

# Die Athalantar Kampagne

Hinweise zur Notation .....	1
Überblick.....	1
Was ist in der Vergangenheit anders?.....	2
Sonstiges .....	2
NPCs .....	2
Ereignisse am alten Turm .....	4
Ankunft in Hastarl.....	5
Die Zauberbarone in der Stadt .....	5
Der Tod von Prinz Tyrannos.....	6
Die 3 Ringe des Tyrannos .....	6
„Fleisch“ für die Zauberbarone .....	6
Begegnung mit Farl.....	7
Zur küssenden Dirne .....	7
Begegnung mit den Noblen.....	8
Myrjala lebt noch .....	9
Der Barde und der Zauberer.....	9
Seldinors Turm.....	10
Zimmer im Turm.....	11
Der Tempel von Mystra .....	14
Die Parade.....	14
Einbrecher im Haus.....	15
Der Besitzer des Hauses.....	15
Die Burg Athalgard.....	15
Gebäude (a).....	16
Gebäude (b).....	17
Turm von Itbolthar .....	20
Magische Gegenstände .....	20

## Hinweise zur Notation

Zur Beschreibung dieses Abenteuers werden folgende Formatierungen verwendet:

**Schattiert:** Dies sind Passagen, die der DM den Spielern wie vorgegeben vorlesen kann.

**Eingerahmt:** Diese Absätze enthalten Informationen über NPCs oder Monster.

**Fetter Strich am Rand:** Beschreibungen von magischen Gegenständen oder besonderen Objekten.

## Überblick

In diesem Abenteuer werden die Charaktere durch einen mächtigen Artefakt (oder etwas vergleichbares) in die Vergangenheit geschleudert. Während der Reise begegnet ihnen die Göttin der Magie, Mystra, und bittet sie um Hilfe. In der Vergangenheit sollen die Charaktere einen gewissen Eladar aufsuchen und ihn unterstützen. Nach der Zeitreise befinden sie sich im Jahre 240 (Jahr des Auserwählten) im Königreich Athalantar, auch genannt das *Königreich des Hirsches*.

In dieser Zeit wird Athalantar von den Zauberbaronen regiert, einer brutalen Clique verschlagener Hexer, die vor Jahren von den Söhnen des verstorbenen Königs ins Land geholt wurden. Ursprünglich sollten die Zauberbarone nur einem der Söhne zur Macht verhelfen – aber schließlich blieben sie und erlangten selbst die absolute Macht im Staat. Einen der Söhne, Belaur, ließen sie als Marionettenherrscher auf dem Thron, in Wirklichkeit aber halten sie die Macht in Händen.

Der Kick an dieser Kampagne liegt nun an folgenden Dingen:

- Einer der Enkel des ursprünglichen Königs ist Eladar der Dunkle, im Jahr 240 ein Zauberkundiger, vorher Dieb und Priester von Mystra. Er hat es sich vorgenommen seine Eltern zu Rächen und Athalantar von der Geißel der Zauberbarone zu befreien. Eladar ist nun kein geringerer als der spätere Elminster und die PC erhalten so die einmalige Chance, mit ihm zusammen ein Abenteuer zu bestehen und ihn sogar zu retten.
- Die Taten der Charaktere in der Vergangenheit haben Konsequenzen für die Gegenwart (ca. 1350 DR). Sie begegnen u.a. dem späteren Gott Bane in seiner noch sterblichen Form und haben die Chance, ihn im Kampf zu besiegen. Dadurch ändern sie die Zukunft und werden bei ihrer Rückkehr eine veränderte Welt vorfinden. Die Frage ist: wer wird Bane ersetzen?
- Einer der NPCs dieser Kampagne ist eine menschliche Zauberkundige mit Namen Myrjala. Sie ist in Wirklichkeit eine Inkarnation der Göttin Mystra, die ihren Schützling Elminster auf den rechten Weg bringen will.

Nun können die PC diese „besonderen“ Punkte der Kampagne nur fühlen, wenn sie sich entweder bereits super in den Vergessenen Reichen auskennen, oder wenn sie entsprechende Hinweise erhalten. Diese können sein:

- Eladar benutzt für Elminster typische Ausdrücke und Sätze („Gut Euch zu treffen!“).
- Farl oder Tassabra erwähnen, dass Eladar früher ein Dieb war.
- Helm erwähnt, dass Eladar früher auch mal Priester von Mystra war.
- Myrjala stirbt und lebt erneut.
- Eladar gibt typische Einsichten über Magie zum besten.
- Mystra verrät mehr über ihre Absichten.
- Eladar berichtet, Mystra wolle, dass er nach Cormanthor gehe.
- Eladar wird zum Auserwählten von Mystra.

Zum Abschluss der Kampagne sollen die Zauberbarone gestürzt sein. Die PC werden von NPCs reich belohnt und auch Mystra steht in Ihrer Schuld. Wenn es sich ergibt, kann anschließend ein Abenteuer in Cormanthor gespielt werden.

## Was ist in der Vergangenheit anders?

- Shaundakul ist eine mittlere Macht und wird auch im Hochwald und in Athalantar verehrt.
- Bane ist noch kein Gott. Im Jahr 240 ist Jergal der Gott der Toten.
- Die Göttinnen Tymora und Beshaba existieren noch nicht. An ihrer Stelle existiert Tyche.
- Cormanthor und Eaerlann existieren noch, ebenso Illefarn und Ammerindar.
- Die Ruinen Nesserils sind „erst“ 580 Jahre alt.
- Alle humanoiden Rassen, wie Orks und Goblins, sind noch rückständiger und wilder.
- Elfen und Zwerge mischen sich nur selten unter Menschen. Sie sind etwas exotisches und halten sich selbst für überlegen. In vielem sind sie es auch.
- Halblinge werden als Sklaven eingesetzt.
- Es gibt so gut wie keine Ehen und Kinder zwischen Menschen und Elfen bzw. Zwergen.
- Der Flussgott Oberan besitzt das Portfolio von Umberlee und Valkur.

## Sonstiges

- Die PC werden in die Vergangenheit (240 DR) versetzt. Im Königreich Athalantar herrschen die Zauberbarone.
- Sie treffen auf die Zauberin Myrjala, der sie in einem Kampf beistehen.
- Die PC treffen auf Eladar den Dunklen und werden von ihm nach Hastarl geschickt. Dort sollen sie ihn im Kampf gegen die Zauberbarone helfen.
- In Hastarl kommt es zu einem Kampf, in dem Myrjala stirbt.
- Ebenfalls stirbt Prinz „Bane“ Tyrannos, der von den Zauberbaronen als Söldner angeheuert worden war. An dieser Stelle ändern die PC die Geschichte, denn Bane wird nie ein Gott werden!
- Die PC treffen auf Farl, den König der Diebe, und auf Tassabra.
- In einer Herberge (z.B: „Zur küssenden Dirne“) treffen sie auf Jansibal Otharr und Thelorn Selemban. Diese versuchen die PC für ihre Zwecke einzuspinnen.
- Die PC brechen in den Turm eines Zauberbarons ein. Sie entwenden eine Marke, die Zugang zu der Burg Athalgard gewährt.

- Sobald die gelungen ist, erfahren die PC, dass Eladar einen weiteren Zauberbaron im Duell bezwungen hat.
- Die PC erfahren, dass Taraj Hurlymn in der Gestalt eines Panthers in den Wäldern des Nordens auf die Jagd geht. Sie ziehen aus, um ihn zu besiegen.. Dort treffen sie auch auf Kadeln Olothstar und können die beiden Zauberbarone zusammen mit Eladar besiegen.
- Farl oder Eladar planen einen Angriff, der die Unterstützung der Elfen und der Leute von Helm Steinklinge einschließt. Die PC übernehmen den Part, Athalgard zu erobern. Dort lauern die Hexer Ithboltar und Undarl.
- Im Endkampf besiegt Eladar mit Hilfe der PC König Belaur.
- Es gibt ein großes Fest. Helm wird überraschend zum König gekrönt. Myrjala sagt, daß sie „vor niemandem kniet“.
- Aufgrund besonderer Umstände können die PC nicht sofort in die Gegenwart zurückkehren. Myrjala schickt sie nach Cormanthor, denn dort soll "etwas großes errichtet werden“.

## NPCs

### Farl „König der Diebe“

hm T12 cg

RK: 6 (Schutzring +1), ETW0: 15, TP: 50, BF: 12  
 Moral: 14, Angriffe: 1, Schaden: 1W6 (Kurzschwert)  
 EP: 2800, Geld: 706 GM + 0.120 GM in Verstecken  
 Stärkebonus: 0

### Schwertmeister Adarbron hm RN K10

Hochgestellter Befehlshaber der Stadtwache von Hastarl.

ETW0: 11 TP: 66 RK: 5 Moral: 13 EP: 2.500  
 Angriffe: 1-2 Schaden: 2W4 (Breitschwert und/oder Morgenstern)  
 Geld: 130 GM in einem Beutel am Gürtel.

Adarbron trägt ein Kettenhemd und einfache Lederkleidung, die so aussieht, als hätte sie schon einige Winter gesehen. Er hat sehr kurz geschnittene dunkelbraune Haare und einen ebenfalls kurzen Vollbart. Es zeigen sich bereits die ersten Spuren von grauen Strähnen in seinem Haar. Über seine Stirn läuft eine Narbe, die ihm ein Ork beibrachte, als er noch jung war.

Adarbron ist König Belaur gegenüber loyal und ein sehr fähiger Soldat und Polizist. Für ihn ist Ruhe und Ordnung in der Stadt das wichtigste. Die gelegentlichen Übergriffe der Zauberbarone irritieren ihn und haben ihn bereits nachdenklich gemacht. Die Hexenmeister sehe er lieber heute als morgen aus seinem Heimatland verjagt. Bei entsprechender Überzeugungsarbeit könnte er allerdings auf die Seite der PC einschwenken.

### Myrjala „Dunkelaug“ RG hf M17

ETW0: 15 RK: 4 BF: 12, 14(FI) TP:48  
St 13, Int 18, W 17, Ges 16, Kon 12, Ch 19  
Moral: 19 Ep: 15.000 Geld: 898 GM  
ZAK Sprüche 6/6/6/6/5/3/3/2

- 1: PB, **Sprachen verstehen**, ME, SVB, **Verabredung**
- 2: Klopfen, GE, MMM, **Elastizität**
- 3: **Fliegen**, Zeitschleife, **Sirelyns Bänder**, Feuerball
- 4: Fluch Brechen, **Klingenhagel**, Laerals Geste
- 5: Telekinese, **Teleportation**, Pfeilschwarm
- 6: **Antim. Schutz.**, **Kugel d. U.**, **Skelettale Schmelze**
- 7: Machtw. Bet., Begr. Wunsch, **Kraftfeld Käfig**
- 8: **Irrgarten**, **Otilukes telekinetische Kugel**

Myrjala hat schwarze Augen, die von weit geschwungenen Brauen eingerahmt werden. Ihre honigbraunen Locken hängen ihr in das schnippische weiße Gesicht. Sie ist groß und sehr schlank. Sie trägt weiße, leichte Roben und darüber einen weiten, blau-grauen Umhang bzw. Mantel.

### Eladar „Der Dunkle“ [Aumar]

RG hm M12/P7[Mystra]/T5/K4  
ETW0: 15 RK: 4 BF: 12, FI 14(A) TP:59  
St 15, Int 18, W 18, G 18, Kon 14, Cha17  
Moral 18 EP: 5.000 Geld: 390 GM  
Trägt die Überreste des *Löwenschwerts* (ca. 150 GM) unter seinem Hemd.  
ZAK Sprüche 5/5/5/5/4/1:  
1: Brennende Hände / Identifizieren / **MG**  
2: Levitation / Netz / Melfs Magische Murmeln / Verankerung / **Hammerfall**  
3: Fliegen / Untote Festhalten / Kampfstern / **Feuerball** / MB / Schutz vor Geschossen  
4: Selbst Verwandeln / Steinhaut / **Schwebende Waffen** / **Alustriels Mantel**  
5: Wände passieren / Teleportieren / **Schutz vor Eisen**  
6: **Bowgentles Zweifache Reise**  
PRI Sprüche: 5/5/3/1: HLW / Licht / Stille

Ihr seht einen mittelgroßen Mann von knochiger Gestalt. Er hat dunkle, braune Haare, deren Strähnen ihm wild in das Gesicht und über seine Hakennase hängen. Ihr würdet ihn auf ca. 30-35 Jahre schätzen. Er hat einen wachsamem Blick, der jede Bewegung im Raum erfaßt. Der Mann trägt Hosen, ein löchriges Hemd und einen braunen Umhang aus grobem Stoff. Er scheint sich häufig auf Reisen und in wilden Natur zu befinden, denn entsprechend sehen seine Sachen aus. Über seiner rechten Schulter hängt ein Sack an einem Riemen aus derbem Leder. In seiner rechten Hand hält er einen langen Stab aus dunklem Holz eines Schattenkrone Baums, der ihm bis zur Schulter reicht. Damit stützt er sich nun ab und spricht Euch an:

„Hallo, es ist gut, Euch zu treffen – meine Freunde.“  
An dieser Stelle zögert er, nur ganz wenig, aber doch

merklich. „Elfen und Zwerge sieht man nicht oft in diesem Land, und Elfen und Zwerge die zusammen reisen noch weit weniger. Dies ist eine seltsame Versammlung! Ich habe erfahren, daß Ihr Myrjala, die mir sehr teuer ist, aus den Händen der Schergen dieses Prinzleins errettet habt. Dadurch habt ihr wahrlich heldenhaft gehandelt – und Euch gebührt Dank.“

„Ich habe Myrjala vieles zu verdanken; ohne sie wäre ich heute nicht hier, sondern vielleicht immer noch allein in der Höhle oberhalb von Heldon. Ich kann nicht umhin, Euch zu vertrauen, soweit es mir möglich ist.“

„Wie dem auch sei, Ihr sagt, man hat Euch auf eine Mission geschickt, unserem Kampf Unterstützung zu gewähren. Das ist mehr als ich zu hoffen wagte, nach all diesen Jahren. Kaum hatte ich noch die Kraft, an einen Sieg unserer Sache zu glauben. Aber nun erfüllt mich neue Hoffnung! Noch in diesem Jahr werden wir die Herrschaft der Zauberbarone zerschmettern!“

„König Uthgrael, den sie auch den Hirschkönig nannten, erschuf das Königreich von Athalantar aus dem Nichts. Mit einer Handvoll getreuer erkämpfte er das umliegende Land von Orks und Goblins und verjagte die Kobolde, die hier hausten. Er erbaute Hastarl und Athalgard.

Aber König Uthgrael hatte 7 Söhne, die sich nach seinem Tode untereinander wegen der Nachfolge bekriegten. Man nannte sie deshalb auch die sieben Kriegerprinzen von Athalantar – obwohl nicht alle kämpfen wollten. Einer von ihnen, Belaur, dachte sich besonders schlau, als er fremde Hexer in unser Land einlud, wenn sie ihm dabei hülften, den Thron zu erringen. Das taten sie: sie zerstörten einen der 7 Brüder nach dem anderen für ihn.

