
- 2 Sterbliche werden die Ó Tóthail Nathrach genannt, eine Mischrasse zwischen Menschen und den grünblütigen Coraniaid, die aber ca. $\frac{2}{3}$ der erainnischen Bevölkerung stellen. Sterbliche heißen sie daher, weil die reinblütigen Coraniaid nicht den normalen Tod durch Altersschwäche sterben. Für die Adaption des Abenteuers in andere Länder Magiras, kann auf den Unterschied zwischen den Rassen verzichtet werden, es sollte lediglich darauf geachtet werden, daß die Coraniaid in der Regel der herrschenden Schicht angehören.
- 3 Die Grüne Welt der Erainner entspricht der Anderswelt der Iren. Über magische Tore - vorhandene oder erschaffbare - hauptsächlich von Erainn aus erreichbar.
- 4 Die Graue Welt entspricht Magira.
- 5 Erainnische Währung: 1 Nathrhod („Schlangenrad“, Ring aus Gold in der Form einer ihren eigenen Schwanz verschlingenden Schlange) = 25 Areinnrhod („Silberrad“, Silberscheibe als Symbol des Mondes) = 625 Séamar („Kleeblatt“, kupferne Münze in ebendieser Form)
- 6 Wissender ist eine Charakterklasse in AiErainn, andernorts würde dies Gelehrter heißen.
- 7 Die Magieryilde ist in diesem Abenteuer als Ort zu sehen, an dem sowohl Informationen, Zaubersprüche (für das entsprechende Geld) und ggf. Unterstützung in Person eines Adepten zu finden sind.
- 8 Die Coraniaid sind ein elfenartiges Volk. Von Menschen unterscheiden sie sich durch ihre hellgrüne Hautfarbe; Lippen, Zungen u.ä. sind von dunklerem Grün, da hier das grüne Blut der Coraniaid durchschimmert. Die Lebensdauer eines Coraniaid ist unbegrenzt, es sei denn, er findet ein gewaltsames Ende oder stirbt an unerträglichem Kummer. Sie wirken auf Menschen fremdartig, arrogant und kalt. Ihre Verschlossenheit trägt dazu

bei, daß nur wenig über dieses geheimnisvolle Volk bekannt ist. Mächtiger erainnischer Clan, der viele wichtige Positionen innehat, zumindest während und kurz nach der Zeit der Finsternis.

knockma

Da diese Hafenstadt an der Westküste Erainns für das Abenteuer von Bedeutung ist, sollen an dieser Stelle zumindest einige wichtige Gebäude der Stadt genannt werden. Die angegebenen Nummern entsprechen den Bezeichnungen auf dem Stadtplan (nächste Seite).

