

Dem ein Name gebührt

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1999

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Einleitung (Meisterinformationen)

Die meisten fortgeschrittenen Meister und Spieler des schwarzen Auges kennen die Anzahl der Götter und, spätestens seit der Box „Borbarads Erben“ auch die der Erzdämonen. Während scheinbar jedem der zwölf „herrschenden“ Götter ein dämonischer Gegenpart zugeteilt ist (was natürlich Fragen bezüglich der Herkunft selbiger aufwirft) redet keiner vom Gott ohne Namen. Diese Überlegungen macht sich auch ein Mann namens Bilia Thamos zu nutze, der als Magier der schwarzen Gilde keine Skrupel hat solches Wissen zu nutzen, um das freie Tobrien zu verteidigen. Doch kann er alleine seine Pläne nicht verwirklichen. Die Hilfe erhält er – Sie ahnen es schon – von den Helden dieses Abenteuers.

Die Geschichte beginnt auf der Reichsstraße zwischen Rommylis und Wehrheim und ist nichts für Neulinge. Die Schrecken der Schwarzen Lande und vor allem der Stadt Yol-Ghurmak sollen auf die Helden kommen, bevor sie etwas zur Rettung (?) des freien Tobrien unternehmen können. Es ist empfehlenswert, daß mindestens ein höherstufiger Magier anwesend ist, um für die Helden die Hintergründe des Abenteuers beleuchten zu können.

SPIELER

3-6 Spieler und 1 Spielleiter
ab 16 Jahren

KOMPLEXITÄT

Mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN)

Kampf, Magie (Dämonologie),
Wissenstalente

STUFEN

Ab Stufe 8

ORT UND ZEIT

Tobrien nach 28 Hal

Das Buch des Magiers

Ein gebrochener Mann

Allgemeine Informationen :

Die Wolken am Himmel verdecken schon den ganzen Tag die Praiosscheibe, aber regnen lassen sie es nicht. Es ist schwül und ihr wünscht euch, weniger Gepäck dabei zu haben. Trotzdem stapft ihr frohen Mutes voran, denn wenn ihr nicht zu sehr trödelt, sollt ihr noch vor Einbruch der Dunkelheit an ein Gasthaus kommen. Und das wäre anzuraten, sollte das Wetter sich doch entschließen, feucht zu werden. Da ihr ein hohes Tempo angeschlagen habt, ist es nicht weiter verwunderlich, daß ihr eine gebückte Gestalt schnell einholt, die sich vor euch die Straße entlang schleppt.

Spezielle Informationen :

Falls die Helden neugierig werden und etwas unternehmen wollen, dann nur zu. Beschreiben Sie ein paar kurze Pausen der Gestalt. Sie scheint mühe haben, voran zu kommen. Ein paar technische Daten : dunkelblaue Robe, schwere Stiefel, Stab : Ein Magier !

Allgemeine Informationen :

Als ihr etwa 30 Schritt hinter dem Mann seid, bricht dieser zusammen und bleibt regungslos auf der Straße liegen.

Spezielle Informationen :

Die Helden können zu ihm rennen oder nicht, auf jeden Fall liegt er in den letzten Atemzügen. Er bringt nur drei Worte hervor : „Buch – Bilia Thamos – Wehrheim“. Dann ist jegliches Leben aus dem Körper erloschen.

Meisterinformationen :

Ich nehme an, die Helden kommen auf die Idee, daß Bilia Thamos ein Name ist. Die Untersuchung des Mannes bringt die Todesursache zu Tage : Er hat eine klaffende, stark blutende Wunde in der Gegen seines Magens. Ein erfahrener Magier oder Medicus kann beurteilen, daß diese Wunde bereits mehrere male magisch geheilt wurde, aber immer wieder, wohl weil sie einfach zu schwer war, aufgebrochen ist. Sie scheint nicht von einer gewöhnlichen Waffe zu stammen. Es finden sich ein paar Dukaten Geld, sonst nur die üblichen Ausrüstungsgegenstände bei dem Magier. Zudem transportiert er drei Bücher. Das eine Buch trägt die Initialien

Spezielle Informationen :

Es finden sich ein paar Dukaten Geld, sonst nur die üblichen Ausrüstungsgegenstände bei dem Magier. Zudem transportiert er drei Bücher. Das eine Buch trägt die Initialien R.M., das andere ist der „Almanach des Heilens“ und ein drittes, tief schwarzes Buch, welches keinen Aufdruck enthält, leer zu sein scheint bis auf die erste Seite. Dort steht ein großes Wort.

Meisterinformationen :

Das große Wort heißt „Feuer“ und ist auf Bosparano geschrieben. In der Tat meinte der tote Magier Regus Malloritat (seine Initialien, die er auch auf sein Tagebuch geschrieben hat) das schwarze Buch, daß er mit den Worten Wehrheim und dem Namen Bilia Thamos in Verbindung

brachte. Es ist mitnichten leer, sondern nur magisch verschlüsselt. Verbrennt man es, so wird es durch die Flammen nicht aufgezehrt, sondern es erscheint ein in Bosparano geschriebenes Buch, welches die Aufschrift „Die Götter sind nicht allein“ trägt. Der Almanach der Heilungen enthält genug Wissen um Heilunde Krankheiten und Wunde auf 5 zu heben, wenn man denn noch darunter war. Dies erfordert zwei Wochen intensiven Studiums. Des weiteren findet sich die Thesis des BALSAM und ein Rezept für einen einfachen Heiltrank aus Einbeeren. Aus dem Tagebuch ist (leider nur) zu entnehmen, daß der Magier schon vor zwei Wochen mit Bilia Thamos in Wehrheim verabredet war, aber auf Grund von Überfällen ihm unbekannter aufgehalten wurde. Seine Begleitung (immerhin sieben Mann !) ist nach und nach vollständig aufgerieben worden. Seine letzten Worte im Tagebuch lauten, daß um den Willen Götter doch Leute kommen mögen, ihm seinen Auftrag (?) abnehmen.

Die Helden können den Informationen hoffentlich entnehmen, daß sie das Buch nach Wehrheim bringen sollen, wo es ein gewisser Bilia Thamos in Empfang nehmen wird. Es kann auf eine Belohnung gehofft werden.

In Wehrheim

Allgemeine Informationen :

Bilia Thamos scheint in Wehrheim bei weitem nicht so bekannt zu sein, wie ihr gehofft hattet. Die ersten Leute die Ihr fragtet, wußten mit diesem Namen überhaupt nichts anzufangen. Andere vermuteten eine Ähnlichkeit mit Nostris Thamos, dem Propheten, aber weiterhelfen konnte euch keiner.

Spezielle Informationen :

Das kann es natürlich nicht gewesen sein und die Helden gehen hoffentlich dorthin, wo immer am besten mit Info's gedealt wird : In Tavernen. Dort finden sie jemanden, dem der Name Bilia Thamos etwas zu sagen scheint.

Allgemeine Informationen :

Ein Mann, der älter wirkt, als seine Stimme und seine Bewegungen suggerieren tritt auf euch zu. „Bilia Thamos sagt Ihr ?“ Diesen Namen solltet Ihr nicht so laut aussprechen. Kommt in einer Stunde in die Kasernengasse 7, dort können wir uns näher unterhalten.

Spezielle Informationen :

Diese Adresse zu finden ist kein großes Problem, Passanten oder andere Tavernengäste kennen sich dafür gut genug in Wehrheim aus.

Meisterinformationen :

Wenn die Helden den Verdacht haben, daß es eine Falle ist, dann haben sie recht, sie werden aber kaum die Möglichkeit haben, anders an weitere Informationen zu kommen. Zumindest das Haus ist wichtig. Der folgenden Szenerie, die davon ausgeht, daß die Helden in die Falle tappen, können sie genug Informationen entnehmen um eine andere Vorgehensweise der Helden auszuspähen.

Kasernenstraße 7

Allgemeine Informationen :

Das Haus ist schlicht gebaut. Abgesehen von dem steinernen Sockel steht ein leicht schief wirkendes, einstöckiges Fachwerkhaus darauf. Auch wenn durch die enge Bebauung nicht einzusehen ist, wie groß das Haus nach Hinten ist, so scheint es vorne nur einen Raum breit zu sein.

Spezielle Informationen :

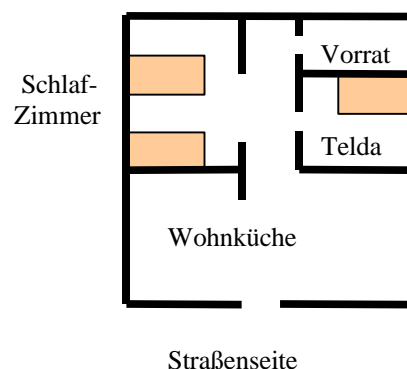
Wenn die Helden anklopfen werden sie herein gebeten. Sodann sind sie umzingelt von hinter der Tür versteckten, der Anzahl der Helden angemessenen Söldnern. Der dunkel gekleidete Mann aus der Taverne ist ebenfalls da (und hat die Helden ja auch herein gebeten). Er fragt die Helden nun, wer sie sind und was sie von Bilia Thamos wollen.

Meisterinformationen :

Erfährt der Mann vom Buch, will er es haben. Zur Not gibt er vor, Bilia Thamos zu sein. Er holt es auch mit Gewalt, wenn notwendig. Sollte es zum Kampf kommen, dann wird er von seinen (begrenzten) magischen Fähigkeiten Gebrauch machen. (BLITZ DICH FIND und FULMINICTUS), allerdings sind die Söldner nur bedingt Loyal und Flüchten, wenn mittelschwer verwundet. Die Helden können nicht flüchten, müssen den Kampf also gewinnen oder aufgeben, allerdings flüchten alle der Schurken. Wenn die Helden aufgeben müssen sie das Buch herausgeben, können dann jedoch gehen. In diesem Fall wäre es schade, wenn die Helden es dabei belassen.

Spezielle Informationen :

In dem Haus gibt es abgesehen von der vorderen Wohnküche einen kleinen Flur mit zwei Schlafzimmern und einer Vorratskammer. Alle diese Räume sind leer, außer dem kleineren Schlafzimmer. Dort ist auf dem Bett ein junges Mädchen gefesselt und geknebelt. Sie zeigt an vielen Stellen des nackten Körpers Verletzungen.