„Schließlich, vor 21 langen Jahren schickte Belaur einen seiner Hexer nach Heldon, einem kleinen Bauerndorf im Westen des Landes. Heldon war ein friedlicher Ort: die meisten seiner Einwohner hüteten Ziegen oder bauten Obst an. Und dort wohnte auch der einzige der sieben Prinzen, der sich nicht an dem allgemeinen Gemetzel beteiligte hatte. Schon vor dem Tod von König Uthgrael hatte er sich nach Heldon zurückgezogen, um dort mit seiner Familie ein einfaches Leben zu führen. Undarl der Drachenreiter, so nennt man den Hexer, der an diesem Tag über Heldon erschien. Sein Reittier war ein fürchterlicher roter Drache, den er sich durch irgendeine schwarze Magie unterworfen hat. Er brauchte nur wenige Minuten, um Heldon und die umliegenden Felder in eine schwarze, verbrannte Wüste zu verwandeln.“

Eladar schildert dies, als ob er es selbst mit angesehen hätte. Seine Stimme ist von tiefer Trauer und gleichzeitig einer grimmigen Entschlossenheit erfüllt. Er beobachtet Euch, wie Ihr auf seine Worte reagiert. Dann spricht er weiter:

„Belaur konnte seine Hexer nicht lange im Zaum halten. Scheinbar hat er den Krieg gewonnen, denn der letzte der 7 Brüder wurde vor einigen Jahren in

Calimshan getötet. Er sitzt nun auf dem Hirschthron und nennt sich König von Athalantar. Aber in Wirklichkeit herrschen die Zauberbarone, denn Belaur ist nur ihre Marionette. Für sie gelten keine Gesetze und sie tyrannisieren das Volk und das Land. Die meisten der ehemaligen Getreuen von König Uthgrael sind entweder Tod oder sie laben als Ausgestoßene in den Wäldern und sind Freiwild für die Zauberbarone. Die sogenannten Adeligen und die von Belaur zu ‚Prinzen‘ ernannten Söldner, sind außer jeder Kontrolle. Sie sind die Geißel, die das einfache Volk an jedem Tag ertragen muß.“

„Die Zauberbarone müssen aus Athalantar vertrieben werden. Es soll wieder Recht und Gesetz in Athalantar herrschen!“

Auf Nachfragen der PC hin, ist Eladar nicht gewillt, weitere Details zu seinen Plänen zu offenbaren. Schließlich hat er folgende Aufgabe für die PC:

„Meine Freunde, um gegen die Zauberbarone kämpfen zu können, müssen wir Verbündete in Hastarl selbst gewinnen. Und wie es der Zufall will“ – an dieser Stelle lächelt er etwas geheimnisvoll - „hatte ich Gelegenheit, einige Verbindungen in unsere Hauptstadt aufzubauen. In einem anderen Leben.“

An dieser Stelle verharrt er kurz, wie um sich an vergangene Ereignisse zu erinnern. Dann fährt er fort:

„Geht nach Hastarl in den Klub *Zur küssenden Dirne*. Dort fragt nach *Tassabra*, sie wird Euch schließlich zu dem bringen, mit dem ihr reden müßt. Gebt Tassabra dies hier als Zeichen, daß ich Euch gesandt habe.“ Mit diesen Worten greift Eladar unter sein Hemd und zieht ein Schwert heraus. Es sind eher die Überreste eines Schwertes, nur noch der Griff ist klar erkennbar, alles andere ist zerschmolzen. „Und eilt Euch, denn Eure Taten in Blenth sind sicher kein Geheimnis geblieben.“

„Hütet Euch vor Tyrannos! Laßt Euch nicht von seinem Äußeren täuschen, denn er ist grausam und unberechenbar. Er würde alles tun, nur um Macht und Einfluß zu gewinnen. Unterschätzt niemals seine Kräfte. Man sagt, er ist im Bunde mit denen, die nicht sterben und nicht leben.“

Er greift über seine Schulter, hält seinen Rucksack vor sich und kramt darin herum. Dann zieht er etwas daraus hervor, da wie ein alter, rostiger Metallring aussieht.

„Dieser kleine Ring kann Euch sehr nützlich sein, weit mehr als mir.“ Er wendet sich Orlok zu: „Vielleicht solltet Ihr ihn an Euch nehmen; setzt ihn weise ein.“

Er gibt den Ring dem Zwerg. Dann greift er erneut in den Rucksack und bringt zwei unregelmäßig geformte, schwarze Steine ans Tageslicht.

„Dies sind keine normalen Steine, sondern Chardalyns, wie sie an der Schwertküste manchmal gefunden werden. Jeder dieser Steine kann einen Zauber absorbieren und zu einem späteren Zeitpunkt wieder freisetzen, wenn der Stein zerbrochen wird.“

Er gibt die Steine Druanir und verschnürt seinen Rucksack wieder.

„Möge Tyche mit Wohlwollen auf Euch herabblicken.“ Darauf dreht er sich um, steigt die Treppe hinauf auf die Plattform und verschwindet.

Wer ihm folgt, sieht, wie er sich in einen Raben verwandelt und davonfliegt.

### Eladar über Zauberer:

„Für solche habe ich nur Verachtung übrig, die sich hinter Magie verstecken und damit den Rest des Welt tyrannisieren, nur weil jemand ihnen gezeigt hat, wie man liest, oder irgendein Gott ihnen die Macht gab, zaubern zu können. Sie sollten besser ihre Kunst benutzen, um uns allen zu helfen, anstatt das Volk zu knechten und zu beherrschen.“

## Ereignisse am alten Turm

Die PC befinden sich am alten Wachturm am Ufer des Einhornlaufs. Der Wachturm war einst viel größer als seine heute sichtbaren Reste. Nur noch die untersten 2 Stockwerke stehen, und die Decke darüber ist als „Plattform“ begehbar. Sie wird durch die Reste der ehemaligen Mauer nach allen Seiten gut geschützt. In jedem Stockwerk befinden sich 2-4 kleine Fenster (Schießscharten).

Der Boden im Erdgeschoss des Turms ist von Dreck und Stroh bedeckt. Man sieht, daß schon andere Wanderer hier Rast gemacht haben. Unter dem Stroh befindet sich eine Falltür, die in ein Gewölbe unter dem Turm führt. Dieses Gewölbe stammt von der Festung die hier einst stand, und deren letztes Überbleibsel der Turm ist. Die von Zwergen aus Ammerindar erbaute Festung war ein Außenposten weit im Westen des Reiches. Die Gewölbe sind mittlerweile von allen denkbaren Wesen und Monstern bewohnt.

Wenn die PC sich in den Untergrund des Turms begeben, finden sie hier u.a.:

### 1. Steinaxt von Erogrim dem Wachsamem

Diese magische Streitaxt +3 (1W8+3) scheint federleicht zu sein und höchstens 5 Gramm zu wiegen. Sie ist jedoch aus festem Fels geschnitten und kann durch physische Einwirkung nicht beschädigt werden. Die folgenden magischen Boni dieser Waffe können nur von Zwergen genutzt werden. Der Träger der Waffe erhält einen Zuschlag von +3 auf Schaden und Trefferwurf. Gegen Elfen, Orks und Goblins verursacht die Waffe doppelten Schaden. Sie kann geworfen werden (Kein Bonus auf Trefferwurf) und kehrt dann automatische in die Hand des Werfers zurück. Ein Träger der Steinaxt braucht nicht mehr zu Schlafen und ist jederzeit wachsam und aufnahmebereit. Die Zauber *Schlaf* und *Phezults Schlaf der Jahrhunderte* haben auf den Träger keine Wirkung.

### 2. Orkstamm

In der ehemaligen Zwergenfestung hat sich ein Orkstamm angesiedelt.

#### Ork

RB RK: 6 BF: 9 ETW0: 18 TP: 8

Schaden: 1W6 (Keule oder Kurzsword)

EP: 35 Moral: 11 Gold: 2.200 GM im Besitz des Häuptlings

#### 3. Zyklus

In den Tunnels haust außerdem ein Zykluspaar:

#### Zyklus

CB RK: 3 BF: 12 TP: 32 ETW0: 14

Moral: 13 Schaden: 2W4 (Waffe)+4 (Stärke)

Größe: 3 m EP: 300 Geld: keines

#### 4. Magische Gegenstände

In dem Gewölbe befindet sich u.a. eine Drachenflasche, die Handschuhe des Gelidor und ein Stab der Tunnel.

#### 5. Betrachter

In den Tiefen haust auch (mindestens) ein Betrachter, dem die PC besser aus dem Weg gehen.

### Ankunft in Hastarl

Hastarl ist eine für diese Zeit große Stadt mit bis zu 10.000 Einwohnern. In Hastarl gibt es Schreine bzw. Tempel von Febe, Sune, Lathander, Helm, Tyche und Mystra.

Ansicht aus der Entfernung:

Von Eurem Standort aus, könnt ihr in die Ebene des Delimbiyr hinab blicken. Ihr seht den Fluß, wie er sich mit glitzerndem Wasser seinen Weg durch grüne Felder und dunkle Auen bahnt. In östlicher Richtung wird der Fluß durch eine gewaltige Ansammlung von Gebäuden verdeckt, die von einer mächtigen, steinernen Stadtmauer umgeben sind. Die meisten Häuser sind aus grauem und rotem Stein, viele sind aber auch aus Holz gebaut. Es ist ein riesiges Durcheinander. In der Mitte der Stadt erhebt sich eine große Burg, die mit ihren Türmen und Zinnen den Eindruck eines Schlosses macht. Euer Weg führt geradewegs auf eines der Stadttore zu. Es ist offen und viele Menschen betreten und verlassen dort die Stadt.

Auf einem Hügel direkt vor Euch seht Ihr vier dunkle Säulen, in deren Umkreis das übliche grün und gelb der Wiesen und Felder durch einen schwarzen Kreis unterbrochen wird. In der Luft über den Säulen scheinen einige Vögel zu kreisen.

Hier handelt es sich tatsächlich um 4 hölzerne Pfähle, an die jeweils ein Skelett gekettet ist. Verkohlte Reste menschlichen Fleisches hängen noch an den Knochen. Hier haben die Zauberbarone anscheinend eine Hinrichtung vollzogen – und nicht zum ersten Mal.

Am Stadttor:

Als Ihr näher kommt ragt die Stadtmauer von Hastarl immer höher vor Euch auf. Sie scheint nahezu 3 Stockwerke hoch zu sein! Die Mauer wurde aus riesigen, manchmal menschengroßen grau-beigen Sandsteinblöcken errichtet. Der Weg führt jetzt geradewegs auf eines der Stadttore zu. Hier biegt die Mauer nach innen ein, so daß das Tor von beiden Seiten von der Mauer umschlossen wird. Zwei 4 Meter hohe eiserne Torflügel sind geöffnet und liegen jetzt links und rechts an der Mauer an. Vor Euch öffnet sich ein bogenförmiger Tunnel in der Mauer, der endlos zu sein scheint. Weit Weg könnt ihr wieder etwas Licht wahrnehmen.

Vor dem Tor stehen 3 Wachen. Sie tragen einen konisch zulaufenden Helm, Kettenpanzer und eine Hellebarde (1W10/2W6). Mißtrauisch werdet ihr gemustert.

Wenn die PC einzeln oder in Gruppen bis maximal 3 Leuten die Stadt betreten, werden sie nicht behelligt. Jede größere Gruppe wird jedoch angehalten und befragt:

Einer der Soldaten tritt vor und versperrt Euch den Weg: „Halt Fremde: Namen und Handel?“

Wenn die PC sich sinnvoll erklären können werden sie durchgelassen. Beim geringsten Zweifel jedoch wird ein Zauberbarone angefordert, der die PC magisch sondieren soll.

„Ihr seid verdächtig. Wir können Euch nicht einlassen. Möglicherweise seid ihr verkleidete Zauberer oder Priester. Und nur solche, die unserem König dienen, sind hier willkommen! Wartet hier, bis Zauberbarone Eth kommt, um Euch zu befragen!“

Nach kurzer Zeit (wenn die PC es so weit kommen lassen) erscheint **Zauberbarone Eth**:

Nach kurzer Zeit kommen zwei weitere Soldaten durch das Tor und hinter ihnen ein gut gekleideter Mann mit blonden Haaren. Er hat einen Bart, dessen Enden leicht geschwungen in die Höhe stehen. Über teurer Hose, Hemd und Weste trägt er einen weiten dunkelgrünen Mantel. Mit abgehackten, schnellen Schritten kommt er auf Euch zu und baut sich vor Euch auf, die Hände hinter dem Mantel verschränkt: „Wer seid ihr und was ist Euer Ziel? Rasch, ich habe zu tun.“

Eth wird versuchen, die PC mit *Gesinnung Erkennen* und *Gedanken Lesen* auszuspionieren. Wenn er angegriffen wird, verwendet er *MG*, *Feuerball* und *Unsichtbarkeit*.

### Die Zauberbarone in der Stadt

Als Ihr Euch durch das Menschengemenge windet, seht Ihr eine riesige Sänfte, die wie durch Zauberkräfte einen halben Meter über dem Boden gehalten wird. Das Gefährt, das hier Euren Weg kreuzt, ist aus dunkelrotem Holz und wird von einem Baldachin überspannt. Vor und hinter der Sänfte gehen jeweils 4 grimmig dreinblickende, bewaffnete Männer. Sie tragen Kettenpanzer und haben ein Schwert und mehrere Messer gegürtet. Auf ihrem Rücken ist ein runder Schild festgeschnallt. Mit

brutaler Gewalt bahnen sie der Sänfte den Weg durch die Menge.

Am Wagen eines Tuchhändlers am Rand der Straße seht ihr eine junge, hübsche Frau. Als sie der Sänfte in den Weg kommt, wird sie von einem Soldaten gepackt und an die Seite der Sänfte geschleppt. Sie schreit und zappelt, aber er läßt sie nicht los. Dann hört ihr eine gelangweilte, männliche Stimme aus dem Inneren: „Ja Soldat, gut gemacht, das ist genau die richtige Unterhaltung für diese Nacht. Bringe sie in meinen Turm.“.

Falls die PC der jungen Frau zur Hilfe eilen, handelt es sich um Shandate [CG hf T3], die zusammen mit Tassabra im *Zur küssenden Dirne* arbeitet. Shandate hat brünette Haare und trägt einfache Kleidung. Nur ihre elegant geflochtenen Haare und die teuren, silbernen Ohringe verraten etwas von ihrer Profession.

Im Falle eines Kampfes entpuppt sich der Zauberbaron als *Malanthor Brynn* [RB hm W12]. Die Soldaten haben folgende Werte:

#### Stadtwache von Hastarl

NB hm F4 RK: 4 ETW0: 17 TP: 28 BF: 12

Moral: 11 Angriffe: 1 Schaden: 2W4 (Breitschwert)

EP: 900 Geld: 1W10+10 GM Stärkebonus: +1

Falls die PC in den Kampf eingreifen, erscheint, nach 10 Runden **Lord Tyrannos** und greift die PC an. Weitere 6 Runden später erscheint **Myrjala** und hilft den PC. Dies ist eine Möglichkeit für den DM, Myrjala das erste Mal sterben zu lassen (sie zerfällt zu Staub). Da sie jedes Mal wieder auftaucht, wird dies die besondere Stellung von Myrjala unterstreichen.

### Der Tod von Prinz Tyrannos

Falls es einem Charakter gelingt, den Prinz zu töten, passiert folgendes:

Aus vielen Wunden blutend bricht Tyrannos zusammen. Ihr seht, daß er nicht mehr atmet. Von seinem Körper scheint eine kaum sichtbare, durchscheinende Welle auszugehen, die sich gleichförmig in alle Richtungen ausbreitet. Dabei geht sie durch Wände und Gegenstände hindurch, als würden sie nicht existieren. Die Welle dringt auch durch Euch hindurch, und ein merkwürdiges Ziehen und Zerren fährt durch Eure Glieder. Ihr habt das Gefühl, als würdet Ihr zerlegt und wieder erschaffen in der gleichen Sekunde. Aber Euch geschieht nichts. Was bleibt ist ein seltsames Gefühl, als wäre auch ein Teil von Euch gestorben.

Die PC erleiden dieses Gefühl, da sie nun die Zukunft verändert haben. Prinz Tyrannos ist tot und kann nicht mehr zum Gott Bane werden. Wer an seine Stelle tritt, bleibt abzuwarten. Dies kann einer der PC oder NPC aus dem aktuellen Abenteuer werden. Geschieht dies nicht, steht es dem DM frei einen neuen Gott zu erschaffen.