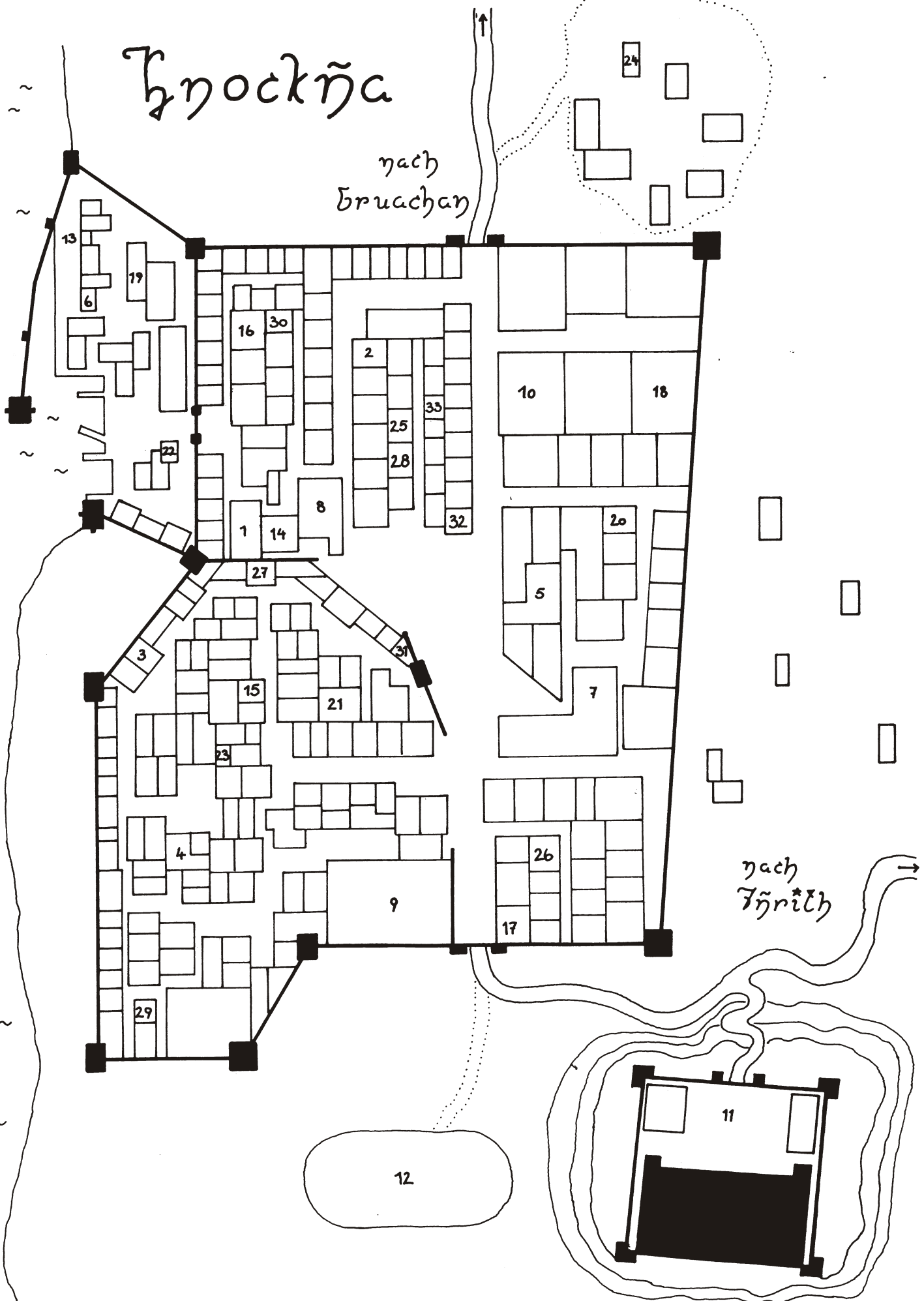
Gebäude Knockmas

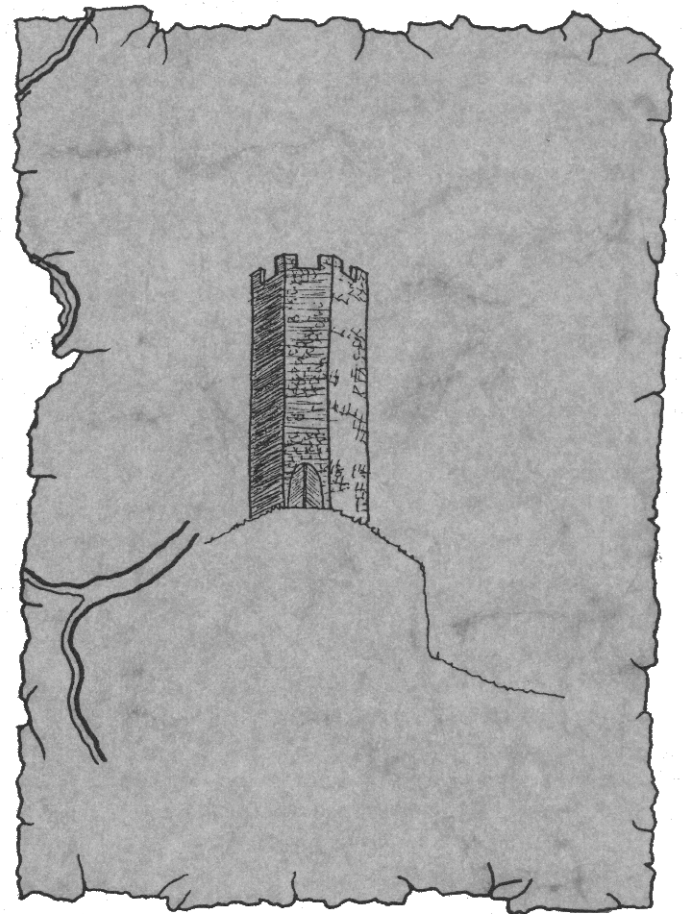
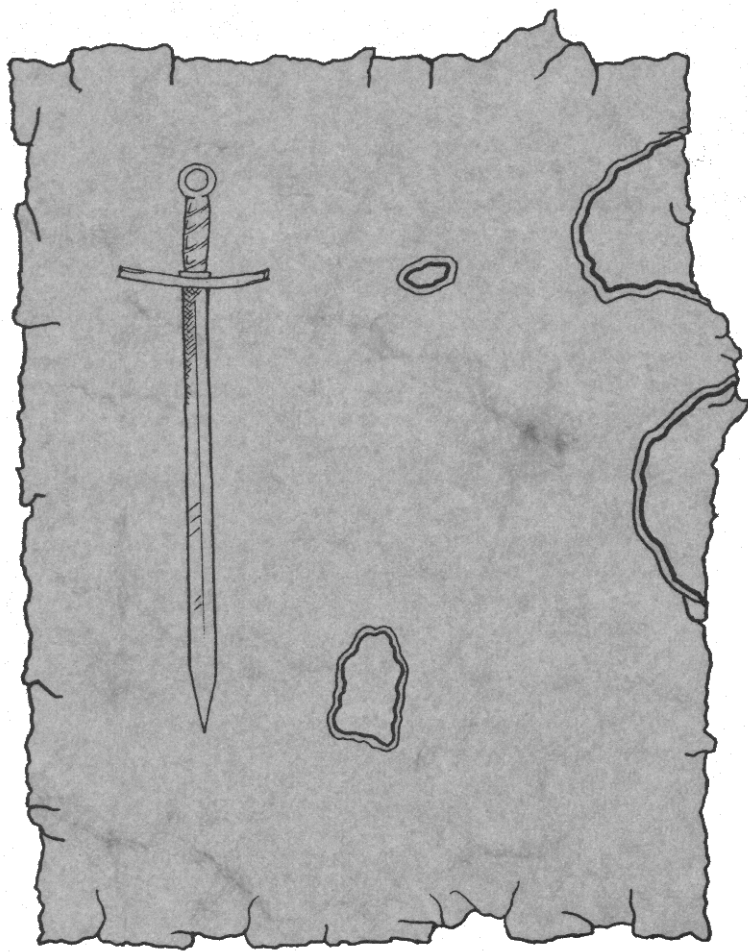
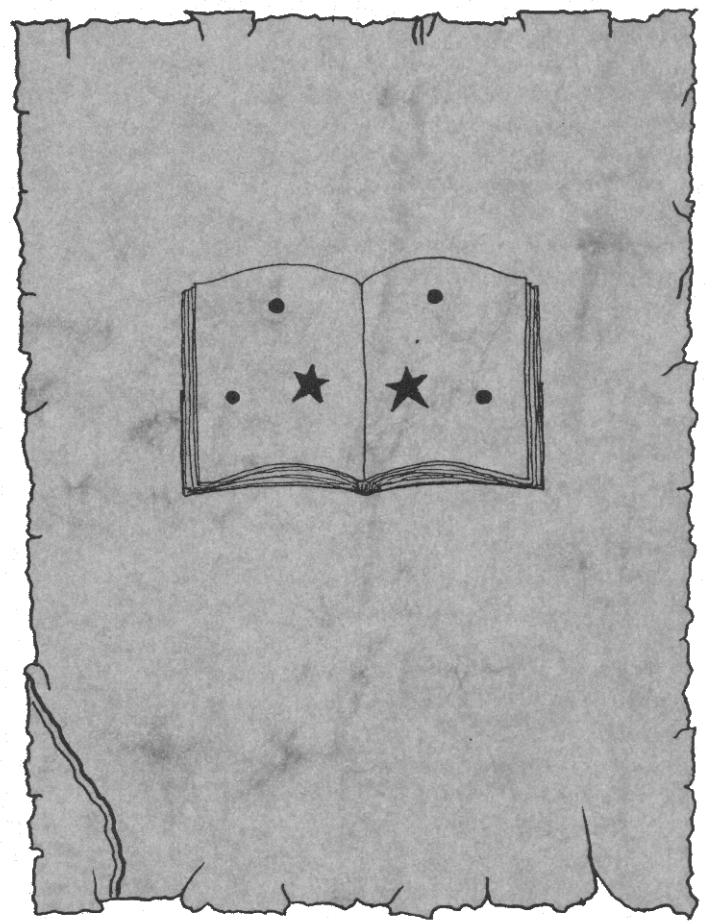
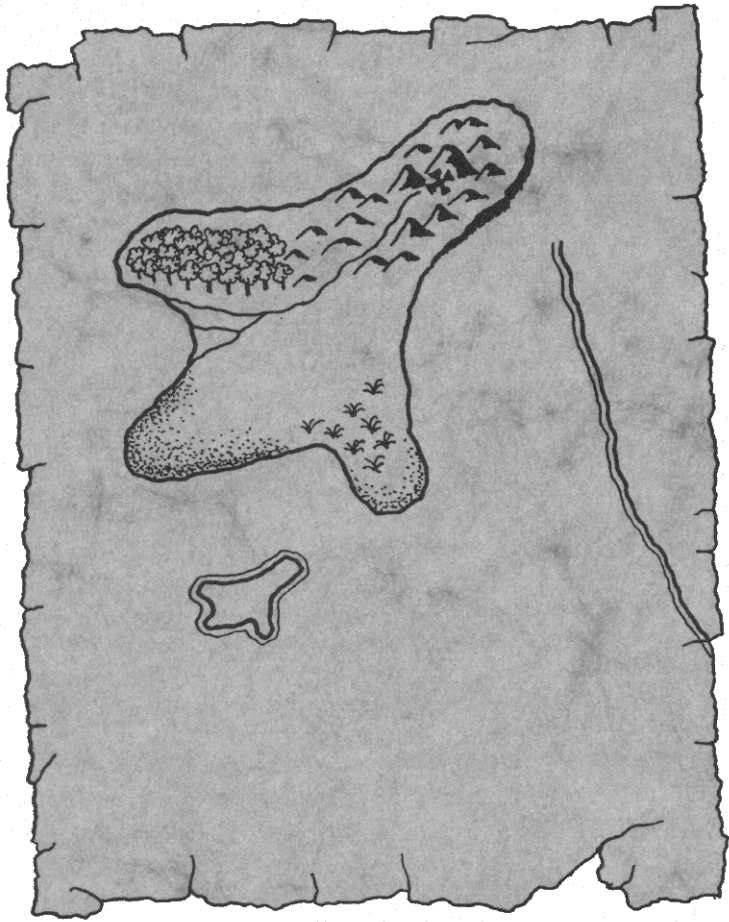
- 1 „Ei der Schlange“
- 2 „Glücksschmiede“
- 3 „Krone der Altstadt“
- 4 „Fliegendes Messer“
- 5 „Falkenfeder“
- 6 „Schreiende Katze“
- 7 Verwaltung
- 8 Haus der Schlange
- 9 alte Festung - Diebe
- 10 Magieryilde
- 11 Burg
- 12 Feld
- 13 niedergebranntes Lagerhaus
- 14 leere Wohnung
- 15 Nronall, Alchemist
- 16 Dearan, Pferdehändler
- 17 Wache
- 18 Angus, Überseehändler
- 19 Lagerhaus von Angus
- 20 Slan, Arzt von Deanor
- 21 Leichte Mädchen
- 22 Ranaylhara, Hafenmeister und Eochid, Verwalter
- 23 Bricin, Geschichtenerzähler
- 24
- 25 Tionbhar, Waffenhändler
- 26 Deanor, Händler
- 27 Coibre, Lederhändler
- 28 Lederhandel
- 29 Wahrsagerin
- 30 Eabhan (Tuchhändler im Erdgeschoß)
- 31 Ruine inkl. Eingang ins Labyrinth unterhalb der Stadt
- 32 Sattler
- 33 Waffenschmied