Meisterinformationen :

Das Mädchen, daß sich nur Telda nennt, hat in diesem Haus für Bilia Thamos aus Perainefurten (ihm gehört das Haus) gearbeitet, bis er schließlich vor zwei Wochen abgereist ist, sie wußte aber nicht, wohin. Die Leute die dann kamen, haben sie gefoltert bis sie schließlich gesagt hat was sie wußte : Bilia Thamos wartete hier auf einen Freund, der ihm ein wichtiges Buch bringen sollte, der aber nicht

rechtzeitig gekommen ist. Daher quartierten sich die Leute hier ein, und die Söldner „nutzten“ die 14-jährige weiterhin.

Auf diese Weise erfahren die Helden natürlich sicher, daß der Mann, den sie soeben verjagt haben (oder andersherum) nicht Bilia Thamos war. Da der Herkunftsort (Perainefurten) des Bilia Thamos der einzige Hinweis ist, den die Helden erhalten werden, sollten sie sich dahin auf den Weg machen (und das ist gut so).

Telda (die als Waise Ihren Nachnamen und Geburtstag nicht kennt) wird nicht weiter vorkommen, allerdings können Sie, wenn sie möchten, sie einem der Krieger in der Gruppe als Knappe zur Ausbildung mitgeben. Sie weiß ja sonst nirgendwohin, hat Kraft und Geschicklichkeit, jedoch (nach den letzten Ereignissen) keinen großen Mut.

Nach Perainefurten

Meisterinformationen :

Sie können mit dem nächsten Hauptabschnitt fortfahren, wenn Ihre Helden noch im Besitz des Buches sind, ist dem nicht so, so bekommen sie auf dem Weg nach Perainefurten noch einmal die Gelegenheit, es wieder zu bekommen.

Allgemeine Informationen :

Ihr seid überrascht, aber das ändert nichts an der Tatsache, daß die Schurken, die euch in Wehrheim das Buch abgenommen haben, nun keine Viertelmeile vor euch auf dem Weg sind. Sie scheinen sich sehr sicher zu sein, denn sie haben keine Eile.

Spezielle Informationen :

Dadurch haben die Helden die Möglichkeit zu einem Sturmangriff, der allerdings nicht so klug wäre, wie ein Überholen der Schurken abseits des Weges um dann einen Hinterhalt zu stellen. Jedenfalls sollten sie alle Vorteile nutzen, denn die Helden wurden ja schon einmal von den Schurken besiegt oder zumindest hinters Licht geführt.

Meisterinformationen :

Zur Not sind es weniger Söldner als vorher und der falsche Bilia Thamos hat nicht mehr genügend Astralenergie für weitere Zauber. Schließlich sollte dieser versuchen zu fliehen, während die Söldner ihm den Rücken frei halten. Stirbt er allerdings, so fliehen die Söldner, oder bieten den Helden überraschend Frieden an. Sollte der falsche Thamos den Helden lebend in die Finger fallen, dann soll es ihm gelingen, durch eine kleine Gift-Phiole Selbstmord zu begehen, bevor er irgendwelche Auskünfte gibt.

Durch die schwarzen Lande

Allgemeine Informationen :

Es war euch natürlich klar, aber wenn ihr nicht einen riesigen Umweg gehen wollt (der auch nicht gefahrlos wäre), dann müßt Ihr, um nach Perainefurten zu gelangen, durch die schwarzen Lande. Breitet euch also darauf vor, Schrecken zu sehen, die ihr sonst nicht sehen würdet ...

Meisterinformationen :

Da man bei einer solchen Reise kaum vorhersehen kann, woher die Helden genau gehen, werde ich diese Reise nicht im Detail beschreiben können. Machen Sie den Helden zur Not klar, daß man sich, wenn nötig aus den Städten und Dörfern heraus halten soll, denn man weiß nie, welche Kollaborateure sich dort verbergen. Am sichersten sind natürlich, von Patrouillen abgesehen, große Straßen, die nicht durch dämonisch veränderte Natur gehen. Trotz allem überlasse ich Ihnen die genauen Schrecken, die den Helden (nicht) widerfahren. Einer aber, soll die Helden auf der Reise auf jeden Fall begleiten.

Spezielle Informationen :

Des öfteren können die Helden eine grau gekleidete, dunkle Gestalt auf einem Pferd erblicken, welches ganz schwarz ist und scheinbar keine Augen hat. Würfeln Sie jeden Tag mit einem W6 : Bei 1-2 werden die Helden in der nächsten Nacht von W4 Zombies oder Skeletten angegriffen, bei 3-4 von eben so vielen Söldnern bei Tag überrascht. Bei 5-6 erscheint nur der Reiter mit dem dämonischen Pferd am nächsten Tag bzw. in der nächsten Nacht wieder.

Meisterinformationen :

Die Helden können den dunklen Reiter attackieren und den Kampf dank ihrer Überzahl gewinnen. Das Pferd verschwindet spurlos, wenn der Reiter besiegt wurde. In diesem Fall haben die Helden W4 Tage Ruhe vor dem Reiter und werden auch nicht angegriffen (Kreaturen oder die böse Natur nicht eingerechnet). Der Hintergrund ist der, daß der Reiter ein Späher ist, der im Auftrag des Heptarchen Eindringlinge aufspüren und bekämpfen soll. Für letzteres hat er Söldner (Tag) und Untote (Nacht) zur Verfügung. Mit diesen Ärgernissen werden die Helden aber trotzdem die Grenzen der schwarzen Lande erreichen und nach Perainefurten kommen.

Allgemeine Informationen :

Vor euch scheint sich die Grenze zum freien Tobrien zu befinden, denn in einer Linie finden sich immer wieder Wachposten, kleine Holztürme und Feuer, die von kleinen Truppen unterhalten werden.

Spezielle Informationen :

Vielleicht haben die Helden den besiegten Bösewichten etwas abgenommen, was als „Passierschein“ herhalten kann. An Gewalt ist natürlich nicht zu denken. Wenn man sich aber durch die Wälder schleicht, ist es möglich vorbei zu kommen. Zwar werden die Helden vielleicht entdeckt, aber die Truppen schießen höchstens ein paar Pfeile ins freie Land, denn sie möchten keine Schlacht zu diesem Zeitpunkt vom Zaune brechen.

Perainefurten

Allgemeine Informationen :

Unbehelligt erreicht Ihr Perainefurten. Die Stadt ist kaum der Rede wert, und doch die größte Siedlung die vom einstigen großen Herzogtum Tobrien übrig geblieben sind. Ihr schlendert durch die Straßen und dabei fällt euch sehr auf, wie arm dieses Land doch ist. Hungernde Gesichter schauen euch an, doch der Kampfeswillen ist noch nicht gebrochen. Noch ist der Hunger nicht so schlimm, daß man sich den schwarzen Horden ergeben und den Herzog und die Reichsregentin im Stich lassen würde.

Spezielle Informationen :

Nicht jeder, aber die meisten erwachsenen kennen den Namen Bilia Thamos und verweisen die Helden in ein kleines Feldlager südlich der Stadt.

Das Lager der Freien

Allgemeine Informationen :

Ihr erreicht über den euch beschriebenen Weg das Lager im Süden der Stadt. Es ist nichts anderes als ein heruntergekommenes Feldlager mit schmutzigen Zelten, aber eifrig arbeiten Soldaten und Söldner, Krieger und einige wenige Ritter da, die Ordnung im Lager aufrecht zu erhalten. Lustlos, aber konzentriert üben sich ein paar Bauern im Schwertkampf.

Spezielle Informationen :

Bilia Thamos hat ein eigenes Zelt, denn es gibt mehr Zelte als nötig wären, was darauf schließen läßt, daß schon viele Leute Ihr Leben gelassen haben. Es steht in der Nähe des großen Lazarettzeltes, welches gut gefüllt ist. Dort findet man auch Bilia Thamos.

Meisterinformationen :

Als weitere Schikane für die Helden könnte eine genaue Kontrolle seitens der Soldaten notwendig sein, denn natürlich ist man mißtrauisch gegenüber Leuten, die aus den schwarzen Landen und gut bewaffnet kommen. Vielleicht jagd man die Helden auch nur nicht wieder hinaus, bis diese sich freiwillig zum Dient melden.

Auch Bilia Thamos verhält sich eher abweisend, bis die Helden von einem Buch sprechen : In diesem Moment haben sie die ganze Aufmerksamkeit des Magiers ...

Bilia Thamos

Allgemeine Informationen :

Der Mann, den man euch zeigt scheint von hohem Alter zu sein. Er trägt eine lange, schwarze Robe, die arkane Zeichen trägt. Der Magier hat langes, graues Haar und einen grimmigen Gesichtsausdruck. Er behandelt gerade einen Soldaten, der scheinbar eine schwere Wunde im letzten Kampf davon getragen hat. Als Ihr Ihn anspricht reagiert er abweisend.

Spezielle Informationen :

Auf mehrfaches Ansprechen hin reagiert Bilia Thamos gereizt. Er sagt, er habe keine Zeit sich um die zu kümmern, die noch auf den Beinen stehen. Wenn die Helden sagen, weswegen sie gekommen sind, läßt er alles stehen und liegen und läßt sich die Geschichte vollständig erzählen.

Meisterinformationen :

Bilia Thamos ist, wenn auch voller Hoffnung nicht ganz so einfach zu überzeugen, daß die Helden es ehrlich mit Ihm und dem Buch meinen. Er fragt mehrmals nach, und läßt sich auch die Geschehnisse mit Telda ausführlich erzählen, bis er euch glaubt. Die Bücher sind der endgültige Beweis. (Natürlich glaubt er den Helden alles sofort, sollte Telda selbst mit den Helden gegangen sein.)

Bilia Thamos ist allerdings enttäuscht, daß das Buch nicht lesbar ist. Da er selbst mit seinen Patienten zu tun hat, überläßt er den Helden die Aufgabe, sich um die Entschlüsselung des Buches zu kümmern. Sollten diese an der Aufgabe scheitern, dann bekommen Sie natürlich nicht die 50 AP Belohnung, aber voller Wut schleudert dann Bilia Thamos das Buch in ein Feuer, was unverhofft das Rätsel löst.