### Die 3 Ringe des Tyrannos

Prinz Tyrannos trägt die folgenden drei Ringe (einer aus Stahl, einer aus Kupfer und einer aus Bronze) bei sich, die bei seinem Tod von einem Charakter abgezogen werden können:

**Der Stahlring** ist ein *Ring des Ehrgeizes*. Dieser Ring ist auf seine Art verflucht und kann vom Träger nicht freiwillig vom Finger genommen werden. Er wird auch nicht zulassen, dass ein anderes Wesen den Ring von seinem Finger nimmt. Durch die Beeinflussung dieses Rings wird der normale Ehrgeiz des Trägers ins Unermessliche gesteigert. Die Dinge, die der Charakter sowieso am allermeisten erreichen möchte, werden für ihn nun zu den ultimativen Zielen seines Lebens, denen er alles andere unterordnet. Dies sind ein bis zwei, höchstens drei Ziele. Hat er diese Ziele (die beim Aufstecken des Rings bereits existieren müssen) erreicht, hat der Ring auf ihn keine Wirkung mehr.

**Der Bronzering** ist ein *Ring der Körperlosigkeit*. Er gestattet es seinem Träger einmal am Tag durch eine Wand von bis zu 1 m Dicke aus beliebigem Material hindurchzugehen, als sei sie nicht vorhanden. Diese Fähigkeit bezieht sich allerdings nur auf reale Materie, nicht jedoch auf Kraftfelder, magische Abschirmungen und dergleichen. Beim Einsatz dieser Fähigkeit verliert der Charakter 1W8 Trefferpunkte.

**Der Kupfering** ist ein Schutzring gegen Feuer. Der Träger wird von Hitze, Flammen und Feuer beliebiger Art nicht mehr verletzt. Seine Ausrüstung kann jedoch nach wie vor verbrannt werden.

Zudem trägt Tyrannos das Schwert **Pzalmanzar**, ein Vampirschwert +2. Das Schwert saugt bei jedem Treffer mit einer natürlichen 20 eine Stufe aus dem getroffenen Opfer. Der Träger des Schwerts regeneriert sofort so viele Trefferpunkte, wie das Schwert sie dem Opfer (durch Stufenverlust) entzogen hat. Pzalmanzar ist eine intelligente Waffe (Int 18, Ego 18, cb), die nur von bösen oder chaotischen Charakteren getragen werden kann. Ihren Träger versucht die Waffe zu überzeugen, daß alle anderen ihn betrügen wollen, und er sie daher vernichten muss. Wer die Waffe trägt, muss einmal pro Phase einen Rettungswurf gegen Todesstrahlen bestehen. Andernfalls fühlt er sich verpflichtet, die Waffe zu ziehen und ein Wesen damit zu töten.

### „Fleisch“ für die Zauberbarone

Banden streifen durch die Straßen von Hastarl streifen, die u.a. auf der Jagd nach „Fleisch“ für die Laboratorien der Zauberbarone sind. Diese Banden bestehen aus:

#### Banditen

NB hm/hf T3

RK: 6 ETW0: 19 TP: 12 Schaden: 1W4 (Messer)

Moral: 12 EP: 200 Gold: 1W4\*50 GM

Wenn die PC von einer solchen Bande überfallen werden, werden sie von Farl und seinen Leuten gerettet.

## Begegnung mit Farl

Die Begegnung mit Farl kann durch drei Ereignisse ausgelöst werden:

1. Tassabra bringt sie zu Farl.
2. Farl rettet sie vor dem Zugriff von „Fleisch“ Banden
3. Die PC retten Shandate und daher wird Farl auf sie aufmerksam.

Die Begegnung findet in einem alten, abbruchreifen Haus in einem der heruntergekommenen Stadtteile von Hastarl statt.

**Farl** „König der Diebe“

hm T12 cg

RK: 6 (Schutzring +1), ETW0: 15, TP: 50, BF: 12

Moral: 14, Angriffe: 1, Schaden: 1W6 (Kurzschwert)

EP: 2800, Geld: 706 GM + 0.120 GM in Verstecken

Stärkebonus: 0

Der Hintergrund des Raumes ist in Dunkelheit getaucht. Dort sitzt an einem Tisch eine menschliche Gestalt, deren Kopf unter einer großen Kapuze eines Umhangs verborgen ist. Ihr könnt das Gesicht nicht erkennen. Mit beiden Händen hält die Gestalt ein Glas, das auf dem Tisch steht und anscheinend mit rotem Wein gefüllt ist. Ihr hört eine überraschend jugendlich klingende männliche Stimme:

„Dieser Wein aus Ammerindar ist eine phantastische Sache, meint ihr nicht auch? Ja, die Zwerge! Eigentlich schade, daß wir nicht mehr mit ihnen handeln, sie haben so viel mehr zu bieten, als nur Erz und Steine. – Doch sprecht, was verschläft Euch nach Hastarl, in die Stadt des Hirschkönigs?“

Das letzte Wort klingt voller Sarkasmus nach und nun sollt ihr wohl reden.

Sobald Farl von der Echtheit der Verbindung zu Eladar überzeugt ist, geht er anders mit den PC um.

Der Mann springt mit einer geschmeidigen Bewegung von seinem Sitz auf und kommt auf Euch zu. Er nimmt mit beiden Händen die Kapuze vom Kopf und ihr blickt in ein junges Gesicht, nicht älter als 30 Jahre. Sein wirres, braunes Haar trägt er kurz geschoren und hunderte von Sommersprossen durchziehen sein Gesicht. Er lacht und schlägt Euch auf die Schultern. „Unterstützung von Eladar und auch noch ein Lebenszeichen von ihm: wenn das kein Grund zum Feiern ist?“

Auf die Frage, ob er ein Dieb ist, sagt er:

„Dieb? Welch ein häßliches Wort! Sagen wir lieber: ein König in Ausbildung! Ihr schaut so ungläubig: Gut, sagen wir, die ehrlichste Art von Händler, die es gibt.“

Farl will die PC für die Zwecke seiner Rebellion anheuern und hat auch die Absicht, sie zu testen.

Deshalb läßt er sie Gegenstände von den Zauberbaronen entwenden.

Bevor wir offen gegen die Zauberbarone auftreten können, müssen wir sie so weit schwächen wie möglich. Wir sind keine Magier, wir beherrschen nicht die Kunst, Feuer zu rufen und Blitze zu schleudern! Ein offener Kampf wäre Wahnsinn, wir hätten keine Chance! Allein Undarl mit seinem unglückseligen Drachen könnte uns in einem Atemzug von den Straßen tilgen. Aber in den Gassen und Kellern von Hastarl haben wir uns versteckt und überlebt. Das werden wir auch weiterhin tun müssen, es sei denn, wir schaffen es, die Hexer so weit zu schwächen, dass wir offen losschlagen können.

Hier macht er eine Pause, blickt die PC der Reihe nach grimmig an und gibt Ihnen eine Pergamentrolle (mit einer Beschreibung Seldinors und einer Skizze des Weges zu seinem Turm). Er spricht weiter:

Einer der einflussreichsten der Hexer ist Seldinor, den sie auch (er spuckt aus) „Sturmmantel“ nennen. Er besitzt eines der für uns wertvollsten Dinge: eine Marke, die ihm den Einlass zu den Wohnstätten der anderen Zauberbarone und nicht zu letzt auch nach Athalgard gewährt. Diese Marke – es ist eine quadratische silberne Tafel, in die ein Pentagramm geritzt wurde, müssen wir unbedingt bekommen, denn nur dann können wir einen aussichtsreichen Angriff gegen Athalgard führen. Wollt ihr uns dabei helfen?

Sobald die PC einwilligen, erklärt Farl:

Seldinor besitzt ein Armband, das ihn vor normalen Waffen schützt und es uns so viel schwerer macht, gegen ihn anzutreten. Nur einmal am Tag, nämlich im Bad, legt er beide Gegenstände, die Marke und das Armband, ab. Viele meiner Leute mussten sterben, um uns diese Informationen zu bringen: Seldinor badet an jedem Tag gegen 10 Uhr abends. Dann stehen beide Gegenstände auf einem Tisch in der Mitte seines Schlafraums.

Des weiteren erklärt Farl die Abwehrmechanismen des Turms (s.u.).

## Zur küssenden Dirne

Klub in Hastarl

Dort arbeiten: Ashada, Budaera, Tassabra, Shandate

Den Weg finden:

Wenn ein Einwohner nach diesem Lokal gefragt wird, bekommt sein Gesicht eine leicht rötliche Färbung und er grinst etwas schelmisch (alternativ: wütend). Dann sagt er:

„Zur Dirne wie? So, hat sich das Häuschen schon einen Namen bis in fremde Lande gemacht – ihr seid ja wohl nicht von hier, wie man sieht.“

Auf weitere Nachfrage erklärt er:

„Aber seid auf der Hut, daß Ihr bei Sonnenaufgang noch alles Eure das Eure nennt! Einfach hier die Delimbiyr Gasse geradeaus und vor *Luschiks Wohlfeilen Waffen* rechts abbiegen. Wenn Ihr dann

über die Hirschbrücke kommt, liegt die *Küssende Dirne* rechts. Viel Spaß!"

Das Gebäude:

Nach der Hirschbrücke kommt ihr anscheinend in ein besseres Viertel von Hastarl. Die Häuser sind zumeist aus Stein und der gelegentliche Anstrich sowie das ein oder andere Glasfenster zeugen von Reichtum. Manche Gebäude sind mit einem Erker oder sogar einem kleinen Türmchen ausgestattet, was den Geschmack ihrer Bauherren widerspiegelt. Das dritte Haus auf der rechten Seite ist ebenfalls aus rohem Sandstein gebaut und nicht gestrichen. Es hat zwei Stockwerke und ein sehr spitz zulaufendes Dach, das mit Stroh gedeckt ist. Es ist außergewöhnlich lang und mißt ca. 30 m. In der Mitte der Vorderfront befindet sich eine ungewöhnlich große und solide Tür aus dunklem Eichenholz. Links und rechts von der Tür sind kleine Öllampen mit roten Schirmen angebracht. Die Fenster sind recht klein und aus ihnen ist Licht zu sehen. Sie sind zu hoch, als daß man hineinsehen könnte. Über der Tür sind grobe Buchstaben in den Sandstein gemeißelt: „Zur küssenden Dirne“.

Der Empfang:

Als Ihr die Tür öffnet, tritt Euch eine Frau entgegen. Sie trägt ihre blonden Haare offen und sie fallen ihr über die Schultern und verhüllen den Oberkörper. Der lange Seidenrock ist leicht durchsichtig, so daß er mehr entblößt als verhüllt. Ihre Haut hat eine angenehme Bräune, die auch durch den Rock sichtbar ist. Sie lächelt Euch an und fragt: „Gnädige Herren. Womit kann ich Euch zu Diensten sein?“

Im Inneren:

Ihr befindet Euch in einem großen, verwinkelten Raum, dessen genau Größe und Form ihr nicht abschätzen könnt. Überall hängen Vorhänge und Wandteppiche und viele Nischen und Zimmer sind so verborgen. Der Gang, den Ihr entlang geführt werdet, windet sich durch ein Labyrinth von Tischen, Vorhängen, Regalen und kurzen Holzwänden. Aus Euch verborgenen Ecken hört Ihr Gelächter und Stimmen und manchmal undefinierbare Geräusche. Schließlich kommt ihr in einen größeren Teil des Raums, in dem ein großer runder Tisch mit 8 Stühlen steht. Auf dem Tisch steht ein 12-armiger kupferner Kerzenleuchter, dessen Kerzen ein sanftes oranges Licht verbreiten.

## Begegnung mit den Noblen

In der Küssenden Dirne oder einem anderen Gasthaus treffen die PC auf zwei Noble von Athalantar.

Die PC hören, wie in einem Nebenraum (bzw. in einem anderen abgetrennten Teil des Raums hinter Vorhängen) wild gefeiert und gezecht wird. Jansibal Otharr feiert hier eine private Orgie, wobei er mit Geld nur so um sich wirft und die Frauen als seine Lustobjekte behandelt. Die Begegnung kann auf folgende Arten ablaufen:

1. Die PC sind neugierig und belauschen den Noblen.
2. Die PC schreiten ein, wenn der Noble die Dienerschaft zu brutal behandelt.
3. Die PC werden Zeuge, wie sich der Konflikt zwischen zwei Noblen anbahnt.

Falls die Charaktere einen Noblen längere Zeit belauschen, können sie folgende Aussagen hören (1W8, maximal 4 Aussagen):

1. „Diese Räuberbanden werden immer mehr zu einem Ärgernis. Warum unternimmt der König Belaur nichts. Soll er ihnen endlich die Zauberbarone auf den Hals hetzen.“
2. „Athalantar ist ein großartiges Land! Wo kann man sonst so einfach Profit machen und muß so wenig dafür bezahlen?“
3. „Laßt uns auf Belaur trinken und darauf, daß man endlich wieder Sklaven sein Eigen nennen darf!“
4. „Stellt Euch vor, letztens war ich mit Hurlymm in seinem Lieblingsrevier jagen. Tiere sind da noch das geringste! Bisher dachte ich, es wäre nur ein Märchen, aber es stimmt: er verwandelt sich mit Vorliebe in ein Raubtier und stellt dann dem Bauernpack nach, das in der Gegend haust. Er hetzt sie, bis sie tot sind. Er bringt dann immer einen Arm oder ein Bein zurück und hängt es in seinem Turm auf.“
5. „Man sagt, der Alte (Ithboltar) hat irgendeine Kristallkugel oder so etwas, mit der er alle anderen kontrollieren und herbeirufen kann, wenn er will. Das wurmt natürlich die meisten von ihnen, am meisten Undarl.“
6. „Zahlst Du eigentlich noch Steuern? Also ich bin dazu übergegangen, regelmäßig Geschenke an den einen oder anderen Zauberbarone zu übergeben. Dafür haben ich ihren Zuspruch, wenn der König mal wieder Geld von mir sehen will. Nichts bekommt er – nichts!“
7. „Der Turm von Sturmmantel ist schon etwas unheimlich. So wie er selbst. Eine abscheuliche Gestalt. Vor ein paar Monaten hat ein Magier aus Thay versucht, in den Turm einzudringen. Seine Schreie hat man noch wochenlang gehört. Und diese kleinen Blitze, die man in der Nacht manchmal an den Mauern sieht. Und man munkelt, dass es Golems auf seinem Dach gibt, die den Turm bewachen. Das Bauwerk soll ja viel älter sein, als Hastarl. Ein Teil irgendeiner vergessenen uralten Festung, aus der Vorzeit in der die Elfen hier noch herrschten und sich mit den Zwergen Kriege lieferten. Gruselig, ich brauche mehr Wein!“
8. „Doch, doch. Einige leben noch in den Wäldern im Norden und verstecken sich dort. Aber die Barone haben Tyrannos auf sie angesetzt. Bald gibt es keinen Helm Steinklinge mehr – und

auch keine „Ritter des Hirsches“ (lacht hämisch).

### Jansibal Otharr

Händler/Adeliger von Athalantar hm NB T7  
ETW0: 17 TP: 25 RK: 10 Moral: 10 EP: 2.000  
Angriffe: 1 Schaden: 1W4 (Dolch, vergiftet!) Geld:  
s.u.

Ihr erblickt einen kleinen, unteretzten Mann mit schmallendem Gesichtsausdruck. Er kleidet sich in flammend orange Gewänder aus bester Seide. Sein helles, rötliches Haar ist so übermäßig geölt, daß es sogar auf die seidenen Schulterstücke seines lachsfarbenen Hemds tropft. Das Hemd hat einen weiten Schnitt, den man in Athalantar nicht alle Tage zu Gesicht bekommt und der an sagenhafte Länder im heißen Süden erinnert. Der tiefe Ausschnitt enthüllt eine haarlose Brust, auf der ein faustgroßer Goldklumpen zu sehen ist: der Kopf eines Löwen, erstarrt in einem lautlosen Brüllen, hängt an einer schweren goldenen Kette von seinem fleischigen Hals. Ringe aus verschiedenen Metallen und mit diversen Edelsteinen glitzern und funkeln an seinen Fingern, drei bis vier Schmuckstücke pro Hand.

Jeder Ring hat einen Wert von 1W6 \* 120 GM, der Löwenkopf läßt sich für 1800 GM verkaufen.