Ḃηοοκḡα

nach
Bruchan

nach
Tḡriḡh





Mein Name ist Numan, Barde des Bran, und ich die Wissenden der Hintergründe hergefallen ist. Ich draußen vertreiben kann. Ich schreibe dies knapp bedeutet Gefahr, bedeutet Tod und Wahn. nur mühsam. Schwäche zeichnen mein Gesicht und halb besinnungslos über den Leichen meiner oersöhnen sollte, denn warum sonst, sollte ich nun Ach bin ich müde, bin ich satt oon all den euren leblosen Körpern aufrichtete? Werdet ihr verzweifelt gestorben, wie ich hier noch lebe oder nutzlos war euer Tod, denn noch immer herrscht OHR sterbliches Fleisch gegen die Magie und den Zerfall, rotes, grünes Blut, das zerrinnt und im trockenen war machtlos gegen soviel Gewalt und finstere durchdringen konnte er nur dieses eine Mal und der und ein Beben der Macht erschütterte selbst die gedrosselt.

Ich weiß aber auch, das Gefahr damit einhergeht, und der Brandung trotzend und auf den befreienden denn SDE mag Lichtbringer nicht. Nein, viel mehr, er Ungenannte, deren Namen am besten vergessen mich hier findet und dann mag auch ich Bran wieder und all das oergessen mag.