Wenn die Helden sich nicht freiwillig zur Armee gemeldet haben, dann wirbt Thamos die Helden an, für 50 Dukaten für jeden (es ist sein privates Vermögen, im freien Tobrien nicht mehr soviel wert wie es sich anhört), einen Auftrag zu erledigen. Um was es sich genau handelt, erfahren sie später bei einer Besprechung im Kreis der hiesigen Offiziere.

Der Beschluß der Offiziere

Allgemeine Informationen :

Gegen Abend werdet Ihr in ein geräumiges Zelt gebeten, welches scheinbar als Planungs- und Besprechungszelt für die Offiziere benutzt wird. Bilia Thamos ist schon dort anwesend, außer ihm ein Ritter in prächtiger Rüstung, sowie zwei weitere, gut gerüstete Krieger und zwei Söldnerführer. Diese Sechs beratschlagen, was zu tun ist.

„Durch glückliche Umstände“, spricht Bilia Thamos, „den wir diese tapferen Recken zu verdanken haben (er deutet auf euch) kann ich vielleicht doch noch an meinem Plan festhalten, uns Beistand im Kampf gegen den übermächtigen Feind zu verschaffen. Ich habe dieses Buch erhalten (er hält es in die Luft) welches nun entziffert ist. Höret nun aus seinem Inhalt. Er beginnt, mehrere, ihm wichtig erscheinende Textstellen vorzulesen.

Meisterinformationen :

Einer der Krieger, der folgende Texte als blasphemisch empfindet, wird immer wieder sein Mißfallen kundtun. Andere sind begeistert, aufgeschlossen oder mißtrauisch. Auch die Helden können gerne Ihre Meinung dazu sagen. Das mag in dem Zusammenhang wichtig sein, da die

Helden ja noch einen Auftrag erhalten, der damit zusammenhängt. Es spricht für die Spieler, wenn ihre Helden nach persönlicher Überzeugung ihre Meinungen äußern und dementsprechend von der folgenden Aufgabe begeistert sind. Doch zunächst die Texte :

[...] und die Götter, die aus LOS' Wunden vielen, waren dreizehn, Zwölfe, von edler Gesinnung und einer, der vom Urzeitlichen Kampfe erzürnt, nur böses im Sinn hatte. Doch der Dämonensultan, der beobachtete, wie LOS sein Blut auf Sumu fallen lies, schuf seinerseits dreizehn Erzdämonen aus seinem Blute um dem Werden der Welt Einhalt zu gebieten. [...] Der dreizehnte von Ihnen, dem namenlosen Gott Einhalt zu gebieten, der Zerstört, um Macht zu haben, war der, dem ein Name gebührt. Denn der Dämonensultan wußte nicht daß der, dessen Name vergessen, ihm eher diente als daß er ihm schadete. So verteidigt der, dem ein Name gebührt, die im Kampf zerstört oder unterjocht werden und versteht sich nicht mit seinen Brüdern und Schwestern. [...] So sind es zwei mal dreizehn Bücher, seit Jahren verschollen, aber immer noch existent in dieser Welt, denn sie können nicht ohne die anderen existieren. Jedes von Ihnen beschreibt alles, was man über den Gott oder den Erzdämon wissen muß.

Meisterinformationen :

Manchen Leser mag es an dieser Stelle schaudern, denn von einem dreizehnten Erzdämon hat bisher wohl noch niemand etwas gehört. Überlegt man sich aber, daß scheinbar jeder Gott einen Gegenpart hat und über die Erzdämonen bisher noch keine Entstehungsgeschichte existiert, so daß auch der Namenlose solch einen Gegenspieler haben könnte. Wenn doch aber alle Dämonen in ihren Eigenschaften dem entsprechenden Gott entgegengesetzt sind, so muß der dreizehnte Erzdämon besser sein, als man glaubt ...

Spezielle Informationen :

Bilia Thamos schlägt vor, auf Grund dieser Erkenntnisse, von diesem Erzdämon zu erbitten. Er selbst werde die Beschwörung durchführen und einen Pakt mit ihm eingehen. Er begründet diesen doch recht drastischen Schritt damit, daß die Situation verzweifelt ist (so erfahren die Helden das also auch ...) man könne keinem entschlossenen Angriff stand halten und weltliche Hilfe wäre nicht zu erwarten, göttliche würde diese Länder schon lange nicht mehr erreichen und andere Dämonische ausgeschlossen.

Darauf hin gibt es einen Tumult, jeder Schreit und Flucht und verweist auf Götter und Schriften. Schließlich stimmen die sechs ab und die beiden Söldner (nehmen jede Hilfe an) ein Krieger (der sehr verzweifelt zu sein scheint) und Bilia Thamos sind für die Beschwörung, während der Ritter (rondrianisch) und ein Krieger (Göttergläubig) dagegen sind. Aber auch der beugt sich schließlich der Mehrheit, da die Zeit drängt, wenn denn Hilfe auf diese Weise beschafft werden soll.

Allgemeine Informationen :

Der Ritter, der immer mit Trendur, Graf von Ysilia angesprochen wird spricht nun zu euch. „So ist es also

beschlossen, daß wir, um die Grenzen des letzten Stückes freien Tobriens zu verteidigen, diese unheiligen Mittel einsetzen werden, falls es uns gelingt. Es ist jedoch notwendig, daß zur Beschwörung dieser Mächte, weitere Informationen heran geholt werden, wie zum Beispiel der Name dessen, dem ein Name gebührt. Das soll euer Auftrag sein.“

Meisterinformationen :

Der Titel hat keinen wirklichen Anspruch auf das Lehen, sondern bezieht sich darauf, daß der Ritter bei seinem Leben geschworen hat, nicht eher zu ruhen und den Kampf niederzulegen, bis Ysilia befreit ist.

Der Auftrag besagt nun, daß die Helden eines der 2 mal 13 Bücher beschaffen sollen – natürlich das über den Erzdämon um die zur Beschwörung notwendigen Informationen zu beschaffen. Diese sind : (Wahrer) Name, Paraphernalica, Beschwörungsthesis etc., Gefolgschaft und deren Beschwörung etc.

Gerüchte besagen, daß G.C.E. Galotta, der Dämonenkaiser in seiner Stadt Yol-Ghurmak, dem ehemaligen Ysilia, dabei ist, eine riesige Bibliothek über die Dämonen anzulegen. Da Bücher dieser Art sonst kaum geduldet würden ist dies die einzige Chance der Helden, so ein Buch zu bekommen. Wenn sie möchten können Sie den Helden diese Information von Bilia Thamos zukommen lassen, oder auch nicht, so daß die Helden solche Informationen, über die große Bibliothek in Yol-Ghurmak, erst sammeln müssen (was lange dauern kann und streng geheim geschehen muß, will man nicht mächtig Streit mit der Inquisition bekommen).

Nach Yol-Ghurmak

Spezielle Informationen :

Den Weg zum ehemaligen Ysilia gewiesen zu bekommen sollte kein Problem sein, da die Hauptstraßen in Tobrien ja auch alle dorthin führen. Abgesehen von „normalen“ Zwischenfällen in den schwarzen Landen gibt es jedoch keine weiteren Zwischenfälle wie durch die grauen Reiter auf der Hinreise.

Meisterinformationen :

Dies liegt daran, daß es das Buch war, welche diese Gestalten angezogen hat. Die Helden selbst werden nicht als besondere Bedrohung ernst genommen. Auf Dauer mag es sinnvoll sein, sich jedoch als Personen mit Funktion im Dämonenkaiserreich auszugeben, um lästigen Kämpfen aus dem Weg zu gehen und auch in Ysilia etwas freier ein- und ausgehen zu können. Konfrontationen denen dieser Rat zu entnehmen ist können Grenzposten auf der Reise sein. Nach einem Kampf diesen Leuten entsprechende Abzeichen und Papiere abzunehmen (z.B. Siegelring mit Dämonenfratze) kann schon reichen. Für weitaus anspruchsvollere Abenteuer wäre es notwendig, daß die Helden erst einmal die Hierarchie in Transylien kennenlernen, bevor sie in diese einschleichen (oder einkaufen ?) können.

Yol-Ghurmak

Die Suche nach der Bibliothek

Allgemeine Informationen :

Wenn einer von euch schon mal in friedlicheren Zeiten in Ysilia war, so wird er die Stadt nicht wieder erkennen. Hat sie seit der Zerstörung durch die Oger doch schon einmal Ihr Gesicht verändert, so scheint kein Stein mehr so zu stehen wie er einmal war. Das schrecklichste ist, daß die Monumentalen Bauten, die Ihr vor euch seht, nicht von Menschenhand geschaffen sein können – und wer es war, diese Antwort bleibt euch die Stadt nicht lange schuldig. An riesigen Gebäuden, die aber trotzdem noch lange nicht fertig zu sein scheinen, bauen schwarze, große Kreaturen, die nur aus kräftigen Armen und Händen zu bestehen scheinen und tragen größte Steinbrocken mühelos steile Wände herauf und stapeln so langsam Stockwerk um Stockwerk auf die riesigen Türme.

Spezielle Informationen :

Es gibt natürlich (?) noch eine Reihe halbwegs normaler Menschen in dieser Stadt, die das gesamte Spektrum von verängstigt Unterdrückt bis zum gerissenen Kollaborateur bietet. Wichtig ist es, daß die Helden nicht zu sehr als fremde (und gar Zwölgöttertreue !) Leute auffallen. Die Information, wo die große Bibliothek entsteht, ist aber kein großes Geheimnis.

Meisterinformationen :

... weshalb die Helden auch nicht lange fragen brauchen. Trotzdem können Sie die Helden beunruhigen, in dem sie unangenehme Gegenfragen (Woher ? Wer fragt ? Warum ?) beantworten müssen. Auch dann ist es wieder gut, wenn sie sich (auch mit falschen Dokumenten) ausweisen können. Denken Sie daran, daß es sich beim Dämonenkaiserreich um einen Staat handelt in dem Freiheit ein Fremdwort ist und harmlos scheinende Bespitzelung an der Tagesordnung und manchmal Verhängnisvoll ist. Wenn Sie vorhaben, die Helden einzusperren (wegen was auch immer), dann tun sie das. Lassen Sie sie schmoren und schließlich frei, nach dem sie lange verhört wurden. Sie können auch Ihre Hinrichtung ansetzen und sie dann doch noch davon kommen lassen. Schließlich sollten die Helden gelernt haben, daß der Beste Umgang mit der Obrigkeit gar keiner ist.