Jansibal wird immer von mindestens 4 Leibwächtern begleitet:

### Leibwächter hm NB

K4 ETW0: 17 TP: 26 RK: 4 Angriffe: 1 Schaden:  
2W4 (Breitschwert) Moral: 10 EP: 5.00

Jansibal ist ein Adliger von Athalantar. Er hat sein Geld durch seine Karawanen verdient, die Waren aus den Reichen des Südens nach Hastarl bringen. Er zieht Nutzen aus den anarchischen Zuständen im Land und kann jetzt skrupellose Methoden anwenden, um seine Geschäfte durchzusetzen.

Jansibal kann abschätzen, daß die PC gut kämpfen können. Er möchte schließlich, daß die PC für ihn seinen Rivalen, Thelorn Selemban ausschalten. Wenn die PC das ausschlagen, will er sie als Begleitung für seine Karawanen gewinnen.

### Thelorn Selemban

Händler/Adeliger von Athalantar hm NB T7  
ETW0: 17 TP: 22 RK: 8 Moral: 10 EP: 2.000  
Angriffe: 1 Schaden: 1W6 (Kurzschwert)  
Geld: s.u.

Euch schlägt ein intensiver Geruch von starkem Parfüm entgegen. Ihr seht einen Mann von ca. 45 Wintern, der sich mit einem unverkennbar teuren Tuch die Augenbrauen tupft. Er trägt seidene Kleidung, mit bauschigen, dicken Ärmeln, auf denen in allen Farben fliegende Greifen und Pegasi aufgestickt sind. Der Kragen, der von einem ausgefallenen Blumenmuster verziert wird, steht

hoch läuft in silbrige Spitzen aus, die seinen Hals umrahmen. Sein spitzes Gesicht wird von einem dünnen Schnurrbart verziert. Er schaut Euch amüsiert und spöttisch von der Seite an.

Thelorn trägt einen *Schutzring* +2 (minimal 0) und einen Ring der *Geistesabschirmung* (immun gegen *Gedanken Lesen*, *Gesinnung Entdecken* und *Lügen entdecken*) und 1W12 \* 100 GM versteckt in seinen Gewändern.

Thelorn wird immer von mindestens 6 Leibwächtern begleitet.

### Leibwächter

hm NB K4 ETW0: 17 TP: 26 RK: 4 Angriffe: 1  
Schaden: 1W8 (Schwert) Moral: 10 EP: 5.00

Thelorn ist ein Adliger Athalantar und der schärfste Konkurrent von Jansibal Otharr. Er betreibt mehrere Güter im Umkreis der Hauptstadt und besitzt eine Flotte von Flussbooten, die mit dem Zwergenreich im Osten handeln. Erst die Zauberbarone haben ihn reich gemacht, da er nun wieder Halblinge als Sklaven einsetzen darf.

Einem überlegenen Gegner würde er helfen, so lange er nicht seine Position in Hastarl gefährdet sieht. Sobald die PC erwähnen, daß Sklaverei abgeschafft oder alte Gesetze restauriert werden sollen, wird er sie an die Zauberbarone verraten.

Thelorn will neue Latifundien im Osten von Athalantar anlegen. Dafür müssen die Elfen vertrieben und der Wald abgebrannt werden. Dafür sollen die PC sorgen.

### Myrjala lebt noch

Es gibt zwei verschiedene Szenarien für eine Rückkehr von Myrjala:

1. Die Zauberin kommt den PC in einer besonders schwierigen Situation zur Hilfe.
2. Die PC begegnen der Zauberin eines Abends in einer Taverne. Letztere Situation kann mit Hilfe der folgenden Szene erweitert werden.

Auch später können die PC Myrjala in Hastarl wiedertreffen. Das geschieht z.B. in einem einfachen Restaurant oder Cafehaus wie z.B. „Die erste Blüte“ am Platz der Brunnen. Dieses Cafehaus befindet sich in der ersten Etage eines zweigeschossigen Hauses. Im Erdgeschoss sind Ställe und einige Läden untergebracht. Durch eine außen liegende Holztreppe erreicht man das Cafe.

Alternativ kann das Treffen auch in einem Tempel (jedoch nicht in dem von Mystra) stattfinden.

### Der Barde und der Zauberer

Eines Abends sitzen die PC in einer Taverne und hören auf einmal ein Lied, in dem von König Uthgrael die Rede ist.

Ihr hört, daß im Nachbarraum ein Lied zu einer Laute gesungen wird. Es ist ein männlicher Sänger. Er spielt meisterhaft auf dem Instrument. Sein Gesang ist traurig und erzählt von der Vergangenheit des

Königreichs. Ihr versteht nicht den ganzen Text, doch einige Worte könnt ihr aufschnappen: „...des Hirschkönigs Schwert ... Krieg mit den Orks ... Sieg am Delimbiyr ... Grundstein am Fluß ... wunderschöne Königin ... siegreicher Uthgrael ... gerechter König ... nie wieder Sklaverei...“.

Das Lied wird jäh unterbrochen, als ihr ein Rumpeln hört. Dann erklingt eine zornige Stimme: „Was bildest Du Dir ein, Jahrmarktclumpfer, hier über diesen Blödsinn zu singen. Allein dafür verdienst Du den Tod.“. Ihr hört ein Krächzen.

An dieser Stelle sollten die PC bereits den Ort so gewechselt haben, daß sie nun auch zusehen können:

Ein gut gekleideter, kräftig gebauter Mann mit blonden Haaren steht am Nachbartisch des Barden. Er hat einen Bart, dessen Enden leicht geschwungen in die Höhe stehen. Über teurer Hose, Hemd und Weste trägt er einen weiten dunkelgrünen Umhang. Sein linker Arm deutet auf die Kehle des Barden, der wie in einen unsichtbaren Griff zappelt. Die Hände des Barden greifen nach seiner Kehle, wie um unsichtbare Fesseln zu lösen. Er stöhnt, kann aber offensichtlich nicht sprechen.

Ein anderer Mann an einem hinteren Tisch steht auf und sagt: „Laßt den Sänger doch ziehen, Herr, er hat ein angenehmes Spiel und kann vielleicht auch anderes vortragen.“

Der blonde Hüne fährt herum und deutet mit einem Finger auf den Mann, der gerade gesprochen hat. Einige unhörbare Worte kommen über seine Lippen. Bevor irgend jemand reagieren kann, fährt ein Blitzschlag aus seiner Hand und trifft den fremden Mann mit einem lauten Knistern in die Brust. Nach einem kurzen Flackern ist nur noch eine verkohlte Leiche übrig, die langsam nach hinten umkippt. Ein allgemeiner Aufschrei des Entsetzens geht durch den Raum.

Der Barde war wohl kurz dem magischen Griff entkommen und versucht sich nun ein Hinterzimmer abzusetzen. Der Blonde sieht das und deutet erneut mit der linken Hand auf ihn. Der Barde erstarrt mitten in der Bewegung und greift erneut nach seinem Hals. „Du willst fliehen, Jodler? Niemand entkommt Baron Eth! Oder ist vielleicht noch jemand hier dumm genug, um mir zu widersprechen?“

Falls die PC hier noch nicht eingegriffen haben, passiert folgendes:

„Ja ich!“ Die weibliche Stimme kommt von einer Frau, die zu diesem Zeitpunkt durch die hintere Tür kommt. Sie ist vollständig unter einer grauen Robe mit Kapuze verborgen. Sie vollführt eine Geste und der Barde sinkt, offensichtlich aus dem Griff von Baron Eth befreit, zu Boden.

Der Blonde ist irritiert und macht einen kurzen Schritt rückwärts. Zwei ähnlich, aber etwas unauffälliger gekleidete Männer von seinem Tisch stehen auf und ziehen Zauberstäbe aus den Umhängen. „Nein! Nicht hier – denken sie an die Brandgefahr!“ schreit eine der Bediensteten.

Die Frau in der Robe spricht ein kurzes Wort und deutet auf die zwei Männer, die daraufhin erstarren.

„Wer bist Du, Flittchen?“ schreit Baron Eth.

„Man nennt mich Myrjala und ich wirke Zauber“.

An dieser Stelle folgt ein kurzes Gefecht, das die PC mit Myrjala gewinnen.

Myrjala erklärt ihr Überleben, mit einer „Eventualität“, die sie in bestimmten Situationen überleben läßt. Der Körper wird dabei weg teleportiert und durch Staub ersetzt.

Myrjala kann sogar ein weiteres Mal sterben. Das kann in einem direkten Kampf mit einem Zauberbaron oder durch Drachenedem passieren.

## Seldinors Turm

Die PC bekommen von Farl den Auftrag, die Marke für den Zutritt zu Athalgard aus dem Besitz des Zauberbarons *Seldinor Sturmmantel* zu entwenden. Der Weg zum Turm und seine offiziell bekannten Abwehrvorrichtungen werden den PC von Farl gezeigt.

Als die PC endlich den Turm sehen:

Vor Euch auf einer kleinen Insel mitten im Fluss Delimbiyr erhebt sich ein gigantischer Turm aus grauen Sandsteinen in den Himmel. Der Turm ist von unregelmäßiger Form und sieht aus, als wäre er von einem betrunkenen Riesen errichtet worden. Er überragt mit seinen 60 m Höhe alle umliegenden Gebäude und nur aufgrund der Enge der Gassen Hastarls habt ihr ihn nicht schon früher gesehen. Außer dem Turm befinden sich keine weiteren Gebäude auf der Insel, die von einer ungefähr mannshohen Mauer umgeben ist.

Auf halber Höhe sehr ihr eine mit einer kräftigen hölzernen Tür verschlossene Öffnung. Unter der Tür befindet sich ein kleiner Vorsprung, auf dem eine oder zwei Personen stehen könnten. Keine Treppe oder Leiter führt von dort zum Fuß des Turms. Auf der gleichen Höhe wie die Tür befinden sich kleine Fenster im Turm, aus denen Licht dringt. Die Fenster sind verglast und ca. 1 m x 1 m groß.

Die Spitze des Turmes ist stumpf und von klobigen Schießscharten umgeben.

Farl erwähnt folgende Abwehrvorrichtungen:

1. Jedes Wesen, das den Turm betritt muss ein Wachtzeichen in der Form einer faustgroßen Kristallkugel besitzen. Hat es dies nicht, wird es augenblicklich in ein Verlies im Keller des Turmes teleportiert. Seldinor spürt dies sofort.
2. Die Berührung mit den Außenwänden des Turms bannt alle Zauber bis zum vierten Grad (kein *Spinnenklettern!*).
3. Manche Türen und Durchgänge im Turm sind auf dem Boden mit roten Pentagrammen markiert. Vor dem Durchschreiten dieser Öffnungen muss das Wort „Seldinor“ gesprochen werden, sonst wird ein Zauber auf

das Wesen angewandt (*MG, Personen Festhalten, Netz, Machtwort Betäubung*).

4. Alle Verschlüsse von Fenstern sind durch einen Zauber so gesichert, daß eine Berührung einen normalen Menschen schwer verletzen kann (*Schockgriff*).
5. Das Glas der Fenster wurde von Seldinor hart wie Stahl gemacht (*Glasstahl*). Es kann nicht zerbrochen werden.

Außer den o.a. Verteidigungen, besitzt der Turm auch noch folgende Fallen:

1. Die Vorzimmer zu Seldinors Gemächern sind durch *Beshabas Beharrung* gesichert. Der Zauberbaron selbst schwebt hier.
2. Auf der Plattform befinden sich 4 Gargylen. Sie greifen jedes Wesen außer dem Magier selbst an. Bei Nacht kreist immer eine der Gargylen um den Turm.

#### Gargyle

RK 5, BF 9 (15), TW: 4+4, ETW0: 15, Angriffe 4

Klaue/Klaue/Biß/Horn 1W3/1W3/1W6/1W4

EP: 420

Wird nur von +1 oder besseren Waffen getroffen.

3. Im Treppenhaus des Turm befinden sich mehrere *Illusionswände*.
4. Der Eingang zum Treppenhaus zu Seldinors Privaträumen wird durch einen *schwebenden Totenschädel* bewacht. Sobald jemand anderes als der Magier in seinen Sichtbereich eindringt, stößt der Schädel einen durchdringenden Schrei aus, der im ganzen Turm zu hören ist.

Der Zimmer des Turms werden von schwebenden Lichtkugeln (Driftglobes) erhellt.

Im Turm befinden sich die Sklaven (meist Halblinge und ein paar Zwerge) und Diener der Zauberers. Meist halten sich auch mehrere jüngere Zauberbarone (häufig Lehrlinge) bei Seldinor auf. Auf der Insel patrouillieren immer zwei Gruppen von je drei Wachen, die Seldinor selbst aus Söldnern rekrutiert:

#### Söldnerwachen Seldinors hm K4 nb

ETW0: 17 TP: 27 RK: 4 Angriffe: 1

Schaden: 1W10 (Hellebarde)

Moral: 11 EP: 6.00

Seldinor ist ausgesprochen hässlich, als ob sein Gesicht von einem frühen Zauberexperiment verzerrt wurde. Trotzdem liebt er schöne und junge Frauen, die er sich von seinen Dienern täglich neu bringen lässt. Mit den fügsamsten nimmt er dann in jeder Nacht ein ausgiebiges Bad.

Das Hobby von Seldinor ist die Herstellung von Golems. Dazu verwendet er Teile ehemaliger Sklaven und Gefangenen. Er kennt dabei kein

Erbarmen mit seinen Opfern und weidet sich an ihrem Schicksal.

#### Seldinor „Sturmmantel“ Zauberbaron hm W13 nb

TP: 41 RK: 5 ETW0: 17

Höchster Zaubergrad: 6

Typische Sprüche:

1: Brennende Hände, MG, Federfall

2: Netz, Spiegelbild

3: Feuerball, Blitzschlag

4: Feuerwand, Andere Verwandeln

5: Todeswolke, Wände passieren

6: Stein zu Fleisch, Auflösung

Gegenstände: Armband RK + 6 (nicht unter 0), Ring „Teleportation“ (2 Ladungen), Blitzschlagsstab (je 8W6, 5 Ladungen), Mantel der Winde (Träger wird von Sturm und Wind nicht beeinflusst).

Unter den Gegenständen im Turm des Hexers befindet sich auch eine „Drachenflasche“.

#### Zimmer im Turm

1. **Gang zum Zimmer der Golemtile:** In diesem Raum verwahrt Seldinor die Teile von Körpern auf, die er später in seinen Golems verwenden will. Hinter der ersten Tür befindet sich ein kleiner Durchgang, der auf jeder Seite Regale enthält, die mit verschiedenen Behältern, Flaschen und Kästen gefüllt sind. Darin befinden sich vor allem Flüssigkeiten und Chemikalien, die der Hexer bei seinen Experimenten einsetzt. Der Gang ist so eng, dass jeder Charakter, der sich in dem Gang umdreht oder mit gezogener Waffe durch ihn bewegt, einen Wurf gegen Geschicklichkeit machen muss. Schlägt der Wurf fehl, so ist der Charakter gegen eines der Regale gestoßen und dieses kippt um. Er und jeder PC, der sich 2 m in seinem Umkreis aufhält, werden von den zerbrechenden Gefäßen getroffen. Würfe 1W6: Bei 1 bis 3 erhält der PC 3W8 Punkte an Säureschaden. Bei 4 bekommt er lediglich einen Gegenstand an den Kopf und ist für 3 Runden betäubt. Bei 5 entzünden sich die Chemikalien und der PC fängt Feuer (1W8 pro Runde). Bei 6 explodieren die Chemikalien und jeder PC im Umkreis von 10 m erhält 4W6 Punkte Schaden. Zudem werden alle Wesen im Turm auf die Explosion aufmerksam.
2. **Zimmer der Golemtile:** Dieser Raum ist rund und hat einen Durchmesser von 9 m. Er ist 3 m hoch. Rundum sind die Wände mit Schränken bestellt, die 1 m hoch sind und Schubladen haben. Auf den Schränken stehen kleine Boxen aus Metall. In der Mitte des Raumes hängen auf einer Höhe von 2 m mehrere Glasflaschen an eisernen Ketten von der Decke herab. Die Schubladen der Schränke haben keine Griffe, sind jedoch mit Namen beschriftet. Wenn jemand sich in die Mitte des Raumes stellt und

einen dieser Namen ausspricht, löst sich die Schublade aus dem Schrank und schwebt durch die Luft bis dicht vor den „Rufer“. In den Läden befinden sich verschiedene Körperteile, z.T. in Gläsern, z.T. in Schachteln oder Körben. In den Flaschen, die von der Decke hängen, befinden sich Körperteile, mit denen bereits erste Experimente angestellt wurden.