Darum schreibe ich diese Zeilen hier, als Mahnmal Erinnerung ruft, was SDE uns angetan hat in jener Vergeltung geübt wird an Bran - und vielleicht auch Fliege wohl und fliege weit.

weil Unheil ihr Ursprung ist, welches noch nicht oon 323 nach Gealabha, einer verregneten finsternen dies ist gut so, denn nur der Eingeweihte möge den weiß nicht, ob ich sein Leben in Gefahr bringe, denn scheinbar Gift Einzug gehalten in die Wunde, die klaren Gedanken zu fassen und hilflos, dem Verbänden und heißem Wein gegen den Kummer ihr anderen? Werden die Möwen euer noch frisches drehen und schreien nach Erlösung, nach jener Schicksals, das ich habe sehen müssen. Oh, ihr künftig bis in die Häuser eurer Verbliebenen zu erdrückt worden. Nein, keinen Hoffnungsschimmer jene mächtige Waffe, Solas Tabaidas, Waffe gegen geschwungen, jene Waffe, und Lücken in die Tage, doch war dies nicht genug. Ja, Lichtbringer um auch nur Brans Leben zu retten. Er starb dort zu Wunderwerk aus den Händen Weiser Frauen? Ich sollte. Denn sie ist in Magie eingewoben, einer Eibe Er ist der Schlüssel gegen die Finstere, die einzige ist Nathir, die dort ihre Macht gegen ihr abtrünniges Doch auch ich kann nicht mehr tun, als dieses schwach und müde und mein Weg ist hier noch Vergessen ist keine Waffe gegen das Freunde und oiergeteilt sollst auch du sein, auf das Wissender finden, dann mag er versuchen, das auf das die Vögel dich verbreiten und dem

habe eine Geschichte zu erzählen. Ich erzähle sie, schreibe dies in der 12. Nacht des Bären, im Jahre und manch einer mag mir nicht folgen können, aber Hier kauere ich auf Hellen, im Haus meines Freundes, das rechte Bein schmerzt ach so sehr, hat doch Freunde, Brüder und Kameraden lag, unfähig einen hier sitzen am heimeligen Kamin mit frischen Enttäuschungen. Wo bist du Bran, Cearan und all Ruhe finden, oder wird euer Geist endlos sich schnell und im Kampf und nicht bewußt des schwarzer Schatten über Mearas und wird auch der Jahrhunderte überdauerte, gestemmt und seid Staub der Erde versickert. Unwiederbringlich! Selbst Macht die oon OHR ausging. Oh ja, Bran hat sie Schlag gegen sie brachte wohl ihr grünes Blut zu Grundfeste des Turmes, aber es hat nicht gereicht, Was aber geschah mit der Waffe wider SDE, jenem und nur der Erfahrene sich auf den Weg begeben Spruch wartend, den auch ich nicht zu nennen mag. bereitet OHR Schmerzen und Unwohlsein, denn es wird, keine Mittel und Wege. sehen in jener anderen Welt der Toten. Denn ich bin Doch ein Barde kennt kein Vergessen. Und gegen das Vergessen. Viergeteilt wurden meine Nacht oor drei Sonnenläufen. Und sollte dich ein an mir. Fliege nun fort in alle Winde, mein Schatz,

dieser Welt gebannt ist und welches allzu oft über Nacht, in der der Kamin nur spärlich die Kälte von Inhalt richtig verstehen können. Denn Wissen ich selbst überlebte die vergangenen zwei Nächte jenes Schwert mir schlug. Dann die Nacht, in der ich Schicksal ausgeliefert, daß mich glücklicherweise und die Tränen. Fleisch zerreißen, wo niemand einen Hügel über Nacht des Blutes und des Todes? Seid ihr so Helden Knockmas, ihr unvoerzagten toten Kämpfen, sehen sein. Ihr habt es versucht, habt euer habe ich sehen können in all den Tagen, nur Blut, das Dunkle, Lichtstrahl wider die Angst, selbst jenes Reihen der Arshaharkah gerissen, aber zu ihr hat lechzend aufgezuckt in der Hand seines Führers OHRÉN Füßen, von unsichtbarer Macht erwürgt und habe es gesehen und ich weiß über den Verbleib, gleich steckt Lichtbringer dort im Fels, dem Wind Hilfe, die den Schimmer einer Hoffnung innehält, Kind wirft. Und dagegen weiß selbst SDE, die Wissen zu verstreuen, denn es mag sein, daß SDE nicht zu Ende, auch wenn ich lange ruhen möchte Unvoermeidliche. ein jedes Teil ein Eigenleben entwickelt und in Rätsel vollends zu lüften, damit Rache und Schicksal der Nacht und des Vergessens entfliehen.