Der Eingang zur Bibliothek

Allgemeine Informationen :

Ihr habt die Bibliothek gefunden. In Bosparano steht dieses Wort über einem großen Portal. Dieses zieht sich weit hoch, höher als Ihr die Stockwerke zählen könnt. Erst hinter diesem auf quadratischer Grundfläche gebauten Quader kommt das eigentliche Gebäude, ebenfalls auf quadratischer, aber viel größerer Grundfläche. Die Wände sind extrem Glatt, alle paar Schritt kommen einzelne, quer liegende, wie Schießschachte wirkende Schlitze, die eine Art Fenster oder Lüftungsschlitz darstellen soll. Ansonsten wirkt dieses Gebäude wehrhafter als eine Burg – ist allerdings viel grauer und eintöniger.

Spezielle Informationen :

Der Eingang wirkt unverschlossen, ist nämlich nur eine Art Tunnel, der in die Dunkelheit führt. Tatsächlich wird man aber vor den Eingang zurück teleportiert, wenn man hinein geht. Da der Zauber, der dies bewirkt nicht heraus gefunden werden kann (weil dämonischer Herkunft) können die Helden auch nichts dagegen tun.

Meisterinformationen :

Die Fehlversuche welche die Helden bestimmt begehen, kann natürlich ein paar Gardisten auffallen, die die Helden dann kassieren. Folgende Beobachtung ist aber der Schlüssel zum Erfolg :

Allgemeine Informationen :

Eine Frau mittleren Alters, mit streng zusammengebundenen Haaren in schwarzer Kleidung und einem auffällig großen Medaillon um den Hals betritt scheinbar mühelos die Bibliothek und bleibt darin.

Meisterinformationen :

Dies erklärt sich dadurch, daß diese Frau in Ihrer Funktion als Bibliothekarin einen der beiden „Schlüssel“ zur Bibliothek besitzt. Es handelt sich dabei um das Medaillon, welches den Teleportationszauber neutralisiert. Wenn die Helden die Frau nicht bestechen (viel Geld !) werden sie bestimmt nicht von Ihr mitgenommen. Dann bleibt nur überfallen (hoffentlich merkt das keiner) und das Medaillon selbst benutzen. Aber natürlich müssen die Helden auch erst einmal merken, daß das Medaillon der Schlüssel ist und der Zauber sich nur auf die anwesenden ausdehnt, die sich an den Händen halten. Verlassen kann man die Bibliothek übrigens ohne weiteres (doch dazu später mehr ...)

In der Bibliothek

Allgemeine Informationen :

Die Bibliothek sieht von innen genau so aus, wie Ihr sie euch vorgestellt habt. Kahl, grau, von dämonischer Eintönigkeit und einer großen Kälte erfüllt, die weniger mit der Temperatur zu tun hat. Es gibt nur einen wesentlichen Unterschied, der nicht euren Erwartungen entspricht : Es sind kaum Bücher da !

Spezielle Informationen :

Im Vorraum (siehe Skizze) gibt es ein großes, Steinernes Treppenhaus (Wendeltreppe) und einen marmornen Wegweiser, der pro Stockwerk auflistet, was sich in ihm befindet, oder einmal in ihm befinden soll. Nicht jedes Stockwerk hat schon eine Inhaltsangabe eingemeißelt, vor allem die oberen, die vermutlich noch gar nicht alle gebaut sind. Obwohl von dem Erdgeschoß, in dem ihr euch befindet, keine weiteren Treppen nach unten gehen, gibt es laut Wegweiser ein Kellergeschoß.

Allgemeine Informationen :

Der Wegweise benennt folgende Stockwerke und deren

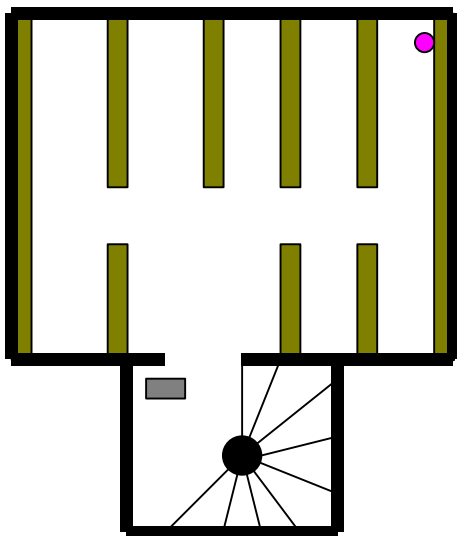
Inhalt :

- 4. Stockwerk : Sammlung der Zaubersprüche
- 3. Stockwerk : Die Glorreiche Geschichte des Kaiserreiches
- 2. Stockwerk : Karten Deres, Aventuriens und Transyliens
- 1. Stockwerk : Die wahren Götter, Lehrbücher für das Volk
- Erdgeschoß : Seine allergöttlichste Magnifizienz, Galotta
- Untergeschoß : Die wahren Götter, Lehrbücher für den wissenden Magus

Spezielle Informationen :

Der Grundriß der Stockwerke (mit Ausnahme des Untergeschoß) ist immer gleich, sie sind alle (wieder mit der gleichen Ausnahme) problemlos begehbar. Enttäuschend wird wohl sein, daß es kaum Bücher gibt (die Bibliothek ist halt noch im Bau). Im Erdgeschoß finden sich Propagandawerke, die geschichtsfälschend darstellen, daß der Dämonenkaiser Galotta rechtmäßiger Herrscher des gesamten Mittelreiches ist. Nicht anders ist es in der dritten Etage, auch wenn es dort um ganz Transilien geht. Im zweiten Stockwerk finden sich nur wenige Karten, die Ysilia und das Umland zeigen sollen (und, wenn auch nur wenige Jahre alt, jetzt hoffnungslos veraltet und gefährlich falsch sind). Dafür finden sich viele leere Pergamente und Schreibzeug. Die Treppe zum 5. Stockwerk ist noch nicht fertig und man kann dort Dämonen beim Bauen beobachten.

Hier der Grundriß der Stockwerke 1 bis 4, wobei die braunen Stellen Bücherregale darstellen sollen.



Spezielle Informationen :

Der graue Block ist der Wegweiser, natürlich ist im Erdgeschoß der Eingang genau im unteren Teil des Plans. Der rosa Punkt markiert die Stelle der einzigen Schriftrolle im 4. Geschoß.

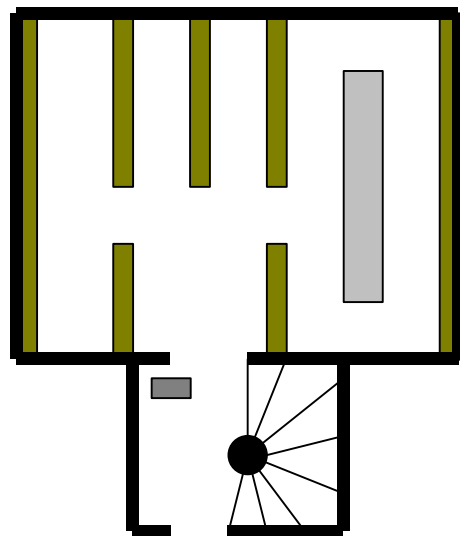
Allgemeine Informationen :

Auf dem Regal in der Ecke liegt eine einzelne, Schriftrolle. Sie ist ca. einen Viertelschritt lang und hat auffällig große seitliche Rollen, wobei eine davon ein Relief trägt. Es scheint einen Verschlusmechanismus zu geben, denn einfach öffnen läßt sich die Rolle nicht.

Spezielle Informationen :

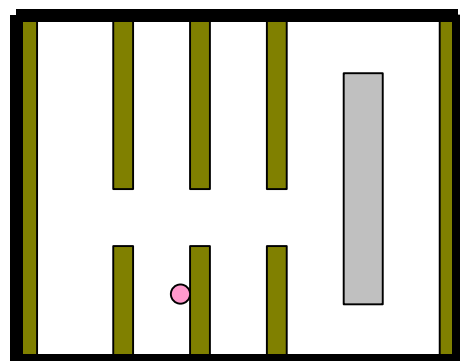
Wenn die Helden versuchen, die Schriftrolle gewaltsam zu öffnen, erscheint ein Geist, der die Helden mit FULMINICTUS-ähnlichen Zauber (2W6 Schadenspunkte) sechs Runden attackiert und sich dann auflöst. Wenn die Helden jedoch das Relief untersuchen, dann stellen sie fest, daß es genau das Negativ der Abbildung auf dem Medaillon ist. Setzt man dieses dort ein, so öffnet sich die Schriftrolle. Auf dieser stehen dann unverständliche Worte in Zhayad geschrieben.

Der Grundriß des Erdgeschoßes ist ähnlich, aber nicht gleich, da dort weniger Regale, dafür aber auffällige Zeichnungen am Boden sind.



Spezielle Informationen :

Auffällig ist das in dunklerem Stein gehaltene Rechteck am Boden. Wenn die Helden dort die Schriftrolle laut vorlesen, dann verschiebt sich der Boden an der Stelle des Rechtecks und gibt eine lange und steile Treppe frei.



Spezielle Informationen :

Der rosa Punkt zeigt die Stelle, an der im Regal das gesuchte Buch steht. Galotta verfügt über die komplette Serie aller zwei mal dreizehn Bücher, die in zwei Regalen einander gegenüber stehen. Sie tragen alle als Aufschrift den bekannten Namen der Gottheit bzw. des Erzdämons in Bosparano. Gegenüber einem Buch, welches keinen Namen

hat steht ein Buch, welches die Aufschrift „Dephendarcal“ trägt.