- a. Eine Flasche enthält ein Auge, das in einer silbrigen Flüssigkeit schwimmt. Es dreht sich ständig so, das es die meisten Leute im Raum beobachten kann. Das Auge wurde von Seldinor mit der Fähigkeit „Fleisch zu Stein“ behext. Diese kann es aber nur einsetzen, wenn es von den PC aus der Flasche genommen wird.
  - b. Der Mund von Asalynde befindet sich in einer weiteren Flasche, in einer blutroten Flüssigkeit. Er wiederholt ständig die letzten Sätze des Opfers und fleht um Gnade. Sobald ein Charakter jedoch nach der Flasche greift, fängt er heftig an zu schreien und ruft so Wächter auf den Plan.
  - c. Die Hände von Oxlo liegen in einem Metallkäfig, der ebenfalls von der Decke hängt. Oxlo war ein Hügelriese von außergewöhnlicher Stärke und diese haben seine Hände immer noch. Wird der Käfig geöffnet, springen sie den nächsten PC an den Hals. Dort verursachen sie 2W6 Schadenspunkte pro Runde und können nur durch einen Charakter mit Stärke 18 befreit werden, dem eine Stärkeprobe –8 gelingt.
3. **Zimmer des Schreibers:** Die Holztür dieses Raumes ist alt und uneben. Mit einem hörbaren Schnarren schwingt sie auf. Dahinter führen drei steinerne Stufen zu einem 4 x 5 m großen Raum hinab. Der Boden und die Wände des Raumes sind mit aller Art Teppichen ausgelegt. Es stapeln sich so viele Lagen von ihnen übereinander, dass keine freie Fläche mehr zu erkennen ist. Alle Töne werden stark gedämpft und es herrscht eine bedrückte, nachdenkliche Stimmung. Auf dem Boden liegen Kleidungsstücke und Gegenstände des täglichen Bedarfs, wie Löffel, Teller und Beutel. Verschiedene Papyri und Schriftstücke sind auf dem Boden ausgebreitet. In der Mitte des Chaos sitzt mit gekreuzten Beinen ein alter Mann mit lichtem Haar und langem dunkelgrauem Bart. Er blickt zu Euch auf. Dieser Raum wird von Seldinors Schreiber bewohnt. Dieser ist recht gut über Seldinors Beziehung zu den anderen Zauberbaronen informiert. Hier können die PC folgendes erfahren:
- a. Seldinor wurde von Itbolthar selbst nach Athalantar geholt. Er hasst „den

Alten“, da er die anderen Hexer durch seine Kristallkugel kontrollieren kann.

- b. Undarl wurde Hofmagier, nachdem Hawklyn im Kampf mit dem Magister getötet wurde.
- c. Undarl hat einen roten Drachen unterworfen, den er nun häufig reitet. Er ist bei den anderen Zauberbaronen nicht beliebt, da er viel von Athalantar zerstört.
- d. Ein gewisser Alaundo von Kerzenburg, ein Seher, hat geweissagt, dass das Geschlecht von Uthgrael das Königreich des Hirsches überleben soll. Wie kann das sein?
- e. Seldinor weist, dass sich in Athalgard riesige Schätze befinden, die einst dem Hirschkönig gehörten.
- f. Ein anderer Zauberbarone liebt es, selbst oder in Gestalt von Tieren im Norden des Landes zu jagen.
- g. Seldinor hält den König für einen Trottel und versteht nicht, warum Itbolthar ihn noch nicht vom Thron gejagt hat.
- h. Eine unbekannt Magierin, von den Ausländern „Dunkelauge“ genannt streift seit einigen Monden durch das Land und stiftet Unfrieden.
- i. Für Seldinor war Tyrannos ein Verrückter. Tyrannos wollte unsterblich werden, wollte ganz Faerûn beherrschen. „Gut dass wir ihn los sind.“

4. **Menagerie der Golems:** Die Tür zu diesem Raum ist aus Eisen, kann aber zufällig geöffnet werden, wenn ein Charakter mit einer Zugangsmarke zum Turm die Tür berührt. Der Raum ist 9 x 9 Meter groß und 3 Meter hoch. 2 Meter von der Tür entfernt steht ein seltsames Wesen. Es hat einen Menschlichen Kopf und Körper, die Arme und Beine sehen aber aus, als würden sie von einem Oger stammen. Das Wesen hat sogar 4 Arme! In diesem Raum befinden sich mehrere der von Seldinor bereits hergestellten Golems. Die meisten von ihnen sind mehr oder weniger misslungen. Sie agieren mehr oder weniger ziellos und unkontrolliert. Einige der Golems greifen jedoch schließlich die „Eindringlinge“ an, auch wenn die meisten dabei in ihre Einzelteile zerfallen:

- a. Ein Golem besteht aus dem Körper eines Wolfes, der den Kopf eines Halbblings besitzt.
- b. Bei vielen Golems fehlen Augen, Nasen, Lippen oder ganze Gliedmaßen. Anderen fallen sie während der Bewegungen ab.

5. **Bibliothek:** Dieses Zimmer ist von mehreren Leuchtkugeln beleuchtet, die ein merkwürdiges, dämmriges, oranges Licht verbreiten. Es ist vollgestellt mit verschiedenen Sitzgelegenheiten und Sesseln, die wie eine Sammlung aus allen Teilen Faerûns anmuten. Dazwischen schweben Bücher, Schriftrollen, Zettel und Kladden, in einem nicht enden wollenden Reigen, in Kreisen und verschlungenen Pfaden durch den Raum. Von einigen Schriftstücken sind sogar die Titel zu lesen. Wenn ein Charakter versucht, ein Buch zu ergreifen, muss dieser eine Stärkeprobe bestehen. Nur bei dem Gelingen der Probe kann er das Buch festhalten. Wenn er versucht, ein festgehaltenes Buch zu lesen, muss er bei jeder Seite wieder eine Stärkeprobe bestehen. Ruft der PC jedoch laut den Titel eines Buches, kommt dieses geflogen und legt sich friedlich in seine Hände. Kein Schriftstück jedoch kann aus dem Raum entfernt werden, ohne vorher ein *Fluch Brechen* erfolgreich auf es anzuwenden. Es sind die im folgenden aufgelisteten Bücher zu finden. Jegliche Schriftstücke, welche die Charaktere bei sich tragen, und die nicht ausreichend befestigt sind, machen sich beim Betreten der Bibliothek selbständig und reihen sich in die fliegenden Bücher ein. Nur ein erfolgreiches *Fluch Brechen* kann jeweils ein Schriftstück wieder aus der Bibliothek befreien.
6. **Zimmer des Portals:** Dieser Raum ist rund und durchmisst 7 Meter. In seiner Mitte schwebt ein leuchtender, vertikaler Ring: ein Portal, das von Seldinor auf verschiedene Ziele eingestellt werden kann. Zur Zeit ist es auf die Gegend von Dalniir im Nordosten des Reiches eingestellt (dort ist Taraj Hurlymn gerade auf Jagd). Durch den Ring kann man (je nach Tageszeit) die Landschaft auf der anderen Seite erkennen. Es handelt sich um dichten Wald: ein wildes Gemisch aus Schattenkrone und Dunkelholz Bäumen, das kaum Licht durchlässt. Jedes Wesen, das den Ring durchschreitet findet sich auf der anderen Seite wieder – in Dalniir.
7. **Vorzimmer Seldinors:** Diese Kammer ist 9 x 9 Meter groß und vollkommen leer. In jeder der 4 Ecken schwebt je eine Driftglobe und taucht den Raum in einen fahlen, rotgelben Schein. Von jeder Seite führt durch einen Torbogen ein langer Gang in den Raum. Jeder Torbogen sieht absolut identisch aus und ist nicht von den anderen zu unterscheiden. Der Gang zu Seldinors Gemächern ist magisch so abgeschirmt (*Magie Erkennen* möglich!), dass keine Geräusch aus ihm zu hören ist. Wer genau hinhört, nimmt aus den anderen Gängen jeweils Wassergeräusche oder andere Geräusche des Turms war. Ein Gang führt zu Seldinors Privatgemächern, ein anderer (um 90 Grad versetzt) zum Treppenhaus. Die beiden anderen Gänge enden nach wenigen Metern an einer Falltür, die durch eine Röhre schließlich zum Fluss führt. Eine Illusion lässt den Gang jedoch

wesentlich länger erscheinen. Der Fußboden ist durch den Zauber *Beshabas Beharrung* gesichert. Jedes Wesen, das den Boden berührt, wird unwiderruflich von ihm festgehalten (s. Zauberbeschreibung). Einmal pro Stunde patrouillieren 2 Wachen durch das Vorzimmer.

### Bücher aus der Bibliothek

1. Geschichte der Hirschkönigs, *Anonymous*
2. Oberan und Gilgareo – Entscheidung am Delimbiyr *Alaesto Weagli, Hierophant von Oberan*
3. 20 nützliche Gebete zum Gefallen von Tyche, ein Reisebuch für Abenteurer, *Selix von Calimshan*
4. Am Hof von Jergal – Gedanken über die Nachwelt von *Geridal Thalynx*
5. Almanach der Mächte, eine unvollständige Liste der Unsterblichen Faerûns. *Anonym*
6. Mit Heiterkeit in den Kampf, Febe und der Krieg von *Dreaq Pregost, erster Harlekin von Hlondath*.
7. Silberne Klagen und Sommernächte: eine inoffizielle aber wahre Geschichte von Cormanthor. *Shalheira Talendren, Hochelfischer Barde von Sommerstern*
8. Die hohe Geschichte der mächtigen Erzmagier von Faerûn. *Antarn der Sagenkundler*.
9. Die Holzpflanzen des Hochwalds: ein Überblick. *Eriatran Solterri, Baldurs Tor*.
10. Die Familien des Volkes: eine Anthologie der mächtigsten Sippen von Myth Drannor von Alastrarra bis Zerebror. *Gayussi von Westtor, Jahr der zischenden Schlange*.
11. 1001 magische Zutaten oder Was brauche ich um einen Homunkulus zu beleben? Alchemistische Sammlung aus Hastarl, Autor unbekannt.
12. Die Uthgard – eine Genealogie der nordischen Babarenvölker. *Igitro Veagrann*.
13. Tränen, die nicht enden. *Eine Ballade von Halindar Droun, Barde von Beregost*.
14. Das Buch der schwarzen Kunde, *Urkitbaeran von Calimport*.
15. Einem blinden Zauberer erzählte Geschichten, von *Halivon Tharnstern, Priester von Mystra*.
16. Der Weg des Zauberers, *Sundral Monrthyn*.
17. Wegesgeschichten aus dem Norden, *erzählt von Jhalivar Thrunn*.
18. Lehren eines wütenden alten Magiers, von *Theldaun „Flammenschleuderer“ Ieirson*.
19. Ansichten eines Kriegers, *Galgarr Thormspur, Marshall von Maligh*.
20. Die Bibliothek von Myth Glaurach. Geschichte, Index und Verzeichnis. *Von Eraegri Tornglara*.

## Der Tempel von Mystra

Wenn die PC durch die Stadt fliehen (z.B. wenn sie aus dem Turm von Seldinor kommen) rennen sie geradewegs auf diesen Tempel zu. Die Fenster und Türen sind nur mit wackeligen Brettern verriegelt. Diese Situation ist vor allem geeignet, wenn die PC getrennt werden.

Das Gebäude ist rundum quadratisch von Säulen umgeben, die ein Vordach tragen. Über dem Haupthaus thront eine große, halbrunde Kuppel. An jeder Ecke des Vordachs hockt eine steinerne Gargyle und ihre Krallen scheinen die darunter liegende Säule festzuhalten. Über der halboffenen Haupttür steht „Ich bin der eine wahre Zauber!“.

Wenn die PC den Tempel betreten, befinden sie sich in einem Vorraum, der durch eine Reihe großer Rundsäulen vom Hauptraum abgetrennt ist. Im Tempel herrscht Dunkelheit und Stille. Ein Gefühl, beobachtet zu werden, beschleicht die PC. In der Mitte des Hauptraums steht ein kreisrunder Altar aus Stein, über ihm wölbt sich die Kuppel.

Wenn die Verfolger der PC das Gebäude betreten (unter ihnen ist mindestens ein Zauberbaron), sprechen sie einen besonderen Lichtspruch, der das gesamte Gebäude erstrahlen lässt.

Sollte Mystra selbst einschreiten, fragt sie die PC schließlich: „Werdet Ihr vor mir knien?“ Auf die Frage, wer sie sei antwortet sie: „Ich bin *Mystra!*“ Ihr hört eine Stimme um Euch, wie ein gewaltige Welle, die gegen Felsen schlägt. „Ich bin die Herrin der Macht und der Magie! Wo auch immer Magie gewirkt wird – dort bin ich – von den kalten Polen Torils zu seinen heißesten Dschungeln, was auch immer die Hand oder Klaue oder der Wille, der die Zauberei bewirkt. Schau mich an und fürchte mich – oder besser liebe mich – so wie es alle tun, die ehrlich mit mir sind. Diese Welt ist meine Domäne. Ich *bin* die Magie, die Mächtigste von allen, welche die Menschen verehren. Ich bin der eine, wahre Zauber, im Herzen aller Zauber. Es gibt keinen anderen!“ Echos schwingen der Stimme nach und Ihr fühlt, wie sogar die Säulen des Tempels um Euch erzittern.

## Die Parade

Nachdem die PC ihre erste Nacht in Hastarl verbracht haben, erleben sie folgendes:

Früh am morgen werdet ihr durch ein seltsames rasselndes Geräusch geweckt. Es wird von einem dumpfen Dröhnen begleitet, das manchmal durch schepperndes Metall unterbrochen wird. Dann wieder hört ihr etwas, das wie ein Flüssigkeit klingt. Als ob ein großes Wassereimer umgestoßen wird.

Wenn die PC bis zu diesem Zeitpunkt noch im Gebäude sind erkennen sie folgendes:

Die Geräusche kommen offensichtlich von der Strasse. Und sie werden ständig lauter und sind jetzt von menschlichen Schreien und Rufen durchsetzt. Wieder hört ihr ein Plätschern wie von Wasser.

Wenn die PC aus dem Fenster gucken oder vor die Tür laufen, sehen sie folgendes:

Eine große Menschenmenge kommt von links auf Euch zu. Es sind Männer und Frauen. Viele tragen grüne oder blaue Masken, an deren Enden spitze Dornen abstehen. Andere haben blau Gesichter und schauen wie in Trance geradeaus. Aus der Menge ragen hölzerne Stangen in die Luft, an denen lange aus Schilf und Blättern gewundene Girlanden hängen. In der ersten Reihe tragen einige große Kupferscheiben, die sie rhythmisch gegeneinanderstoßen. Es ist ein Höllenkrach! Jetzt stimmt die erste Gruppe ein gemeinsames Summen an, das sich wie ein tiefes Jodeln anhört. Daraufhin treten aus den hinteren Reihen einige Frauen nach vorne und übergießen die lautesten Jodler mit Wasser aus riesigen Wasserschläuchen. Die Menschenmenge hat bald das Haus erreicht.