Meisterinformationen :

Um es etwas realistischer zu machen (warum sollte diese Serie die einzige sein, die schon vollständig an Büchern da ist ?) sollten Sie den Helden nicht vorenthalten, daß es hier unten im Keller in jedem Regal eine ganze Reihe von Büchern gibt. Dabei dürfen ohne weiteres einige Schätze sein, allerdings sehr viel sich wiederholendes Material über Dämonen und deren Beschwörung. Die Helden werden kaum die Zeit haben, all dieses Material zu sichten, und mitnehmen geht, wie im folgenden beschrieben nicht. Finden Sie, daß es den Helden bisher zu leicht gemacht wurde, dann spricht nichts dagegen, daß die Bücher einen ähnlichen Schutz tragen wie die Schriftrolle, daß also ein Geist erscheint, wenn man sie nutzt, allerdings nur einmal. Wenn die Spieler merken, daß es stark an ihren Kräften zehrt, Bücher zu lesen, dann werden sie sich hoffentlich auf das nötigste beschränken. Vermutlich werden die Helden zunächst versuchen, das Buch einfach mitzunehmen.

Heraus aus der Bibliothek

Allgemeine Informationen :

Ihr habt das Buch und wollt verschwinden. Da Ihr keine

andere brauchbare Öffnung in diesem Gebäude bemerkt habt, geht Ihr wieder zum Ausgang. Doch Du, der Du das Buch trägst, wirst plötzlich zurück geschleudert, als Du das Tor durchqueren willst.

Spezielle Informationen :

Man holt sich dabei 1W Trefferpunkte, aber das ist wohl weniger Schlimm als die Erkenntnis, daß das Gebäude wohl auch dem Medaillon (der Bibliothekarin) nicht gestattet, Bücher zu entfernen.

Meisterinformationen :

Des Rätsels Lösung ist einfach : Gegenüber „normalem“ Papier ist dieser Zauber nicht wirksam, die Helden müssen also „nur“ wichtige Teile aus dem Buch abschreiben. (Benötigtes Zeug gibt's in der Deregraphie-Etage) Dies mag einige Stunden in Anspruch nehmen, vielleicht verbringen die Helden (der Magier) auf diese Weise auch die ganze Nacht, denn sie haben ja kaum die Möglichkeit, zu wissen, was genau aus diesem Buch relevant ist.

Um die Nacht interessanter zu machen, kann um Mitternacht eine aus Geistern bestehende „Putzkolonne“ anrücken, die tatsächlich Regale und Bücher entstaubt, ansonsten aber harmlos ist – es sei denn, sie bemerken, das fehlende Buch im Regal und fünf Geister greifen an

Die Rückkehr ins Lager der freien Tobrier

Allgemeine Informationen :

Aus Yol-Ghurmak konntet Ihr problemlos entkommen, denn niemand, weder die bösen noch die armen unterdrückten Menschen – vielmehr Sklaven – schenken euch mehr Aufmerksamkeit, als ihr hättet vertragen können. Nun seid Ihr aus der Stadt verschwunden und befindet euch auf dem Rückweg ins freie Tobrien.

Meisterinformationen :

So ganz einfach soll es den Helden nun doch wieder nicht ergehen. Diesmal ist es die Bibliothekarin, die wohl bei Ihren Vorgesetzten (wenn nicht Galotta selbst) etwas gut zu machen hat. Sie will Ihr Medaillon wieder haben und hat dazu 6 Söldner dabei, sowie ein Artefakt, welches Ihr, als Nicht-Magierin, Kontrolle über eine Horde Untote gewährt. Um es gleich zu sagen : dieses Artefakt funktioniert nur einmal und wird für die Helden, sollten sie es erbeuten, wertlos sein. Da es sich dabei allerdings um einen Hantelförmigen Silberklumpen handelt mag er sehr Wertvoll sein (10 Dukaten).

Es ist denkbar, daß die Helden die Bibliothekarin nicht am Leben gelassen haben. Dann schicken Sie halt Ihre Schwester ;-), die beauftragt wurde, die Helden auf Grund des Mordes wieder ein zu fangen. In diesem Fall (als Strafe für den unnötigen Mord), sollte sie selbst deutlich mehr Kampfkraft haben, als ich der Bibliothekarin zugebilligt habe.

Überfall

Spezielle Informationen :

Die Helden werden mindestens zwei mal überfallen. Der erste Überfall erfolgt noch während des Tages und ist ein Sturmangriff zu Pferd von hinten. Da die Helden die galoppierenden Pferde sicher vorher hören, werden Sie natürlich Gelegenheit haben, sich darauf vorzubereiten. Es sind sechs Söldner, die mit Schwertern und Säbeln kämpfen, zusätzlich zur Bibliothekarin, die aber nur mit einem Dolch umzugehen weiß. Sie hält sich im Hintergrund auf und flieht, wenn die Söldner besiegt sind, der Vorsprung, den sie dadurch gewinnt reicht aus, um sie in den schwarzen Landen aus den Augen zu verlieren.

Meisterinformationen :

Die Helden sollten diesen Kampf nicht wie selbstverständlich gewinnen, diese Söldner gehören zu der loyaleren Sorte. Es kann also durchaus sein, daß es die Helden sind, die zuerst fliehen. In diesem Fall gönnen Sie Ihnen die Flucht. Allerdings werden Sie an den nächsten Tagen weitere male (einzeln) von den restlichen Schurken angegriffen, bis sie alle tot sind, es sei denn, die Bibliothekarin hat die Nacht nicht überlebt. Diese Kämpfe können die Helden dann eher gewinnen, da die Söldner sich nicht auf eine längere Verfolgung eingerichtet hatten und nun durch Hunger geschwächt sind, während die Helden ein wenig regenerieren konnten.

Spezielle Informationen :

In der darauf folgenden Nacht werden die Helden von einer Horde Untoter (4 Skelette, 4 Zombies) angegriffen. Eine Probe auf Sinnesschärfe enthüllt die abseits stehende Bibliothekarin, die die Kontrolle über die Untoten hat, ihr Tod bedeutet die Vernichtung der Untoten.

Meisterinformationen :

■ Vergessen Sie nicht, daß an der Grenze immer noch einiges

an Militär steht, an dem die Helden vorbei gekommen sind. Der gleiche Weg, den die Helden beim letzten mal benutzt haben, ist nun (die Transylischen Söldner sind ja nicht blöd) bewacht. Ein Kampf kann zwar gewonnen werden, aber schlauer (mehr AP !) wäre es, wenn die Helden einen neuen Weg suchen.

Bei dieser Gelegenheit können die Helden beobachten, daß die Truppenstärke an der Grenze zugenommen hat.

Die Paraphernalica

Allgemeine Informationen :

Als Ihr das Heerlager der freien Tobrier von Perainefurten betretet, ist alle Aufmerksamkeit auf euch gelenkt. Junge Knappen, alte Söldner, alle haben Sie von dem Plan gehört, den Bilia Thamos durchzuführen gedenkt. Und sie wissen von eurer gefährlichen Aufgabe, die, so scheint es, beendet worden ist. Von dem Aufruhr im Lager bleibt auch Bilia Thamos nicht unberührt, der kurz darauf, sich blutige Hände an einem Lappen abwischend, auf euch zu bewegt. „Meine Freunde ! Habt Ihr, nach dem wir euch geschickt haben ?“

Spezielle Informationen :

Die Helden werden wohl die Abschriften des Buchinhalts aushändigen und Bilia Thamos wird sie ausführlich studieren. Dann lobt er die Helden und sagt Ihnen, daß diese Informationen in der Tat ausreichen, die Beschwörung zu vollziehen. Allerdings werden, wie es bei der Beschwörung eines so hohen Dämons natürlich üblich ist, möglichst viele wenn nicht alle Paraphernalica benötigt. Bilia Thamos schreibt den Helden eine Liste, mit den notwendigen Stücken.

Allgemeine Informationen :

Bilia Thamos gibt euch ein Stück Papier auf dem eine Liste von scheinbar unglaublichen Dingen geschrieben steht. „Ja, ich weiß“, sagt Bilia Thamos, als er eure Gesichter sieht. „Es sind merkwürdige Dinge, nicht einfach zu besorgen. Aber Ihr sollt 25 Dukaten pro Person erhalten, wenn Ihr mir all diese Dinge bringt.“ Aber nun ruht euch erst einmal aus. Ich werde mich eurer Wunden annehmen, sobald ich Zeit habe. Ihr schaut euch die Liste an. Auf Ihr stehen insgesamt 8 Dinge :

1. Der Schädel eines nach Vergewaltigung tot geborenen Kindes
2. Die gebrochene Schwertspitze aus der Wunde eines im Kampf verletzten Mannes
3. Ein Mauerstück einer im Kampf eingerissenen oder eingestürzten Wand
4. Den verkohlten Pfosten eines verbrannten Bettes, auf dem jemand mit verbrannt ist.
5. Ein Stein vom Grunde eines Sees, in dem jemand ertränkt wurde.
6. 1 Urn (8 Liter) Menschenblut oder ½ Urn Elfenblut
7. Die Augen eines hinterrücks getöteten Wachmanns (bei Elfen auch die Ohren)
8. Eine Ingerimm geheiligte Flamme

Meisterinformationen :

Und das ist der Moment, wo die Spieler den Meister verfluchen, und der Meister den Autor ... ich habe aber für jeden der geforderten Zutaten eine Lösungsmöglichkeit aufgeschrieben. (Grausam-) Kreative Lösungen seitens der Helden können natürlich gelingen. Nicht alle Aufgaben sind gleich schwer.

Wen es wundert, daß es acht Zutaten sind und die letzte auch nicht so recht passen will, der hat gut aufgepaßt. Trotzdem wird Bilia Thamos darauf bestehen. Er sagt, daß dies wichtig sei, wenn auch nicht für die Beschwörung selbst.

Durch die fachmännische Versorgung der Wunden seitens des Magiers können die Helden doppelt regenerieren (2W6), bzw. kommen mindestens wieder auf die Hälfte Ihrer LE. Die astrale Regeneration läuft jedoch normal ab.

Eine weitere Möglichkeit für den Meister, das Abenteuer etwas schwieriger zu machen ist es, ein paar Leute in die Geschichte einzufügen, die sich ganz und gar nicht damit abfinden können, daß ein Dämon und sei auch ein noch so lieber, auf Seiten der „Guten“ kämpfen soll. Diese können versuchen, die Helden daran zu hindern, ihren Auftrag, die Beschaffung der Paraphernalica zu besorgen, zu erfüllen.

1. Der Schädel des tot geborenen Kindes

Spezielle Informationen :

Auf anraten von Söldnern, wenn die Helden nichts selbst drauf kommen, sollten die Helden in Perainefurten selbst fragen, ob es schon einmal solch ein Unglück gegeben hat. Im Rahmen der Ereignisse der letzten Jahre ist das ja nicht unbedingt unwahrscheinlich. Tatsächlich werden die Helden zu einer noch jungen Frau verwiesen, deren Schicksal sich genau so abgespielt hat.

Meisterinformationen :

Spätestens jetzt sollte ich einmal darauf hinweisen, daß es nicht unbedingt „normal“ ist, wenn jemand in einen Ort kommt und fragt : „Hey, gibt’s hier irgendwo ein tot geborenes Kind von einer vergewaltigten Frau ?“ Unangenehme Nachfragen sind also an der Tagesordnung, wenn die Helden sich nicht Ihres Talentes „Lügen“ bedienen und Geschichten von einem Travia-Orden erzählt, der umherzieht und Seelsorge auf diese Weise leisten ... für

solch eine Geschichte sollten die Helden auch Ihre Schwerter beiseite legen.

Allgemeine Informationen :

Ihr geht zu der kleinen Kate, wo Frau Uinenmark leben soll. Man erzählt sich, daß es dieser Frau so erging, wie es für eure Zwecke notwendig wäre. Ihr klopft, doch niemand macht auf.

Spezielle Informationen :

Das liegt daran, daß die Frau ihren kleinen Kräutergarten hegt und pflegt. Mit dem Verkauf derselben bestreitet Sie den bescheidenen Lebensunterhalt. Der Garten befindet sich hinterm Haus.

Meisterinformationen :

Ihr Mann hat sie verlassen, als er sie, nach dem sie vergewaltigt war und ein Kind bekam, als unrein empfand und sitzen gelassen hat. Fast konnte sie froh sein, daß dieses Kind keinen Atemzug auf dieser Welt getan hat. Wenn die beiden bloß gewußt hätten, daß das Kind doch von ihrem Mann war ...

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden vorsichtig und höflich fragen (Proben aus den Gesellschaftstalenten, oder (Rede-)Gewandtheit) erfahren Sie, daß das „namenlose Balg“ unter einer Fichte verscharrt wurde, direkt neben dem Boronsacker.

Meisterinformationen :

Da der Boronsacker in Perainefurten deutlich größer geworden ist, werden die Helden vielleicht stutzen, daß es keine Bäume vor oder auf dem Friedhof zu finden sind. Bei genauerer Untersuchung entdecken sie allerdings drei Baumstümpfe. Unmittelbar neben dem mittleren Stumpf (auf einem Weg) liegt der Säugling begraben. Den Schadel aus dem vermoderten Sack heraus zu fischen ist nichts für Weicheier (MU-Probe, Körperbeherrschung (Körperkraft) um sich das Essen nicht noch mal durch den Kopf gehen zu lassen, auch TA-Probe, wenn AG>3). Ich gehe davon aus, daß (um nicht entdeckt zu werden) die Aktion bei Nach geschieht.

Allgemeine Informationen :

Euch schaudert, wenn Ihr daran denkt, den Leichnam eines unschuldigen Kindes zu zerstückeln. Dabei stellt sich euch auch die Frage, ob es ein Fluch ein Segen für dieses Kind ist, nie wirklich gelebt zu haben. Ihr sprecht ein kurzes Gebet an Boron für das Kind, bei dem ihr euch mehr schämt als ihr zugeben wolltet, verwischt eure Spuren und hofft, daß eurer nächtlicher Besuch auf dem Friedhof ohne Folgen geblieben ist.

2. Die gebrochene Schwertspitze

Meisterinformationen :

Eine abgebrochene Schwertspitze aus der Wunde eines Mannes zu holen mag in einem Heerlager nicht so schwer sein. Wenn so etwas (nach Ihrer Meinung) nicht zur

Verfügung stehen sollte, dann müssen die Helden halt austrücken einen Feind stellen und eine Klinge in seinem Leib zerbrechen.

3. Das Mauerstück

Spezielle Informationen :

Perainefurten selbst ist noch nicht Opfer eines Überfalls geworden, bei dem eine Mauer zu Bruch gegangen wäre. Nach Informationen von Soldaten gibt es aber einen Tagesmarsch südlich eine Bauernhof, der von den schwarzen Horden vernichtet wurde. Dort haben die Helden die Hoffnung zerstörte Mauern zu finden.

Meisterinformationen :

Wenn die Helden glauben, nur ein Mauerchen einschmeißen zu müssen, um die Aufgabe zu erfüllen, dann können sie über Bilia Thamos daran erinnert werden, daß das Wort „Kampf“ in der Aufgabenstellung nicht aus Spaß herein geschrieben wurde. Ein gestelltes Gemetzel oder ein Übungskampf reicht nicht aus, denn die todbringende Atmosphäre eines echten Kampfes entsteht dabei nicht.

Allgemeine Informationen :

Ihr habt den Bauernhof erreicht, nach dem Ihr einen Tag lang nach Süden gewandert seid. Ihr steht vor den Ruinen eines idyllischen Landlebens. Das Dach des großen Hauses, welches hauptsächlich aus Stein gebaut ist, ist verbrannt. Ein Haufen Asche erinnert daran, wo einst ein Stall oder eine Scheune gestanden hat. Allerdings ist hier keine eingestürzte Mauer zu sehen.

Spezielle Informationen :

Die Außenmauern sind tatsächlich alle intakt, die (dünneren) Innenwände allerdings nicht. Wenn die Helden in Hoffnung dessen das Gebäude betreten, wird entscheiden, ob sie vorsichtig waren oder nicht, ob sie von einer Räuberbande überrascht werden oder diese von den Helden.

Meisterinformationen :

Die 4 Räuber, die sich dort eingenistet haben sind keine Gegner für echte Helden und auch nicht der Grund für die örtlichen Verwüstungen. Ein paar Dukaten Beute, ein paar Waffen und wenig Proviant sind allerdings zu holen. Es gibt keine weiteren Schwierigkeiten, einen Gesteinsbrocken zu nehmen, aber dabei machen die Helden noch eine Entdeckung ...

4. Der verkohlte Pfosten des Bettes

Allgemeine Informationen :

Als Ihr in den Trümmern des Hauses umhergeht bemerkt ihr, daß unter Steinen, aber auch freistehend, noch einiges Mobiliar vorhanden ist, welches in fast allen Fällen ein Raub der Flammen wurde. So findet Ihr auch die Reste eines von zwei Schlafzimmern, während die meisten Betten einfach nur verbrannt sind, findet Ihr auf dem Boden zwischen den Resten des Bettes eine verkohlte Brandleiche (der Größe Nach ein junges Kind).

Meisterinformationen :

Ziehen Sie dem Spieler, der sich jetzt am meisten freut 5 Erfahrungspunkt ab ! Da es jetzt dunkel wird, und man, wie die Helden wohl mittlerweile wissen, nachts nicht in den schwarzen Landen umherzieht, werden Sie sich das Lager der Räuber zunutze machen. Wenn sie möchten, versauen Sie den Helden die Nachtruhe durch Auftauchen mehrerer Untote. Am nächsten Tag wird die Rückreise problemlos verlaufen, allerdings sind die Grenzposten immer besser bestückt und die Schleichwege bekannt

5. Der Stein vom Grunde eines Sees

Meisterinformationen :

Dies gehört wieder zu den einfacheren Sachen. Zwar wird niemand sagen können, wann und ob jemand in dem See ertränkt wurde (was aber tatsächlich vor genau 2514 Jahren geschehen ist ...) aber der kleine Teich nördlich des Heerlagers hat genug Steine auf dem Boden zur Not kann man ja einen von den schwarzen Söldnern gefangenen dort versenken !

6. Die Augen des Wachmannes

Meisterinformationen :

Auch hier gilt, daß die Helden mehrere, mehr oder weniger einfache Lösungen zur Verfügung haben. Wenn Sie möchten, und Ihre Spieler noch nicht genug haben von Exhumierungen, dann gibt es da bestimmt den erst vor

kurzem getöteten Wachmann der im Massengrab ganz oben liegt ... Ansonsten wäre so ein netter Mord mal was schönes für einen lauen Sommerabend kurz hinter den feindlichen Linien !

7. Blut

Meisterinformationen :

Auch dies kein großes Problem, zumindest nicht um an Menschenblut heran zu kommen. Auch hier braucht man nur ein paar Feinde zu schlachten und ein paar Wasserschläuche zu versauen. (Vielleicht denken die Helden ja schon daran, wenn sie die Räuber vernichten.)

8. Die ingerimmheilige Flamme

Meisterinformationen :

Hier wird's schon wieder etwas komplizierter, wenn Sie nicht vorhaben, einen Ingerimmtempel in Perainefurten zu unterhalten. Wandernde Ingerimmgeweihte (die ja auch immer ein Licht mit haben) werden wohl kaum grundlos durch die schwarzen Lande ziehen. Eine lange Reise wäre also denkbar, die die Helden ins Bornland oder nach Weiden bringt. Vielleicht gibt es aber auch eine (klitzekleine) Zwergenbinge in der schwarzen Sichel, die auch bestimmt ein heiliges Feuer unterhält.

Dephendarcal

Meisterinformationen :

Bei der letzten Aktion der Helden kann ihnen auffallen, oder aber von Soldaten gemeldet werden, daß ein größeres Kontingent von Söldnern und anderen finsternen Gestalten die Grenze erreicht haben. Ein Angriff steht also kurz bevor!

Allgemeine Informationen :

Nach den letzten, sehr beunruhigenden Nachrichten, daß sich die Truppen Transyliens zu einer Attacke auf das freie Tobrien entschließen, ist Eile angesagt. Bilia Thamos, der die Paraphernalia von euch in Empfang genommen hat bedankt sich sehr und händigt euch das versprochene Geld aus. Trotzdem wäre er euch sehr verbunden, wenn Ihr bleibt um die Ergebnisse der Mühen zu erleben. Er selbst kann euch dafür jetzt nicht mehr bezahlen, aber jedem freiwilligen steht der normale Sold zu.