Unternehmen die PC nichts, bis die Parade am Haus ist, geschieht dies:

Aus der Menge tritt schließlich ein einzelner Mann heraus, der vor die Haustür tritt und beide Hände hebt. Der Mann ist deutlich älter als die meisten anderen Menschen in der Menge und hat die weißen Haare zu einem kurzen Zopf im Nacken gebunden. Er trägt einen grünlichen Umhang, der schimmert wie die Schuppen eines Fisches. Dann schließt er die Augen, spricht einige Worte und schlägt die beiden Hände zusammen. Einige Frauen treten aus der Menge heraus und übergießen die Strasse vor seinen Füßen mit Wasser. Da zucken feine bläuliche Strahlen aus seinen Händen heraus und treffen die Haustür!

Falls die PC an dieser Stelle eingreifen, da sie es für einen Kampf halten, haben sie einen Fehler gemacht. Die Parade ist eine Prozession von Anhängern des Gottes Oberan, dem Herrn der Flüsse. Auf Fragen reagieren die Teilnehmer und der Priester etwas so:

1. Wir feiern die Ertränkung von Gilgareon. Auch dieses Haus soll gesegnet werden, so daß es der nächsten Flut standhalten wird.
2. Preiset Oberan, der uns das frische Wasser geschenkt hat.
3. Oberan ist der Herr der Ströme. Er gebietet über die Bäche, die Flüsse, die Seen, die Teiche, die Weiher und über alle Wasser auf Faerûn. Oberan hat Gilgareon vernichtet und damit dem Wüten der Natur Einhalt geboten.
4. Dies ist unser heiliger Tag. Diese Prozession gibt es einmal im Jahr, genau an diesem Tag, seit Jahrhunderten.
5. Das Haus von Oberan steht allen offen. Und insbesondere jenen, die auf dem Fluß zu reisen gedenken. Aber seid gewarnt: der Tempel ist ein Ort der Besinnung. Dort dürfen keine Waffen gezogen und keine Zauber gewirkt werden. Wer gegen dieses Gesetz verstößt, wird mit dem Fluch von Oberan geschlagen!
6. Wir dienen dem Herrn der Ströme. So wie er Ao dient.

Der Tempel Oberans kann den PC als Rettungsort dienen, da in ihm nur die Zauber des Oberan gewirkt werden können. Der Tempel liegt direkt am Fluß und z.T. auch im und unter dem Wasser. Oberan ist im Jahr 240 TZ ein sehr mächtiger Gott. Er besitzt noch einen Teil des Portfolios, das später von Valkur und Umberlee übernommen wird. Dadurch ist er eine höhere Macht und steht auf einer Stufe mit Mystra, Tyr, Tempus, Oghma, Tyche und Jergal. Gerade in den Flußtäälern des Nordens wird Oberan stark verehrt. Die Zauberbarone werden sich nicht gegen seine Priester stellen.

## Einbrecher im Haus

Banden streifen durch die Straßen von Hastarl streifen, die u.a. auf der Jagd nach „Fleisch“ für die Laboratorien der Zauberbarone sind. Diese Banden bestehen aus:

**Banditen** NB hm/hf T3

RK: 6 ETW0: 19 TP: 12 Schaden: 1W4 (Messer)

Moral: 12 EP: 200

Wenn die PC in einem Haus in Hastarl übernachten, das keine offizielle Herberge ist, treffen sie nachts auf eine solche Bande, die in das Haus einbricht. Abhängig davon, wie aufmerksam die PC sind, und wie lange sie passiv bleiben, kann dieses verlesen werden:

Ihr hört ein leichtes Klacken, wie von Metall, das auf Metall reibt. Dann ein schleifendes Geräusch. Einige Zeit hört man nichts. Dann glaubt ihr, Schritte zu hören. Jemand geht im Zimmer unten herum. Dann kommt schließlich jemand die Treppe herauf.

Die PC können bei Gelegenheit folgende Teile einer Unterhaltung hören:

„Hey, das Haus ist leer. Trifft sich gut. Hier können wir es ein Zeit lang aushalten.“

„Packt die Sachen unter die Treppe und schaut Euch oben mal um. Vielleicht gibt es ja doch noch was zu holen.“

„Habt ihr gehört, was heute passiert ist, bei Febe? Der Drachenreiter ist wieder über der Stadt erschienen!“

„Ja, sie werden uns noch bald alle verbrennen, mit der ganzen Stadt.“

„Tyranos soll angeblich getötet worden sein, kannst Du Dir das vorstellen?“

„Unmöglich. Ich habe ihn im Kampf mit den Waldgeistern gesehen. Er kann Kämpfen wie ein Berserker. Er kann nicht sterben.“

„Tyche gebe, dass es war sei. Andernfalls wird der Zorn der Barone furchtbar sein.“

Sobald die Banditen die PC entdecken, werden sie versuchen, diese als „Fleisch“ für die Zauberbarone zu fangen. Wenn sie merken, dass sie unterlegen sind, flüchten sie hastig und unüberlegt. Wenn sie keine Fluchtmöglichkeit sehen, geben sie auf und winseln um Gnade:

„Mächtige Fremde, lasst uns das unwürdige Leben, wir sind doch nur einfache Diebe.“

Sobald sie gefangen werden, versuchen sie jedoch auf jede mögliche Weise, die PC zu betrügen und andere Leute ihrer Bande zu benachrichtigen. Sie versuchen auch, den Zauberbaronen eine Nachricht zu schicken.

Bei den Einbrechern finden sich folgende Gegenstände:

43 Goldmünzen und 2 Edelsteine (a 200 GM), ein paar Säcke mit Brot und gepökeltm Fleisch. 3 Weinschläuche, 2 x Diebeswerkzeug, 3 x je 10 m Tauwerk, 1 silberne Teller (30 GM), eine Parfümflasche aus Bergkristall (15 GM), eine Statue einer weiblichen Clownsgestalt (Febe) aus Schattenkrone(holz), eine Flasche mit Heiltrank (2W4), ein kupferne Kerzenleuchter (12 GM), eine Flasche mit Met aus Cormanthor (55 GM), eine elfische Mithril-Brosche aus dem Besitz von Elorfindar Floshin (75 GM), ein Token für den Turm von Seldinor Sturmmantel (faustgroße Kristallkugel).

## Der Besitzer des Hauses

Sollten sich die PC länger in dem Haus niederlassen, treffen sie schließlich auf dessen Besitzer, Jansibal Otharr, der das Haus an einen ausländischen Kaufmann aus Amn vermieten möchte.

Die Charaktere sehen oder treffen Otharr, als er mit einem potenziellen Käufer vor dem Haus steht und über dessen Vorzüge plaudert.

## Die Burg Athalgard

Athalgard liegt auf einem felsigen Hochplateau innerhalb von Hastarl. Die niedrigsten Gebäude der Burg stehen daher ca. 30 m über den Dächern der restlichen Stadt.

Von der Stadt führt ein gepflasterter 5 m breiter Weg den Hügel hinauf zum Tor. Das Haupttor der Burg führt durch einen viereckigen uralten Bergfried, der (wie ein zweiter etwas kleinerer viereckiger Turm) aus einer älteren Zeit zu stammen scheint. Innerhalb der Burghofs gibt es zwei Wohngebäude (a und b) und 4 weitere runde Türme. Die Gebäude haben zwei Stockwerke und sind knapp 7 m hoch. Die Türme sind oben mit Zinnen versehen und wirken sehr wehrhaft.

Der Burghof ist mit Kopfsteinpflaster belegt, das an vielen Stellen ausbesserungsbedürftig ist. Die Türme und Gebäude stehen ungeordnet auf dem Burgplateau und sind durch Mauern verbunden. Die meisten Gebäude sind aus großen roten bis grauen Sandsteinblöcken errichtet, die nur grob behauen sind. Die Türen sind in vorstehende gesonderte Sandsteinblöcke eingefasst. Es gibt nur wenige und kleine Fensteröffnungen. Die Türen sind aus Schattenkroneholz und meistens nicht beschlagen. Einfache Klinken oder Türknaufe werden zum öffnen benutzt.

Zu jeder Zeit patrouillieren auf dem Burghof mindestens 4 Wachen. Tagsüber können es deutlich mehr sein. Um 08:00 Uhr und um 18:00 Uhr treten alle Burgwachen auf dem Burghof vor dem Schwertmeister an. Bei Antreten sind bis zu 4W8+12 Wachen versammelt.

## Gebäude (a)

### Raum 4 – Eingang

Dieser Raum ist mit einem Fußboden aus hellgrauem Marmor ausgelegt. Vier 16-eckige steinerne Säulen tragen die Decke, die mit Deckengemälden verziert ist. Auf der rechten und auf der linken Seite gibt es je eine 1 m breite Tür.

Wer die Deckengemälde genauer betrachtet, stellt fest, dass sie Schlachten aus der Zeit der Entstehung Athalantars zeigen. Das linke Bild zeigt berittene Bogenschützen, das rechte lanzenbewehrte Fußsoldaten und das mittlere Priester und Magier jeweils im Kampf gegen Orks und Goblins. Die Gemälde sind magisch und haben *auf Wesen, die genau unter ihnen stehen*, folgende Wirkung:

- Das linke Bild attackiert jedes Wesen, das dem zur Zeit gekrönten König Böses will (Spieler schreiben einen Satz „Was denke ich gerade über den König?“ auf einen Zettel). In diesem Fall lösen sich aus dem Bild pro Runde maximal 3 Pfeile, die jeweils 1W6 Schadenspunkte verursachen und unterschiedliche Ziele Treffen. Die Pfeile treffen mit einem ETW0 von 5!
- Das mittlere Bild attackiert jedes Wesen, das den Zauberbaronen Schlechtes wünscht. Wird in den Gedanken des Wesens solches entdeckt, so löst sich pro Runde ein *Blindheit*, ein *Schweigen*, ein *Magisches Geschoss 2W4+2* oder eine *Otilukes elastische Kugel* aus dem Bild.
- Das rechte Bild straft alle Wesen, die bewaffnet diesen Raum betreten. Aus dem Bild löst sich ein weißlicher Strahl und trifft pro Runde ein Wesen. Dort wird eine Waffe (zufällige Auswahl durch Würfeln) zerstört (Die Waffe hat einen Rettungswurf!).

Die Gemälde können durch Gewalteinwirkung zerstört werden oder die Magie der Bilder kann gebannt werden. Die Angriffe enden auch, sobald die Charaktere den Raum verlassen.

### Raum 3 – Speisesaal

Dies ist offensichtlich der Speisesaal des Königs. Es besteht eine Chance von 50%, dass zeitgleich mit den PC ein Diener durch die *andere* Tür den Raum betritt. Er trägt eine kostbare Uniform und hat eine würdevolle Auftreten. Durch das Erscheinen der PC ist er in keiner Weise irritiert. Er trägt in der linken Hand einen silbernen Leuchter mit fünf Kerzen und in der rechten ein silbernes Tablett. Auf dem Tablett stehen 3 Gläser mit einer roten, einer blauen und

einer silbrigen Flüssigkeit. Der Diener begrüßt die PC mit den Worten: „Noch einen Drink meine Herren?“

Wenn die PC etwas trinken, geschieht folgendes:

Roter Drink: der Trinkende gewinnt 1 TP („Für unsere Gäste nur das Beste!“)

Blauer Drink: der Trinkende kann wieder Sehen, Hören und Sprechen, wenn er vorher verletzt war („Ja, manchmal ist es schon wunderbar, was unser Barmeister so mischt...“).

Silbriger Drink: der Trinkende ist der Meinung ein Lied singen zu müssen („Sehr musikalisch die Herren...!").

Sonst gibt es hier keine Besonderheiten.

### Raum 1 – Trainingsraum

In diesem Zimmer trainieren die Wachen und auch der König den Zweikampf mit Faust und Schwert. Hilmerk, ein Söldner aus dem Lande Mulhorand, ist ein Meister des Kampfes, aber auch unsäglich dumm. Er kämpft gegen jeden, der die Tür öffnet, da er ihn für einen Trainingspartner hält. Wenn ein Wesen durch die Tür tritt (diese ist magisch!), baut sich hinter ihm ein Kraftfeld auf, so dass er alleine gegen Hilmerk kämpfen muss. Hilmerk kämpft nur dann mit dem Schwert, wenn auch sein Gegenüber eine Waffe verwendet.

Sobald ihr die Tür öffnet, seht ihr Euch einem wahren Giganten von Mensch gegenüber. Ein glatzköpfiger, muskelbepackter Kämpfer, der nur mit einem Lendenschurz bekleidet ist. Seine Haut ist dunkler als bei den meisten Menschen und fast könnte man ihn für einen Dunkelelfen halten. Seine Oberarme und Beine haben den Durchmesser von Baumstämmen. Er winkt Dich mit der linken lässig herein und murmelt: „Ah, Bewegung, das tut gut...“

#### Hilmerk

Stärke: 18/91 Geschicklichkeit: 18 Konstitution: 18  
HM F 14 TP:72 RW: 6/6/7/8/9 EP: 2.000 Schaden:  
1W6+3 (Schwert) oder 1W4+3 (Faust) 2 Angriffe  
RK: 6 Ringerwert: ½ Stufe + GeschBonus +  
StBonus + Rüstungstyp = 7 + 3 + 3 + 10 = 23

### Raum 2 – Zimmer der Diener

In diesem Zimmer befinden sich verschiedene Regale und Truhen, in denen Gerätschaften und Kleidung der lokalen Dienerschaft zu finden sind. Ein Schrank enthält lagerbare Nahrungsmittel, wie Haferflocken, Nüsse, Zucker, Brot, Obst und Gemüse.

### Raum 12 - Raum des mechanischen Baumes

Dieser Raum enthält ein Geschenk, das einst die Zwerge von Ammerindar an den Hirschkönig übergaben. Dieser mechanische Baum ist aus diversen Edelmetallen gefertigt. Der Stamm ist aus

purem Gold, in das Edelsteine eingelassen sind, die Äste aus einer Silberlegierung. Die Blätter sind aus Mithril, Gold, Silber und Titan. An den Ästen hängen Früchte aus purem Gold (200 GM) und aus Bernstein (120 GM). Sobald ein Wesen den Raum betritt, fangen die mechanischen Vögel (aus Eisen) an zu zwitschern und pfeifen. Wenn ein Charakter eine Frucht von dem Baum pflückt, geschieht je nach Art der Frucht etwas anderes:

**Apfel:** aus der hohlen Frucht entweichen Schlafdämpfe. Jedes Wesen in dem Raum schläft augenblicklich für 10 Runden ein, wenn ein RW gegen Gift (-2) misslingt. Ein schlafender Charakter ist vor Ablauf der 10 Runden nicht zu wecken.

**Birne:** aus der Frucht fliehen 4W6 mechanische Wespen (Schaden: 1W4+2, TP: 2, RK: 1) und greifen das Wesen an, das die Frucht gepflückt hat.

**Pflaume:** der Charakter verliert augenblicklich 4W6 Trefferpunkte (die Hälfte bei gelungenem RW gegen Zauber).

**Zitrone:** Der Charakter wächst augenblicklich auf das dreifache seiner Körpergröße (RW gegen Zauber -4). Dieser Zustand hält 10 Runden an.

## Raum 5

In diesem **Treppensaal** stehen zwei steinerne Statuen von 2 m Größe, die barbarische Ureinwohner darstellen. Sobald sich in diesem Raum Wesen aufhalten und keines von ihnen eine Zugangsmarke zu Athalgard bei sich hat, werden die Statuen lebendig und greifen an.

### Lebende Barbarenstatue

RK: -1 TP: 52 Schaden: 2W8 (Steinerne Keule)  
ETW0: 10 EP: 4.000

Auch die **Treppe** in diesem Raum ist gefährlich: unabhängig davon, mit welcher Stufe man beginnt, darf man nur jede zweite benutzen. Andernfalls animiert jeweils eine andere der unzähligen Waffen, die an den beiden Seitenwänden aufgehängt sind. Es handelt sich dabei um ein Sammelsurium von Schwertern und Dolchen, mit z.T. absonderlich gebogenen und gedrehten Klingen – offensichtlich aus Ländern im Süden. Die Waffe löst sich aus der Verankerung an der Wand und rast auf geradem Wege auf den Charakter zu. Ist er nicht überrascht kann er durch einen gelungenen Geschicklichkeitswurf (-2) der Waffe ausweichen. Die Waffe dreht dann und greift von der anderen Seite wieder an. Kann der PC nicht ausweichen, trifft die Waffe und verursacht Schaden abhängig von der Waffenart (1W4, 1W6, 1W8 etc.). Wenn der PC mit einem erfolgreichen TW gegen RK 0 die Waffe greift, erlischt der Zauber. Ein Treffer mit einer anderen Waffe hat keine Wirkung. Der Animationszauber kann gebannt werden (aber nur für je eine Waffe).