Spezielle Informationen :

Magisch begabte Helden bittet Bilia Thamos, ihn bei der Beschwörung zu unterstützen. Er selbst geht dann fort, um Kerzen und Kreide zu holen, wie er sagt. Scheinbar hat er so etwas vorrätig, denn er geht zu seinem Zelt.

Meisterinformationen :

Wie lang oder ausführlich Sie die Beschwörung selbst oder die Vorbereitung beschreiben wollen, muß ich Ihnen

überlassen, da nur Sie entscheiden können ob sie Ihre Spieler damit eher langweilen, oder ihnen die Geschichte der Beschwörung sehr entscheidend und spannend vorkommen wird. Ich habe daher nur einen langen Text geschrieben, der davon erzählt. Verlängern oder kürzen Sie ihn also wie sie wollen.

Die Beschwörung

Allgemeine Informationen :

Als es Dunkel geworden ist, betretet Ihr das nicht sehr geräumige Zelt des Bilia Thamos. Ihr findet ihn barfuß, in einem schlichten schwarzen Gewand, seinen Zauberstab und ein kleines Säckchen, vermutlich all das, was Ihr brauchen werdet. „Folgt mir !“ spricht er und ihr geht hinter ihm durch das Lager. Stumme Gesichter, starren euch nach, Gesichter voller Angst, aber auch voller Hoffnung. Andere beachten euch gar nicht, sind voll und ganz mit dem bevorstehenden Angriff beschäftigt, bei dem es ohne weitere Hilfe sehr schlecht für euch aussieht. Schließlich kommt Ihr zu einem größeren Zelt, vermutlich für Soldaten, das aber vollkommen leer steht. Bilia Thamos reicht euch sieben Fackeln, die groß schwer und von Pech ganz Schwarz sind und gebietet euch, sie in einem Kreis aufzustellen. Dann entzündet er die Fackeln und in ihrem schwachen Schein zeichnet er mit magischer Kreide ein großes Heptagramm auf den Boden. Die Ecken kommen genau an die Stellen, wo die Fackeln

Brennen. In die Schnittpunkte der mittleren Linien steckt er Beschwörungskerzen. Dann gibt er jeden von euch Zutaten aus dem Sack, den er bei sich hatte. Ihr verteilt die Paraphernalica in die Ecken des Hepagrammes. Dann setzt Ihr euch um das Heptagramm. Eisige Stille folgt. Eine Ewigkeit scheint zu vergehen, bis Ihr endlich wieder etwas hört – es ist ein tiefer, monotoner Gesang, der mehrstimmig erklingt, obwohl nur Bilia Thamos ihn singt. Aber der Drang des Kluges ist zu stark, so daß ihr, ob ihr wollt oder nicht, mitsingt. Mit einem jähen Aufschrei endet der Gesang und es bleibt nichts weiter zurück als ein Beben, ein leichtes Vibrieren der Erde, gleichmäßig wie ein dunkler, tiefer Ton, den man nur noch spüren kann. Mit einem Satz ist Bilia Thamos auf den Beinen ! Die Kerzen und die Fackeln brennen auf Ihrer gesamten Oberfläche, die Linien des Heptagrammes scheinen rot glühend zu zerfließen. Mit lauter, greller, aber konzentrierter, harter Stimme ruft er „Heptagon und Krötenei, gehörnter Schrecken, eil‘ herbei ! Der, dem ein Name gebührt, Deine Macht erschall‘ – ich rufe Dich – DEPHENDARCAL !!!“

Der Nachhall dieser Laute scheint sich minutenlang hinzuziehen, erst dann bemerkt Ihr, daß das Zeltdach zerrissen und nicht mehr da ist. Alle Kerzen und Fackeln sind ausgelöscht, aber es kommt kein Mondlicht herein, wenige Sterne – viel weniger als normal – scheinen auf euch herab. Und eine Stimme tiefer als die See, schwärzer als ein schwarzes Auge, und kraftvoller als der Ausbruch eines Vulkans spricht zu euch : „Wer ruft mich ?“ „Ich, Bilia Thamos, ersuche Dich und Deine Kraft uns beizustehen in dieser Stunde der Gefahr der Zerstörung. Ich werde Dein Diener sein von dieser Stunde, gewährt Du uns die Möglichkeit, mit Deiner Kraft unsere übermächtigen Feinde zurückzuschlagen !“ „Du, Bilia Thamos, sollst mein Diener sein, wenn Deine Zeit gekommen ist, und vorher, bringe Schande und Schmach über alle die, die dem dienen, dem kein Name gebührt und die, welche die Brüder und Schwestern bekämpfen, dessen Namen man nicht kennt.“

Die Sterne, die wieder so klar leuchten, wie zuvor, zeigen euch in ihrem schwachen Licht, daß alles, was auf dem Boden des Zeltes lag zu Asche zerfallen ist. Bilia Thamos , dessen Name nun etwas unheilvolles ausstrahlt, steht da – mit gesenktem Kopf. „Laßt mich nun allein – unsere Freunde brauchen im Kampf eure Hilfe.“ Erst da bemerkt Ihr, daß Kampflärm von außen zu hören ist. So schnell es geht, holt Ihr eure Waffen und stürzt euch in die Schlacht.

Meisterinformationen :

Bilia Thamos hat einen Pakt mit dem Erzdämon Dephendarcacal eingegangen und befindet sich daher im ersten Kreis der Verdammnis. An dieser Stelle sollte noch einmal darauf hingewiesen werden, daß Dephendarcacal ein Dämon ist und bleibt, daß macht ihn zu einem Feind der Götter, in seinem Fall ein besonderer Feind des Namenlosen – was ihn, wie in dieser Geschichte geschehen nützlich macht. Auf Grund der Eigenschaften, die er mitbringt, als Gegensatz des Namenlosen ist er darauf aus, zu verteidigen, um die Macht, die der Namenlose auf Grund der Möglichkeit der Zerstörung zu gewinnen versucht, nicht

entstehen zu lassen. Da dies nicht unbedingt Chaosfördernd ist, sondern ein Erhalt von bestehender Ordnung bedeutet, versteht sich Dephendarcacal nicht mit seinen „Geschwistern“ und führt ein genauso isoliertes Dasein, wie sein göttlicher Gegenpart.

Bilia Thamos will nun allein sein, um das Wissen, daß ihm durch den Erzdämon zu Teil wurde, zu nutzen und Dämonen aus dessen Gefolge zu beschwören – sofern es seine Kräfte zulassen. Diese Dämonen werden dann in den Kampf eingreifen – hoffentlich nicht zu spät.

Die Schlacht

Allgemeine Informationen :

Sie kommen von überallher gelaufen, aber geordnet – in Reih und Glied. Nachdem ihr ein wenig den Überblick gewonnen habt seht ihr, daß sich das Heer Transyliens von drei Seiten nähert, insgesamt scheinen es etwa 3 Kompanien Kämpfer zu sein.

Spezielle Informationen :

Es handelt sich tatsächlich um 3 Kompanien, 2 davon sind reine Söldnertrupps, jeweils kommandiert von einem Hauptmann, dem für jeden Haufen ein Sérgeant, also insgesamt 5, zur Verfügung steht. Die Gruppe, die sich frontal dem Lager nähert besteht ausschließlich aus Untoten, Skelette und Zombies gleichermaßen.

Meisterinformationen :

Es geht nur darum, so viel Zeit wie möglich zu gewinnen. Denn besiegen kann dieses Heer niemand. Im Lager sind nur noch ungefähr 50 Kämpfer übrig, hinzu kommt noch einmal die gleiche Anzahl Medici, Knechte und Freiwillige aus den nahen Siedlungen, die es aber nur schwer mit ausgebildeten Söldnern aufnehmen können. Die Helden müssen also entscheidend eingreifen, wenn es nicht ein Überrennen und Gemetzel geben soll. Sie haben dazu die Möglichkeit, die drei Nekromanten zu besiegen, die in sicherem Abstand hinter den Unten sind. Dies würde zwar erfordern, daß man sich durch die Reihen kämpft, aber letztlich könnte ein Drittel des schwarzen Heeres vernichtet werden. Gegen die Söldner helfen nur gute Abwehrtechniken. Zwar gibt es Palisaden zum Schutz, aber diese sind nur schwach befestigt. Nun, sicherlich möchten Sie nicht, daß ihre Helden an dieser Stelle scheitern, aber machen Sie es spannend. Die Leute die die Helden aufhalten werden halt die Entscheidenden gewesen sein. Es muß eine gewisse Zeit gelingen, das Heer aufzuhalten, dann brechen die ersten durch und geraten in Zweikämpfe, man kann die Lücke aber wieder schließen. Die erste Attacke ist damit zurück geschlagen. Dann kommen Rammen seitens der Söldner zum Einsatz und erste Wurf- und Brandgeschosse beginnen, die Palisade zu vernichten. Wenn diese vernichtet ist, stehen sich die Kämpfer gegenüber, die Tobrier werden zurückgeworfen. Dann jedoch sinkt endgültig der Mut. Fünf Dämonen, zwei Zhantim, zwei Heshtothim und ein Irrhalken kommen angerannt und beginnen, in wahnsinnigem Tempo die Reihen der Verteidiger zu zerfressen. In dieser Phase ist es

wichtig, daß es den schwarzen Horden nicht gelingt, das Zelt Bilia Thamos nicht zu erreichen. Melden Sie den Helden einen kleinen Angriffsstrupp und erinnern sie sie daran, daß Bilia Thamos (und er wird einen guten Grund haben !) nicht gestört werden will. Wenn den Helden das gelingt, dann haben Sie gesiegt, denn dann passiert folgendes :

Der Sieg !

Allgemeine Informationen :

Ein gellender Schrei ertönt aus dem Zelt Bilia Thamos' und jetzt reißen auch hier die Zeltwände. Heraus stürmen drei mit schwarzen, aber stählernen Schuppen schimmernde, riesige Gestalten, deren riesige Arme (deren vier) große Schwarze Schwerter führen. Die Gestalten, die sich auf zwei ebenso kräftigen Beinen bewegen, haben keinen Kopf, aber drei große graue Hörner auf ihrem Rücken (?). Sie beginnen, mit Ihren Schwertern nach Dämonen, Untoten und Schwarzen Söldnern gleichermaßen zu schlagen. Dann beginnt wieder die Erde zu beben. Nach kurzer Zeit stoßen zehn schwarze Tentakel aus der Erde, so dick wie ein Arm der Schwertschwingenden Dämonen, so lang wie drei Mann. Auch sie schlagen nach den Feinden der Tobrier und werfen ihren Vormarsch zurück. Das wichtigste ist aber, sie halten andere Dämonen fest. Als die Schwertschwinger diese erreichen und vier Schwerter, die nicht von dieser Welt stammen auf sie einschlagen, dauert es nicht lange, bis diese mit entsetzlichen Schreien die Welt verlassen. Die Reste der schwarzen Horden werden nun schnell vernichtet, die meiste Arbeit erledigen die Schwertschwinger, doch auch die Tobrier haben neuen Mut gefaßt und gehen zum Angriff über.

Meisterinformationen :

Die Helden könnten sich davon noch mitreißen lassen. Gönnen Sie Ihnen dann den Sieg über einen Schwarzmagier (auf der Flucht), der gerade dabei war, weitere Dämonen zu rufen. Um sie aber vom Verweilen vor Bilia's Zelt abzuhalten sollten sie wenigstens bei kleinen Nebengemetzeln benötigt werden.

Allgemeine Informationen :

Die Truppen Transyliens sind vernichtet ! Jetzt wird es den Tobriern möglich sein, die Grenze an strategisch günstigere Positionen nach Süden zu verschieben. Auch wenn die Verluste groß sind, so ist doch eine viel stärkere Übermacht geschlagen worden.

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden ins Lager zurückkehren, dann werden Sie Bilia Thamos finden, wie er in seinem dunklen Zelt steht, die Laterne in der Hand, in der er das Feuer Ingerimms aufbewahrt.

Allgemeine Informationen :

Als er euch näher kommen sieht horcht er ungläubig auf die Jubelschreie im Hintergrund. „Haben wir gesiegt ?“ Ihr sagt ihm, daß es ein Erfolg gewesen ist. „Dann ist meine Arbeit getan ! Diese Flammen mögen meine verlorene Seele reinigen und vielleicht retten“ Mit diesen Wort zerschlägt er die Laterne auf dem Boden. Sie verbreiten sich so schnell, daß klar ist, daß er mit Öl nachgeholfen hat. Bald schon steht sein ganzes Zelt in Flammen und auch er wird von ihnen nicht verschont. Er macht keine Anstalten, hervor zu kommen – bis er schließlich unter großen Qualen stirbt. Ihr könnt nicht sagen, ob das heilige Feuer ihn gerettet hat und er auf Grund seiner Opferung für Tobrien nun in zwölfgöttlichen Paradiesen weilt, oder er in den Niederhöllen schmort um sein Versprechen einzulösen, an der Seite von Dephendarcacal.

Spezielle Informationen :

Es finden sich keine Überreste von ihm, auch die Abschriften des Buches hat er mit in seinen Flammentod genommen. Damit ist das Wissen um den Dämon, dem ein Name gebührt, und seine Gefolgschaft, wieder aus der Welt genommen.

Meisterinformationen :

Es ist natürlich nicht wünschenswert, daß die Helden Bilia Thamos noch retten (weil dies ja genau das Gegenteil bewirken könnte). Zur Not hat das Feuer genug Macht um gegen Löschversuche immun zu sein, das gilt auch für solche Sachen wie CORPOFRIGO. Die riesige Hitze in den Flammen kann jeden persönlichen Rettungsversuch verhindern, im Notfall sogar, daß man von einer Flammenwand abprallt.

Für die Rettung des freien Tobrien bekommen die Helden 800 Abenteuerpunkte. Auch die vielen Kämpfe werden voll gewertet, sowie die entscheidenden Einfälle zur Lösung von Problemen und Teilaufgaben mit bis zu 50 AP pro Lösung. Die Bezahlung seitens Bilia Thamos und ein paar Dukaten Sold sollten dann aber alles sein, was die Helden an materiellen Gütern erhalten. Natürlich sind sie im freien Tobrien gern gesehene Gäste.

Bilia Thamos hingegen wird zu einer Legende, wobei sehr umstritten ist, ob im guten oder im bösen an ihn gedacht wird. Das Wissen um Dephendarcacal verbreitet sich nicht, da die, die es wissen, entweder nichts damit anzufangen wissen, oder fürchten verfolgt zu werden. So sollte es den Helden auch gehen, wenn kirchliche Würdenträger Geschichten eines angeblichen dreizehnten Erzdämonen hören ... Blasphemie !

Gegner in diesem Abenteuer

Räuber

MU : 12 AT : 8 PA : 8
LE : 30 MK : 10 1W6+3
AU : 42 MR : 0 RS : 2

Transylische Söldner

MU : 13 AT : 10 PA : 10
LE : 30 MK : 15 1W6+4*
AU : 42 MR : 2 RS : 3*

* variiert nach Ausrüstung des Söldners

Bibliothekarin

MU : 10 AT : 6 PA : 6
LE : 24 MK : 8 1W6+1
AU : 34 MR : 10 RS : 1

„falscher“ Bilia Thamos

MU : 12 AT : 9 PA : 10
LE : 30 MK : 12 1W6+2
AU : 39 MR : 6 RS : 2

Skelett

MU : 30 AT : 7 PA : 7
LE : 15 MK : 15 1W6+4
AU : 500 MR : 12 RS : 4

Zombie

MU : 30 AT : 7 PA : 0
LE : 20 MK : 8 1W6+2
AU : 500 MR : 10 RS : 0

Geist

MU : 40 AT : 0* PA : 0*
LE : 10 MK : 10 *
AU : 1000 MR : 20 RS : 0*

**Da nicht stofflich, nur mit magischen Waffen zu verletzen.
Kämpft nur mit einem Zauber FULMINICTUS*

Nekromanten, Schwarzmagier

MU : 12 AT : 8 PA : 6
LE : 27 MK : 15 1W6+2
AU : 34 MR : 15 RS : 2

Hinweis : Dieses Abenteuer ist nicht bis ins letzte Detail durchdacht. Dies verlangt zwar von einem Meister ein Mindestmaß an Improvisation, bietet aber auch die Möglichkeit, noch ausgeschmückt zu werden. Auch ist es möglich dieses Abenteuer sowohl mit den Anfänger- wie auch mit den Fortgeschrittenenregeln zu spielen, unabhängig von der Größe des Talentsystems. Hier ist es wieder dem Meister überlassen, Talente im Spiel zu fordern. Es ist jedem selbst überlassen, wie er den Einfluß von Kälte, Krankheiten, Kletterpartien oder den Kassenstand der Heldengruppe verwaltet. Müssen die Helden ihre tänzerischen oder musikalischen Talente in der Taverne unter Beweis stellen um nicht zu verhungern oder tragen alle Gegner wahre Reichtümer mit sich herum ? Selbst wenn dieses Abenteuer nur als Idee zu einer Eigenentwicklung dient : Mögen die Zwölfe Euch begleiten !

Dem ein Name gebührt

© 1999 von Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Besuchen Sie www.dsa-schatztruhe.de für weitere Abenteuer und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)

Bilia Thamos

Gildenmager (schwarz),

Dephendarcal-Paktierer im ersten Kreis der Verdammnis

- Herkunft** Bilia Thamos ist aufgewachsen in Ysilia, wo er floh, als die Stadt von den Ogern vernichtet wurde. Tief von dem Gedanken an Rache erfüllt machte er es sich zur Aufgabe, sein Wissen und seine magischen Künste einzusetzen, daß seiner Heimat ein solches Schicksal nicht wieder zustoßen möge.
- Beschreibung** Von seinen Erlebnissen gebeugt, aber nicht gebrochen, kann man das Feuer in seinen Augen erkennen, die ihn mit Energie an all dem arbeiten läßt, was er für wichtig erachtet. Der kalte, aber gerechte Anschein, der er hinterläßt wird unterstrichen von dem schmutzig-grauen Haar, welches er offen trägt. Einen Bart trägt er nicht, aber er hat dicke, buschige Augenbrauen, die den stahlblauen Augen einen würdigen Rahmen geben. Gekleidet ist Bilia Thamos in der Regel in einfachem Schwarz, wobei sich meist die bei Magiern üblichen Stickerein finden.
- Charakter** Auf Grund seiner Herkunft ist Bilia Thamos besessen von dem Gedanken, alles für sein Heimatland, Tobrien, zu tun. Er mußte mit ansehen, wie es nach und nach von den schwarzen Horden Borbarad's überrannt wurde. Dies hat ihn nur noch zorniger gemacht. Noch schafft er es, seine Wut unter Kontrolle zu halten, aber der Gedanke, es den Heptachern mit einem kräftigen Schlag alles heimzahlen zu können, hält ihn am leben.
- Besonderheiten** Als die transylischen Truppen zum Angriff auf das restliche, freie Tobrien blasen, geht er einen Pakt mit dem Erzdämonen Dephendarcal ein, der, weitgehend unbekannt, der Gegenspieler des Namenlosen ist. Durch das Wissen, was ihm zu Teil wird, gelingt es ihm Dämonen zu beschwören, die die Schlacht zugunsten der weitaus schwächeren Tobrier entscheiden. Um aber nicht weiter in die Kreise der Verdammnis gezogen zu werden, verbrennt er sich selbst in Ingerimm geweihtem Feuer.

Steckbrief	Eigenschaften und Talente
Name Bilia Thamos Typus Magier Geboren 12. Hesinde 21 vor Hal zugewendete Gottheit keine Haarfarbe grau Augenfarbe stahlblau Größe 1,82 Schritt Gewicht 76 Stein	HEPTAGON : 16 FUROR, BLUT : 16 BALSAM : 14 Heilkunde, Wunden : 14 Heilkunde, Krankheiten : 12 Pflanzenkunde : 16 KL : 17

© 1999 von Oliver Eickenberg