Dieser Raum enthält außerdem eine **Falltür**, die einen Charakter, der auf sie tritt, direkt wieder in den Keller befördert (2W6 Schaden!).

## Zimmer der Wachen

In diesem Raum halten sich stets 4 Burgwachen auf. Sobald in 11 oder 13 Kampflärm zu vernehmen ist, stürmen sie heraus und greifen ein.

### Burgwache

NB hm F6 RK: 3 ETW0: 13 TP: 33 BF: 12  
Moral: 11 Schaden: 2W4 (Breitschwert) EP: 900  
Angriffe: 1½ Geld: 1W10 GM Stärkebonus: +2

## Gebäude (b)

### Raum 21 und 22– Küche

Dies ist die Küche der Burg. Raum 21 fungiert auch als Lager. Durch die Räume gelangt man in die beiden kleinen Vorhöfe, die auch z.T. zur Lagerung verwendet werden.

Hier hält sich die Tressym der Burg auf:

### Tressym „Ogex“

RK: 6 TW: 2 TP: 11 EP: 270 ETW0: 19 Schaden:  
1W4 „Gift entdecken“ Magieresistenz: 40%

In Raum 22 trifft die Gruppe auf den **Koch Algenos**. Falls der Tressym Schaden zugefügt wird, greift der Koch den Täter unbarmherzig mit einer Nudelrolle (1W4) an.

### Raum 23 – Magische Uhr

Sobald eine Person die Schwelle zu diesem Zimmer überschreitet, ertönt ein lauter Gongschlag und eine Geisterstimme verkündet in lauten klaren Worten die aktuelle Zeit, etwa so :

„Edle Bewohner von Athalgard, höret und erfahret den Stand der Uhr in diesem Augenblicke: es ist nun 8 Stunden nach Sonnenaufgang im 123ten Jahr der Gründung unserer Stadt Hastarl. Nicht 7 Stunden und auch nicht 9 Stunden – genau 8 mal 60 Minuten. Möge Tyche über uns wachen und Oberan den Fluss weiterhin in seinem Bette halten!“

Die Uhr, die (innen) über der Eingangstür hängt ist magisch. Ihre Stimme wird in ganz Athalgard vernommen. Mit *Magie Entdecken* können die PC herausfinden, dass die Uhr magisch ist. Der Effekt lässt sich jedoch durch keinen bekannten Zauber unterdrücken.

### Raum 24 – Durchgang

Dieser Raum führt von der Eingangshalle in den Schankraum. Die **Falltür** ist allen Bewohnern der Burg bekannt und wird entsprechend gemieden. Wer dennoch darauf tritt fällt in den Keller und erleidet 2W6 Schadenspunkte.

An der linken Wand sind unzählige **Geweih**e und Köpfe von Hirschen und Elchen befestigt. Sie wurden schon zu Zeiten des Hirschkönigs hier

angebracht. Eines der Geweihe ist vergoldet und hat einen Wert von 30 GM.

### Raum 25 – Burgschänke

Dieser Raum ist offensichtlich die Burgschänke, in der es z.T. sehr derb zugeht. Je nach Tageszeit kann es hier sehr voll und laut oder auch sehr leer sein. Zwischen 10 Uhr und 23 Uhr kann man 1W10+6 Burgwachen und 2 Diener hier antreffen. Es besteht auch eine Chance von 80%, dass ein Adelige und eine Chance von 40% dass ein zweiter Adelige anwesend ist. Unter den Wachen befindet sich wahrscheinlich der Schwertmeister (s. NPCs).

#### Burgwache

NB hm F6 RK: 3 ETW0: 13 TP: 33 BF: 12  
Moral: 11 Schaden: 2W4 (Breitschwert) EP: 900  
Angriffe: 1½ Geld: 1W10 GM Stärkebonus: +2

An der rechten Wand der Burgschänke sind verschiedene Skulpturen angebracht, die früher Bürger der Stadt darstellten. Die Zauberbarone ließen sie jedoch gegen Darstellungen von Magiern ersetzen.

### Raum 31 – Raum des Schwertmeisters.

Hier hält sich der Hauptmann der Stadtwache während seiner Dienstzeit auf.

Vor den drei kleinen Fenstern an der Stirnseite steht ein großer Schreibtisch aus altem, schwarzem Holz. Hinter dem Tisch steht ein mit Leder beschlagener Holzstuhl, der ziemlich unbequem und durchgesessen aussieht. An der linken Wand hängt eine große Karte aus Pergament, die scheinbar das Reich Athalantar zeigt. Auf dem Tisch stehen diverse Utensilien, wie Feder und Tintenfass, Stempel und Ablagefächer. An der rechten Wand hängt ein kleines hölzernes Regal.

Auf um im Schreibtisch finden sich keine Gegenstände von Wert. Auf dem kleinen Regal stehen einige Bücher, meist triviale Erzählungen über Liebe oder Schlachten. Daneben findet der eifrige Sucher einen kleinen Dolch. Es handelt sich um einen

**Vervielfältigungsdolch** Wird dieser Dolch auf ein Ziel geworfen, so verdoppelt er sich alle 3 m. Nach 9 m sind es bereits 8 Dolche! Die Höchstzahl ist 16. Jeder „Dolch“ addiert dabei einen Punkt zum Gesamtschaden hinzu. Der Dolch hat 12 Ladungen und ist danach nicht mehr magisch.

### Raum 32– Alte Bibliothek

Dieser Raum ist verlassen und war vormals offensichtlich eine Bibliothek.

### Raum 33 – Spiegelsaal

Dieser riesige Saal ist ringsum mit Spiegeln verkleidet. Die Spiegel sind in prunkvoll verzierte Rahmen aus dickem Holz eingefasst, die kurz über dem Boden beginnen und bis unter die Decke reichen. Der Boden ist mit kleinen Quadraten aus dunkelbraunem Schattenkronholz ausgelegt. Die

Decke ist schlicht und aus hellem Holz gefertigt. An der schrägen Wand befindet sich die Öffnung eines Kamins, in dem noch das verbrannte Holz des letzten Feuers zu sehen ist. An der linken hinteren Wand steht ein niedriger Holzschrank. Auf einem kleinen Runden Tisch in der Nähe des Schrankes liegen einige Rollen Papier.

Ein aufmerksamer Charakter kann erkennen, dass die Decke erst vor kurzem erneuert wurde: vom Dach aus besteht die Gefahr des Durchbruchs!

Wenn ein PC längere Zeit in die Spiegel schaut und einen Wurf gegen Weisheit –2 schafft, erkennt er, dass außer den Anwesenden auch noch andere Personen schemenhaft zu erkennen sind. Sie bewegen sich seltsam, langsam, wie in Trance und tragen absonderliche Kleidung.

Das Papier auf dem kleinen Tisch ist mit Noten beschriftet, die ein Lied im ¾ und ein anderes im 5/4 Takt beschreiben. Im nicht verschlossenen Schrank liegen eine Laute, eine Harfe, eine Posaune und eine Trommel. Bei der Posaune handelt es sich um die *Posaune der Amrythale*.

Sobald jemand in diesem Raum irgendein Lied spielt (z.B. auch auf einem mitgebrachten Instrument), kann er nicht aufhören, bis das Lied nicht mindestens drei mal vollständig gespielt wurde. Das Dauert (je nach Lied) unterschiedlich lange (1W4+1 Runden). Wenn Musik erklingt, treten die Schemen aus den Spiegeln heraus und fordern die PC zum Tanz auf (alle, die nicht spielen). Wer den RW –2 gegen Zauber verliert, muss bis zum Ende des Liedes mit dem Phantom tanzen. Werden die Spiegel vor dem Ende der Musik zerschlagen, verlieren alle Anwesenden permanent einen Punkt Geschicklichkeit.

Wenn die Spiegel beschädigt oder zerschlagen werden, während keine Musik erklingt, greifen die Phantome die PC an und kämpfen bis zum Tode. Gefangene PCs werden so wieder befreit, verlieren jedoch 1 Trefferpunkt permanent. Die Spiegel können nur zerschlagen werden, wenn ein TW gegen RK 0 gelingt und ein Schaden von 8 Punkten in einem Schlag ausgeteilt wird.

#### Tanzendes Phantom

RK: 0 TP: 18 Angriffe: 1 ETW0: 8 Schaden: 1W6 (Elektrizität) + Lähmung (RW, 5 Runden) EP: 2.200

Wer sich während des Tanzes mit den Phantomen unterhält, hat unterschiedlichen Erfolg (1W6):

- 1: Das Phantom schweigt eisern und hält den Kopf abgewandt.
- 2: Das Phantom erzählt schwülstige Geschichten über sein ehemaliges Liebesleben.
- 3: Das Phantom berichtet von der Ermordung verschiedener Bewohner von Athalgard durch die Zauberbarone.
- 4: Das Phantom warnt den Charakter vor den Golems der Zauberbarone.

5: Das Phantom warnt die Charaktere davor, das Dach zu betreten, da es brüchig sei (deutet vielsagend zur Decke!)

6: Das Phantom ist begeistert von den Redekünsten des Charakters. Wenn dem Charakter eine Probe –3 gegen Geschicklichkeit gelingt (!), wird er bei Ablauf der Musik von dem Phantom in den Spiegel hineingezogen. Er verliert dann pro Runde 1W6 Trefferpunkte bis er stirbt und selbst zu einem Phantom wird. Von dort ist er nur durch Zerschlagen der Spiegel wieder zu befreien.

In der Asche des Kaminfeuers können die PC einen alten angesengten Stab finden, der mit Schnitzereien verziert ist. Er wurde offensichtlich aus Knochen oder Geweih angefertigt. Es handelt sich um das *Szepter des Hirschkönigs*.

Wer mit der Asche des Feuers verschmutzt ist, wird von den Phantomen als Tanzpartner ignoriert.

### Raum 42 – Kellereingang

Der Geist von Prinz Berthost treibt in diesem Abschnitt der Burg sein Unwesen! Prinz Berthost – ein Bruder von Belaur – wurde als einer der ersten durch die Zauberbarone getötet. Er ist nun verflucht und muss an diesem Ort seines Todes so lange ausharren, bis sein Tod gerächt wurde. Sobald Itbolthar getötet wird ist Berthost frei und greift niemanden mehr an.

#### Geist des Prinzen Berthost

RK: -2 TP: 68 Angriffe: 1 + speziell ETW0: 4 Schaden: 1W6 + Kälte 1W8 oder Furcht oder Auflösung EP: 2.200

Wer Berthost zuerst erblickt muss einen RW gegen Zauber bestehen oder flieht für 2+1W6 Runden vor Furcht. Sobald ein Wesen sich mit einer Waffe dem Geist nähert, „berührt“ der Geist die Waffe und lässt sie dadurch zu Staub zerfallen (RW der Waffe!).

Zaubersprüche, die gegen Berthost gerichtet werden, werden auf den Anwender reflektiert!

### Raum 43 - Lagerraum

Diese Tür führt zu einem Lagerraum, der schon lange nicht mehr benutzt wird. Mittlerweile haben sich Methandämpfe hinter der Tür angesammelt. Wenn die Tür geöffnet wird und PC tragen eine offene Flamme, gibt es eine Explosion, die bei jedem Wesen in 20 m Umkreis einen Schaden von 20+6W6 Punkten verursacht. Ein gelungener RW gegen Todesstrahlen halbiert den Schaden. Die Ausrüstung der Charaktere erleidet entsprechende Schäden! Gibt es keine Explosion, erleiden alle PC, die einen RW verlieren 1W6 Schadenspunkte durch die Giftwirkung des Methans.

### Raum 41 – Kellergruft

Die Tür ist nicht verschlossen und einfach zu öffnen. Ihr schaut in einen riesigen Kellerraum, der mehr als 10 m breit und doppelt so lang ist. Zwei Reihen schwerer Steinsäulen ziehen sich diagonal durch den

Raum. Hinter der ersten Säulenreihe könnt ihr einen Stapel von Fässern erkennen, dahinter wird es dunkel.

Der Stapel besteht aus großen Eichenfässern, in denen Rotwein aufbewahrt wird. Pro Fass besteht eine Chance von 10%, dass der Wein schlecht ist. Die 4 Särge stehen im hinteren Teil des Raums, wobei einer etwas abgesetzt steht.

Der „eine Sarg“ enthält die Überreste von Neldryn Hawklyn, der in einem Kampf mit dem Magister getötet wurde. Die Knochen haben einen metallischen Glanz, der stark an Platin erinnert. Verschiedene „Eventualitäten“ und ähnliche Zauber führen zu folgende Effekten:

- Bei der Öffnung des Sarges: die Gebeine des Toten tauschen mit einem der PC den Platz (und kollabieren dann)
- Wer die Knochen berührt, muss einen RW gegen Todesstrahlen durchführen. Wer ihn verliert, unterliegt dem Zauber *Knochen Herbeirufen*. Würfele mit 1W6, welches Körperteil betroffen ist:  
1 – der Kopf, 2 – ein Fuß, 3 – eine Hand, 4 – ein Bein, 5 – ein Arm, 6 – der Brustkorb.  
Bei einer 1 oder einer 6 verstirbt der Charakter augenblicklich.
- Werden die Knochen mit einem Gegenstand berührt, verändert sich das Material. Aus Metall wird Knochen, aus Knochen Holz und aus Holz wird Papier.
- Werden die Knochen mit Wasser oder einer anderen Flüssigkeit begossen, reanimiert Hawklyn und greift die PC an.

#### Neldryn Hawklyn Zauberbaron hm W16 nb

TP: 61 RK: 4 ETW0: 14

Höchster Zaubergrad: 7

Typische Zauber:

1: Brennende Hände, MG, Federfall

2: Netz, Spiegelbild

3: Feuerball, Blitzschlag

4: Feuerwand, Andere Verwandeln

5: Todeswolke, Wände passieren, Fünfsprung

6: Stein zu Fleisch, Auflösung, Hungeriger Wurm

7: Knochen Herbeirufen

Die anderen drei Särge enthalten die Skelette von Angehörigen der Zauberbarone.

An der von der Tür aus gesehen linken Wand befindet sich ein Vorhang. Hinter dem Vorhang liegt ein *Tor*, das direkt in den Turm von Itbolthar (Raum 103) führt. Das Tor wird durch eine Illusion verdeckt, die dem Betrachter eine normale Kellerwand vorgaukelt.

### Raum 44 – Gang

Dieser Gang führt zu einer Tür, die Zugang zu dem unteren Verteidigungshof bietet.

## Turm von Itbolthar

### Keller – Raum 72

### Keller – Raum 71

Hier befinden sich zwei Statuen.

### Dritter Stock – Raum 103

In diesem runden Raum befindet sich genau in der Mitte ein Podest, dessen Spitze durch eine dunkles Tuch verdeckt ist. Es fällt auf, dass der rote Teppich, der hier ausgelegt ist, gerade auf der gegenüberliegenden Seite der Tür stärker abgenutzt ist.

Wer sich direkt, also von der Tür aus auf geradem Wege, dem Podest nähert, wird verflucht. Er altert fortan ein Jahr pro realen 10 Minuten. Der Beginn des Fluches wird von dem Betroffenen sofort gefühlt. Er kann nur durch ein *Fluch Brechen* oder *Krankheiten Heilen* geheilt werden. Dabei gelten die Chancen entsprechend der Stufendifferenz zu Seldinor (W 13). Unter dem Tuch befindet sich eine **Kristallkugel**. Sie zeigt dem Beobachter, der die Kugel dabei berühren muss, beliebige Szenen aus dem Umkreis von 1000 m. Dabei wird die Szene durch das intensive Denken an die den Ort ausgelöst. Der Anwender muss den Ort mindestens einmal vorher selbst besucht haben. Es werden nur Bilder, kein Ton dargestellt. Jede Szene dauert nur 1 Minute und verblasst dann. Der gleiche Ort kann pro Tag nicht noch einmal aufgerufen werden. Die Kugel ist so schwer, dass sie nur von 2 Männern zusammen getragen werden kann. Die Kugel kann u.a. folgende Szenen zeigen:

1. Farl befindet sich zusammen mit Tassabra in einer privaten Loge in der *Küssenden Dirne*.
2. Malanthor Brynn besichtigt die Strassenkreuzung des Kampfes und schimpft dabei mit seinen Soldaten.
3. Das Haus der PC wird gerade von einem zukünftigen Mieter besichtigt.

### Dritter Stock – Raum 102

### Zweiter Stock – Raum 95

Rechts von der Tür seht ihr ein riesiges, auf vier spiralartig geschnitzten Baumstämmen ruhendes Himmelbett. Die Bettwäsche ist zerwühlt und z.T. auf den Boden geworfen. Auf einem Stuhl und dem Boden liegen für Männer typische verschiedene Kleidungsstücke. Auf einer Kommode Euch gegenüber liegt ein großer, dunkelblauer Hut, auf den fremdartige Zeichen gestickt sind. An einem Haken links neben der Tür hängt ein alter zerschlissener Umhang.

Bei dem Umhang handelt es sich um einen **Umhang des Alterns** (Wert: 1.500 GM EP: 3.000)

Wenn dieser Umhang zum ersten Mal gefunden wird, erscheint er magisch und wird durch *Identifizieren* mit 90% Chance fälschlich als Schutzumhang (RK Bonus +1) identifiziert. Er sieht zerrissen und alt aus.

Je länger er jedoch getragen wird, desto besser sieht der Umhang aus (Löcher verschwinden, Falten glätten sich, Fäden sind wieder eingesäumt etc.). Der Charakter, der den Umhang trägt altert jedoch pro Tag um 1W4 Jahre, so dass bereits nach einem Tag die Effekte deutlich sichtbar werden (wenn es sich um einen Menschen handelt). Er sieht erschöpft und müde aus, als sei er „plötzlich gealtert“. Wird der Umhang trotzdem weiterhin getragen, altert der Charakter so lange, bis er stirbt

Der Hut ist tatsächlich einer der magischen Hüte von Itbolthar, den er von Neldryn Hawklyn übernommen hat. Der Hut ist ein

**Hut der Wahrnehmung** (Wert: 5.000 GM, EP: 2.000)

Der Hut beobachtet alles, was sich in seinem Umfeld abspielt. Er ist intelligent und hat die Fähigkeit, sich mit anderen Wesen zu unterhalten. Durch einen Zauber wird er an ein bestimmtes Wesen gebunden und berichtet diesem später detailliert, was sich abgespielt hat. Der Hut ist durch normale Waffen und Feuer nicht zerstörbar. Wenn er von einem anderen Wesen, als seinem Meister berührt wird, erleidet dieses Wesen pro Runde der Berührung 1W6 Punkte elektrischen Schaden. Nur Material mit einer Dicke ab 5 cm kann diese Wirkung abschirmen.

## Magische Gegenstände

### Umhang des Alterns

Wert: 1.500 GM EP: 3.000

Wenn dieser Umhang zum ersten Mal gefunden wird, erscheint er magisch und wird durch *Identifizieren* mit 90% Chance fälschlich als Schutzumhang (RK Bonus +1) identifiziert. Er sieht zerrissen und alt aus.

Je länger er jedoch getragen wird, desto besser sieht der Umhang aus (Löcher verschwinden, Falten glätten sich, Fäden sind wieder eingesäumt etc.). Der Charakter, der den Umhang trägt altert jedoch pro Tag um 1W4 Jahre, so dass bereits nach einem Tag die Effekte deutlich sichtbar werden (wenn es sich um einen Menschen handelt). Er sieht erschöpft und müde aus, als sei er „plötzlich gealtert“. Wird der Umhang trotzdem weiterhin getragen, altert der Charakter so lange, bis er stirbt.

### Armreif der Herbeirufung

Wert: 6.500 GM EP: 7.500

Dieses Paar von bronzenen Armreifen ist jeweils ein Meisterreif und ein oder mehrere Dienerreife. Ein Wesen, das den Dienerreif anlegt, kann diesen nicht wieder ablegen, ohne die Hand bzw. den Arm schwer zu verletzen. Der Träger des Meisterreifs kann den Dienerreif jederzeit vom Arm des Trägers entfernen. Wenn ein Fluch Brechen erfolgreich auf den Träger

des Armreifens angewandt wurde, kann dieser den Reif auch ablegen.

Der Träger des Meisterreifens kann den Träger des Dienereifens jederzeit durch gedankliche Konzentration zu sich teleportieren. Dabei spielt die räumliche Distanz keine Rolle und der Diener erscheint in einer Entfernung von 1 bis 10 Metern vom Meister. Die Herbeirufung geschieht immer ohne Fehler. Ist der Diener durch eine entsprechende Magie (z.B. einen *Ankerring*) geschützt oder befindet er sich hinter einer ausreichend starken magischen Barriere, schlägt die Herbeirufung fehl.

### **Handschuhe von Gelidor**

Wert: 5.000 GM      EP: 4.000

Diese Handschuhe sind aus grobem, schwarzem Ziegenleder gefertigt und machen einen schmutzigen, abgenutzten Eindruck. Trotzdem können sie durch normale physische Gewalteinwirkung nicht zerstört oder verändert werden. Die Handschuhe passen sich der Größe des Trägers an, sobald er sie über die Hände streift. Nur wenn beide Handschuhe angelegt wurden, können sie ihre Fähigkeiten entfalten.

Die Handschuhe verleihen ihrem Träger die folgenden telekinetischen Kräfte, wenn er mit beiden Händen (!) auf das fragliche Objekt zeigt.

1. Ein Gegenstand kann über eine Entfernung von maximal 20 m an den Träger herangezogen werden. Der Gegenstand muss beweglich sein und darf nicht mehr als 10 kg wiegen. Wird der Gegenstand festgehalten, muss der aktuelle Träger einen Rettungswurf gegen Stärke bestehen, um den Gegenstand nicht zu verlieren.
2. Ein Gegenstand kann umgestoßen werden. Es gelten die gleichen Bedingungen wie unter 1.
3. Ein Gegenstand kann um maximal 360 Grad gedreht oder um maximal 1 m verschoben werden. Es gelten die gleichen Einschränkungen wie unter 1.

### **Kraftfeld Kristalle**

Wert: 2.800 GM      EP: 2.000

Bei diesen Kristallen handelt es sich um hohle, gläserne Kugeln von ca. 5 cm Durchmesser. Sie bestehen aus milchigem Kristallglas und sind sehr zerbrechlich. Der in ihnen enthaltene Zauber wird ausgelöst, wenn die Kugeln auf den Boden geschleudert werden. Dort zersplittern sie unter lautem Klirren in tausend kleine Glaskristalle. In der selben Runde bildet sich ein unsichtbares Kraftfeld aus, das stets durch den Ort der Zerstörung der Kugel verläuft und von dort aus in beide Richtungen die zwei nächsten festen Flächen aus Stein oder Metall verbindet. Sind mehrere Flächen gleich weit entfernt, wird die tatsächliche Ausrichtung des Kraftfelds vom Zufall bestimmt.

Das Kraftfeld hat die gleichen Eigenschaften wie sie der Zauber Kraftfeld-Käfig nennt. Es hält jedoch nur

für 5 Runden und verschwindet anschließend. Gegenüber Magie Bannen verhält es sich wie gesprochen von einem Magier der 12ten Stufe.

### **Ring der Anpassung**

Wert: 3.500 GM      EP: 3.500

Diese Ringe passen ihren Träger vom Äußeren der jeweils vorherrschenden humanoiden Art an. Dabei ist vorherrschend die humanoide Art, die sich im Umkreis von 1000 m am häufigsten befindet. Ein Zwerg erscheint also in einer Menschenstadt als Mensch und in einer Orkhöhle als Ork. Der Ring funktioniert nur bei Wesen von der Größe eines Goblin oder geringer. Ein solcher Ring entfaltet seine Wirkung immer, wenn er am Finger getragen wird, also auch gegen den Willen des Trägers. Die Wirkung ist jedoch auf eine maximale Dauer von 1W12+2 Tagen begrenzt. Danach ist der Ring leer und wertlos.

### **Handbuch der dogmatischen Methoden**

Wert: 1.000 GM      EP: 1.000

Dieses dicke, alte Buch besitzt einen silbernen Einband und erscheint wie ein Foliant mit hohem Wert. Tatsächlich aber ist es verflucht.

Das Handbuch enthält „Rat“ für jede denkbare Aktion seines Besitzers. Die vorgeschlagenen Handlungen sind ritueller Natur und garantieren erst durch ihre Umsetzung den „Erfolg“ der Aktion. Mit der Zeit wird das Buch zum ultimativen Ratgeber für das ganze Leben. Der Besitzer ist tatsächlich absolut überzeugt, dass dieses Buch (und kein anderes) geheime Weißheiten enthält und ihm daher für alles einen Rat geben kann. Er wird das Handbuch freiwillig nicht hergeben. Auch teilt er es mit niemandem und wird auch darum kämpfen.

Die vorgeschlagenen Rituale sind natürlich lächerlich und obskur. Sie sind nicht gefährlich, können den Charakter jedoch extrem behindern. Je nach Bedeutung der nächsten Aktion ergibt sich eine Verzögerung von minimal 1W4 Runden bis zu 1W8 Tagen. Nur ein erfolgreiches *Fluch Brechen* kann den PC befreien.

### **Heißer Stein**

Wert: 5.500 GM      EP: 2.000

Dieser faustgroße Stein kann wie ein Lagerfeuer wärmen. Dabei strahlt er kein Licht aus und entzündet keine Gegenstände. Wenn er mit der Haut berührt wird, verursacht er einen Schaden von 1W8+1 Punkten durch Verbrennung. Er kann jedoch sicher z.B. in einer Holzkiste getragen werden.

### **Wolkenschachtel**

Wert: 7.500 GM      EP: 2.500

Diese Schachtel aus Weidenholz ist 10x15x3cm groß. Sie ist nicht beschriftet und trägt auf dem

Deckel das Symbol einer Wolke. Der Deckel ist eine Klappe mit Schnappverschluss und besitzt kein Schloss. Sobald der Deckel geöffnet wird, dringt dichter Nebel aus der Schachtel. Der Nebel (Dunst) bleibt in Bodennähe und füllt maximal einen Bereich von 50x50x10m. Er ist unschädlich und verzieht sich innerhalb von 5 Phasen, bei Wind auch früher.

### **Medaillon der Sattelfestigkeit**

Wert: 6.000 EP: 1.000

Dieses silberne Medaillon ist ca. 5 cm im Durchmesser und besitzt die Form eines groben Diskus, wie z.B. eine Linse. Auf beiden Seiten des Medaillons ist ein Pferdekopf eingepreßt. Der Träger kann nie von einem Reittier abgeworfen werden. Er kann jedoch freiwillig absteigen oder herunterspringen bzw. sich fallen lassen. Das Medaillon wirkt für jede Art von Reittieren, also für Pferde, Esel, Kamele, Greifen, Drachen, Pegasi, Hippogreifen etc.

### **Habichtsteins Bulwark**

Wert: 9.000 EP: 1.500

Dieser Schild stammt aus dem Hort des schwarzen Drachen Yindoth. Der Schild besteht aus 2 cm dickem, poliertem Stahl, der eine feine, blaue Frabe besitzt. Auf der Innenseite befinden sich die üblichen 2 Riemen aus schwarzem Stierleder. Der Schild verbessert die Rüstungsklasse des Trägers um 2 Punkte. Wenn der Schild von seinem Träger gehalten wird und dieser spricht das Wort „Bulwark“, so verwandelt sich der Schild in eine Brücke. Die Brücke ist 1x20 m lang und kann ein Gewicht bis zu 5.000 GM tragen. Sie verhält sich wie normales Metall, kann aber nicht beschädigt werden. An jedem Ende der Brücke befindet sich nach wie vor ein Lederriemen. Die Brücke kann in einer beliebigen Neigung erschaffen werden, abhängig von den Objekten, auf denen sie aufliegt. Nach 32 Tagen, nach Überlastung oder nach Aussprache des Wortes „Bulwark“ rückwärts, verwandelt sich die Brücke wieder in den Schild zurück. Dabei muß der Träger einen Lederriemen berühren.

### **Posaune der Amrythale**

Dieses Blechblasinstrument mit U-förmigem Zug gehörte einst der Mutter von Eladar.

### **Echoumhang**

Wert: 3.000 EP: -

Dier verfluchte Mantel sieht aus wie ein hochwertiger, gefütterter Pelzmantel mit der Fähigkeit *Kälte Widerstehen*. Das tut er auch. Wenn jedoch sein Träger besonders leise und lautlos sein will (z.B. beim Schleichen), werden alle Geräusche des Trägers extrem verstärkt und mehrfach

wiedergegeben (Echos). Wenn der aktivierte Mantel abgelegt wird, gibt er einen lauten, durchdringenden Schrei von sich, als ob ein Mensch von einer Klippe stürzt.

### **Löwengürtel**

Wert: 8.000 EP: 2.000

Dieser Gürtel ist aus festem, auserlesenem Leder hergestellt und besitzt eine große, auffällige Schnalle aus reinem Gold. Die Schnalle hat die Form eines Löwenkopfes.

Sobald jemand den Gürtel umschnallt, gewinnt er folgende Fähigkeiten:

- er kann mit Katzen (Felines) sprechen (wie der Spruch *Mit Monstern Reden*).
- für Katzen hat der Träger ein Charisma von 18
- er gewinnt oft Rat und Hilfe von Katzen
- Katzen befolgen eventuell einleuchtende Kommandos
- sicheres Landen nach Fall (3 von jedem Würfel abziehen)
- „Leise Bewegen“ wie ein Dieb mit 50% (Dieb 98%)
- sehr gute Nachtsicht (benötigt jedoch minimales Licht)

### **Szepter des Hirschkönigs**

Dieser Zauberstab aus Hirschgeweih wurde dem ersten Herrscher von Athalantar von den Elfen als Krönungsgeschenk überreicht. Der Stab hat folgende Eigenschaften:

- Heilt per Berührung 2W8 TP einmal am Tag
- Der Träger kann mit Rotwild reden und ihm einfache Aufgaben übertragen.
- Das Charisma des Trägers ist um 1 erhöht.
- Der Träger erhält einen Bonus von 2 auf alle Moralprüfungen.

### **Vervielfältigungsdolch**

Wird dieser Dolch auf ein Ziel geworfen, so verdoppelt er sich alle 3 m. Nach 9 m sind es bereits 8 Dolche! Die Höchstzahl ist 16. Jeder „Dolch“ addiert dabei einen Punkt zum Gesamtschaden hinzu. Der Dolch hat 12 Ladungen und ist danach nicht mehr magisch.

### **Drachenflasche**

Wert: 20.000 EP: 6.000

Dies ist eine große, bauchige Flasche aus Silber mit einem Korken. Die Flasche besitzt keine Aufschrift und Kratzer und Schrift verblasen nach 2-8 Phasen. Die verschlossene Flasche ist immer schwer und aus

dem Inneren ist ein gluckernendes Geräusch zu hören.  
Das Öffnen und Schließen dauert je eine Runde.

Wenn der Korken gezogen wird, kommt ein Odemangriff wie der eines Drachen aus der Flasche.  
Welcher Odem erscheint, wird bei jedem Öffnen durch den Zufall bestimmt (1W10):

1. Säure 6W6
2. Blitz 6W8
3. Schlafgas
4. Furchtgas
5. Gas der Langsamkeit
6. Chlor 6W8
7. Feuer 7W8
8. Lähmungsgas
9. Kälte 6W6
10. Feuer 8W8